



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Diseño & cooperativo & motivacional, con pacientes oncológicos infantiles

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

AUTORA: **VANESSA CABRERA MORA**
TUTORA: Dis. CATALINA SERRANO Mg.

CUENCA - ECUADOR
2019

Tutor

Catalina Serrano Cordero

Fotografías e ilustraciones

Todas las imágenes del documento fueron realizadas por el autor, excepto aquellas que contienen su respectiva cita.

Diseño y diagramación

Vanessa Estefanía Cabrera Mora

Impresión

La Huella Digital

Dedicatoria

A mi familia por ser mi fortaleza y por ser las personas con el corazón más gigante que conozco, por enseñarme el verdadero valor de la vida. Gracias infinitas a mi increíble mami, quien me ha llenado de luz todo el camino levantándome en los momentos que he caído. A mi ñaño que es mi héroe e inspiración, gracias por apoyarme incondicionalmente a lo largo de la carrera, ¿qué sería de mi sin ti?... A mi ñaña que es mi mejor amiga, y mi segunda mamá, gracias por las habladitas y gracias por compartir tu hermosa vida conmigo, gracias por ser mi fan número uno, te quiero un millón infinito. A mis pequeños pirulos, ReToñito y Toshis, por alegrarme todos los días y llenarme con su cariño, por enseñarme la pureza de la vida y del amor, gracias por mostrarme que las travesuras y las ocurrencias hacen más colorido al mundo. A mi papi por amarme todos los días de su vida, gracias por enseñarme a valorar lo que no tengo y más aún lo que sí poseo.

Agradecimientos

Gracias a mi profesores que me han mostrado el maravilloso, colorido, divertido y apasionante mundo del diseño.

Gracias a mis amigos que siempre han estado ahí para ayudarme en los trabajos, gracias por compartir las aventuras de los trabajos en la madrugada y las escapadas. Gracias por el cariño y el apoyo incondicional.

Índice

Dedicatoria	3
Agradecimientos	4
Resumen	7
Abstract	8
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
Alcances	9
Introducción	10
CAPÍTULO 1.....	11
1.1 Marco Teórico.....	13
1.1.1 Cáncer	14
<i>Definición</i>	14
<i>Tipos más frecuentes en niños</i>	15
1.1.2 Las emociones	16
<i>¿Qué es una emoción?</i>	16
<i>Componente de la emoción</i>	16
<i>Clasificación de las emociones</i>	17
<i>Las emociones y la salud</i>	18
<i>Las emociones y la psiconeuroinmunología</i>	19
<i>Emociones en pacientes oncológicos infantiles</i>	20
1.1.3 Diseño Gráfico	21
<i>Tipografía para niños</i>	22
<i>Cromática en los niños</i>	22
1.1.4 Diseño Emocional	24
<i>Definición</i>	24
<i>Diseño emocional en los niños</i>	25
<i>Niños como usuarios participantes</i>	26
1.1.5 Diseño participativo / cooperativo	27
<i>Definición</i>	27
1.1.6 Ilustración.....	29
<i>Ilustración en los niños</i>	29
1.2 Investigación de Campo	30
1.3 Homólogos	35
The Monster Project.....	37
Artes Artfelt.....	39
Imaginary Friend Society	41
1.4 Conclusiones.....	42

CAPÍTULO 2	45
2.1 Target	47
2.1.2 Escenarios	48
2.1.1 Mapa de Actores	48
2.1.3 Persona Design	49
2.1.4 Viaje de Usuario	51
2.2 Partidas de Diseño	52
2.2.1 Forma	53
<i>Estilo Gráfico</i>	53
<i>Cromática</i>	53
<i>Tipografía</i>	54
<i>Ilustración</i>	54
2.2.2 Función	55
2.2.3 Tecnología	55
2.3 Plan de Negocios	56
2.3.1 Producto	57
2.3.2 Precio	57
2.3.3 Plaza	57
2.3.4 Promoción	57
CAPÍTULO 3	59
3.1 Brainstorming	61
3.2 Generación de 10 ideas	63
3.2 Selección de las 3 ideas	66
3.3 Idea Final	73
CAPÍTULO 4	77
4.1 Creación del Cuento	80
<i>Kit Creativo</i>	81
<i>Ilustración Temáticas</i>	85
<i>Creación de la Historia</i>	90
<i>Creación de Personajes</i>	91
4.2 Diseño del Cuento	100
Conclusiones	117
Recomendaciones	119
Bibliografía	121
Índice de Imágenes	122
Abstract	124

:: Resumen ::

Los pacientes oncológicos en edad pediátrica desarrollan problemas emocionales que requieren atención durante y después de un tratamiento. Aplicando referentes teóricos como el co-design y el diseño emocional se generó un cuento con la participación directa del paciente en el desarrollo de un producto que permitió generar una actividad de distracción durante su hospitalización. Este proceso de diseño proporcionó al paciente tener una conexión emocional con el producto, ya que aporta a la motivación y estimulación del pensamiento positivo así como también a explorar su imaginación sacando su lado creativo para la creación de dicho cuento.

:: Abstract ::

Abstract

**Cooperative and motivational design with
child oncology patients**

Pediatric cancer patients develop emotional problems that require attention during and after the treatment. By applying theoretical referents such as co-design and emotional design, a story was generated with the direct participation of the patients to develop a product that generated an entertaining activity while they were in hospital. This design process provides patients with an emotional connection to the product, as it contributes to the motivation and stimulation of positive thinking. The product also contributes to explore their imagination by taking their creative side to create the story.

Key words: co-design, emotional design, emotions, cancer, children

:: Objetivo General ::

Ayudar a pacientes oncológicos infantiles durante y después del tratamiento médico, mediante un producto de diseño gráfico.

:: Objetivos Específicos::

Recopilar información sobre las emociones generadas en los pacientes oncológicos infantiles.

Analizar las emociones que tienen los niños y cómo influyen estas en su entorno de vida.

Diseñar un producto gráfico para motivar a los niños y ayudar a sobrellevar el proceso que atraviesan.

:: Alcances ::

Diseñar un producto en cooperación con pacientes oncológicos del área pediátrica de Solca, en la ciudad de Cuenca.

:: Introducción ::

Los pacientes oncológicos en edad pediátrica, a lo largo de su tratamiento e incluso después del mismo generan fuertes impactos emocionales que intervienen en el entorno de su vida, los niños experimentan problemas para adaptarse fuera del hospital, dejan de practicar sus actividades normalmente y sienten rechazo de alguna manera.

Desde el área del diseño gráfico se toman teorías como: Co-design que permite generar un diseño colaborativo conjuntamente con el usuario para generar interactividad con el mismo y permitiendo conocer más de cerca la necesidad que tiene el usuario; también se aborda el Diseño Emocional como principal característica el poner juntas las emociones y el diseño, sobre todo en un objeto para crear una conexión emocional que vaya más allá de lo racional y lo estético.

La recopilación de toda la información sobre el cáncer en los niños y cómo afecta en sus emociones por todos los cambios que enfrentan, se puede analizar con mayor profundidad en el capítulo uno con la investigación, tanto sobre el cáncer y los tipos más frecuentes que hay, cuales son las que tienen mejor pronóstico, que tipos de tratamientos son los más invasivos y aquellos efecto sobre las emociones. También se analizan homólogos con mayor relevancia en el tema, y que aportan con información creativa para este proyecto.

Con todo el proceso de análisis y recopilación de la información se pudo desarrollar un producto que está conectado de manera emocional con el paciente, partiendo del co-design teniendo un resultado favorable, colorido, creativo y amigable para el usuario, cumpliendo de tal manera con los objetivos que se plantearon.





1.1 Marco Teórico

“No todo el tiempo puedes controlar lo que te sucede; siempre pasa algo en la vida que no es tu culpa o que no está en tus manos evitar. Pero tienes la opción de darte por vencido o de seguir luchando por una mejor vida”

Nick Vujicic

1.1.1 Cáncer

Definición

“El cáncer se puede originar en cualquier parte del cuerpo. Comienza cuando las células crecen de manera descontrolada, desarrollan tamaños y formas anormales, exceden sus límites habituales dentro del cuerpo y destruyen a las células que las rodean. Con el tiempo, las células cancerosas pueden extenderse (hacer metástasis) a otros órganos y tejidos.”
(KidsHealth, 2014)

Tipos más frecuentes en niños

Leucemia

Es el cáncer que afecta la médula y los tejidos que fabrican las células de la sangre.

Tumores de Sistema Nervioso Central

Los tumores de cerebro y de médula espinal son los tumores sólidos más frecuentes en los niños.

Tumores Óseos

Los huesos pueden ser el sitio donde otros tumores se diseminan, pero algunos tipos de cáncer se originan en el esqueleto. El más frecuente es el Osteosarcoma.

Linfomas

El linfoma es un tipo de cáncer que aparece en el sistema linfático, la red de circulación del cuerpo que saca las impurezas. Hay dos variedades de linfoma: Enfermedad de Hodgkin y No-Hodgkin.

Neuroblastoma

Es un tipo de cáncer que sólo se da en niños. Aparece en niños muy pequeños, un cuarto de los niños afectados presentan síntomas en el primer año de vida. El neuroblastoma se disemina rápidamente y en general es diagnosticado una vez que se ha esparcido.

Rabdomiosarcoma

Es el sarcoma de tejidos blandos más frecuente en niños. Esta neoplasia extremadamente maligna se origina en el tejido músculo-esquelético. A pesar de que puede darse en cualquier lugar de este tejido, generalmente se encuentra en la cabeza y el cuello, en el tracto genito-urinario o en las extremidades.

Tumor de Wilms

Es un tumor que se desarrolla rápidamente en el hígado y aparece más frecuentemente en niños, de entre 2 y 4 años de edad.

Retinoblastoma

Es un tumor ocular que aparece en la temprana infancia y muestra un patrón hereditario en gran parte de los casos. Es más frecuente en América latina que en otros lugares del mundo. (Fundacionflexer,2017)

1.1.2 Las emociones

¿Qué es una emoción?

Es un estado complejo del organismo que se caracteriza por un conjunto de respuestas psicofisiológicas cognitivas y conductuales, que predisponen a una respuesta organizada.

Una emoción se activa a partir de un acontecimiento. Su percepción puede ser consciente o inconsciente. El acontecimiento puede ser externo o interno; actual, pasado o futuro; real o imaginario. Un acontecimiento interno puede ser un dolor de muelas que anticipa la visita al dentista. Aparte de los típicos acontecimientos que activan las emociones, otros ejemplos son un pensamiento, imaginar un logro que me hace ilusión, una fantasía, etc. (Bisquerra., 2009, p. 20)

Componente de la emoción

Neurofisiológico: Respuestas involuntarias (taquicardia, rubor, sudoración, sequedad en la boca, neurotransmisores, secreciones hormonales, respiración, presión sanguínea, etc)

Comportamental: Expresiones faciales (tono de voz, volumen, ritmo, movimientos del cuerpo, etc)

Cognitivo: Vivencia subjetiva que coincide con lo que se denomina sentimiento. Permite etiquetar una emoción, en función del dominio del lenguaje. (Bisquerra., 2009, p. 19)

Clasificación de las emociones

“Se puede distinguir entre emociones positivas y negativas. Se trata de una clasificación en función de la valoración del estímulo que activa la respuesta emocional.

Emociones negativas: se experimentan ante acontecimientos que son valorados como una amenaza, una pérdida, una meta que se bloquea, dificultades que surgen en la vida. Se refieren a diversas formas de amenaza, frustración o retraso de un objetivo o conflicto entre objetivos. Incluyen miedo, ira, ansiedad, tristeza, culpa, vergüenza, envidia, celos, asco, etc.

Emociones positivas: Se experimentan cuando se logra una meta, cuando se percibe algún progreso o mejora. Estas emociones son agradables y proporcionan disfrute y bienestar. Son el resultado de una evaluación favorable (congruencia) respecto al logro de objetivos o acercarse a ellos. Incluyen alegría, estar orgulloso, amor, afecto, alivio, felicidad.

Emociones ambiguas: Son aquellas que pueden ser positivas o negativas según las circunstancias. Su estatus es equívoco. Incluyen sorpresa, esperanza, compasión y emociones estéticas.” (Bisquerra., 2009, p. 73)

Las emociones y la salud.

“Las emociones influyen en muchos aspectos de la vida de la persona enferma: en el cumplimiento de las prescripciones médicas; en las relaciones entre el enfermo y el personal sanitario; la percepción de apoyo familiar; la aceptación de visitas de amigos, etc.

Diversos autores (Palmero et al., 2002) han puesto de manifiesto la relación entre la comunicación emocional y la salud. Las personas que han sufrido acontecimientos traumáticos o situaciones altamente estresantes tienen más probabilidades de enfermar física y mentalmente si posteriormente no expresan sus emociones. La inhibición de las emociones induce a un estado de hiperactivación fisiológica, provoca inmunodepresión y otros efectos adversos para la salud a largo plazo. En contrapartida se ha observado que enfrentarse activamente a los problemas, expresando abiertamente las emociones, reduce la activación fisiológica asociada al hecho traumático y contribuye a su afrontamiento eficaz. Compartir las emociones socialmente favorece la adaptación.”

(Bisquerra., 2009, p. 203)

Las emociones y la psiconeuroinmunología

“La psiconeuroinmunología (PNI) es la ciencia que estudia las influencias recíprocas entre la mente y los sistemas inmunitario, endocrino y nervioso. Dicho de otra forma, la PNI se ocupa de investigar las conexiones entre las emociones, la bioquímica cerebral y el sistema inmunitario.

Las investigaciones en el campo de la medicina están llegando a la constatación de que los estados emocionales pueden alterar la respuesta inmunitaria. Es decir, el estado emocional puede afectar al desarrollo (curación o empeoramiento) de muchas enfermedades. Las emociones negativas disminuyen las defensas del sistema inmunitario, mientras que las emociones positivas las aumentan. Una implicación psicopedagógica inmediata de esta constatación es la importancia de fomentar la experiencia emocional positiva y en contrapartida procurar reducir las emociones negativas en la medida de lo posible. Esto tiene efectos sobre la salud física y psíquica.”
(Bisquerra., 2009, p. 205)

Emociones en pacientes oncológicos infantiles

Los emocionales pueden surgir durante y después del tratamiento. Los factores como la edad del niño al momento del diagnóstico y la extensión del tratamiento pueden desempeñar un papel en este asunto.

Es posible que algunos niños presenten problemas emocionales (...) que requieren atención durante y después del tratamiento. Dependiendo de la edad, también pueden tener algunos problemas con su desempeño normal y en la escuela. Frecuentemente esto se puede superar con apoyo y estímulo.

- Lidar con cambios físicos que pueden surgir como parte del tratamiento.
- Preocupaciones sobre el regreso del cáncer o el surgimiento de nuevos problemas de salud.
- Sentimientos de resentimiento por haber tenido cáncer o pasar por el tratamiento cuando otros no han tenido que pasar por esto.
- Preocupaciones sobre ser tratado de manera diferente o ser discriminado. (American Cancer Society, 2017)

1.1.3 Diseño Gráfico

“El rol del diseñador es, en síntesis, el convertir unos datos simbólicos en un proyecto funcional, y éste en un producto o un mensaje para lo cual se requiere talento especial, una seria formación técnica, flexibilidad psicológica, sensibilidad y un sentido creativo indispensable para combinar formas visuales (...) Define al diseño como la expresión planificada de un propósito, donde es todo el conjunto de actos de reflexión y formalización material que intervienen en el proceso creativo de una obra original (gráfica, arquitectónica, objetual, industrial o ambiental) la cual es fruto de una combinación particular (mental y técnica) de planificación, ideación, proyección y desarrollo creativo en forma de un modelo o prototipo destinado a su reproducción, producción, difusión por medios industriales”. (Joan Costa, 2018)

Tipografía para niños

“Los autores describen dos teorías sobre la fuente más adecuada para los niños. La primera considera que las formas deben ser las más simples posible para que sea fácil copiarlas o memorizar su aspecto; según esta opinión en los libros infantiles se aconseja utilizar las fuentes de palo seco. El segundo enfoque demuestra que lo más importante es la falta de similitud entre las letras para no cometer errores mientras se está leyendo y, por lo tanto, recomienda los tipos con serifas.” (Kruk, 2010, p.17)

Cromática en los niños

Se sabe por experiencia que los niños distinguen en primer lugar las formas, y después los colores. Cuando un bebé nace sólo distingue los contrastes entre los colores, es decir lo claro contra lo oscuro. Su cerebro parece no haber aprendido aún a diferenciar tal cantidad de matices.

Con el tiempo, y cuando ya diferencian bien el blanco del negro, como colores extremos que representan lo claro y lo oscuro, empiezan a distinguir también las formas, como cuadrados, triángulos, círculos, etc. Y es más tarde cuando ya distinguen principalmente los colores más brillantes y esenciales como el rojo, amarillo, verde y azul.

Pues como todo ser humano, reacciona ante los colores instintivamente, y prefiere unos a otros. En líneas generales los siguientes puntos indican que significan las elecciones que hagan los niños pequeños con los colores cuando los utilizan para pintar o cualquier otra cosa:

- **Amarillo:** abiertos, confiados y libres. Si el menor rechaza este color es porque no siente entusiasmo.
- **Azul:** indica calma interior. Quien lo rechaza, demuestra dificultad de concentración y aprendizaje.
- **Gris:** revela que el niño quiere esconder sus emociones para evitar obligaciones. Su rechazo es un síntoma de que participa excesivamente en el entorno, cierto grado de entrometimiento e invasión.
- **Marrón:** si el niño escoge el marrón es porque necesita relajarse. Si lo rechaza es porque necesita hacerse notar, distinguirse.
- **Negro:** es el color aceptado por los párvulos inconformes, que quieren protestar o señalar el peligro de acciones impulsivas. Su rechazo no significa nada.
- **Rojo:** se siente seguro, enérgico y lleno de vitalidad. Si lo rechaza es porque le falta confianza en sí mismo.
- **Verde:** refleja la autoestima que siente el niño. Su rechazo es síntoma de ansia.
- **Violeta:** ánimo sensible y deseo de afecto. Si lo rechaza es porque es cauto en las relaciones afectivas.
(Sobrecolores, 2018)

1.1.4 Diseño Emocional

Definición.

Se le puede denominar diseño para las emociones, ingeniería emocional, diseño con consideración afectiva, entre otros. Sin embargo, existen ciertas características que nos hablan del mismo fenómeno. "El diseño emocional hace referencia a todo aquellos aspectos del diseño de productos que crean lazos con el usuario que van más allá de lo racional"

Las emociones son evocadas en la relación hacia un producto, mientras que el humor no, es un estado previo. Aun así, tanto la emoción como el humor tienen una relación de influencia mutua: las emociones experimentadas influyen en el estado de humor del usuario, y el humor del usuario condiciona la posibilidad de que un producto evoque determinadas emociones o no.

Los sentimientos, al contrario que las emociones o el humor, no son estados del individuo, sino propiedades de valor que el usuario asocia al producto resultado de sus experiencias previas, ya sea por el uso con anterioridad de ese mismo producto o de productos similares.

Los aspectos emocionales juegan un papel fundamental en la interacción del usuario, ya no sólo desde una perspectiva hedónica del uso de productos interactivos según Pat Jordan, sino porque como indica Donald Norman los estados emocionales afectan a los procesos cognitivos. En otras palabras, los estados afectivos del usuario influyen en cómo de bien éste resuelve problemas racionales. De forma más específica. Las emociones afectan a la capacidad de atención y memorización, al rendimiento del usuario y a su valoración del producto.

(Conejera, Vega, Villarroel, 2005, p.19)

Diseño emocional en los niños

"En el diseño para niños también ha sido importante tomar en cuenta las experiencias y las emociones, no sólo de ellos como usuarios, sino de los padres como proveedores. Los usuarios y consumidores no siempre eligen siguiendo razonamientos lógicos, las experiencias pasadas y las nuevas, las emociones y los sentimientos, se conjugan para tomar la decisión de adquirir un producto. Los objetos integran un "significado afectivo... de tal modo que evocan emociones que permiten a los productos llegar no solo al cerebro a través de los sentidos, sino además al corazón a través de las emociones (...) la gente quiere usar productos que deben ser funcionales a un nivel físico, usables a un nivel psicológico y deben ser atractivos a un nivel emocional" (Felgueroso et al, 2011, p.7). La cantidad y calidad de los productos para la vida cotidiana, el trabajo, la educación y el ocio se ha diversificado tanto, que la gente busca experiencias diferentes; demanda una satisfacción material y práctica pero además una emocional, fundamental para tener experiencias significativas." (Ariza, 2018, p. 33)

Niños como usuarios participantes

Usuario: El niño contribuye a la investigación y el desarrollo del diseño usando la tecnología, sus habilidades se observan, graban o prueban. Se utiliza esta información para tratar de entender el impacto que tienen las tecnologías en ellos para mejorarlas.

Evaluador: El niño participa en la prueba o ensayo con prototipos que aún no se han lanzado al mercado. Son observados o se les pregunta directamente sobre sus experiencias, el resultado de estos ejercicios se usa para cambiar la forma en que se desarrollan las tecnologías prediseñadas.

Informante: El niño forma parte en el proceso de diseño en varias etapas, antes de que cualquier tecnología sea desarrollada, los niños pueden ser observados con la tecnología que ya existe o se les puede pedir opinión sobre bocetos de diseño o prototipos iniciales, una vez que la tecnología es desarrollada pueden participar de nuevo en la retroalimentación.

Diseñador asociado: Los niños son considerados copartícipes en el diseño de nuevas tecnologías a

lo largo de toda la experiencia, contribuyen a que el diseño y el proceso sean apropiados para ellos. (Ariza, 2018, p. 39)

El niño en este caso un paciente oncológico en edad pediátrica tiene la posibilidad de interactuar como usuario participante directo para poder desarrollar el producto de diseño de tal manera que se pueda producir una retroalimentación inmediata con él para crear una conexión entre el producto y usuario generando así, afecto y apego emocional en el producto, por otro lado también contribuye al desarrollo de su lado creativo donde puede experimentar y expresar sus emociones con total libertad sean positivas o negativas, ya que el objetivo es generar una distracción en el paciente para que pueda tener una adaptación más llevadera a la situación por la que se encuentra atravesando siempre y cuando teniendo clara la situación del niño y considerando el momento idóneo para que se pueda desarrollar, evaluar, y prototipar en lo posible, sin generar inconveniente en su tratamiento, por el contrario ayudarlo a crear una actividad en la cual se sienta y experimente el protagonismo que tiene en este.

1.1.5 Diseño participativo / cooperativo

Definición

“El diseño participativo, se define como la construcción colectiva, entre diversos actores involucrados, en la que la relación entre diseñador, la interfaz y el usuario es una simbiosis para la creación de un producto. Es una metodología de trabajo horizontal y abierta, no lineal, ni cerrada. El equipo de trabajo de diseño participativo, está constituido por diferentes personas de una empresa u organización, que dejan de lado el pensamiento estricto de que el proceso de diseño debe estar en manos de un sólo individuo sea este profesional o simplemente «el creativo» de la empresa.

En el diseño participativo, una herramienta que puede ser aplicada por cualquier organización o empresa, los proyectistas son un equipo de trabajo compuesto por un diseñador o diseñadores y personas conocedoras de diversos sectores de la empresa, quienes participan en el proceso creativo desde la visión de sus respectivas competencias y

experiencias, tienen distintas posturas frente a los problemas y frente a la creatividad de un grupo, en un entorno de comunicación efectiva. Lo anterior quiere decir: un proceso que no está, únicamente, en manos de los diseñadores sino de un grupo interdisciplinario que puede aportarle de manera definitiva.

El diseñador es una figura articuladora de la increíble creatividad que ya existe en las personas y que aprovecha, además, la inmensa cantidad de información que tienen.” (Montaña, 2010, p. 1)

“El diseñador es un facilitador, que gestiona procesos creativos generando entusiasmo, pertenencia y compromiso por parte de los usuarios, para lograr que estos se adueñen de las herramientas creativas y tomen parte en el proceso de diseño.”
(n.a., 2015)

Se toma al diseño participativo, colaborativo, cooperativo o en otras palabras Co-design en pacientes oncológicos de edad pediátrica, trabajando de manera directa y conjunta para tener la información de sus necesidades de forma clara, siendo ellos los conocedores de sus propias necesidades y sobre todo su situación. Ellos participan en el diseño de su producto, permitiendo así conocer sus gustos, lo que desean ver en su producto, las falencias del mismo para resolverlo. Los niños son el principal motor del proyecto, ya que este les permite estar en una actividad donde se puede generar una experiencia positiva y ayudar a la adaptación de su nuevo entorno de vida en el hospital.

1.1.6 Ilustración

Ilustración en los niños

Los niños a través de sus dibujos, expresan sus sentimientos, emociones, deseos y preocupaciones. Los dibujos son un medio para conocer el mundo interior del niño. La interpretación del significado del dibujo infantil suele utilizarse con frecuencia en las terapias psicológicas. A continuación, se comentan algunos rasgos y algunas características de dibujos y sus posibles significados.

Los dibujos de los niños reflejan sus emociones, como se suele decir, un dibujo vale más que mil palabras, sobre todo si estamos hablando de niños. Los expertos pueden conocer las emociones de los niños en función del tamaño del dibujo, el trazo o el orden. Los colores que utilizan también nos ayudan a conocer su mundo interior. Algunos colores significan armonía, tranquilidad (...) Otros falta de emoción en la vida. (Blog, El bebé)

1.2

Investigación de Campo



Imagen 1

Dr. Felipe Murillo Quito
Radio- Oncología Pediátrica (SOLCA)

¿Cuáles son los tipos de cáncer más frecuentes en los niños?

El cáncer más frecuente en los niños a nivel mundial van desde los mas comunes: leucemia (linfoblástica aguda), en segundo lugar es los linfomas y en tercer lugar están los tumores sólidos (sistema nervioso central), siguiendo esta misma manera el rango de mejor pronóstico. Según las estadísticas dicen que el cáncer infantil tiene mejor probabilidad de supervivencia pero este es erróneo porque se engloba todos los tipos de cáncer, siendo la leucemia el que mejor pronóstico tiene incrementan estos datos favorables, pero si se quita a estas y se dejan a los linfomas y los tumores el pronóstico de supervivencia es fatídico.

¿Cuál es la terapia más invasiva para el niño?

La terapia quirúrgica al ser mórbida, las heridas que genera y las limitaciones que produce es la más dura para un paciente, en segundo lugar como término medio está la quimioterapia, al tener todos los efectos secundarios que trae consigo.

¿Cuál es el rango de edad en la que un niño es consciente de la enfermedad?

Los niños de 0-5 años toleran mejor las emociones en cuanto a los niños de 5- 10 años son más inseguros, tienen una percepción real de lo que sucede, pueden generar ansiedad, tristeza, enfado. En cuanto a los adolescentes (hasta los 16 años) son los que mayor afectados emocionalmente se encuentran, ellos desarrollan frustración, decepción y se vuelven apáticos y sin importancia

¿Considera que crear una actividad durante el proceso de un tratamiento hace más llevadero el proceso del mismo?

Si considero que el crear actividades en los pacientes les ayuda mucho en la adaptación de este proceso del tratamiento, tener juegos lúdicos en los que les genera una distracción ha sido de gran ayuda en muchos de los tratamientos les permite no enfocarse en lo que está pasando.



Imagen 2

Dra. Maria Caridad Alvarado
Psicóloga (SOLCA)

¿Cuales son los cambios en el entorno de vida del paciente?

El cambio es muy fuerte en especial en los niños de edad escolar, el tener que abandonar sus estudios y pasar la mayor parte del tiempo en un ambiente de dependencia y perder el contacto con sus amigos les afecta muchísimo. También se ve afectado tanto en el núcleo familiar pequeño (mamá, papá, hermanos) como en el núcleo familiar grande (abuelos, tíos, primos).

*¿La creación de actividades para el paciente es bueno?
 ¿Por qué?*

La creación de actividad es muy buena porque, mientras más se entretienen los niños, se adaptan mejor a la situación de la enfermedad sobre todo en el hospital.

¿Cuál es el rango de edad en la que el niño se ve más afectado emocionalmente?

Los niños de 0 a 5 años no sienten tanto esa parte de emoción que afecta la enfermedad, lo que ellos sienten es la pérdida y apego emocional que tienen hacia la madre ya que son personas que aún tienen dependencia por ser pequeños, en cuanto a los niños de 6 a 8 años ellos tienen ya mayor conocimiento y desarrollo de sus emociones, sienten más cómo les afecta todos los cambios que le provocan la enfermedad tanto su entorno como en su aspecto, por otro lado están los niños hasta los 12 más o menos que ellos sienten con mayor madurez sus emociones pero en cuanto a los adolescentes, puedo decir que ellos son los que más afectados emocionalmente se encuentran ya que están en una etapa de su vida en la que se están desarrollando tanto emocionalmente como físicamente y esto afecta muchísimo el tener que limitarse en actividades, el ver que sus amigos están experimentando nuevas cosas y tener que privarse de todas estas y depender de cuidados y medicamentos y regirse a horarios por estos es muy duro para ellos. En cuanto a los cambios físicos ellos están un poco mejor que los niños, por ejemplo una niña de 8 años que pierde su cabello, ella se siente devastada y mal emocionalmente en comparación de una adolescente ella sobrelleva mejor el perder cabello y tener este cambio físico.



Psic. Estefanía Monsalve
Psicóloga Clínica Infantil

¿Cuál es la edad en la que un niño es más consciente de sus emociones?

Desde los seis y doce años aproximadamente los niños empiezan a comprender más sus emociones y también las de los demás.

¿Cuáles son las emociones generadas por el cáncer en un niño?

Cada niño es diferente y sus reacciones emocionales también van a depender de varios factores, sin embargo, las emociones más comunes que vamos a encontrar en esta población son: miedo, por las consecuencias de su enfermedad a nivel personal, familiar y escolar; además se presenta el temor a la muerte, al dolor o a ciertos tratamientos médicos, a los cambios físicos que algunos tratamientos traen consigo, temor al rechazo por otros niños. Tristeza, por la pérdida de su salud, de sus actividades que

antes solían hacer, también se sienten tristes y culpables en muchas ocasiones por generar sufrimiento a sus padres y demás familiares. También pueden existir momentos de ira o enojo en los cuales se presentan comportamientos agresivos, resistencia a realizar actividades o a los diferentes tratamientos. Existen pensamientos como "por qué me pasó esto a mi?" "No es justo", etc.

¿Cómo afecta las emociones negativas de un niño con cáncer en su entorno de vida?

Los diferentes entornos de vida del niño se van a ver afectados por las emociones que experimente, en el caso de los padres suelen sentir mucha preocupación y tristeza ya que en muchas ocasiones no saben cómo enfrentarse a las diversas preguntas e inquietudes que tiene el niño en cuanto a su condición, se genera mucho más impacto emocional ya que en nuestro colectivo mental está la idea de que los niños siempre gozan de buena salud y cuando existen casos que se salen de este parámetro se genera una desestabilización en la psique. Además en muchos casos los padres empiezan a sobreproteger a sus hijos, con temor de que le pueda pasar algo más a su hijo. En el caso de los hermanos, aparte de la tristeza que envuelve a todo el entorno familiar, en ocasiones suelen sentirse culpables por estar sanos o creerse los causantes de lo que sucede a su hermano por algo que han dicho o hecho. Además, también suelen aparecer sentimientos de frustración y abandono ya que la mayor parte de la atención de los padres está centrada en su hermano.



Dis. Roger Ycaza |
Ilustrador- Diseñador

¿Cómo influye la ilustración en los niños?

La ilustración en los libros para niños es la puerta de entrada. Es como la fachada de una casa que solo con verla te invita a ingresar. La imagen cuenta, comunica, esa es la razón por la cual los libros con ilustraciones son tan importantes para la infancia.

¿Considera que la ilustración con los niños les permite expresar de manera más fácil sus emociones?

No sé si la ilustración permita que fluyan mejor las emociones en los niños. Lo que sí creo es que al contar con imágenes los niños pueden llegar a otros lugares, viajar, soñar, conocer, sentirse libres.

¿La ilustración puede generar un escape y afrontar de manera más llevadera la enfermedad para un niño con cáncer?

Creo que sí, especialmente cuando abordamos libros que tratan temas sensibles, como la soledad, la muerte, la separación, las enfermedades, etc. Ese tipo de libros les enseña a los niños que no están solos, que muchos atravesamos por los mismos problemas, y de cierta forma hacen que veamos las cosas con mayor optimismo.

¿Ha trabajado conjuntamente con niños?, si es así ¿Cómo fué?

Si he trabajado con niños y siempre han sido experiencias enriquecedoras, de las cuales aprendemos de lado y lado. Los niños tienen mucho que decir y contar, tienen una imaginación admirable y especialmente son sinceros. Los adultos tenemos que aprender mucho de la infancia.

1.3

Homólogos



Imagen 5



Imagen 6

“THE MONSTER PROJECT”

Katie Johnson (EEUU- 2018)

Este es un proyecto en la que trabaja un colectivo de ilustradores, para reinterpretar los dibujos de monstruos de niños de entre 5- 6 años, utilizan varios estilos de ilustración va desde lo flat hasta lo más complejo y detallado, tomando igual la referencia cromática propiciada por los niños en sus dibujos originales, los ilustradores también crean todo el ambiente del escenario donde van estos monstruos. Esto les ayuda a los niños a reconocer el poder de su imaginación y propiciar la explosión de su potencial creativo.



Imagen 7

“ARTES ARTFELT”

Jon Burgerman, Thomas Burden y Andy Miller
Children’s Hospital (UK - 2015)

Creación de un ambiente hospitalario infantil con la creación de gráficos, fotografías y decoración, donde se aborda con sensibilidad y creatividad cada espacio para los usuarios. Transformando el ambiente a través del arte, contribuye a la recuperación de los niños en un entorno más apropiado y amigable donde la cromática es muy bien lograda para generar ese espacio armónico donde les proporciona comodidad a los niños para sus diversos tratamientos, volviendo más amigable todo el área.



Imagen 8

“IMAGINARY FRIEND SOCIETY”

**Fundación pediátrica del tumor cerebral.
(USA- 2018)**

Este es un proyecto realizado con piezas de animación, creando un conjunto de personajes inspirados en la imaginación de los niños, son transformados en muñecos, carteles motivadores, libros para colorear o revistas. Está formado por una serie de 20 cortometrajes animados donde explican diversos temas sobre el cáncer de manera que los niños puedan entender y tengan menos miedo a todo ello. Una parte muy interesante del proyecto es también que permite la donación de personajes, tanto por niños como ilustradores y todos aquellos que deseen aportar en su plataforma que está en una página web, para comodidad de los usuarios la reproducción de sus animaciones tienen creado un canal de youtube donde están colocadas las piezas traducida al inglés, español y portugués.

1.4 Conclusiones

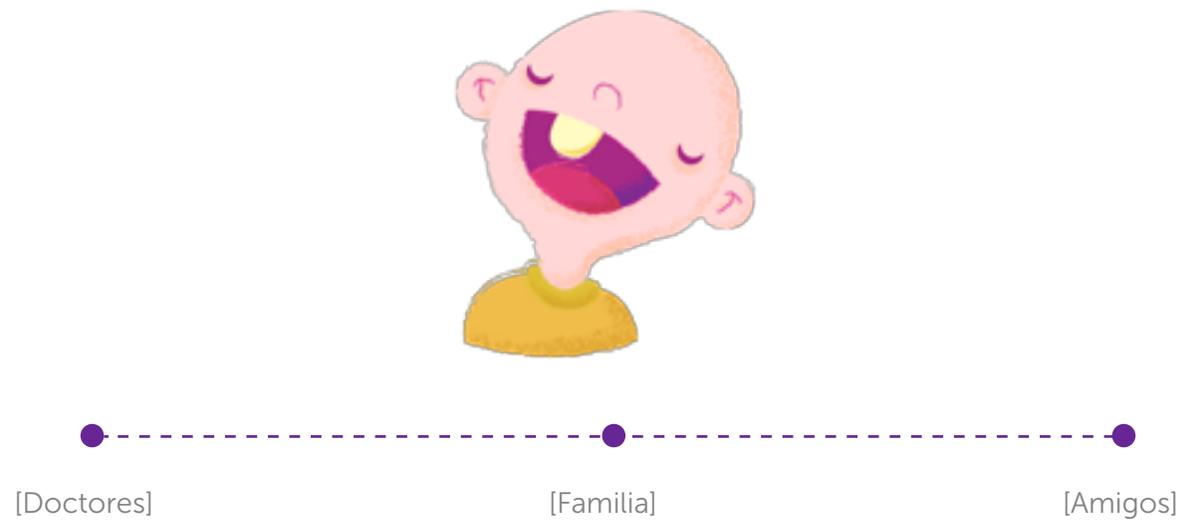
Sin duda alguna el cáncer es una enfermedad que genera varias emociones y cambios tanto en su entorno de vida como su aspecto, en este caso son pacientes en una edad pediátrica, hay desde pequeños tan vulnerables y dependientes aún de cuidados y sobre todo que tienen un apego emocional hacia su madre o padre, y el tener que afrontar un cambio tan grande en su vida lo afecta muchísimo más allá de la misma enfermedad y que el mismo tratamiento proporciona; por otro lado están los niños en etapa escolar donde tienen que abandonar sus actividades normales y convivencia con amigos y adaptarse a un nuevo estilo de vida junto con cambios físicos que los asusta. Teniendo claro todo este panorama, se evidencia que las emociones generadas por esta situación siendo las más fuertes, las negativas, donde se reconoce que pueden repercutir aún más en su estado anímico, como se comenta en la parte de la psiconeuroinmunología.

Conociendo de mejor manera todo lo que enfrenta un paciente; permite abordar desde el diseño como herramienta para generar una actividad donde se encuentra como actor principal para el desarrollo de su propio producto que lo involucra no solo como usuario sino como miembro activo y participativo de todo el proceso de diseño, teniendo así una retroalimentación inmediata con el niño, para entender de manera directa todo lo que necesita por medio del Co-design.

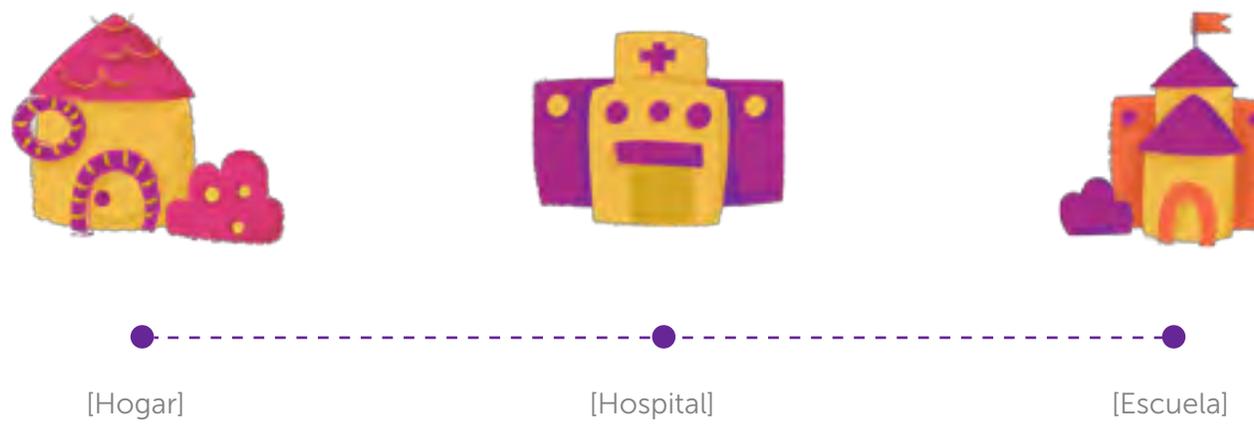


2.1 Target

2.1.1 Mapa de Actores



2.1.2 Escenarios





2.1.3 Persona Design

[Persona 1 - Niño]

Nombre: Julián Cordero

Edad: 6 años

Ciudad: Cuenca

Es un niño extrovertido a pesar de su enfermedad se mantiene cariñoso y alegre. Es juguetón y muy amigable con sus compañeros del hospital, le gusta siempre estar realizando actividades con materiales que le proporcionan las enfermeras y con los que su mamá le lleva al hospital. No le gusta la idea de no poder asistir a su escuela ya que por el tratamiento ha tenido que suspender su asistencia, lo cual lo pone muy triste porque ha dejado de ver a sus amigos. Julián vive con su familia la cual es muy unida y está formado por su mamá, papá y un hermano mayor de 11 años, le encanta pasar tiempo con su hermano mientras está en casa, una actividad que comparten juntos es ver películas infantiles una de sus favoritas es Como entrenar a tu Dragón, ya que Julián ama los animales de fantasía. El deporte que más le gusta es el mismo que su hermano práctica que es el bicicross.

La familia de Julián es muy apegada a él, en especial sus abuelos tanto la de su mamá como la de su papá, le encanta los fines de semana cuando

está con su abuela materna ya que muchas veces ella también lo acompaña a sus tratamientos en el hospital.

Julián es un niño que tiene leucemia mielode aguda, se sometió a un trasplante de células madre y junto con esta se encuentra en su tratamiento de quimioterapia, antes de esto se realizó una extracción de médula ósea para el conteo de glóbulos rojos y glóbulos blancos para poder determinar su procedimiento. Recurre al hospital para su segunda fase de la terapia que es la llamada consolidación va una vez a la semana para administrar el tratamiento. Su mamá dice que el se esta acoplado de manera positiva a su nuevo entorno que al principio fue muy duro porque extrañaba su habitación, a su hermano y a su perro "Hipo". Pero gracias a su carácter han ido mejorando sus estadías en el hospital



Imagen 10

[Persona 2 - Niña]

Nombre: Ana Paula Carrión

Edad: 7 años

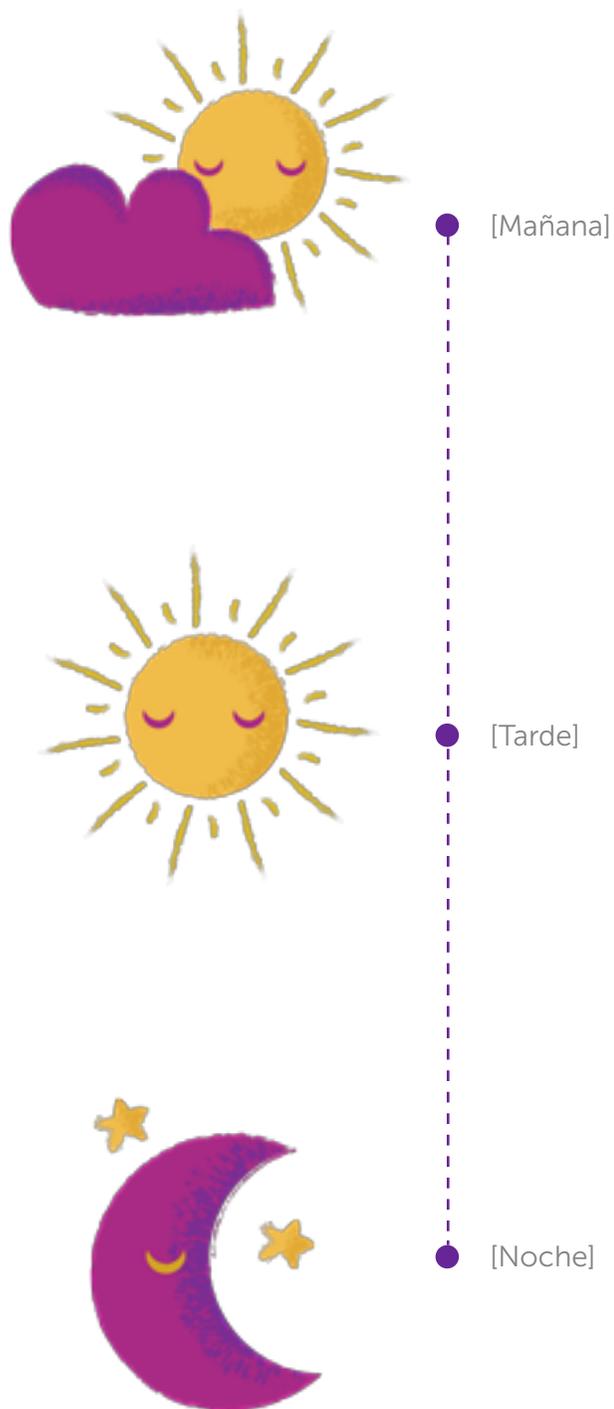
Ciudad: Cuenca

Es una niña juguetona, traviesa y una gran amante de los animales, tiene un gato llamado Buñuelo que sus papás la regalaron cuando ella era muy pequeña. Es una apasionada de las películas y series de super héroes, serie favorita es "Los jóvenes titanes", pero su superhéroe favorito es Batman. Ella es hermana mayor tiene una hermana pequeña de 3 años llamada Clara. Ellas son la pasión más grande de su papá quien los fines de semana cuando está con ellas juega mucho ya que entre la semana el trabaja y quién pasa con ella es su mamá, quien es la que lleva a Ana a sus tratamientos junto en compañía de su abuelo.

Ella durante sus tratamientos se distrae viendo sus series de superhéroes, colorea libros de dibujo y también le gusta leer. No es muy

amigable con sus compañeros del hospital es un poco retraída y en los últimos meses tras someterse al tratamiento de quimioterapia ha perdido su cabello, lo cual la hecho vulnerable con sus emociones. Ha dejado de ir a la escuela desde que empezó el tratamiento por miedo a que sus compañeras de la escuela se burlen de ella.

Ana Paula tiene un linfoma localizado en el abdomen, lo cual le provocan varias molestias estomacales sin mencionar los efectos secundarios que le provocan el tratamiento, su mamá dice que trata de mantenerla positiva y distraerla con sus actividades favoritas pero hay ocasiones en las que Ana pierde su energía y su buen estado de ánimo.



2.1.4 Viaje de Usuario

Julián

Se levanta por las mañanas alrededor de las 8 para poder desayunar lo que su mamá prepara, ve algunas películas, espera a que llegue su hermano de la escuela para comer todos juntos y después jugar. Más o menos a las 3 de la tarde va al hospital por su tratamiento mientras su hermano va a sus clases de bicross, Julián aquí está varias horas. Llega a la casa nuevamente un poco abatido y cansado con malestar de su tratamiento. Hay ocasiones en que los efectos del tratamiento son fuertes que tiene que quedarse internado, y las veces que resultan menos duras él puede ir a su casa y su mamá lo hace descansar temprano, mientras descansa en compañía de su hermano y su fiel mascota, con él disfruta ver películas antes de dormir.

Ana Paula

Ella se levanta casi a las 9 de la mañana desayuna y toma sus medicamentos, juega un rato con su gatita y ve series de superhéroes toda la mañana, también le gusta jugar un poco con su hermana pequeña, Ana espera con ansias la hora del almuerzo para poder ver a su papá y jugar un rato con él. Alrededor de las 3 de la tarde va con su mamá y su hermana a la casa de sus abuelos a dejar a su hermanita allá para poder ir a su tratamiento en el hospital. Dura varias horas su tratamiento, una vez que termina llegan a su casa para que ella pueda descansar en algunas ocasiones ella tiene efectos secundarios fuerte que ha tenido que quedarse en el hospital, y las veces que no, llega a casa para ver nuevamente a su papá, hermana y gatita.

2.2

Partidas de Diseño

2.2.1 Forma



Estilo Gráfico

El estilo que se utilizará para el desarrollo del producto será visualmente atractivo ya que está dirigido a niños de 5 a 8 años, la gráfica debe capturarlos y motivarlos. También debe permitirles conocer y mostrar sus emociones, así como incentivar un pensamiento positivo; junto con esto una distracción de forma creativa explorando su imaginación para crear un mundo donde puedan expresarse. La comunicación debe ser clara y con un lenguaje adecuado ya está siendo dirigida personas vulnerables.



Cromática

La paleta cromática que se maneja será entre los colores brillantes ya que en esta gama se encuentran los tonos en los que los niños se sienten cómodos y familiarizados y sobre todo amigables. Considerando que siempre debe mantenerse una armonía cromática al momento de combinar los distintos colores.



Tipografía

Las fuentes tipográficas será de la familia slab serif, como menciona Ania Kruk, en su documento, ya que este tipo de familia mantiene formas simples pero que dan características propias a cada carácter para evitar una confusión entre dichos caracteres y permitirles a los niños tener un buen ritmo de lectura con ayuda de las serifas. Por otro lado también comenta que el uso de algunos tipos de palo seco son idóneos, siempre y cuando no tengan similitud entre las letras y que eviten crear confusiones, es decir que estas también poseen características propias.



Ilustración

La ilustración al ser dirigida para niños debe ser visualmente atractiva, divertida, estimulativa para la imaginación, creatividad y fantasía. Esta debe ser clara y adecuada para los niños. Debe permitirles conectarse con ella de manera que puedan sentirse familiarizados y sentir empatía.



2.2.2 Función

Este producto de diseño busca generar una motivación en los niños que tienen una enfermedad oncológica, por otro lado también se busca generar una distracción durante proceso de tratamiento, de manera que proporcione al niño crear una actividad que le permite explorar su lado creativo y de fantasía donde pueda mostrar sus emociones y conectarse con ellas.



2.2.3 Tecnología

La tecnológica será realizada en dos partes la primera será digital por medio de herramientas como Adobe Illustrator para el desarrollo vectorial, Photoshop para tratamiento de imagen e Indesign para diagramación de texto e imagen. Como segunda parte está la impresión sobre algunos soportes, con variaciones en acabados y tintes.

2.3 Plan de Negocios

2.3.1 Producto

Producto gráfico ilustrado con diseño participativo y motivacional para pacientes oncológicos infantiles.



2.3.2 Precio

El valor del producto variará según la impresión sobre los distintos soportes con los acabados y tintes. Cabe mencionar que es un producto sin fines de lucro.

2.3.3 Plaza

El producto será desarrollado, aplicado y utilizado por los pacientes oncológicos infantiles del área pediátrica de Solca de la ciudad de Cuenca.



2.3.4 Promoción

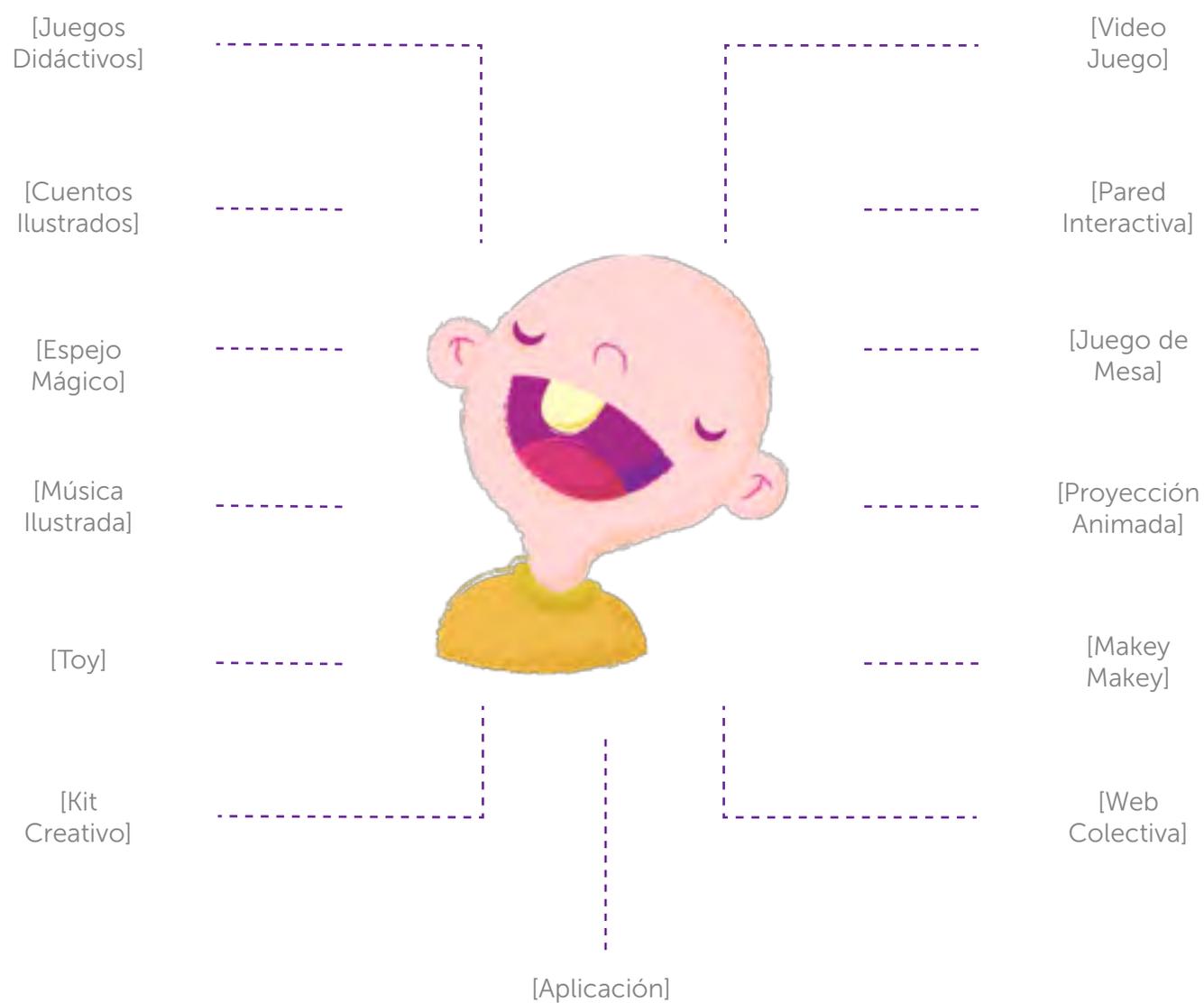
Para la promoción se podría realizar con la ayuda de fundaciones en las cuales se pueda replicar este producto y estas promocionarlo en sus redes sociales.





3.1 Brainstorming

Después de la recopilación de información sobre la problemática y el entorno del usuario para el cual se está diseñando, se tienen en claro algunos parámetros y posibles soluciones para desarrollar el producto. Por lo cual se realiza una lluvia de ideas siendo estas:



3.2

Generación de 10 ideas

“Juegos Didácticos” [IDEA 1]

Uso de una historia motivacional con gráfica ilustrada para generar emoción positiva en el niño durante su hospitalización tras su tratamiento médico. El niño puede crear su propio avatar para poder sentirse identificado con el juego. El mismo que le mostrará mensajes estimulantes para las emociones del paciente conforme vaya avanzando de niveles.

“Cuento Ilustrado” [IDEA 2]

Creación de un cuento conjuntamente con el niño para generarle una distracción mientras está en tratamiento, el también tendrá participación en la creación de las ilustraciones para el cuento de tal manera que el producto tenga un valor más profundo y emocional que crea esa conexión con el niño.

“Espejo Mágico” [IDEA 3]

Animación y reproducción de un personaje que el niño quiera convertirse, al momento de verse sobre el espejo (pantalla ipad, tablet o teléfono celular), empieza el escaneo de rostro y se convierte en su personaje ilustrado. Permitiéndole al niño explorar su imaginación y generarle un estado de ánimo positivo.

“Toy” [IDEA 4]

Por medio de la generación de un personaje se pasa a la construcción de planos del mismo para realizarlo sobre un soporte textil. En este caso de ser textil le permite al niño a tener un objeto con el cual puede generar un apoyo emocional durante su tratamiento. En el caso de que sea toy de papel, este será construido por el propio niño para mantenerlo en actividad y así ayudarlo a estar distraído sobre el entorno en el que se encuentra.

“Aplicación” [IDEA 5]

Desarrollo de una aplicación con mensajería instantánea diseñada especialmente para la comunicación de niños con sus padres. Se generarán emoticones propios para que expresen sus emociones y se comuniquen. Dentro de la misma tiene micro juegos motivacionales.

“Web Colectiva” [IDEA 6]

Creación de una plataforma colectiva con participación de varios ilustradores, que desarrollaran ilustraciones bajo pedido. Siempre y cuando el niño envíe una carta o video personal contando su historia y que desearía que le ilustren, y sobre el soporte que espera que se le entregue (toy, camiseta, poster, animación, etc.).

“Makey Makey Textil” [IDEA 7]

Diseño de una manta textil donde el niño pueda jugar mientras está hospitalizado y generar música ilustrada por medio del makey makey. Esta manta puede tener más de un participante y así permitir que el niño juegue con su familiar, cuidador, enfermera o doctor.

“Proyección Animada” [IDEA 8]

Generación de pequeñas historias animadas que se proyectan en la habitación del paciente (pared o techo), por medio de un proyector casero elaborado por el mismo por medio de una caja, una lupa, y un celular. Esta actividad tendrá indicaciones para que el niño pueda entender cómo realizarla y así estará en actividad mientras está en su habitación.

“Pared Interactiva” [IDEA 9]

Aplicación de ilustraciones a escala a lo largo de toda la pared de la habitación, conteniendo códigos QR para que el niño pueda ir escaneando de tal modo que le empiece a salir pequeñas animaciones con mensajes positivos para incentivar a su tratamiento y sobre todo a una mente positiva.

“Video Juego” [IDEA 10]

Creación de un juego de aventura para realizar durante la hospitalización, este puede estar acompañado de realidad virtual para ayudarlo a sobrellevar el entorno en el que se encuentra y mejorar la experiencia del videojuego, este tendrá ilustración y animaciones a lo largo del juego, teniendo en claro que este debe incentivar a un pensamiento positivo y estimulante para el niño.



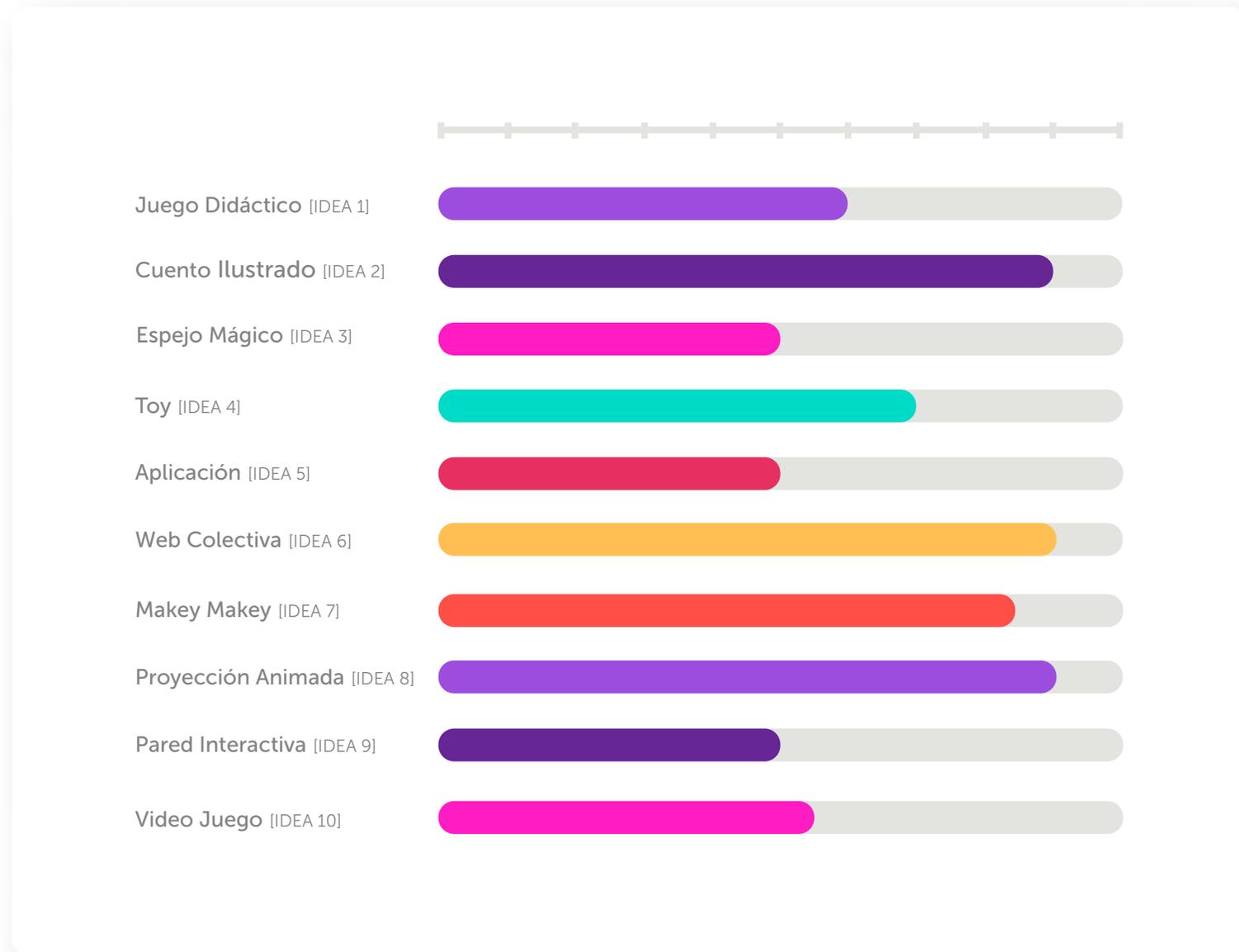
Imagen 11

3.2

Selección de las 3 ideas

Para la selección de estas tres ideas se hizo dos cuadros de valoración, sobre varios puntos que hay que tener en consideración. El primer cuadro está considerando los objetivos, vida útil del objeto, y la innovación del mismo. En cuanto al segundo cuadro de valores analiza los alcances y los resultados esperados. De esta manera se obtienen las tres mejores ideas mejor puntuadas con una sumatoria de estos dos cuadros.

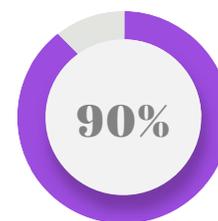
CUADRO 1 | Análisis en base a objetivos, tecnología e innovación.



[IDEA 2]

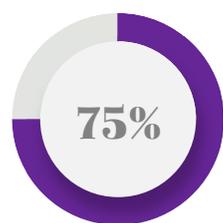
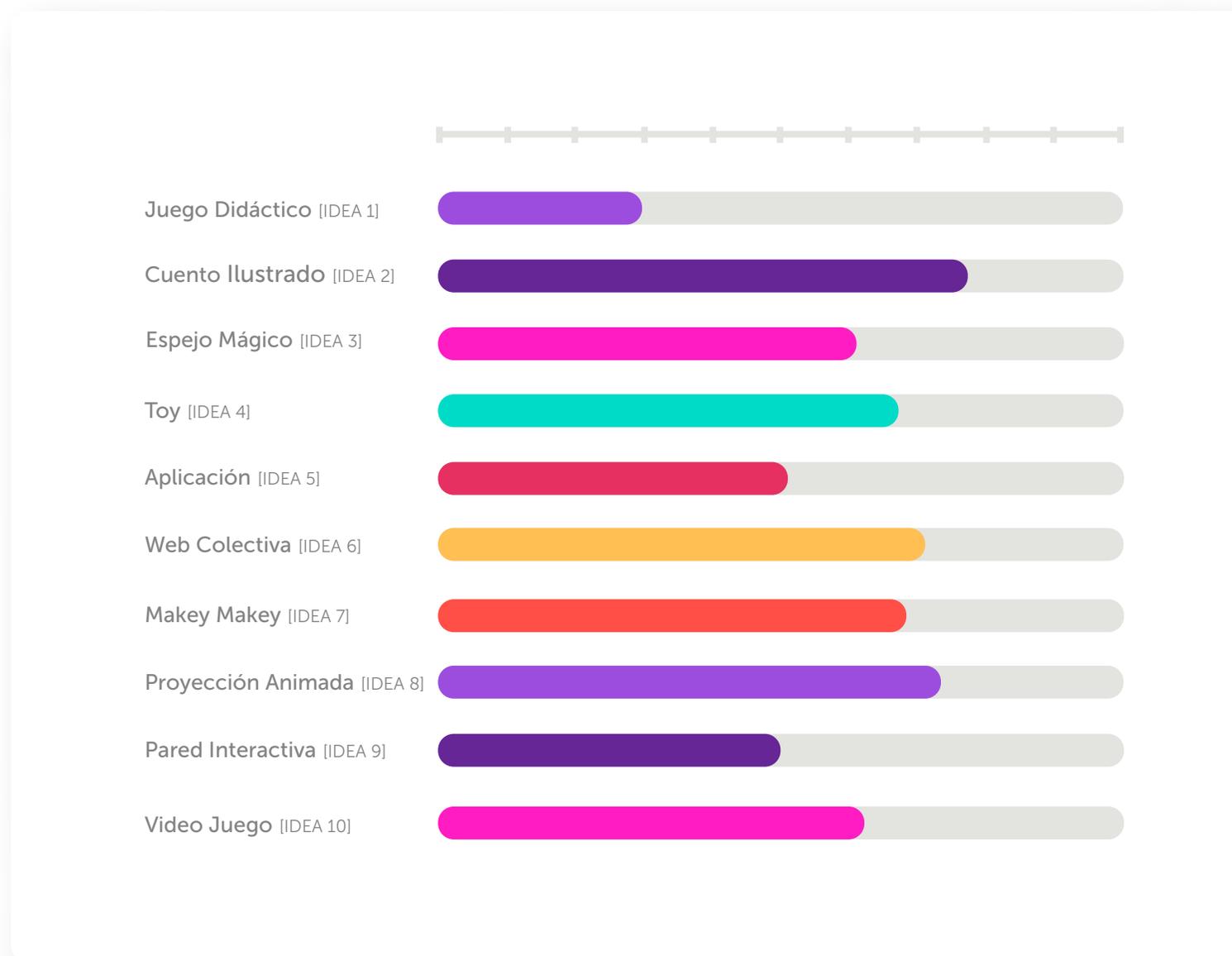


[IDEA 6]

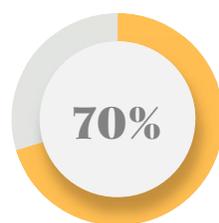


[IDEA 8]

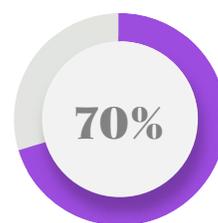
CUADRO 2 | Análisis en base a resultados esperados y alcances.



[IDEA 2]



[IDEA 6]



[IDEA 8]



Imagen 12

"IDEA A" [CUENTOS ILUSTRADOS]

Genera actividad con el niño en la cual se puede dar el co- design, y permite la distracción que se está buscando, para ayudar al niño a sobre llevar su proceso de hospitalización. Estimula la parte creativa y le permite a explorar su imaginación. Puede ayudar a crear una conexión emocional con el producto.



Imagen 13

"IDEA B" [WEB COLECTIVA]

Desarrolla participación entre usuario e ilustradores. Ayuda a expresar de una manera más fácil lo que está ocurriendo en su entorno de vida y permite al colectivo crear un objeto que les permita conectarse emocionalmente con el usuario.



Imagen 14

“IDEA C” [PROYECCIÓN ANIMADA]

Permite una actividad en el niño que le refuerza a un entretenimiento durante su proceso de hospitalización mediante la elaboración de su propio proyector.

Estimula la imaginación y genera motivación por las pequeñas animaciones que se proyectan ya que son historias que incentivan a un pensamiento positivo (mismas que son creadas por los pacientes o familiares).

3.3 Idea Final

*Imagen 15*

CUENTO ILUSTRADO

La idea seleccionada fue valorada bajo los parámetros como la disponibilidad de aparatos electrónicos, y estado de ánimo del paciente. Teniendo claro estos puntos, se desarrolla los cuentos partiendo del co-design, permitiendo la participación directa del usuario en el proceso de creación del producto, por lo cual se ve conveniente el diseño de un KIT CREATIVO, el cual está compuesto por material que le permite dibujar o garabatear su historia conjuntamente con el diseñador. El cuento es generado a la par con el niño tanto la historia como la gráfica. Este cuento será sobre soporte impreso como uno en digital donde se puede ver pequeñas animaciones de las ilustraciones contenidas en el cuento. Permitiendo de tal manera tener ese apego emocional sobre el producto diseñado ya que se identificara de inmediatamente con el mismo.



Imagen 16





En esta fase se empleó la parte investigativa de las anteriores fases, en las cuales se conciderarón como parte fundamental las emociones que se generan en los pacientes oncológicos de edad pediátrica, y también se tiene en cuenta el entorno de vida y la afecciones que tiene por el cambio de su realidad.

El desarrollo de este proyecto tiene como fundamentos el co-design y el diseño emocional, puesto que el niño esta atravesando un cambio muy fuerte en cuanto a su salud, su cuerpo, su entorno de vida y sobre todo sus emociones, por lo cual se tomó los referentes teóricos que se analizó en el primer capítulo, ya que son los que mejor se adaptan para la resolución de este proceso creativo para la generación del producto final que es un cuento, que tiene como propósito muy importante generar una distracción en el paciente por medio de una actividad, que parte del diseño participativo donde el paciente esta involucrado de manera directa en la generación de dicho producto.

4.1 Creación del Cuento

“Kit Creativo” [PASO 1]

Para la creación del cuento partiendo del diseño participativo con el niño, como se mencionó anteriormente, se diseñó primero un KIT CREATIVO, este contiene herramientas para dibujar, es decir lapices de colores, cuaderno, goma de borrar, lápiz, rotuladores de colores y también plastilina. Estos materiales están pensados para que el niño se adapte con cualquiera de estos para poder realizar el proceso de la creación de los personajes del cuento.







“Ilustración Temáticas” [PASO 2]

Se ilustró tres tipos de temáticas para que el niño pueda elegir y saber la dirección que tomaría el cuento. Las ilustraciones que se hicieron fueron de: una jirafa, para la categoría de animales; monstruos, para fantasía; finalmente niño y niña, para cuento humanizado. Teniendo estas ilustraciones se le enseñó al paciente y el seleccionó el que más le gusta. En este caso fue seleccionado el de la niña.

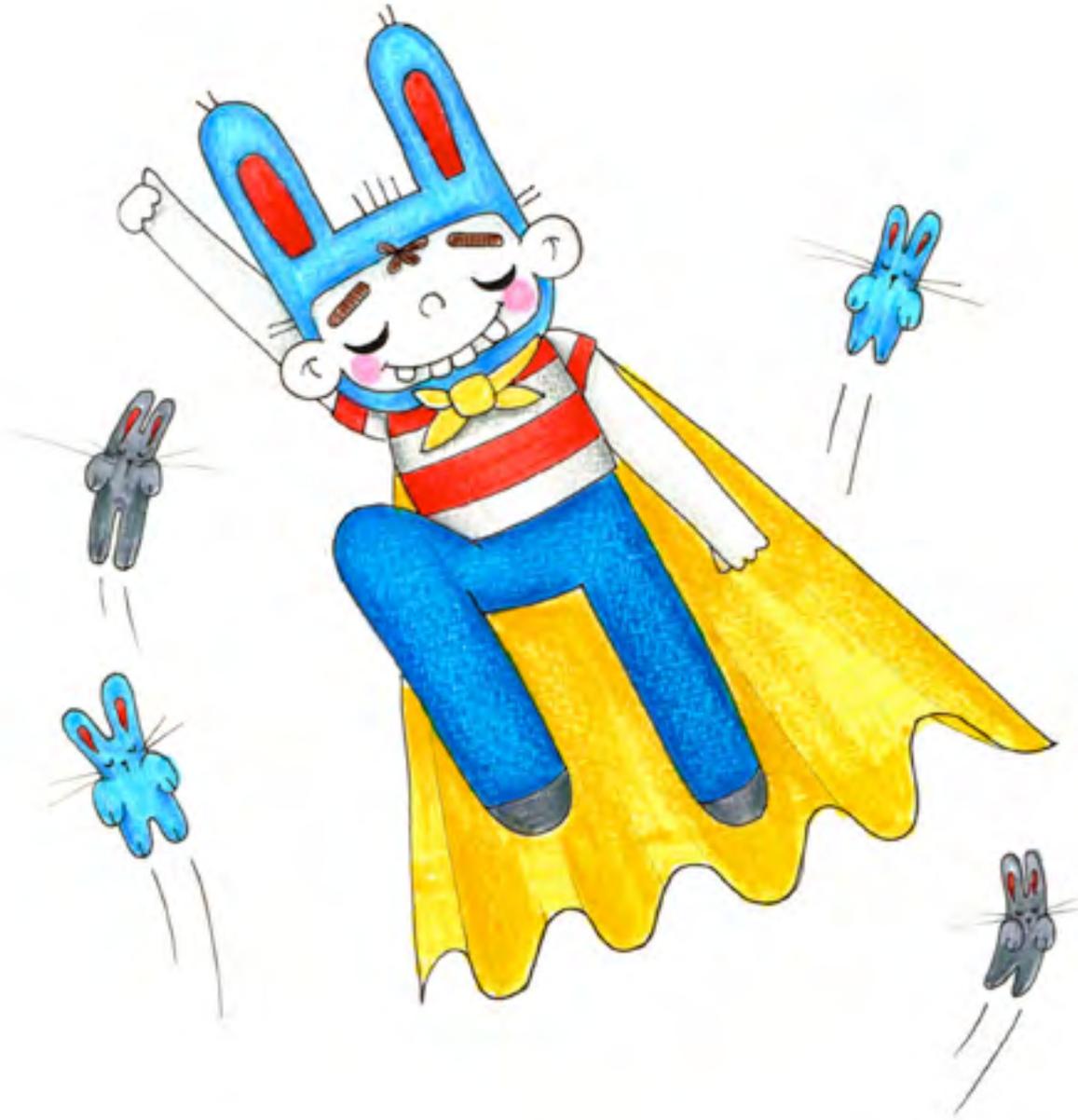
[Animales / Jirafa]



[Fantasía / Mounstruos]



[Humanizado / Niño]



[Humanizado / Niña]



“Creación de la Historia” [PASO 3]

El cuento se creó en base a la imaginación del niño, para este se puso parámetros para facilitar la elaboración del mismo, para lo cual se utilizó los STORY CUBES, que son dados que contienen iconos. Con la ayuda de una aplicación con esta temática; en la categoría de niños, en cual se elige el nivel de dificultad de los dados, siendo un rango de 6 dados como máximo. Para la selección aleatoria de los dados, el niño agitó el teléfono, dando como resultado: una sirena, peluche, familia, arte, juego y por último un saltador. El paciente seleccionó con cuales de estos quiere que su historia sea desarrollada, quedando así: sirena, peluche, juego y familia.



“Creación de Personajes” [PASO 4]

Teniendo todas las pautas para la historia, se elaboro conjuntamente con el niño los personajes que irían en el cuento, se tomó de referencia una de las ilustraciones que se le enseñó anteriormente y así elaboró sus propios personajes, de los cuales posteriormente se pasaron al proceso de la ilustración final para la creación definitiva del cuento, donde se adicionó más personajes para dar fuerza visual y conectar más la historia con la gráfica.









Dalia

Personaje Principal
Sirena



Tulipán

Personaje Principal
Peluche



Padres

Personajes Secundarios
Familia



Gaviota

Personaje Secundario

Animales

Personajes complementarios
Caballo de mar, pulpo, pez
y medusa.



4.2 Diseño del Cuento

“Tulipán” [Historia]

Muy muy lejos de su casa
daba brincos bajo el mar
tan tan alto llegaba,
Dalia a los pájaros podía tocar.

Junto a su gato Tulipán
jugueteaba sin parar,
hasta que una despistada gaviota
se ha aparecido por el mar,
ha confundido su comida,
que ha robado a Tulipán.

Dalia está muy asustada
que a su amigo quiere ayudar,
la gaviota se ha escapado
¡que triste está Dalia!.

Varios días han pasado
Dalia ha entristecido y llorado
su buen amigo esta perdido,
y sus papás han decidido
ayudarla a encontrarlo.

¡Uf! Dalia por fin se ha emocionado,
podrá recuperara a Tulipán.

Su aventura han empezado,
al pulpo han preguntado,
sin respuesta se han quedado,
también han preguntado
a la medusa y al caballito de mar,
si a la gaviota vieron pasar.

Pero un pequeño pez,
les ha podido ayudar.
En una boya, la gaviota
se ha quedado a descansar.

Uy pero en qué profundo sueño
se ha encontrado la gaviota,
que Dalia no ha tenido miedo
para salvar a Tulipán

¡Pero que felicidad! ¡Que alegría!
Dalia al fin tranquila se sentía,
su amigo ha regresado a su vida,
gracias a la ayuda de su familia.

“Tipografía”

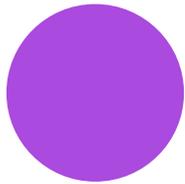
“Características propias en los tipos, rasgos familiares para los niños en proceso de aprendizaje ”

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
nñ ñ O o Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Vv Zz

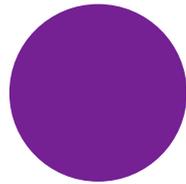
[SANDBOX MELODRAMA]

db

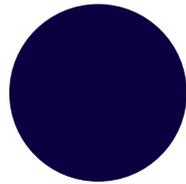
"Cromática"



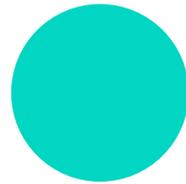
[#AC4BDE]



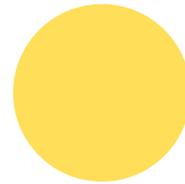
[#752195]



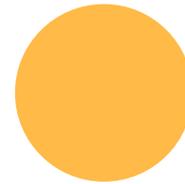
[#0E013F]



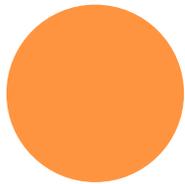
[#00D7C3]



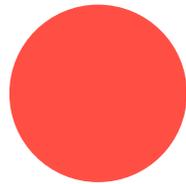
[#FFDDSA]



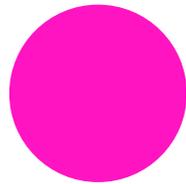
[#FFVA47]



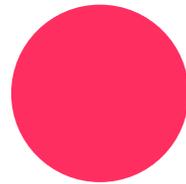
[#FF9341]



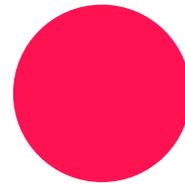
[#FF4F45]



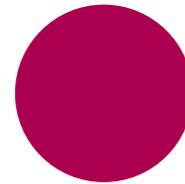
[#FF14C2]



[#FF2D62]

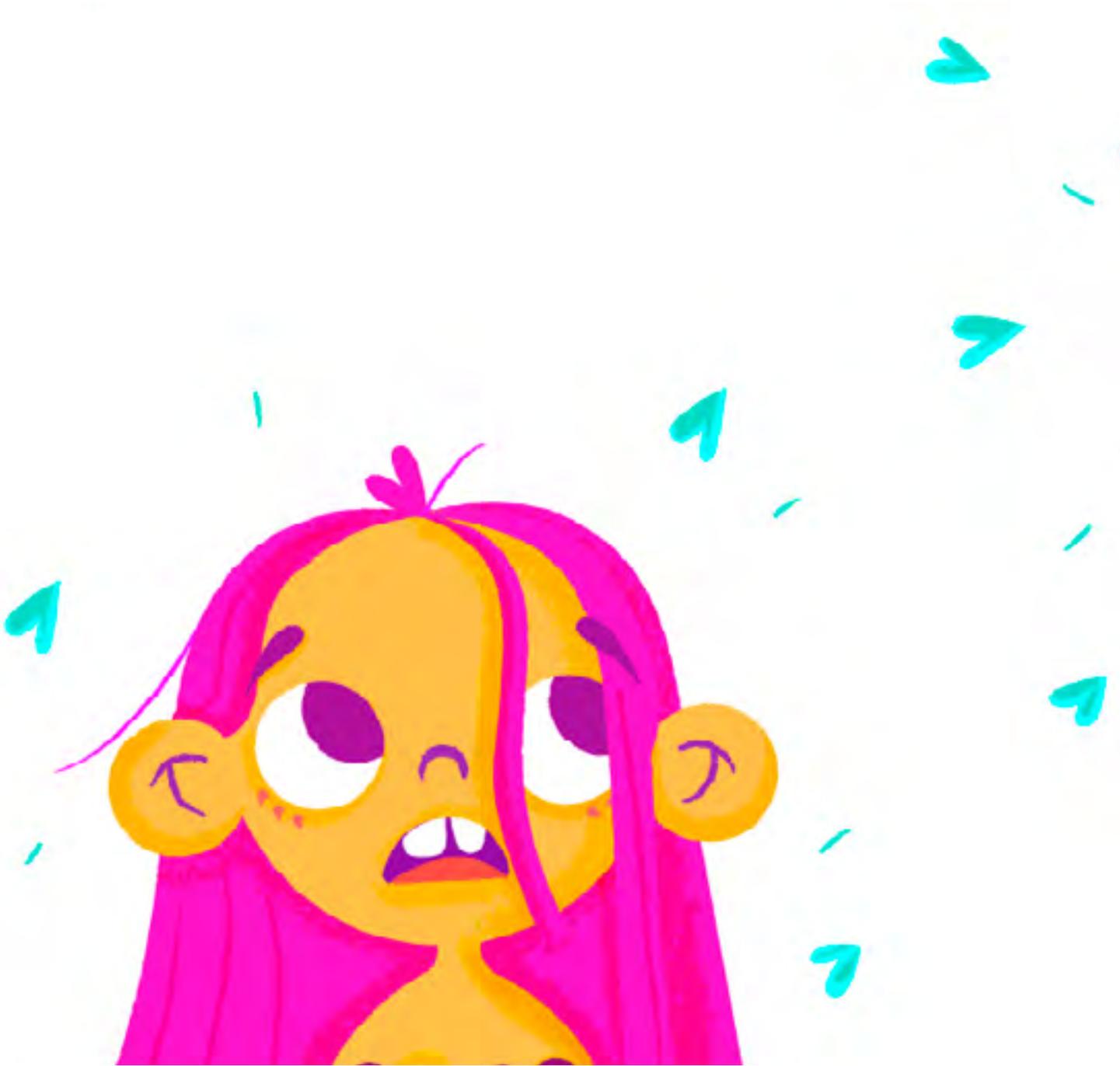


[#FF1152]

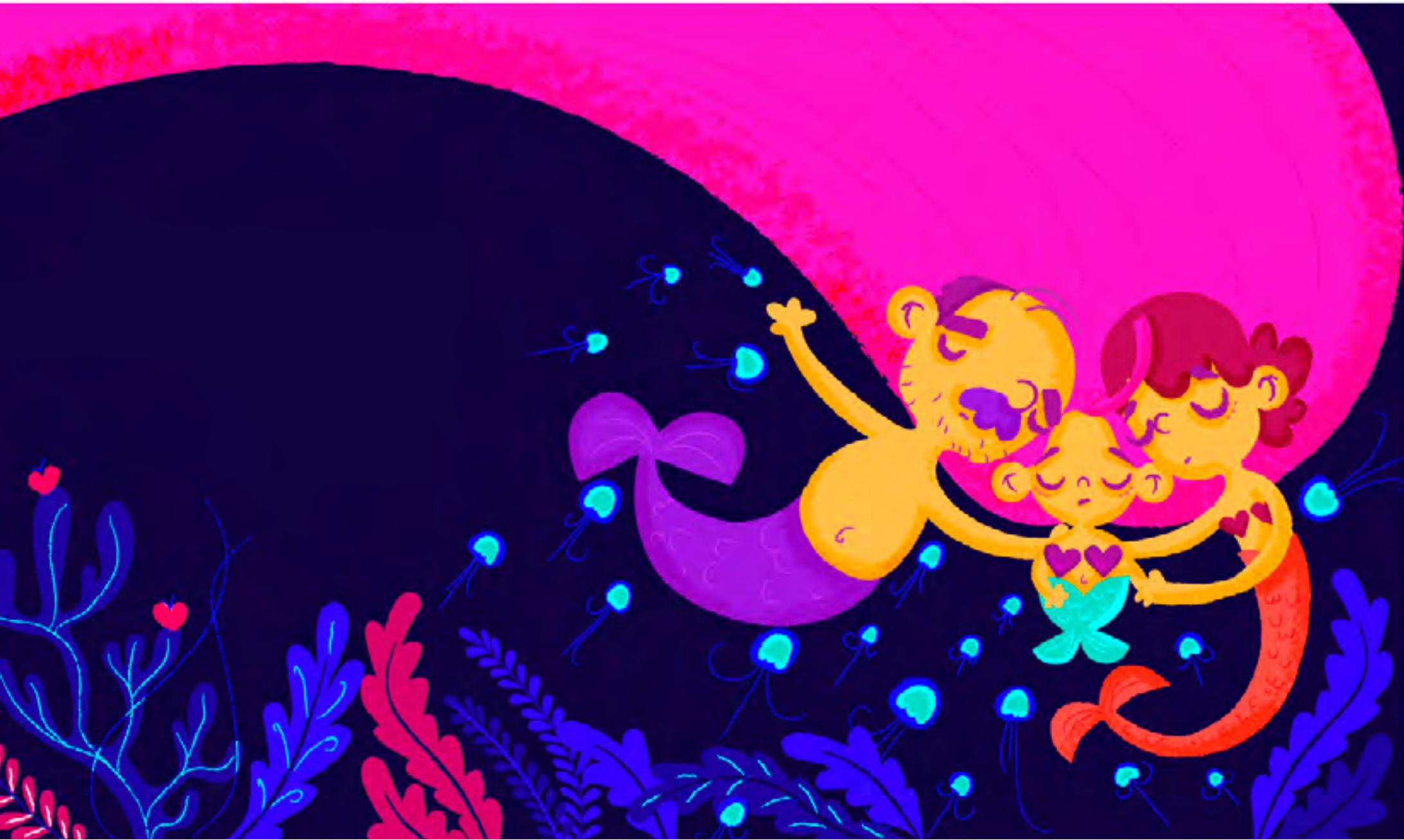


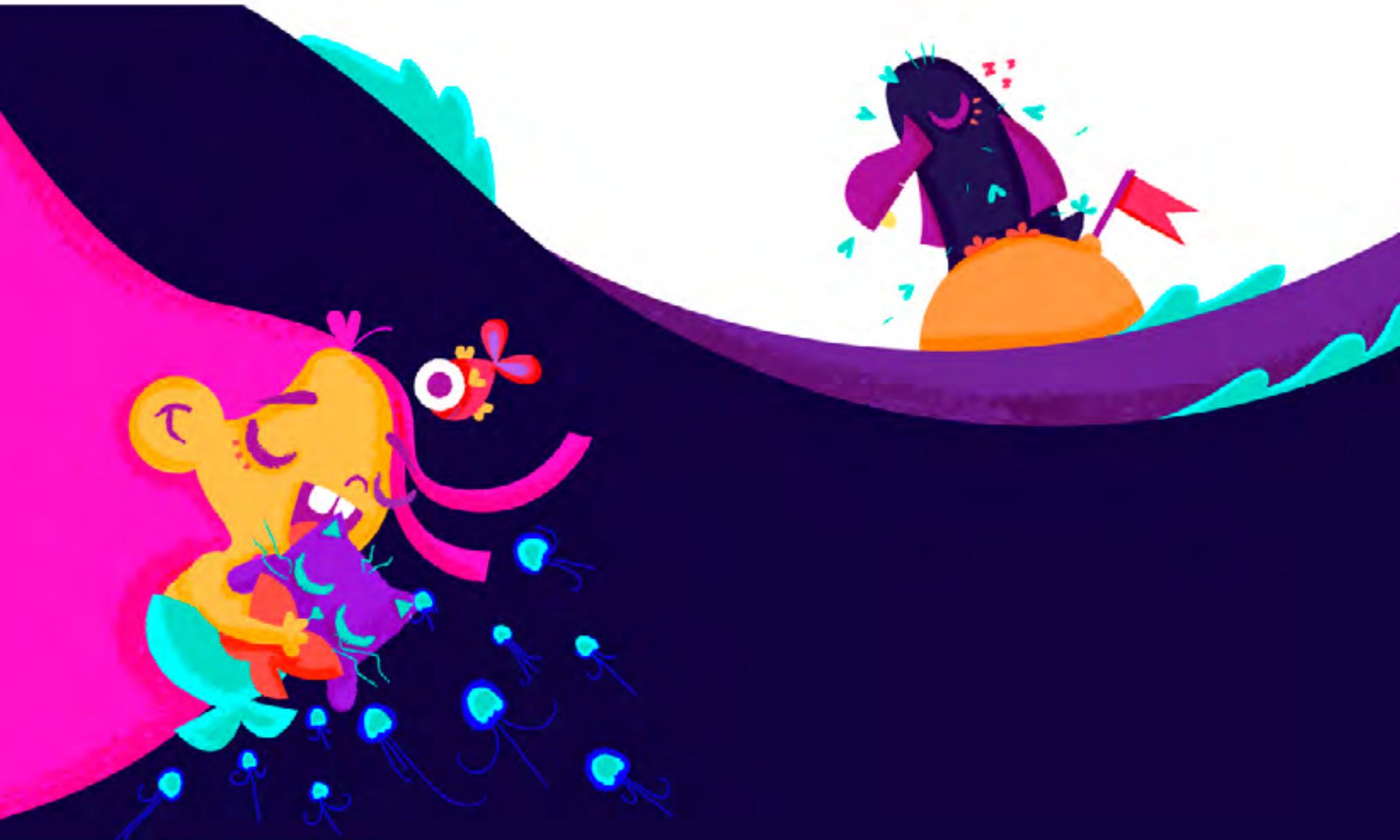
[#AA014F]











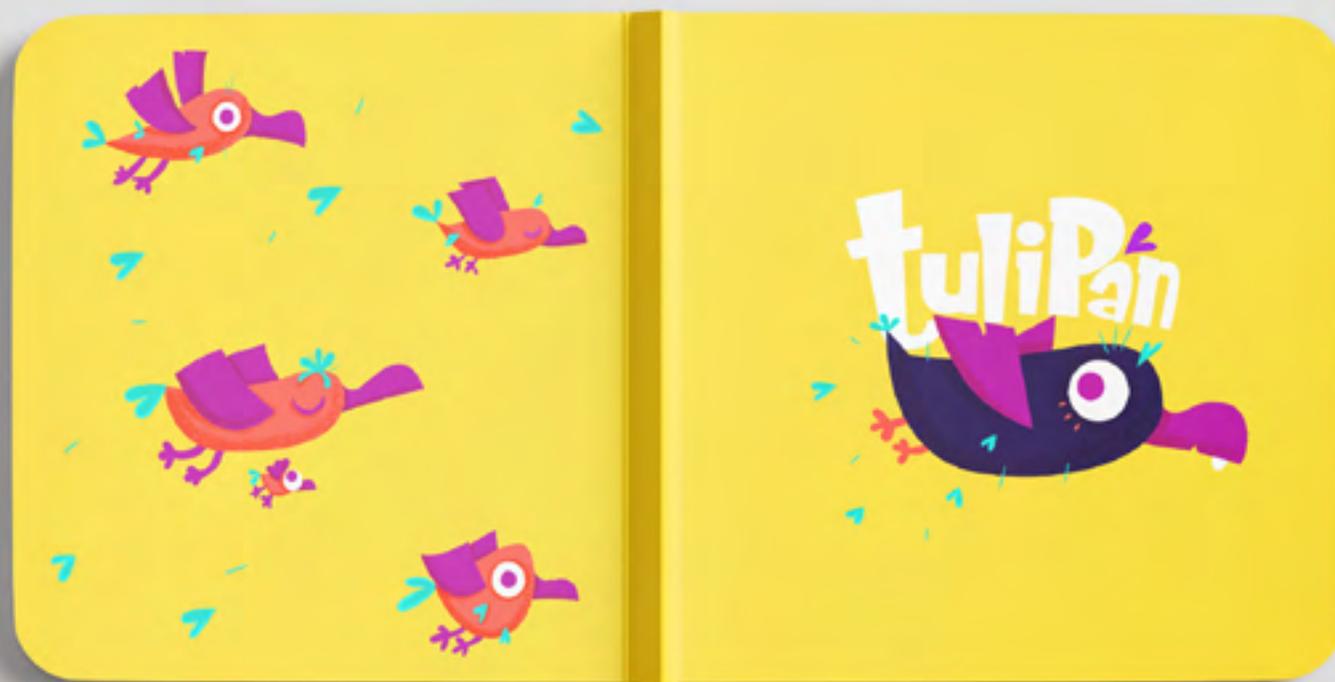


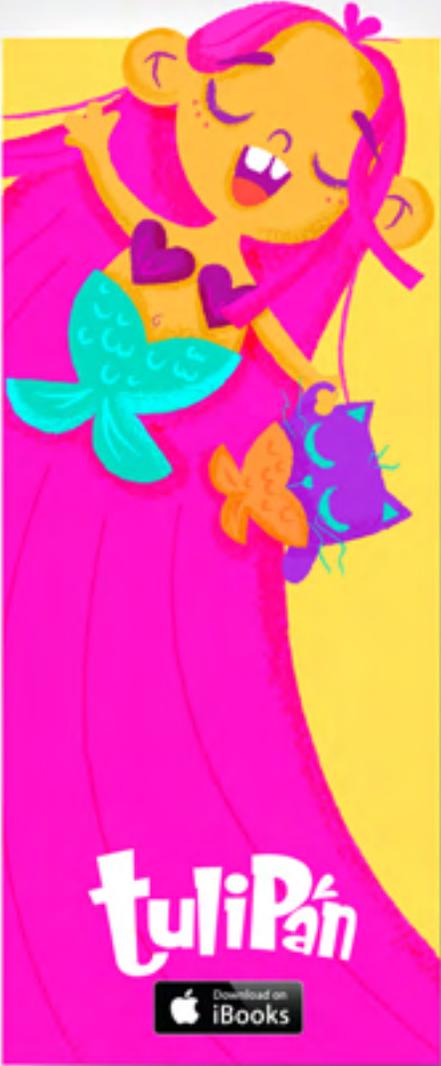






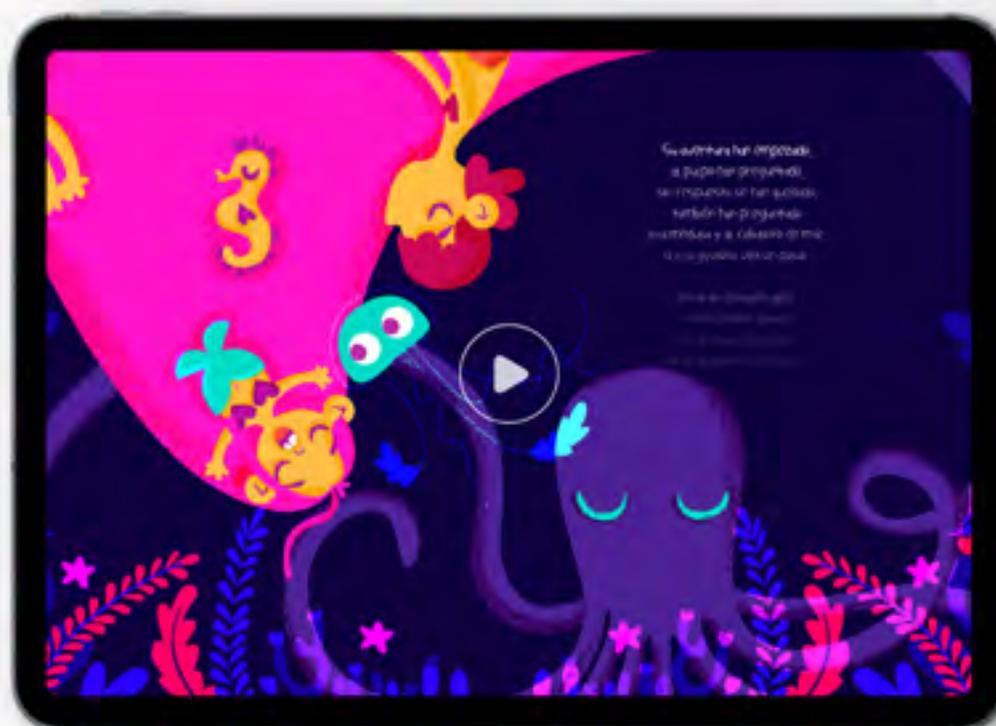






tuliPan

CUENTO ANIMADO



Conclusiones

El desarrollo de este proyecto permitió conocer sobre las interrelaciones que deben darse entre las diferentes profesiones con el propósito de generar un producto óptimo, de esta manera fue necesario profundizar en los escasos conocimientos sobre el cáncer , sobre todo las emociones que desencadenan en pacientes de edad pediátrica ya que están sometidos a un proceso que para ellos es invasivo y desconocido, sin mencionar la repercusión que tiene en todo su estilo de vida; analizando así dichas emociones, desde sus componentes, tipología, su conexión con la salud, la psiconeuroinmunología y sobre todo en el cáncer.

Mediante el co-design se pudo establecer una mejor comunicación con el usuario, permitiendo generar un producto con un alto nivel de diseño emocional, ya que el usuario participó de forma directa en todo el proceso de la elaboración del cuento, desde la creación de la historia hasta el diseño de los personajes. Teniendo así un producto final donde el usuario está conectado más allá de lo racional y lo estético de dicho cuento.

Recomendaciones

Una vez concluido este proyecto surgen algunas recomendaciones tanto a nivel académico cuanto a nivel profesional.

Durante la formación académica es necesario proponer espacios de trabajo interdisciplinario más allá de la relación que por su naturaleza existe entre los diferentes campos del diseño. El vincularse con estudiantes y/o profesionales de otras áreas como la medicina, psicología, educación, por citar algunas, permite al diseñador gráfico adentrarse de mejor manera en la realidad de cada problemática. En este caso en particular, se vio la necesidad de conocer una temática tan actual como es el cáncer y todas las implicaciones que esta enfermedad trae consigo y que se tornan más críticas en el momento en que afecta a pacientes de edades tempranas.

De igual manera, en la práctica profesional el Diseñador Gráfico debería tener la predisposición para enfrentar sus proyectos desde perspectivas más amplias como el co-design que entiende al diseño como el trabajo colaborativo con quien a futuro será el usuario del producto y/o servicio con el propósito de conseguir el resultado que más se apegue a las necesidades y deseos del consumidor.

Bibliografía

American Cancer Society. (Enero 29, 2016). [Científica]. ¿Qué es el cáncer?. Obtenido de <https://www.cancer.org/es/cancer/aspectos-basicos-sobre-el-cancer/que-es-el-cancer.html>

American Cancer Society. (Septiembre 18, 2017). Efectos tardíos del tratamiento contra el cáncer infantil. [Científica]. Obtenido de <https://www.cancer.org/es/tratamiento/los-ninos-y-el-cancer/cuando-su-hijo-tiene-cancer/efectos-tardios-del-tratamiento-contr-el-cancer-infantil.html>

Ariza, S. (2018). Diseño emocional para niños: explorando el marco reflexivo. *Economía Creativa*, 09, pp. 28 – 50. Ciudad de Juárez

Conejera O., Vega, K., & Villarroel, C. (2005). Diseño Emocional “Definición, metodología y aplicaciones” (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica Metropolitana, Santiago de Chile.

Kruk, A., (2010). Tratamiento tipográfico de los libros infantiles (Tesis de maestría). Eina, Barcelona.

Montaña, J. (2010), Diseño Participativo: Herramientas de Fortalecimiento Corporativo, *Revista M&M*. (66), 72 -78. Diseñador Industrial - Editor de la Red Latinoamericana de Diseño

n,a. (2008). Hezigune. [Blog] . Obtenido de http://www.saregune.net/ikasi/hezigune/curso.php?curso=disenno2&leccion=disenno2_intro_que

n,a. (n,a). El bebe. [Blog] . Obtenido de: <https://www.elbebe.com/ocio-infantil/ninos-interpretar-dibujos-infantiles-significado>

n,a. (2008). Sobrecolores. [Blog] . Obtenido de https://sobrecolores.blogspot.com/2008/01/el-color-en-la-infancia.html?fbclid=IwAR0rkFyRxflGUDkOeuKO3P5YfJnVJ46sbGwR5fjF305S_R1IPRTM9aCge7l

n,a. , (2017). Tipos de cáncer infantil. [Blog]. Obtenido de: <https://www.fundacionflexer.org/tipos-de-cancer-infantil.html>

Rafael Bisquerra Alzira. (2009) . Psicopedagogía de las emociones. Madrid: Editorial Síntesis.

Rupal, C. (2014). Cáncer infantil. [Científica]. Obtenido de: <https://kidshealth.org/es/parents/cancer-esp.html>

Índice de Imágenes

[IMAGEN 1]:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155981144928277&set=a.431468143276&type=3&theater>

[IMAGEN 2]:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2267019109982347&set=a.573297779354497&type=3&theater>

[IMAGEN 3]:

<https://www.facebook.com/PsicologaclinicaEstefaniaMonsalve/photos/a.909336862549420/1094940927322345/?type=1&theater>

[IMAGEN 4]:

https://3.bp.blogspot.com/-go791S5ioOg/VLg2z-_55hl/AAAAAAAAUgU/Hpz8cuV1QVM/s1600/Ycaza.jpeg

[IMAGEN 5]:

https://static1.squarespace.com/static/54067ed3e4b01b550b4140c8/t/5b7232ba898583c37b1f6131/1534210757944/182_Romy_5y.jpg?format=500w

[IMAGEN 6]:

https://static1.squarespace.com/static/54067ed3e4b01b550b4140c8/t/5b7232dcaa4a998f850146ec/1534210791988/182_Vago.jpg?format=500w

[IMAGEN 7]:

https://4.bp.blogspot.com/-ZybMFhwHrIk/WjGb4zEOWvI/AAAAAAAAADuk/bY_DgTbZi3kFtNCg5J9rVJJAowaVtOrJgCLcBGAs/s1600/Ilustraciones-Hospital-4.jpg

[IMAGEN 8]:

<https://youtu.be/9gNRVwmkg7U>

[IMAGEN 9]:

<https://kentmeireisphotography.com/kids-with-cancer-portraits-2/>

[IMAGEN 10]:

https://fotomission.org/espanol/kids/images/child_image_web.jpg

[IMAGEN 11]:

<https://www.flickr.com/photos/bearprints/3924035417/>

[IMAGEN 12]:

<https://www.flickr.com/photos/bearprints/4726953504/>

[IMAGEN 13]:

<https://www.flickr.com/photos/bearprints/4732358284/>

[IMAGEN 14]:

<https://www.flickr.com/photos/bearprints/4775942553/>

[IMAGEN 15]:

<https://www.flickr.com/photos/bearprints/5896406355/>

[IMAGEN 16]:

<https://www.flickr.com/photos/bearprints/5862403951/>

ABSTRACT

Cooperative and motivational design with child oncology patients**Abstract**

Pediatric cancer patients develop emotional problems that require attention during and after the treatment. By applying theoretical referents such as co-design and emotional design, a story was generated with the direct participation of the patients to develop a product that generated an entertaining activity while they were in hospital. This design process provides patients with an emotional connection to the product, as it contributes to the motivation and stimulation of positive thinking. The product also contributes to explore their imagination by taking their creative side to create the story.

Key words: co-design, emotional design, emotions, cancer, children

Student's Signature

Catalina Serrano Cordero, Mg.
Thesis Supervisor

Student's name: Vanessa Estefanía Cabrera Mora.



Magali Arteaga
Translated by
Magali Arteaga, MA