

**FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Nombre:

Stefany Carolina Beltrán Recalde

Fecha:

Enero, 2023

Tutor:

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D.



“ La vejez no es una carga, es una oportunidad para compartir la sabiduría y la experiencia acumulada a lo largo de los años. ”

Autor desconocido.



Dedicatoria

Dedico este proyecto a la persona en la que me inspire para sacar el tema, mi abuelita Rosario Castro, quien en vida fue una mujer maravillosa y a todos los adultos mayores que he conocido en este tiempo, los cuales me han enseñado muchas cosas y siempre me ayudaron en cada paso de este hermoso trabajo.

Agradecimiento

Quiero agradecer a todas las personas que me han acompañado en este proceso para culminar mi carrera y quienes me han apoyado en cada decisión, gracias a ellos me he transformado en una persona que cree firmemente en lo que hace y está segura de cada paso que da. Agradezco a mis profesores de la carrera quienes me han enseñado no solo en un ámbito académico si no a través de sus propias historias y me han dado herramientas para ser un adulto. Agradeciendo especialmente al Dis. Xavier Jiménez Álvaro, quien me acompañó en este proyecto y me han motivado a seguir aun cuando yo misma creía que ya no lo iba a lograr. También quiero agradecer a la Fundación San Pedro Claver, quienes me han ayudado en cada momento y finalmente quiero agradecer a mis padres quien son el motor de mi vida y siempre han estado para mí.

Resumen

En los últimos años, el índice de población adulta mayor se ha incrementado exponencialmente debido a una serie de factores médicos y sociales que si bien es cierto aumentan su probabilidad de vida, no necesariamente mejoran su calidad. Por lo que Encuentros es una propuesta grafica lúdica e impresa que entra en el campo de diseño de aprendizaje, enfocado en el ámbito de salud mental para ayudar a fortalecer la memoria y mitigar la soledad en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver. Basando las dinámicas del juego en un proceso filosófico japonés denominado **Kintsugi** que trata de reparar las rupturas con oro, haciendo referencia a que las personas somos más valiosas al contar nuestras historias y aprender de ellas.

Se divide el juego en cuatro etapas que en conjunto sirven para que los adultos mayores tengan un acompañamiento en un espacio de confianza. Este se va a generar a través las cualidades que se ven entre ellos mismos y de las diferentes historias contadas por los participantes del juego, en base a temáticas de la vida cotidiana. De esta manera se evidenciarán los aspectos positivos de estas memorias a través de un trabajo en conjunto, para después transformar estos cualidades en consejos que ellos mismos den a diferentes problemáticas. Se podrán encontrar historias similares a las que viven a diario, consiguiendo mejorar su memoria y ver su vida como aprendizaje para ellos y de ayuda para otros.

Abstract

In recent years, the rate of the elderly population has increased exponentially due to a series of medical and social factors that, while it is true that they increase their probability of life, do not necessarily improve its quality. Therefore, Encuentros is a playful and printed graphic proposal that enters the field of learning design, focused on the field of mental health to help strengthen memory and mitigate loneliness in older adults of the San Pedro Claver Foundation. Basing the dynamics of the game on a Japanese philosophical process called **Kintsugi** that tries to repair ruptures with gold, referring to the fact that people are more valuable when telling our stories and learning from them.

The game is divided into four stages that together serve to provide older adults with support in a space of trust that will be generated through the qualities they see among themselves and the different stories told by the participants of the game. , based on themes from everyday life, to be able to extract positive aspects from these memories through working together, and then transform these qualities into advice that they themselves give to different problems, where they can even find stories similar to those They live daily, managing to improve their memory and see their life as learning for themselves and help for others.

Índice

<i>Introducción.....</i>	<i>8</i>
a. Antecedentes.....	9
b. Hipótesis de trabajo.....	13
c. Objetivos.....	13
<i>Descripción del caso y diagnóstico.....</i>	<i>14</i>
1.1. Presentación del caso	15
1.2. Diagnóstico del Caso.....	16
1.3. Caracterización del usuario.....	21
1.4. Análisis tipológico.....	23
1.5. Definición del problema gráfico.....	28
1.6. Requerimientos del proyecto.....	30
<i>Desarrollo de la propuesta de diseño.....</i>	<i>32</i>
2.1. Generación de la Idea (Concepto).....	33
2.2. Exploración de la forma.....	37
2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico.....	40
2.4. Desarrollo del prototipo.....	42
2.5. Detalles técnicos y de producción.....	59
2.6. Evaluación de la propuesta.....	63
<i>Bibliografía.....</i>	<i>69</i>
<i>Anexos.....</i>	<i>74</i>

Figuras

Figura 1.	
Mayores que viven solos: razones para vivir en solitario.....	10
Figura 2.	
Árbol de problema.....	12
Figura 3.	
Los adultos mayores dentro de la Fundación.....	15
Figura 4.	
Los adultos mayores de la Fundación jugando bingo.....	18
Figura 5.	
Los adultos mayores de la Fundación jugando cartas.....	19
Figura 6.	
Herramienta persona adulto mayor.....	21
Figura 7.	
Herramienta mapa de empatía.....	22
Figura 8.	
Cuadro de vectores de la forma.....	30
Figura 9.	
Brainstorming.....	36
Figura 10.	
Boceto del primer concepto.....	37
Figura 11.	
Boceto del segundo concepto.....	38
Figura 12.	
Boceto del tercer concepto.....	39
Figura 13.	
Un adulto mayor es como una enciclopedia.....	40
Figura 14.	
Un adulto mayor es como una tarde de té.....	41
Figura 15.	
Un adulto mayor es como un hogar patrimonial.....	42
Figura 16.	
Validación del concepto.....	43
Figura 17.	
Validación del concepto con los usuarios.....	44
Figura 18.	
Exploración de la forma del concepto seleccionado.....	45
Figura 19.	
Bocetos de la dinámica del juego y tablero.....	48
Figura 20.	
Boceto de la sección de bocaditos.....	49
Figura 21.	
Bocetos de la marca.....	49
Figura 22.	
Bocetos digitales de la marca.....	50

Figura 23.	
La marca en varios colores y la estructura.....	51
Figura 24.	
Paleta cromática del proyecto.....	51
Figura 25.	
Comparación tipográfica, cuando una persona sufre de presbicia.....	52
Figura 26.	
Tipografía escogida.....	53
Figura 27.	
Estilo gráfico comparación.....	53
Figura 28.	
Retículas tarjetas.....	54
Figura 29.	
Patrones usados en el juego.....	55
Figura 30.	
Bocetos tarjetas de té tiro.....	56
Figura 31.	
Tarjetas de té tiro y retiro.....	56
Figura 32.	
Bocetos de las tarjetas servilletas.....	57
Figura 33.	
Tarjetas servilletas tiro y retiro.....	58
Figura 34.	
Bocetos de los bocaditos, vista superior y lateral.....	58
Figura 35.	
Tarjetas bocaditos, tiro y retiro.....	59
Figura 36.	
Imagen de rayando el mantel y la diagramación.....	59
Figura 37.	
Bocetos y ruleta.....	60
Figura 38.	
Mantel del juego.....	61
Figura 39.	
Manual con diagramación.....	62
Figura 40.	
Fotografía, boceto e ilustración.....	63
Figura 41.	
Caja.....	64
Figura 42.	
Contenedores.....	65
Figura 43.	
Caja grande.....	67
Figura 44.	
Caja mediana.....	68
Figura 45.	
Caja pequeña.....	69
Figura 46.	
Caja de té.....	69

Figura 47.	
Servilletero.....	70
Figura 48.	
Plato de bocaditos.....	70
Figura 49.	
Caja de marcadores.....	71
Figura 50.	
Tarjetas de té.....	71
Figura 51.	
Tarjetas de bocaditos.....	72
Figura 52.	
Tarjetas de servilletas.....	73
Figura 53.	
Hojas rayando el mantel.....	73
Figura 54.	
Ruleta.....	74
Figura 55.	
cuchara.....	74
Figura 56.	
Validación al acomitente.....	79
Figura 57.	
Validación del producto con los usuarios.....	82

Tablas

Tabla 1.	
Tácticas de investigación y los temas a investigar.....	16
Tabla 2.	
Juego de ALOIZAS.....	23
Tabla 3.	
Juego de Kit lúdico ABU.....	24
Tabla 4.	
Instrumentos lúdicos Meraki.....	25
Tabla 5.	
Cuadro comparativo de tipologías.....	27
Tabla 6.	
Cuadro de requisitos.....	31
Tabla 7.	
Recopilación y síntesis comunicacional del proyecto.....	34
Tabla 8.	
Cuadro de figuras retóricas.....	36
Tabla 9.	
Asociaciones forzadas.....	37
Tabla 10.	
Presupuesto de trabajo de gestión, creativo y operativo del proyecto.....	73
Tabla 11.	
Costos de producción del juego de mesa.....	74
Tabla 12.	
Validación de las dinámicas y contenido del juego con el comitente.....	78
Tabla 13.	
Validación del diseño del producto con el comitente.....	79
Tabla 14.	
Validación de las dinámicas y contenidos con el adulto mayor.....	81
Tabla 15.	
Validación del diseño del producto con el adulto mayor.....	82

Introducción



Introducción

a. Antecedentes

En los últimos años, el índice de población adulta mayor se ha incrementado exponencialmente debido a una serie de factores médicos y sociales que si bien es cierto aumentan su probabilidad de vida, no necesariamente mejoran su calidad. Esto se torna aún más complejo al considerar factores sociales que inciden en otros problemas que se relacionan con el tema, pero que no han sido abordados con profundidad, tal es el caso de la soledad, pues muchos adultos mayores viven solos, haciendo que se aislen de la sociedad, lo que desencadena graves problemas tanto de carácter relacional como la presencia acelerada de enfermedades de índole mental.

Hoy en día, la población mundial está envejeciendo rápidamente y entre el 2015 y 2050, la población de adultos mayores del mundo ascenderá considerablemente del 12% al 22%, es decir se espera un aumento de 900 millones a 2 mil millones de ancianos de 60 años según la Organización mundial de la salud (OMS, 2012) los mismos que se enfrentan a problemas especiales de salud física y mental que deben tomarse en cuenta para que su calidad de vida no se vea afectada.

El proceso de envejecimiento acelerado o lento de las personas depende de varios factores tanto físicos como sociales. Por ejemplo, unos pueden ser adultos mayores que ya están jubilados desde muy temprano, mientras otros aun trabajan, unos que se han quedado solos y otros que han formado una familia, sin que eso signifique encontrarse siempre con alguien junto a ellos al final de sus días. Unos prefieren pasar solos en sus hogares, mientras otros se han animado a realizar actividades deportivas. Siendo estas quizá algunas de las situaciones que pueden dar lugar a la variación en la condición de vida de un adulto mayor.

En el caso específico del Ecuador según datos otorgados por el Instituto nacional de estadísticas y censos (INEC, 2010) la población de adultos mayores aumentó 32,8% en los últimos 10 años. La cifra pasó de 986.294 a 1.310.297 entre 2010 y 2020. Para 2030, el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES, 2021) calcula que las personas de la tercera edad pasarán a ser el 30% de la población nacional.

Es por esto por lo que actualmente se considera al envejecimiento como uno de los temas de actualidad de mayor impacto, el problema es que, mientras avanza la edad en los ancianos, optan por no realizar actividades de contacto con otras personas y esto influye en que pierdan las ganas de vivir y hace que se profundice la sensación de soledad, siendo esto uno de los factores que podrían incidir en el deterioro de la calidad de vida.

Los adultos mayores tienen más probabilidad de sentir soledad, ya que hay más situaciones de pérdidas familiares, amistades y allegados, llegando a ser más suscep-

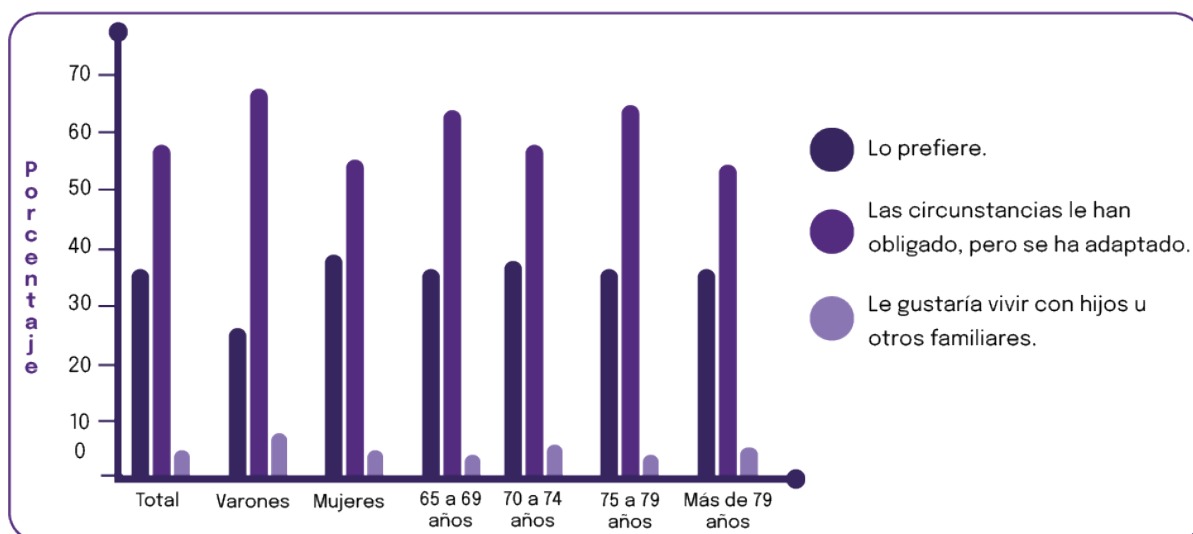
tibles a ellas. Hay evidencias de que la soledad en las personas mayores impacta en su salud general. El coordinador del grupo de Psicología del Envejecimiento, Juan Castilla (2019) indica que el sentimiento de soledad puede desencadenar riesgos a nivel fisiológico, inmunológico, psicológico, emocional, conductual, social y mortalidad.

Sin embargo, la soledad no siempre es un sentimiento negativo, por lo que se puede hablar de un aislamiento social objetivo que hace referencia a la falta de compañía, donde según el estudio realizado por (CIS-IMSERSO, Figura 1) el 14% de las personas mayores que residen en sus hogares dicen sufrir de soledad; sin embargo, no siempre está implícita una vivencia desagradable para el individuo, ya que puede ser una experiencia buscada y una experiencia de crecimiento, pero la mayoría de estas personas, según los resultados, se ha visto obligada a ello por las circunstancias.

Por otro lado, también está la soledad subjetiva, la sufren las personas que se sienten solas. Lo cual termina siendo un sentimiento doloroso y temido por un gran número de personas mayores, nunca es una situación buscada, por lo que estos factores se convierten en un gran problema que puede traer consecuencias muy serias como el que estos factores comiencen a afectar la calidad de su vida.

Figura 1.

Mayores que viven solos: razones para vivir en solitario.



Nota. El gráfico representa a mayores que viven solos y las razones. Adaptado de la gráfica de adultos mayores y las razones de su soledad. Por CIS-IMSERSO. (2019)

Por lo que el estudio plantea la importancia de estudiar y analizar el sentimiento de soledad, ya que es considerado un factor común en la edad adulta y se relaciona con la salud humana y bienestar, que según como sea tratado puede presentar una disminución o un ascenso en la calidad de vida del adulto mayor.

Por lo que es importante conocer que razones de la soledad, según Laforet (1991) se conocen tres tipos de causas del aislamiento social en los adultos mayores, la primera es la crisis de identidad, que son todas las causas que pueden afectar la autoestima del anciano. La segunda causa es la crisis de autonomía que menciona todas las limitaciones físicas o mentales que impidan al adulto mayor la realización de actividades de forma autónoma. Y la tercera causa es la crisis de pertenencia, que es todo acto que implicase pérdida de roles y pérdida de pertenencia a grupos sociales en la vida personal y profesional.

Debido a la falta de vínculos y redes afectivas, existen diversos estudios que asocian al sufrimiento psíquico y a problemas físicos, emocionales y mentales con el aislamiento social en los adultos mayores. Sornoza menciona que una de cada diez personas de la tercera edad, en su mayoría las mujeres, están diagnosticadas con obesidad y depresión, y en el caso de los hombres son más habituales la muerte por suicidio o lesiones autoinfligidas (2011).

Respecto a la condición de soledad en Ecuador, se estima que más de un millón de adultos mayores viven solos. Mayormente, se trata de adultos que han perdido a sus parejas y por ende han quedado en una situación de vulnerabilidad y de aislamiento social. Las personas de la tercera edad que se encuentran solas han ido en ascenso considerablemente con su edad respectivamente (INEN, 2015).

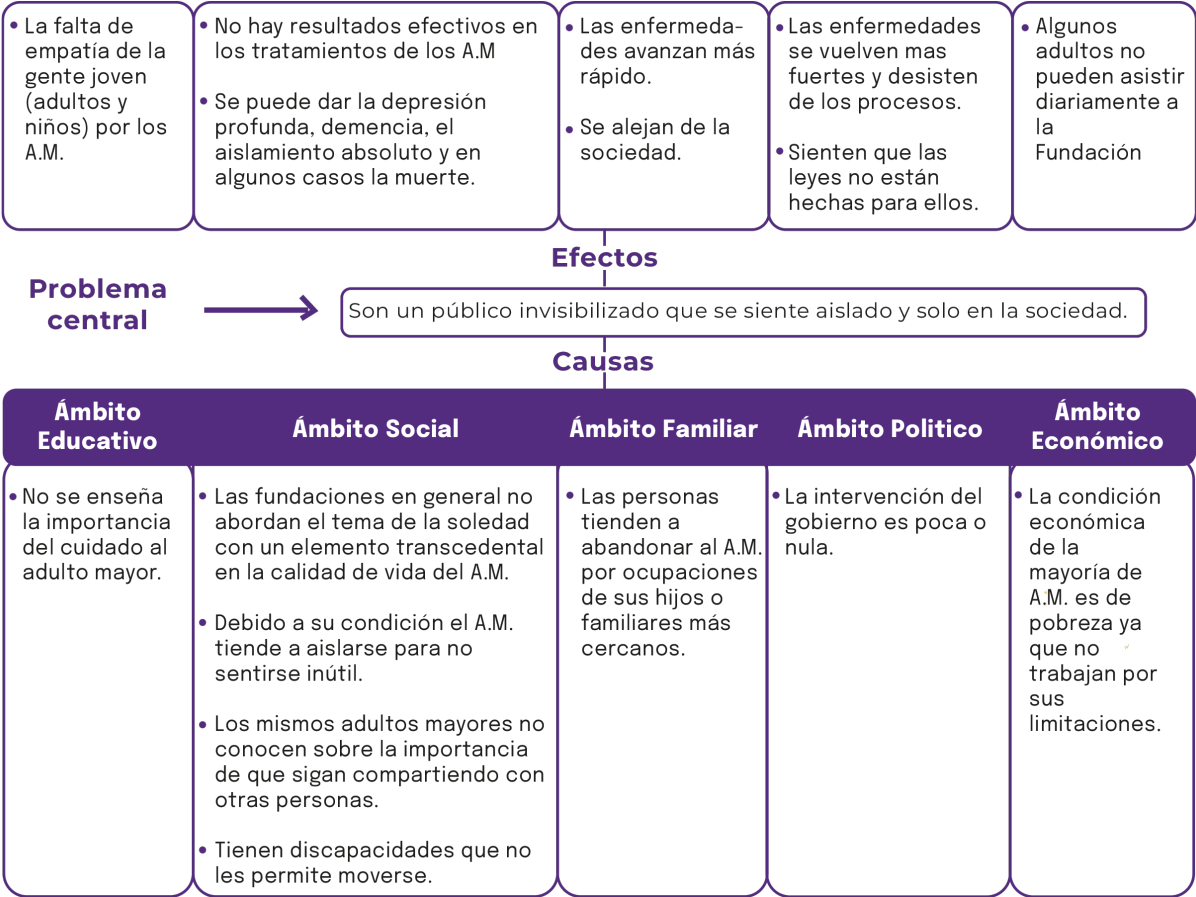
El Gobierno ayuda al adulto mayor desde distintos puntos como en el factor económico, logrando reducir la tarifa de pago en el transporte público o acceso a la salud. La alcaldía de Quito ha implementado más de cuatrocientos organismos de sesenta y piquito en puntos estratégicos de la ciudad, las mismas que tienen como objetivo garantizar un envejecimiento más feliz, saludable y productivo a través de dinámicas y personal capacitado para ayudarlos. Sin embargo, no logran controlar este requerimiento con tanta efectividad, por lo que los centros que ayudan al anciano tienen carencias en el control de la soledad en personas de la tercera edad, debido al material poco interactivo que utilizan.

Por otra parte, también se han planteado proyectos en distintas Fundaciones pagadas y gratuitas que ayudan a combatir entre otras cosas el problema de la soledad, pero lo abordan desde temas particulares manejando contenidos que hablan de aspectos médicos o la prevención de enfermedades netamente a través de fármacos o de diferentes actividades de desarrollo mental, pero todavía queda pendiente en el factor emocional y esto se hace aún más fuerte para muchos adultos mayores.

Es importante considerar estos factores de riesgo para fortalecer la calidad de vida desde el ámbito social y también a través de la memoria, por lo tanto, es necesario realizar una investigación más profunda e identificar aspectos detonantes que han hecho que el problema permanezca durante años llegando a afectar considerablemente a los adultos mayores.

Dado lo identificado en los párrafos anteriores, se torna necesario indicar los principales detonantes para que el problema permanezca, es así como se usa el árbol de problemas para analizar las causas y efectos que giran en torno a él y que se detallan a continuación:

Figura 2.
Árbol de problema



Nota. El gráfico representa las causas y efectos negativos del aislamiento social en los adultos mayores. Adaptado de *Árbol de problemas del Análisis al Diseño y Desarrollo de Productos* (p.42), por N. Hernández, J. Garnica, 2015,

Después de analizar el árbol de problemas se menciona que los adultos mayores son un público invisibilizado en la sociedad. En las fundaciones que buscan ayudar al adulto mayor se abordan temas médicos y sociales, pero en menor medida los temas emocionales, lo que provoca diversas enfermedades en ellos, ya que sufren de aislamiento social y desencadena un deterioro cognitivo y físico, por lo que se busca abordar aspectos desde diversas disciplinas para reducir esta sensación en las personas de la tercera edad y ayudarlos a reinsertarse en su vida social.

b. Hipótesis de trabajo

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES, 2021) considera urgente la aplicación y adaptación de estrategias políticas públicas que logren garantizar los derechos de los adultos mayores, con el objetivo de que tengan una calidad de vida óptima, por lo que es importante estudiar y analizar el sentimiento de soledad, ya que es considerado un factor común en la edad adulta y se relaciona con la salud humana y bienestar, que según como sea tratado puede presentar una disminución o un ascenso en la calidad de vida de las personas de la tercera edad.

Por lo que en el contexto de la Fundación San Pedro Claver de Quito se podría trabajar con recursos visuales y lúdicos que motiven la interacción entre adultos mayores, sus recuerdos y su entorno, esto les permitiría mejorar sus habilidades de interacción y al mismo tiempo mantendrían activas sus potencialidades motoras para llegar a mitigar el sentimiento de soledad que aqueja a los adultos mayores.

c. Objetivos

Objetivo general

- Apoyar a los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito mediante material gráfico lúdico que ayude en la ejecución de actividades grupales que trabajen la memoria y que mitiguen el sentimiento de soledad, fortaleciendo sus habilidades de interacción social.

Objetivos específicos

- Analizar y encontrar el nivel de interacción social de los materiales gráficos lúdicos que existen en la Fundación San Pedro Claver de Quito y que además apoyen en la memoria de los adultos mayores.
- Diseñar un instrumento lúdico e impreso que permita la interacción del adulto mayor en el espacio, y que logre conectar a través de sus emociones y recuerdos.
- Validar el funcionamiento del material gráfico lúdico y las conexiones que genere la propuesta en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Descripción del caso



Y diagnóstico

Descripción del caso y diagnóstico

1.1. Presentación del caso

Los adultos mayores son uno de los grupos vulnerables menos atendidos a lo largo de la historia, y que en los últimos años han tenido un proceso de invisibilización muy grande dentro de la sociedad, debido a diversos factores como su edad, salud o la atención que requiere. Esta problemática se vuelve aún más fuerte cuando se evidencia que esta población será más numerosa en los próximos años, por cuanto es fundamental realizar una investigación donde se comprenda su desempeño social, para identificar mejor su estilo de vida, y saber cómo abordarlo, para fortalecer su calidad de vida. En este caso se toma como referencia a la Fundación San Pedro Claver, tomando en consideración que en este espacio se pueden identificar a los públicos objetivos y analizar cuál es su situación respecto a la soledad.

La Fundación San Pedro Claver es una Institución creada por Jesuitas del Ecuador e inicia sus actividades desde el año 2006, naciendo como un centro médico creado para ayudar a los pacientes y moradores del sector de Solanda y llegando a tener también un comedor. En el caso de este proyecto se tomará en consideración solo el comedor, que tiene como misión “mejorar la calidad de vida de las personas de la tercera edad, bajo los principios de Fe y Justicia de la Compañía de Jesús” (Jesuitas Ecuador, 2006, p.1).

Mientras que su visión se enfoca en priorizar a los adultos mayores a través de actividades que les ayude con su interacción social, su memoria y a que ellos no se sientan inútiles dentro de sus hogares. La Fundación no tiene fines de lucro por lo que brinda comida a los adultos mayores sin costo alguno, usualmente atienden a unos 60 adultos mayores de escasos recursos, su principal objetivo es proporcionarles un espacio de esparcimiento donde compartan entre ellos diferentes dinámicas para ayudar con sus funciones cognitivas y físicas, sin embargo la Institución no cuenta con suficiente personal calificado que les pueda ayudar mientras ellos están en el espacio, por lo que los profesionales se enfocan en los adultos que tienen mayores problemas.

Figura 3.

Los adultos mayores dentro de la Fundación.



1.2. Diagnóstico del Caso

Para este primer acercamiento, se definieron las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Tabla 1.

Tácticas de investigación y los temas a investigar.

Enfoque	Táctica	Instrumento	Temas para investigar	Muestra
Cualitativo	Investigación mediante la observación	Registro de apuntes	Conducta de los adultos mayores y de los profesionales.	Adultos mayores y los trabajadores que los ayudan (trabajadores sociales, psicólogos, personas encargadas de dar terapia).
Cualitativo	Antropología visual	Registro de fotos, videos, apuntes	Conducta de los adultos mayores.	Adultos mayores de la fundación San Pedro Claver.
Mixto	Datos demográficos	Registro de lo que respondan con las preguntas.	-Edad. -Sexo. -Ubicación.	Adultos mayores de la fundación San Pedro Claver.
Mixto	Datos psicográficos	Registro de lo que respondan con las preguntas.	Aspectos subjetivos como las creencias las opiniones y los intereses.	Adultos mayores de la fundación San Pedro Claver.
Cualitativo	Entrevista sin estructuras	Registro de notas según todo lo que respondan mediante apuntes y grabaciones.	Su familia, como se sienten, lo que les ayuda con la soledad, que actividades realizan, como se sienten en la fundación.	Adultos mayores y la directora de la fundación la Sra. Elena Paz Miño.
Cualitativo	Grupos focales	Registro de notas según todo lo que respondan mediante apuntes y grabaciones.	-Familia. -Juegos preferidos. -Actividades. -Como es el convivir entre todos.	Adultos mayores de la fundación San Pedro Claver.

Después de realizar este cuadro se procedió con la aplicación de las diferentes herramientas de investigación, las que servirán para obtener información que brinden un panorama más claro del contexto en el que viven los adultos mayores y las diferentes necesidades que se presentan en este grupo de personas que comparten a diario en la Fundación San Pedro Claver. (Ver anexo 1 y 3)

Antes de tener un acercamiento directo con el usuario, primero se observó al público sin cámaras, videos o fotos, para identificar como interactúan y cuál es el rol que cumple cada persona dentro de la Fundación. Se tomó nota acerca de las actividades que realiza el adulto mayor en este ambiente y cuál es su comportamiento con otras personas de su edad y de distintas edades. Estos datos se analizaron con base a sus expresiones, a sus movimientos y a su comportamiento. (Ver anexo 1 y 3).

Al ver la situación de la Fundación se puede decir que los terapeutas también necesitan de mucha ayuda con los adultos mayores, no son muchos terapeutas, a veces solo va una persona o dos y ellos no pueden observar y dar la misma atención a los 60 adultos mayores ya que es complicado. Su atención se prioriza a las personas más vulnerables, es decir, a quienes no escuchan casi nada o se les dificulta más el moverse, actualmente dentro de la Organización no hay ningún usuario que tenga un déficit grave dentro de lo intelectual o físico, por lo que todos realizan las mismas dinámicas en tiempos distintos dependiendo de las limitaciones que cada uno tenga (Ver anexo 1, 3, 8 y 10).

Otro factor a considerar es la situación económica del adulto mayor, Es importante tener en consideración que la Fundación no es de carácter lucrativo, ya que los adultos solo pagan 0,25 centavos por la comida, debido a que la Institución busca ayudar a los ancianos, debido a que son un público que no cuenta con recursos económicos estables. En la entrevista con la Directora (H. Paz, comunicación personal, 24 de abril del 2022) menciona que muchos de ellos, viven solos, no tienen trabajo por su edad y limitaciones físicas, algunos pagan arriendo y otros solo cuentan con lo que sus hijos les pueden aportar (Ver anexo 4, 5, 6 y 7).

Debido a estos factores ya mencionados, la movilización del adulto hacia la Fundación se vuelve precaria, ya que no todos cuentan con los recursos económicos para ir todos los días; sin embargo, su principal motivación para ir a este espacio es el compartir con otras personas. Ellos mencionan que dentro de sus hogares se sienten aislados socialmente y el permanecer encerrados les afecta física y mentalmente (Ver anexo 4, 5, 6 y 7).

Dentro de la Fundación, se observó que ninguno de ellos usa celular o algún medio tecnológico y al realizar las entrevistas con los usuarios se conoce que en esta edad las nuevas tecnologías son muy complicadas de manejarlas. Para ellos es más fácil usar el teléfono convencional para que sus familiares les llamen, ya que son un público que prefiere hablar directamente con las personas, así se sienten acompañados y su interacción es más fácil (Ver anexo 1 y 6).

Los adultos mayores generan grupos con las personas que tienen más cosas en común, aunque algo en lo que todos coinciden es que al platicar sobre cómo pasan en sus casas y su constante soledad resulta muy doloroso para ellos. Muchas veces lloran cuando hablan de sus experiencias, recalcando su tristeza al llegar a su casa y sentir que ya no son útiles en sus hogares, además concuerdan que durante el tiempo de la pandemia fue aún más complejo pues se sentían abandonados (Ver anexo 1 y 6).

Otro factor que se observó durante este proceso es que algunos de ellos poseen problemas de audición, visión baja y dificultades en su memoria, por lo tanto, algunas actividades les resulta más complicadas de ejecutar. Sin embargo, estos usuarios son muy sociables, con ganas de aprender y tienen una necesidad de estar acompañados por varias personas ya que comparten emociones e historias (Ver anexo 1 y 3).

En la observación de los usuarios y el espacio se encuentra que hay un sinnúmero de propuestas enfocadas en trabajar sus necesidades, pero las que más disfrutan son: el bingo y las cartas. En el caso del bingo, se observa que cuando lo realizan más de dos veces, se vuelve repetitivo y cansado, además, la tabla del juego no dura mucho, ya que es un material que solo se encuentra impreso en una cartulina simple, por lo que los números con su uso cotidiano se borran, debido a esto algunas tablas tenían los números remarcados con marcador (Ver anexo 6 y 10).

Figura 4.

Los adultos mayores de la Fundación jugando bingo.



En el caso de la baraja es un material bien pensado, ya que ambas caras están claramente diferenciadas. Por el frente contienen números, letras y dibujos que permiten identificarlas y por el dorso tienen un mismo diseño con el objetivo de que no sea

posible distinguirlas para que no exista alteraciones en el juego. Las cartas son de un material duradero como es el "papel naipes de más de 300 gramos, con una capa interior negra para evitar que se transparenten" (AGR GAMES, 2015, p.1). Las mismas son fáciles de manipular ya que son de un tamaño de 9x6 cm, por lo que es simple tener varias en las manos y permite la versatilidad de juegos en lapsos cortos de tiempo (Ver anexo 1,3 y 10).

Figura 5.

Los adultos mayores de la Fundación jugando cartas.



En las entrevistas los adultos mayores mencionaron que la bailoterapia y la pintura son actividades que les gusta realizar, ellos recalcan que estas dinámicas les permite compartir entre grupos, son fáciles de realizar y les mantiene activos. Sin embargo, ellos también hablan acerca de ejercicios que no disfrutaban tanto, como es el caso de la escritura, puesto que, debido a la edad ya tienen ciertos problemas para hacerlo y es una actividad que les llega a cansar con facilidad, ya que fuerzan su vista y por ende les causa dolores de cabeza (Ver anexo 3 y 6).

En cuanto a las emociones que experimentan los adultos mayores, se puede evidenciar angustia, tristeza y una de las más frecuentes es el aislamiento social la cual se puede dar por diversas causas. Como menciona la Psicóloga "las más frecuentes es por abandono de los familiares, muertes prematuras, factores biológicos, por alguna limitación, pero sobre todo por intentar sobre proteger al adulto mayor, lo que genera que ellos se sientan como una carga dentro de sus hogares" (V. Rosero, comunicación personal, 25 de marzo del 2023) (Ver anexo 7).

Esto se confirma con lo que menciona la directora de la Fundación, quien refuerza la idea que se presenta en antecedentes y la cual afirma que los adultos mayores no son visibilizados en la sociedad, lo que trae consigo enfermedades mentales, físicas

e incluso aumenta el sentimiento de soledad dentro de sus hogares a pesar de que estén acompañados (E. Paz, comunicación personal, 24 de abril del 2022) (Ver anexo 6)

Otro ámbito social a considerar es la soledad y como esta afecta a los adultos mayores. En la entrevista realizada al neurólogo (M. Sierra, comunicación personal, 22 de marzo del 2023), menciona que los adultos mayores que están aislados socialmente tienen más deterioro cognitivo que aquellos que están interactuando socialmente. Queralt (2008), especialista en medicina y geriatría, compara el desempeño de un afectado por la soledad con otro mayor de su misma edad sin afectación aparente, “donde se encuentra que el adulto que sufre de aislamiento social tiene presencia de un déficit de atención, confusión, limitaciones en la comprensión y elaboración de oraciones y pérdidas de memoria y recuerdos” (p. 28).

El neurólogo (M. Sierra, comunicación personal, 22 de marzo del 2023), menciona, como recomendaciones generales, que es necesario realizar actividades con las que se pueda interactuar socialmente con el adulto mayor, que ellos tengan actividades como por ejemplo: que estudien que lean algo acerca de un tema y que otra persona le pregunte sobre esto, de manera que no sea un tema que se quede solo en una lectura, si no que sea una lectura comprensiva, dinámicas alternadas, secuenciales, repetitivas y que tengan periodos de descanso (Ver anexo 9)

Además, la psicóloga (V. Rosero, comunicación personal, 25 de marzo del 2023), también mencionó que para sacar un producto el cual va a trabajar con adultos mayores, es importante conocer la vida de los mismos o de su mayoría, para poder trabajar con base a sus realidades y experiencias. Para generar un material con el cual ellos puedan empatizar a través de sus emociones y necesidades, por lo que recalca que para elaborar algo que de verdad les ayude, se debe investigar, recabar datos, conocer al usuario y sus diferentes realidades (Ver anexo 10)

1.3. Caracterización del usuario

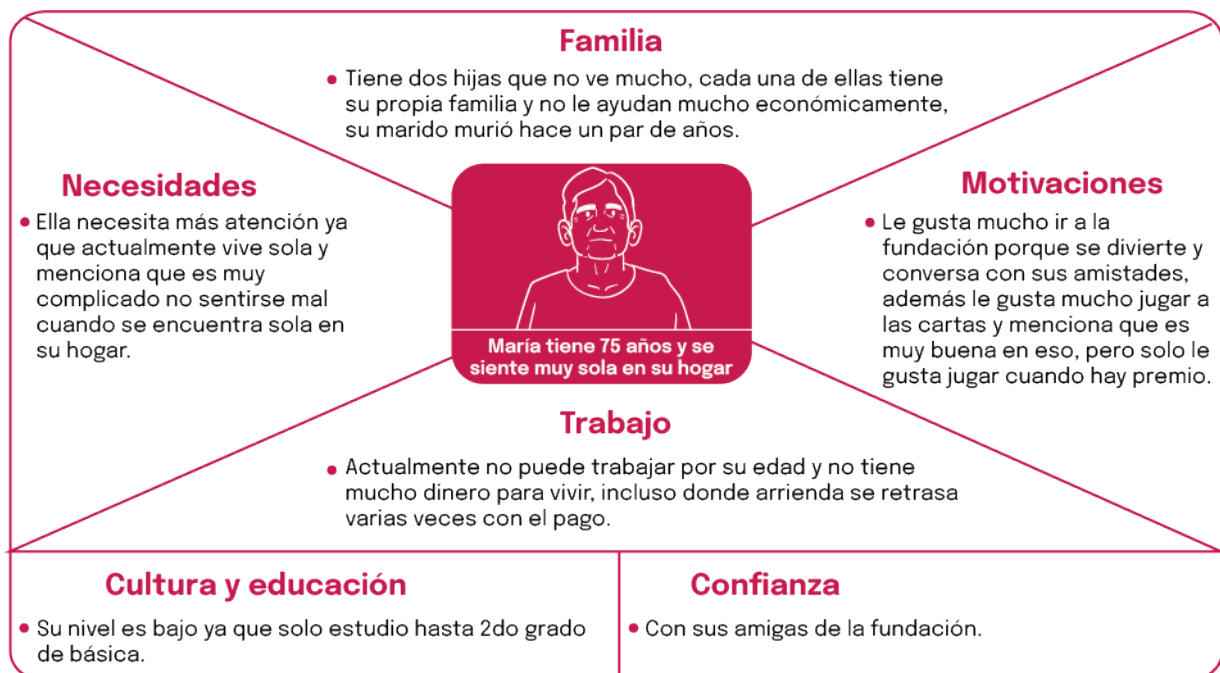
Una vez identificados los públicos que son más importantes dentro del proyecto, se los describe utilizando la herramienta persona, que se realiza a través de diferentes preguntas al público y sirve para tener un acercamiento a los usuarios reales, conociendo su entorno, familia, necesidades, motivaciones y nivel cultural (Ver figura 6).

María es una mujer de 75 años, con formación de hasta segundo año de educación básica, con dos hijas que no ve, ellas ya tienen su propia familia. Ella cuenta con una economía limitada, ya que no trabaja por su edad, pero recibe el fondo de pensiones de su marido que usa para pagar el arriendo y para movilizarse desde su hogar que es en el centro histórico de Quito hacia la Institución, ya que es un lugar en el que está acompañada, por lo que constantemente tiene problemas económicos. Con el tiempo ha generado una gran amistad con su amiga Blanca de la Fundación, convirtiéndose en la persona en la que más confía y con la que más habla, por el hecho de que ella entiende lo que pasa constantemente dentro de su hogar, porque tienen situaciones similares.

El realizar las actividades en la fundación le ayuda con su problema de memoria y de concentración, las principales motivaciones que tiene para ir a este lugar, es que ahí encuentra personas que entienden sus necesidades y de cierta manera encuentra un apoyo en sus amistades y los ejercicios que le ayudan a mantenerse activa. Le gusta mucho ir porque en su casa pasa constantemente sola, por lo que la Fundación es un espacio en el que se divierte y aprende (Ver figura 6)

Figura 6.

Herramienta persona adulto mayor.



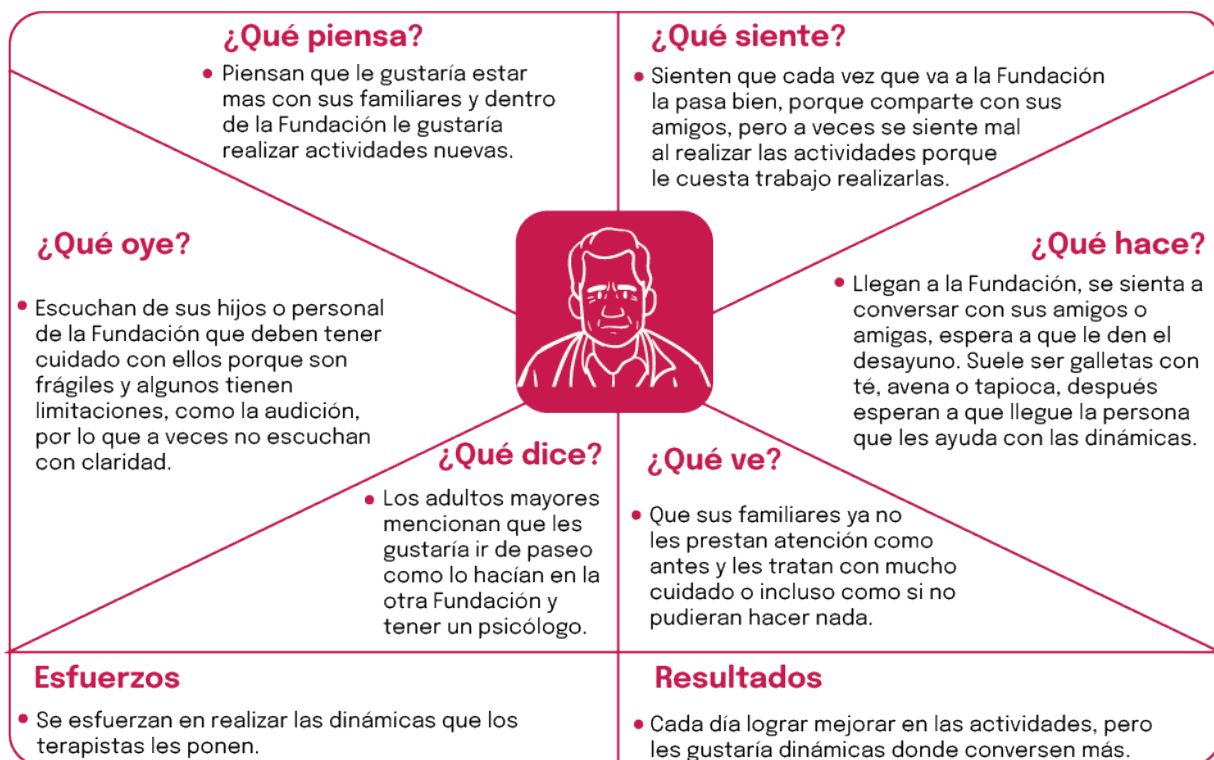
Para profundizar y elaborar un perfil más detallado con el usuario, se utiliza la herramienta mapa de empatía, que sirve como una guía para definir los aspectos que están relacionados con sus emociones, es decir lo que quiere, piensa, siente, oye, dice, hace y ve el adulto mayor (Ver figura 7).

Con la herramienta mapa de empatía, se conoce que muchas veces las personas de la tercera edad al sentirse solos dentro de sus hogares piensan que sería muy bueno estar más con sus hijos o en general sus familiares cercanos, pero terminan asumiendo que ellos ya no los necesitan, debido a que pasan muy ocupados o trabajan y ya no visitan a los adultos mayores. A pesar de esto buscan la manera de sentirse mejor, por lo que van constantemente a la Fundación y realizan diferentes actividades como es el bingo o el dibujo, sin embargo, piensan en actividades diferentes más interactivas y acorde a sus necesidades, como el trabajar la memoria, ya que muchas veces se olvidan donde dejan las cosas o de lo que realizan en el día.

Estas herramientas de investigación se realizaron con el fin de conocer al usuario real y explorar sus necesidades. Se pudo definir que son personas de 65 a 80 años, algunos no terminaron el bachillerato y pocos son los que no terminaron la escuela, se les complica mucho usar las nuevas tecnologías, así que prefieren no usarlas. Las personas de la tercera edad dicen que se sienten muy solos dentro de sus hogares, por lo que esto termina afectando su calidad de vida en varios aspectos como a nivel físico, emocional, psicológico entre otros.

Figura 7.

Herramienta mapa de empatía.



1.4. Análisis tipológico

Hay muchos elementos que se pueden analizar en los proyectos, desde los aspectos técnicos, funcionales y hasta la forma, pero estos elementos deben analizarse separadamente (Zambrano, 2020). Para identificar aquellas particularidades relevantes que han dado un buen resultado y que se podrían tomar como referencia, se toman tres proyectos vinculados a la temática planteada. Se analizan sus piezas gráficas, de forma que el proyecto que se plantee solviente estas necesidades no resueltas en otros proyectos.

Tabla 2.

Juego de ALOIZAS.

Tipología internacional (Lituania- vilma)
Juego ALOIZAS

Descripción del proyecto:

Este proyecto está enfocado a la prevención de la enfermedad de Alzheimer. El objeto del proyecto es un juego de desarrollo preventivo que ayuda a cultivar habilidades motoras y mentales y también a concentrar la atención.



Nota. Juego de ALOIZAS (Fotografías), Vaiksnyste, K. (7 de junio de 2016). Behance obtenido de Behance: <https://www.behance.net/gallery/38149677/ALOIZAS-Alzheimers->

Análisis gráfico del: Juego ALOIZAS

Forma

Las formas deben tener un buen aspecto y deben ser comprensibles, así mismo se deben relacionar entre sí y que ninguna sea ajena a otra (Samara, 2008), por lo tanto, las formas en conjunto son comprensibles para el usuario, las imágenes mantienen una relación coherente con la redacción del texto. La relación forma y espacio mantiene un aspecto fluido en toda la composición.

Imagen

Los gráficos son simples compuestos por líneas, sin rellenos, las formas contenedoras son redondeadas y orgánicas esto se debe a que al cerebro le gustan los moldes orgánicos ya que ofrecen una mayor naturalidad y serenidad en sus líneas cóncavas y convexas.

Tipografía

Fisher (2018) menciona que la tipografía para adultos mayores debe evitar el uso de fuentes que solo tienen un caso de carácter disponible, por ejemplo: solo mayúsculas, el tamaño correcto de la fuente debe tener por lo menos 14 puntos. En base a estos parámetros mencionados se puede determinar que este juego tiene una buena tipografía ya que se usa San Serif, hay un buen contraste con el fondo y el tamaño de los textos en los titulares es de 20 puntos y los textos comunes tienen 16 puntos por lo que se cumple el tamaño indicado para la lectura de los adultos mayores.

Color

En el producto se encuentra mayormente colores fríos que son limpios y puros en proporción y armonía, dentro del juego el color verde tiene gran relevancia, esto se debe a que su significado transmite la naturaleza, paz, salud física, aire puro y equilibrio y el otro color que está muy presente en el producto interactivo es el turquesa este color reactiva el cerebro, por lo que es bueno después de una siesta ya que elimina el cansancio mental. Activa y despierta, pero de una forma pausada.

Composición

Retícula de 1 columna. (continuidad y márgenes amplios que brindan calma y tranquilidad.) Retícula modular. (Mejor división, flexibilidad, movilidad y creatividad del contenido.)

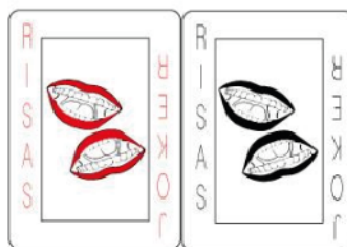
Tabla 3.

Juego de Kit lúdico ABU.

Tipología nacional (Quito - Ecuador) Marca del Kit lúdico ABU

Descripción del proyecto:

Este instrumento tiene como función ayudar a los adultos mayores a través de actividades lúdicas y didácticas y minimizar el deterioro cognitivo en este grupo etario.



Parte reversa de todas las cartas

Nota. Fotografías del Kit ABU (marca), Xiaowen, L. (2017). Kit de estimulación cognitiva. Obtenido de <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/7048>

Análisis gráfico del: Kit lúdico ABU

Forma

Para las ilustraciones se parte de las formas bases que son las geométricas para después comenzar a darle mas detalles.

Imagen

Se toma de referentes fotografías reales de diferentes elementos y se las ilustra para conservar ciertos rasgos de la idea original y acercarse a la realidad de estos elementos, para que los adultos mayores puedan reconocer de una manera más fácil los elementos.

Tipografía

Se usa la tipografía Queen of heaven Siendo una fuente manuscrita que resulta bastante familiar para los adultos mayores, además de usar una tipografía sin terminaciones, para textos largos para que sea fácil de leer.

Color

Al ser un producto impreso se exige trabajar con el modelo de color sustractivo o conocido como CMYK que son las cuatricromías que consta de cuatro colores que son: cian, magenta, amarillo y negro. Lo que se propuso a nivel cromático es el manejo de los 12 colores básicos que tienen las cajas de los lápices de colores ya que dicha presentación no ha sido modificada con el paso de los años y genera una familiaridad inmediata con los adultos mayores (Xiaowen, 2017).

Composición

En el libro se opta por una retícula modular que ofrece flexibilidad al momento de organizar la información y los elementos. Este tipo de diagramación es muy utilizada para libros de diseño y periódicos (Xiaowen, 2017).

Tabla 4.

Instrumentos lúdicos Meraki.

Tipología nacional (Ambato - Ecuador)

Instrumentos lúdicos Meraki.

Descripción del proyecto:

El objetivo de este proyecto es el desarrollo de instrumentos lúdicos para la recreación cognitiva del adulto mayor con demencia tipo Alzheimer, con el fin de mejorar su calidad de vida.



Nota. Proyecto Meraki (fotografías y montajes), López, A. (enero de 2021). Proyecto de titulación. Obtenido <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3093>

Análisis gráfico: Instrumentos lúdicos Meraki.

Forma

Son simples y se basan en figuras geométricas para que sea más fácil para los adultos mayores relacionar las formas, se maneja un formato A4 para que armen las figuras y para las tarjetas se usa un formato A6 para que sea fácil de manipular por el adulto mayor (López, 2021).

Imagen

Se usa fotografías reales para que el usuario sepa a que pertenece la ilustración animada de la fruta o animal, ya que con este producto el adulto mayor coloca la ilustración donde pertenece, por lo que esta imagen ilustrativa es más dinámica siguiendo la línea gráfica, pero sin perder su realismo según la fotografía a la que pertenezca (López, 2021)

Tipografía

Se establece dos familias tipográficas la primera es Antipasto Pro en su versión extralight se usa para textos más largos ya que es una tipografía sin terminación, fácil de entender y maneja tanto cajas altas como bajas y la segunda fuente es la Jolly y se utiliza como tipografía secundaria en frases de apoyo o slogans que acompañan al logotipo (López, 2021).

Color

Se maneja colores primarios y secundarios, esto con el propósito de que el producto sea dinámico y llamativo, estos colores se ven en toda la línea gráfica los cuales se manejan de manera correcta ya que hay un buen contraste entre las figuras, imágenes y tipografía del producto.




Composición

Hay un buen manejo en los márgenes de las tarjetas explicativas, hay armonía entre los elementos y su cromática, se usa bien el espacio para que el adulto mayor pueda trabajar con cada una de las piezas y en la agrupación de módulos simples o complejos de asociaciones de número y letras, donde tanto los números como las letras pueden agruparse por la misma categoría o entre ellos. (López, 2021).

Esta herramienta gráfica permite comparar dos o más elementos, con base en un esquema simple que facilita el proceso de comparación mediante la identificación de las características y los datos de cada elemento. En caso de este proyecto permite la comparación de elementos gráficos, para saber cual es más funcional para el público objetivo

Tabla 5.

Cuadro comparativo de tipologías.

	Forma	Imagen	Tipografía	Color	Composición
	<ul style="list-style-type: none"> Las formas en conjunto son comprensibles para el usuario. La relación forma y espacio mantiene un aspecto fluido en toda la composición. 	<ul style="list-style-type: none"> Los gráficos son simples compuestos por líneas, sin rellenos. Las formas contenedoras son redondeadas y orgánicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Hay un buen contraste con el fondo y el tamaño de los textos es de 20 y 16 puntos, por lo que cumplen con el tamaño adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> En el producto se encuentra mayormente colores fríos que son limpios y puros en proporción y armonía. 	<ul style="list-style-type: none"> Se maneja una retícula modular para generar flexibilidad, movilidad y creatividad del contenido.
	<ul style="list-style-type: none"> Se usan formas geométricas regresando a las formas básicas, para la construcción gráfica de las ilustraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Se toma de referentes las fotografías originales, para las ilustraciones realistas para que el adulto mayor las identifique con facilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Se usa la tipografía Queen of heaven que es manuscrita para generar familiaridad con los adultos y además se usa el estilo Lane-narrow. 	<ul style="list-style-type: none"> Se trabaja con los 12 colores de la caja tradicional de colores, para generar familiaridad con los adultos mayores. 	<ul style="list-style-type: none"> Se trabaja con una retícula modular y en los naipes se trabaja con la retícula tradicional de la mismas.
	<ul style="list-style-type: none"> Son simples y se basan en las figuras geométricas para que sean fáciles de reconocer para los adultos mayores. 	<ul style="list-style-type: none"> Se usa fotografías reales para que el usuario sepa a que pertenece la ilustración animada de la fruta o animal. 	<ul style="list-style-type: none"> Se usa la tipografía Antipasto Pro que se usa para textos mas largos y la fuente Jolly para frases de apoyo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se manejan colores primarios y fríos como el amarillo, naranja, azul, morado y gris, esto para que sea dinámico y llamativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Hay un buen manejo en los márgenes de las tarjetas y existe armonía entre los elementos.
Conclusiones	<ul style="list-style-type: none"> Es importante que las formas sean comprensibles, legibles, usando formas orgánicas que generan alegría en el usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Para una mejor legibilidad en las imágenes se puede usar ilustraciones realistas ya que se reconocen con mayor facilidad y que vaya de la mano con el concepto del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Es importante usar una tipografía mayor a 14 puntos, sin terminaciones, en cajas altas y bajas además de usar un peso acorde para que los adultos la diferencien. 	<ul style="list-style-type: none"> Ya que el producto será impreso sería importante trabajar con CMYK y escoger una cromática que genere una conexión emocional con los adultos mayores. 	<ul style="list-style-type: none"> Nos beneficiara usar una retícula que nos permita trabajar de maneras libres ya que son diferentes elementos.

1.5. Definición del problema gráfico

Para la descripción del problema gráfico se realizaron algunas preguntas en base al libro de Michael Johnson (2002), estas se escogieron debido a que guardan relación con el tema a abordar.

¿El grado de atención es mínimo o el estilo grafico está agotado y es necesario generar impacto para transmitir el mensaje?

Dentro de los materiales lúdicos que hay en la Fundación,(ver anexo 11), estos elementos son poco funcionales ya que son monótonos, poco duraderos y son muy comunes en el mercado por lo que para el usuario termina siendo un material convencional.

¿Las formas de comunicación grafica emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombra ni generan interés?

En los materiales usados en la Fundación está el bingo con un formato A5, por lo que es difícil de manejar para el usuario y también están las cartas el formato que se usa es A7 que permite al público manejarlo fácilmente y llevar varias cartas en las manos, pero siguen siendo elementos poco innovadores, muy convencionales, tienen problemas gráficos ya que no son específicos para el usuario y el formato no es funcional, por lo que no hay interés en estos elementos.

¿El estilo gráfico propuesto es más de lo mismo, responde a estilos instaurados en la moda y se necesita crear un nuevo lenguaje gráfico que genere interés y novedad en el público?

El estilo grafico es común no hay nada nuevo, ya que en el mercado no hay muchas cosas que sean específicas para el adulto mayor, por lo que se usa material básico.

¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y que problemas presentan?

La Fundación tiene carencia de materiales interactivos y lo poco que hay es muy común y tiene problemas tanto en el diseño como de materiales, ya que no son duraderos, la tipografía no es la correcta, no hay un buen contraste, los elementos proporcionados son difíciles de manejar para el usuario y son agotadores para el adulto mayor ya que no varía la dinámica del material gráfico.

¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?

En el proyecto se trabaja con un público vulnerable, con problemas de audición y visión por su edad, por lo que los materiales con los que se manejan son bastante visuales, ya que les cuesta actividades o materiales en los que hay mucho texto, por lo que estos elementos gráficos deben llegar al usuario de una manera en la que ellos entiendan fácilmente y active su memoria positiva y enérgica para que sea más sencillo trabajar.

¿Qué nuevos medios se puede emplear para este aprendizaje y que sean viables en el contexto?

Se pueden aplicar nuevos medios impresos como juegos interactivos de memoria que funcionen formando palabras o formas y trabajando juntos respondiendo a actividades y preguntas que el juego presente.

¿Qué conceptos, habilidades o destrezas se quiere mejorar en su aprendizaje?

Dentro la parte gráfica se busca mejorar los materiales que hay en la fundación, logrando elementos más interactivos, visuales, dinámicos, para que mediante estas mejoras en el producto se logre mejorar la memoria, la actividad física, su nivel de comprensión, el trabajo en equipos, la comunicación y la autoestima de los adultos mayores.

¿Es posible emplear el humor para que el público se sienta más cercano al producto, pero sin perder el interés en el mensaje principal?

Para que el producto tenga una mejor acogida debe trabajar con el humor ya que al interactuar con la memoria del adulto mayor es importante que lo que ellos recuerden sea positivo y esto puede ser a través del humor que incluso sea divertido para otros miembros de la misma edad.

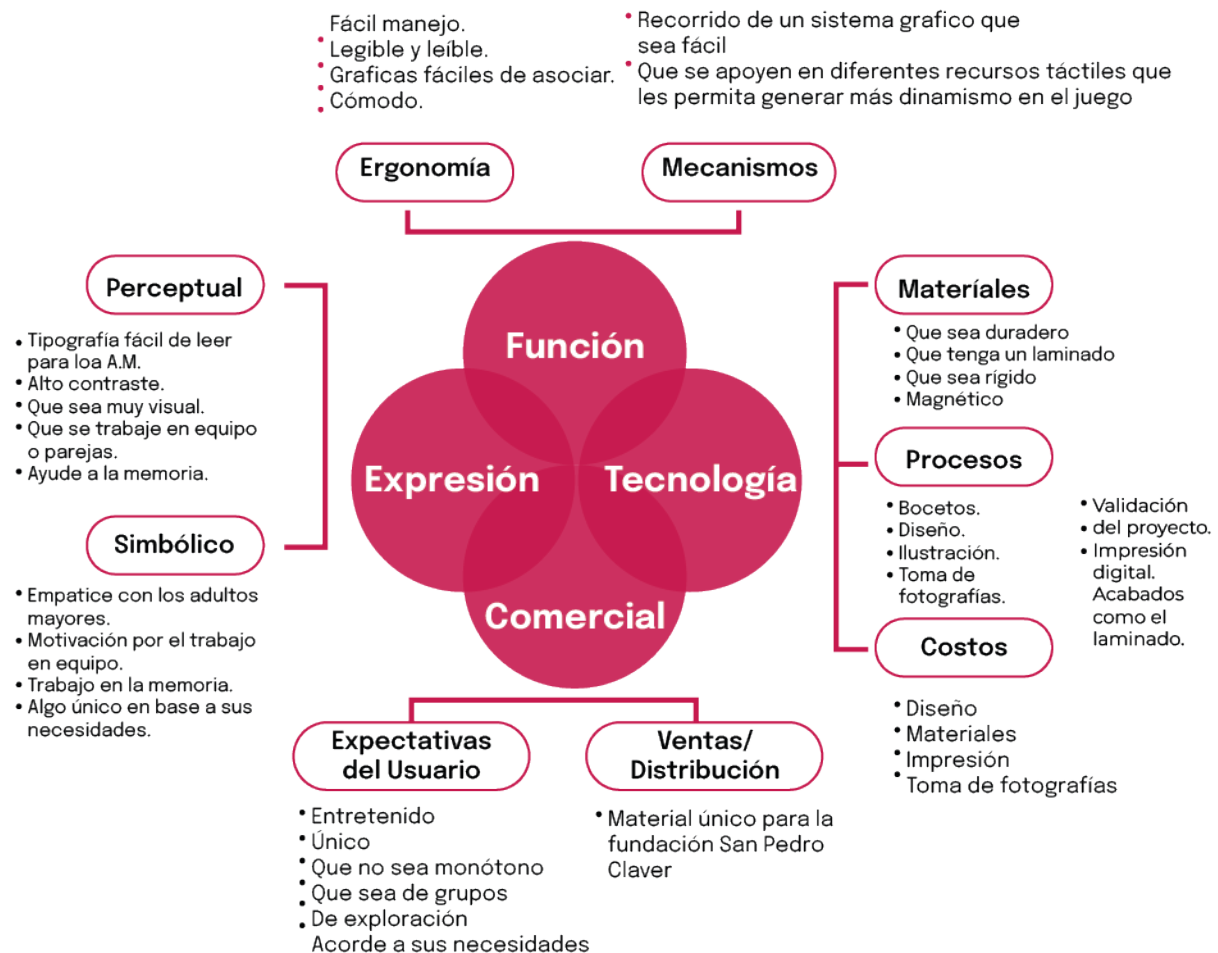
Sin embargo, según lo antes mencionado, hay una clara deficiencia en la estimulación de los adultos mayores debido a que no hay materiales en la Fundación que vayan acorde a sus necesidades y los pocos elementos que hay no generan ninguna propuesta innovadora, son muy comunes, por lo que no terminan generando un enlace emocional con el usuario, llegando a ser rutinario el ir a la Fundación y por ende generando malestar en ellos.

1.6. Requerimientos del proyecto

Es de gran importancia profundizar en las necesidades del público objetivo, por ende, se elaboró un cuadro de necesidades de diseño, conocido como los vectores de la forma de Luis Rodríguez, donde se ven representados diversos factores de función, expresión, comercial y tecnológico (figura 8)

Figura 8.

Cuadro de vectores de la forma.



En los requerimientos principales del esquema de vectores de la forma, este producto necesita ser de fácil uso, con un buen grado de iconicidad podría ser entre un nivel cinco y seis siendo útil la gráfica de estilización, un proceso en el que se representa lo original, pero no tal cual es. Los costos van a estar involucrados en los procesos de diseño en cuanto a las expectativas del usuario debe ser interactivo y acorde a las necesidades de los adultos mayores, también se debe enfatizar en el sentimiento del acompañamiento en el cual estará muy presente la memoria de los usuarios.

Además, se realizó una tabla adicional con ciertos factores importantes que se deben considerar.

Tabla 6.

Cuadro de requisitos.

Necesidad del usuario	Necesidades institucionales	Solución
Que sea lúdico	Que sea entretenido	Actividad diseñada para crear un ambiente de armonía donde los adultos mayores estén inmersos en un proceso de retención de información a través del juego y se genere un espacio de confianza
Que se pueda leer y entender con facilidad	Adaptado a los adultos mayores	Tipografía grande, legible, que genere familiaridad con los usuarios y con un peso acorde.
Que sea para la memoria	Que fortalezca su retención de la información y que ayude a recordar.	Sistema gráfico en el que se usen tarjetas o ilustraciones, para que puedan recordar momentos.
Que sea algo que les haga compartir	Que trabajen en grupos o les haga convivir con otras personas para fortalecer sus vínculos emocionales.	El sistema será de trabajo en grupo a través de diversas actividades que generen un espacio de charlas.
Que sea duradero y fácil de manejar	Material que los adultos mayores puedan sostener sin dificultad y que dure con el tiempo.	Que sea rígido, duradero y que su formato se fácil de manejar.
Que gráficamente sea llamativo	Gráficas fáciles de entender y que asocien a otras cosas sin dificultad.	Gráficas que tengan un trazo limpio que den continuidad a la forma real, y que den mayor realismo en cuanto a la identificación de los componentes.

Según el trabajo de investigación realizado y en base a la problemática detectada se considera que el producto será un sistema gráfico lúdico e impreso que se desarrollará mediante actividades físicas, emocionales y sensoriales de acompañamiento al adulto mayor. Su memoria es fundamental para las dinámicas, ya que con esta herramienta se genera confianza y un acercamiento empático a sus necesidades, esta propuesta trabaja según los requisitos de los ancianos, considerando sus prioridades en tipografía, gráfica, cromática, funcionalidad y duración del mismo.

Desarrollo de la



Propuesta de Diseño

Desarrollo de la propuesta de diseño

2.1. Generación de la Idea Concepto

Para generar el concepto es necesario generar una tabla que defina los aspectos fundamentales para la construcción de la propuesta gráfica.

Tabla 7.

Recopilación y síntesis comunicacional del proyecto.

Objetivo comunicacional	Mensaje	Contenido	Público
¿Cuál es mi necesidad? Que los adultos mayores se sientan útiles y acompañados	¿Qué quiero comunicar? Que el adulto mayor a pesar de la edad y de las dificultades, aún puede ser un ente social activo y relacionarse con otros.	¿Qué forma parte de mi contenido? <ul style="list-style-type: none">• Memoria cognitiva, sensorial y emotiva.• manual Instructivo.	¿A quién me estoy dirigiendo? Adultos mayores de 65 años en delante de la Fundación San Pedro Claver.
¿Objetivo? Apoyar a los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito mediante material gráfico lúdico que ayude en la ejecución de actividades grupales que trabajen la memoria y que mitiguen el sentimiento de soledad, fortaleciendo sus habilidades de interacción social.	¿Cuál es el mensaje? No te sientas abatido, tus experiencias son útiles para los demás.		¿Cómo es? Son competitivos, sociables, amables, se sienten solos constantemente, cuando participan en actividades son muy alegres y amistosos, aprovechan cada oportunidad para contar anécdotas.
¿Qué es? Es un juego lúdico e interactivo que será grupal, que motive la generación de actividades de fortalecimiento mental con adultos mayores.			¿Dónde están? En la Fundación San Pedro Claver en Quito

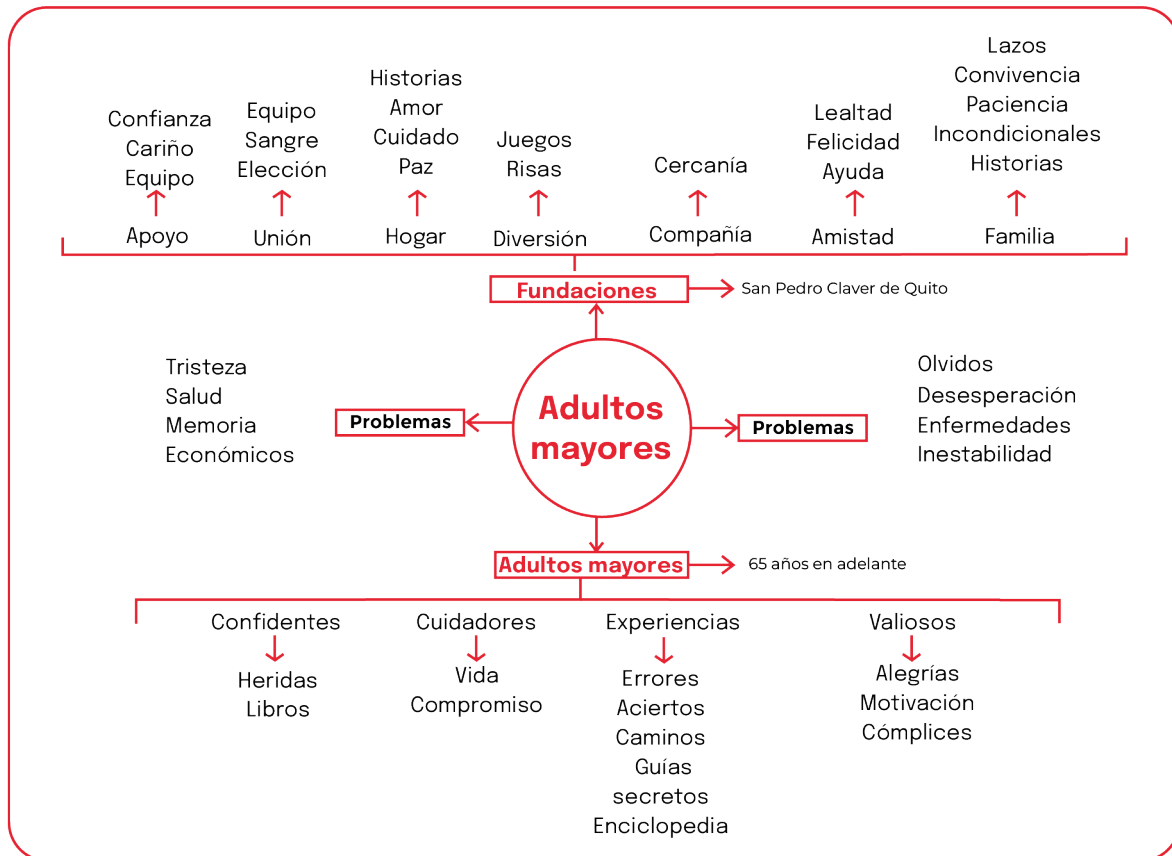
A partir de esta base de requerimientos, ya se puede identificar diferentes herramientas de ideación que permitirán definir el concepto de diseño, siguiendo los lineamientos de lo que se necesita para que el proyecto sea funcional. Se usan tres técnicas diferentes tomando de referencia el libro de Ellen Lupton (2012) "Intuición, Acción, Creación", ya que están presentes varios métodos para lograr desarrollar las ideas. Este proceso se realiza a través de: figuras retóricas, asociación forzada y lluvia de ideas o brainstorming.

Brainstorming

La lluvia de ideas, también denominada tormenta de ideas, o “brainstorming”, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado (figura 9).

Figura 9.

Brainstorming o lluvia de ideas.



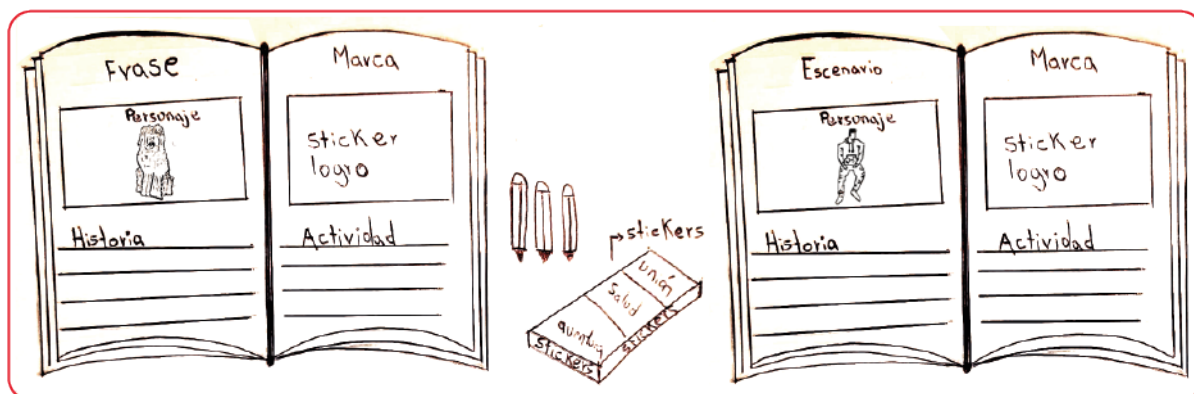
La primera idea es: **un adulto mayor es como una enciclopedia**, al ir al origen del nombre de “enciclopedia” se obtiene que proviene del griego en *kyklos* (“dentro del círculo”) y *paideia* (“educación”), con los que se referían en la antigüedad al conjunto de los libros que una persona debe leer para conocer y aprender acerca de un tema específico (Recalde, 2013). Con esta propuesta se busca llegar a que los adultos mayores son muy sabios y constantemente aprenden y enseñan a otras personas, además de tener respuestas y consejos para todo.

Esta idea consiste en realizar un libro que se divide en tres partes, cada una corresponde a una temática diferente. En este material se deben reunir entre varias personas para ir completando, estará presente una frase o escenario, donde deben dibujar un personaje ya sea un animal o persona con el que se representen, para luego escribir una historia que tenga un inicio, desenlace y final, la narrativa debe ser inventada y todos deben aportar, el color de las páginas determina el tema del

que deben hablar, cuando completen esta parte, pasarán a la siguiente hoja donde estará un espacio para un sticker que se ganaran cuando completen la actividad descrita en la parte de abajo. Estas dinámicas serán grupales para trabajar la mente, el cuerpo, la memoria, su capacidad de sociabilizar y constantemente estarán a prueba, para que ellos mismo se reten y se unan. El libro está contemplado para tres temáticas, pero se pueden aumentar al igual las actividades. Debe tener un tiempo entre cada actividad que lo debe definir la o el moderador del juego (figura 10)

Figura 10.

Boceto del primer concepto.



Figuras retóricas

Se usa esta táctica para mejorar la comunicación visual, agregando un mayor énfasis y transmitiendo emociones que generan impacto en los usuarios a través de diferentes medios como puede ser la comparación o personificación de algo o alguien (tabla 8).

Tabla 8.

Cuadro de figuras retóricas.

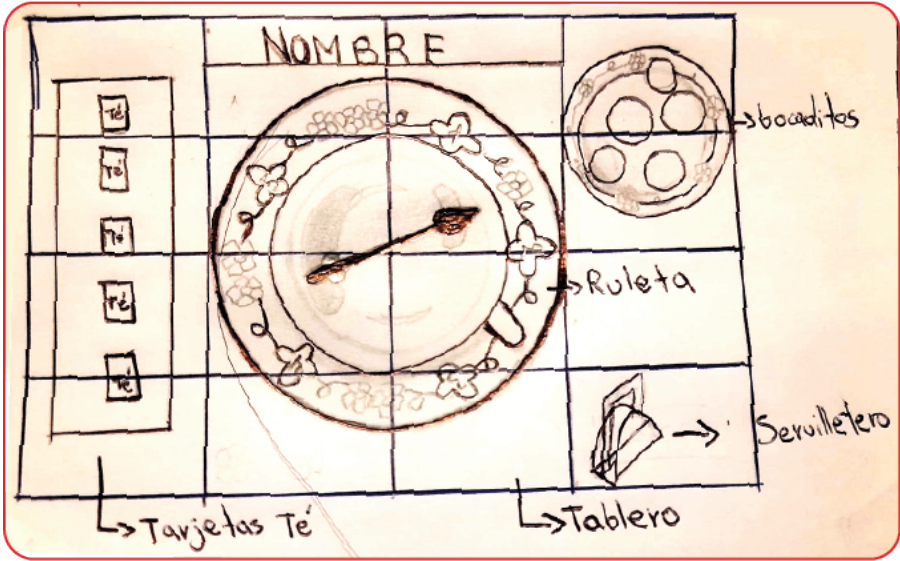
Hipérbole	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidar al adulto mayor es cuidar a un niño pequeño
Paradoja	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidar a un adulto mayor es como tener un gato
Personificación	<ul style="list-style-type: none"> • La falta de material gráfico en los adultos es como un laberinto sin salida. • Un adulto mayor es como una tarde de té.

A través de este método se sacan varias ideas, de las cuales se escoge el concepto: **un adulto mayor es como una tarde de té**. Ya que este momento está muy presente en la Fundación, por lo que se busca dar un sentido de familiaridad y de pertenencia del usuario con esta idea, porque no es solo algo que realizan en la Institución, este encuentro es de charlas, juegos, risas, confianza y para compartir entre amigos o familias.

Esta idea consiste en realizar un juego donde se pueda mitigar la soledad a través de la compañía y ayudar a la memoria por medio de las historias o dinámicas. Por lo que se plantea realizar una ruleta que se divida en varios temas positivos, además de realizar diferentes tarjetas que van a servir para realizar actividades que ayuden con su movilidad y memoria para que fortalezcan su mente. Las tarjetas se van a dividir en bocaditos, sobres de té y servilletas, se seleccionan estos elementos, ya que son los más representativos al armar la mesa para el té, cada una tendrá diferentes tareas que el adulto mayor debe realizar (figura 11).

Figura 11.

Boceto del segundo concepto.



Asociación forzada

Se usa esta táctica para crear asociaciones de ideas o conceptos según conexiones menos directas (tabla 9).

Tabla 9.

Asociaciones forzadas.

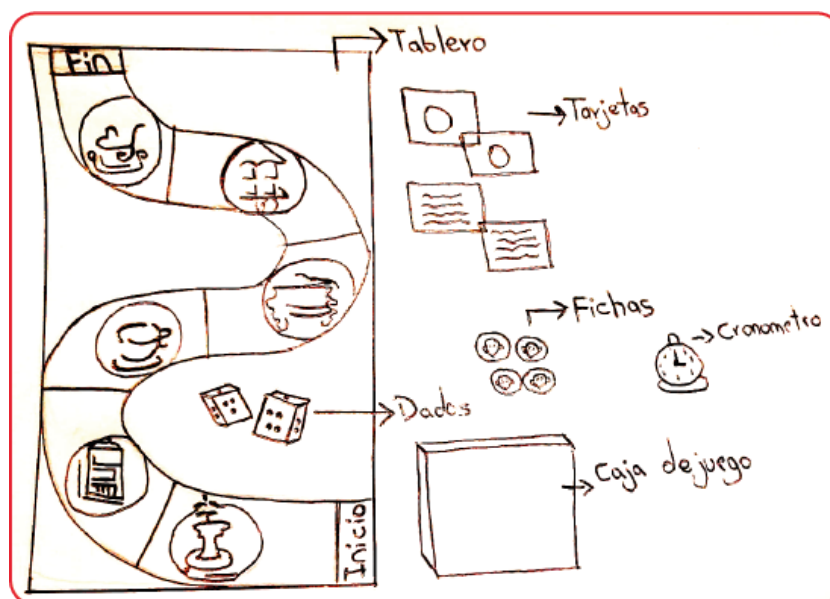
Problema	Texto	Texto	Resultado
Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.	Mesa	Diversión	Juegos de mesa
	Momentos	Conocimiento	Recordar
	Niños	Duradero	Recompensa
	Cabeza	Fragmentos	Olvidos
	Pasar el tiempo	Productividad	Bailoterapia
	Patrimonio	Casas	Hogares patrimoniales
	Charlatán	Ancestralidad	Lengua materna
	Auto	Historias	Autos de colección

Con esta última herramienta se sacó el concepto de: **un adulto mayor es como un hogar patrimonial**, se hace alusión a que las casas del centro de Quito están llenas de historia, ya sea dentro o por fuera de la misma y al ir ver la definición de patrimonio Chan (2009) menciona que el patrimonio es el hogar de la memoria colectiva, aquello que hace que la gente se sienta parte de algo como de una comunidad. Es un conjunto de elementos, materiales e inmateriales, que conectan a la gente con su pasado, la identifican en el presente y la proyectan hacia el futuro y que no se compra ni se vende, es lo que se busca que los usuarios sientan que son irremplazables y llenos de historias por aprender y enseñar.

Esta idea consiste en realizar tablero de juego que se va a dividir en las partes de una casa, en este caso se tomo de referente los hogares del centro de Quito. La división es patio, biblioteca, cocina, sala, balcón y dormitorio, cada sección estaría representada por un icono que represente cada parte de la vivienda. La dinámica del juego consiste en tarjetas de juego que tratan temas del domicilio, por lo que pueden ser preguntas acerca de alguna temática o actividades de juego. Se trabajaría en grupos cada uno tendría una ficha donde este un personaje histórico del Ecuador y el límite de tiempo lo pone la persona a cargo (figura 12).

Figura 12.

Boceto del tercer concepto.



2.2. Exploración de la forma

Para la exploración de forma de este concepto se usaron varias herramientas, como el pop up, manchas de acuarela, de café, también el arrugar una hoja y el quemarla para ver las texturas que salen, porque son ideas interesantes para explorar y que se pueden poner en práctica. Dentro de lo gráfico se realizaron varios dibujos que van más a la realidad, no tan animados con tinta china y la pluma porque tiene un trazo diferente, la tipografía tiene florituras que considero van acorde al concepto y la cromática se busca tonalidades de tierra y del color de los libros de pasta duro y antiguos.

Figura 13.

Un adulto mayor es como una enciclopedia.



En esta exploración se observó las casas antiguas de Quito para poder hacer un acercamiento a las secciones mas importantes del hogar para generar después bocetos de iconos que pueden servir para identificar cada zona, se les pone en una retícula no solo para ir construyendo esta grafica si no para determinar un ángulo. Se explora la gráfica con acrílicos en una cartulina de 300gr esto con el fin de generar una grafica acorde a esta idea de concepto, también se usa la fotografía para ver el centro histórico y quizás si esta es la idea que se escoja se puede realizar patrones o trabajar en función de la riqueza visual del centro de Quito.

Figura 15.

Un adulto mayor es como un hogar patrimonial.



2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico

Una vez desarrollados los procesos para sacar ideas de posibles conceptos, se realizó la exploración de la forma, para dar paso a la validación con la comitente de la Fundación quien conoce el entorno de los adultos mayores, ella menciona que de las tres propuestas presentadas le agradó mucho la idea de la taza té, ya que las personas de la tercera edad se identifican con la unión que esta idea representa, indicando a su vez el gusto por los elementos y cromática presentada en esta idea, pero considera pertinente la unión de conceptos como es el de la taza de té con el de un hogar patrimonial porque detrás de ellos hay un fuerte lazo de unión y utilidad.

Sin embargo, ella comenta que la idea de la enciclopedia es difícil de trabajar, ya que es fundamental tener cuidado con la memoria del adulto mayor porque se puede evocar un sentimiento de tristeza y añoranza en ellos debido a sus historias personales lo que puede causar un rechazo a las dinámicas que se establezcan y un retroceso en su proceso cognitivo, lo que causaría incluso problemas para relacionarse en este tipo de actividades.

Figura 16.

Validación del concepto.



Se realizaron validaciones con el usuario, ya que ellos reconocen claramente los elementos con los cuales se sienten identificados por lo que se puede hacer una evaluación de sus gustos, por lo que, al ver la exploración de las formas de cada posible idea de concepto, ellos mencionan que les gusta mucho la idea de las tardes de té porque les representa unión, charlas, familia y risas, además de ser una actividad que les gusta mucho.

Para tener un conocimiento más profundo acerca del posible concepto la Diseñadora gráfica Claudia Mora comenta que la idea acerca de la enciclopedia es la que tiene más fuerza y maneja un material más grande para poder trabajar, mencionando también que los adultos son estas historias y que se las puede trabajar de una manera positiva y se lograría un gran trabajo visual con el material.

Figura 17.

Validación del concepto con los usuarios.



Por otro lado, el diseñador gráfico Pablo Guzmán analizó las tres ideas y considera que las tres están muy arraigadas por lo que se podrían unir, pero considerando el contexto de los adultos mayores se menciona que la mejor idea es la de la taza de té y se puede trabajar con la memoria a través de la repetición o de eventos recientes para que no se afecte al adulto mayor con historias del pasado que para ellos son difíciles de recordar.

Con estas validaciones y según las observaciones hechas por los usuarios, comitente y profesionales en la materia, el concepto que se escoge es “los adultos mayores son como una tarde de té”, teniendo en cuenta que detrás de esta idea de concepto hay una filosofía japonesa llamada Kintsugi, que es la belleza de las cicatrices de la vida, lo que quiere decir que todos somos más valiosos por nuestras historias, en base a esto se realiza una exploración de la forma mucho más detallada del concepto llegando a unir elementos de las otras ideas que van ligadas al seleccionado llegando a generar patrones, tipografías y una cromática más interesante y completa.

2.4. Desarrollo del prototipo

En síntesis, el proyecto propuesto se trata de un sistema gráfico, lúdico e impreso, siendo así una propuesta cooperativa, ubicado en el ámbito de la salud mental. La intención es proveer una herramienta que ayude a mitigar la soledad a través de la memoria. Transformando la manera cotidiana de un proceso psicológico en los adultos mayores, para lograr una mayor conexión entre los usuarios, a través de diferentes etapas en las que se busca un proceso de sanación y acompañamiento de sus memorias.

La dinámica de la propuesta se maneja a través de un arte japonés “**Kintsugui**” que significa reparar con oro, una técnica que se usa para arreglar las rupturas de la cerámica con una mezcla de polvo de oro, pero en su filosofía se expresa que las fracturas o cicatrices doradas son la muestra de nuestras imperfecciones, pero a la vez de la resiliencia que es nuestra capacidad de recuperarnos de las dificultades, las mismas que son dignas de ser aplaudidas (Llorens, 2023).

Este proceso se divide en cinco etapas según (VOGUE, 2020), el primero es recoger las piezas rotas, es decir el proceso de aceptar nuestros errores, el segundo el armar las piezas, el tercero la espera, ya que se debe aprender a confiar en el proceso de recuperación de cada uno, el cuarto paso es la revelación, es decir el hablar de nuestras dificultades y aceptar apoyo y el último paso es el sublimar donde se menciona que se debe amar nuestras imperfecciones y errores para salir adelanté.

Por lo que con base en la problemática de la Fundación mencionada en apartados anteriores y la filosofía japonesa. Se desarrolla un sistema gráfico, lúdico e impreso, que consta de cuatro etapas. Siendo así que simplifica una etapa de las cinco que se describen, esto se debe a que se hizo una entrevista con la psicóloga a quien se le comentó acerca del producto y ella menciona que el proceso se puede dividir en cuatro pasos, ya que dentro del juego podría volverse repetitivo un quinto paso, además de que se va a abordar de igual manera, pero de una forma más rápida y para llegar a eso se necesita la ayuda de todo el grupo.

La psicóloga propone que este sistema gráfico sea en cuatro pasos: el primero romper el hielo, que es un paso donde se conocen entre todos para generar confianza, en los pasos del “Kintsugui” podría definirse como recoger las piezas rotas, el segundo paso contar la historia y en el proceso terapéutico es el armar las piezas, es decir el hablar de las cosas para poder avanzar, el tercer paso de la filosofía japonés es el que se decide abordar, pero dentro de la tercera dinámica, pero de una forma más espontánea y rápida porque es un juego de mesa y no podemos centrarnos en la espera, sino en ayudar a que ese paso sea más ameno de cruzar entre todos y sacarle las cosas positivas de una manera más rápida y el último es el aprendizaje, y es algo a lo que no se llega solo, por lo que la ayuda de nuestros compañeros será fundamental para poder llegar a este último paso.

Es así como la dinámica del juego es a través de un proceso terapéutico enfocado en la idea japonesa. Todo este sistema tendrá la gráfica del concepto de la taza de té, el cual se eligió por la denotación que tiene la idea, que es la de transmitir un espacio donde exista acompañamiento, charlas, risas, amistad, confianza, vivencias y unión, por lo que se toma de referente la historia de té en Inglaterra, ya que para ellos no solo es una tradición, sino un acto de reunirse con la familia, amigos o su círculo social cercano, (Jiménez, 2022) y es justo los valores que se busca transmitir con la gráfica y la dinámica del proyecto.

Dinámica del juego

Con esto en mente se avanzó a la fase del bocetado, donde se exploró el estilo que tendría toda la dinamita del juego, además se detalla cada sección con sus respectivas piezas y se organiza el contenido, para después hacer validaciones de la información de cada elemento con los profesionales.

La primera etapa se denomina romper el hielo, sirve para que los adultos mayores entren en confianza, se conozcan, además de fortalecer su autoestima y mejorar su motricidad a través del dibujo en las hojas respectivas. Esta sección consiste en hablar de las cualidades de los participantes a través de sus historias de vida y dibujarse como superhéroes basándose en los aspectos positivos que mencionaron sus compañeros.

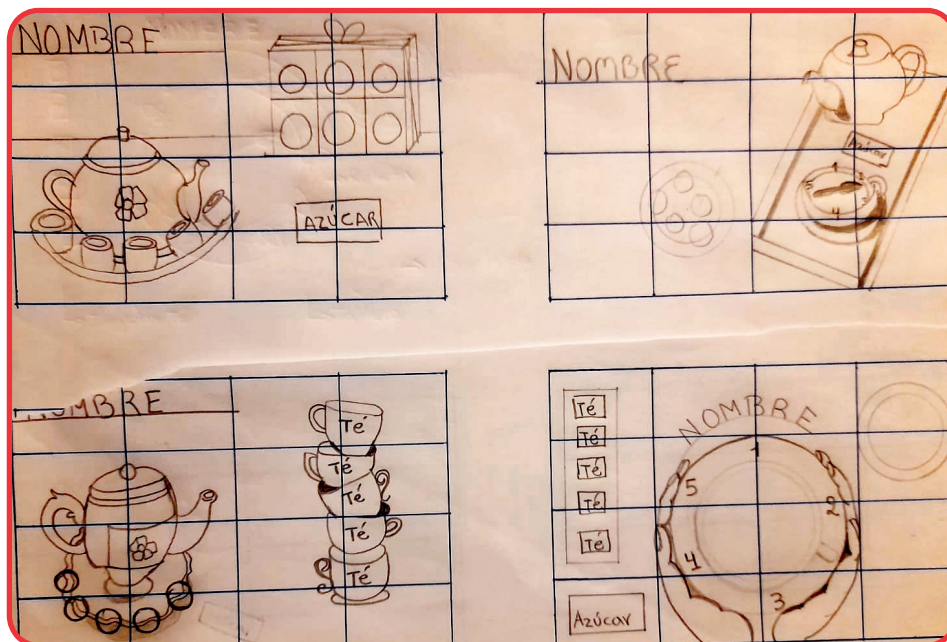
La segunda sección es historias de té, sirve para ayudar a mejorar la memoria de largo y corto plazo, ya que se debe recordar y contar historias de la vida diaria y pasada basándose en los contextos que las tarjetas mencionen, haciendo de esta etapa un espacio de charlas y acompañamiento entre los adultos mayores.

La tercera etapa es azúcar para el alma, aquí se debe hablar y encontrar entre todos aspectos positivos dependiendo de los temas contados en la sección anterior. Sirve para mejorar él trabajando en conjunto, además de ser más optimistas acerca de las vivencias contadas.

La última sección es charlas curativas la cual es una etapa de aprendizaje en la que los adultos mayores dan consejos con base en las problemáticas que estarán presentes en las tarjetas, presentándose a ellos mismos como superhéroes a través del dibujo que realizaron en las hojas de la primera sección, además de usar las frases o cosas positivas que se mencionaron en la tercera fase, esto con el fin de dar a entender que los adultos mayores siempre tienen algo que enseñarnos a través de lo que ellos ya han vivido y también para generar nuevas perspectivas a través del trabajo en conjunto según las dinámicas del juego (figura 19).

Figura 19.

Bocetos de la dinámica del juego y tablero.



Se tiene una sección extra que es un espacio de interacción física y de trabajo de la memoria, en el cual se debe mencionar diferentes palabras según la temática de las tarjetas y si llegan a repetir las palabras o demorarse mucho en responder deben realizar un reto. Esta etapa adicional se realiza por recomendación de la psicóloga Valeria Rosero (2023), quien menciona que es importante que tengan una distracción, para que la dinámica del juego no se vuelva monótona y para que su capacidad de retención sea mayor.

Con estas ideas se continuo con el proceso de bocetaje de manera digital explorando aun mas alternativas ya que aun no se llegaba a la idea que se quería transmitir con la marca, y además se distancia mucho del juego, por lo que se comienzan a buscar trazos más simples (figura 22)

Figura 22.

Bocetos digitales de la marca..



En base a estas ideas, por fin se llega a una idea final donde se buscaron más tipografías como son: Berliana Lovely Regular y Golden Hills DEMO, de las cuales se hace una fusión y se añade florituras que salen de la primera y la última letra con el fin de darle la idea que en algún punto se pueden topar y generar esta unión y además una presencia auténtica y contemporánea, para un público mayor, creando una tipografía propia italic y manuscrita, que logra una familiaridad con los usuarios, ya que es un estilo que ellos conocen y manejan, al obtener esto se procede a continuar con el icono generando así unas manos casi topándose que salen de la letra "e" minúscula.

Al unir estos elementos, se genera una propuesta interesante (figura 23), con base a una estética con líneas simples, de trazos sencillos, formas limpias que destacan del fondo y auténtica, cumpliendo con los valores que se quiere transmitir y los parámetros de diseño para lograr crear una buena marca que son: legibilidad, escalable, reproducible, distinguible y memorable, (Airey, 2019). La estructura de la tipografía se establece en nueve bloques del mismo tamaño, separación e inclinación y uno que es el de la letra "E" mayúscula con la misma inclinación y separación, pero con un tamaño superior. Este equilibrio se conserva en el lema de "un juego de conexiones" donde se implementa la tipografía Source Sans Variable, para comunicar en breve de que trata la propuesta.

Figura 23.

La marca en varios colores y la estructura.



Cromática

Por otro lado, al momento de trabajar con colores en el diseño es importante, observar si es un trabajo para la web o que va a ser impreso. En este caso al ser un trabajo impreso se exige trabajar con el modelo de color sustractivo conocido como "CMYK" que son las cuatricromías. Como su nombre lo indica, consta de cuatro colores que son: C (cian), M (magenta), Y (amarillo), K (negro) (Xiaowen, 2017)

Siendo así que la propuesta cromática (figura 24), toma de referencia el concepto del proyecto, para generar un sentimiento de familiaridad y pertenencia en los adultos mayores, siendo así que las tonalidades están estrechamente asociadas a los atardeceres que se expanden por un cielo despejado evocando sentimientos de calidez, pasión y alegría, así mismo aportando una sensación de añoranza a medida que se adentra en sus tonos más fríos (Pérez, 2011). Por lo que se maneja una paleta de colores principales análogos que van desde tonos rojos, amarillos, magenta, violeta y sus degradaciones hasta llegar a sus tonos pasteles para generar un buen contraste, además se usa el café para las ilustraciones de los bocaditos tradicionales del Ecuador.

Figura 24.

Paleta cromática del proyecto.



Tipografía

La tipografía es una parte muy importante del diseño y en este proyecto no es la excepción, ya que los adultos mayores deben entender claramente y poder ver las indicaciones sin ningún problema, por lo que se tomó en consideración, un estudio publicado por Kierstan Boyd, directora de Educación del Paciente, Academia Estadounidense de Oftalmología, quien menciona “que la mayoría de las personas que ahora tienen 40 años en adelante tienen presbicia que es una condición relacionada con la edad en la que el cristalino del ojo pierde flexibilidad y elasticidad, lo cual hace difícil enfocar objetos cercanos” (2022)

Como se mencionó anteriormente los adultos mayores sufren de presbicia lo que representa un condicionamiento importante al momento de elegir una fuente tipográfica óptima y un tamaño adecuado (Gorodischer, 2020), por lo que es esencial escoger una tipografía que no tenga serif o terminaciones en sus remates, ya que, por esta dificultad visual, la tipografía serif se difumina haciendo que se perciba como manchas, (figura 25)

Figura 25.

Comparación tipográfica, cuando una persona sufre de presbicia.



Debido a esto se busca fuentes tipográficas sans serif por su legibilidad y claridad y script debido a que resultan más familiares para los adultos mayores, quienes acostumbra a escribir en manuscrita. Por lo que para títulos y subtítulos se selecciona Golden Hills DEMO, que maneja un gran peso lo que ayuda a la visibilidad y para textos largos Darker Grotesque, la se caracteriza por su sencillez, legibilidad y versatilidad; y funciona bien para bloques de texto, además se combinaron estas dos opciones para dar variedad visual al momento de leer, teniendo en cuenta que la función principal de una tipografía dentro de un texto literario es que sea legible. (Hische, 2018)

Figura 26.

Tipografía escogida.



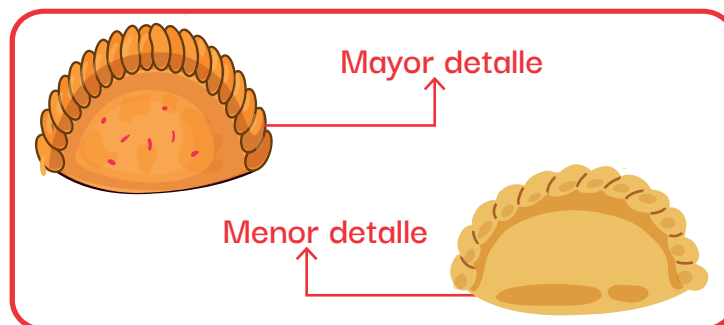
Estilo gráfico

En cuanto al estilo gráfico se usa las leyes de la Gestalt, donde según Gilberto Leonardo Oviedo (2004), en cuanto a la percepción en el concepto de la forma, que el entorno o borde es el que constituye un conjunto de información que representa al objeto. Es decir que los límites de un sujeto u objeto es el que determina la identidad del sujeto objeto, haciendo que este sea reconocible y que se pueda relacionar con lo que el individuo conoce.

Por ende, se usa un trazo más limpio para que genere continuidad a la forma real, además brinda mayor realismo en cuanto a la identificación de los elementos. Ya que no es lo mismo un dibujo de una galleta con muchas texturas, sombras y colores que a la final no se entiende que es, que el realizar una empanada con sus elementos más representativos y los cuales son fáciles de reconocer como se observa en la (figura 27), que conserva sus formas originales, pero a la vez las más esenciales, evitando un ruido visual, por lo que está claro que la imagen que conserva más detalle usando los elementos esenciales característicos de la misma, logra un mejor resultado en cuanto a identificación.

Figura 27.

Estilo gráfico comparación.



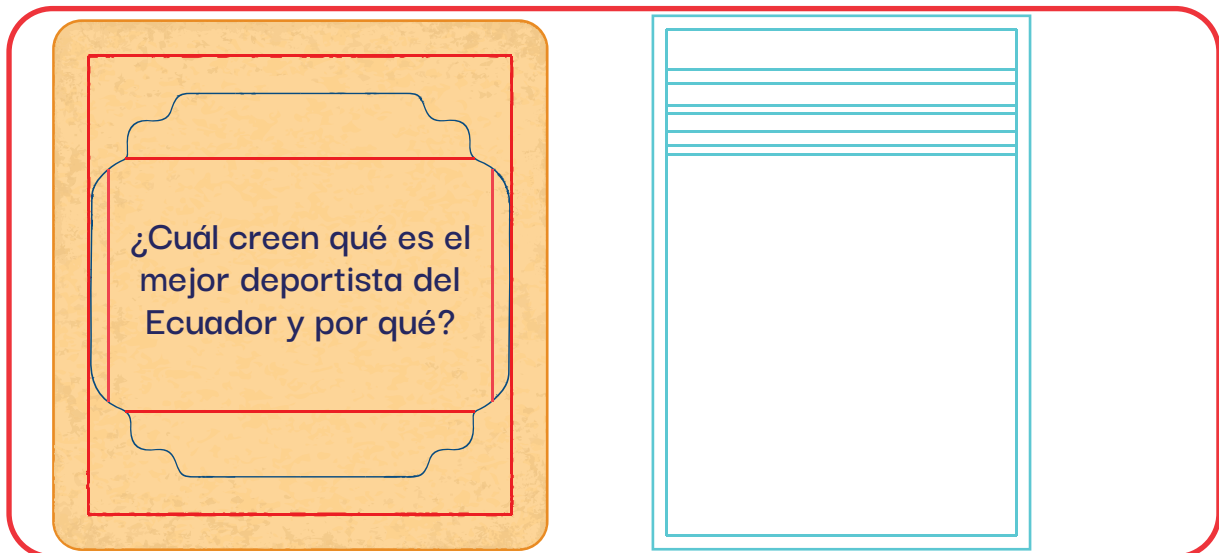
Retícula

Para construir una diagramación en una retícula es importante entender sus elementos, la misma que está conformada por guías y líneas invisibles tanto horizontales, verticales y diagonales que ordenan y delimitan los componentes que van dentro de una pieza gráfica, otorgando beneficios como: claridad, eficacia, continuidad, uniformidad y orden, logrando que el manejo espacial sea una herramienta funcional para el diseñador y un elemento de legibilidad para los usuarios (Müller, 1992, pp.9-20).

Por lo que basándose en el proyecto y considerando todas las piezas que hay en el juego y que algunas tienen tamaños y formas diferentes, Se optó por una retícula jerárquica que permite analizar la interacción óptica lo que a su vez provoca las distintas piezas de la composición, a través de estos se crea la estructura que los coordina.

Figura 28.

Retículas tarjetas.



Patrones

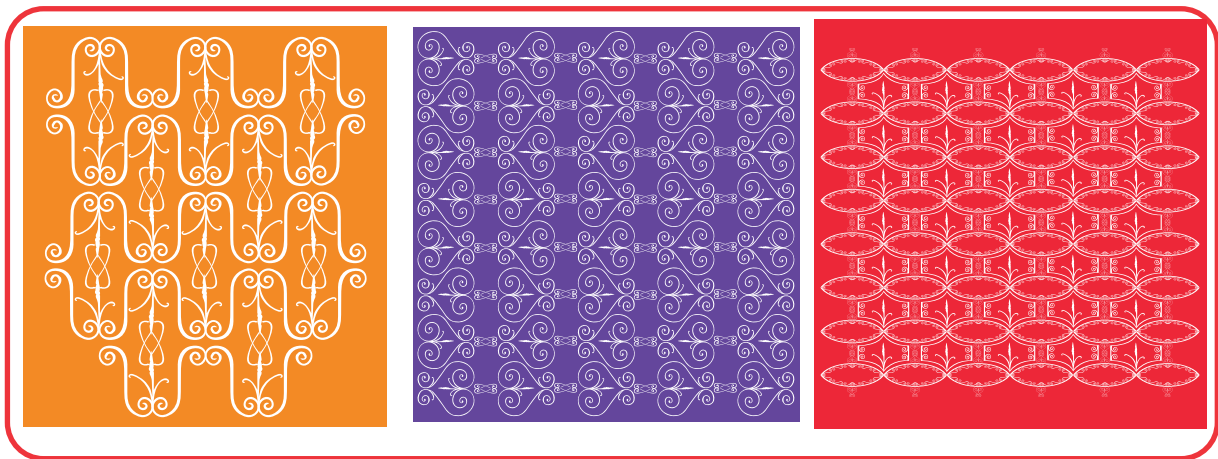
Una vez definido el cómo y de donde nace la idea del juego, su funcionalidad y partes, además de determinar otros aspectos de diseño, como la tipografía, cromática, etc. Se inicia con la elaboración de las diferentes piezas de la actividad lúdica. Por ende, siendo una propuesta gráfica que cuenta con un gran valor histórico por la cerámica, la taza de té, el estilo que manejaban que era muy floral o con una gran variedad de adornos. A través de sus elementos, se realizaron varios patrones según los letreros y los balcones de Quito. Estos se seleccionan debido a que los adultos mayores mencionaron que se identifican mucho con esta ciudad por su historia, belleza o porque muchos de ellos vivieron ahí por mucho tiempo o pasan por ahí muy seguido. Algunos de los patrones más llamativos visualmente se derivan de la ambigüedad que surge entre figura y fondo. Por lo que el auge del decorado se debe

a la producción de un efecto en un gran tamaño, esto se puede generar a través de la repetición con pocos y simples elementos (Atavallo & Medina, 2019)

Por lo que para diseñar las texturas se usó las florituras de los balcones y de los letreros las líneas, uniendo estos elementos para después generar repeticiones en donde Wong (1995), la define como “el sentido más amplio, el color o la textura idénticos entre los módulos constituyen una repetición” (p. 144). La misma que permite obtener resultados nuevos y sorprendentes, en ese sentido es necesario que se mantenga un orden, por lo que para este resultado la mejor opción es la utilización de la retícula. Por ello Lupton y Cole (2014) mencionan que “la retícula también genera diversas formas, siendo utilizada para la construcción de diseños de patrones simples como muy complejos, a través de la división del espacio en subespacios” creando así varias.

Figura 29.

Patrones usados en el juego.



Tarjetas de té

Se comienza con la digitalización de las tarjetas de té, tomando como referentes las marcas de té HORNIMANS y TWININGS ambas de Inglaterra, pero que igual tienen una presencia muy marcada en Ecuador. Por lo que se intenta mantener esa elegancia y seriedad de las mismas, por lo cual se procedió a dividir las tarjetas con base en cinco temáticas diferentes, por lo que se crea cinco tipos de té que son: deportes, tradiciones, conocimientos, entretenimientos y memorias, cada uno de estos sobres tiene preguntas en el retiro referentes a estos contextos, las cuales fueron validadas con el psicólogo de la Fundación, además se dividen por los colores que maneja el proyecto, yendo desde los más intensos hasta los pasteles para generar un mayor contraste entre los elementos.

La propuesta generada tiene un determinado orden según se considera la importancia de cada elemento, (figura 31) siendo así que, para el tiro de la tarjeta, se ubica en el centro el nombre del té con tipografía Golden Hills DEMO con 23 puntos y centrada, para que los adultos mayores y la o el moderador no tenga problemas en

la lectura, se usa una forma contenedora con bordes redondeados y un elemento característico del proyecto. En segundo plano esta la marca que se ubica en la parte superior y está centrada, la misma que se logra observar bien al momento de su reducción e impresión en las tarjetas.

Es importante mencionar que el retiro de las todas las tarjetas de té, tienen un contexto diferente, según las temáticas planteadas, además en el centro está el contenedor que se ve en el tiro de la tarjeta, en el que se encuentra el texto que contrasta del fondo usando un color fuerte y el estilo es Darker Grotesque semibold de 16 puntos texto que está centrado y estas tienen un margen superior e inferior de 0,5 mm y los laterales es de 0,5 mm, para que exista una buena legibilidad de los textos.

Figura 30.

Bocetos tarjetas de té tiro.

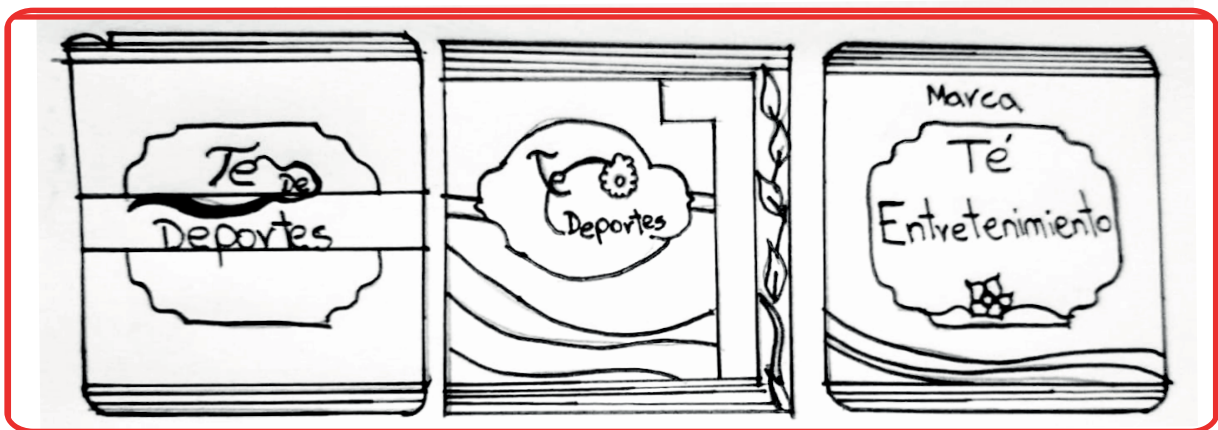


Figura 31.

Tarjetas de té tiro y retiro.



Tarjetas de servilletas

Se continúa con las tarjetas de servilletas, cada una tiene una función diferente, con una base similar, está la de amores y la de familias, estas fichas son relatos de personas con problemas de amor o familia dependiendo lo que diga el tiro de cada tarjeta, estos escenarios se presentan para que los adultos mayores hablen de como ellos pueden resolver el conflicto o ayudar a la persona.

Se divide en dos secciones por recomendación de la directora de la Fundación, quien mencionó que es importante hablar de muchas temáticas diferentes para que no se vuelva monótono, por lo que se decide resolverlo al tener dos tarjetas con diferentes problemas sociales, pero que incluso más adelante se pueden poner muchos más contextos de problemas, como servilletas de: naturaleza, estudios, adicciones, etc.

Yendo a la parte gráfica de las tarjetas de servilleta (figura 33), el tiro de esta tiene una textura que se tomó de referencia de las servilletas de papel y después se hizo la misma jerarquización de los elementos, poniendo así el nombre de cada una como factor principal en esta composición. Al tomar referentes reales, como son las servilletas se observa que no manejan muchos elementos, sin embargo, se usa el recuadro para que se identifique cada temática, además de añadir una textura de la servilleta y de los balcones de quito, guardando una unidad gráfica con las otras tarjetas del juego y sin que pierda la esencia de una servilleta

Además, el retiro de las todas las tarjetas de servilletas, tienen un contexto diferente, según problemáticas sociales que caen en diferentes categorías. En el centro está el contenedor que se ve en el tiro de la tarjeta, en el que se encuentra el texto que contrasta del fondo usando un color fuerte y el estilo es Darker Grotesque semibold de 16 puntos texto que está centrado y estas tienen un margen superior e inferior de 0,5 mm y los laterales es de 0,5 mm, para que exista una buena legibilidad de los textos.

Figura 32.

Bocetos de las tarjetas servilletas.

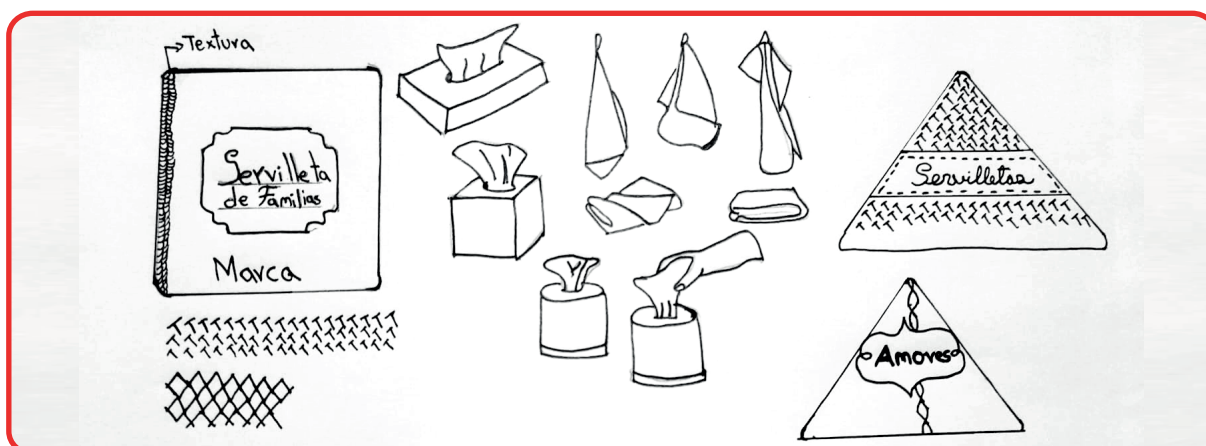


Figura 33.

Tarjetas servilletas tiro y retiro.



Tarjetas de bocaditos

Para finalizar con las tarjetas se realiza las últimas que pertenecen a los bocaditos tradicionales del Ecuador, en la cual la ilustración de cada una es la que predomina en el diseño, siendo así que se preguntó a los adultos mayores que dulces comían ellos y cuales les gustan ahora, intentado que estas galletas se parezcan a las reales simplificando sus características principales.

El retiro de las tarjetas de bocaditos, tienen un contexto diferente que se basa en retos para los adultos mayores, estas no tienen un contenedor, ya que tienen su propia forma personalizada y agregar, un contenedor, puede ser ruidoso, por lo que solo está presente el texto que contrasta del fondo usando un color fuerte y el estilo es Darker Grotesque semibold de 16 puntos texto que está centrado y estas tienen un margen superior e inferior de 0,5 mm y los laterales es de 0,5 mm, para que exista una buena legibilidad de los textos.

Figura 34.

Bocetos de los bocaditos, vista superior y lateral.

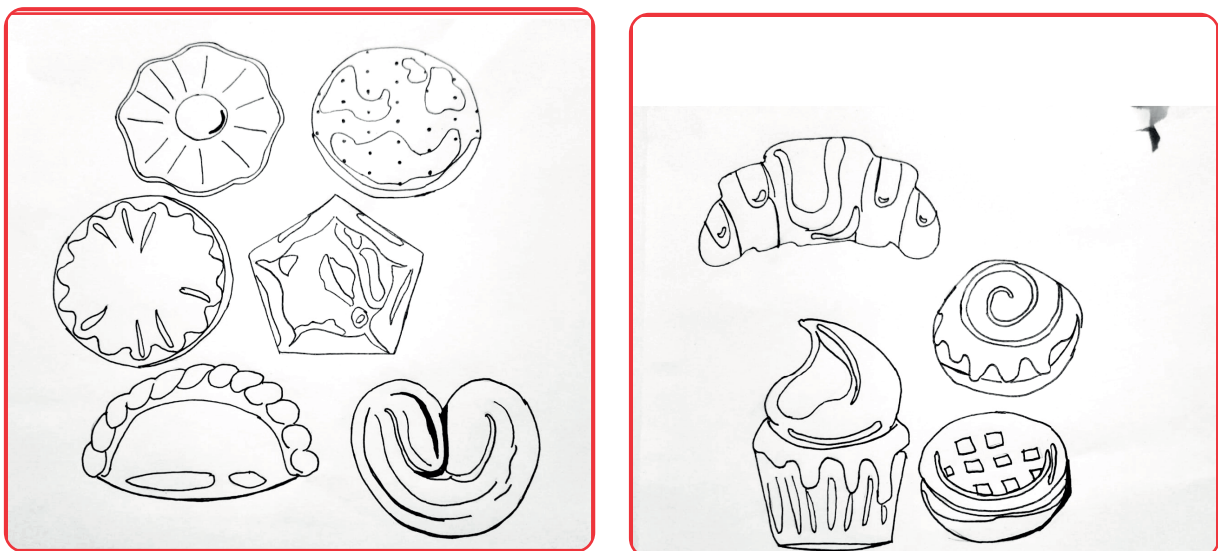
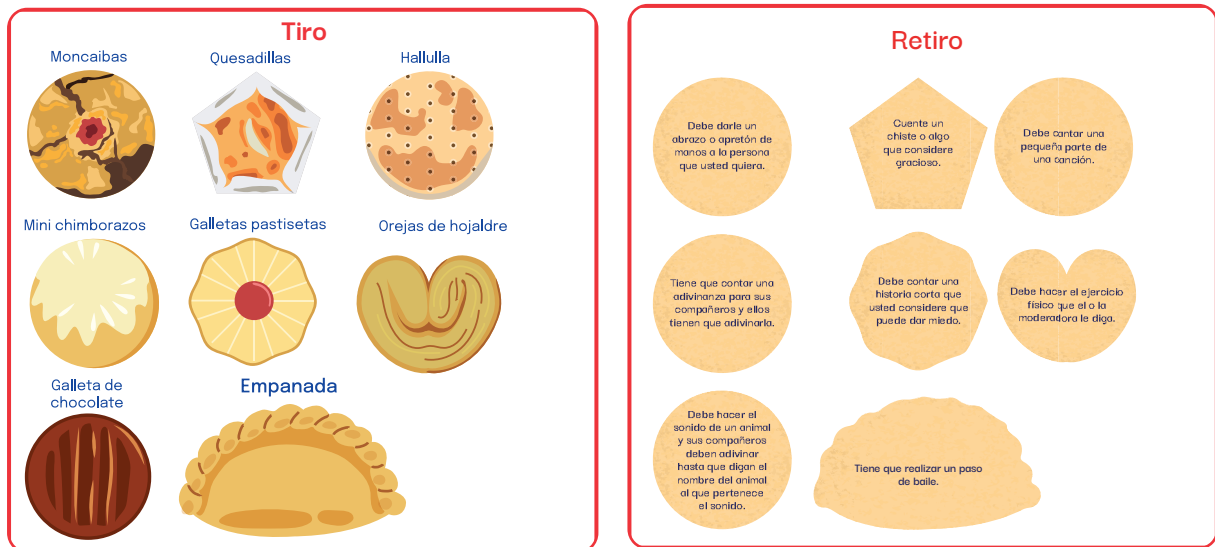


Figura 35.

Tarjetas bocaditos, tiro y retiro.

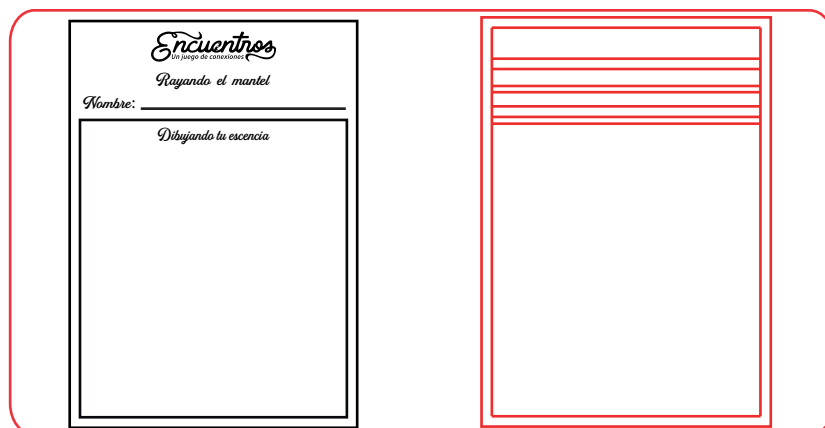


Tarjetas de rayando el mantel

Se continúa con la realización de las hojas de rayando el mantel, las cuales sirven para que el usuario se dibuje como un superhéroe a través de las cualidades que sus compañeros les mencionen. Cada participante recibe un marcador con base a los colores análogos que se tiene de la paleta cromática del proyecto. En cuanto a la diagramación de la tarjeta se jerarquiza los elementos y se los centra para que haya una composición armónica entre cada pieza, usando una tipografía Golden Hills DEMO en 23 puntos para que los adultos mayores logren ver las indicaciones, también se usa una retícula libre, para que haya espacio entre cada elemento y no se perjudique la visibilidad y el usuario logre dibujar en un espacio amplio y se mantiene la cromática en negro, ya que es un elemento que la Fundación tendrá que realizar impresos cada vez que las hojas se terminen, por ende, se piensa en su factibilidad económica.

Figura 36.

Imagen de rayando el mantel y la diagramación



Ruleta

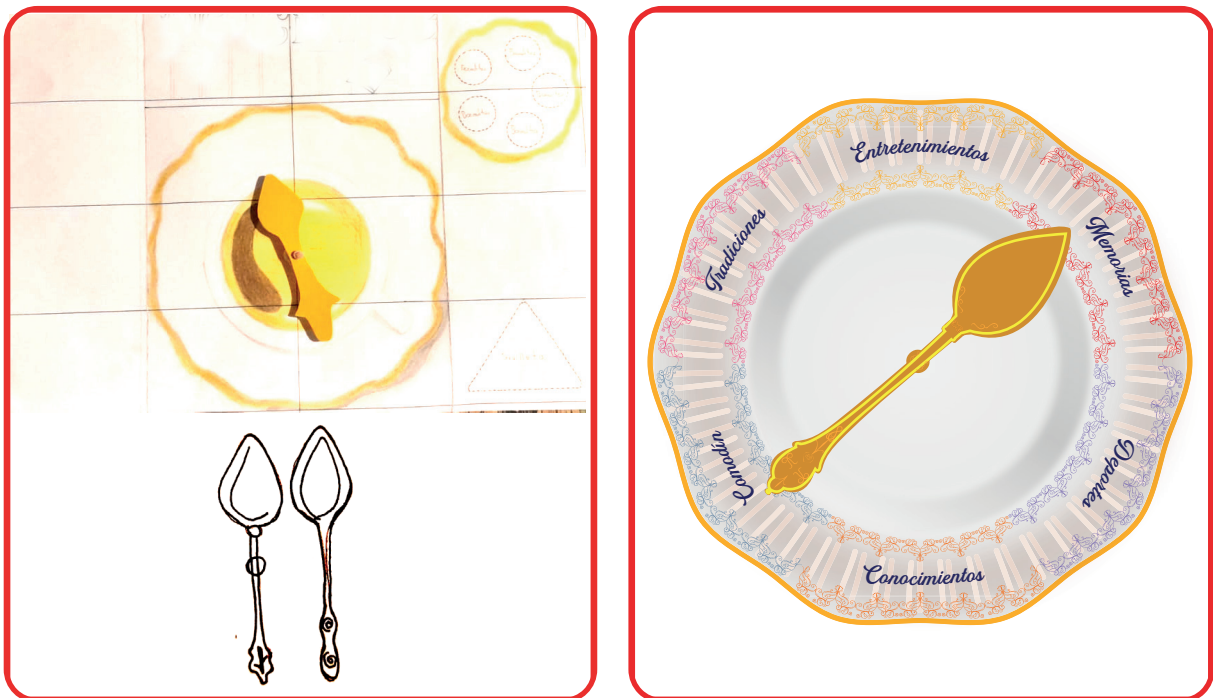
Se continúa con la elaboración de la ruleta del juego, la misma que gráficamente representa a un plato de cerámica, el mismo que se elaboró tomando referentes de diversas vajillas de té que se encuentran en Quito, según esta exploración se tomaron varias decisiones, para que haya unidad gráfica entre todos los elementos y además genere la idea de identidad con el usuario, a través de la gráfica. Siendo así que se realiza un plato con contornos redondeados y se usa un elemento representativo de las texturas formadas añadiéndole un factor de repetición y de orientación al contorno del plato, tomando como base los referentes.

Esta ruleta se divide en seis partes con base en las dinámicas de los sobres de té y se usa un color diferente con base a la cromática del proyecto, para que cada una de las etapas se logre diferenciar no solo por el nombre sino por la tonalidad, por lo que se alterna un color intenso y otro pastel para que haya diferenciación, también se usa la tipografía Golden Hills DEMO en 27 puntos, para que tanto el instructor como los participantes lo puedan leer a una distancia considerable, además se añade una cuchara en la mitad para que la ruleta funcione, siendo así que cuando la cuchara gira la punta determina el tema del que se hablará.

Existe un mantel donde se pone la ruleta y los otros elementos del juego, tomando en consideración el concepto, por lo que la gráfica del textil, está conformada por un marco y la marca del juego, que se encuentran centradas, además de que la textura se parece a la de las tarjetas de servilleta incluyendo su tonalidad. (figura 38)

Figura 37.

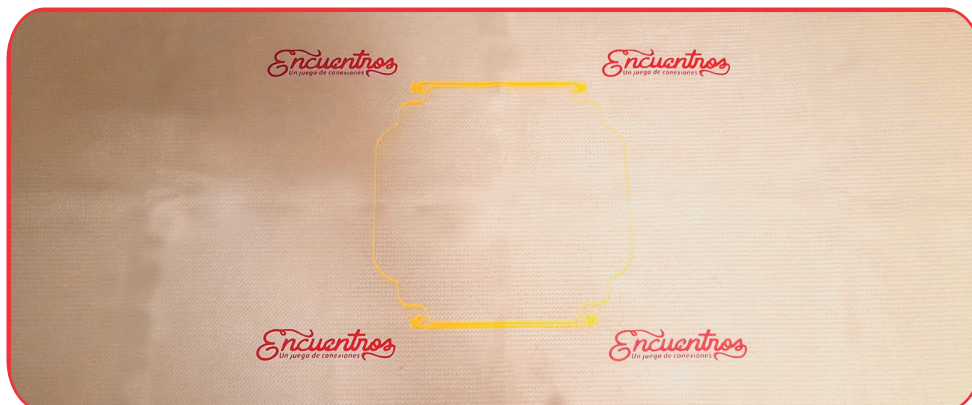
Bocetos y ruleta.



Mantel

Figura 38.

Mantel del juego.



Manual del juego de mesa


Para lograr entender de mejor manera las dinámicas del juego se realiza una guía instructiva para la o el moderador, donde se explica cada etapa, reglas, uso de los elementos y las actividades que el instructor debe realizar dentro del juego, para poder lograr un espacio de aprendizaje, claridad, respeto, comunicación y para que de igual manera logre orientar a los adultos mayores en cada una de las secciones de manera eficaz.

Por lo que, para generar una guía funcional y atractiva para el usuario, se siguieron los parámetros de Ryan Knott estrategia de contenido de marketing, quien menciona que para generar un buen manual se debe considerar varios aspectos como son: uso de un lenguaje claro, sencillo, añadir elementos visuales, mantener una estructura, incluir un índice, y centrarse en el problema del usuario (2020).

Siendo así que se crea una retícula jerárquica y se va organizando toda la información a través del índice, en el cual se maneja una tonalidad diferente para cada etapa, para así lograr encontrar la información con más facilidad. Se usa la tipografía Golden Hills DEMO en 20 puntos para los títulos y subtítulos y para cuadros de texto largo se usa Darker Grotisque semibold en 14 puntos. También se agrega en la última hoja a cuatro adultos mayores, que representan a mis abuelitos, y a todos las personas de la tercera edad que necesitan de ese espacio de interacción que ya no encuentran en sus hogares (figura 39).

Figura 39.

Manual con diagramación

	
<div data-bbox="204 472 400 853" style="float: left; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-right: 10px;"> <p><i>Créditos:</i></p> </div> <div data-bbox="421 421 751 465" style="text-align: center;">  PUCE DISEÑO GRÁFICO </div> <ul style="list-style-type: none"> • Pontificia Universidad Católica del Ecuador Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes Carrera de Diseño Gráfico • Este proyecto corresponde al trabajo de titulación para la obtención del título de Diseño Gráfico. • Autora del texto, maquetación, idea e ilustraciones y fotografía: Carolina Beltrán. • Director: Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D. • Con el apoyo de la Fundación San Pedro Claver de Quito. • Este trabajo no se puede reproducir por ningún medio sin la autorización de los autores e instituciones responsables. Quito, enero del 2024. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contenedores: <ul style="list-style-type: none"> - Pueden utilizarse para transportar objetos y ayudan a la protección de los elementos que están dentro de los mismos. • Cualidades: <ul style="list-style-type: none"> - Elemento o carácter distintivo de la naturaleza de alguien o algo. <p style="text-align: center;"><i>Agradecimientos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • A la Fundación San Pedro Claver por permitirme trabajar con los adultos mayores. • Al Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D por la guía y acompañamiento durante todo el proceso del proyecto. • A los profesionales que me ayudaron en todo este proceso en los cambios del proyecto para que se adapte a las necesidades de los adultos mayores.
<div data-bbox="1070 1025 1118 1061" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px; display: inline-block;">12</div>	

<div data-bbox="400 1144 600 1196" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>¿Qué hacer si al girar la ruleta cae en la palabra memorias?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la ruleta cae en la palabra memoria, deben seleccionar la tarjeta memorias y todos deben realizar la actividad de la parte posterior. Cuando alguien se equivoque en esta dinámica, debe escoger una tarjeta de bocaditos del plato pequeño que hay en el mantel y esa persona debe realizar la actividad de la parte posterior. <ul style="list-style-type: none"> • Tarea de la o el moderador en la tarjeta memoria: <ul style="list-style-type: none"> - Debe hacer que todos digan una palabra según el tema que les de la parte posterior de la tarjeta memorias, teniendo en cuenta que pierden al no contestar o repetir la misma palabra y deben seleccionar una tarjeta de bocaditos y cumplir el reto. <p style="text-align: center;"><i>¿Qué hacer si al girar la ruleta cae en la palabra comodín?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si cae en comodín, los jugadores pueden escoger la tarjeta de té que ellos quieran. 	<div data-bbox="995 1144 1195 1196" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Uso de los elementos</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Hojas de rayando el mantel</i></p> <div data-bbox="842 1279 1018 1406" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Son tarjetas con actividades individuales, deben realizarlas las personas que pierden en la tarjeta de</p> <p style="text-align: center;"><i>Tarjetas de té:</i></p> <p style="text-align: center;">Son tarjetas que tienen preguntas en la parte posterior, las cuales se deben hacer a los adultos mayores.</p> <div data-bbox="1166 1503 1350 1630" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Tarjetas de té de memorias</i></p> <p style="text-align: center;">Son tarjetas que tienen dinámicas en las que los adultos mayores deben decir una palabra diferente en base a lo que la tarjeta tenga escrito, cada vez que les toque su turno.</p>
<div data-bbox="475 1877 523 1912" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px; display: inline-block;">9</div>	<div data-bbox="1070 1877 1118 1912" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px; display: inline-block;">2</div>

Al final de las hojas se agrega cuatro adultos mayores, que corresponden a mis abuelitos, se tomó de referencia sus fotografías y se realizó las ilustraciones siguiendo la misma línea gráfica de los bocaditos. Se les pone como parte de la gráfica, ya que ellos han sido una parte importante de mi proyecto y a quienes dedico mi trabajo (figura 40)

Figura 40.

Fotografía, boceto e ilustración.



Caja

Por último, se elabora la caja que guarda todas las piezas del juego, esta consta de dos cajones, en el primero se guarda, tarjetas, contenedores, mantel, hojas y marcadores y en el segundo se pone la ruleta y el manual. En la parte frontal de la caja se coloca la marca y una introducción de cómo es el juego a través del plato y la cuchara, también se maneja la segunda textura que está presente en toda la caja, para darle el valor de la familiaridad, a los laterales se ponen aspectos claves, como los elementos del juego y el número de participantes y además se maneja en cada parte un color diferente, como se ha ido manejando en cada elemento del producto (figura 41)

Figura 41.

Caja.

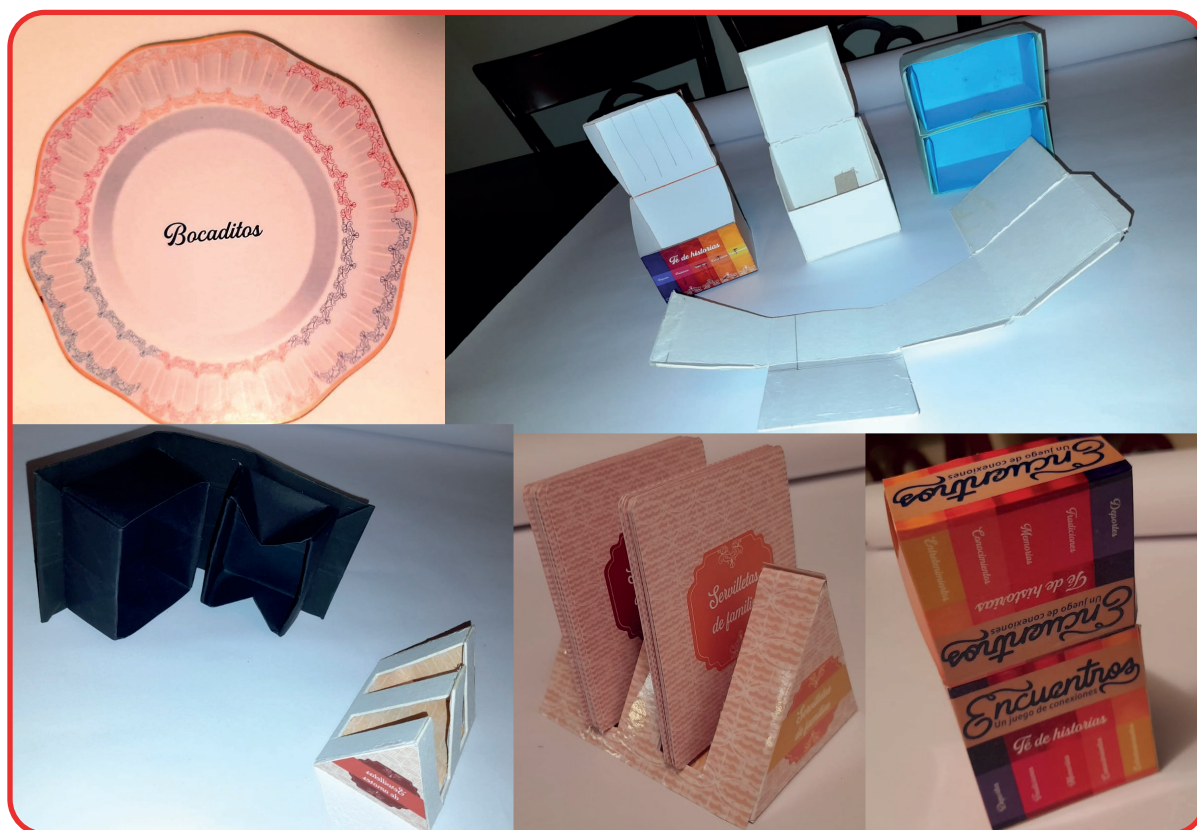


Además, se elabora los contenedores de las tarjetas de té, servilletas y bocaditos se toma como referentes los productos reales que contienen estos elementos, es decir una caja de té, un servilletero y un plato. Por lo que se continúa con la gráfica de todo el sistema para lograr esa unión, además de poner el mismo fondo del retiro de las tarjetas añadiendo la tercera textura, esto con el fin de que no se vea el color del cartón y que sea más amigable para el usuario, ese fondo también se usa en la caja que guarda todas las piezas.

Para la realización del servilletero y la caja de té, se realiza varios armados en cartulina para ir buscando la forma correcta en la que los sobres pueden estar y que sean fáciles de que lleguen a los usuarios y de la misma manera las guarden para el servilletero se usó de referente un calendario y se le dividió en dos, de esta manera es son fáciles de sacar poner. La caja de té se la hizo con el fin de que se puedan ver las tarjetas cuando se juegue, por lo que se tomaron referentes de cajas de jugo y lápices, se abre de una manera fácil y protege a todas las tarjetas. El plato de bocaditos es más simple, tiene la forma del plato de la ruleta y es resistente (figura 42).

Figura 42.

Contenedores.



Validación de la propuesta con los expertos en la materia

Es importante mencionar que antes de presentar la propuesta final, se realizaron validaciones del producto con los profesionales en la materia, ellos analizaron el producto que se tenía en ese momento. Se comenzó con el diseñador gráfico Pablo Guzmán, quien menciona que la línea gráfica estaba muy separada comenzando con la marca donde comentó que era muy simple en cuanto al resto de la gráfica y que era mejor que use elementos que unifiquen todo el proyecto ya que no se estaba observando una coherencia entre los elementos.

En cuanto a la tipografía menciono que revise bien si funcionaba ya que quizás era muy pequeña y también podía llegar a ser muy ruidosa para el usuario, factores que

pueden llevar al usuario a confundirse y no ver con claridad los textos, también tuvo observaciones en cuanto al concepto, ya que la idea de un adulto mayor es como una tarde de café, puede encajar mejor con el contexto ecuatoriano ya que nuestra cultura esta más arraigada al café.

En cuanto a la caja comento que quizás se podía tener problemas por el mecanismo, por lo cual era mejor una caja que proteja todo el sistema con una tapa, respecto a las tarjetas del juego, el profesional indica que es mejor trabajarlas con los filos redondeados ya que así son más resistentes y es más difícil que dañen las tarjetas, además de hacer mención en algunos materiales y los acabados, como en el caso de las tarjetas, recomienda poner algún tipo de protección para que no se dañen con facilidad las tarjetas.

Después se continuo con la diseñadora gráfica Claudia Mora a quien se le presentó varias ideas de los diferentes elementos, en lo cual menciona que es mejor que me enfoque en una sola idea y la vaya puliendo, luego hace mención al igual que el profesional Pablo Guzmán que no hay unidad entre los elementos y que se debe unificar cada uno de ellos.

De la tipografía se menciona que quizás no funcione para los adultos mayores, por lo que es mejor explorar otras opciones que ayuden más al adulto mayor, acerca de las tarjetas de té la experta me indicó más ejemplos de como son los sobres de téde que todas llevan la marca, también que busque más referentes acerca del té y de toda esta tradición que tiene muchos años.

Con estas sugerencias se volvió al proceso de bocetaje para generar una unidad gráfica entre los elementos por lo que se partió con la exploración de la marca nuevamente para generar nuevas ideas que vayan más de la mano con lo que se quiere transmitir, con esto en mente se busca generar esta familiaridad con todos los elementos en base también a las necesidades de los adultos mayores, este proceso se lo fue manejando en el apartado 2.4 en desarrollo del prototipo, donde se explica el uso de cada elemento del juego.

2.5. Detalles técnicos y de producción

Al ser un producto gráfico impreso se exige trabajar con el modelo de color sustractivo conocido como "CMYK" que son las cuatricromías. Como su nombre lo indica, consta de cuatro colores que son: C (cian), M (magenta), Y (amarillo), K (negro) (Xiaowen, 2017), además debemos tomar en cuenta que es para adultos mayores que tienen dificultades en su visión por lo que es importante considerar su funcionalidad, durabilidad, que sea fácil de manipular y aspectos como: tamaño, formatos, materiales, que no haya desperdicio del material, acabados, plegados etc.

Características de la caja grande:

Cantidad: 1 unidad

Material: Cartón gris de 3 milímetros grosor

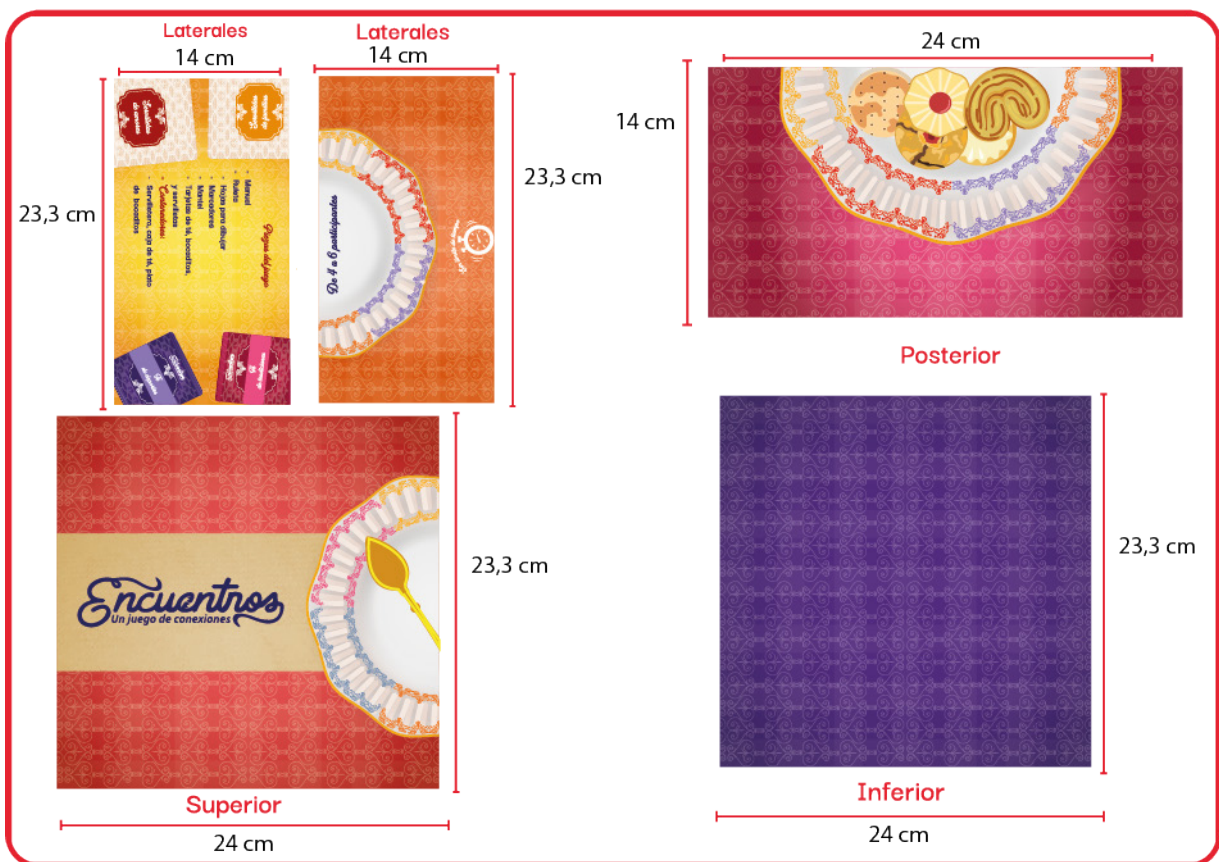
Proceso de impresión: Láser

Proceso de armado: Se armo la caja y se realizó la impresión en vinyl adhesivo, se fue pegando y se hizo corte láser.

Acabados: Laminado brillante.

Figura 43.

Caja grande.



Características de la caja mediana:

Cantidad: 1 unidad

Material: Cartón gris de 3 milímetros grosor

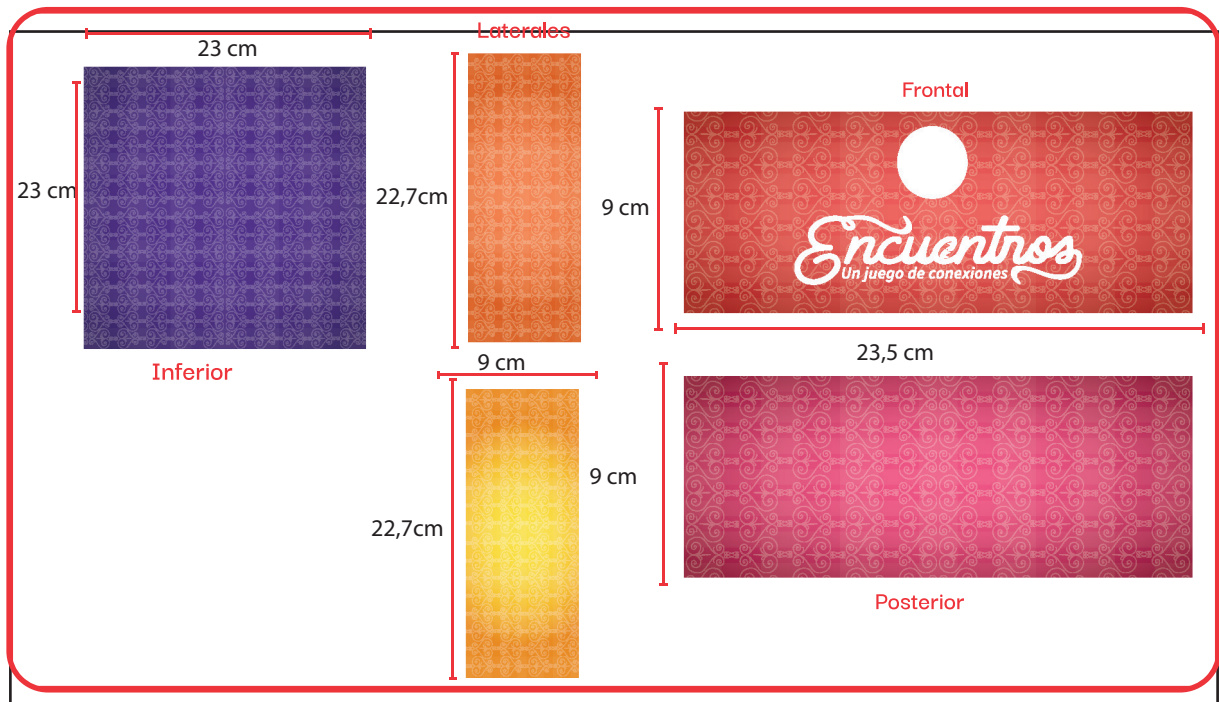
Proceso de impresión: Láser

Proceso de armado: Se armó la caja y se realizó la impresión en vinyl adhesivo, se fue pegando y se hizo corte láser.

Acabados: Laminado brillante.

Figura 44.

Caja mediana.



Características de la caja pequeña:

Cantidad: 1 unidad

Material: Cartón gris de 3 milímetros grosor

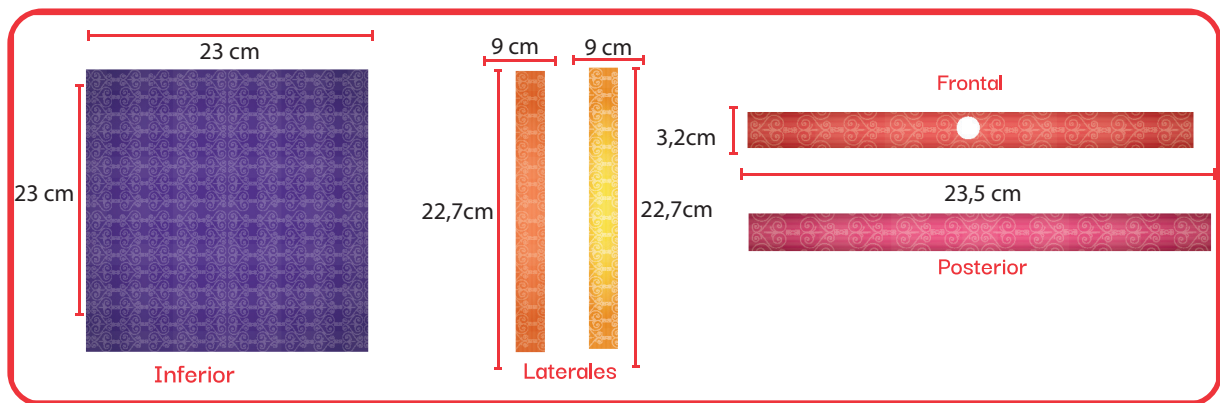
Proceso de impresión: Láser

Proceso de armado: Se armó la caja y se realizó la impresión en vinyl adhesivo, se fue pegando y se hizo corte láser.

Acabados: Laminado brillante.

Figura 45.

Caja pequeña.



Características de la caja de té:

Cantidad: 1 unidad

Material: cartulina plegable 300gr

Proceso de impresión: Láser

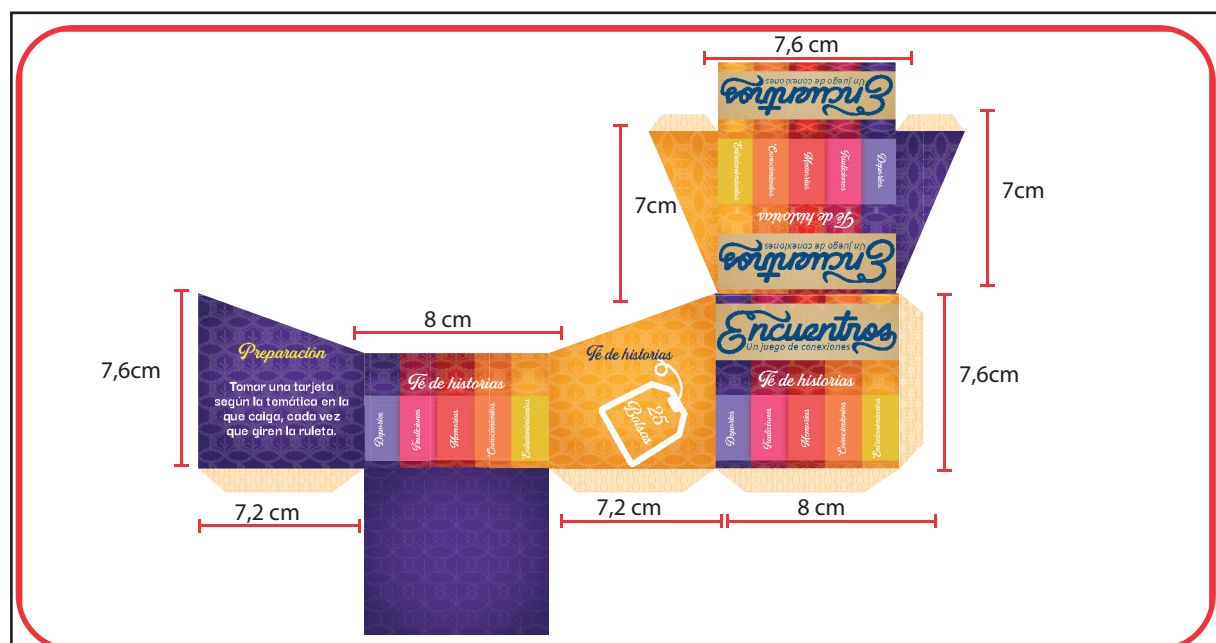
Acabados: laminado Brillante

Proceso de armado: Troquelado y grafado

Optimización de material y armado: Se muestra la optimización del espacio de la pieza gráfica al hacer la impresión en una cartulina A3 de lado y lado

Figura 46.

Caja de té.



Características del servilletero:

Cantidad: 1 unidad

Material: vinil adhesivo

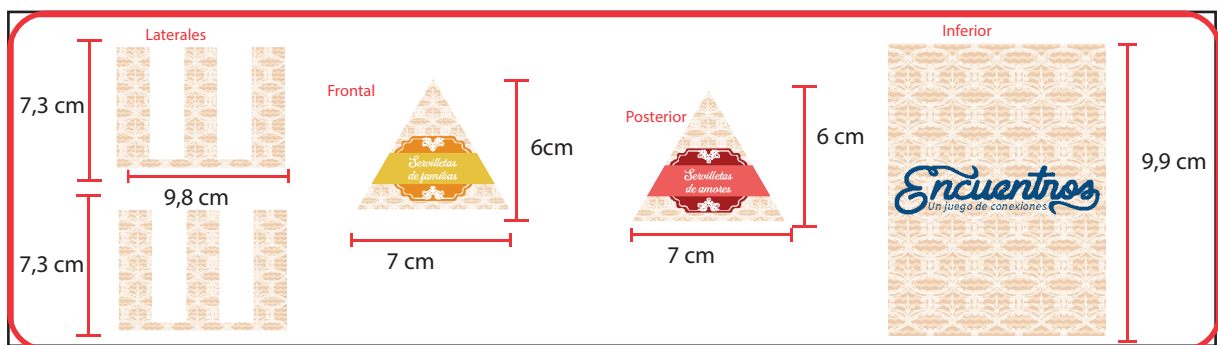
Proceso de impresión: Láser

Acabados: laminado Brillante

Proceso de armado: Corte a mano con estilete para después ir pegando las piezas y pegar el vinyl adhesivo encima.

Figura 47.

Servilletero.



Características del plato de bocaditos:

Cantidad: 1 unidad

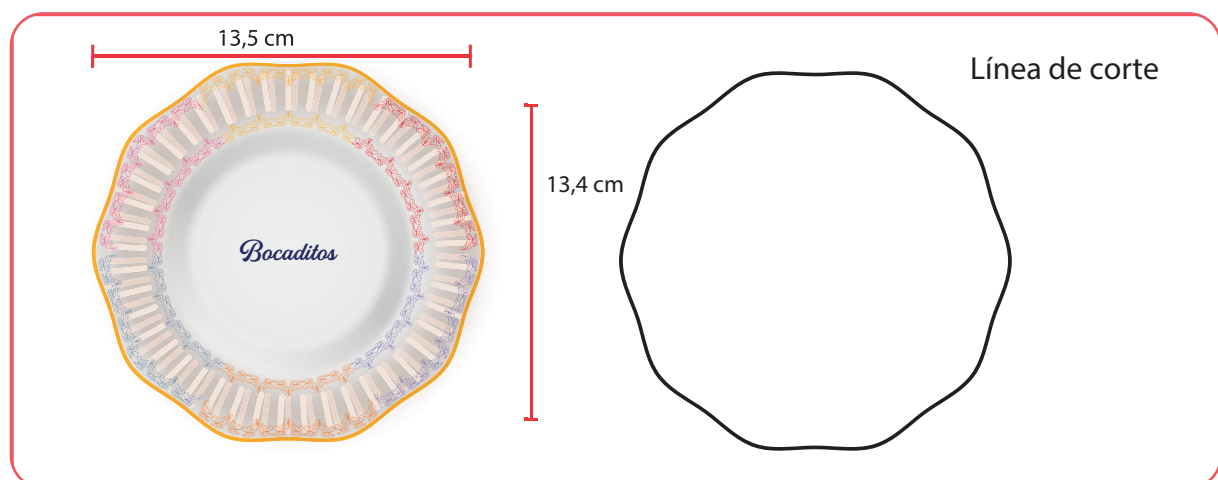
Material: adhesivo y MDF

Proceso de impresión: Láser

Proceso de armado: Corte láser y después se le pego el adhesivo.

Figura 48.

Plato de bocaditos.



Características de la caja que tiene los marcadores:

Cantidad: 1 unidad

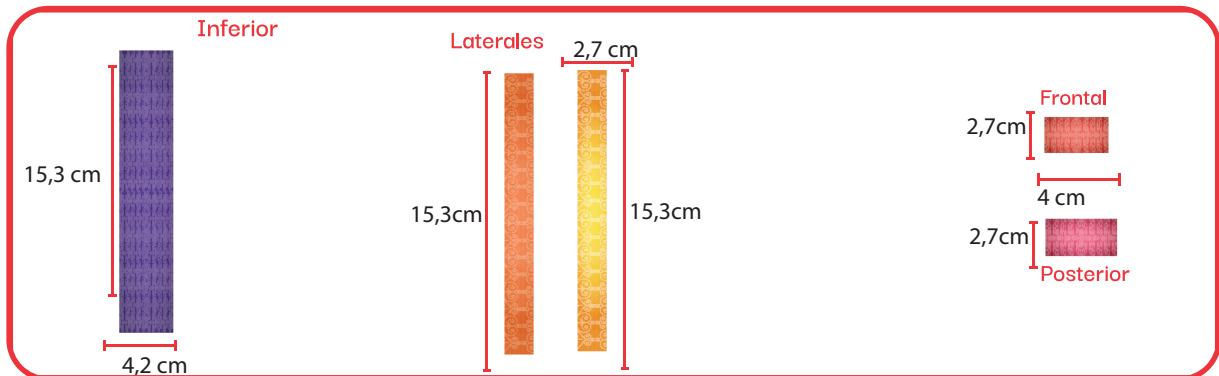
Material: cartón gris con 3 milímetros de espesor y vinyl adhesivo

Proceso de impresión: Láser

Proceso de armado: se cortó el cartón con estilete y se le pego el vinyl adhesivo.

Figura 49.

Caja de marcadores.



Características de las tarjetas de té:

Cantidad: 25 tarjetas

Medida de cada tarjeta: 7 x 7,5 cm

Material: Cartulina plegable

Proceso de impresión: Laser

Acabados: laminado mate de lado y lado

Optimización de material y armado:

Se ve la optimización del espacio de la pieza gráfica al hacer la impresión en dos cartulinas A3 de lado y lado, para que no haya tanto desperdicio del material

Figura 50.

Tarjetas de té.



Características de las tarjetas de bocaditos:

Cantidad: 8 tarjetas

Medida de cada tarjeta: Las medidas varían ya se están hechas según la forma de cada postre, pero van desde los 5 cm en ancho y los 6cm en alto.

Material: Cartulina plegable

Proceso de impresión: Láser

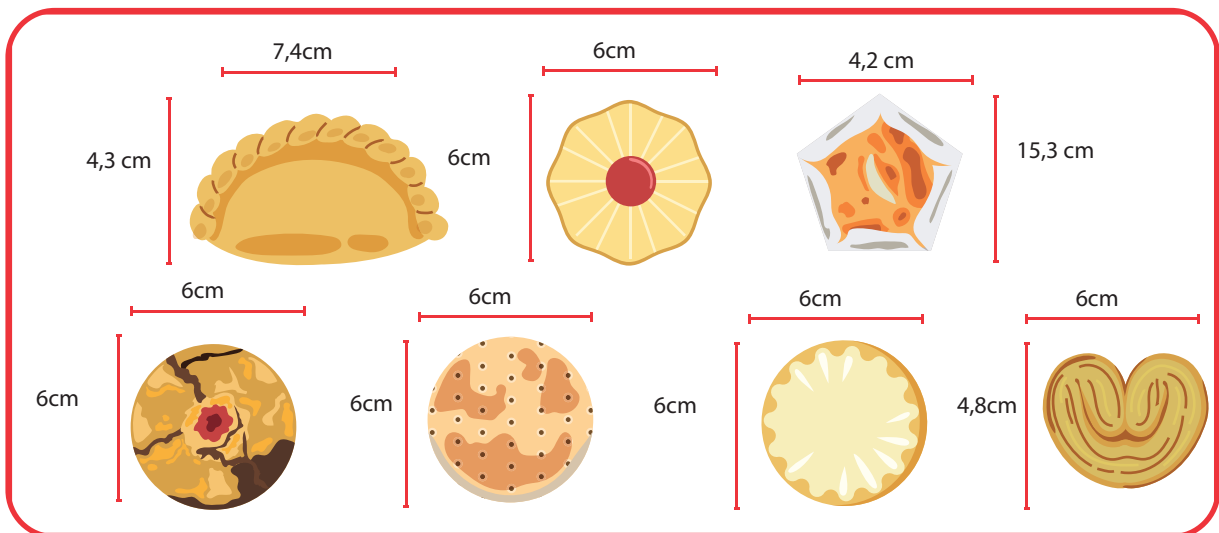
Acabados: laminado mate de lado y lado

Optimización de material y armado:

Se ve la optimización del espacio de la pieza gráfica al hacer la impresión en una cartulina A4 de lado y lado para que no haya tanto desperdicio del material

Figura 51.

Tarjetas de bocaditos.



Características de las tarjetas de servilletas:

Cantidad: 20 tarjetas

Medida de cada tarjeta: 8 x 8,5 cm

Material: Cartulina plegable

Proceso de impresión: Láser

Acabados: Laminado mate de lado y lado

Optimización de material y armado:

Se ve la optimización del espacio de la pieza gráfica al hacer la impresión en dos cartulinas A3 de lado y lado para que no haya tanto desperdicio del material.

Figura 52.

Tarjetas de servilletas..



Características de las hojas de rayando el mantel:

Cantidad: 50 tarjetas

Medida de cada tarjeta: 13,5cm x 20,5cm

Material: hojas papel bond

Proceso de impresión: Láser

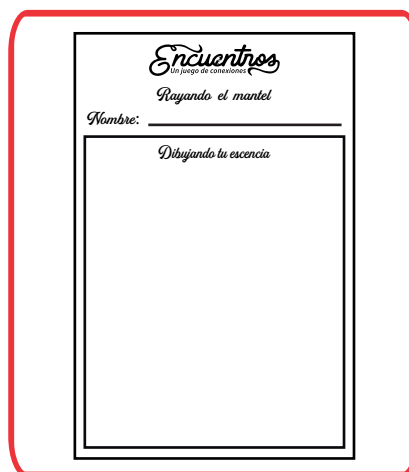
Proceso de armado: Engomado en la cabeza.

Optimización de material y armado:

Se ve la optimización del espacio de la pieza gráfica al hacer la impresión de dos hojas en una hoja de tamaño A4 para que no haya tanto desperdicio de material

Figura 53.

Hojas rayando el mantel.



Características de la ruleta.

Cantidad: 1 unidad

Medida del plato: 21,5cm x 20,7cm

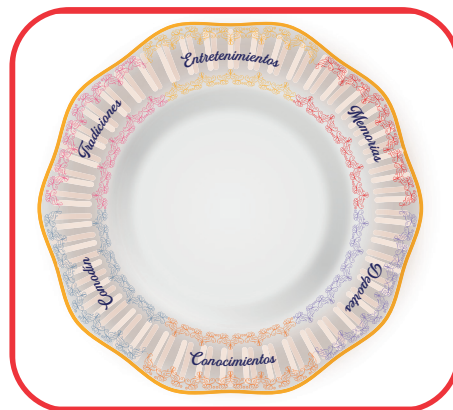
Material: MDF y adhesivo

Proceso de impresión: Láser

Proceso de armado: corte láser y después se le pego el adhesivo

Figura 54.

Ruleta.



Características de la cuchara

Cantidad: 1 unidad

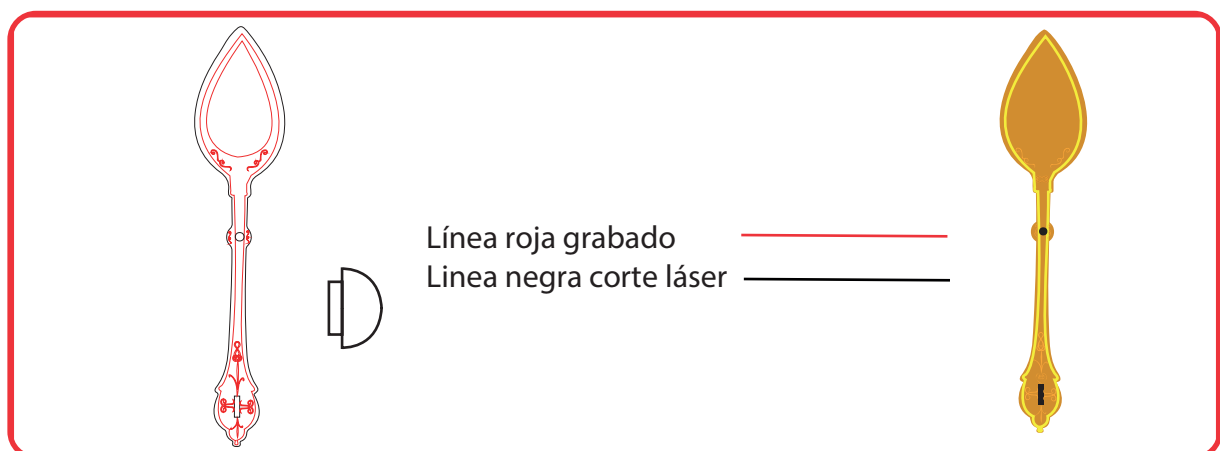
Medida del plato: 15,3 x 3,4cm

Material: acrílico amarillo con 3 milímetros de grosor

Proceso de armado: Corte láser y grabado.

Figura 55.

Cuchara,



Costos de diseño

Una vez realizada la propuesta final y ver sus detalles técnicos se pasa al análisis de costos y presupuestos del proyecto, en el cual se sacó un valor de diseño que corresponde a \$2.213,80 teniendo en cuenta que este presupuesto está dividido en varias cosas como fue la mano de obra directa, el valor creativo, transporte, etc. (tabla 10)

Tabla 10.

Presupuesto de trabajo de gestión, creativo y operativo del proyecto.

Costo de diseño	
Gestión	Valor base para el cálculo
Tdál horas laborales al mes	168 horas
Vdlor hora	\$6,25
Horas estimadas de trabajo	168 horas
Vdlor bruto por gestión	\$1,050
Creativo	Valor base para el cálculo
Tdál horas laborales al mes	186 horas
Vdlor hora	\$ 4,50
Horas estimadas de trabajo	186 horas
Vdlor bruto por trabajo de gestión	\$ 837
Operativo	Valor base para el cálculo
Tdál horas laborales al mes	60 horas
Vdlor hora	\$ 4,00
Horas estimadas de trabajo	60 horas
Vdlor bruto por trabajo de gestión	\$ 240
Valor bruto por diseño	\$2.213,80
Material y prototipo	\$124,25
Transporte	\$60
Imprevisto (10%)	\$70
Tdál del presupuesto	\$2.468,05

Tabla 11.*Costos de producción del juego de mesa.*

Caja			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1 caja grande 1 mediana 1 pequeña	Armado de la caja en cartón gris, pegado encima vinil adhesivo y laminado brillante	\$77	\$77

Caja de té			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1	Impresión laser en cartulina plegable de 300gr con laminado brillante	\$6,20	\$6,20

Servilletero			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1	Impresión laser en cartulina plegable de 300gr con laminado brillante y armado en pvc de 1 milimetro	\$4,00	\$4,00

Plato de bocaditos			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1	Corte laser en MDF y pegado de adhesivo	\$2,50	\$2,50

Ruleta			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1	Corte laser en MDF y pegado de adhesivo	\$2,50	\$2,50
1	Corte láser y grabado	\$2,00	\$2,00
Total			\$4,50

Mantel			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1		\$5,00	\$5,00

Tarjetas			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
25 tarjetas de té	Impresión láser de lado y lado en cartulina plegable de 300gr y laminado mate de lado y lado	\$7,00	\$7,00
8 tarjetas bocaditos	Impresión láser de lado y lado en cartulina plegable de 300gr y laminado mate de lado y lado	\$2,00	\$2,00
20 tarjetas servilletas	Impresión láser de lado y lado en cartulina plegable de 300gr y laminado mate de lado y lado	\$7,00	\$7,00
50 hojas de rayando el mantel	Impresión láser en papel bond	\$6,75	\$6,75
Total			\$22,75

Manual			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
4 hojas	Impresión láser en hojas papel bond	\$,	\$5,00

Marcadores			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
6 unidades	-----	\$ 0,80	\$0,80

Caja para marcadores			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
1 unidad	Armado en cartón gris de 3 milímetros de grosor y pegado de vinil adhesivo con laminado brillante	\$ 1,00	\$1,00

Costo total de elaboración	\$124,25
Valor bruto por diseño	\$2.213,80

Para sacar el costo del juego de mesa se hace la siguiente operación matemática

Se resta $1-0,2$ porque se quiere el 20% que es el margen de beneficio en porcentaje esto da a $0,8$ este valor se divide para $\$124,25$ que representa el costo individual del juego.

Luego se divide $\$124,25$ para $0,8 = \$155,31$

Después se divide el valor bruto por diseño que en mi caso es $\$2.381,25$ para $\$155,31 = \$15,33$

Es decir que el costo individual del juego de mesa encuentros es de **$\$15,33$ dólares.**

2.6. Evaluación de la propuesta

Se tiene un acercamiento a la Organización para la realización de la validación final con La directora y los adultos mayores de la Fundación, con el fin de ver la funcionalidad del proyecto y en que medida cumple con sus necesidades. Se empieza por el comitente a quien se le indica el juego y se le habla de cada elementó de manera breve, ya que la directora tiene muy claro cómo funciona el producto porque ha estado de cerca en cada validación y observación al usuario (figura 56).

Figura 56.

Validación al comitente.



A continuación, se pasa a la realización de las preguntas con base en la información y dinámicas del juego (tabla), de estas preguntas se tiene que los contenidos de las tarjetas son pertinentes, teniendo en cuenta que se trabajó con el psicólogo de la organización realizando validaciones acerca de la información. Considera que es un juego que le puede traer grandes beneficios a los adultos mayores, ya que se maneja un sistema terapéutico a través de las diferentes dinámicas del juego, logrando que se conecten entre ellos, se conozcan, entren en confianza, ayuden a otros, se diviertan y logren trabajar su memoria. Tienen un acompañamiento de un profesional, por lo que las actividades les resultan más simples y no solo para ellos, ya que a través del manual se puede integrar otra persona que ayude a los adultos mayores.

Tabla 12.

Validación de las dinámicas y contenido del juego con el comitente.

Preguntas de validación de las dinámicas y contenido del juego con el comitente:	
1. ¿Los contenidos de las tarjetas y del manual del juego van acorde con los usuarios?	Considero que Carolina ha realizado varias pruebas del contenido, incluyendo una con el psicólogo de la Fundación, por lo que creo pertinentes las temáticas de las tarjetas, además de ser interesantes y positivo.
2. ¿Cada una de las etapas que se deben realizar considera que son fáciles para los usuarios?	Con ayuda del moderador considero que sí, ya que sin son largas las actividades.
3. ¿Las actividades permiten la participación de todos los adultos mayores, en todas las etapas?	Por lo que presencié cuando los abuelitos jugaron, pienso que si, sobre todo porque el moderador les incitaba mucho a participar y eso es importante.
4. ¿Cómo cree que ayuda el juego a los adultos mayores?	A primera vista se entiende las dinámicas del juego, se ve que es de memoria, actividades divertidas, también hay una ruleta con temas diferentes que me parecen interesantes. El juego trata de conectar con los demás, ir aprendiendo y enseñanza y también que hablen de sus vidas, muchos abuelitos de la Fundación les cuesta abrirse, y este juego es un espacio que les brinda eso.

También se realizaron preguntas al comitente acerca de la propuesta gráfica del proyecto (tabla 13). Concluyendo que la cromática se integra de una buena manera al proyecto y genera un acercamiento positivo con los usuarios, la gráfica de las tarjetas, le recuerda a cada uno de los objetos reales, siendo interesante que desde los bocaditos se conecten con los diferentes públicos, ya que la directora menciona que la galleta denominada mini Chimborazo le recuerdan a la navidad ya era una de sus golosinas favoritas. En cuanto a la tipografía, se tuvo problemas en una validación anterior porque la caja de té no tenía un texto lo suficientemente grande para

que el usuario pueda leer, por lo que se modificó la caja, para después volver a la Fundación y realizar la validación final, logrando tener buena lectura de parte de los adultos mayores.

La directora menciona que la marca es un buen identificador y muy llamativa por lo simple que es y a la vez lo mucho que comunica. Se hicieron observación en cuanto a los tamaños de los elementos, pensando que sería mejor que sean aún más grandes los elementos.

Tabla 13.

Validación del diseño del producto con el comitente

Preguntas de validación del diseño del producto con el comitente:	
1. ¿Cómo cree pertinente la utilización de los colores que se manejan en las tarjetas y en la caja del juego para los adultos mayores?	Son colores que otorgan energía, vitalidad, hasta me animo al ver estos colores, y yo pienso que va a pasar lo mismo con nuestros abuelitos al ver los colores, aunque el azul me parece un poco fuerte, pero en los textos queda bien.
2. ¿Considera que la guía del juego es clara y fácil de manejar para la o el moderador del juego?	Si es bastante clara y tiene dibujos, lo que ayuda al terapeuta para que pueda ver cómo funciona cada objeto.
3. ¿Considera que la tipografía que se usa en todo el juego es clara y fácil de leer para los adultos mayores?	En un anterior acercamiento con Carolina tuvimos la observación de la caja de té, ya que la tipografía era muy pequeña, en esta nueva propuesta que la señorita me trae, considero que ya se puede leer porque el texto es grande, con las tarjetas no tuvieron muchos problemas en realidad, puesto que las palabras son claras.
4. ¿Cómo cree usted que la marca se relaciona con el juego?	De antemano ya conozco el juego y todo este proceso que se ha venido realizando, por lo que a mí me encanto el resultado final de la identidad de este producto, porque hace un tiempo yo solo mencione la idea del nombre que me parecía correcto, Encuentros y después verla desarrollada y ver las manos como se unen me gusta mucho creo que se entiende muy bien la idea, ya que interpreto que las manos es la unión de abuelitos.
5. ¿Los tamaños que maneja cada elemento del juego, usted considera que son los correctos para los adultos mayores?	En un principio se pensó que eran correctos los tamaños, pero ahora que lo veo con el Doctor de la Fundación, pensamos que sería mejor unos tamaños un poco más grandes, pero solo en cuanto a las tarjetas, los otros elementos tienen un tamaño correcto y además son muy duraderos.
6. ¿Es fácil identificar la gráfica de cada una de las tarjetas?	Si ya que cada elemento tiene cosas particulares de las cosas reales y cotidianas de la vida, como el sobre de té, en las bolsas que yo he visto, lo primero que me llama la atención es el sabor, por lo que creo que sí cumplen con las ideas, al igual que las servilletas. Lo que me gustaría que se mejore es una galletita porque al intentar identificarlas tuve problema con la moncaiba, el resto sí las identifique.

Se continua con la segunda validación que es a los adultos mayores. Después de armar el juego, se observa como juegan y cuáles son sus emociones e interacciones, para después pasar a una serie de preguntas que iniciaran en base a lo que sienten al jugar encuentros, para que les sirva, sus emociones y los aprendizajes (Figura 57).

Figura 57.

Validación del producto con los usuarios.



Con esta tabla se logra obtener el resultado de la funcionalidad del juego en cuanto a contenidos, dinámicas, sensaciones, enseñanzas y aprendizajes. Los adultos mayores mencionan que es un juego muy divertido y que les gusta mucho porque les gusta contar historias, y sobre todo ayudar a otras personas. Aunque los escenarios plantados son ficticios, pero son problemas comunes que pueden estar dentro de sus hogares, por lo que es importante saber como actuar en diferentes momentos. Al preguntarles acerca de lo aprendido, contestaron que es una experiencia de aprendizajes a través de las historias propias y de los otros, para generar una unión entre todos y hacer de la Fundación un lugar donde todos se conozcan, se diviertan y hablen.

Las seis personas que participaron en el juego concuerdan en que volverían a jugar porque es muy divertido y les gusta compartir su vida con las otras personas, además de que les gusta dibujar porque es un momento donde su imaginación es su principal herramienta (tabla 14)

Tabla 14.

Validación de las dinámicas y contenidos con el adulto mayor.

Preguntas de validación de las dinámicas, contenidos y emociones generadas a través del juego en el adulto mayor.	
1. ¿Le gustaron las dinámicas del juego?	Sí, nos gustaron porque nos ayudó a conocernos más entre todos los compañeros.
2. ¿Entendió cada una de las actividades?	Sí, ya que la señorita nos explicó y además nos repetía las palabras varias veces cuando alguno de nosotros no escuchaba.
3. ¿Qué aprendizaje le deja el juego?	Que debemos conocernos más, ser felices con lo que Dios nos da y agradecer por lo que tenemos.
4. ¿Usted considera que el juego le permitió conocer más acerca de sus compañeros?	Sí porque antes no se les lograba distinguir a todo, sobre todo porque hay personas que no hablan nada, solo van a la Fundación un ratito.
5. ¿Cómo se sintió al terminar de jugar?	Me sentí muy bien porque siento que hice muchos amigos diferentes con los que comparto un mismo espacio, además fue muy divertido contar chistes y adivinanzas.
6. ¿Le parecieron interesantes los temas de los que hablaron con sus compañeros?	Sí porque hay cosas que yo no sabía, por ejemplo, que el centro de Quito es historia y tiene casas que son importantes.
7. ¿A usted le gustaría volver a jugar este juego, si no y por qué? Si	Me gustaría, pero con otras personas así les conozco mejor y quizás los temas a debatir son muy interesantes como a la vez fuertes.
8. ¿Usted considera que este juego le permitió recordar acerca de su vida o de otra cosa?	Sí muchos de nosotros al jugar nos acordamos de los programas de televisión, y si no lo recordamos nos ayudábamos entre nosotros.

Por último, se realiza las últimas preguntas a los adultos mayores acerca de la parte gráfica del proyecto. Se menciona que les gusta realizar las actividades, pero piden que cada vez que les toca jugar cambien de compañeros para así conocerse entre más personas. La cromática del proyecto también se selecciona con base en la psicología del color, ya que se quiere generar emociones positivas. Por lo que se realizó preguntas a los adultos mayores como ¿Qué color te representa?, para ver si estaba presente en el juego y que color para ellos representa una sensación y cuál es. La tipografía con la que se tenía problemas en la caja, ya se resolvió y ahora la leen con más facilidad

Tabla 15.

Validación del diseño del producto con el adulto mayor.

Preguntas de validación del diseño del producto con el adulto mayor.	
1. ¿Usted logró leer las letras de las tarjetas?	Si ahora si logre ver todo y leer fácilmente.
2. Al ver los dibujos y decoraciones del juego a que le recuerda?	Me recuerda a las galletas y a las servilletas, porque las formas son como las reales, aunque son un poco más grandes los postrecitos que yo he visto, también me recuerda a un juego de unión porque veo las manos y cada actividad era para unirnos
3. ¿Tuvo alguna complicación en alguna etapa del juego o con algo algún elemento de este?	Solo con la ruleta porque se movía cada vez que alguien giraba la ruleta, el mantel igual sirvió para tenerlo. Las otras cosas estaban muy bonitas.
4. ¿A qué le recuerda la marca al verla y leerla?	Al verla me recuerda a unión, abrazos, apretón de mano, porque hay una unión justo entre ellas, además cuando ya vi el nombre pensé que era algún lugar a donde los amigos se reúnen o alguna cafetería.
5. ¿Le gusta los colores que se usan en las tarjetas y la caja grande y por qué?	Si me gustan mucho porque tienen mucha iluminación y energía, además el rojo es mi color favorito.

Es importante mencionar que en el transcurso de la observación y validación con la directora de cada una de las piezas gráficas, llego el psicólogo y el doctor de la Fundación quienes también fueron partícipes de la evaluación de una manera más breve, aportaron ciertos comentarios acerca del proyecto mencionando que les gustaría presentar el producto como parte de la Institución, ya que ellos consideran que no hay ningún otro proyecto o juego en la Organización que esté enfocado en las necesidades del usuario o sea específico para los adultos mayores, por lo que ellos quieren dar a conocer el juego incluso fuera del establecimiento.

Conclusiones y recomendaciones

Este proyecto destaca por trabajar un juego de mesa terapéutico para los adultos mayores, donde se acompañan a través de sus historias, logrando conectar entre todos y generando un espacio de charlas donde todos pueden participar y se parte de estas historias y ayudas.

Conclusiones:

- En primer lugar, se cumple con el objetivo general del proyecto que es apoyar a los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito mediante material gráfico lúdico que ayude en la ejecución de actividades grupales que trabajen la memoria y que mitiguen el sentimiento de soledad, fortaleciendo sus habilidades de interacción social. Este objetivo se cumple en su totalidad al general un espacio de charlas a través de sus historias, por lo que generan un lugar de confianza y seguridad con sus amigos, además de recordar sus vivencias.
- Respecto a los objetivos específicos, se cumple en su totalidad, comenzando con el primero que es analizar y encontrar el nivel de interacción social de los materiales gráficos que existen en la Fundación, esto se realizó dentro de las investigaciones, donde se pudo hallar bingo, cargas, pinturas y otros materiales que si bien es cierto ayudan al adulto mayor no son adaptados a sus necesidades, por lo que algunos resultan complejos para el público.
- El otro objetivo indica que se debe diseñar un instrumento lúdico e impreso que permita la interacción del adulto mayor en el espacio. Se logró diseñar un producto que cumpla con esta necesidad, haciendo de este juego un espacio de charlas, risas y diversión, además al hablar de temas que ellos, al conocer más a sus compañeros y al lograr ayudar a resolver un dilema poniéndose ellos como protagonistas les despierta sentimientos de alegría al compartir estas experiencias.
- El último objetivo es validar el funcionamiento del material gráfico lúdico. Se fueron varias veces a la Fundación ya con el producto terminado para ver el funcionamiento y la relación del adulto mayor con el juego, lo que se observó y documento es que el producto logro funcionar con los adultos mayores y con la moderadora que en este caso es la directora de la Institución también funciona, ya que ella validó si el manual servía o no.

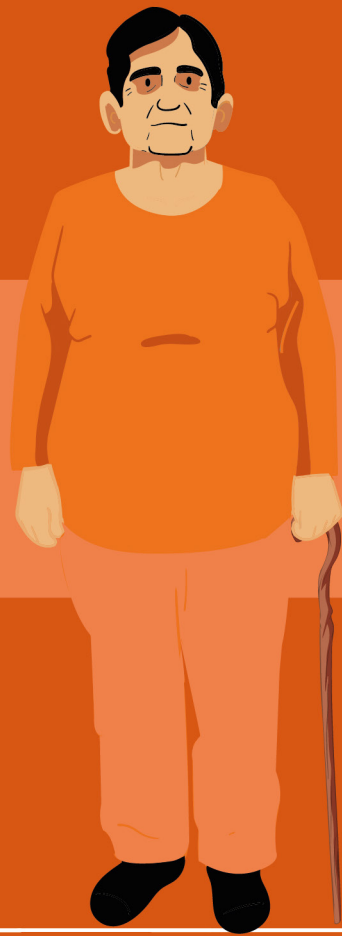
Se determina que, aunque el producto haya funcionado y logrado cumplir con los objetivos, también hay recomendación acerca del juego que se pueden realizar para mejorar el prototipo.

Recomendaciones:

- La directora de la Fundación recomienda hacer más grandes las tarjetas y las cajas.
- Se puede fusionar las tonalidades para generar un mayor contraste y haya una mayor diferenciación.
- En función del material que se realice la impresión se tiene que ver la cromática, ya que pueden cambiar los tonos dependiendo lo que se use para su impresión.
- Se puede hacer el manual aún más gráfico para que se entienda de mejor manera y no se vuelva complejo de leer por toda la información.
- Mejorar la ruleta, porque se mueve cada vez que giran la cuchara.
- Se recomienda poner un límite de tiempo para que los adultos mayores no se cansen, ya que al no existir pueden estar en una etapa más de lo recomendado.

Para finalizar es importante dar a conocer que si bien es cierto el juego se hizo para los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver, también se puede aplicar a otros espacios donde estén personas de la tercera edad.

Bibliografía



- Airey, D. (2015). La importancia de la identidad de marca. (pp.45-60).
- Pascual, A. (2019). La soledad causa tanto daño a salud como fumar 15 cigarrillos al día. Recuperado de <https://www.portafolio.co/tendencias/soledad-causa-tanto-dano-a-la-salud-como-fumar-15-cigarrillos-al-dia-536539>
- Castilla, J.G. (2019). Estos son los efectos de la soledad en la salud de los mayores. Recuperado de <https://www.infosalus.com/mayores/noticia-depresion-ansiedad-riesgo-muerte-prematura-efectos-soledad-salud-mayores-20190806082537.html>
- Ecuador Ec. (2021). ¿Cuál es la dirección de los Centros 60 y Piquito? Municipio de Quito. Recuperado de <https://ecuadorec.com/direccion-centros-60-piquito-municipio-quito/>
- Sornoza, G. (2011). El proceso de envejecimiento normal. Las demencias: aspectos clínicos y neuropsicológicos del tratamiento. (pp.3 - 13).
- INEN. (2015). Instituto Nacional de estadística y censo. Reubicación de datos para población de tercera edad - Quito - Ecuador.
- INEC. (2010). Estado de situación de las personas adultas mayores. Obtenido de <https://www.igualdad.gob.ec/estado-de-situacion-de-las-personas-adultas-mayores/>
- OMS. (2015). Envejecimiento saludable. Obtenido de <https://canitas.mx/guias/adulto-mayor-oms/>
- Laforet, M. (1991). Adulto mayor y el aislamiento social. Factores que causan la soledad en las personas de la tercera edad.
- Hernández, N. Garnica, J. (2015). Árbol de problemas del Análisis al Diseño y Desarrollo de Productos. (p.42)
- MIES. (2021). Ministerio de inclusión económica y social. Informe del Estado Situacional del Servicio de Atención y Cuidado para Personas Adultas Mayores por el MIES y Entidades Cooperantes. (pp. 3-6).
- Jesuitas Ecuador. (2000). Fundación San Pedro Claver. <http://www.jesuitas.ec/fundacion-san-pedro-claver/>
- Queralt, M. (2008). Concepto y tipos de deterioro cognitivo. Revista visión Mapfre. (pp. 5-7).

- Stermán, A. (2013): *Cómo crear marcas que funcionen: branding paso a paso*, Buenos Aires, Editorial Nobuko.
- Wallace, S. y Hooley, G.J. (1988): «The Brand Name Development Process», *International Journal of Advertising*, 7 (3), 253–266. doi:10.1080/02650487.1988.11107064
- Airey, D. (28 de marzo 2019). *Diseño de logos. La guía definitiva para crear la identidad visual de una marca. Segunda Edición.*(pp.170-185)
- Martínez, A. (2020). El geranio de Quito es considerado como “la flor eterna” <https://www.metroecuador.com.ec/ec/noticias/2020/02/03/geranio-quito-considerado-la-flor-eterna.html#:~:text=Por%20Andrea%20Martinez%2003%20de,de%20geranios%20en%20la%20capital>.
- Moya, R. (1997). *Logotipos e isotipos Ecuatorianos.* (pp.10-20)
- Mique, E. (2023). *LO RETRO SE INSTALA EN EL DISEÑO GRÁFICO.* Recuperado de <HTTPS://WWW.MIQUE.ES/LO-RETRO-SE-INSTALA-EN-EL-DISENO-GRAFICO/>
- Calderón, A. (2021). *ARMONÍA DE COLOR PARA ARTISTAS.* Barcelona-España: Editorial Gustavo Gili.
- Llorens, D. (6 de junio de 2023). *CUERPOMENTE.* Obtenido de CUERPOMENTE: https://www.cuerpamente.com/psicologia/kintsugi-que-es-y-cual-es-su-significado-es-piritual-para-japoneses_11561
- Marilyn, S. (2009). *Visión funcional: ejemplos de deterioro del ‘mundo real’ del estudio SKI.* Obtenido de Smith-Kettlewell Eye Research Institute de San Francisco.
- Pérez, S. (11 de Noviembre de 2011). *¿Qué colores les conviene usar a los adultos mayores?* Obtenido de Guioteca: <https://www.guioteca.com/adulto-mayor/%C2%BF-que-colores-les-conviene-usar-a-los-adultos-mayores/>
- Shea, K. (2021). *Percepción de los colores y envejecimiento del ojo.* Obtenido de SHERWIN-WILLIAMS: <https://www.swlatino.com/disenadores/percepcion-de-los-colores-y-envejecimiento-del-ojo/>

- VOGUE, S. (20 de Julio de 2020). Kintsugi: la centenaria técnica japonesa que demuestra que el secreto del bienestar es abrazar nuestras imperfecciones. Obtenido de VOGUE SPAIN: <https://www.vogue.es/belleza/articulos/kintsugi-tratamiento-piel-bienestar-como-ser-feliz-shiseido>
- Xiaowen, L. (2017). Diseño de un Kit lúdico cognitiva para adultos mayores de 70 a 74 años en la ciudad de Quito. Obtenido de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/7048>
- Gómez, L. (2013). CETCA, la hora del té inglés tiene sello ecuatoriano. LÍDERES.
- Jiménez, N. (2022). LA TRADICIÓN DE LA HORA DEL TÉ EN INGLATERRA: TODO LO QUE TIENES QUE SABER. Obtenido de Aromas de té: <https://www.aromasdete.com/noticias/infusiones/118-la-tradicion-de-la-hora-del-te-en-inglaterra-todo-lo-que-tenes-que-saber>
- Nabil, J. (Mayo de 2010). VAJILLA: HISTORIA Y PANORAMA ACTUAL.
- Boyd, K. (2022). ¿Qué es la presbicia? AMERICAN ACADEMY OF OPHTHALMOLOGY.
- Gorodischer, H. (2020). Legibilidad y tipografía : la composición de los textos. Campràfic.
- Hische, J. (2018). Inspiración & lettering : consulta en el interior el cuaderno de bocetos de tipografías de la artista y el proceso del lápiz vector. Anaya Multimedia.
- Knott, R.(2020). ¿Cómo hacer un manual de usuario: guía completa? Recuperado de <https://www.techsmith.es/blog/manual-usuario/>
- Müller,JB.(1992).Sistemas de retículas un manual para diseñadores gráficos.(pp.9-20)
- Atavallo, A. & Medina, I. (2019). DISEÑO DE PATRONES Y ESTRUCTURAS COMPOSITIVAS, A PARTIR DE UNA COLECCIÓN DE CERÁMICA PANZALEO PARA SER APLICADOS EN UN EMPRENDIMIENTO. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/5980>
- Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona, España: Gustavo Gilí.
- Lupton, E. & Cole, J. (2014). Nuevos fundamentos del Diseño Gráfico. Barcelona, España: Gustavo Gilí.
- Samara, T. (2008). Manual de estilo para diseñadores graficos. Barcelona: Gustavo Gili
- López, A. (enero de 2021). INSTRUMENTOS LÚDICOS PARA LA ESTIMULACIÓN COGNITIVA DEL. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3093>
- Acuña, A. (2020). EL DISEÑO EDITORIAL COMO PUBLICITARIO APOYO A TERAPIAS NO FARMACOLÓGICAS EN EL ALZHEIMER FASE LEVE APLICADO AL CENTRO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE AMBATO. Ambato.

- Paz, E. (13 de abril de 2022). Fundación San Pedro Claver. (C. Beltrán, Entrevistador)
- Fisher, C. (25 de Octubre de 2018). Diseño Contenido Accesible: Tipografía, Estilo de Fuente y Estructura. Obtenido de <https://webdesign.tutsplus.com/es/articles/designing-accessible-content-typography-font-styling-and-structure--cms-31934>
- Oviedo, G.L.(2004). La definicion del conceptode percepcion en psicología con base en la teoria Gestalt. Revista de estudios sociales,(18), 89-96

Anexos



Anexo 1 Investigación mediante la observación en A.M.

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Adultos mayores.

Objetivos:

Observar a nuestros usuarios para conocerlos, ver las actividades que realizan, como se comunican, qué dificultades tienen y ver sus realidades dentro de su espacio para lograr así elaborar un perfil de nuestros usuarios y saber que vamos a preguntar.

Instruir guía de discusión:

Es importante observar al usuario en su espacio incluso antes de realizar las entrevistas se debe primero observar para así poder pensar en que preguntas serían las ideales, que dinámicas realizan y cómo se comportan sin interrupción alguna e incluso mediante las grabaciones se pueden observar diversas veces para conocerlos y saber cómo puedes acercarte a estos usuarios. Con esta táctica se recolectó información de los adultos mayores y el cómo se comportan con otras personas de diversas edades, al momento de realizar sus actividades qué factores influyen, sus gestos y cómo se sienten en el espacio.

Ficha de observación

Indicadores

1. Muy mal 2. Mal 3. Regular 4. Bueno 5. Muy bueno

INDICADORES DE ACTIVIDADES	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
Cumplen con los objetivos de las actividades					X	Logran cumplir con todas las actividades.
Actividades complicadas			X			Solo realizaron bailoterapia y luego comieron, dentro de la bailoterapia no tuvieron tantas complicaciones.
Compañerismo					X	Se ayudan los unos a los otros cuando tienen complicaciones.
Trabajo en equipo					X	Son muy buenos trabajando en equipo aunque son algo competitivos.
Competitividad				X		Les gusta ser competitivos, sobre todo cuando hay algún premio que ganar.
Actividades de Memoria					X	El baile les ayuda a su memoria ya que deben recordar pasos de baile.

Conclusiones:

- Los adultos mayores conviven en grupos de hasta 4 o 5 personas, no hay ningún adulto mayor que este solo en una mesa, les gusta realizar actividades físicas sobre todo la bailoterapia, no les gusta las actividades de escritura porque se les complica la lectura y el escribir, entre sus actividades favoritas está el jugar cartas, ellos se emocionan mucho al jugar sobre todo si hay un premio, son muy competitivos al jugar cartas y realizan cualquier actividad los terapeutas les digan.

la lectura y el escribir, entre sus actividades favoritas está el jugar cartas, ellos se emocionan mucho al jugar sobre todo si hay un premio, son muy competitivos al jugar cartas y realizan cualquier actividad los terapeutas les digan.

- Son competitivos, pero se llevan muy bien entre todos, les gusta integrar y hablar con las personas de distintas edades.

- Tienen dificultades al escuchar por lo que el terapeuta muchas veces debe gritar para que escuchen todos.

- Ninguno de los adultos tiene una discapacidad que les imposibilite la movilidad o que nos les permita realizar alguna actividad ya sea física o manual.

- Existe solo una persona con sordera a la cual le ayudan acercándose e indicándole la actividad mediante gestos.

Anexo 2 Antropología visual

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Terapeuta.

Objetivos:

Observar a nuestros usuarios para conocerlos, ver las actividades que realizan, como se comunican, qué dificultades tienen y ver sus realidades dentro de su espacio para lograr así elaborar un perfil de nuestros usuarios y saber que vamos a preguntar.

Instruir guía de discusión:

Es importante observar al usuario en su espacio incluso antes de realizar las entrevistas se debe primero observar para así poder pensar en que preguntas serían las ideales, que dinámicas realizan y cómo se comportan sin interrupción alguna e incluso mediante las grabaciones se pueden observar diversas veces para conocerlos y saber cómo puedes acercarte a estos usuarios. Con esta táctica se recolectó información de los adultos mayores y el cómo se comportan con otras personas de diversas edades, al momento de realizar sus actividades qué factores influyen, sus gestos y cómo se sienten en el espacio.

Conclusiones:

- Se observó que la terapeuta necesita ayuda con los adultos mayores ya que es muy difícil trabajar con 60 adultos que tienen problemas de audición y de visión.
- La profesional necesita más materiales didácticos para trabajar ya que los que hay no son suficientes.
- Sería bueno que tenga un parlante o algún micrófono para que no tenga que gritar para que todos los adultos escuchen.
- Se necesita una mejor organización con los usuarios.

Ficha de observación de la terapeuta:

Ficha de observación terapeuta

Indicadores

1. Muy mal 2. Mal 3. Regular 4. Bueno 5. Muy bueno

INDICADORES DE ACERCAMIENTO AL USUARIO	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
Comunicación con los adultos mayores				X		Tiene una buena comunicación con los adultos mayores, pero es complicado que escuchen todos porque la mayoría tiene problemas de audición y hay una persona que no escucha, por lo que la terapeuta tiene que gritar fuertemente para que todos escuchen o acercarse con cada uno para hablar con ellos.
Acercamiento					X	La profesional tiene un buen acercamiento a cada uno, como ya les conoce y sabe de sus limitaciones se enfoca en cada uno de manera particular sobre todo en las personas que mas ayuda necesitan.
Actividades complicadas para el A.M.				X		El terapeuta conoce las dificultades de cada adulto por lo que intenta realizar actividades que no sean tediosas o que les haga sentir mal al no poder realizarlas de manera correcta, en las actividades de escritura el profesional les ayuda.
Actividades de Memoria			X			No se enfocan particularmente en hacerles realizar actividades de memoria, en realidad les hacen realizar actividades que les ayuda y que en algunas ocasiones se complementa con la memoria como es el caso del bingo y las cartas.
Actividades manuales				X		No se observo que realizaran actividades manuales, pero por lo que dicen los adultos mayores así como la terapeuta les gusta mucho el pintar o tejer, en su mayoría todos lo logran realizar con éxito, excepto por los hombres en el tejido que les cuesta.
Actividades físicas					X	El estado físico de los adultos mayores es bueno, no se observo que realizaran bailoterapia, pero se vio que estaban haciendo una actividad de cocina en la cual eran muy ágiles y daban todo de sí, la terapeuta menciona que la bailoterapia no solo es de las actividades favoritas, sino que les ayuda mucho a su estado físico y les encanta la actividad es la actividad física en la que más se divierten.

Anexo 3 Antropología visual

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Adultos mayores de la fundación San Pedro Claver.

Objetivos:

Observar las distintas actividades que se realizan en la fundación con los adultos mayores, pero esta vez con cámaras, para ver cómo actúan los adultos mayores en frente de una cámara.

Instruir guía de discusión:

Es importante observar al usuario en su espacio, pero esta vez grabando para ver cómo es su reacción teniendo en cuenta que ya observamos a los usuarios podremos ver los cambios que tienen frente a una cámara.



Conclusiones:

- los adultos mayores se confunden un poco al ver el celular ya que ellos no están seguros de si les están grabando, muchos de ellos se susurran y te hacen preguntas acerca del por qué grabas.
- Algunos se sienten incómodos al principio, pero después ya se olvidan de las cámaras así que ya no les importa.
- Algunos incluso piensan que van a salir en la TV por las grabaciones.

Anexo 4 Datos demográficos

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Adultos mayores

Objetivos:

Tener un 1er acercamiento y lograr elaborar un perfil de nuestros usuarios en base a los datos proporcionados acerca de su sexo, edad, lugar, intereses, etc.

Instruir guía de discusión:

Con los datos demográficos nos servirá para a ver el rango de edad, el sexo, las opiniones e intereses de los usuarios esto nos servirá para tener una idea de nuestros usuarios, después de la observación sería como una táctica para entrar a conocer a nuestros usuarios y así lograr un 1er acercamiento.

Preguntas:

Entrevistas a: Los adultos mayores

1. ¿Cómo se llama?
2. ¿Qué edad tiene?
3. ¿Dónde vive?
4. ¿Vive con su familia?
5. ¿Cuál es su nivel económico?
6. ¿Qué actividad de la fundación le gusta más?
7. ¿De qué manera se comunica, cuando necesita hablar con alguien?

Conclusiones:

- La mayoría vive con sus hijos, pero sus hijos tienen su propia familia, por lo que los adultos mayores se sienten solos incluso acompañados de sus hijos.
- La mayoría de los adultos mayores van a la fundación en bus y solos.
- Las actividades que más les gusta la bailoterapia, las cartas y el bingo.

Anexo 5 Datos psicográficos

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Adultos mayores

Objetivos:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Instruir guía de discusión:

Con los datos psicográficos nos servirá para a ver el rango de edad, el sexo, las opiniones e intereses de los usuarios esto nos servirá para tener una idea de nuestros usuarios, después de la observación seria como una táctica para entrar a conocer a nuestros usuarios y así lograr un 1er acercamiento.

Preguntas:

Entrevistas a: Los adultos mayores

1. ¿Cómo se llama?
2. ¿Qué edad tiene?
3. ¿Dónde vive?
4. ¿Vive con su familia?
5. ¿Cuál es su nivel económico?
6. ¿Qué actividad de la fundación le gusta más?
7. ¿De qué manera se comunica, cuando necesita hablar con alguien?

Conclusiones:

- Los adultos mayores no conviven mucho con sus familias porque sus hijos ya tienen sus propias familias.
- Para comunicarse usan el teléfono convencional.

- No todos los adultos mayores viven cerca de la fundación, hay algunos que viven por el centro, por el norte de Quito, por Atucucho, etc.
- Las edades van desde los 67 años hasta los 80 años.
- Su actividad favorita es la bailoterapia, cartas y el bingo.
- Ellos se sustentan económicamente, sus familiares no les ayudan mucho en la parte económica.

Anexo 6 Entrevista sin estructuras a los adultos mayores

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Adultos mayores

Objetivos:

Tener un 2do acercamiento a nuestros usuarios de una manera más profunda siendo así la entrevista in estructura la que nos proporcione más información acerca de nuestro público, obteniendo datos más importantes para lograr así analizar estos datos y pensar un sistema gráfico que ayude a resolver estas necesidades de nuestro público.

Instruir guía de discusión:

Entrevista sin estructuras se selecciona esta táctica porque es importante conocer la realidad del adulto mayor desde otras perspectivas, en este caso desde la terapeuta, quien conoce como ayuda cada actividad para los usuarios y de qué manera se trabaja con ellos.

Entrevista sin estructuras Se selecciona esta táctica porque es importante dejar que el usuario entre en confianza para que así hable acerca del tema, a veces pasa que el investigador va con una encuesta o una entrevista con preguntas que no le permiten al usuario generar esa confianza por lo que solo responden brevemente y justo lo que se les pregunta, en cambio en una entrevista sin estructura el usuario entra en confianza y ya no es tanto como una entrevista sino como una conversación y ahí ellos dan más detalles y datos.

En esta táctica se recolectó información más grande acerca de sus vidas, de su familia, de cómo viven ellos, si las actividades que realizan les ayuda, cómo viven, si aún trabajan o no, su ubicación, sus miedos, sus sueños, sus cosas favoritas en fin muchas cosas más personales acerca de ellos, pero sobre todo en la información siempre habrá el porqué de todo, es decir por qué vive solo, el por qué no le gusta estar solo, porque trabaja, etc.

Preguntas:

Entrevistas a: Los adultos mayores

1. ¿Cómo fue para usted el volver a la fundación después de la pandemia?
2. ¿Qué tipos de actividades les gustan más?
3. ¿Por qué le gusta jugar cartas?
4. ¿Por qué le gusta jugar al bingo?
5. ¿Por qué le gusta la bailoterapia?
6. ¿Cuál es la actividad que más se le complica dentro de la fundación y por qué?
7. ¿Cuáles son las actividades manuales que más le gustan?
8. ¿Cómo es la relación con su familia?
9. ¿Cómo fue para usted dejar de ir a la fundación por la pandemia?
10. ¿Cómo se siente al hablar con otras personas que son de su misma edad?
11. ¿Cómo viene a la fundación?

Conclusiones:

- Los adultos mayores se sienten solos dentro de sus hogares ya que aunque vivan con sus hijos cada uno de ellos ya tiene sus familias, por lo que ir a la fundación es vital para ellos porque comparten, se divierten, hablan con otras personas y sobre todo dentro de la fundación son la prioridad eso les hace sentir bien y útiles con ellos mismos incluso mencionan que el ir a la fundación hace que todas sus enfermedades se vayan, dentro de las actividades que más les gusta realizar estas las actividades físicas, jugar cartas y el bingo dicen que es por la emoción de compartir con otros y en casos como las cartas y el bingo es la emoción de ganar algo teniendo en cuenta que estas actividades les ayuda con la memoria y analizar los movimientos que deben realizar para poder ganar.

- Ellos no usan tecnología avanzada como los celulares, solo usan el teléfono convencional si necesitan comunicarse con alguien, pero mencionan que no lo usan mucho porque sus familiares casi no los llaman.

- Los adultos mayores dicen que no importa la distancia ni los buses que tengan que coger para llegar a la Fundación.

Anexo 7 Entrevista sin estructuras a la directora

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Directora de la fundación

Objetivos:

Conocer acerca de los beneficios que tienen con el adulto mayor para analizar las respuestas y en base a esto elaborar un sistema gráfico lúdico, pedagógico que ayude al adulto mayor considerando sus necesidades.

Instruir guía de discusión:

Entrevista sin estructuras se selecciona esta táctica porque es importante conocer la realidad del adulto mayor desde otras perspectivas, en este caso desde la terapeuta, quien conoce como ayuda cada actividad para los usuarios y de qué manera se trabaja con ellos.

Entrevista sin estructuras Se selecciona esta táctica porque es importante conocer la realidad del adulto mayor desde otras perspectivas, en este caso desde la directora de la fundación, quien conoce como es la parte económica, administrativa, la cantidad de adultos, los materiales que se tiene para trabajar y como se determina cada actividad para el adulto.

Preguntas:

Están en evidencias.

Conclusiones:

- La fundación se construyó con el propósito de ayudar al adulto mayor, ya que son un público vulnerable que necesita ayuda, ya que dentro de sus hogares se sienten aislados de sus familias, lo que conlleva a que su calidad de vida se vea afectada.
- Muchos de los adultos mayores de la fundación no trabajan por su edad y por sus limitaciones físicas, así que sus hogares son donde pasan la mayor parte del tiempo, pero como muchos mencionan sus familias ya tienen sus hijos y todo por lo que ellos no reciben atención.

- La organización recibe ayuda de distintos proveedores o de empresas que se dan cuenta de la vulnerabilidad de los adultos, por lo que al adulto mayor solo se le cobra 0, 25 centavos por estar en la fundación, donde interactúa con otras personas y come.

Anexo 8 Entrevista sin estructuras a la terapeuta

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Profesionales en terapias del adulto mayor, terapeutas.

Objetivos:

Conocer acerca de los beneficios que tienen con el adulto mayor para analizar las respuestas y en base a esto elaborar un sistema gráfico lúdico, pedagógico que ayude al adulto mayor considerando sus necesidades.

Instruir guía de discusión:

Entrevista sin estructuras se selecciona esta táctica porque es importante conocer la realidad del adulto mayor desde otras perspectivas, en este caso desde la terapeuta, quien conoce como ayuda cada actividad para los usuarios y de qué manera se trabaja con ellos.

Preguntas:

1. ¿Cómo se llama?
2. ¿Cuál es su edad?
3. ¿Cuál es la actividad que más les gusta a los adultos mayores?
4. ¿Cuál cree que es la actividad que más favorece a la memoria de los adultos?
5. ¿En qué actividades es la que más problemas tienen los adultos mayores?
6. ¿Cuál es la actividad que más se le complica dentro de la fundación y por qué?
7. ¿Con cuántos adultos mayores trabaja dentro de la fundación?

8. ¿Qué materiales considera que le hace falta para realizar las actividades con los adultos mayores?

Conclusiones:

- En la fundación falta personal para trabajar ya que es complicado para la terapeuta trabajar con 60 adultos mayores, ya que muchos de ellos tienen problemas de audición y de visión por lo que tiene que estar pendiente de las personas que más ayuda necesitan.

- La terapeuta menciona que son personas de recursos bajos, por lo que la fundación les ayuda mucho.

- La profesional trabaja con lo que le dan, pero es complicado que alcance para todos.

- Las actividades que más les gusta es el bingo, bailoterapia y las cartas.

- Estas actividades les ayudan a su condición física y con su memoria.

Anexo 9: Entrevista sin estructuras a la psicóloga

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Norte de Quito - Carapungo

Público:

Profesionales que conocen el comportamiento del adulto mayor.

Objetivos:

Conocer del comportamiento del adulto mayor y en base a esto elaborar un sistema gráfico lúdico, pedagógico que ayude al adulto mayor considerando sus necesidades.

Preguntas:

Entrevistas a: la psicóloga

1. ¿Qué es la soledad?
2. ¿Cómo afecta el sentimiento de la soledad en los adultos mayores?
3. ¿A que podría deberse los aspectos de soledad en los adultos mayores?

4. ¿Cuál es la importancia de que los adultos mayores se relacionen con otras personas?
5. ¿Qué aspectos se deberían tomar en cuenta en cualquier proyecto donde se trabaje con adultos mayores?

Nota: es decir no se le puede tratar como niño y conocer al adulto

Anexo 10 Grupos focales

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Público:

Profesionales en terapias del adulto mayor, terapistas.

Objetivos:

Conocer la opinión diferente de los adultos mayores acerca de distintos temas, para así lograr ver las personas que están de acuerdo con ese tema y las que no.

Instruir guía de discusión:

Se realiza esta táctica como un debate entre varias personas para conocer sus opiniones diferentes acerca de un mismo tema.

Preguntas:

1. ¿Conviven con sus familias?
2. ¿Cuál es la actividad más complicada para ustedes?
3. ¿Porque les gustan tantos las cartas y el bingo?
4. ¿Se les hace complicado la lectura de los números en el bingo?

Conclusiones:

- Los adultos mayores están de acuerdo en que prefieren no hablar mucho acerca de sus familias ya que se sienten distantes a ellos, pero mencionan que les gusta las cartas porque es muy entretenido y les ayuda para distraerse otros dijeron que preferían el bingo porque no sabían jugar cartas.

Anexo 11 Análisis de piezas graficas

Tema:

Diseño de material gráfico lúdico que fomente la relación social a través de la memoria en los adultos mayores de la Fundación San Pedro Claver de Quito.

Lugar:

Fundación San Pedro Claver en Solanda al sur de Quito.

Objetivos:

Conocer las piezas graficas para poder ver de qué manera nuestro usuario trabaja con estas piezas y que tan funcionales son.

Análisis del bingo



Análisis del bingo

Cromática:

Según (Samara, 2008) Un color solo se puede considerar claro u oscuro comparado con otro. (p.89)

En el bingo no hay un gran contraste por lo que al buscar los números se pierden porque no hay una gran diferencia entre el fondo y el color de los números.

Tipografía:

Según (Samara, 2008) una de las tareas más importantes del diseñador es otorgar a la información un orden que permita al lector orientarse por ella (p.154)

En el bingo falta legibilidad en los números ya que algunos se pierden por el peso y por su tamaño, debemos considerar que nuestro público son adultos mayores y ellos tienen dificultades con la vista, por lo que la tipografía debe ser grande, de un peso considerable y legible.

Imagen

Según (Samara, 2008) las imágenes proporcionan un contrapunto visual al texto y ayudan a atraer al público. (p,166)

En el caso del bingo no hay imágenes que guíen al público, pero sería muy útil que el sistema gráfico que se realice contenga imágenes ya que así se guiaran más fácil y rápido, las imágenes deberían ser fáciles de entender que a primera vista ya lo entiendan y lo relacionen, podrían ser imágenes que igual ayuden con su memoria.

Composición

Según (Samara, 2008) una retícula introduce un orden sistemático en una composición ayuda a distinguir entre distintos tipos de información y facilita el camino que recorrerá el espectador. (p.202)

En este caso no hay una gran retícula en el bingo, solo esta lo justo para que se separen los números y la tipografía, pero con una mejor composición de los elementos se podrían lograr cosas que sean muy útiles y les sirva mucho a los adultos mayores e incluso se podría crear una composición más atractiva.

Conclusiones

El bingo que usan en la fundación sirve, pero tiene muchas complicaciones a la hora de su usabilidad, como el que los números no se ven con facilidad, el que si algún adulto mayor se distrae y por error mueve la tabla se pierden todos los números, puede tener una mejor composición y más dinámica.