

JUEGO DE

IMPOSTORES

Proyecto de integración curricular

Diseño de un juego lúdico para informar a los adolescentes de 16 a 18 años sobre los riesgos del uso inadecuado de las redes sociales

Estudiante:

Diana Estefanía Clerque Terán

Tutora:

Ing. Andrea Rivadeneira C., Mtr.



PUCE | DISEÑO GRÁFICO



RESUMEN

Este proyecto de titulación tiene como objetivo desarrollar una herramienta interactiva para adolescentes de 16 a 18 años, centrada en informar sobre los riesgos asociados al uso inadecuado de las redes sociales. A través de un juego de impostores ambientado en una red social simulada, los participantes asumen roles específicos y enfrentan dinámicas que les permiten identificar y prevenir amenazas como el ciberbullying, el grooming, las fake news, el phishing y el hackeo.

El desarrollo del proyecto sigue una metodología de diseño centrada en el usuario, que incluye análisis tipológico, ideación de conceptos, validación con expertos y desarrollo de prototipos. El diseño combina elementos gráficos llamativos y una narrativa inmersiva para captar la atención de los adolescentes, promoviendo el aprendizaje activo y la reflexión sobre el comportamiento en entornos digitales. Además, el proyecto busca no solo educar, sino también fomentar el diálogo y la sensibilización en torno a estas problemáticas, convirtiéndose en una herramienta efectiva para docentes, padres y estudiantes en la construcción de un entorno digital más seguro.

ABSTRACT

This project aims to develop an interactive tool for adolescents aged 16 to 18, focused on informing them about the risks associated with the inappropriate use of social media. Through an impostor game set in a simulated social network, participants take on specific roles and engage in dynamics that help them identify and prevent threats such as cyberbullying, grooming, fake news, phishing, and hacking.

The project's development follows a user centered design methodology, which includes typological analysis, concept ideation, expert validation, and prototype development. The design combines striking graphic elements and an immersive narrative to capture adolescents' attention, promoting active learning and reflection on digital behavior. Furthermore, the project aims not only to educate but also to encourage dialogue and awareness around these issues, making it an effective tool for teachers, parents, and students in building a safer digital environment.

DEDICATORIA

A mis padres, por su apoyo incondicional a lo largo de este camino y por confiar en cada decisión que he tomado. Gracias por estar siempre presentes y acompañarme en cada paso de este proyecto.

A mi hermano, quien fue la inspiración detrás de esta idea y cuyo apoyo fue fundamental para que este trabajo se hiciera realidad.

A mis personas más importantes, Cami y Alejo, por estar a mi lado en los momentos más difíciles, por su paciencia y por recordarme siempre que, a pesar de los desafíos, nunca estoy sola.

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por su amor y apoyo en cada paso de este camino. Gracias por creer en mí y por estar presentes en los momentos más desafiantes.

A mis amigas de carrera y en especial a Vanne y Karen, mis mejores amigas de carrera, quienes me apoyaron en este proyecto como si fuera suyo. Sin su ayuda incondicional, este logro no habría sido posible.

A mi tutora y lector, por su guía, paciencia y dedicación. Sus valiosos comentarios y orientación fueron esenciales para alcanzar este logro.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	8
1.1 Antecedentes	9
1.2 Hipótesis de trabajo	15
1.3 Objetivos	15
2. DESCRIPCION DEL CASO Y DIAGNÓSTICO	16
2.1 Presentación del caso	17
2.2 Diagnóstico del caso	20
2.3 Caracterización del usuario	24
2.4 Análisis tipológico	26
2.5 Definición del problema gráfico	32
2.6 Requerimientos del proyecto	34
3. DESARROLLO	36
3.1 Generación de la idea (concepto)	37
3.2 Exploración de la forma (estilo)	44
3.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico	47
3.4 Desarrollo del prototipo	50
3.5 Detalles técnicos y de producción	67
3.6 Evaluación de la propuesta	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
BIBLIOGRAFÍA	79
ANEXOS	83

ÍNDICE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Síntesis del árbol de problemas	14
Figura 2. Página web de “Alumbra”, como ejemplo de la información existente	19
Figura 3. Página web de “Alumbra”, como ejemplo de la información existente	19
Figura 4. Página web de “Fundación Mapfre”, como ejemplo del material gráfico existente	20
Figura 5. Fotografía de la portada de la serie “P#t@s Redes Sociales”	26
Figura 6. Fotografía de la plataforma de Experiencity	28
Figura 7. Fotografía del juego de mesa Pictionary	30
Figura 8. Uso de los métodos	37
Figura 9. Uso de los métodos	37
Figura 10. Boceto del concepto “Juego de Importadores”	40
Figura 11. Boceto del concepto “Auxilio Virtual”	41
Figura 12. Boceto del concepto “Interferencia Virtual”	43
Figura 13. Exploración de la forma del primer concepto	44
Figura 14. Exploración de la forma del segundo concepto	45
Figura 15. Exploración de la forma del tercer concepto	46
Figura 16. Forma	52
Figura 17. Tipografía	53
Figura 18. Paleta cromática	54
Figura 19. Bocetos iniciales de los personajes	56
Figura 20. Personajes iniciales	56
Figura 21. Boceto carta de personajes	59
Figura 22. Carta de personajes	60
Figura 23. Contraportada de la carta de personajes	60
Figura 24. Bocetos tarjetas de actividades	61
Figura 25. Tarjetas de actividades	61

Figura 26. Boceto hoja de instrucciones	62
Figura 27. Hoja de instrucciones	63
Figura 28. Boceto infografía interactiva	64
Figura 29. Infografía interactiva	64
Figura 30. Folleto informativo	65
Figura 31. Caja inicial	66
Figura 32. Caja final	66
Figura 33. Caja final pieza 1	67
Figura 34. Caja final pieza 2	68
Figura 35. Carta de personajes	69
Figura 36. Tarjeta de actividades	69
Figura 37. Instrucciones	70
Figura 38. Folleto	70
Figura 39. Proceso de validación con el usuario del material	74
Figura 40. Proceso de validación con el usuario del material	74
Figura 41. Proceso de validación con el usuario del material	74
Figura 42. Proceso de validación con el docente	75
Tabla 1. Análisis tipológico de la serie "P#t@s Redes Sociales"	27
Tabla 2. Análisis tipológico de "rainbow experience: retro escape-box"	29
Tabla 3. Análisis tipológico de "pictionary"	31
Tabla 4. Personajes	57
Tabla 5. Personajes	58
Tabla 6. Costos de producción de la propuesta a nivel empresarial (4 semanas)	71
Tabla 7. Costos de producción de la propuesta a nivel estudiantil (8 meses)	72
Tabla 8. Resumen del presupuesto de producción de 100 unidades	72

1.

i**N****t****R****O****D****U****C****i****ó****N**

Antecedentes

La evolución de las redes sociales ha transformado profundamente la comunicación, convirtiéndola en un proceso bidireccional que conecta a usuarios de todas las edades. En el caso de los adolescentes, las redes sociales se han convertido en un aspecto fundamental en su vida diaria.

Las redes sociales establecen una edad mínima legal para su uso: 13 años en Twitter y Snapchat, 14 años en Facebook, 16 años en Instagram y 18 años en LinkedIn y WhatsApp. En cuanto a YouTube y Google, la edad mínima para crear una cuenta de usuario es de 16 años. No obstante, estas regulaciones, aplicables en España, no siempre se cumplen, ya que al adquirir un teléfono móvil Android generalmente implica la instalación de aplicaciones como WhatsApp, sin importar la edad del usuario. Además, más de un tercio (35%) de los jóvenes de entre 13 y 17 años reportan utilizar plataformas de redes sociales como Youtube, TikTok, Instagram y Snapchat de manera casi constante (Moreno & Radesky, 2023).

Según UNICEF (2022), la edad promedio a la que los niños en España obtienen su primer dispositivo móvil es ligeramente inferior a los 11 años. Este hecho ha generado un debate continuo entre asociaciones de padres y madres, centros educativos y psicólogos especializados en infancia (como se citó en Oliveria, (2023)).

En el caso estadounidense, en Washington, casi la mitad de los jóvenes (48%) que utilizan sus teléfonos durante más de cinco horas diarias han experimentado depresión o sentimientos de aislamiento. Además, un 50% de los adolescentes encuestados admitieron considerarse adictos a los dispositivos y al uso de redes sociales (Alonso et al., 2018).

De manera similar, una encuesta realizada a 1.500 jóvenes españoles reveló que un 53% de los jóvenes entre 15 y 29 años reconocen un uso excesivo de sus teléfonos celulares y su dependencia de estos. De igual manera mostró que un 70% de ellos no está consciente del tiempo que desperdician en redes sociales; mientras que, un 64% aceptó que la tecnología ha pasado a ser dominante en sus vidas, considerándola un dispositivo indispensable para su rutina diaria (Megías, 2024).

En este sentido, las cifras relacionadas con el mal uso de internet por parte de menores resultan alarmantes. En España, el 23% de los menores, con edades comprendidas entre los 12 y 15 años, han recibido solicitudes de índole sexual por parte de adultos a través de redes sociales (Ortega-Barón et al., 2022, como se citó en Oliveria, 2023). Los hallazgos del estudio ponen en evidencia tanto la vulnerabilidad de los adolescentes en el entorno digital como la necesidad de crear estrategias de protección ante dichas amenazas.

A nivel mundial, un estudio recopilado en el Repositorio de Tesis USAT indica que, según una encuesta de UNICEF (2019) reveló que más de un tercio de los adolescentes en 30 países han sido víctimas de acoso a través de redes sociales, y que uno de cada cinco ha dejado de asistir a la escuela debido al ciberacoso y la violencia que han enfrentado (Chafloque, 2022). En el caso de Latinoamérica, un estudio de UNICEF (2022) indicó que el 40% de los adolescentes han estado expuestos a amenazas en línea, como ciberacoso, grooming o la difusión no autorizada de información personal.

En Ecuador, la conectividad a Internet ha experimentado un crecimiento significativo, con un 60,4% de los hogares con acceso a la red. Dentro de este grupo, el 73,3% emplea Internet principalmente para interactuar en redes sociales y comunicarse (INEC, 2021, citado en ChildFound, 2023)). Este contexto expone a los usuarios a posibles amenazas y situaciones de violencia digital. Un informe de ChildFound (2023a) reveló que cuatro de cada diez estudiantes han enfrentado riesgos en redes sociales, destacándose el grooming como una de las amenazas más comunes para adolescentes de entre 15 y 18 años. Además, la falta de conocimiento sobre medidas de seguridad en línea, como la protección de datos personales, agrava esta problemática (ChildFound, 2023a).

De igual forma un informe elaborado por la Fundación ChildFund, UNICEF y el Ministerio de Educación en Ecuador, las plataformas digitales más empleadas por estudiantes entre 12 y 18 años incluyen WhatsApp, TikTok y Facebook (ChildFund, 2024, como se citó en Machado, 2023).

Estos datos cobran mayor relevancia al considerar que la investigación, basada en una muestra de 20,376 estudiantes a nivel nacional, evidenció que el 40% de ellos ha estado expuesto a amenazas en línea, como el ciberacoso, accesos no autorizados a sus cuentas o la divulgación de información personal sin su consentimiento. El estudio destaca que los adolescentes de entre 12 y 14 años están más expuestos a los retos virales, mientras que los estudiantes de 15 a 18 años son más vulnerables al "grooming", es decir, al acoso sexual por parte de adultos a través de internet.

Además, se enfatiza que un problema relevante es la

poca prioridad que los estudiantes le dan a la seguridad y resguardo de su información. Entre los hallazgos, se descubrió que los adolescentes comparten información sensible, como correos electrónicos, nombres completos e intereses, en las redes sociales. A esto se suma el hecho de que el 17.44% de los encuestados no toma medidas de protección, como la instalación de antivirus o la realización de copias de seguridad (Machado, 2023).

La ciber violencia es otro problema significativo que afecta desproporcionadamente a los adolescentes, manifestándose en diversas formas, como el cyberbullying. Esta modalidad de acoso virtual es una forma de violencia psicológica que se ejerce a través de las redes sociales y otras plataformas digitales. Un solo usuario puede ser blanco de múltiples agresores coordinados, lo que agrava su impacto emocional. Además, al ocurrir en entornos digitales, esta problemática resulta más difícil de detectar por los adultos, lo que aumenta la vulnerabilidad de las víctimas (Mentes Abiertas Psicología, 2022).

De este primer análisis se concluye que la dependencia generada hacia las nuevas tecnologías y las redes sociales ha llegado a ser un detonante para las relaciones tanto sociales como personales. Además, cómo afecta en su diario vivir al ya no llevar una vida gratificante con las cosas que se tiene alrededor y dejan de disfrutar de las actividades que realizaban debido a su constante conexión digital. Según Robinson y Smith (2024), el uso excesivo de las redes sociales puede contribuir a la ansiedad, la depresión y el aislamiento social en los adolescentes, quienes, en muchos casos, experimentan irritabilidad al desconectarse o sienten la necesidad de pasar más tiempo aislados para evitar enfrentar la realidad.

A pesar de tener recursos informativos en formato digital, como páginas web y videos educativos, estos materiales suelen carecer de un enfoque didáctico que capte la atención de los adolescentes. Según estudios de García-Peñalvo (2020), aunque los contenidos digitales pueden ser accesibles, la falta de una estructura pedagógica adecuada limita su eficacia en términos de motivación y aprendizaje en jóvenes (García-Peñalvo, 2020).

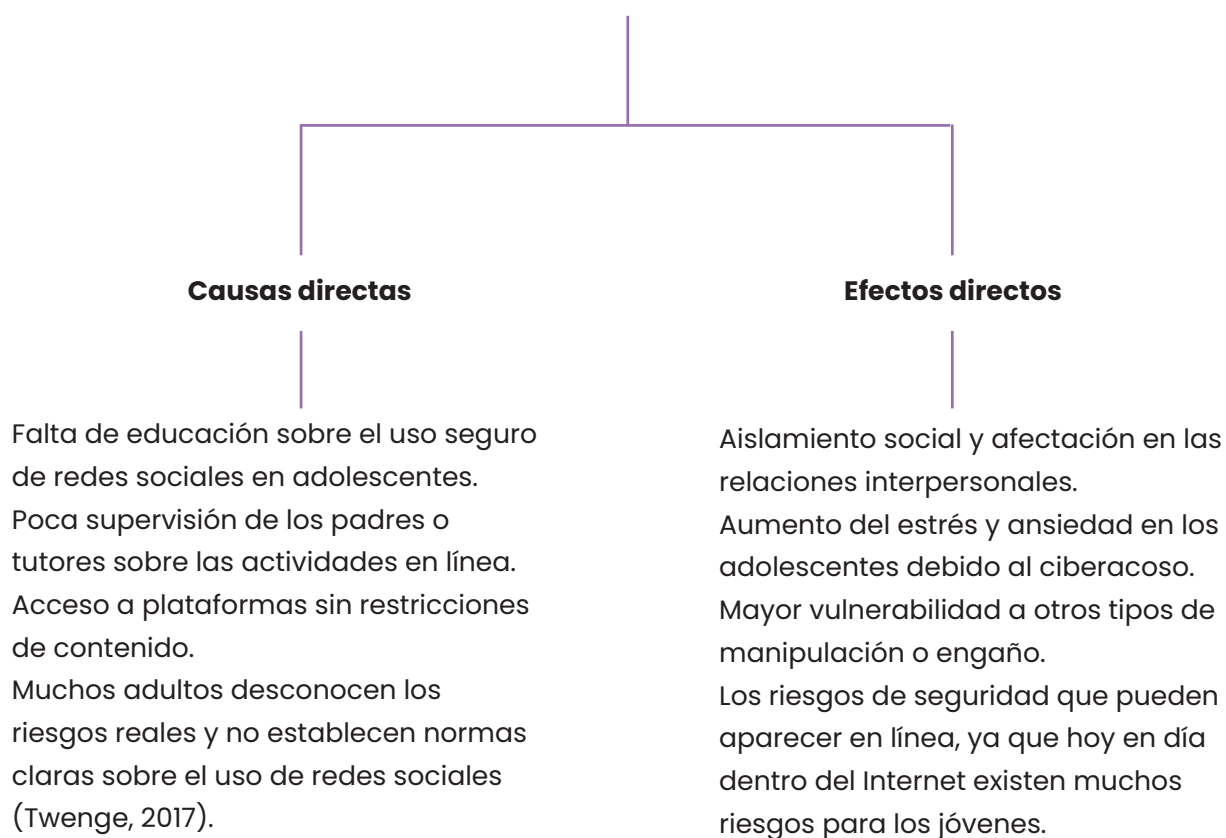
Investigaciones sobre gamificación y diseño instruccional señalan que el uso de dinámicas interactivas, como juegos o simulaciones, aumenta la retención de información y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011).

Diversas instituciones, tanto a nivel global como local, han implementado recursos digitales como páginas web y programas educativos para concientizar a los jóvenes sobre los riesgos asociados al uso inadecuado de las redes sociales. Sin embargo, estos materiales a menudo carecen de estrategias didácticas efectivas que capten la atención de los adolescentes y promuevan su participación activa en el aprendizaje.

Por ello, resulta crucial desarrollar herramientas que combinen aspectos visuales atractivos con dinámicas interactivas para educar a los jóvenes sobre los peligros del uso inadecuado de las redes sociales.

Figura 1.
Síntesis del árbol de problemas

*Riesgos del uso inadecuado de las redes sociales en
adolescentes de 16 a 18 años*



Hipótesis




La implementación de un diseño informativo, dirigido a los adolescentes de 16 a 18 años, que informe sobre los riesgos del mal uso de las redes sociales sin límites establecidos fomentará la toma de conciencia y la adopción de medidas preventivas.

Objetivos

GENERAL

Desarrollar un sistema de información interactivo para sensibilizar a los estudiantes de tercero de bachillerato del Colegio AMV (16 a 18 años) sobre los riesgos del uso inadecuado de las redes sociales, facilitando la creación de estrategias prácticas para establecer límites saludables, aplicando metodologías de diseño de información e interacción.

ESPECÍFICOS

-  Mostrar los principales riesgos asociados al mal uso de las redes sociales a las adolescentes.
-  Diseñar material informativo e interactivo que presente de forma clara y dinámica información para un uso saludable de las redes sociales.
-  Evaluar si el mensaje transmite con claridad los riesgos y funciona como una advertencia para mejorar el conocimiento y comportamiento de los adolescentes.

2.

DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO

2.1 Presentación del caso

Los riesgos de las redes sociales y sus consecuencias han sido evidenciados en diferentes casos de la vida real en Ecuador. Por ejemplo, en 2016, en la provincia de El Oro, una joven fue víctima de secuestro tras haber contactado a un desconocido a través de la red social Facebook. A partir de ello, se exigió un pago de 15 000 dólares por parte de los delincuentes a cambio de la liberación de la víctima, (El Comercio, 2016). Este tipo de delitos afecta particularmente a adolescentes, quienes son más vulnerables y, en muchos casos, navegan por internet sin tomar las precauciones necesarias (El Comercio, 2016).

Ahora bien, para delimitar el caso de estudio, es fundamental identificar al grupo objetivo. Este proyecto se centra en un grupo de estudiantes del colegio Academia Militar del Valle (AMV), específicamente jóvenes de entre 16 y 18 años, estudiantes de tercero de bachillerato "A". Los adolescentes forman parte de un sistema educativo basado en disciplina estricta y normas rigurosas propias de un régimen militar. Dicho modelo de formación enfatiza la obediencia, la organización y el cumplimiento de reglas que regulan tanto su comportamiento como su acceso a la tecnología.

Dentro de la institución, el uso de dispositivos electrónicos, especialmente teléfonos celulares, está estrictamente prohibido durante la jornada académica. La normativa busca minimizar distracciones, mantener el orden y evitar la exposición a contenidos digitales no supervisados. Sin embargo, a pesar de esta restricción, los estudiantes llevan consigo teléfonos móviles y los utilizan de manera discreta en momentos estratégicos, como durante descansos o cuando no hay supervisión directa.

Si bien en el colegio no pueden hacer uso de redes sociales de manera abierta, fuera de la institución tienen acceso ilimitado a plataformas digitales, lo que influye en sus hábitos de consumo y exposición a riesgos en línea. Este contraste entre la restricción dentro del régimen y la libertad digital fuera de él evidencia la necesidad de estrategias que promuevan el uso responsable de redes sociales.

Aunque ya existe contenido informativo en forma de videos educativos y publicaciones en páginas web (véase Figura 2 y Figura 3), como es el caso de una página web "Alumbra", la cual posee material e información sobre los riesgos de las redes sociales y prevención de los mismos, estos recursos no son lo suficientemente interactivos para captar el interés de los adolescentes.

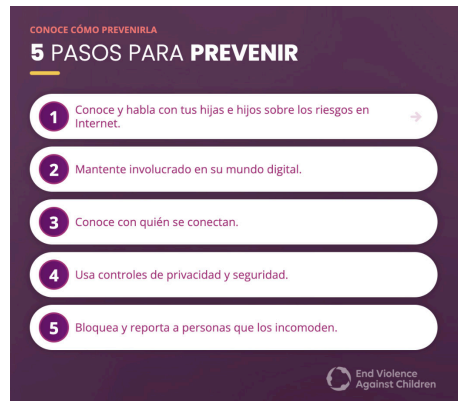
Figura 2.
Página web de "Alumbra", como ejemplo de la información existente.



Nota: La fotografía es un referente a como se presenta la información sobre el tema, se muestra como ejemplo. Tomado de Alumbra (#QueNoCaiganEnSusRedes | Prevención de Violencia Sexual En Línea | Alumbra, s. f.)

Figura 3.

Página web de "Alumbra", como ejemplo de la información existente.



Nota: La fotografía es un ejemplo de cómo diseñan la información sobre el tema. Tomado de Alumbra (#QueNoCaiganEnSusRedes | Prevención de Violencia Sexual En Línea | Alumbra, s. f.).

En contraste con el enfoque educativo sobre temas como la sexualidad, que en ocasiones es abordado en charlas impartidas por profesionales durante el año lectivo, el tema de las redes sociales y sus riesgos no recibe la misma atención en las unidades educativas. En ese sentido, se busca cubrir esta carencia educativa y brindar un recurso que fomente la concienciación y prevención en un tema crítico para su desarrollo personal y social.

2.2 Diagnóstico del caso

Como se observa en la Figura 2 y Figura 3, las páginas web enfocadas en los riesgos de las redes sociales toman como fuente de información: videos, investigaciones de revistas o periódicos, entre otras. Por otro lado, diferentes organizaciones como ONGs o fundaciones realizan actividades presenciales para hacer uso de material físico, como se observa en la Figura 4.

Figura 4.

Página web de "Fundación Mapfre", como ejemplo del material gráfico existente.



MATERIALES EDUCATIVOS

Actividades para el aula de Educación Secundaria

Para desarrollar una buena salud digital e identificar los riesgos y peligros de un mal uso de las TIC, hemos elaborado una serie de actividades didácticas para trabajar en el aula con los estudiantes Educación Secundaria.

[📄 Descargar](#)

Nota: La fotografía de la página se muestra como ejemplo de cómo presentan el material gráfico para el uso en unidades educativas. (Controla Tu Red, Materiales Educativos - Fundación MAPFRE, 2022).

Aunque se traten de ejercicios para adolescentes direccionados a la reflexión sobre la adicción a los videojuegos o a las redes sociales y su mal uso, la información solo se presenta en formato texto. Esto no basta para llamar la atención de los adolescentes y crear una concientización verdadera, pues no se utilizan otros recursos gráficos o interactivos.

Adicionalmente, se debe considerar que este tipo de material, enfocado en los riesgos y peligros de las redes sociales, afecta bastante en diferentes áreas de la vida de los adolescentes como: aspectos emocionales y psicológicos, la identidad y autenticidad, la educación y el sueño. Esto se debe a que los adolescentes se encuentran en una etapa vulnerable, llena de cambios e inestabilidad, por lo que la presión social y el miedo a ser juzgados afecta su el desarrollo de su identidad (Miluska, 2024).

En ese contexto, se llevó a cabo una entrevista con la psicóloga Diana Álvarez, especialista en el área, trabaj con adolescentes en temas emocionales y adicciones, tiene experiencia al trabajar con pacientes que han llegado a generar una dependencia a los dispositivos tecnológicos donde se desarrollan las redes sociales, esto con el propósito de profundizar en el tema y obtener una perspectiva profesional que aporte al desarrollo del estudio. Menciona que el tiempo en redes sociales resulta altamente estimulante debido a la sobrecarga de energía y emociones que generan al exponer a los usuarios a contenidos extraordinarios y diversos, que simulan una cercanía con la realidad (comunicación personal, 1 de junio de 2024).

La tecnología y las interacciones digitales están empezando a tener un mayor impacto que las actividades presenciales, como reunirse para un juego de mesa. En estos entornos presenciales, las personas tienen la oportunidad de interactuar cara a cara, lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales como el reconocimiento de emociones y gestos, aspectos que suelen perderse en las interacciones en línea.

Además, muchas personas recurren a las redes

como una estrategia de escape cuando sus entornos familiares o sociales no son agradables. Buscan en el entorno digital un lugar donde se sientan comprendidos y puedan pertenecer, aquí es donde hay que tener cuidado ya que es ahí cuando los jóvenes pueden caer en engaños ya que el sentirse comprendido por alguien que conocen en redes sociales les hace confiar en esa persona y pueden llegar a compartir información y datos personales los cuales los pone en riesgo. Sin embargo, es fundamental aprender a construir relaciones humanas saludables en sus entornos reales, creando espacios que fomenten el contacto social y las interacciones cara a cara.

Se desarrolló un cuestionario (Anexo 3) enfocado en los adolescentes de tercero de bachillerato de la Academia Militar del Valle, con este grupo objetivo de 30 adolescentes, siendo ellos quienes nos darían los datos importantes sobre cuánto tiempo se estima que pasan en las redes sociales, que tipo de contenido suben o ven en estas plataformas, entre más cosas. Con esta encuesta se logró obtener respuestas un poco más cercanas sobre como la situación de los jóvenes se desarrolla dentro de este mundo y como es su punto de vista sobre las redes sociales.

Para esto se hizo una serie de preguntas en las cuales indirectamente se obtuvo información concreta sobre cómo les afecta las redes sociales, para tener un mejor acercamiento de cómo es su desarrollo en el mundo del internet. Se quería obtener respuestas más claras sobre qué piensan acerca del ciberacoso, cómo afectan las redes a nivel emocional y cómo estas llegan a tener impacto a su vida, ya sean por críticas, mensajes o por el contenido que visualizan en las redes sociales.

Los resultados obtenidos del diagnóstico muestran que el 50% ha compartido información personal, como fotografías y datos privados, mientras que el otro 50% opta por no compartir nada. El 70% expresó interés en conocer más sobre los riesgos del uso indebido de las redes sociales, mientras que el 30% indicó que no considera necesario recibir esta información.

En relación con el tema específico de los riesgos, el 80% de los adolescentes no ha sido víctima ni testigo de ciberacoso, mientras que el 20% afirmó haber enfrentado este tipo de situaciones. Asimismo, un 80% no ha recibido comentarios no deseados sobre su apariencia, aunque un 20% sí los ha experimentado en alguna ocasión. Un 75% indicó que las redes sociales generan presión para cumplir con estándares, como comportamientos o estilos de vida, mientras que el 25% lo percibe de manera ocasional.

Se reflexionó acerca de cómo, a pesar de brindar entretenimiento y conexión social, las redes sociales también presentan aspectos negativos cuando no se controlan adecuadamente. Los jóvenes comentaron la importancia de que este tema se aborde más en el ámbito educativo, ya que las redes sociales son un espacio significativo en su desarrollo social. También sugirieron que contar con materiales educativos diseñados específicamente para ellos sería una herramienta valiosa para prevenir riesgos y fomentar un uso consciente de estas plataformas.

2.3 Caracterización del usuario

Para la caracterización del usuario se tomó en cuenta el nivel educativo, su estructura familiar y los valores éticos y sociales que influyen en su comportamiento y en su interacción con las redes sociales. La muestra de interés se compone de jóvenes estudiantes de tercero de bachillerato "A" de la Academia Militar del Valle, entre 16 a 18 años. Los estudiantes se encuentran en una etapa crítica de formación, en la que el uso de las redes sociales juega un papel muy importante en su vida diaria, influyendo en sus relaciones interpersonales, autopercepción y desarrollo emocional.

En cuanto a su nivel de educación, los estudiantes están en la fase final de su educación secundaria, lo que supone una mayor presión académica y la necesidad de tomar decisiones relacionadas con su futuro académico y profesional. El entorno de la Academia Militar también moldea sus conductas, ya que fomenta la disciplina y la responsabilidad, aspectos que pueden entrar en conflicto con las distracciones y riesgos presentes en el uso excesivo o inadecuado de las redes sociales.

Con relación a su estructura familiar, según la psicóloga Carolina Narváez, los adolescentes provienen de diversos tipos de hogares, incluyendo familias nucleares, monoparentales y extendidas, lo que puede influir en los niveles de supervisión y orientación que reciben respecto al uso de las plataformas digitales. La comunicación dentro del núcleo familiar es un factor determinante en cómo las jóvenes manejan los riesgos y peligros al que se exponen en estas redes, como sería la exposición a contenido inapropiado, ciberacoso o la sobreexposición de su vida personal. (comunicación personal, 3 de septiembre de 2024).

Por último, en términos de valores, aunque los jóvenes reciben una formación que enfatiza la disciplina, el respeto y el compromiso cívico dentro de la parte académica militar, se encuentran fuertemente influenciadas por las tendencias y modas que circulan en redes sociales. Esto puede generar una tensión entre los valores promovidos en su entorno tanto institucional como del hogar y los modelos de comportamiento que encuentran en las plataformas como Instagram, TikTok y otras. Dicho fenómeno se explica porque a menudo las adolescentes se enfrentan al dilema sobre la presión por ajustarse a los estándares de popularidad, la imagen corporal y el comportamiento en línea, lo que aumenta los riesgos asociados al más uso de las redes.

Esta caracterización es clave para comprender el contexto y las necesidades de las adolescentes, a fin de diseñar estrategias de información que las orienten y eduquen sobre los peligros del uso inadecuado de las redes sociales, así brindándoles herramientas para gestionar su presencia digital de forma más segura consciente.

Cabe recalcar que, se trata de un grupo perteneciente a una generación que ha crecido en un entorno digital, profundamente influenciado por las redes sociales, convirtiéndose en un público más susceptible a los riesgos asociados a estas plataformas. Por lo tanto, las redes sociales se han convertido en un medio primordial para establecer amistades y mantener contacto, lo que, a su vez, incrementa la probabilidad de que los adolescentes enfrenten amenazas en línea.

2.4 Análisis tipológico

En este análisis se han explorado diversas tipologías que buscan fomentar la interacción social fuera del entorno digital, con el objetivo de diseñar materiales que promuevan el uso responsable de las redes sociales entre adolescentes.

La serie *P#ut@s redes sociales* es un material audiovisual que aborda de manera crítica y directa el impacto negativo que puede tener el uso excesivo de las redes sociales. A través de un formato innovador y accesible para el público adolescente, la serie presenta situaciones cotidianas que ilustran los peligros de la sobreexposición en línea, el ciberacoso y la construcción de una imagen irreal en las plataformas digitales. (Lago, 2023)

Figura 5.

Fotografía de la portada de la serie “P#t@s Redes Sociales”



Tabla 1.

Análisis tipológico de la serie “P#t@s Redes Sociales”

	ASPECTO A EVALUAR	TIPOLOGÍA LOCAL
INFORMACIÓN GENERAL:	Concepto: Idea central del producto gráfico.	Un proyecto que tiene mucha sátira y vivencias de su quehacer dentro del mundo virtual.
	Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Busca mostrar el mundo dentro de las redes sociales, lo que de verdad pasa detras de las vidas de los influencers y famosos.
	Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	Para los adolescentes
	Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	Es una serie que trata acerca de lo que se esconde detrás de cada post perfecto, sobre todo porque nadie es perfecto, mientras más brilla un post, siempre habrá una sombra más fuerte atrás.
	Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	Plataforma de reproducción en streaming de video y Redes Sociales
	Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Audiovisual (Serie)
DISEÑO:	Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	Hace uso del azul como un tono oscuro de fondo, mientras que muestra colores alegres como el amarillo, rosado, turqueza como ejemplo de lo que se muestra en redes sociales es ficticio .
	Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Hacen uso de una tipografías sans serif y solo usan mayúsculas para llamar más la atención en el título de la serie.
	Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Muestran en el título en grande y hace juego de la cromática para enfatizar de que trata la serie a través de la portada.
	Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	Es de fácil accesibilidad, hace uso de recursos como la comedia basada en una farsa exagerada para captar la atención de los adolescentes.
	Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Hace uso de comedia satírica, realismo sucio y lenguaje coloquial y referencias culturales. En cuanto a los estilos visuales hacen uso del hiperrealismo saturado y montajes.
TÉCNICA:	Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	Mantienen una línea gráfica durante toda la serie.
	Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Hicieron uso de software para la edición de video, la creación de gráficos y para la composición de gráficos.
	Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Presupuesto alto para trabajar con todo un equipo de producción, más la plataforma de streaming, el marketing y la promoción que le dieron.
EFICACIA:	Impacto: Alcance y engagement del producto.	Tiene un alcance alto hacia el público, dado que es una producción hecha para que el público se identifique y disfrute.
	Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Alto nivel de retorno ya que la producción fue de alto alcance a nivel mundial.
	Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Tiene un posicionamiento entre los primeros puestos en Latinoamérica.

El proyecto "Rainbow experience: retro escape-box" creado en España, crea un espacio para jóvenes y adultos en donde se encontrarán con juegos y más cosas de las épocas donde era más niños y podrán revivir esta experiencia de volver a jugar los mismos juegos, es un espacio diseñado para experimentar espacios recreativos y juegos de tiempos anteriores. El concepto de "escape room" proporciona un entorno estimulante y visualmente atractivo que permite a los adolescentes desconectar del mundo digital, mientras disfrutan de una experiencia interactiva con amigos o familiares.

Figura 6.
Fotografía de la plataforma de Experiency

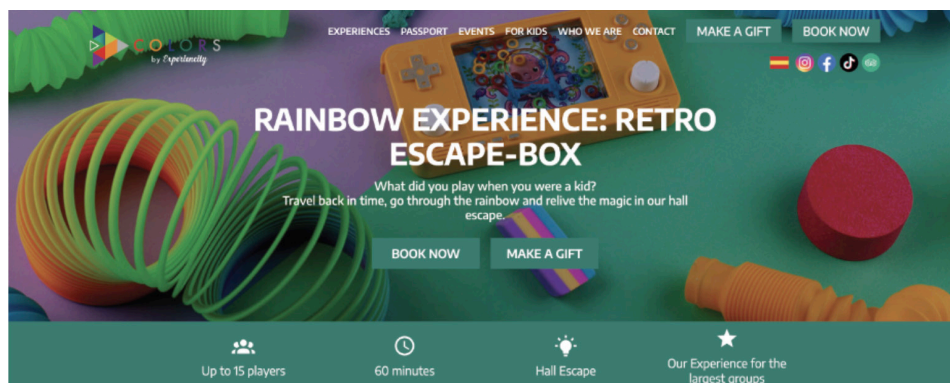


Tabla 2.

Análisis tipológico de “rainbow experience: retro escape-box”

	ASPECTO A EVALUAR	TIPOLOGÍA REGIONAL
INFORMACIÓN GENERAL:	Concepto: Idea central del producto gráfico.	Consiste en adivinar una palabra a través de un dibujo hecho en papel.
	Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Dar un espacio recreativo para que puedan ir con amigos o en familias para que puedan disfrutar tiempo juntos.
	Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	Es para todo el público.
	Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	Que existen espacios recreativos que pueden volver revivir la infancia de las personas.
	Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	Redes Sociales y Página Web
	Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Impreso y audiovisual
DISEÑO:	Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	No tiene colores base, hace uso de todos los colores para el diseño de su página.
	Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Hacen uso de dos tipografías, una para su logo y otra sans serif para los textos.
	Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Mantiene una composición simple, muestra su logo y la información sobre el lugar.
	Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	Es de fácil usabilidad y accesibilidad, no tiene complicaciones para acceder a su espacio.
	Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Hacen uso de fotografías del lugar, para tener un acercamiento de que es lo que se espera encontrar.
TÉCNICA:	Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	Mantiene una sola línea gráfica en su página; en las redes sociales, hacen uso de diferentes líneas gráficas.
	Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Hace uso de la plataforma en línea para que las personas puedan conocer más sobre el lugar y la experiencia.
	Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Presupuesto medio para publicitar su producto.
	Impacto: Alcance y engagement del producto.	Tiene buen alcance del contenido, llega a la audiencia correcta.
EFICACIA:	Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Medio nivel de retorno, ya que sí tienen más opciones habilitadas para otro tipo de experiencias.
	Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Tiene un posicionamiento medio ya que presenta una idea innovadora pero le falta promocionar más.

Se ha investigado como un ejemplo de actividad lúdica que promueve la interacción cara a cara y el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas sin recurrir a las redes sociales. Este tipo de juegos no solo es un medio para socializar de manera sana, sino que también representa una oportunidad para que los adolescentes disfruten del tiempo en familia o con amigos, reforzando la importancia de las interacciones personales en lugar de las digitales.

Figura 7.
Fotografía del juego de mesa Pictionary

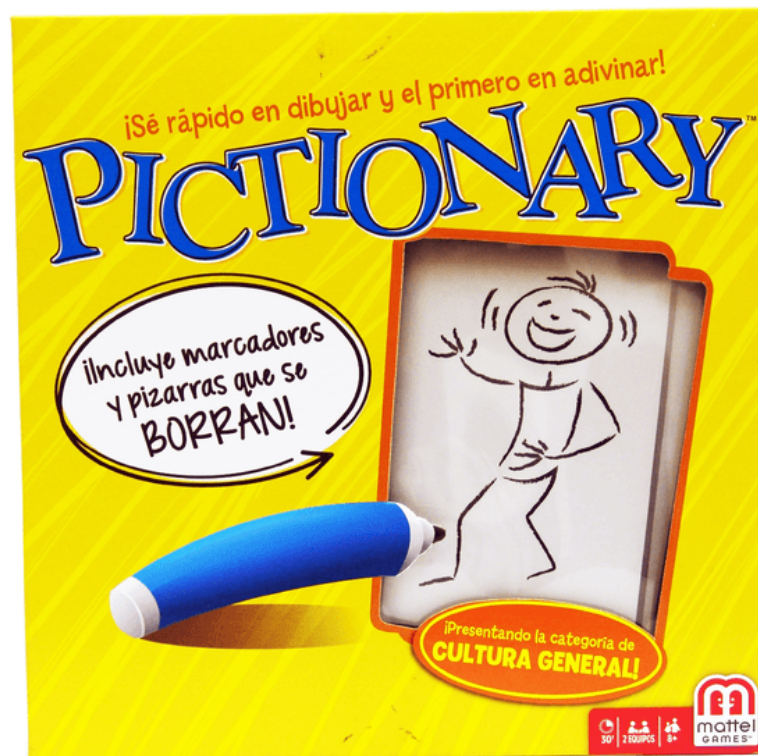


Tabla 3.
Análisis tipológico de “pictionary”

ASPECTO A EVALUAR		TIPOLOGÍA MUNDIAL
INFORMACIÓN GENERAL:	Concepto: Idea central del producto gráfico.	Consiste en adivinar una palabra a través de un dibujo hecho en papel. Gana el jugador o el equipo que más palabras o frases adivine.
	Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Crear un juego en el cual la única comunicación sea a través de dibujos, por lo cual se vuelve mucho más dinámico.
	Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	Es para todo el público.
	Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	Hay juegos de mesa que pueden ser muy dinámicos al ser contrarreloj y en equipos, haciéndolos más recreativos entre más personas.
	Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	En tiendas físicas y online de juegos de mesa
	Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Impreso
DISEÑO:	Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	Hace uso principal del color amarillo, pero incluye ciertos detalles en celeste, blanco, rojo y verde para el juego como tal.
	Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Hacen uso de dos tipografías, serif para el logo y sans serif para los textos del juego.
	Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Tienen una composición simple, muestran el logo y una ilustración haciendo referencia al juego.
	Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	Es de fácil usabilidad, tiene sus instrucciones y es un juego muy interactivo.
	Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Hacen uso de textos cortos y, en el cartón, solo utilizan pictogramas, aparte de los elementos para reconocer a cada jugador.
TÉCNICA:	Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	Tienen una sola línea gráfica en su juego físico.
	Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	No tienen ninguna plataforma digital. Los elementos para el diseño de la caja y del juego sí se realizaron digitalmente, pero el juego es solo en físico.
	Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Presupuesto alto para publicitar su producto, ya que tienen distribución del juego alrededor de todo el mundo.
	Impacto: Alcance y engagement del producto.	Tiene un buen alcance hacia el público, ya que es uno de los juegos de mesa más conocidos.
EFICACIA:	Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Alto nivel de rentabilidad, ya que es muy conocido a través de las generaciones desde que fue creado.
	Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Tiene un alto posicionamiento frente a los otros juegos de mesa a nivel mundial.

El análisis realizado permitió identificar que todas estas tipologías comparten las características de ser materiales físicos, audiovisuales o espacios diseñados para incentivar actividades fuera del entorno digital. Estos ejemplos sirven como referencia para la creación de recursos que fomenten la interacción social y el aprendizaje en un ambiente libre de distracciones tecnológicas. Además, el diseño de entornos estimulantes, tanto a nivel físico como emocional, es fundamental para motivar la participación activa de los adolescentes y promover experiencias que les permitan desconectarse temporalmente de las redes sociales.

2.5 Definición del problema gráfico

El estudio se centró en adolescentes, los cuales se encuentran en una etapa donde son vulnerables a más situaciones de presión social, donde buscan pertenecer a un grupo social y encajar, lo cual puede provocar comportamientos contrarios a sus valores y principios.

La información sobre el tema es extensa e igualmente existen profesionales expertos en el área. No obstante, no hay suficientes espacios dentro de las instituciones educativas para lograr una verdadera concientización sobre el uso y riesgos de las redes sociales. Dichos lugares son de alta importancia debido al tiempo que los adolescentes están ahí y a la interacción que tienen con otras personas. Por ese motivo, es en los colegios donde se debería generar un espacio para hacer uso de un material de apoyo oportuno y aumentar la efectividad de la comunicación en torno a la problemática presentada.

Para definir el problema gráfico y determinar la metodología del proyecto, se consideró el marco de preguntas definidas por Johnson(2002).

En ese sentido, para facilitar el aprendizaje de quienes encuentran dificultades en la comprensión de ciertos contenidos, ¿es esencial conectar con sus emociones e intelecto a través de recursos visuales impactantes como carteles, exhibiciones o libros educativos? ¿Qué conocimientos, habilidades o competencias se busca fortalecer en este proceso? Además, ¿de qué manera operan y son utilizados los materiales disponibles actualmente, y qué limitaciones presentan? Finalmente, ¿qué nuevos recursos podrían implementarse para mejorar la enseñanza de manera efectiva y acorde con el contexto? (Johnson, 2002, p.192).

Para aumentar la cercanía con el público, es esencial conectar con sus emociones, ya que la información debe ser transmitida de manera directa y causar un impacto significativo. Una de las maneras más efectivas de generar emociones y captar la atención del público es a través de elementos visuales, como carteles y fotografías. Estos materiales visuales son particularmente poderosos porque tienen la capacidad de comunicar mensajes complejos de manera rápida y memorable. Como se evidencia en el material existente, la información presentada es superficial y no fomenta un análisis más profundo de estos riesgos, ni motiva a los usuarios a seguir informándose sobre el tema. El diseño gráfico, en particular, ofrece diversas herramientas y técnicas que pueden amplificar el impacto de la información, haciendo que llegue de manera más profunda y efectiva al público.

¿Existe una saturación de productos gráficos con características similares en el mercado? De ser así, ¿es viable desarrollar una propuesta innovadora que se diferencie y transforme los estándares establecidos? (Johnson, 2002, p.92).

En un mundo donde la información avanza y se actualiza constantemente, los productos y materiales creados deben adaptarse y mejorar continuamente para diversas situaciones y entornos. Actualmente, no hay una sobreoferta de productos enfocados en este tema; en su mayoría, la información disponible se encuentra en páginas web, blogs o artículos. De manera particular, el diseño gráfico ofrece diversas herramientas y técnicas que pueden amplificar el impacto de la información. Además, cada diseñador aporta su propia línea gráfica y plantea ideas innovadoras para superar el impacto de trabajos anteriores, asegurando así que el mensaje no solo llegue, sino que también resuene de manera profunda y duradera en el público.

2.6 Requerimientos del proyecto

El diseño de este producto se ha centrado en crear un material accesible, atractivo y útil para las adolescentes de 16 a 18 años, que les permita aprender sobre el uso inadecuado de las redes sociales. Se realizó una tabla de requerimientos para enfocarnos más en las necesidades del usuario y de esta manera cumplir con todas estas necesidades y poder abordar el tema y diseñar este material de manera más apropiada. (Véase en Anexos 7 y Anexo 8)

Para el análisis de la tabla de requerimientos se tomó en cuenta que el producto debe ser de fácil acceso para las adolescentes, es un material que puede ser usado en las unidades educativas como forma de aprendizaje del buen manejo de las redes sociales. Es importante hacer uso de recursos gráficos, ya que se quiere generar un impacto visual, aparte de proporcionarles la información correcta y necesaria para que las jóvenes tengan una guía para poder aprender sobre estos temas, los riesgos que existen y como pueden manejarlo de una forma más segura y sana.

Tiene que ser de fácil entendimiento para que no se considere como un tema difícil o complicado de abordar y explicar, por lo que tener un lenguaje claro con información clara y concisa es muy importante para este producto. El uso de colores cálidos para que el usuario no se sienta intimidado por el material y sea más agradable a la vista. Tiene que ser un producto manipulable y amigable con el usuario para que logre empatizar con el mismo y se sienta cómodo al momento de utilizar el material. Debe ser diseñado con el fin de generar una buena relación entre las redes sociales y las adolescentes.

3.

DESARROLLO

3.1 Ideación y exploración de la forma

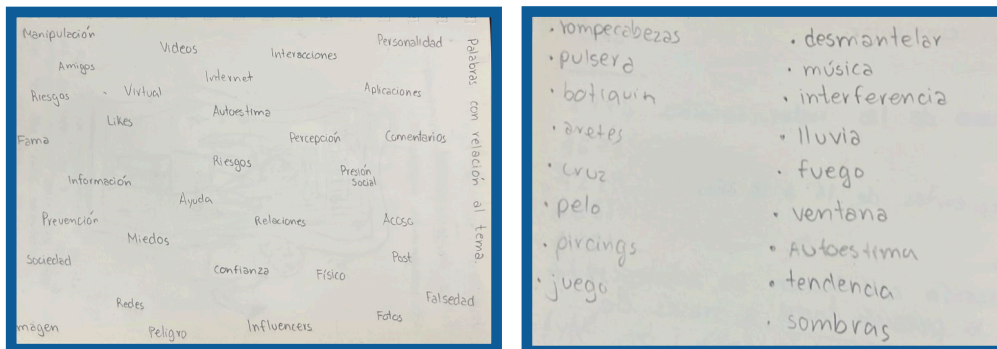
Para la generación de ideas, nos basamos en el libro "Intuición, acción y creación" de Ellen Lupton, utilizando dos métodos clave.

Primero, aplicamos el método de emparejamientos improbables, en el cual combinamos palabras relacionadas con el tema con otras que, en principio, no guardaban conexión alguna. Las palabras relacionadas incluyeron:

"Manipulación, interacciones, likes, sociedad, influencers, información, Internet, redes, riesgos, miedos, presión social, prevención, acoso, ayuda, virtual y peligro.

Figura 8 y 9.

Uso de los métodos



Asimismo, se trabajó con el método de las asociaciones forzadas se enlisto varias palabras aleatorias y se empezó a generar esta asociación forzada, en las siguientes palabras se encontraban:

“Rompecabezas, pulseras, botiquín, aretes, cruz, pelo, piercings, desmantelar, música, interferencia, lluvia, fuego, ventana, tendencia, juego y sombras.”

Así fue como trabajamos con los emparejamientos improbables y las asociaciones forzadas para la generación de 7 conceptos potenciales de los cuales salieron:

- Lluvia de acoso
- Juego de impostores
- Bajo las sombras de las redes
- Auxilio virtual
- Botiquín de asistencia virtual
- Interferencia virtual
- Desmantelando a depredadores

Y de estos conceptos se escogieron los 3 que se enfocaban más al tema y se trabajó en la visualización gráfica de estos.

Estos tres conceptos fueron explorados a más profundidad con el método de figuras literarias, en los cuales se trabajaron con un storytelling de cada uno para visualizar como se llegaría a este producto y de esta manera tener una visión más clara de cómo se manejaría el material. De igual manera, se exploraron diferentes formas gráficas de cada concepto, a través de formas, colores, materiales entre otros, esto para tener más claro el estilo gráfico que se utilizaría con cada concepto.

CONCEPTO 1

JUEGO DE IMPOSTORES

Juego de impostores se refiere a la dinámica, a menudo adultos, se hacen pasar por adolescentes en redes sociales. Este fenómeno aprovecha la facilidad que hay de crearse perfiles falsos, crean esto a base de imágenes y descripciones que simulan ser de un adolescente, con el objetivo de engañar y manipular a los usuarios más jóvenes.

El juego de impostores está diseñado para involucrar a los estudiantes en una dinámica que simula los riesgos del mundo digital, llevándolos a una “red social” ficticia en la que deben descubrir a usuarios con intenciones ocultas. Basado en una estructura de roles ocultos, el juego plantea que los estudiantes, representando usuarios jóvenes, deben identificar a los “impostores”, adultos que se hacen pasar por otros jóvenes, antes de ser manipulados. Cada jugador recibe cartas de personajes designados y de interacción que guían el juego y aportan información para detectar comportamientos sospechosos, apoyando así el aprendizaje sobre seguridad de redes.

En cuanto a su material físico, el juego incluye cartas visualmente atractivas, con elementos gráficos que refuerzan el concepto de ocultamiento e impostura. Las cartas de interacción, con ilustraciones y mensajes clave, representan distintas situaciones y posibles interacciones con los “impostores”, creando una experiencia inmersiva que conecta visualmente con los peligros que los estudiantes pueden encontrar en las redes sociales. La elección de un diseño gráfico atractivo y llamativo busca captar la atención de los jugadores y hacer que el aprendizaje sea intuitivo y memorable.

CONCEPTO 2

Este juego proporciona una experiencia educativa en la que, mediante la identificación de comportamientos y patrones de manipulación, los estudiantes desarrollan habilidades de observación y toma de decisiones críticas. Inspirado en el concepto de interacción conductual de Donald Norman (2004), el material está diseñado para fomentar una conexión emocional con el aprendizaje, generando un proceso que no solo educa sobre los riesgos de las redes sociales, sino que también incentiva el pensamiento crítico y la curiosidad para la autoprotección en entornos digitales.

Figura 10.
Boceto del primer concepto



AUXILIO VIRTUAL

Auxilio virtual se centra en la importancia de la seguridad y la protección en el entorno digital. El "Auxilio Virtual" enfatiza la necesidad de herramientas y recursos que ayuden a los usuarios a navegar por estas situaciones. Subraya que la conciencia y la educación son cruciales para empoderar a las usuarias y ayudarlas a manejar las redes sociales protegiendo su bienestar emocional y psicológico.

La aplicación Auxilio Virtual es una herramienta educativa interactiva, diseñada para informar y sensibilizar a adolescentes sobre los riesgos asociados

al uso de redes sociales. A través de historias ficticias, los usuarios pueden experimentar situaciones de ciberbullying, grooming y otros peligros, tomando decisiones que los guían a través de consecuencias realistas y significativas. Esta narrativa inmersiva, complementada con imágenes y audios breves, permite que los jóvenes se pongan en el lugar de una persona en riesgo, desarrollando empatía y conciencia sobre estos problemas.

Además de las historias, la aplicación incluye trivias y juegos de “verdadero o falso” sobre seguridad en línea, incentivando la participación con puntuaciones y recompensas virtuales. Una sección de Escape Room Virtual reta a los usuarios a resolver acertijos y tomar decisiones acertadas para “escapar” de situaciones peligrosas, promoviendo la habilidad de identificar señales de advertencia. La funcionalidad de Chat Simulado permite a los adolescentes interactuar con personajes ficticios que simulan amenazas, ofreciendo un espacio seguro para aprender a detectar señales de peligro y practicar el manejo adecuado de la información compartida. Al finalizar cada historia o actividad, se invita a los adolescentes a reflexionar sobre las situaciones presentadas, fomentando una autoevaluación sobre cómo manejarían riesgos similares en la vida real.

Figura 11.
Boceto del segundo concepto



CONCEPTO 3

INTERFERENCIA VIRTUAL

Interferencia virtual trata de las redes sociales, en como estas permiten a los usuarios crear perfiles que pueden distorsionar su verdadera identidad. Esto lleva a una confusión en las interacciones, donde las personas mayores pueden hacerse pasar como un adolescente, aprovechando la falta de verificación en línea.

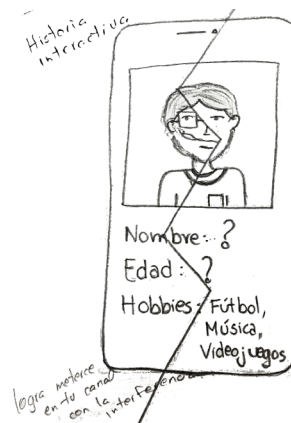
El Kit de Interferencia Virtual es un recurso educativo diseñado para orientar a los adolescentes sobre prácticas seguras en redes sociales. Este kit presenta un póster plegable o infografía interactiva, donde cada sección aborda un riesgo específico, como el ciberbullying, el grooming o la privacidad, con consejos prácticos y visualmente atractivos. Utilizando gráficos, íconos llamativos y colores contrastantes, el material logra captar la atención y facilitar la comprensión de los riesgos asociados al uso de plataformas digitales.

Entre los elementos clave del kit se incluyen un Mapa de Alertas Digitales, que destaca las zonas de riesgo en redes, y una Checklist de Seguridad, que guía a los usuarios en la configuración de sus perfiles para proteger su privacidad. También cuenta con Tarjetas de preguntas rápidas para que los adolescentes puedan identificar comportamientos sospechosos en redes sociales. Estos recursos se diseñaron pensando en brindar una ayuda rápida y clara que facilite la acción ante posibles amenazas en línea.

Este kit no solo es visualmente atractivo, sino que también integra un contenido adicional, como videos de situaciones de riesgo y guías rápidas para tomar decisiones seguras. La combinación de interactividad física y digital permite que los adolescentes profundicen

en los temas y evalúen sus conocimientos. Diseñado para ser utilizado en unidades educativas, el Kit de Interferencia Virtual se convierte en una herramienta de referencia práctica y accesible para reforzar la seguridad y responsabilidad digital en los jóvenes. Para la exploración de la forma se tomó de referencia unas tiras de colores como un distintivo de los riesgos que conlleva estar en las redes sociales, se van generando como un enredo entre ellas lo que hace que la persona que está en las redes no tenga una escapatoria de estas situaciones.

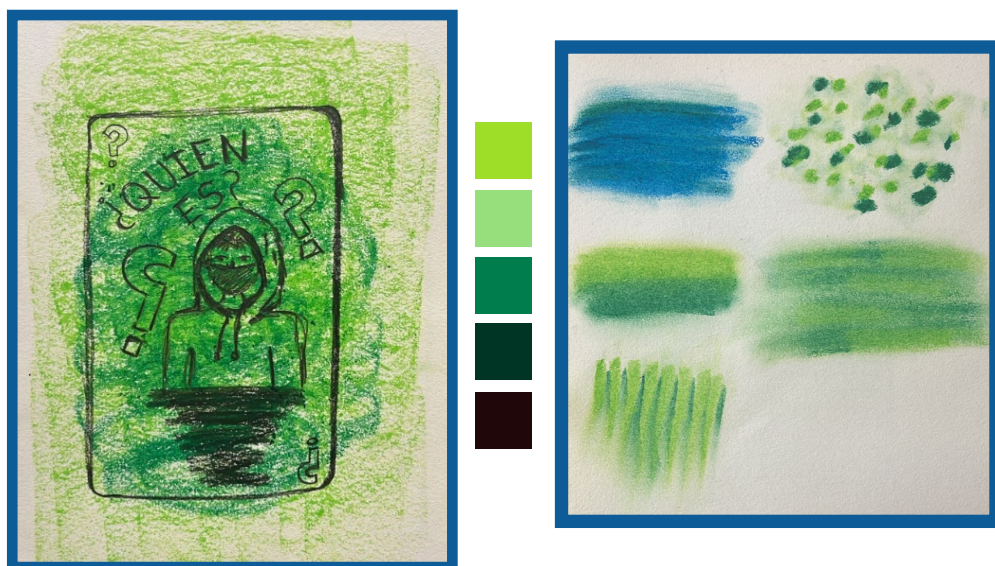
Figura 12.
Boceto del tercer concepto



3.2 Exploración de la forma

CONCEPTO 1

Figura 13.
Exploración de la forma del primer concepto



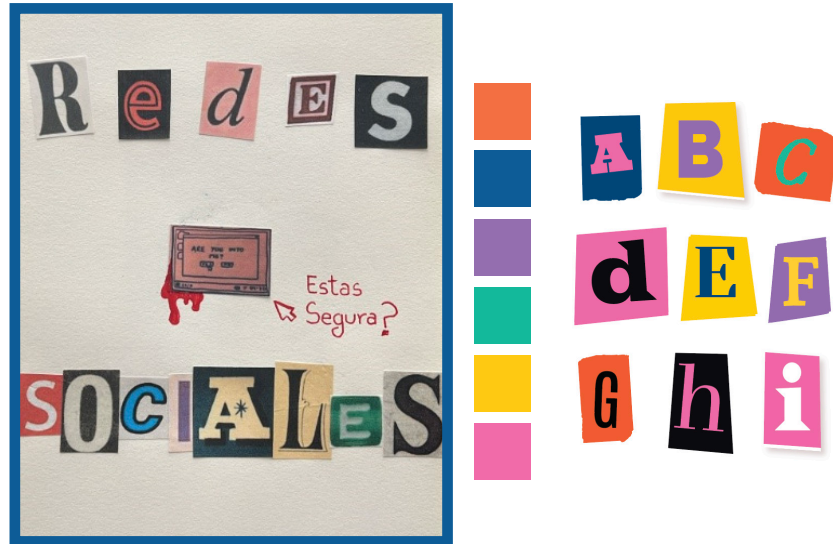
La primera exploración de la forma está basada en un diseño que evoca misterio, sospecha e incertidumbre, conceptos centrales en el tema del juego "¿Quién es?". Esta propuesta utiliza elementos visuales como un rostro enmascarado o encapuchado, rodeado de signos de interrogación, para representar la idea de una amenaza oculta dentro de un entorno digital, alineándose con los riesgos asociados al anonimato en las redes sociales.

El uso predominante de tonos verdes refuerza una atmósfera de tensión y cautela, además de conectar visualmente con la temática tecnológica y la naturaleza enigmática de las redes sociales. La textura manual y el trazo irregular del fondo, logrados con lápices de colores, transmiten una sensación de acercamiento artesanal y humanizado, equilibrando lo digital con lo analógico.

En resumen, esta primera exploración enfatiza el componente emocional del juego mediante un diseño simbólico y directo que invita a los jugadores a adentrarse en una narrativa interactiva, mientras reflexionan sobre su comportamiento y seguridad en el entorno virtual.

CONCEPTO 2

Figura 14.
Exploración de la forma del concepto 2



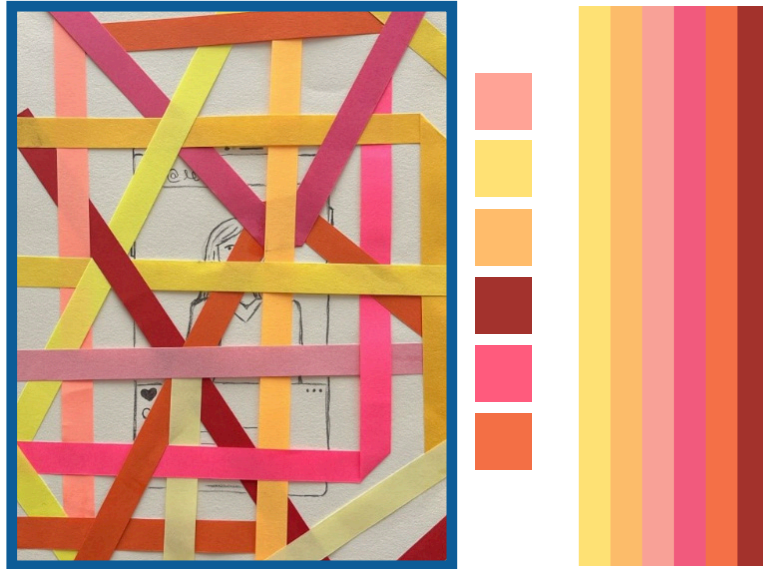
Se exploraron elementos gráficos que evocan inseguridad y riesgo, aludiendo a situaciones de vulnerabilidad que pueden experimentar los adolescentes en redes sociales. Se utilizó una composición con tipografías recortadas al estilo "collage", imitando titulares alarmantes. Este enfoque refleja los mensajes de advertencia que podrían encontrarse en situaciones de acoso o ciberbullying.

El texto principal, "¿Estás segura?", se coloca de manera prominente y rodeando de colores contrastantes como el rojo por alerta o peligro y el negro por seriedad. Estos tonos se equilibran con colores pastel que suavizan el impacto visual y lo hace más atractivo para el público adolescente, evitando que el mensaje parezca demasiado intimidante.

Además, el uso de una pantalla en miniatura con un diseño pixelado conecta directamente con las redes sociales, al asimilar una solicitud de amistad como se presentan normalmente en esas plataformas, como referencia desde las cuales los adolescentes experimentan estos riesgos. La composición general simula una estética vintage y retro que resulta atractiva para los jóvenes generando interés, mientras refuerza la idea de un entorno inseguro.

CONCEPTO 3

Figura 15.
Exploración de la forma del concepto 3



La representación gráfica de este concepto utiliza tiras de colores entrelazadas que forman una red densa y visualmente llamativa. Los colores cálidos y vibrantes (rosa, amarillo, naranja y rojo) representan la atracción que las redes sociales tienen sobre los adolescentes. Sin embargo, al entrelazar las tiras, se simboliza cómo estas plataformas pueden convertirse en trampas de las que es difícil escapar. Cada tira representa un elemento de riesgo digital: grooming, ciberacoso, fake news y phishing. El entrelazado genera una sensación de enredo y confusión, reflejando la experiencia de sentirse atrapado o abrumado por el entorno digital. Este diseño también alude a la falta de claridad y orientación que los adolescentes enfrentan en situaciones de riesgo.

El fondo blanco crea un contraste que permite que las tiras se destaquen, mientras refuerza la idea de un espacio neutral desde el cual se observan las redes sociales y sus riesgos. Este concepto se apoya en la idea de brindar herramientas visuales simples pero efectivas para ayudar a los adolescentes a identificar y evitar estos peligros.

3.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

El proceso de validación del concepto se llevó a cabo con la participación de dos expertos en diseño gráfico, así como con representantes de la comunidad educativa del colegio AMV y una representante en la parte del centro de psicología junto a una psicóloga en la parte académica. Los expertos evaluaron el estilo gráfico, la narrativa y la usabilidad del material, de forma independiente, destacando que el concepto "Juego de impostores" era el más alineado con los objetivos del proyecto. Consideraron que el material desarrollado tiene el potencial de cumplir efectivamente su función, siendo el más alineado con la problemática planteada. Todos los evaluadores señalaron en sus fichas de evaluación que el concepto responde al objetivo general, cumple con las expectativas establecidas y aborda la problemática de una manera novedosa. Además, destacaron que el estilo gráfico es adecuado para el usuario, proporcionando una experiencia visual atractiva, y que el concepto y estilo presentan características de innovación en el material. Las fichas de evaluación de los expertos y los comentarios de los comitentes se incluyen en los anexos (véase anexos 3-6), junto con imágenes del material utilizado en el proceso de validación.

Sobre el segundo concepto, si cumple con varias medidas del parámetro, pero si se tiene que cuidar los requerimientos del proyecto, de igual manera se comentó que el formato elegido, en forma de aplicación, es una opción ampliamente utilizada en la actualidad, lo cual la hace repetitiva actualmente, por lo que no se considera algo tan innovador. Por lo que dado a estos comentarios se llegó a la

conclusión de que el concepto 2 no tiene mucho potencial para desarrollarlo en este proyecto ya que presenta algunos problemas que luego se va a dificultar solucionarlos.

En el caso del tercer concepto, existieron ciertas dudas, mientras que el docente de la unidad educativa considera que este concepto está principalmente orientado hacia la persona encargada de desarrollar la actividad, que en ese caso sería al profesor encargado de dar una charla, pero va con un enfoque complementario hacia los estudiantes como receptores finales. De otro lado se comentaba por parte de los docentes de la carrera que este presenta características que los aproxima a un formato de instrucción, este genera una interactividad como el primer concepto lo cual enriquece al proyecto como tal, es muy novedoso, aunque se debe tener en cuenta que está todavía en proceso de encontrar una mejor línea gráfica.

Como observaciones y sugerencias quedaron en que se debería plantear como una actualización de conocimientos a nivel de prevención, esto con el fin de difundir y radicar, para concientizar a la población de este tema. De la misma manera se comentó que el uso de colores es muy importante, como el color violeta que simboliza la prevención, buscar colores que se usen adecuadamente para cualquier material que se vaya a realizar. Es necesario revisar la dinámica con la que se trabajará en el aula y de igual manera que sería importante ver un poco más de exploración de la forma en los tres.

Concepto y estilo gráfico:

Tras el análisis y las observaciones realizadas por los expertos en diseño, el representantes del colegio AMV y la especialista psicología, se concluyó que los conceptos “Juego de impostores” e “Interferencia virtual,” eran los más viables y alineados con los objetivos del proyecto. Sin embargo, para maximizar su impacto, se decidió fusionar ambos conceptos, tomando los elementos más destacados de cada uno.

El concepto final, titulado "Juego de impostores", se definió como un kit de materiales educativos diseñado para ser implementado en unidades educativas. Este kit incluye los siguientes elementos clave: Un juego de cartas, que su dinámica central que permite a los estudiantes asumir roles y enfrentar situaciones ficticias que simulan riesgos digitales como grooming, ciberacoso y phishing. Una infografía interactiva, con recursos gráficos que refuerza los aprendizajes, presentando de forma visual y clara las medidas de seguridad en redes sociales. Folleto interactivo que recopila información detallada sobre los temas abordados en la actividad, incluyendo descripciones de los riesgos digitales, consejos prácticos para prevenirlos y ejemplos reales de casos de grooming, ciberacoso y phishing.

El estilo gráfico del kit se basa en tonos llamativos, tipografías modernas y trazos minimalistas que conectan con la estética juvenil. Además, los materiales fueron diseñados para ser inclusivos y accesibles, asegurando que cumplan tanto con criterios visuales como funcionales.

3.4 Desarrollo del prototipo

El proyecto consiste en el desarrollo de un juego didáctico dirigido a adolescentes de 16 a 18 años, con el objetivo de educar sobre los riesgos asociados al uso inadecuado de las redes sociales. A través de un material lúdico, el juego fomenta el aprendizaje activo y la reflexión crítica sobre situaciones de riesgo digital. Se estructura como un juego de mesa compuesto por cartas de roles y actividades que representan escenarios reales en redes sociales, permitiendo a los jugadores identificar amenazas como el grooming, el ciberacoso y el phishing. Además, incluye un folleto informativo con ejemplos reales que refuerzan los aprendizajes y una infografía interactiva que complementa la experiencia con recursos visuales.

El formato de juego de mesa se eligió por su capacidad para fomentar la participación grupal y el aprendizaje colaborativo en entornos educativos. Como señala Huizinga (1955), los juegos combinan entretenimiento y educación, generando experiencias significativas para los jugadores. La estética y el lenguaje visual del proyecto están inspirados en redes sociales, ya que estas plataformas representan el principal entorno donde se desarrollan los riesgos abordados. Esta elección busca conectar con los adolescentes mediante una iconografía y referencias visuales familiares, facilitando su inmersión en la dinámica del juego.

Para mejorar la usabilidad, se implementaron estrategias de diseño como el uso de colores contrastantes para diferenciar roles y funciones, iconos intuitivos que agilizan la comprensión de cada carta y una estructura visual ordenada que facilita la interacción. Según Tufte (2001), la usabilidad es esencial en productos didácticos, ya que permite a los usuarios interactuar con el contenido sin generar

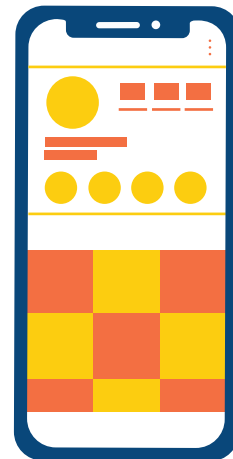
esfuerzo cognitivo innecesario. Las decisiones de diseño, como la selección de una paleta cromática adecuada y una tipografía accesible, se fundamentan en esta teoría para garantizar que el juego sea funcional, comprensible y atractivo para el público objetivo.

El juego busca cumplir un propósito educativo mediante la simulación de situaciones de riesgo en redes sociales. La inclusión de preguntas persuasivas fomenta la reflexión sobre el comportamiento digital, alineándose con la perspectiva de García y Martínez (2015), quienes destacan la importancia de los juegos de rol como herramientas de aprendizaje experiencial. Al combinar componentes físicos como cartas, folleto y guía de instrucciones con elementos digitales a través de una infografía interactiva, el proyecto ofrece una experiencia integral que refuerza el conocimiento y la conciencia de los adolescentes sobre los peligros en el entorno digital.

FORMA

En este proyecto, se empleó una línea gráfica inspirada en las redes sociales, utilizando un diseño minimalista y una paleta de colores vibrantes para conectar con los adolescentes y reforzar el tema central (Sánchez, 2014). Además, se incorporaron letras recortadas de revistas para generar composiciones impactantes y asociadas a mensajes de advertencia. Según Regardis (2023), este estilo gráfico evoca un enfoque artesanal, logrando una conexión emocional y atrayendo la atención del espectador. Esta combinación entre lo digital y lo analógico refuerza la relación entre el contenido educativo y el propósito del juego.

Figura 16.
Forma



TIPOGRAFÍA

Para la tipografía y paleta cromática se basó en la identidad del juego, enfocándose en facilitar la comprensión visual del material. Tomando en cuenta que la tipografía debe ser clara y fácil de leer, especialmente si el público objetivo son adolescentes, evitar tipografías demasiado complejas, considerar que se debe usar en diferentes tipos de materiales, tanto en cartas como en instrucciones o pantallas digitales en el formato interactivo, y debe reflejar el tono educativo y serio del tema, al mismo tiempo siendo juvenil y moderna. Por eso se escogió una Sans-serif ya que es una opción limpia y moderna, por lo que se escogió la tipografía "Poppins" ya que tiene un toque juvenil, pero sigue siendo clara y profesional y "Futura" al ser geométrica y moderna, tiene una sensación futurística lo cual va con la temática de los riesgos en las redes sociales.

Figura 17.
Tipografía

Futura

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Poppins

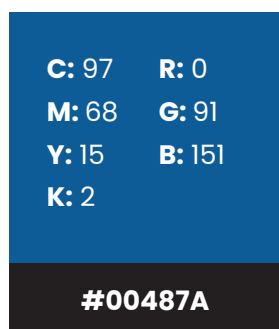
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

CROMÁTICA

Para la selección de la paleta cromática se tomó en cuenta como un criterio la identificación clara de los roles de los personajes presentados, ya que cada grupo tendrá un color distintivo es importante que sean distinguibles con su rol y que al mismo tiempo tenga una armonía visual. El usar 6 colores diferenciados para cada carta de rol por grupo para reforzar la personalidad y el simbolismo del rol. De igual manera debe contrastar bien con los colores base de las cartas para asegurar la legibilidad.

Figura 18.

Paleta cromática



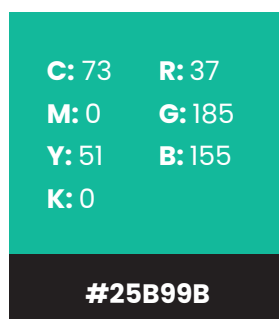
El azul representa confianza y calma.



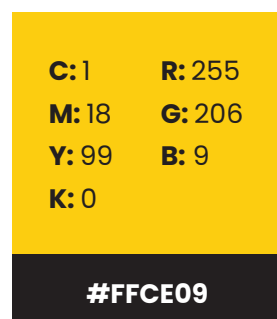
El anaranjado simboliza alerta y peligro.



El violeta se asocia con el misterio y la manipulación.



El turquesa representa la manipulación en línea y la tecnología.



El amarillo está vinculado a lo llamativo y la publicidad.



El rosado simboliza el misterio y lo oculto.

PERSONAJES

El diseño de personajes y de las cartas de personajes responde a la necesidad de crear un sistema de identificación visual claro que permita a los jugadores relacionarse y diferenciar los roles de manera efectiva. En este contexto, los personajes están concebidos con una estética gráfica adecuada para el público adolescente, oscila entre los 16 y 18 años, con características visuales que fomentan la empatía y el reconocimiento rápido de los arquetipos sociales representados en el juego. Los personajes tienen una línea gráfica minimalista y clara, con trazos de contorno limpios y uniformes. Esta estética centrada en la simplicidad para facilitar la lectura visual rápida y efectiva. Aunque los personajes tienen un diseño sencillo, cada uno presenta variaciones en peinados, estilo de ropa y accesorios, lo cual añade diversidad sin comprometer la cohesión visual. Este estilo gráfico es ideal para un contexto educativo o de juego, donde la claridad y la inclusividad son importantes para facilitar la interacción y la comprensión de los personajes. Según Villafañe (2017), el diseño de personajes debe basarse en arquetipos sociales que los usuarios puedan identificar y comprender rápidamente, lo cual facilita la inmersión en el juego, como la paleta cromática, expresiones faciales y vestimenta, que lo identifican como estudiante o como impostor (Villafañe, 2017, p. 53). Estos elementos se basan en la teoría de la percepción visual de Arnheim, que sugiere que la forma, el color y el contraste ayudan a los usuarios a diferenciar roles y funciones, reforzando la comprensión de los arquetipos presentados (Arnheim, 1986, pp. 102-104).

Figura 19.

Bocetos iniciales de los personajes



Figura 20.

Personajes iniciales



El número de personajes ha sido definido intencionalmente como un grupo par, permitiendo un equilibrio en la representación de diversas personalidades y emociones características de la adolescencia. Cada personaje simboliza una faceta distinta de la experiencia juvenil, reflejando la diversidad de temperamentos, actitudes y formas de expresión propias de esta etapa. A través de este enfoque, se busca que los jugadores puedan identificarse con al menos uno de los personajes, promoviendo una mayor inmersión y conexión con la narrativa del juego.

Tabla 4.
Personajes



Alejandro - 16 años

Siempre conectado, pero a veces comparte contenido sin verificar. ¿Será un aliado o su descuido lo convertirá en una amenaza?



Emma - 17 años

Crea conflictos y desvía conversaciones para confundir al grupo. Tiene el talento de convertir una pequeña sospecha en un gran misterio.



Isaac - 17 años

Siempre dispuesto a buscar información para respaldar teorías. Aunque comparte información sin darse cuenta de los riesgos.



Vanne - 18 años

Se adapta fácilmente al grupo, imitando comportamientos para pasar desapercibido. Siempre en busca de proteger la privacidad del grupo.

Tabla 5.
Personajes



Karen - 17 años

Conecta con todos en el grupo, pero su carisma puede ser una herramienta para desviar la atención. Inventa relatos creíbles para culpar a otros y desviar sospechas.



Joshua - 16 años

Es el encargado de observar cada detalle para identificar patrones sospechosos. Su enfoque lógico es clave para proteger al grupo.



Camila - 16 años

Une hechos reales con falsos para crear confusión y sembrar rumores. Sabe identificar conexiones sospechosas en las acciones de los demás, aunque a veces genera conflictos.



Felipe - 18 años

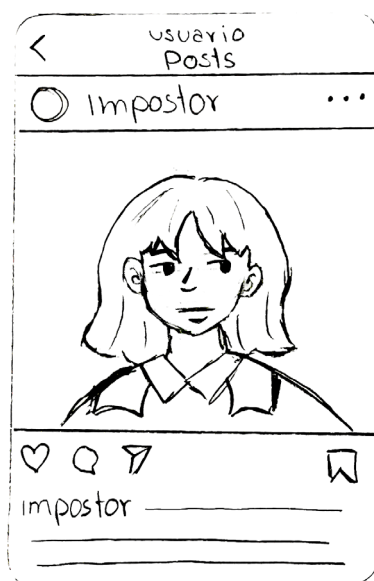
Manipula información para sembrar dudas y confundir las votaciones. A veces puede parecer que sabe más de lo que debería.

TARJETAS PERSONAJES

El diseño de las tarjetas de los personajes se basa en la interfaz de la red social Instagram para generar una conexión con los adolescentes, quienes interactúan constantemente con esta plataforma. Al emplear elementos gráficos similares, como el formato de publicaciones y mensajes, se logra que los jugadores se sumerjan en una experiencia familiar y atractiva. La estética de redes sociales permite que la información se presente de manera clara y organizada, facilitando la comprensión de las dinámicas del juego. Además, el diseño de estas tarjetas contribuye a la inmersión del jugador al estructurar la información y datos que necesitan para realizar las actividades del juego, al facilitar la comprensión de sus objetivos y estrategias como jugadores o impostores, asegurando que cada participante pueda desarrollar sus acciones con coherencia.

Figura 21.

Boceto carta de personajes



→ Diseño interfaz
de la
Red Social
Instagram

Figura 22.
Carta de personajes

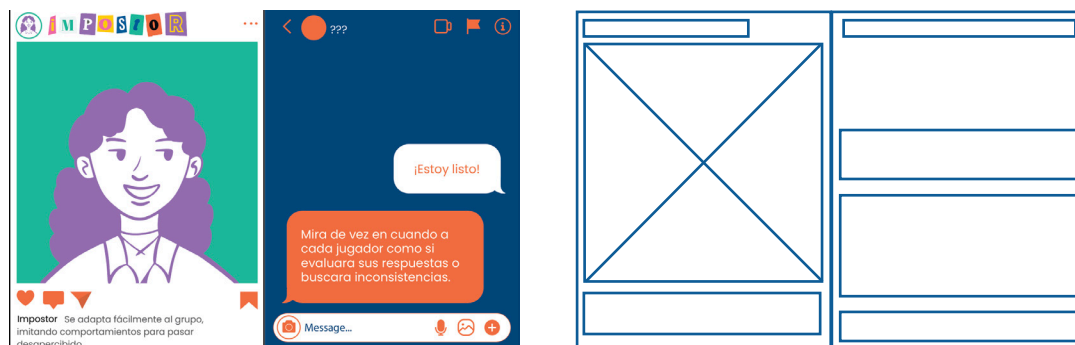
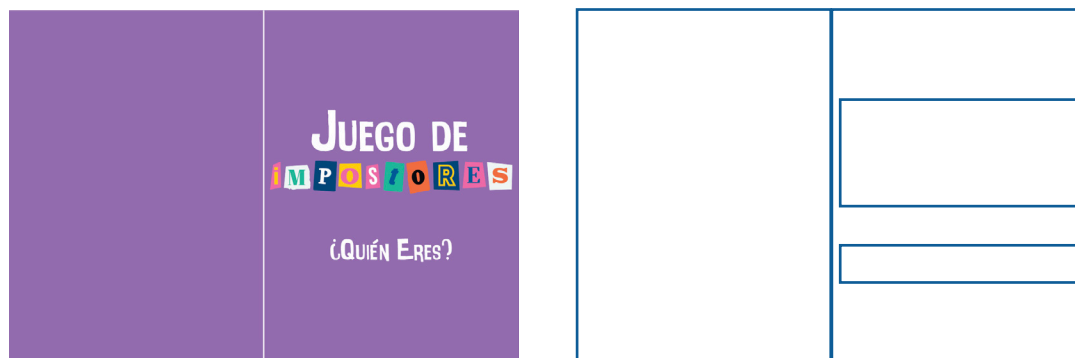


Figura 23.
Contraportada de la carta de personajes



TARJETAS ACTIVIDADES

Las cartas de preguntas constituyen un mecanismo fundamental en el desarrollo de la narrativa interactiva del juego, puesto que permiten a los jugadores a indagar en los comportamientos y acciones de los demás participantes. Estas cartas están diseñadas para fomentar tanto la cooperación como la sospecha,

elementos clave para el éxito de la dinámica del juego. En términos de interacción en juegos educativos, Prensky destaca la importancia de integrar actividades que fomenten el análisis crítico y el pensamiento estratégico en los jugadores (Prensky, 2001, p. 21). Siguiendo esta línea, las cartas están estructuradas con tipografía sans-serif para una fácil lectura y con una paleta cromática que resalta los diferentes tipos de interacción, facilitando la identificación rápida de sus funciones. Además, la teoría de gamificación de Kapp (2012) respalda el uso de estas actividades para fomentar la toma de decisiones y resolución de problemas en contextos simulados, lo que es fundamental en juegos con objetivos educativos (Kapp, 2012, p. 78).

Figura 24.
Bocetos tarjetas de actividades






Figura 25.
Tarjetas de actividades



INSTRUCCIONES

Figura 26.
Hoja de instrucciones

Contenido	Juego de IMPOSTORES instrucciones QR → 
• _____ • _____ • _____	¿Cómo jugar? 1. _____ _____
Objetivos   _____ _____	2. _____ _____ _____
Preparación _____ _____ _____	3. _____ _____ _____

La hoja de instrucciones tiene como objetivo comunicar de forma clara y concisa el funcionamiento del juego, facilitando su comprensión y maximizando su usabilidad. Esta guía se ha diseñado teniendo en cuenta los principios de legibilidad y jerarquización visual, utilizando una composición equilibrada que incorpora iconografía, tipografía clara y un esquema cromático que evita la saturación visual. Según Lupton, el diseño de materiales informativos debe priorizar la claridad comunicativa mediante una jerarquización visual que permita una navegación fluida del contenido (Lupton, 2010, p. 47). En este contexto, la guía del juego utiliza tipografía sans-serif y bloques diferenciados

que guían al usuario en cada paso del proceso del juego. Asimismo, siguiendo a Norman (2013), se han incorporado iconos y diagramas que facilitan la memorización de las reglas y mejoran la experiencia de uso, ya que las instrucciones visuales permiten una rápida familiarización con el sistema de juego (Norman, 2013, p. 35).

Figura 27.
Hoja de instrucciones

3. Progreso del Juego

El juego continúa en rondas sucesivas hasta que:

- El grupo identifica correctamente al impostor.
- El impostor logra sobrevivir al menos 3 rondas sin ser descubierto.

JUEGO DE IMPOSTORES

INSTRUCCIONES

Empieza tu recorrido por aquí:

<h3 style="text-align: center; color: #003366;">Contenido del juego</h3> <p>El set incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 25 cartas de roles: • 20 cartas de Estudiantes (5 para cada grupo). • 5 cartas de Impostores (1 por grupo). • 30 cartas de actividades con preguntas y dinámicas para resolver en grupo. • 1 guía de instrucciones. 	<h3 style="text-align: center; color: #003366;">¿Cómo jugar?</h3> <h2 style="font-size: 2em; margin: 0;">1. Actividades de grupo</h2> <p>En cada ronda, un jugador del grupo toma una carta de actividades y lee la pregunta o dinámica en voz alta.</p> <p>Todos los miembros del grupo, incluido el impostor, deben responder la actividad de forma individual.</p>
<h3 style="text-align: center; color: #003366;">Objetivo del juego</h3> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Para el:</p> <p>JOVEN</p> <p>Identificar al impostor que está oculto en su grupo antes de ser eliminados por las sospechas.</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Para el:</p> <p>IMPOSTOR</p> <p>Generar confusión, acusar a otros jugadores y mantenerse oculto mientras siembra dudas entre los jugadores.</p> </div> </div>	<h2 style="font-size: 2em; margin: 0;">2. Debate y votación</h2> <p>Después de que todos los miembros del grupo hayan respondido, los jugadores inician un debate para evaluar las respuestas y así dan su voto para identificar quién creen que es el impostor.</p> <p>Los estudiantes deben discutir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué respuestas fueron sospechosas o inconsistentes? • ¿Quién actuó de forma extraña durante la actividad?
<h3 style="text-align: center; color: #003366;">Preparación del juego</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Divide a los jugadores en 5 grupos de 5 a 6 integrantes. 2. La persona que este a cargo debe mezclar las cartas de roles y repartir las cartas para los 5 grupos de manera que cada grupo va a tener un impostor. Cada jugador debe mantener su rol secreto. 3. Coloca las cartas de actividades en un mazo boca abajo, accesible para todos los grupos. 	<p>El jugador con más votos revela su tarjeta de rol:</p> <p>Si es un Estudiante, queda eliminado del juego, y el grupo debe continuar jugando.</p> <p>Si es un Impostor, el resto del grupo gana y pasa a la siguiente fase con un análisis grupal sobre el desarrollo de la partida.</p>

INFOGRAFÍA

Figura 28.
Boceto infografía interactiva



Figura 29.
Infografía interactiva

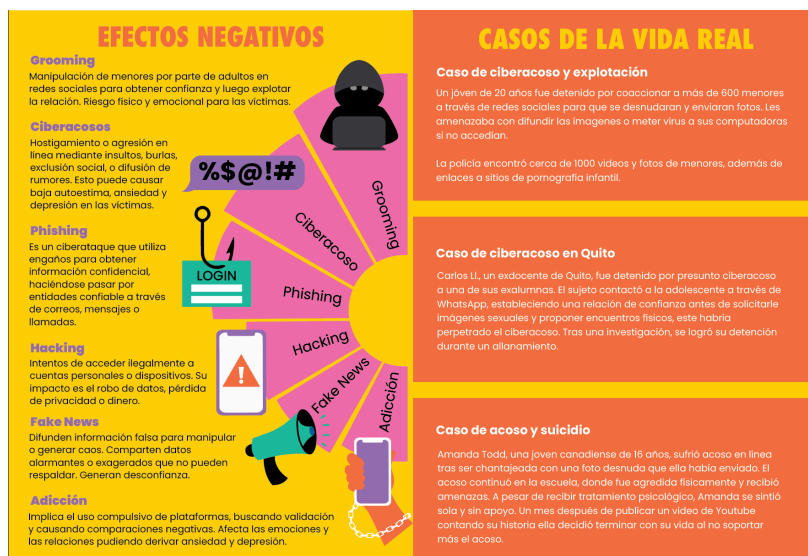


Las infografías son herramientas esenciales para los estudiantes, ya que les permiten aprender sobre el mundo contemporáneo de manera visual. Además, tienen un valor significativo para ellos, ya que les sirven como guía para estructurar sus propios esquemas y tomar notas, lo que facilita su proceso de aprendizaje. Según Lechuga, Valdez Borroel y Vanegas (2023), Frith y Blakemore (2007) sugieren que la estimulación ambiental generada por imágenes, texturas y sonidos afecta las áreas sensoriales del cerebro. En este sentido, los docentes juegan un papel crucial, ya que actúan como facilitadores de estrategias y técnicas pedagógicas, reconociendo los momentos y recursos que mejor estimulan el cerebro de los estudiantes (Lechuga et al., 2023).

Con base en este enfoque, se optó por crear una infografía que se presentará como parte de la actividad previa al juego. Esta infografía proporcionará a los estudiantes los conocimientos esenciales sobre los riesgos del uso inadecuado de las redes sociales, asegurando que estén bien informados antes de participar en la dinámica del juego.

FOLLETO

Figura 30.
Folleto informativo



El folleto informativo forma parte esencial, al estar diseñado para mostrar la información presentada en la infografía como ayuda complementaria al material visualizado, proporciona la información resumida y también se presenta lo que son casos de la vida real como refuerzo a la información proporcionada.

Su diseño estructurado en secciones, permite una lectura rápida y efectiva sin saturar al usuario con exceso de información. La segmentación visual ayuda a procesar datos de manera más eficiente y reduce la carga cognitiva en los lectores jóvenes (Sweller,1994).

El folleto no solo cumple una función informativa, sino también que fortalece la identidad del proyecto, asegurando que el mensaje sobre los riesgos digitales llegue de manera clara y efectiva a los adolescentes.

CAJA

Figura 31.
Caja inicial



Figura 32.
Caja final



La caja del Juego de Impostores ha sido diseñada para combinar funcionalidad y atractivo visual, facilitando el almacenamiento y la experiencia de uso. Su estructura incorpora dobleces estratégicos que permiten un ensamblaje sin adhesivos adicionales, brindando estabilidad y resistencia. Además, cuenta con un broche magnético que asegura un cierre práctico y seguro, evitando la pérdida de los materiales del juego. La disposición interna está pensada para organizar las cartas y elementos del juego de manera accesible, facilitando su uso en entornos educativos.

La combinación de diseño, estructura y materiales convierte a la caja en una extensión del producto, no solo protegiendo el contenido, sino también potenciando la experiencia del usuario. Como señala Underwood (2003), "el empaque es una herramienta clave para la comunicación de marca, ya que influye en la percepción y experiencia del consumidor". En este sentido, la caja no solo cumple una función práctica, sino que también contribuye a la inmersión en la narrativa del juego y al impacto educativo que busca generar.

3.5 Detalles técnicos y de producción

Medidas y materiales utilizados

1. Caja

Dimensiones: 40,5 cm de ancho x 14,3 cm de alto.

Material: El cuerpo interno está fabricado en cartón prensado gris de 2 mm de grosor, ensamblado con una cubierta impresa en polipropileno, full color y acabado con plastificado brillante para mayor resistencia y durabilidad. El cierre del empaque se realiza mediante un broche magnético, para un cierre funcional. Además, el interior cuenta con un nido elaborado en cartulina prensada negra de 1 mm, diseñado para organizar y proteger los componentes del juego.

Figura 33.

Caja final pieza 1

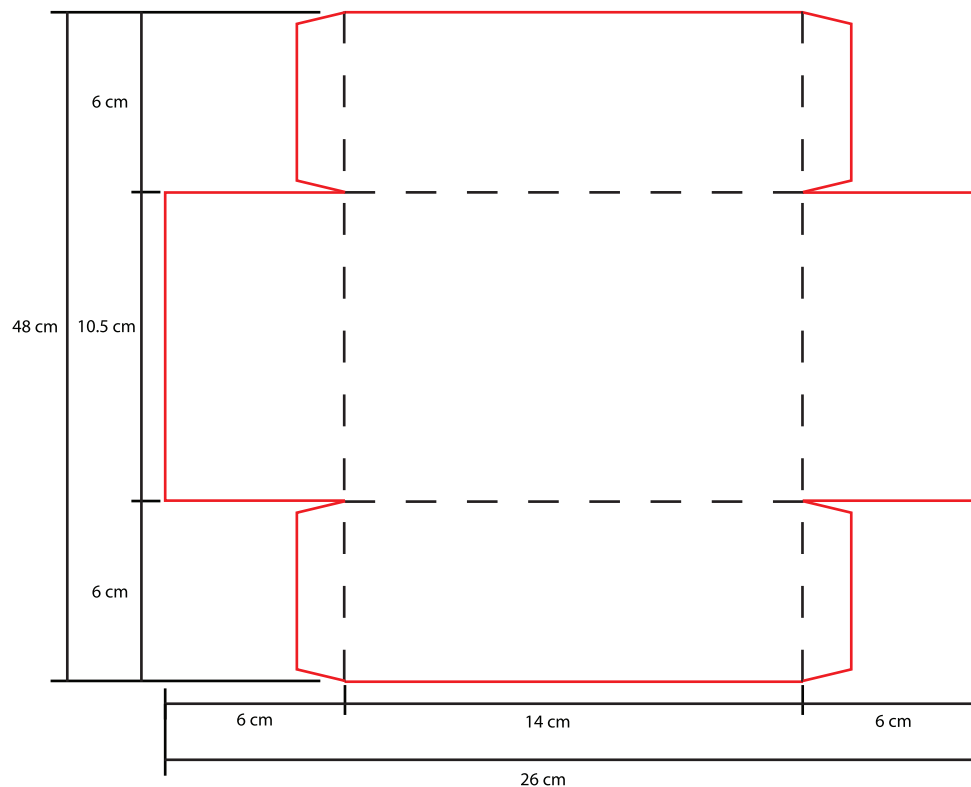
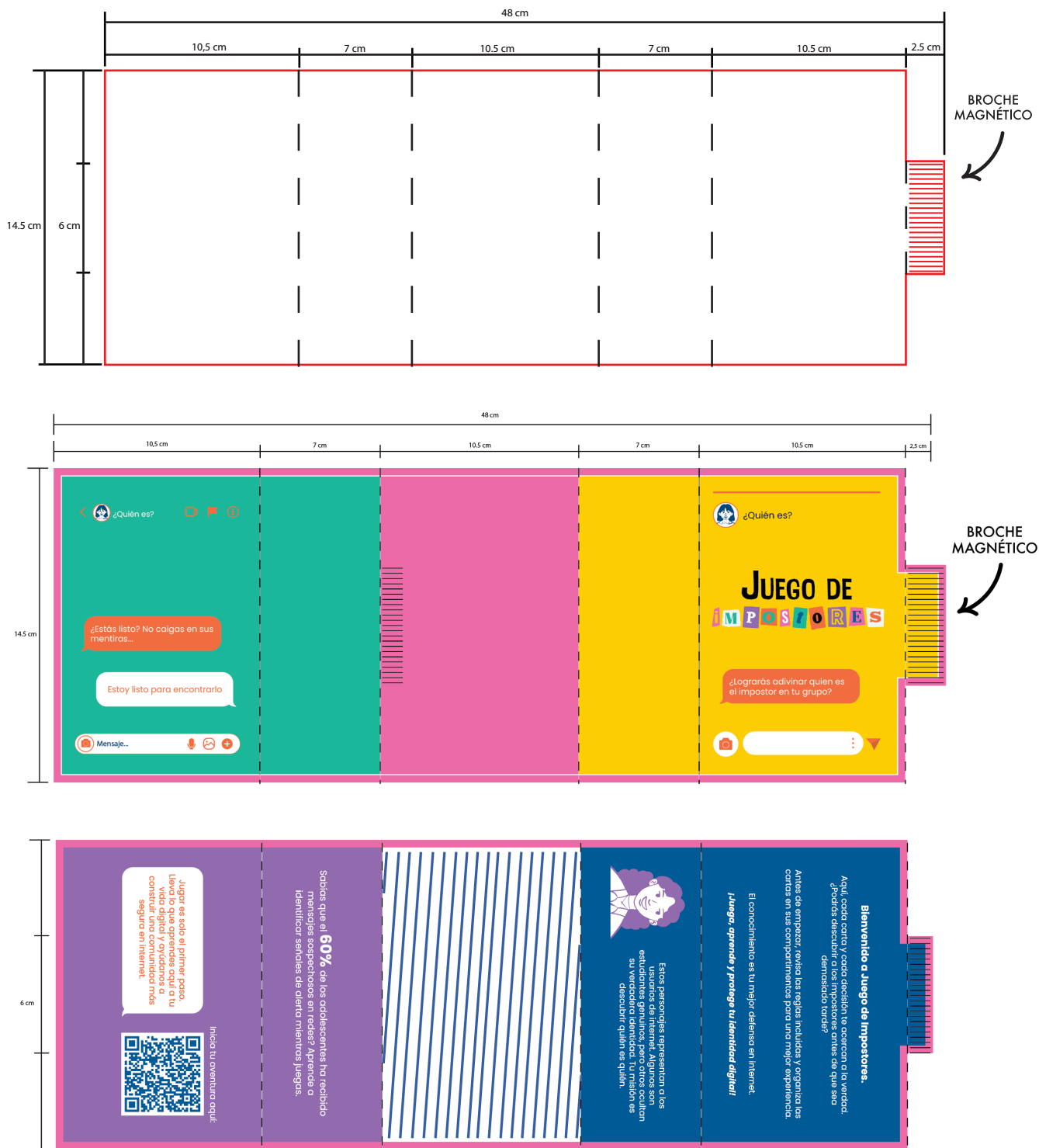


Figura 34.
Caja final pieza 2

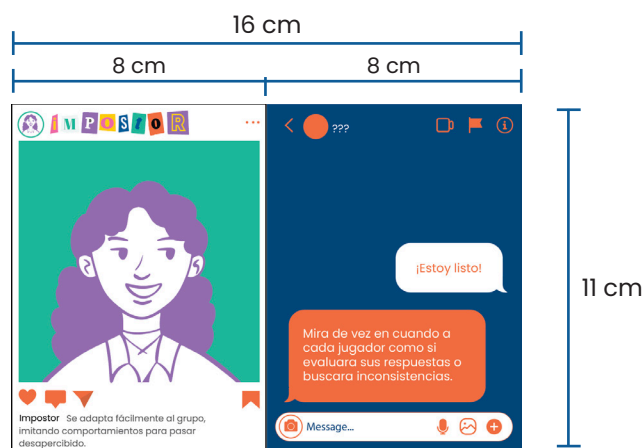


2. Cartas

Dimensiones: 8 cm de ancho x 11 cm de alto

Las cartas dobles están impresas full color en ambas caras sobre cartulina Marfilisa de 200 g, proporcionando una estructura flexible pero resistente. Cuentan con un acabado de plastificado brillante que protege la superficie y realza los colores. Además, incluyen un proceso de grafado y doblado, lo que permite una manipulación adecuada y facilita su uso dentro de la dinámica del juego.

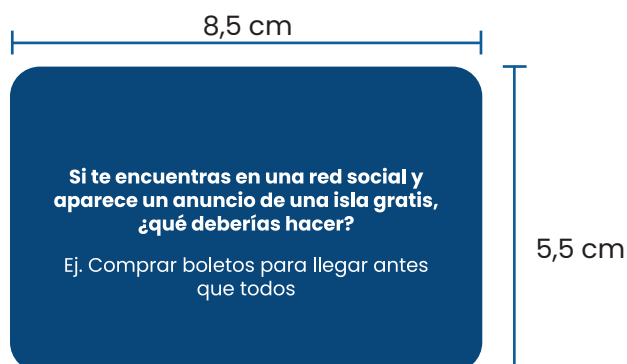
Figura 35.
Tarjeta personajes



Dimensiones: 8,5 cm de ancho x 5,5 cm de alto

Las cartas del juego están impresas full color en ambas caras sobre cartulina Marfilisa de 300 g, lo que garantiza una alta resistencia y durabilidad. Cuentan con un acabado de plastificado brillante que protege la superficie y mejora la experiencia de uso. Además, presentan esquinas redondeadas para evitar el desgaste prematuro y facilitar su manipulación.

Figura 36.
Carta actividades



3. Hoja de instrucciones y folleto

Dimensiones instrucciones: 32 cm de largo x 11 cm de ancho.

Dimensiones folleto: 13 cm de largo x 9 cm de ancho.

La guía y el folleto están impresos full color en ambas caras sobre papel couché de 150 g, garantizando una presentación de alta calidad y durabilidad. Cuentan con un plastificado brillante que protege la impresión y mejora la legibilidad del contenido. Además, han sido sometidos a un proceso de grafado y doblado, lo que facilita su manejo y permite una distribución eficiente dentro del kit del juego.

Figura 37.
Instrucciones

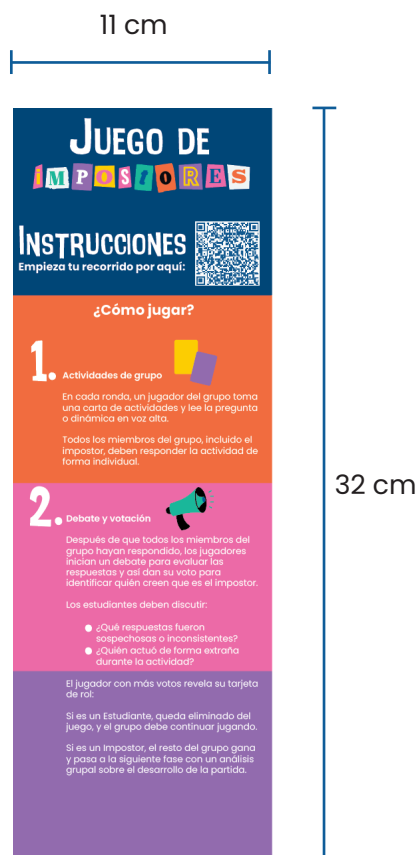
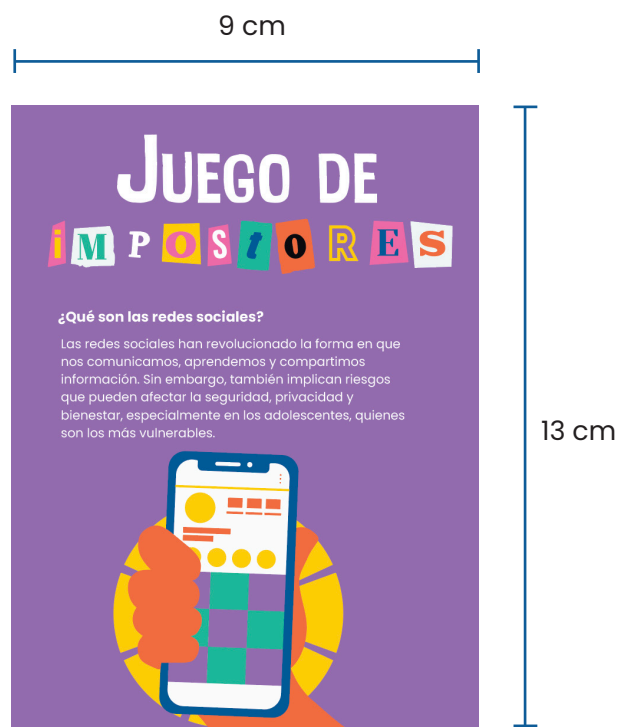


Figura 38.
Folleto



Costos

El análisis de costos del proyecto considera dos enfoques: uno basado en una producción empresarial a corto plazo y otro en una producción estudiantil con un desarrollo extendido.

La diferencia en costos se debe a dos factores clave:

Escala de producción: La producción en menor tiempo permite optimizar costos mediante economías de escala.

Tiempo de desarrollo: Un proyecto más extenso implica mayor inversión en gestión, diseño y producción.

Estos valores proporcionan una referencia para evaluar la viabilidad del proyecto en distintos contextos y adaptar el presupuesto según las necesidades de producción.

Tabla 6.

Costos de producción de la propuesta a nivel empresarial (4 semanas).

Descripción	Costo (USD)
1. Honorarios Profesionales	\$1.102,50
2. Producción de Modelos y Prototipos	\$176,41
Sub total presupuesto	\$1.399,54
Experiencia del diseñador	-
Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	\$767,35
Sub Total	\$2.166,86
3. Otros Gastos (Imprevistos 10%)	\$127,89
Total Presupuesto 4 Semanas	\$2.174,15

Tabla 7.

Costos de producción de la propuesta a nivel estudiantil (8 meses).

Descripción	Costo (USD)
1. Honorarios Profesionales	\$4.685,63
2. Producción de Modelos y Prototipos	\$420,10
Sub total presupuesto	\$5.105,73
Experiencia del diseñador	-
Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	-
3. Otros Gastos (Imprevistos 10%)	\$5.105,57
Total Presupuesto 8 Meses	\$5.616,29

Tabla 8.

Resumen del presupuesto de producción de 500 unidades

Descripción	Costo (USD)
1. Caja	\$1.250,00
2. Tarjetas (60 unidades), folleto e instrucciones	\$7.377,40
3. Ensamblado del juego	\$5.260,00
Total Presupuesto	\$14.287,40

Al producir 500 unidades en masa, el costo unitario se reduce a \$34.07 por unidad. Esto representa una disminución significativa en comparación con el costo unitario anterior de \$84.25, que hacía que el producto estuviera en sobreprecio.

Gracias a esta optimización, ahora el precio de venta puede ser más competitivo y accesible, permitiendo una mejor rentabilidad sin sacrificar la calidad del producto.

3.6 Evaluación de la propuesta

Evaluación de la propuesta con el usuario

La evaluación de la propuesta se llevó a cabo en la academia militar del valle, con el curso de 3ro A de Bachillerato. Durante esta fase, se implementaron las actividades diseñadas para el proyecto, se realizó una observación participante (Figura 39-41) y una encuesta de igual manera al finalizar con la actividad, en base a esto se obtuvieron los siguientes resultados:

Todos los estudiantes participaron de manera activa en las actividades propuestas. La psicóloga tuvo un rol crucial al incentivar la interacción grupal, especialmente en la actividad de la infografía, donde los estudiantes discutieron sobre los temas abordados. Esto fomentó un intercambio de ideas y perspectivas entre ellos.

Las instrucciones fueron claras y comprensibles para los adolescentes. Si bien se presentaron una o dos consultas menores sobre cómo desarrollar ciertas actividades que se presentaban en las tarjetas, estas dudas fueron resueltas rápidamente sin afectar el flujo general de la dinámica.

Las actividades fueron diseñadas para ser atractivas y relevantes para los adolescentes. Esto permitió que se sintieran motivados a conversar sobre los temas tratados, especialmente al momento de responder preguntas y analizar las perspectivas de sus compañeros. Además, el diseño gráfico del material fue bien recibido, ya que los estudiantes lo percibieron como interesante, moderno y acorde a sus intereses.

En general, la propuesta fue efectiva al cumplir su objetivo principal: informar a los adolescentes sobre los riesgos en el uso de redes sociales mediante actividades dinámicas, claras y visualmente atractivas. La combinación de elementos interactivos, reflexivos y de diseño permitió que los estudiantes se involucraran profundamente en el proceso de aprendizaje, logrando que este sea significativo y participativo.

Figura 39.

Proceso de validación con el usuario del material



Figura 40 y 41.

Proceso de validación con el usuario del material



Evaluación de la propuesta con el comitente

Como parte del proceso de validación, se trabajó en conjunto con el docente. Se resaltó que su componente físico permite a los participantes vivir la experiencia de manera inmersiva, lo que favorece un aprendizaje significativo. A diferencia de una presentación expositiva tradicional, la dinámica del juego involucra activamente a los estudiantes, generando en ellos una construcción de conocimiento más profunda y reflexiva.

El docente subrayó que la participación directa de los jugadores no solo les permite desarrollar su propia perspectiva sobre los riesgos en redes sociales, sino que también fomenta un proceso de cuestionamiento y diálogo. A medida que los participantes interactúan con el contenido, surgen preguntas, dudas y reflexiones que derivan en un conversatorio enriquecedor, donde cada uno comparte sus experiencias y conocimientos. Este enfoque favorece un aprendizaje dialógico, en el que la discusión colectiva amplía la comprensión del tema.

Finalmente, se concluyó que el juego ayuda a los participantes a comprender que los riesgos en redes sociales pueden afectar a cualquier persona, no solo a figuras públicas. Esto refuerza la importancia de la concienciación y la prevención en el entorno digital.

Figura 42.

Proceso de validación con el docente



Evaluación de la propuesta con la experta

La experta en el tema de psicología en los adolescentes ha realizado una valoración positiva del proyecto, destacando tanto el desarrollo del juego como su contenido y diseño. Se reconoce que la propuesta cumple con los objetivos planteados, ofreciendo una herramienta interactiva adecuada para los adolescentes.

Uno de los aspectos resaltados es la elección de la paleta cromática, la cual se considera apropiada para el tema tratado y efectiva para captar la atención de los adolescentes. Además, se valora la diversidad en el diseño y la distribución de los elementos, ya que el material no luce saturado ni desordenado, lo que facilita su comprensión y uso.

En general, la percepción del comitente es favorable, señalando que la propuesta está bien estructurada y diseñada para su propósito. La claridad en la organización del material y su presentación contribuyen a que el juego sea accesible y atractivo para los usuarios.

Validación teórica

Los expertos diseñadores del presente trabajo han realizado una evaluación integral de la propuesta, destacando tanto sus aciertos como aspectos susceptibles de mejora. En primer lugar, se resalta la pertinencia del material diseñado para los adolescentes de 16 a 18 años, evidenciando su coherencia con los objetivos de informar planteados. Sin embargo, como recomendación, se sugiere que el material cuente con una continuidad adaptada a diferentes grupos, de modo que se desarrollen versiones específicas para edades de 10 a 12 años y de 13 a 15 años. Este enfoque permitiría una progresión temática acorde con las capacidades cognitivas y el nivel de comprensión de los adolescentes en cada etapa, asegurando así un aprendizaje gradual y adecuado sobre los riesgos del uso inadecuado de las redes sociales.

En cuanto a la estructura del material, los lectores consideran que el diseño actual evita la confusión entre los distintos componentes, ya que cada elemento mantiene un tamaño y una organización definida, facilitando su identificación y uso. No obstante, se señala que la incorporación de divisiones adicionales dentro de la caja no se justifica en términos funcionales y podría incrementar de manera innecesaria los costos de producción. Se recomienda, por tanto, mantener la disposición interna del material tal como ha sido concebida, garantizando la eficiencia en su almacenamiento sin encarecer el producto final.

Finalmente, en relación con el diseño del empaque, se sugiere incluir información básica en los laterales de la caja, de manera que el material pueda ser fácilmente identificado cuando se encuentre en estanterías. Esta estrategia facilitaría su reconocimiento por parte de los potenciales usuarios y contribuiría a una mejor presentación del producto en puntos de venta o espacios de exhibición.

Conclusión

- Se concluye que a través del juego el proyecto cumplió con su objetivo de sensibilizar y educar a los adolescentes sobre los riesgos asociados al uso inadecuado de las redes sociales. Esto se logró mediante el producto gráfico, sus elementos y contenido que combinó elementos lúdicos y educativos, generando un espacio de reflexión y discusión en el aula.
- Se destaca que el manejo de la estética llamativa por los colores y el diseño del material fue clave para captar la atención del público objetivo. La estética gráfica llamativa y las narrativas utilizadas se adaptaron a las necesidades e intereses de los adolescentes, logrando conectar con ellos y facilitando el aprendizaje. Además, las actividades propuestas impulsaron el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.
- Se demostró que la interactividad y el enfoque participativo son herramientas poderosas para abordar temas complejos como el ciberbullying, grooming y otros riesgos digitales. Estas dinámicas no solo aumentaron el interés de los estudiantes, sino que también les permitieron desarrollar habilidades como la reflexión, el análisis y la comunicación efectiva.
- La metodología aplicada permitió identificar que la educación en riesgos digitales puede ser efectiva si se utiliza un enfoque innovador, donde el diseño gráfico, la tecnología y la pedagogía se integren para crear experiencias significativas para los estudiantes.

Recomendaciones

- Este material ha sido desarrollado como una herramienta educativa para adolescentes de 16 a 18 años, abordando los riesgos del uso inadecuado de las redes sociales a través de un enfoque lúdico e interactivo. Sin embargo, considerando la relevancia de estos temas en distintas etapas del desarrollo, se recomienda la creación de futuras ediciones adaptadas a otros grupos de edad, como una Parte 2 para adolescentes de 13 a 15 años y una Parte 3 dirigida a niños de 10 a 12 años.
- Además, se recomienda evaluar la incorporación de nuevos formatos y recursos que complementen la experiencia de aprendizaje, como aplicaciones interactivas, contenido en realidad aumentada o espacios de debate guiados para docentes y padres. Estas estrategias pueden reforzar el impacto educativo del material y ampliar su alcance en contextos escolares y familiares.
- Por último, es fundamental continuar con la validación de los contenidos con expertos en educación, psicología y seguridad digital, asegurando que el material se mantenga actualizado y alineado con las necesidades de los adolescentes en un entorno digital en constante evolución.

Bibliografía

Agencia Española de Protección de Datos. (2024). La importancia de la educación digital en la infancia y adolescencia. <https://www.aepd.es/prensa-y-comunicacion/blog/la-importancia-de-educacion-digital-en-infancia-y-adolescencia>

Alonso, N. (2018). La tecnología es un producto adictivo y debe ser regulado como tal. El País. https://elpais.com/tecnologia/2018/02/09/actualidad/1518209058_401300.html

Chafloque, J. (2022). AFECTACIÓN DE LOS DERECHOS A LA DIGNIDAD Y LIBERTAD DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES POR EL USO INADECUADO DE LAS REDES SOCIALES EN EL PERÚ [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovego]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5180/1/TL_ChafloqueChafloqueJean.pdf

ChildFound. (2023a). ¿Sabes realmente con quién hablan tu hijos? https://www.childfund.ec/naveguemos_seguros/

ChildFound. (2023b). PROTOCOLO DE ACTUACIÓN FRENTE A SITUACIONES DE VIOLENCIA DIGITAL DETECTADAS EN EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN (Ministerio de Educación (ed.); 1st ed.).

Children's Health. (2024). Cómo ayudar a los adolescentes a lidiar con la presión de los pares. Children's Health. <https://es.childrens.com/health-wellness/helping-teens-deal-with-peer-pressure#:~:text=La presión de los pares es l a presión interna o,adolescencia%2C en la escuela secundaria.>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems (pp. 2425-2428).
- El Comercio. (2016). Bandas captan a víctimas por redes sociales. El Comercio. <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador/secuestro-redessociales-ciberdelincuencia-internet-delitos.html>
- García-Peñalvo, F. J. (2020). Nuevas tecnologías y educación: Retos y oportunidades para el aprendizaje en la era digital. Editorial Tirant lo Blanch.
- Johnson, M. (2002). PROBLEM SOLVED: A PRIMER IN DESIGN AND COMMUNICATION. PHAIDON.
- Lago, I. (2023). Jorge Ulloa y Nataly Valencia: su serie se ve hasta en Dubái. EXTRA. <https://www.extra.ec/noticia/buena-vida/jorge-ulloa-nataly-valencia-serie-ve-dubai-91979.html>
- Lechuga, A. G., Borroel, M. del S. G. V., & Vanegas, A. L. (2023). La infografía: un recurso didáctico para los procesos actuales de aprendizaje y enseñanza. *Zincografía*, 7(14). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-8437202300020002
- Machado, J. (2023). En Ecuador, cuatro de cada 10 alumnos han enfrentado riesgos en Internet Para hacer uso de este contenido cite la fuente y haga un enlace a la nota original en <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/>

estudiantes-riesgos-internet-redes-sociales-recomend.
Primicias. [https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/
estudiantes- riesgos-internet-redes-sociales-
recomendaciones/](https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/estudiantes-riesgos-internet-redes-sociales-recomendaciones/)

Martínez, M. (2024). Más del 50% de los jóvenes admite un uso excesivo de sus móviles. MUNDIARIO. <http://mundiario.com/articulo/sociedad/mas-50-jovenes-admite-uso-excesivo-moviles/20240228181311299758.html>

Megías, I. (2024). Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC. Fundación Fad Juventud. [https://www.centroreinasofia.org/publicacion/
desde-el-lado-oscuro-de-los-habitos-tecnologicos/](https://www.centroreinasofia.org/publicacion/desde-el-lado-oscuro-de-los-habitos-tecnologicos/)

Mentes Abiertas Psicología. (2022). El mal uso de las redes sociales y su repercusión en la psicología adolescente. Mentes Abiertas Psicología. <https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/el-mal-uso-de-las-redes-sociales-y-su-repercusion-en-la-psicologia-adolescente>

Moreno, M., & Radesky, J. (2023). Las redes sociales y la salud mental de su hijo: qué dice la investigación científica. Healthy Children. <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/social-media-and-your-childs-mental-health-what-research-says.aspx>

Mucho Mejor Ecuador. (2021). ¿Por qué Mucho Mejor Ecuador crea el Juego de Mesa “Ecuatoriano que se Respeta”? Mucho Mejor Ecuador. <https://muchomejorecuador.org.ec/por-que-mucho-mejor-ecuador-crea-el-juego-de-mesa-ecuatoriano-que-se-respeta/#:~:text=El Juego del Ecuatoriano que,deporte%2C economía y cultura política.>

Oliveria, L. (2023). Los 10 principales peligros y riesgos de las redes sociales. NordVPN. <https://nordvpn.com/es/blog/peligros-de-redes-sociales/>

Puga, A. (n.d.). P#t@s redes sociales: Una serie con mucho de catarsis. 2023. <https://www.expreso.ec/ocio/putas-redes-sociales-serie-catarsis-174300.html>

REGARDIS. (2023). Fuentes de letras recortadas de revistas y periódicos gratis. <https://regardis.com/fuentesde-letras-recortadas-de-revistas-y-periodicos-gratis/>

Sánchez, C. (n.d.). 50 Ejemplos de tipografía minimalista. Creativos Online. Retrieved February 2, 2025, from <https://www.creativosonline.org/50-ejemplos-de-tipografia-minimalista.html>

The Rombo Code. (2025). No Title. The Rombo Code. https://therombocode.es/madrid/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA74G9BhAEEiwA8kNfpTTLBZgLGWInfkOe9H7aYEonve1ubmJPTC2CCS1wLViosUkPjnYP7hoCtzMQAvD_BwE

ANEXOS

Carpeta de archivos:

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/declerque_puce_edu_ec/EisgM_aDR99MgdgaP1mhAbcBkgvtUP3vcCo2LhVL-w7K1CQ?e=4Rw9Cs

Anexo I Árbol de problemas

FIGURA 3: ESQUEMA DE ÁRBOL DE PROBLEMAS



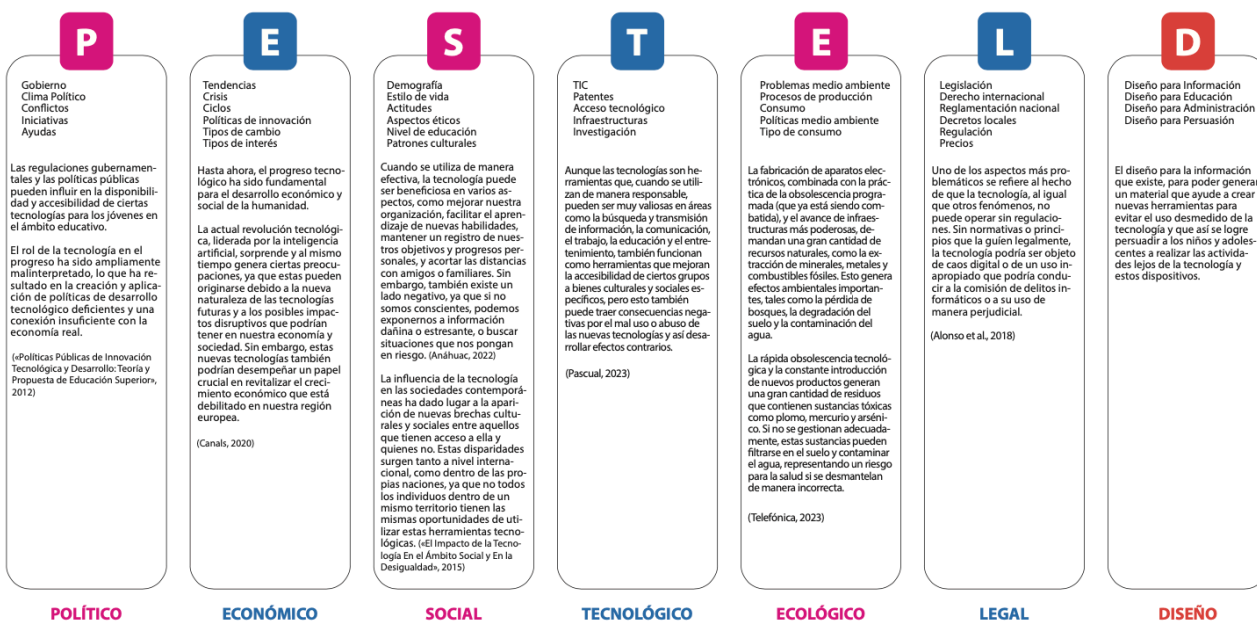
NOTA: Fuente:
<https://www.rebby.org/pdf/9461/94463423006.pdf>

El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación problemática (un problema central), la cual se intenta solucionar mediante la intervención de un proyecto utilizando una relación de tipo causa-efecto.

Anexo 2 PESTEL

FIGURA 4: ANÁLISIS PESTEL + D

El acrónimo PESTEL se refiere a los factores que se analizan: Políticos, Económicos, Sociales, Tecnológicos, Ecológicos y Legales. Por lo tanto, el análisis PESTEL es un estudio de mercado únicamente de factores externos que afectan a una empresa.



NOTA: Fuentes:
<https://imgorwzabzbnroeta.com/analisis-pestel/>
<https://blog.hubspot.com/marketing/crear-analisis-pestel>

Anexo 3 ENCUESTA

<https://forms.gle/QSo2DYQ6rJsmbqGC7>

Validaciones conceptos

Anexo 4

Validación con la psicóloga - Marlene Santillan

Evaluación del concepto y estilo gráfico

Estudiante: Estefanía Clerque
Fecha: 28/10/2024

Diana Estefanía Clerque Terán
Dra. Marlene Santillán

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de información para las adolescentes de 16 a 18 años sobre los riesgos de las redes sociales				
Estudiante: Estefanía Clerque				
Evaluado por: Dra. Marlene Santillán				
Fecha: 29/10/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	El primero es más didáctico
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Más o menos	No tanto	S/N
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si cumple	Si cumple	No tanto	Si es más llamativo el primero, que a los adolescentes les va a llamar la atención porque es muy didáctico.
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si cumple	No cumple	No cumple	S/N
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	Colores, para todo lo que es prevención se usa el púrpura. Que identifiquen a lo que se quiere investigar, uso de colores adecuados.
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si cumple	Más o menos	Si cumple	S/N
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	Es actualizar conocimientos a nivel de prevención, para difundir y radicar, para concientizar a la población.

Anexo 5

Validación con el docente - Elías Parra

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de información para las adolescentes de 16 a 18 años sobre los riegos de las redes sociales				
Estudiante: Estefanía Clerque				
Evaluado por: Lic. Elías Parra				
Fecha: 29/10/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	S/N
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple medianamente	En el tercer concepto, se considera que está principalmente orientado hacia la persona encargada de desarrollar la actividad, con un enfoque complementario hacia los estudiantes como destinatarios finales.
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si cumple	Cumple medianamente	Cumple medianamente	El tercer concepto presenta características que lo aproximan a un formato de instrucción.
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	S/N
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	Visualmente, el estilo gráfico resulta atractivo para el público adolescente.
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	S/N
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las	Si cumple	Cumple medianamente	Si cumple	El formato elegido, en forma de aplicación, es una opción ampliamente utilizada en la actualidad, lo cual la hace repetitiva actualmente.

Anexo 6

Validación con el lector – Pablo Guzmán

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de información para las adolescentes de 16 a 18 años sobre los riesgos de las redes sociales				
Estudiante: Estefanía Clerque				
Evaluado por: Pablo Guzmán				
Fecha: 30/10/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si	No	Si	En el caso del primero y el tercero se genera una interactividad que enriquece al proyecto
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si a medias	Si	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si	No	Si	El tercero es el más novedoso
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si	Si	Si	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si	Medianamente	Está en proceso la línea grafica del tercero
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si	Si	En proceso	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si	Si	Si	Hay que tomar en cuenta que el tercero está en proceso

Anexo 7

Validación con la lectora – Mariana Lozada

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de información para las adolescentes de 16 a 18 años sobre los riesgos de las redes sociales				
Estudiante: Estefanía Clerque				
Evaluado por: Pablo Guzmán				
Fecha: 30/10/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si	No	Si	En el caso del primero y el tercero se genera una interactividad que enriquece al proyecto
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si a medias	Si	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si	No	Si	El tercero es el más novedoso
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si	Si	Si	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si	Medianamente	Está en proceso la línea grafica del tercero
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si	Si	En proceso	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si	Si	Si	Hay que tomar en cuenta que el tercero está en proceso

Anexo 8

Tabla de requerimientos de diseño (parte 1)

		REQUERIMIENTO	FACTOR DETERMINANTE
		<p>Aspecto para tomar en cuenta. Describe la necesidad o problema que se debe abordar con el diseño. Debe ser claro, conciso y específico.</p> <p>Ejemplo: "Diseñar un sistema de almacenamiento para libros en una biblioteca pequeña."</p>	<p>Norma, principio o ley que se determina cómo debe ser el diseño. Es la categoría general que define el tipo de requerimiento. Se relaciona con el qué se debe diseñar.</p> <p>→ Ejemplo: "Almacenamiento."</p>
FACTOR DE USO	Cómo se usa	Se puede manipular el material sin problema	Se presenta de manera física
	Ergonomía visual y física	No tiene muchos textos por lo que es agradable visualmente	Formato apto para que sea visualmente atractivo y legible en cualquier plataforma
	Ciclo de vida	Que la información se vaya actualizando con el tiempo	Se debe mantener vigente y se puede sacar otras versiones del material
FACTOR DE FUNCIÓN	Legibilidad	Tener un lenguaje claro	Información clara y concisa
	Cromática	Colores llamativos para la parte visual	Se debe complementar entre el tema
	Imagen visual	Uso de ilustraciones relevantes al tema	Visualmente atractivo
	Maquetación o Layout	Mantener una jerarquía clara	Buena organización de la información y elementos
	Innovación funcional	El producto debe empatizar con el usuario	Actividades interactivas
	Usabilidad / UX Design	Material manipulable y bien estructurado	Que sea un material amigable con el usuario
FACTOR CONCEPTUAL Y PERSUASIVO	Discurso gráfico	Manejar vocabulario simple pero directo	Material sobre los riesgos de las redes sociales
	Simbolismo	Impulsar una buena comunicación	Fortalecer una buena relación para los jóvenes con las redes sociales
	Eficiencia semiótica	Que sea un material con contenido original	Que tenga una interpretación correcta
FACTOR ESTÉTICO	Estilo gráfico	Línea gráfica propia, diseñada de la mano con el tema	Tener un estilo gráfico interactivo
	Manejo herramental	Uso de programas: Ilustrador, Photoshop, Indesign	Uso de una retícula para la diagramación del contenido
	Calidad y tipo de imágenes	Uso correcto de la retícula escogida para la diagramación	Las imágenes que se usen deben ser de alta calidad
FACTOR TÉCNICO	Formatos y materiales	Uso de dispositivos solo para la difusión del material	Material físico
	Optimización de recursos	Elaboración de estrategia de interacción e información	No hacer uso de otros materiales fuera del presentado
	Sistemas de producción	El material se puede encontrar fácil	Un materia para que se pueda acceder sin problemas
	Acabados	Revisión de todos los textos e imágenes	Comprobar que la información sea correcta y apta para el usuario
	Costos	Que sea accesible para las unidades educativas	Considerar la impresión, diseñador, e ilustrador
	Distribución	Redes sociales como instagram y facebook	Material para uso en unidades educativas

Anexo 9

Tabla de requerimientos de diseño (parte 2)

FACTOR DETERMINADO Criterios determinados cualitativa o cuantitativamente en el concepto de diseño por generar. Es una subcategoría del factor determinante que especifica en mayor detalle el requerimiento. Se relaciona con el cómo se debe diseñar. → Ejemplo: "Tipo de almacenamiento."	SUB PARÁMETRO Enunciados de criterios por generar y cuantificar. Es una característica específica del factor determinado. Se relaciona con el qué se debe diseñar en detalle. Ejemplo: "Número de estantes, capacidad de peso, tipo de material."	RENDIMIENTO Condiciones que se debe satisfacer en términos cuantificables. Es la medida cuantitativa o cualitativa del cumplimiento del requerimiento. Se relaciona con el cuánto se debe diseñar. Ejemplo: "Capacidad de almacenar 1000 libros, soportar un peso de 50 kg por estante, ser de madera resistente."
Material que pueda ser difundido en redes sociales y en instituciones académicas	Capacidad de información detallada, se lo trabaja por las edades	Que sea de fácil entendimiento, llamativo, atractivo visualmente y entretenido de usar
Un formato de fácil difusión	Dar más fuerza visual solo los datos más relevantes del tema	Que no sea un material pesado y sea de rápida comprensión
No tiene límites de descargas	Que sean temas o datos relevantes que no sean fácil de olvidar	Fácil acceso al material cada que lo necesiten
Tipografía sans serif para los títulos y textos	Textos legibles y de fácil comprensión	Textos cortos y claros para que no sea visualmente mucha información en textos
Uso de cromática llamativa para el usuario, sin dejar atrás el buen manejo del estilo gráfico	No hacer uso de una mezcla amplia de colores	Que generen atracción visual al material
Hacer uso de imágenes junto a los textos como ayuda visual	Uso de imágenes propias	Buena retención y entendimiento de la información
Hacer uso de una sola retícula	Que tenga un buen orden para facilitar la comprensión de la información	Que sea visualmente comprensible
Estimulación visual	Hacer uso de recursos que vayan de la mano con el usuario	Información bien trabajada y que sea comprensible
Material de uso educativo y personal	Que sea considerado un material de aprendizaje para el uso en la vida diaria	Que el material sea de fácil uso para el usuario
Que tenga un lenguaje interactivo con el usuario	Uso de lenguaje adecuado y complejo para su comprensión	Que sea fácil para recordar
Que se logre empatizar con el usuario	Retener la información lo mejor posible para que el entendimiento del tema sea más fácil	Que los símbolos sean de ayuda para mejorar el entendimiento del material y la información
Símbolos sencillos y reconocibles	Símbolos propios que ayuden a entender mejor el tema	Uso de símbolos que ayude visualmente
Debe tener la información gráfica, para la parte visual	Que sea un estilo gráfico innovador para el usuario	Una línea gráfica que trabaje junto con el concepto
Manejar todo el material en conjunto con la misma línea gráfica	Material que incentive el aprendizaje del tema sin sentirlo pesado	Uso limitado entre textos y imágenes o ilustraciones
Mantener el mismo estilo en las imágenes	Hacer uso de la misma línea gráfica en los elementos utilizados	Una buena composición de las imágenes
Posibles materiales para su uso, cartón	Fácil para transportarlo	Fácil acceso al material
Que sea un material suficiente para el entendimiento y la práctica de lo presentado	Tener una buena distribución en la diagramación de los contenidos	Comprobar que la información y los datos presentados estén correctos
Que sea de fácil acceso para todas las instituciones	Material apto y adecuado para su uso	Que tenga varios accesos al material
Revisar que el formato del material sea el correcto para la legibilidad	Contenido sea claro y conciso	Que no existan problemas en el uso de la cromática para asegurar la buena visibilidad de los textos
Tomar en cuenta que es un material de aprendizaje	Conseguir ayuda financiera por parte de patrocinadores o empresas para que sea gratuita	Que no tenga costos extra el material
Centros de psicología, unidades educativas.	Que tenga un orden para poder aprender el tema	La verificación de que el contenido si ayuda al usuario