

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES  
CARRERA DE DISEÑO

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADORA GRÁFICA CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**“DISEÑO DE APLICACIÓN PARA DISPOSITIVO MÓVIL BASADA EN  
LA SINESTESIA PARA INFORMAR SOBRE SALUD SEXUAL A NIVEL  
PREVENTIVO PRIMARIO A JÓVENES DE 17 A 19 AÑOS DE LA PUCE  
QUITO QUE ASISTEN A LA COORDINACIÓN DE PROMOCIÓN DE SALUD DE  
BIENESTAR ESTUDIANTIL”**

NOMBRE: MARÍA DE LOS ÁNGELES MENA SERRANO

DIRECTOR: DIS. JAIME GUZMÁN MARTÍNEZ, MGTR

QUITO, MARZO, 2018



# DEDICATORIA

Para mi madre Grace y Milton; las dos personas que más impacto han tenido en mi vida y durante el desarrollo de este proyecto, les agradezco infinitamente.



# AGRADECIMIENTOS

## A mi familia:

Agradezco nuevamente a mi madre por su apoyo incondicional en todos los altibajos que han venido con este proyecto, a mis tías/os y primos/as por la paciencia y entendimiento. Gracias a todos por confiar en mi y acompañarme en cada paso que doy. Los amo.

Agradezco a mis maestros y colegas por enseñarme a amar al diseño a pesar de que te saque canas verdes. Amar nunca es sencillo, pero vale toda la pena del mundo.

## A mis amigos:

A Kathy, Jessy, Edi, Fernando y todos mis amigos del CORO PUCE mil gracias por su apoyo, risas y música cuando quería darme por vencida. Gracias por enseñarme que la vida no se trata del destino sino del camino que recorreremos con las personas que escojemos hacerlo. Son mi luz.



# Índice General

<b>Justificaciones .....</b>	
SOCIAL.....	9
TEÓRICO .....	10
PERSONAL.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	10

<b>Objetivos .....</b>	
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	13

## Capítulo 1

Introducción.....	15
1.1 Marco teórico .....	15
1.2 Marco conceptual.....	19
1.3 Respuesta tentativa a un problema de Investigación. ....	20
1.4 Operacionalización de la Investigación.....	21
1.5 Procedimiento-Marco Metodológico .....	22
1.5.1 Metodología científica. ....	22
1.5.2 Metodología Proeyctual de Diseño. ....	22
1.6 Desarrollo de la investigación .....	24
4. Conclusión.....	39

## Capítulo 2

2.1. Planteamiento del proyecto en función del problema definido....	41
.....	
2.3. Desarrollo del concepto de Diseño y generación de propuestas. Generación de Ideas, bocetos, dibujos e imágenes. ....	46

2.3.2. Validación del concepto y de la propuesta.....	53
2.4. Teoría y metodología para el desarrollo del proyecto o producto de Diseño. ....	55
2.5 Diseño a detalle: planos técnicos, imágenes, renders y maquetas. Materiales utilizados y detalles constructivos.....	59
2.6 Procesos productivos, optimización de material y mecanismos. .....	75
2.7 Costos del proyecto: Diseño y Producción .....	78

## Capítulo 3

3.1. Validación teórica: Cumplimiento de las normas y parámetros de diseño necesarios para la configuración del o los objetivos planteados. ....	83
3. 2 Validación con el Comitente. Requerimientos de la organización, institución o fundación.....	85
3. 3 Validación con el Usuario. Necesidades del público objetivo que hará uso de lo diseñado.....	88

<b>Conclusiones.....</b>	<b>93</b>
--------------------------	-----------

<b>Recomendaciones.....</b>	<b>94</b>
-----------------------------	-----------

<b>Bibliografía .....</b>	<b>95</b>
---------------------------	-----------

<b>Bilbiografía Digital .....</b>	<b>97</b>
-----------------------------------	-----------



# Índice de Tablas

Tabla 1: Operacionalización de la Investigación. Hipótesis, premisas, variables y metodologías. Desarrollada por el autor. ....	21
Tabla 2: Métodos, técnicas, instrumentos y herramientas que se usaron para la investigación. ....	23
Tabla 3: Tabla de porcentajes sobre mayores fuentes de información sobre educación sexual. Estudio realizado a nivel internacional en el año 2006 por SII/Durex.....	26
Tabla 4: Tabla de porcentajes de los temas más tratados en cuanto a sexualidad en un estudio realizado en el año 2006 por SSL/Durex. ....	32
Tabla 5: Tabla de porcentajes de hombres y mujeres sobre los temas que hubieran querido ser instruidos en educación sexual. En un estudio realizado en el año 2006 por SSL/Durex. ....	32
Tabla 6: Detonantes tomados de la problemática y la solución planteada. ....	42
Tabla 7: Tabla de Requisitos basados en el vector Comercial, factor expectativas del usuario de Rodríguez Morales, 2004. ....	43
Tabla 8: Tabla de Requisitos basados en el vector expresivo de Rodríguez Morales, 2004.....	44
Tabla 9: Tabla de Requisitos basados en el vector funcional de Rodríguez Morales, 2004.....	45
Tabla 10: Tabla de Requisitos basados en el vector tecnológico de Rodríguez Morales, 2004.....	45
Tabla 11: Cubo de Zwicky.....	47
Tabla 12: Tabla de doble entrada para decidir la metáfora final basada en atributos del usuario y el proyecto.....	48
Tabla 13: Tabla de doble entrada sobre las características estructurales de la App.....	63

Tabla 14: Tabla de doble entrada sobre las características de cada sección de la App. ....	68
Tabla 15: tabla de uso de tipografía.....	70
Tabla 16: Tabla desglose cromático.....	71
Tabla 17: Tabla sensaciones y colores de Alex Venn tomado de ..... 72	72
“La sinestesia en el diseño de comunicación” de Dina Ricco. ....	72
Tabla 18: Tabla costo creativo y operativo.....	79
Tabla 19: Resumen presupuesto total del proyecto.....	80
Tabla 20: Costos de producción del proyecto de diseño.....	81
Tabla 21: Validación teórica que confronta los conceptos con el desarrollo. ....	83
Tabla 22: Validación de correcto uso del Material Design por un especialista en sistemas.....	84
Tabla 23: Tabla de validación con comitente.....	87

# Índice de Figuras

<b>Figura 1:</b> Gráfico de barras. Fuente: Dra. Susana Guijarro, Coordinación de Salud, promoción de bienestar estudiantil. ....	12
<b>Figura 2:</b> Edades de los estudiantes de la PUCE, primer semestre 2015-2016. Fuente: Dra. Susana Guijarro, Coordinación de Salud, promoción de bienestar estudiantil. ....	12
<b>Figura 3:</b> Adaptada de producción: Árbol de problemas (p. 204) por A. Campos Arenas, 2004. ....	13
<b>Figura 4:</b> Motivos por los que los jóvenes no asisten a consulta según la investigación realizada ..... 27	27
<b>Figura 5:</b> Fuentes de información, motivos de consulta y material consultado en su mayoría según los datos arrojados	

de la investigación.....	29
<b>Figura 6:</b> Según la tabulación de la encuesta en línea realizada se determinó los temas que el público objetivo considera más relevantes y sobre los que tienen poco o nada de conocimiento al respecto. ....	31
<b>Figura 7:</b> Oferta de aplicaciones sobre periodo y fertilidad para dispositivos Android. ....	35
<b>Figura 8:</b> La página web ofrece información de consulta a varios temas relacionados con la sexualidad y la posibilidad de contactar a un centro de salud cercano, en donde quiera q te encuentres. Está posicionada en las redes sociales y se actualiza información constantemente. ....	36
<b>Figura 9:</b> Rotafolio usado en consulta y material dentro del consultorio. ....	38
<b>Figura 10:</b> Material dentro del consultorio. ....	39
<b>Figura 11:</b> Material dentro del consultorio. ....	39
<b>Figura 12:</b> Fotografías referenciales, campamento entre amigos. Fotografías por la autora. ....	49
<b>Figura 13:</b> Tabla de doble entrada donde se traduce a lenguaje gráfico las principales características del concepto. ....	50
<b>Figura 14:</b> Imagen referencias de Fogata. Fuente: Google imágenes etiquetada para reutilización con modificaciones. ....	50
<b>Figura 15:</b> Bocetos realizados en base a la tabla de palabras visualmente descriptivas. ....	50
<b>Figura 16:</b> Tabla de Bocetos digitales de variantes y alternativas de ícono de inicio de la App. ....	51
<b>Figura 17:</b> Bocetos digitales para presentar concepto a validación. ....	52
<b>Figura 18:</b> Tabla de íconos finales para validación de concepto	

y línea gráfica. ....	52
<b>Figura 19:</b> ícono seleccionado para la App. ....	53
<b>Figura 20:</b> Mapa de sitio básico de la aplicación. ....	54
<b>Figura 21:</b> Metodología de diseño basado en Andy Pratt y Jason Nunes sobre la que se trabaja el proyecto. ....	56
<b>Figura 22:</b> Flujo de tareas de la App. ....	57
Figura 23: Mapa de navegación completo de la App. ....	58
<b>Figura 24:</b> Retícula usada en la aplicación y su uso referencial para estructurar el contenido. (Elaborado por el autor). ....	62
<b>Figura 25:</b> Bocetos de la estructura y disposición de la App en una 1era etapa. ....	62
<b>Figura 26:</b> Tamaño de tipografía sugerido para el uso de Roboto según el “Material Design” de Google. ....	69
<b>Figura 27:</b> Tipos de fuente Roboto disponibles. ....	69
<b>Figura 28:</b> Tipo de fuente Bebas Neue Bold. ....	70
<b>Figura 29:</b> Splash art Inicio App con el naming final. ....	73
<b>Figura 30:</b> Ejemplo de íconos utilizados dentro de la App. ....	74
<b>Figura 31:</b> Pantalla inicio de la plataforma MarvelApp. ....	75
<b>Figura 32:</b> Pantalla de registro de la App. ....	75
<b>Figura 33:</b> Pantalla para crear proyecto nuevo, seleccionamos sistema Android. ....	76
<b>Figura 34:</b> Pantalla para añadir imágenes al proyecto de simulación. ....	76
<b>Figura 35:</b> Pantallas creadas para simular la App. ....	77
<b>Figura 36:</b> Creación de puntos de interacción y función dada. ...	77
<b>Figura 37:</b> Transiciones de pantalla disponibles para la simulación. ....	77
<b>Figura 38:</b> Acciones que puede realizar el usuario. ....	77
<b>Figura 39:</b> Resultado. ....	78

<b>Figura 42:</b> Atención captada por la estética de la App.....	88
<b>Figura 43:</b> Asociación de la metáfora del diseño. ....	89
<b>Figura 44:</b> Legibilidad de los contenidos.....	89
<b>Figura 45:</b> Leibilidad de los contenidos.....	89
<b>Figura 46:</b> Navegabilidad de la aplicación. ....	89
<b>Figura 47:</b> Apreciación del contenido dentro de la App.....	90
<b>Figura 48:</b> Cumplimiento de objetivo informativo de la App.....	90
<b>Figura 49:</b> Nivel de conciencia sobre los servicios de promoción de salud.....	90
<b>Figura 50:</b> Interés en el uso de la aplicación por parte de los jóvenes.....	90
<b>Figura 51:</b> Estudiante utilizando el prototipo de la App.....	91
<b>Figura 52:</b> Estudiante utilizando el prototipo de la App.....	91
<b>Figura 53:</b> Estudiante utilizando el prototipo de la App.....	91
<b>Figura 54:</b> Estudiante utilizando el prototipo de la App.....	92
<b>Figura 55:</b> Estudiantes llenando la encuesta después del uso de la App.....	92
<b>Figura 56:</b> Estudiante llenando la encuesta después del uso de la App.....	92



# TEMA

DISEÑO DE APLICACIÓN PARA DISPOSITIVO MÓVIL BASADA EN LA SINESTESIA PARA INFORMAR SOBRE SALUD SEXUAL A NIVEL PREVENTIVO PRIMARIO A JÓVENES DE 17 A 19 AÑOS DE LA PUCE QUITO QUE ASISTEN A LA COORDINACIÓN DE PROMOCIÓN DE SALUD DE BIENESTAR ESTUDIANTIL.



# INTRODUCCIÓN

A pesar de vivir en una sociedad en donde la sexualidad es un tema **mayormente** discutido, seguimos inmersos en tabúes, deficiente información, miedos y discriminación, que se puede apreciar en nuestro ambiente cotidiano.

Al carecer de la apertura al diálogo desde el hogar, tanto hombres como mujeres han recurrido a distintos medios para saciar su curiosidad y conocer de si mismos, sea en la experiencia o en fuentes de información alternas; esto en el mejor de los casos.

Por eso que como sociedad estamos en la obligación de enseñar a nuestros jóvenes, los cuales son más vulnerables a tomar decisiones poco prudentes en su afán por comerse al mundo.

Con este trabajo de fin de carrera se busca aportar a la juventud conocimientos para que puedan cuidar de su salud y bienestar, brindar información sobre especialistas a su alcance y darles un espacio para tratar esta temática sin tabúes. Vivir plenamente con uno mismo requiere conocerse hasta en los aspectos más íntimos que a veces tememos ver.

# JUSTIFICACIÓN

## SOCIAL

El proyecto está relacionado con el Plan Nacional del Buen Vivir en su objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población. En donde se relaciona directamente con garantizar la salud de la población desde la generación de un ambiente y prácticas saludables.

Las políticas que relaciona sobretodo son la 3.2 de ampliar los servicios, 3.5 garantizar el acceso efectivo a servicios integrales de salud sexual y reproductiva.

El proyecto va acorde a los lineamientos del Sumak Kawayay modelo generado por el SENPLADES (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo) , (2014)

*“El Buen Vivir es la forma de vida que permite la felicidad y la permanencia de la diversidad cultural y ambiental; es armonía, igualdad, equidad y solidaridad. No es buscarla opulencia ni el crecimiento económico infinito.”*

Por lo que la relevancia social del tema es la de mejorar la salud sexual y estilo de vida de los jóvenes de la PUCE.



## TEÓRICO

El diseño gráfico de comunicación visual es competente en el área de Educación, Salud sexual y preventiva ya que, como dice Frascara, (2006)

*“El diseño de comunicación visual es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir un mensaje específico a un público determinado para afectar conductas o actitudes de la gente en cierta dirección.”(p.24).*

Así que de acuerdo a la problemática que se trata en este tema de disertación, el diseño es relevante y puede intervenir para lograr resultados relacionado con cambios de conducta o asimilación de conocimientos en esta área.

Los diseñadores en comunicación visual están capacitados para resolver problemáticas como se menciona en el Manifiesto Icograda, Pujon y Valladolid (2010) afirman en el quinto punto del escrito que, el diseñador

*“Identifica y define problemas y los soluciona, a la vez que analiza las posibilidades en equipo, a través del pensamiento crítico, la creatividad, y la experimentación, así como de la evaluación.”*

Lo que significa que el diseñador está capacitado para establecer soluciones a problemas y además demostrar que estas soluciones son válidas para los mismos.

## PERSONAL

Por vivencias en el ámbito personal y familiar la autora ha sido testigo de la importancia de este tema y cómo el tener información puede cambiar vidas. La sexualidad no es un juego, y aún así se lo trata como uno en donde se debe conocer las reglas, los riesgos de cuanto se apuesta y el valor de la apuesta; este es el momento en tomar a este aspecto de la salud en serio y no se lo tome de menos.

El proyecto es una gran oportunidad para fortalecer y aumentar la experiencia de la autora en el campo del diseño gráfico como disciplina generadora de cambios; en el campo de la educación sexual, la temática, se sigue tomando como un tema tabú, que es totalmente natural y este es momento en el que los jóvenes generen soluciones para jóvenes.

Es un tema del cual nacen diversidad de problemáticas actuales, que tienen solución en base al conocimiento y prevención.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Doctora Susana Guijarro, anterior encargada del área de Sexualidad de la Promoción de Salud, indica que alrededor de tres pacientes asisten a citas acerca de salud sexual y planificación familiar. Según la doctora la mayoría de los pacientes vienen con miedos y muchas dudas acerca de sexualidad. Además, afirma que en una encuesta realizada hace tres años el 92% de jóvenes universitarios de entre 17 -19 años ya habían empezado su vida sexual.

En torno a la investigación preliminar, que se incluyó en el capítulo

uno del actual TFC, se encontró variedad de artículos que nos hablan de los esfuerzos que se ha hecho para enseñar a adolescentes y jóvenes sexualidad sana y responsable, como por ejemplo existía en el Ecuador el ENIPLA (Estrategia Nacional Intersectorial de Prevención de Embarazo Adolescente y Planificación Familiar), ahora llamado Plan Familia Ecuador y la campaña Habla Serio Sexualidad sin Misterios, que acabó en el 2014. En palabras de Napoleón Vásquez, psicólogo educativo y director del PROEPS (Programas Educativos Psicología y Salud), en un artículo extraído de la prensa, afirma *“Desafortunadamente, esta precocidad sexual no va acompañada por una educación sexual coherente para cuidarse de enfermedades venéreas o de la concepción imprevista”*. (El Comercio, (2013). Las relaciones sexuales son cada vez más precoces en el Ecuador <sup>1</sup>, se puede evidenciar que se han propuesto soluciones pero no han sido lo suficientemente efectivas.

Según la Psicóloga Clínica Stephanie Obando *“Culturalmente no se habla de sexualidad en la casa, así como se ha banalizado las relaciones sexuales, es decir, que actualmente los jóvenes conocen de sexualidad pero esta información no siempre es la correcta, ni se practica la sexualidad de forma responsable y consciente”*. Obando dice también que, se malentende a la educación u orientación sexual como un incentivo para que los jóvenes perpetúen el acto sexual. Además, comparte que *“Se debería atacar la educación machista donde se victimiza a la mujer y se le quita responsabilidad al varón; también que se deberían quitar los miedos, taras o tabúes que sufren los jóvenes para poder hablar con sinceridad y sin discursos moralistas ni prejuiciosos.”*

En una investigación hecha en la PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador) sobre trabajos de final de carrera realizados se encontró que, si se trata el tema en varias ramas, sea desde la medicina, la sociología, la enfermería e inclusive el diseño; pero

no se trata el tema de la educación de la sexualidad por nuevos medios a jóvenes universitarios. A continuación, se reseña las más cercanas al presente proyecto.

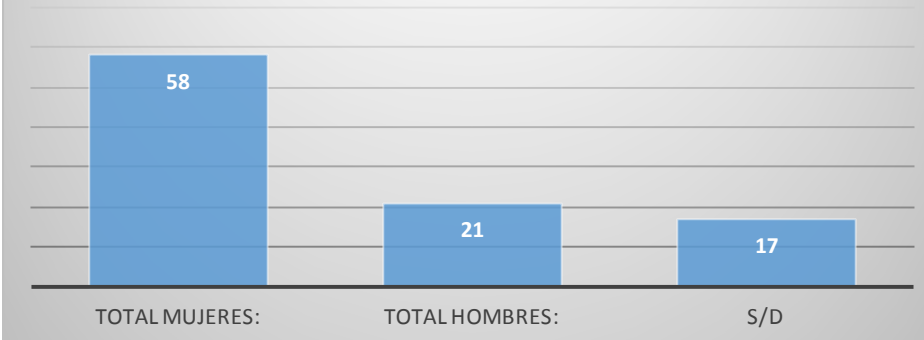
El trabajo de titulación previa la obtención del título de Diseñador Gráfico de Vannesa Oña, en el año 2009 trata sobre la creación de material didáctico para enseñar sobre sexualidad a adolescentes entre los 14 – 17 años, este trabajo de titulación busca que el diseño trabaje en torno a la educación, como objetivo general busca la creación de material gráfico para lograr y aportar al aprendizaje de educación sexual en los adolescentes. El material a realizarse buscaba estar libre de mitos, tabúes y con la información más actual hasta esa fecha. Se trabajó en torno a la zona de urbana de Quito. Este trabajo de titulación aporta al actual proyecto por el marco referencial que aborda plataformas virtuales para la educación sexual para un público adolescente en el cual se analiza los sitios y cómo estos transmiten su mensaje a este público en concreto.

El presente TFC se orienta a jóvenes de 17 – 19 años de la PUCE que asisten a la Coordinación de Promoción de Salud de Bienestar Estudiantil y tienen un alto desconocimiento sobre métodos anticonceptivos, enfermedades de transmisión sexual, planificación familiar, entre otros temas importantes de conocer para lograr informarlos adecuadamente para promover la salud sexual entre ellos.

En la PUCE según datos de Promoción de Salud se evidencia que los pacientes más frecuentes tienen alrededor de 17 – 19 años y son de género femenino, sus razones de consulta en su mayoría son: proyecto de vida y vocación, comunicación de pareja y familia, mitos y tabúes sobre sexualidad, relación de pareja, inicio de relaciones sexuales y, el 87% anticoncepción y planificación familiar.

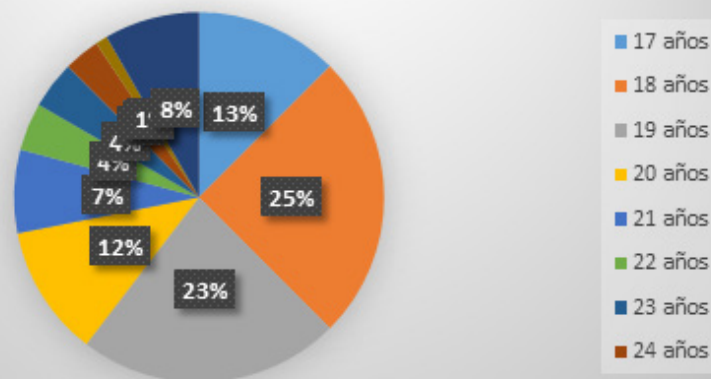
1: Retrieved 2 February 2016, from <http://www.elcomercio.com/tendencias/relaciones-sexuales-son-vez-mas.html>)

## Cantidad de consultas de Mujeres, Hombres y sin definir consultas en semestre 2015 - 2016



**Figura 1:** Gráfico de barras. Fuente: Dra. Susana Guijarro, Coordinación de Salud, promoción de bienestar estudiantil.

## Edades de personas que asistieron a consulta

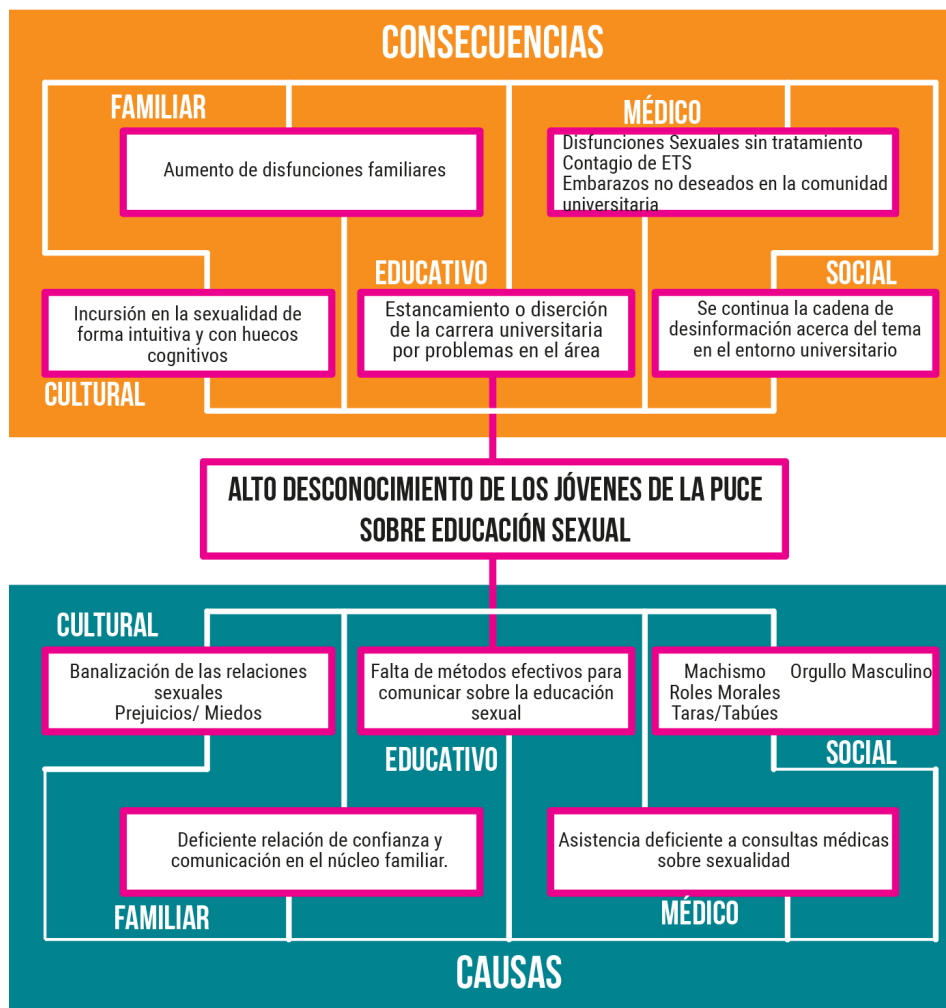


Para la mejor comprensión de la problemática y el entorno en el que se desarrolla el proyecto se utilizó la herramienta del “Árbol del problema” donde se muestran las causas y consecuencias del problema central sobre el cual el actual proyecto se basa. En Campos se explica:

*“Con esta técnica es posible delimitar el problema central que aqueja a una organización o que presenta una situación particular, para que, con base en la identificación de sus causas y consecuencias, se pueda definir líneas precisas de intervención para solucionar el problema” (2004, pág. 203)*

El problema central es el alto desconocimiento de los estudiantes sobre educación sexual teniendo causas y consecuencias en distintos ámbitos como sociales, culturales, médicas, familiares y educativas; cada causa tiene su consecuencia en el mismo ámbito filtrándose por el problema central.

**Figura 2:** Edades de los estudiantes de la PUCE, primer semestres 2015-2016. Fuente: Dra. Susana Guijarro, Coordinación de Salud, promoción de bienestar estudiantil.



# OBJETIVOS

## Objetivo General.

Desarrollar una aplicación para dispositivo móvil basada en la sinestesia para informar sobre salud sexual a nivel preventivo primario a jóvenes de la PUCE que asisten a la Coordinación de Promoción de Salud de Bienestar Estudiantil

## Objetivos Específicos.

- Determinar los requisitos de los productos gráficos basados en la investigación de los aspectos teóricos, metodológicos y técnicos para jóvenes en el ámbito de la sexualidad.
- Diseñar una aplicación de teléfono móvil que utilice medios correctos de información y persuasión en jóvenes.
- Presentar la propuesta y validarla con el público objetivo evaluando la experiencia del usuario e interés en la temática.

**Figura 3:** Adaptada de producción: Árbol de problemas (p. 204) por A. Campos Arenas, 2004.

# CAPÍTULO 1

En el siguiente capítulo se exponen los resultados y análisis realizados con base de la investigación bibliográfica, entrevistas, encuestas, crowdsourcing y coolhunting para profundizar en la problemática que se trata en el actual proyecto de titulación.

Usando las distintas técnicas mencionadas a lo largo de este capítulo procuramos profundizar en el ambiente y situación de los usuarios para tener una visión clara de lo que necesitan y cómo el diseño puede aportar a solucionar la problemática, basándonos en los objetivos anteriormente expuestos.

Se abordó dentro de la temática la forma en que los jóvenes la toman, la fuente de su información, la visión de los especialistas y los materiales disponibles para consulta actuales en el área de la sexualidad.



## Introducción

Basándonos en el objetivo general y objetivos específicos se recurrió a procesos de investigación científica aplicadas en el área del diseño para realizar el actual trabajo de titulación.

En el estudio se usaron técnicas cualitativas y cuantitativas de recolección de datos como una encuesta y entrevistas donde se analizaron a profundidad temas culturales, sociales, educativos y médicos que envuelven el tema de disertación.

En conjunto con la información obtenida de artículos científicos que sirven de sustento para entender la temática. Se aplicó herramienta de FODA para diagnosticar la viabilidad del proyecto, como se muestra en el Anexo 5, demostrando que las fortalezas y oportunidades superan las debilidades y amenazas más eminentes.

Se investigó al usuario y su apertura a la temática, así como comportamientos usuales en torno al diálogo de la sexualidad. Además, se buscó profundizar sobre los motivos de consulta sobre sexualidad, lugares y personas consultadas como los métodos por los cuales les llega la información sobre la temática, información disponible y cómo esto afectan a los jóvenes.

## 1.1 Marco teórico

### Introducción a conceptos sobre sexualidad y los jóvenes

La sexualidad según la Real Academia de la Lengua Española se define como “Conjunto de condiciones anatómicas y fisiológicas que caracterizan a cada sexo.” Lengua (2014). Para la OMS (Organización Mundial de la Salud) la sexualidad humana “(...) abarca tanto las relaciones sexuales (el coito) como el erotismo, la intimidad y el placer. La sexualidad es experimentada y expresada a través de pensamientos, acciones, deseos y fantasías.” Por ende, la sexualidad es de hecho la forma en que una persona vive su vida, la forma en que viste, se expresa respecto a sus deseos y fantasías, y no solamente el acto carnal si no los aspectos psicológicos y emocionales de la persona.

En cuanto a educación sexual y reproductiva se debe tomar en cuenta que la mente de los jóvenes, adolescentes y adultos es diferente, Spain dice que *“En contraste, los adolescentes -especialmente los más jóvenes- no han desarrollado en muchos casos la capacidad para pensar en abstracto y actúan de forma concreta y orientados solo a su presente”* (como se citó en Vega, A., Maddaleno, M., Mazin, R., 2010). Por lo que la forma en que se trate la comunicación, en este caso en especial, la consejería en cuanto a prevención y salud sexual debe ser llevada con mucha responsabilidad hacia las personas que van a recibir dicha información.

En el actual proyecto se establece como usuario a jóvenes de 17 a 19 años de edad que aún se encuentran en la etapa de la adolescencia como se dice en Brown et al (2006):

*“La adolescencia se define como el periodo de vida entre los 11 y 21 años de edad; se trata de un momento de profundos cambios biológicos, emocionales, sociales y cognitivos en que el niño se desarrolla para volverse adulto. La madurez física, emocional y cognitiva se completa durante la adolescencia” (pág.: 362)*

El adolescente a partir de los quince años de vida desarrolla a plenitud sus capacidades mentales; es decir su pensamiento lógico, formal y el abstracto, como lo dice Araujo, et all (2000) “El adolescente supera el conocimiento individual de las cosas, para obtener conceptos más generales que le permiten precisamente manejar la realidad con mayor abstracción”. Sin embargo, este último no está desarrollado a su totalidad, lo que significa que su pensamiento lógico es crucial para entender el mundo.

Se sabe que, dependiendo del género de la persona, los jóvenes son más propensos a distintas enfermedades sean o no de transmisión sexual. Los adolescentes pasan por momentos difíciles en su transición de niños a “adultos”, como se dice en Inhelder, B y Piaget, J.

*“El Adolescente no se contenta con vivir las relaciones interindividuales que su medio le ofrece, ni en poner su inteligencia al servicio de la resolución de los problemas actuales; busca además insertarse en el cuerpo social de los adultos y, con esta finalidad, tiende a participar de las ideas, los ideales y las ideologías de un grupo más amplio a través de la utilización de una cantidad de símbolos verbales que cuando niño le eran indiferentes” (1955: pág.: 286-287)*

Se puede concluir que por su forma de pensar: concreta, unipersonal y un tanto “egoísta” los jóvenes solo tratan de integrarse a la sociedad adulta, fijándose en sus necesidades y transiciones

difíciles se puede comunicar fácilmente por símbolos que como dice la cita, le era indiferente a su acompañante.

### **La consejería en sexualidad**

La Consejería; según la Organización Panamericana de la Salud (OPS) sostienen que “si los consejeros pueden aprender, entender y apreciar los principios de la consejería orientada a los jóvenes -según se aplican al desarrollo y la cultura adolescente- interactuarán después de una manera más efectiva con sus clientes.” (Como se citó en Vega, A., Maddaleno, M., Mazin, R., 2010). Por lo cual, si se desea utilizar métodos eficaces al momento de hablar sobre salud sexual a jóvenes y adolescentes se debe comprender las bases de la comunicación en cuestiones de asesoría hacia este público en específico, así como su visión y desarrollo en esta etapa de su vida.

La consejería en educación sexual según Vega, A., Maddaleno, M., Mazin, R. (2010) se define como “un encuentro en donde el proveedor actúa como facilitador de cambios de comportamiento, ayudando al joven a resolver un problema en una atmósfera comprensiva.”, Se puede decir que la consejería es la herramienta de comunicación que ayuda a la retención de conocimientos, persuasión y educación en este caso específico en los jóvenes.

Con la educación sexual según Serrano (2002) “se debe abarcar conceptos biológicos, psicológicos, sociales y étnicos (...)”. Lo que se busca con la educación sexual es proporcionar a los jóvenes las herramientas necesarias para que vivan una vida sexual plena y responsable, y así puedan disfrutar de su sexualidad tomando en cuenta todos los aspectos de su entorno.



En cuestiones de consultoría se tratan los temas de prevención, la cual puede ser primaria, secundaria o terciaria; en el caso de este trabajo de titulación se enfoca principalmente en la prevención primaria que según la OMS está dirigida a evitar la aparición inicial de una enfermedad o dolencia, mientras que la secundaria y terciaria en cambio son las que “[...] tienen por objeto detener o retardar la enfermedad ya presente y sus efectos mediante la detección precoz y el tratamiento adecuado o reducir los casos de recidivas y el establecimiento de la cronicidad” (Health promotion glossary, 1998); para el actual trabajo se quiere concentrar específicamente en la atención psicológica, y brindar información pertinente para el paciente que asiste a consultoría en sexualidad.

### Introducción a conceptos sobre sinestesia

La consejería es un medio de comunicación verbal, mas este plan de titulación busca el uso de experiencias sensoriales diversas, para lograr una mayor retención de conocimiento, conocidas como “sinestésicas” las que se explican a continuación en Córdoba, M.J y Ricco, D:

*“Las experiencias sinestésicas se pueden derivar de una estimulación sensorial directa – estímulos visuales, sonidos, olores (sentido del olfato), gustos (sentido del gusto), sabores (olfato, gusto y somato sensaciones combinadas), tactos, temperaturas, dolores y a veces más de un tipo de estímulo” (2012: pág. 28)*

La sinestesia en este trabajo de titulación es el uso de diversos estímulos visuales que evoquen a otros sentidos conectando sensaciones entre ellos y obteniendo una diferente retención de información, basándonos en la combinación de sensaciones y posible memoria corporal.

Como labor del diseñador se manipula datos sensoriales y logramos que la comunicación se realice por varios canales, algunas veces visuales o táctiles, pero se busca que el usuario perciba de forma correcta y asertiva el uso de cierto producto.

Toda esta proyección de estímulos, despiertan los reflejos sinestésicos de las personas. Pero se entiende por sinestesia a lo que el público intuye al interactuar con un producto como dice Ricco (2008): “Un signo gráfico, una sola letra o un pictograma, comportan por sí mismos una serie de evocaciones, anticipaciones y respuestas en otras modalidades” (como se cita en Córdoba Serrano and Ricco, 2012).

Podemos hablar de diseño sinestésico cuando “un proyecto que presta atención a la relación, a la coherencia, entre las sensaciones y que se funde en el significado actual de sinestesia, entendida como “percepción simultánea” [...]” (Brown, León Jiménez and Isaacs, 2006, pág.: 224) es por eso que la sinestesia es básica en la labor del diseñador, sobretodo en su capacidad de jugar con analogías y metáforas en la composición de los productos sea con cromática, tipografía, forma, etc., con la finalidad de evocar al usuario.

Se puede concluir que el diseño sinestésico es aquel que busca la intimación entre el usuario y el producto dándole la oportunidad de evocar variedad de estímulos, inclusive se habla de un diseño que es mucho más inclusivo porque se comunica a través de varios canales sensoriales, se busca abordar la sinestesia para este trabajo de titulación en la manera en que puede proporcionar al usuario una experiencia completa de uso en el producto gráfico que vaya a realizarse.

*“El diseño sinestésico puede funcionar por orquestación de datos sensibles, en la búsqueda de un equilibrio entre los registros y búsqueda*



*de la congruencia entre las propiedades sensoriales, las funciones y la experiencia adquirida con el uso; o por sustitución, o sea vicario de sensaciones no perceptibles por el usuario, o no consentidas por el medio” (Córdoba Serrano and Ricco, 2012, pág.: 228)*

### **La cultura de los jóvenes y la comunicación en torno a la sexualidad.**

Los medios de comunicación masiva se han convertido en las principales fuentes de información sobre sexualidad Monrroy, A. afirma:

*“Esto hace que nuestros adolescentes sean bombardeados continuamente con información sexual indiscriminada, por lo que, si no poseen una base sólida, conformada por una oportuna y adecuada información sexual, unos roles sexuales claros y definidos y unos valores claros conjuntamente como otras características, podrían confundirse respecto del ejercicio de su sexualidad, pues son muy vulnerables en esta etapa crucial de transición.” (2002: pág. 50)*

Por el ruido informativo al que los jóvenes están expuestos en la sociedad moderna actual, se debe más que nunca respaldar los valores y la sexualidad responsable desde el hogar, y apoyar desde las instituciones educativas a que la sexualidad de los jóvenes esté bien encaminada.

Actualmente los jóvenes viven en una sociedad distinta a la de sus abuelos, ahora se poseen más libertades, menos discriminaciones. Pero aun así los medios de masas se han convertido en un espejo de la sociedad actual en la que se adora a la imagen y los hábitos afectuosos han cambiado, acorde a Margulis, M (2003) *“Cada generación puede ser considerada, hasta cierto punto, como parte de*

*una cultura diferente, en la medida en que los jóvenes incorporan en su socialización nuevos códigos y destrezas cómo lenguajes y formas de percibir, de apreciar, de clasificar y distinguir.”* Así es que la transmisión cultural en cada generación es variable pero aun en la época actual siguen existiendo mitos sobre la sexualidad y estos pasan de abuelos a padres y de padres a hijos sucesivamente.

### **Problemáticas que surgen por la desinformación sobre educación sexual.**

Una de las causas identificadas durante la investigación es que la información recibida del entorno, sea por amigos o familiares y sobre todo los medios de comunicación masivos, que no es fidedigna o ha sido manipulada de alguna forma, siempre estará filtrada y condicionada; como se dice en Alvarez-GayouJurgenson:

*“El sexo y el medio social condicionan la educación, costumbres y expectativas de vida; mismas que se reproducen en la vida social, laboral y familiar. Otra son las publicaciones erótico-sexuales que se consideran de divulgación científica, y que refuerza los grandes mitos y tabúes en torno a la sexualidad” (2011: pag.10)*

Esto puede decir que en realidad si no se va a la fuente profesional de la información acerca de la sexualidad, puede que se caiga fácilmente en las redes de mitos y tabúes que, en el peor de los casos, pondría en riesgo la salud sexual de los jóvenes.

Entre los aspectos que envuelven a la sexualidad y en donde los jóvenes tienen un alto grado de desconocimiento es en disfunciones sexuales Alvarez-GayouJurgenson, habla sobre las disfunciones sexuales:

*“Las causas sociales y educativas de las disfunciones sexuales se refieren a las condiciones específicas de un grupo social, que en forma directa o indirecta, pueden afectar la respuesta sexual de las personas. Pueden ser, entre otras, los mitos y tabúes prevalecientes, así como factores referentes a la educación.” (2011: pág.: 60)*

Muchas de las disfunciones sexuales tienen que ver con aspectos psicológicos y no solo biológicos de la persona y al desconocer sobre estas disfunciones, se las toma como algo “normal” o “natural” que impide la vivencia plena de la sexualidad en las personas que las padecen. Por lo que se puede intervenir en esta área para así mejorar la vida sexual de los jóvenes y tratar prontamente las problemáticas antes mencionadas.

## 1.2 Marco conceptual

Los conceptos básicos útiles para el actual trabajo de titulación son los que tratan principalmente sobre los jóvenes, según la UNICEFF

*“Los científicos creen que la época que media entre los 10 a 20 años puede ser clave para ejercitar el cerebro y que los adolescentes aprendan a poner en orden sus pensamientos, medir sus impulsos y pensar de forma abstracta pueden establecer bases neuronales importantes que perdurarán el resto de sus vidas.” (UNICEFF, 2002, pag.. 7)*

Su pensamiento abstracto no está completamente desarrollado como en un adulto y su forma de actuar no es del todo concreta, esta información es útil ya que ayuda a determinar qué clase de símbolos y lenguaje se va a utilizar para tratar el tema; se puede añadir que es importante tomar en cuenta el concepto de Consejería,

como método por el cual se entiende al “paciente” y se es empático acerca de su situación actual; así se crea un ambiente de confianza entre el profesional y el joven. Se puede usar a la consejería como aporte al proyecto para así generar una charla y comunicación con el estudiante tomando en cuentas que se debe tratar conceptos biológicos, psicológicos, sociales y étnicos al momento de hablar sobre educación sexual. El aporte que se quiere dar en cuestiones educativas es el uso del diseño sinestésico. Córdoba, M.J y Ricco, D postulan que:

“Entendemos como diseño sinestésico un proyecto que presta atención a la relación, a la coherencia, entre las sensaciones y que funde el significado actual de sinestesia, entendida como “percepción simultánea” con el de los filósofos de la antigüedad, en los que el uso de la expresión synaisthanesthai– (...) – sirve a indicar de cuando en cuando la percepción eficaz, la conciencia del percibir y el percibir simultáneo entre las personas.” (2014: pág. 224)

Además, como se dice en Rodríguez (2004) la sinestesia o también conocida como sinética, es una técnica para dirigir al cerebro a la creación de analogías que conciernen a cierto problema, el objetivo de esta técnica es elaborar soluciones, nuevos conceptos para un verdadero cambio.

Se utilizó los medios digitales, específicamente una aplicación para móviles para evocar sensaciones que despierten la memoria sensorial, es decir que, se busca con algunos estímulos lograr una inmersión total en la experiencia gráfica para la educación sexual en donde se potencie el aprendizaje y retención cognitiva. Este proyecto de titulación se ayudará de las estrategias del marketing social que según Andreasen:



“El marketing social es la adaptación del marketing comercial a los programas diseñados para influir en el comportamiento voluntario de la audiencia meta, con el fin de mejorar su bienestar y el de la sociedad en general, por medio del uso de la tecnología del marketing comercial en los programas sociales.

Debe incitar un comportamiento voluntario en el consumidor, sin perder de vista que lo primero que es necesario buscar es el beneficio del individuo, de sus familiares, el de la sociedad y no el de la organización que implementa programas sociales” (como se cita en Pérez Romero,2004)

Para de esta forma lograr llegar a los jóvenes y persuadirlos a que visiten el área de Promoción de Salud para consultas en el área de educación sexual; además del uso del marketing digital siendo esta opción la escogida basándonos en el público objetivo y su afinidad con los medios digitales que proporcionan interactividad y con ello mejor asimilación del mensaje que se quiere dar, como se dice en Chaffey and Ellis-Chadwick: “Las comunicaciones de marketing digital difieren sobremanera de las comunicaciones de marketing convencional porque los medios digitales permiten nuevas formas de interacción y nuevos modelos de intercambio de información” (2014); por lo que el uso de esta forma de marketing va muy acorde a los jóvenes universitarios y su estilo de vida.

### 1.3 Respuesta tentativa a un problema de Investigación.

Los jóvenes de 17 – 19 años de la PUCE que asisten a la Promoción de Salud de Bienestar Estudiantil tienen un alto desconocimiento sobre métodos anticonceptivos, enfermedades de transmisión sexual, disfunciones sexuales y planificación familiar.

Esto se produciría por: la inexistencia de métodos efectivos que utiliza el servicio de promoción de salud de la PUCE para comunicar sobre educación sexual a los jóvenes, la calidad de la información recibida del entorno y no de fuentes especializadas, que además causaría que los jóvenes tuvieran taras, tabúes, inseguridades y miedos al momento de hablar sobre sexualidad, por último se produciría por la trivialidad que se le da a la sexualidad y la falta de importancia que merece la temática.

Todas las causas anteriormente nombradas se explicarían desde: la Salud Preventiva, dentro de salud, la parte de comunicación, la Pedagogía en el ámbito de la Educación Sexual, la Sociología, la Comunicación Social y los procesos de transmisión cultural bajo los cuales se trata el tema de la salud sexual y reproductiva.



## 1.4 Operacionalización de la Investigación.

<b>HIPÓTESIS</b>	El alto desconocimiento sobre salud sexual en los jóvenes de la PUCE de 17-19 años se produciría por la falta de métodos efectivos para comunicar sobre educación sexual.		
<b>PREMISAS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS</b>
El actual material usado en consultorías es obsoleto para informar y asesorar a los nuevos pacientes.	Características del material	Efectividad del método para lograr su objetivo de informar	Investigación de campo, Investigación bibliográfica, Entrevista con especialista, Investigación Terciaria
		Impacto del material usado con los pacientes	
		Discurso que presenta el material	
		Información contenida por el material	
		Calidad de los contenidos.	
		Cantidad de información contenida.	
Los jóvenes temen consultar a especialistas en temas de sexualidad.	Situaciones	Estado emocional de los jóvenes para realizar las consultas.	Entrevista con especialista, encuestas, investigación terciaria.
		Razones que los impulsa a consultar	
	Edades	Edades en las que existe mayor curiosidad.	
		Edades donde más se consulta.	
	Temas	Temas menos conocidos.	
		Temas más conocidos.	
Temas de mayor interés.			
La información recibida por los jóvenes está sesgada por su entorno y época de vida.	Información recibida	Calidad y cantidad de la información que poseen.	Encuesta, investigación terciaria.
	Origen de la información	Quiénes dan información a los jóvenes.	
		A quiénes consultan con más frecuencia.	
Interés	Qué temas interesan más a los jóvenes y cómo desean conocer de ellos		

**Tabla 1:** Operacionalización de la Investigación. Hipótesis, premisas, variables y metodologías. Desarrollada por el autor.

## 1.5 Procedimiento-Marco Metodológico

### 1.5.1 Metodología científica.

Para el desarrollo de este trabajo de final de carrera se utilizó un método de investigación mixto en el cual se va a combinar resultados cuantitativos con cualitativos para un mejor entendimiento del entorno y la problemática. Como se dice en Sampieri y Mendoza:

“Se logra una perspectiva más precisa del fenómeno. Nuestra percepción de éste es más integral, completa y holística. Además, si son empleados dos métodos con fortalezas y debilidades propias-, que llegan a los mismos resultados, esto incrementa nuestra confianza en que éstos son una representación fiel, genuina y fidedigna de lo que ocurre con el fenómeno estudiado (Todd y Lobeck, 2004).” (2006: pág. 756-757)

Lo que se espera de esta metodología científica es un apoyo para investigación de datos y recolección de información suficiente para la apropiada resolución del problema posteriormente aplicando una metodología proyectual de diseño.

### 1.5.2 Metodología Proyectual de Diseño.

La metodología proyectual de Frascara es un eje que nos aporta en este proyecto para lograr cubrir las etapas o fases principales del diseño. Ya que habla de planificación estratégica y estar centrados en la realidad del usuario, entorno y contexto.

Esta metodología nos va a ayudar a reconocer en un principio las necesidades del proyecto basándonos en la problemática para luego organizar los datos obtenidos de la investigación preliminar, después basándonos en los objetivos, alcanzar la metáfora visual que nos ayudará a resolver el problema y empezar el proceso de creación y presentación de las soluciones gráficas. El método en sí nos ayuda a recorrer todos los pasos hasta llegar a la validación y sobre todo está en constante contacto con la problemática y los “clientes”, esta metodología aporta al proyecto de disertación porque se logra organizar cada paso del diseño desde su investigación hasta su conclusión.



MÉTODO	TÉCNICA	INSTRUMENTO	HERRAMIENTAS	TEMAS A INVESTIGAR
MIXTO	ENCUESTA	CUESTIONARIO	- Lápices / Cuestionario Impreso	- La búsqueda de información sobre sexualidad - Fuentes de información sobre sexualidad consultadas. - Métodos de información sobre sexualidad conocidos.
MIXTO	ENTREVISTA	GUÍA DE ENTREVISTA	Guía de entrevista impresa Lápices Cuaderno de apuntes Grabadora de audio y vídeo	-Desde la visión de los especialistas cómo es la búsqueda de información sobre sexualidad y las fuentes a las que se recurre. - El material de apoyo que poseen en sus consultas

**Tabla 2:** Métodos, técnicas, instrumentos y herramientas que se usaron para la investigación.

Dentro de la Metodología Proyectual se tomó teorías especializadas en el área digital para proceder de mejor manera con el actual proyecto.

La metodología específica escogida es de Andy Pratt y Jason Nunes por lo que está enfocada a lo que es el diseño interactivo y diseño centrado en el usuario (DCU) donde se postula que:

*“El DCU implica que el diseñador estudie a fondo las necesidades, los deseos y las limitaciones del público objetivo al que va dirigido el producto final, y a partir de ese análisis toma las decisiones que procedan para*

*confeccionar su creación” (2012: pág.: 12)*

Esta metodología ayudará a que el proyecto se enfoque en los multimedios y en los usuarios que manejaran el producto una vez finalizado el proyecto.

Se utilizará en el proyecto porque ayuda a mantener una línea enfocada en lo que es multimedia e interacción del usuario con una interfaz, que es justamente lo que este proyecto propone además de usar estímulos sinestésicos.

## 1.6 Desarrollo de la investigación

### 1.6.1. Búsqueda de la información acerca de sexualidad.

#### 1.6.1.1. Los jóvenes y su sexualidad a nivel universitario.

Cuando se habla de sexualidad en jóvenes de 17-19 años, se trata al tema con mayor apertura, de forma directa por, la mayor libertad de pensamiento que conlleva esta etapa de la vida; que se la conoce como adolescencia media y adolescencia tardía:

“Adolescencia Media (15 a 17 años):

Están avanzando en la formación de su identidad y orientación sexual. Muchos se enamoran por primera vez. Les preocupa saber si son atractivos y la aceptación del grupo de pares. La experimentación sexual es frecuente y muchos tendrán relaciones sexuales penetrativas (orales, vaginales, anales). Hay mayor desarrollo de pensamiento abstracto, de manera que pueden empezar a anticipar las consecuencias de sus actos.

Adolescencia Tardía (18 a 20 años):

De acuerdo al desarrollo de la corteza cerebral pre-frontal, esta etapa se extiende hasta los 22 años en las mujeres y 25 años en los hombres. Ya están seguros de su imagen corporal y rol de género y la orientación sexual está bien avanzada. La visión de la sexualidad es más madura, con integración de aspectos sociales y emocionales.” (Corona & Funes, 2015, pag 78)

Una vez los jóvenes acaban su etapa colegial, la sexualidad se vuelve un cotidiano en el ámbito universitario, inclusive por el aumento de la libertad que se posee, y que puede caer en libertinaje, los jóvenes

buscan estar entendidos en el tema de la sexualidad. De acuerdo con las encuestas.

### 1.6.2. Búsqueda de la información acerca de sexualidad.

#### 1.6.2.1. Los jóvenes y su sexualidad a nivel universitario.

Cuando se habla de sexualidad en jóvenes de 17-19 años, se trata al tema con mayor apertura, de forma directa por, la mayor libertad de pensamiento que conlleva esta etapa de la vida; que se la conoce como adolescencia media y adolescencia tardía:

“Adolescencia Media (15 a 17 años):

Están avanzando en la formación de su identidad y orientación sexual. Muchos se enamoran por primera vez. Les preocupa saber si son atractivos y la aceptación del grupo de pares. La experimentación sexual es frecuente y muchos tendrán relaciones sexuales penetrativas (orales, vaginales, anales). Hay mayor desarrollo de pensamiento abstracto, de manera que pueden empezar a anticipar las consecuencias de sus actos.

Adolescencia Tardía (18 a 20 años):

De acuerdo al desarrollo de la corteza cerebral pre-frontal, esta etapa se extiende hasta los 22 años en las mujeres y 25 años en los hombres. Ya están seguros de su imagen corporal y rol de género y la orientación sexual está bien avanzada. La visión de la sexualidad es más madura, con integración de aspectos sociales y emocionales.” (Corona & Funes, 2015, pag 78)

Una vez los jóvenes acaban su etapa colegial, la sexualidad se vuelve un cotidiano en el ámbito universitario, inclusive por el aumento de



la libertad que se posee, y que puede caer en libertinaje, los jóvenes buscan estar entendidos en el tema de la sexualidad. De acuerdo con las encuestas realizadas (anexos 3) según los datos tabulados ellos están más preocupados por su salud sexual y reproductiva, buscan aclarar las dudas que tengan con mayor anticipación, preguntando a amigos, familiares cercanos y sobretodo personas de la misma edad con las que se sientan identificados y no juzgados; y en el mejor de los casos a doctores especializados. Con el ilimitado acceso al Internet que actualmente poseen, ellos pueden aclarar las dudas que tienen y se ha convertido en su medio de consulta más usado, esto significa que con el amplio espectro de información encontrada en la web nos encontramos con otra problemática que es el discernir entre la información de fuentes fiables y la no tan confiables; de acuerdo a parte de las entrevistas realizadas a especialistas en educación sexual para comprender de mejor manera la realidad actual de los jóvenes se pudo constatar que la necesidad de responderse una duda mucho más específica o solicitar ayuda en casos de posibles embarazos es lo que les lleva a los jóvenes a consultar a especialistas.

### **1.6.2.2. La sexualidad desde la perspectiva cultural actual.**

En el ámbito de lo cultural la sexualidad humana aún está vista como un tema tabú en nuestro contexto nacional, pero tiene un área de intervención

*"Sexuality continues to be, in many countries, an area that requires urgent interventions. [...], but not all claim to have a preventive sexual behaviour yet, and not having preventive sexual behaviours can have serious*

*consequences in terms of public health (Ramiro, Reis, Matos, Diniz, & Simões, 2011).*

*Reproductive health education is essential to the prevention of sexual risk behaviour and its associated adverse outcomes of unwanted pregnancy, HIV/AIDS, and other sexually transmitted infections (STIs) in adolescents." (Reis et al., 2011, pag 1)*

Como los autores comentan en la cita anterior la educación sexual es fundamental para evitar comportamientos sexuales riesgosos que detonen en problemas de salud pública. La web se ha convertido en la máxima red de conocimientos sobre sexualidad

*"The findings of the sexual wellbeing global survey show a rich diversity and difference between groups, countries and cultures. A number of reasons to account for this have been considered. A number of factors can affect sexual satisfaction and sexual intimacy including shame, envy, self consciousness, trust, love, attachment, motivation for pleasure and self esteem particularly within minority ethnic and culture groups." (Wylie, 2010, pag: 7)*

El Internet es un lugar donde reina el anonimato, como se dice en la cita anterior existe un amplia gama de factores que afectan la satisfacción sexual, entre ellas se encuentra la vergüenza, en línea el joven puede estar mucho más seguro de que no será juzgado, por sus dudas o curiosidades. En muchos casos el grupo objetivo no sabe a qué especialista ir, o como joven universitario no tiene recursos para pagar la consulta con un especialista o carece de la confianza para hablar de estos temas con los padres y así poder costear una consulta, métodos de anticoncepción, análisis, entre otros. En un estudio realizado a nivel mundial sobre sexualidad en el año 2006 por SLL/Durex "Sex education and the influence on sexual



wellbeing” arrojó estos resultados sobre fuentes de información consultadas por los jóvenes de entre 16 años en adelante, el estudio se llevó a cabo con una encuesta en línea a 26,032 participantes en 26 distintos países.

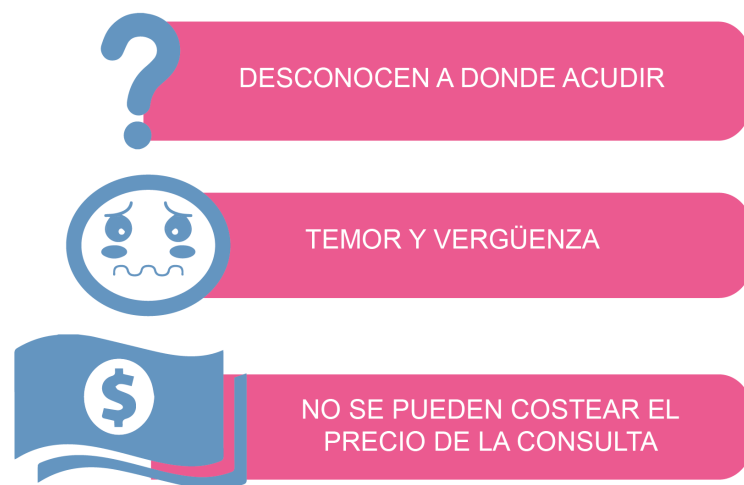
En el caso de los padres, como se puede ver en la tabla el porcentaje es del 25% en comparación al Internet que cubre un 38%, se puede decir que es a las personas que menos se les consulta sobre temas de sexualidad, porque inclusive a las amistades se les consulta en un porcentaje sumamente mayor de 51% y a la pareja un 31%. En nuestro contexto existe esa barrera cultural y “curuchupismo” típico del ecuatoriano, en donde se prefiere no hablar de ciertas cosas. Si no se habla desde el hogar de temas como: anticoncepción, enfermedades, familia, valores y derechos, mucho peor se habla sobre estos temas con un profesional, como la tabla nos indica el porcentaje de información recibida era de un 16% en consultas de salud y médicos; de esta manera se comienza a crear mitos y tabúes, al igual que se comienza a tomar al tema desde el lado de lo banal y sin importancia, esto repercute finalmente en el bienestar de los jóvenes y los somete a riesgos como contagios de ETS o embarazos no planificados.

**TABLA 5. MAYORES FUENTES DE INFORMACIÓN EN PORCENTAJES**

<b>FUENTE</b>	<b>RECIBÍ EDUCACIÓN SEXUAL (%)</b>	<b>NO RECIBÍ EDUCACIÓN SEXUAL (%)</b>
Escuela	57	5
Amigos/ Conocidos	51	52
Libros	46	47
Revistas	45	42
Internet	38	26
TV	37	23
Pareja	31	37
Padres/ Guardianes	25	13
Universidad	20	6
Periódico	17	10
Centro de salud/ Doctor	16	8

**Tabla 3:** Tabla de porcentajes sobre mayores fuentes de información sobre educación sexual. Estudio realizado a nivel internacional en el año 2006 por SII/ Durex.

MOTIVOS POR LOS CUALES LOS JÓVENES NO ACCEDEN A CONSULTA.



**Figura 4:** Motivos por los que los jóvenes no asisten a consulta según la investigación realizada.

### 1.6.3. Realidad universitaria en torno a la sexualidad.

Cómo se vio en la figura 4 la información sobre sexualidad transmitida en universidades es solo del 20%, a pesar que en la ciudad de Quito existen lugares donde se realiza orientación sexual y se puede ir a consulta sobre temas relacionados con la salud sexual, como el decidir el método anticonceptivo adecuado o sobre un posible embarazo, los jóvenes en su mayoría no saben a qué lugar acudir y es porque estos centros no tienen una adecuada difusión y no llegan a su público objetivo, además de que no se difunde su modalidad de trabajo y rango de costos. Por estos factores económicos

y además personales como la vergüenza o la falta de tiempo se pospone el acudir a centros de apoyo, el ecuatoriano no posee una cultura preventiva adecuada, generalmente se trata un problema en su fase detonante, más que en sus primeras etapas, por lo cual se siente conveniente tener información al alcance de sus manos y los incentivos siempre serán de utilidad cuando se quiere lograr que una tarea se realice. Tanto para pacientes como consultores les resulta de gran utilidad tener acceso directo a la información sobre sexualidad en cualquier momento, sobre todo en las entrevistas realizadas como se muestra en el Anexo 2, entrevista realizada a la doctora Cecilia Paredes se enfatizó que cualquier proyecto donde se hable sobre sexualidad sería de gran importancia e impacto para los jóvenes. Incentivar el aprendizaje, la comunicación y la vida sexual libre y a conciencia es ahora, más que nunca, necesaria. Se puede decir que los jóvenes están constantemente buscando información y están abiertos a las consultas, conferencias y blogs al respecto como lo demuestra la investigación realizada a través de cuestionario en línea en donde destacan tres preferencias sobre canales para difundir la información sobre sexualidad como se muestra en el anexo 3 encuesta tabuladas en línea: la consultoría, donde el proceso de comunicación es uno a uno; conferencia, poniendo por ejemplo el caso de la PUCE se trata el tema a nivel global y el expositor es aquel que regula la comunicación, este caso en particular permite que el individuo satisfaga sus dudas acerca de la temática, sin llamar mucho la atención del resto de asistentes y al mismo tiempo brindando respuesta a otros sobre la duda que se formuló y finalmente los blogs donde se maneja un lenguaje informal y se basa en un sistema de contar experiencias, es una forma de comunicación e interacción entre anónimos para esclarecer dudas sin sentirse juzgados directamente.

*“Desde una perspectiva clínica, el objetivo es proveer un espacio de confidencialidad en que el adolescente pueda discutir sus preocupaciones y preguntar. La garantía de confidencialidad es básica para que el paciente se atreva a hablar de temas sensibles. A veces necesitará un tiempo de relación para que se atreva a confiar.” (Corona & Funes, 2015, pag 78)*

El factor clave de los tres tipos de formas para comunicar sobre sexualidad es sin lugar a dudas, la confidencialidad.

#### **1.6.4. Derechos de los jóvenes y su actitud frente a la sexualidad**

La sexualidad de los jóvenes, aunque estos ya sean más libertinos, sigue representando un tema muy delicado para hablar en un contexto cotidiano, es un tema que los jóvenes siguen guardando con mucho recelo ya que temen al juicio y a no ser entendidos. En las entrevistas realizada con la especialista (Anexo 3) se recalca que se debe hablar de derechos sexuales y reproductivos, un tema interesante a tratar porque no se conocen, los derechos de los jóvenes que van desde el respetar la decisión de con quién tener intimidad, pasando por el derecho a no ser violentados hasta la libertad de reunirse en grupos afines para promover los derechos. Pero con estos vienen responsabilidades que también debe ser recalcados, por eso es mandatorio cuidarse y protegerse antes de una relación sexual, tanto física como emocionalmente. El joven desconoce que quiere y a quién quiere; está en una etapa de la vida en la que vivir el momento y explotar las experiencias es lo más importante al momento de tomar decisiones, todo debido a los cambios neuronales y hormonales producidos a partir de la pubertad *“understanding the brain, hormone, behavior transitions*

*occurring during this sensitive window may increase our understanding of factors that lead to different behavior about comes.”(Suleiman et al., 2016).* Esto los hace propensos a dejar de lado la seguridad sexual por pasar “un buen rato” y pone en peligro no solo al joven que no se cuida, sino a todos/as las jóvenes que son potenciales parejas sexuales, en la entrevista realizada con la especialista se habló sobre las consecuencias de estas decisiones.

En una cultura global como en la que viven los jóvenes, el sexo es como ir a un buffet, metafóricamente hablando, porque ahora en las tiendas de aplicaciones para celular se pueden encontrar varias cuyo objetivo es el de emparejar a las personas, para propiciar encuentros casuales con desconocidos, se esperaría que en los mejores casos se desarrollaría en una relación amorosa o en una amistad, pero el problema viene cuando estos encuentros casuales, se convierten en solo pasar el rato sin pensar en consecuencias emocionales y de salud, si no conoces a tu pareja sexual y no pusiste en claro las “reglas de juego” es muy probable que salgas lastimado, es por eso que se debe incentivar a hablar del tema, al hacer respetar los derechos de cada individuo en todo momento.

#### **1.6.4. Las amistades y las fuentes de información sobre sexualidad**

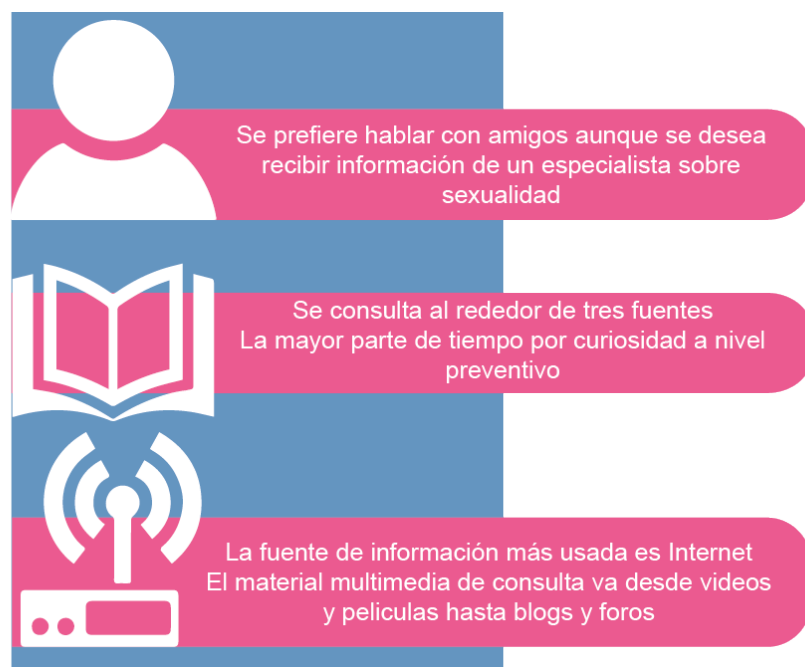
Para los jóvenes los amigos son el mundo entero, los amigos son las personas con las que prefieren discutir sobre temas relacionados con la sexualidad. Como se demuestra en Chein et al., 2011; Telzer et al., 2014:

*“Some research has demonstrated that the presence of peers, or even the*



*suggested presence of peers, increases activation of adolescents' neural reward circuitry, specifically the ventral striatum (VS), and risk-taking behavior in a way that does not occur for children or adults.” (Suleiman et al., 2016, pag: 6)*

Se determinó que al momento de pedir un consejo lo hacen a dos personas de máxima confianza, resultados que arroja la encuesta en línea en el Anexo 3, en este punto también entra familiares cercanos como hermanas, hermanos o primos que preferiblemente sean de la misma generación. Se supondría que estas consultas se realizan a personas o bien más experimentadas o con más



**Figura 5:** Fuentes de información, motivos de consulta y material consultado en su mayoría según los datos arrojados de la investigación.

conocimientos pero, esto no siempre se da, es preocupante, porque la información que se reciba a modo de consejo no suele ser la más adecuada o verídica en la mayoría de casos. Esto provocaría una desinformación en cadena, ya que sin un filtro o guía los jóvenes están expuestos a mitos, tabúes y prejuicios sobre la sexualidad. Como por ejemplo, en la entrevista realizada con la Dra. Cecilia Paredes (Anexo 2) se habló que muchos de los jóvenes confunden a la pastilla anticonceptiva de emergencia (PAE) como un método de anticoncepción, mas este es un método de emergencia que, usado con regularidad puede causar varias afecciones a la salud de la persona; como en este caso específico se puede ver como una mala información puede llevar a problemas graves de salud que pueden ser evitados.

### 1.6.5. Aspectos que forman parte de la sexualidad humana

Los jóvenes en su mayoría hablan de sexo, como el acto en sí, en su rendimiento y lo que se siente o no mejor para ellos, en Internet hay gran información sobre esta temática. Pero hay que recalcar que la sexualidad es una serie de aspectos que van ligados a las emociones y pensamientos de las personas, “la sexualidad es más que saber colocar métodos anticonceptivos, las particularidades de la sexualidad deben ser de conocimiento general y se debe hablar del porque se tiene relaciones sexuales, tomar en cuenta su trasfondo y por qué se llega a intimar con alguien más” (entrevista con Miguel Albuja, pasante en promoción de salud). Por lo que es importante que en proyecto de sexualidad se traten estos temas para lograr una vista de trescientos sesenta grados al tema de la sexualidad, que se discuta sobre sentimientos y emociones

procurando que la sexualidad pueda llegar a ser vista como algo sí, normal, pero que tiene mucha relevancia en la vida del individuo por lo que se le debe dar la importancia que merece. Como se habló en las entrevistas realizadas (Anexo 2) no está mal hablar de placer y disfrute de la vida sexual, es algo natural y que se disfruta, lo que se podría decir que es contraproducente es “hablar de sexualidad por hablar de sexualidad”, de “experimentar sin saber que resultará de todo eso”, “salir a buscar sin saber qué se está buscando”. Es por eso que la guía en sexualidad es muy importante para que este sea un camino agradable para todos los individuos.

En las encuestas realizadas se pudo notar que algunos jóvenes reaccionan a las preguntas de opinión de forma exaltada, y sus opiniones expresan incomodidad lo que los limitaba a hablar sobre sexualidad abiertamente, esto nos dice que los jóvenes en verdad están buscando romper con tabúes y prejuicios pero a su vez aún luchan contra ellos.

Otra de las temáticas importantes es la de educar sobre la violencia de género, según datos del INEC, en Ecuador 1 de cada 4 mujeres ha vivido violencia sexual, sin embargo, la violencia psicológica es la forma más recurrente de violencia de género con el 53,9%. Por esta razón se debe tratar temas emocionales y psicológicos al momento de hablar de sexualidad, se debe entender y respetar los derechos individuales de ambos involucrados en una relación y mucho más si se involucran sexualmente.

Las razones por las que se acude a consulta en promoción de salud es por prevención y son tratados en consultas cortas y posteriormente remitidos con la doctora encargada, la doctora Susana Guijarro, especialista en sexualidad del centro de Promoción de Salud, esto en torno a lo que es el ámbito de la PUCE; mientras que en otros centros de salud las consultas son a nivel paliativo, más que preventivo, y el factor en común es que lo que se trata es dar

resolución a dudas inmediatas como métodos de anticoncepción o pruebas de embarazo. Esto demuestra que en realidad la prioridad es darle al joven lo que solicita para lograr profundizar en la transición de información y tratar con mayor detalle los temas que más conciernen en contexto como embarazos y ETS. Cuando se entrevistó al pasante del área de Promoción de Salud de la PUCE (Anexo 2) se notó que se le dificulta significativamente la tarea de brindarles el servicio adecuadamente al ser consultas cortas, es decir que su tiempo aproximado es de 30 minutos máximo, y tener solo un especialista que se encarga de atender a los pacientes en esta área; por lo que se tiene que tomar de forma estratégica el diseño para alivianar las dudas de los jóvenes hasta que lleguen a la cita con el especialista y facilitar la tarea de la consultora. Un complemento, a modo de insumo, para las consultas sería óptimo para lograr que las mismas no se copen y siempre se exista un apoyo a las dudas generadas, que se pueda compartir experiencias y se sienta la confianza de preguntar y responder con la verdad.

### **1.6.6 Fuentes de Información sobre sexualidad consultadas**

En este punto se consultó a fondo las formas y métodos de consulta que los jóvenes tienen en el ámbito de la sexualidad, para así entender de mejor manera su dinámica y características como usuario.



### 1.6.6.1 Situación actual de los jóvenes dentro de la PUCE

En la investigación se demostró que sí existe información sobre anticoncepción, pero existen grandes vacíos cognitivos en cuidados de ETS, disfunciones sexuales y ciclos menstruales que son temas que no se abarcan apropiadamente en los centros educativos. Como institución, en la PUCE no se ha realizado una gran campaña o un acercamiento a la sexualidad para el cuerpo universitario, el



**Figura 6:** Según la tabulación de la encuesta en línea realizada se determinó los temas que el público objetivo considera más relevantes y sobre los que tienen poco o nada de conocimiento al respecto.

espacio de apertura para hablar de sexualidad queda relegado al área de promoción de salud y a la doctora Susana Guijarro, que es la especialista en el área; se deja de lado la educación en este ámbito a pesar de que los jóvenes tienen ahora más que nunca los métodos, formas y ganas de experimentar con su sexualidad. En esta etapa cuando recién se inicia la universidad existe un cambio de ambiente fuerte que muchas veces puede sorprender, causar muchas dudas y complejos que se ven reflejados en conductas desenfrenadas e inconscientes, esto como comunidad universitaria sería necesario tratarlo para asegurar el bienestar de los estudiantes y que esto no repercuta en su vida académica.

### 1.6.6.2. Temáticas sobre sexualidad discutidas entre jóvenes.

Cómo se habló con los especialistas, entre los temas que son más difíciles de tratar para los jóvenes son las disfunciones sexuales, estos temas están rodeados de temores y estrés ya que va ligado a la autoestima de cada uno de ellos y a su llamado desempeño en la intimidad, y se lo descuida en ambos géneros, si existiera una cultura de consulta y apertura sobre esta clase de temáticas se podría resolver en un corto periodo de tiempo, en base de tratamientos para mejorar considerablemente su vida sexual para que los jóvenes disfruten de ella a plenitud.

Además en un estudio realizado en el 2006 se muestra los temas que más se tratan convencionalmente en cuanto a la sexualidad, como se muestra en la tabla de a continuación:

**TABLA 6: LAS ÁREAS TEMÁTICAS QUE FUERON MÁS CUBIERTAS EN LA EDUCACIÓN SEXUAL**

ÁREAS	HOMBRES (%)	MUJERES (%)
Pubertad	54	57
Menstruación	37	69
Embarazo	49	55
ITS	45	39
Anticoncepción	36	39
Concepción	35	37
VIH/Sida	33	28
Relaciones	31	24
Identidad sexual	31	22
Aborto	19	20
Aspectos Emocionales	22	15
Dónde encontrar más información	16	14

**Tabla 4:** Tabla de porcentajes de los temas más tratados en cuanto a sexualidad en un estudio realizado en el año 2006 por SSL/Durex

En el mismo estudio realizado se muestra los temas que las personas hubieran querido que se les enseñe en el ámbito de la sexualidad, como se muestra en la tabla de a continuación:

**TABLA 7. TEMAS QUE EN DONDE LAS PERSONAS HUBIERAN DESEADO SER INSTRUIDAS.**

TEMAS	HOMBRES (%)	MUJERES (%)
Aspectos Emocionales	41	47
Relaciones	34	37
Dónde encontrar mayor información	35	35
VIH/SIDA	32	36
Anticoncepción	32	33
ITS	30	35
Aborto	25	29
Identidad Sexual	23	28
Concepción	20	22
Embarazo	21	22
Pubertad	16	14
Menstruación	15	12

**Tabla 5:** Tabla de porcentajes de hombres y mujeres sobre los temas que hubieran querido ser instruidos en educación sexual. En un estudio realizado en el año 2006 por SSL/Durex.

Cómo podemos observar en la tabla los en el apartado de “aspectos emocionales” y dónde encontrar mayor información son los temas que priman la lista de temas que quisieran que se profundicen en dicho estudio, además de las entrevistas realizadas con especialistas en donde se abordó el tema de las disfunciones sexuales, tema que se descuida principalmente por pensar no les puede ocurrir por ser jóvenes, pero las disfunciones sexuales se presentan en cualquier etapa de la vida y si se conociera se podrían diagnosticar y tratar a tiempo.

Al vivir en un contexto social machista, se puede decir que al momento de hablar sobre disfunciones sexuales el tema que recae sobre todo en los varones, ya que es de los casos más conocidos y sin duda estos problemas pueden ser causantes de problemáticas relacionadas con su autoestima, pero las mujeres también sufren afecciones relacionadas con su sexualidad, y esto provoca muchas veces que no se disfrute del acto sexual y se crea que esa experiencia es lo “natural”, tanto las mujeres y los hombres tienen derecho al disfrute del placer del acto sexual y a recurrir a un médico especialista si se tiene problemas.

En cuanto a los ciclos menstruales y de fertilidad es un tema que ha sido relegado a la mujer como la única con la obligación de saber y cuidarse pero usando los métodos cuantitativos se determinó que del público objetivo, inclusive entre las mujeres, se desconoce sobre el tema, esta parte crucial y básica de la sexualidad humana ha sido dejada en segundo plano por la anticoncepción. Como menciona la Dra. Cecilia Paredes del Centro Medico de Orientación y Planificación Familiar (CEMOPLAF) en una entrevista realizada “Es importantísimo conocer sobre la fertilidad”; antiguamente los métodos anticonceptivos eran reducidos y no se encontraban

tan al alcance de las personas y es por eso que el método más usado era el llamado “método del calendario” que es algo que las mujeres han manejado siempre, porque es natural en ellas pero en la actualidad se puede notar que este método ya no es tan utilizado, por falta de confianza y muchas veces por desconocimiento de cómo funciona, a pesar de ser algo muy importante inclusive para conocer el cuerpo.

Si las jóvenes desconocen este ciclo tan propio del género, los varones están mucho más desinformados al respecto, esto nos da una idea de que las bases sobre sexualidad en los jóvenes son más bien de índole empírica en donde no tener un embarazo es lo primordial y por eso se escoge un solo método de protección que te deja expuesto a ETS.

En cuestión de ETS, los jóvenes consideran que es importante cuidarse y protegerse para no contraer una enfermedad, pero en el estudio se reveló que sus conocimientos sobre ETS igualmente son limitados, se conocen aquellas enfermedades de las que más se habla, pero igual existe un desconocimiento sobre sintomatología y tratamiento de varias enfermedades. Existen varios métodos anticonceptivos, pero no todos son los que protegen contra ETS por lo cual los jóvenes deben conocer los modos de contagio de estas enfermedades además de tomar en cuenta que ningún método es cien por ciento confiable, por lo cual se recomienda usar más de dos según los especialistas, cuando se entrevistó a la doctora Cecilia Paredes se habló de que es importante trabajar el área de valores para que venga desde el joven la necesidad de cuidarse y ser honesto con sus parejas sexuales.



### 1.6.7 Herramientas y material de apoyo durante las consultorías sobre sexualidad y la sinestesia.

El material que se dispone en el ámbito de la educación sexual en su mayoría es impreso y en consultas con especialistas se puede tener un acercamiento más tangible a métodos anticonceptivos pero los recursos para explicar las demás temáticas son limitados. Como se dijo anteriormente, en el Internet existe una gran cantidad de información, que inclusive es más fácil de procesar y entender sobre una gran variedad de temas en el ámbito de la sexualidad, el joven promedio prefiere utilizar estos recursos como lo evidenciado en las encuestas en línea, el crowdsourcing y coolhunting, mucho más dinámicos y que lo hacen sentir más seguro que asistir a un consultorio médico para hablar sobre su intimidad con un “desconocido”.

Este material tiene altos niveles sinestésicos según lo que explica la Dra. Dina Ricco en sus escritos sobre el diseño y la sinestesia, ya que este material que encontramos en la web estimula más de uno de nuestros sentidos proyectando en nosotros estímulos diversos que nos ayudan a entender el tema de mejor y de distinta manera.

Se pudo observar, además, que el material usado para las consultas estaba sumamente desactualizado, en CEMOPLAF, según lo que se mostró en la entrevista con la especialista se dispone de material muy antiguo que no cumplen con la función de informar y atraer la atención de los jóvenes.

Cuando se mencionó qué herramientas son útiles para los jóvenes de 17-19 años actualmente en educación sexual, se hizo un hincapié

en los medios audiovisuales, en la gran variedad contenidos disponibles y sobretodo que tienen la característica de capturar la atención de los jóvenes y así lograr que la información cumpla con su objetivo, de persuadir y educar sobre salud sexual.

Al analizar únicamente el contenido disponible gratuitamente en Youtube, en una búsqueda básica se puede notar que la forma de llegar a los jóvenes actualmente es a través de imágenes dinámicas, animaciones y experiencias visuales impactantes, material que cumple con características sinestésicas. Además de que se habla sobre erotismo, higiene, emociones, datos curiosos y se usa el humor como factor persuasivo para llegar al público, un factor importante de notar es la coherencia del contenido presentado con su gráfica logrando transmitir el mensaje y dejarlo grabado en la mente del espectador. Se pudo notar en la observación y búsqueda de referentes que el material disponible es mejor y más abundante en inglés que en español.

El factor diferenciador del actual proyecto de titulación es el hecho que se relaciona al diseño gráfico de comunicación visual con la Sinestesia al plantear los ejemplos de la búsqueda en Internet sobre material de apoyo para satisfacer dudas sobre educación sexual podemos ver el diseño sinestésico en acción porque este material utiliza diversos medios para comunicar un mensaje sea mediante gráficos, fotografías, sonidos, narraciones o animaciones y como menciona la Dra. Dina Ricco en uno de sus trabajos, en donde solamente el uso de los colores puede develar en nosotros distintas sensaciones sinestésicas e inducir a las personas a reconocer sensaciones en la imagen sea la de identificar figuras blandas o duras, cálidas o frías, ligeras o pesadas; así mismo se puede conseguir esta clase de reacciones cuando se utiliza



distintas tipografías, que tienen la capacidad de comunicar sonidos, por ejemplo podemos decir que cuando una tipografía utiliza serif esta es mucho más formal, y también intervienen el resto de aspectos tipográficos para que se pueda transmitir un mensaje correcto que sea leíble y legible; la forma en que estos signos tipográficos se presenten cómo su grosor y ubicación en el espacio transmiten contenido más allá de lo visual, otro ejemplo del uso sinestésico de la tipografía son los nombres, logos o eslogan que hacen los publicistas, presentándole al público una palabra con fonemas evocativos de lo que promocionan. Se podría decir que por lo observado y lo investigado se concluye que es el uso de las metáforas en la imagen lo que hace que las personas perciban todas estas sensaciones sin necesidad del uso de tantas palabras como tal; así mismo en cuanto a este material usado para comunicar sobre sexualidad este debe comunicar el mensaje adecuado, en el material presentado anteriormente se puede notar como se utiliza imagen y sonido simultáneamente para crear una atmósfera dentro del audiovisual, se muestra imágenes acompañadas de poco texto para que el entendimiento de lo que ocurre sea el óptimo, especialmente al hablar sobre sexualidad nos damos cuenta que se trata la temática con mucho frontalidad, tanto los sonidos y la cromática son muy envolventes, se usa mucho la figura joven y se transmite sensaciones positivas para la audiencia, invitando a tratar el tema de forma clara y cotidiana.

### 1.6.8 Material de información sobre educación sexual a nivel preventivo.

La mayoría de jóvenes en el contexto que estamos tratando de la PUCE son jóvenes de clase media/alta y se da a entender que

tienen a su alcance teléfonos o dispositivos móviles para consultas y dudas que se les presente acerca de sexualidad, y en la actualidad existen varias aplicaciones que son más bien enfocadas en un público femenino para hablar sobre sexualidad, son contadores de periodo que permiten al usuario registrar fecha de la última regla o de la última relación sexual, píldora, uso de preservativo, días fértiles y estado de ánimo además de sintomatología para tener un registro de todo el ciclo menstrual femenino, en el caso de este material se está estimulando varios sentidos como la vista, el oído, la barestesia y la equilibriocepción al manipular un dispositivo móvil, la propiocepción y la interocepción cuando somos conscientes de nuestro cuerpo y cada parte del mismo, todos estos sentidos se utilizan solo al momento de manipular una App; así como esta clase de aplicación existen muchas más en el mercado, pero la mayoría son orientadas a un público netamente femenino.

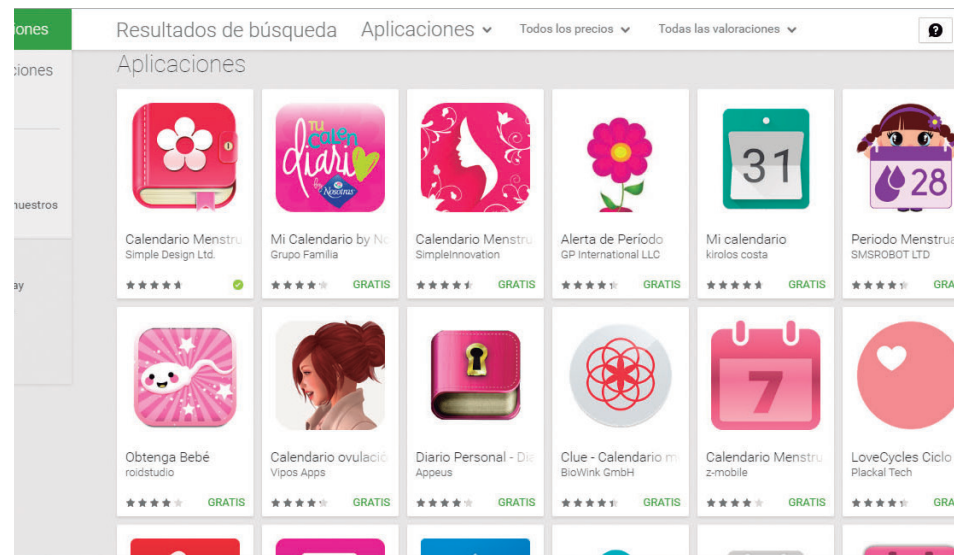
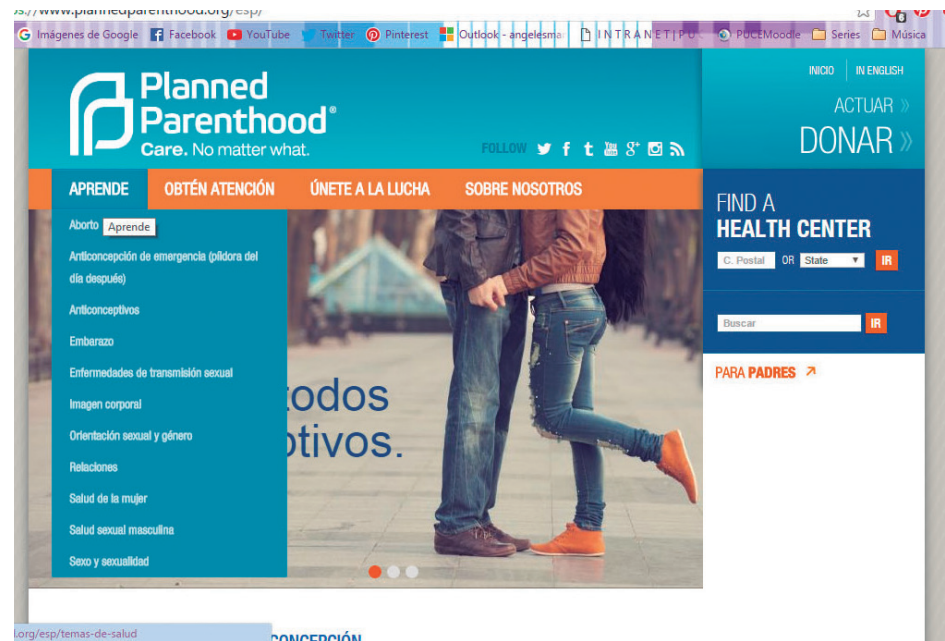


Figura 7: Oferta de aplicaciones sobre periodo y fertilidad para dispositivos Android.

Las sensaciones y percepciones que cada aplicación nos brinda nos ayuda a reconocerla, familiarizarnos y a recibir el mensaje correcto, en términos sinestésicos cada aplicación está diseñada para que se pueda percibir más que la imagen, para que cada ícono pueda despertar a más de un sentido en nosotros. A continuación, se presenta un pequeño análisis del material que disponemos en español sobre salud sexual y reproductiva en la web.

### 1.6.8.1. Material disponible en la web sobre sexualidad

En cuanto al material que existe en la web se puede decir que las páginas de organizaciones internacionales son las que poseen la información más verás, aunque los especialistas prefieren que se trate cada caso como único y distinto para darle un tratamiento específico orientado al joven en particular, la información que se ofrece en estas páginas web es un gran apoyo para los jóvenes antes de asistir a consulta porque les da un conocimiento previo y les plantea más dudas específicas que quieren resolver, por ejemplo la página de la organización Planned Parenthood se divide por temáticas que generan más dudas en los jóvenes y sus casos en particular, como el identificar un método anticonceptivo que se adapte a mi estilo de vida, o de que tratan algunas disfunciones sexuales, las diferentes formas en las que se puede practicar el acto sexual de forma responsable y consciente. Es una organización sin fines de lucro con varios años de experiencia en educar e informar sobre sexualidad y defender los derechos sexuales y reproductivos, es una organización de origen estadounidense que posee consultorios alrededor del mundo, esta se maneja en redes sociales y desde la página web se pueden encontrar los consultorios más cercanos, es un claro referente de cómo se puede manejar un



**Figura 8:** La página web ofrece información de consulta a varios temas relacionados con la sexualidad y la posibilidad de contactar a un centro de salud cercano, en donde quiera q te encuentres. Está posicionada en las redes sociales y se actualiza información constantemente.

servicio y producto en esta temática. Además de que la web se la puede encontrar en varios idiomas para la facilidad del público.

### 1.6.8.2 Referentes locales multimedia o web sobre sexualidad

En cuanto a páginas web de Ecuador podemos encontrar el UNPA que es una organización internacional que ayuda a los gobiernos de distintos países para gestionar la salud sexual y reproductiva

de los mismos propiciando disminuir la mortalidad derivada de la maternidad, educar al público sobre salud sexual, aumentar la esperanza de vida y disminuir la tasa de infección del VIH, esta página posee noticias sobre salud sexual de varias partes del país y da a conocer como se está trabajando en temas de educación sexual dentro de nuestro contexto. Entre otras páginas existen APROFE, que es un centro médico que no atiende solamente temas sobre sexualidad, sino que también es un centro que proporciona atención completa en todas las áreas de la salud. CEMOPLAF no posee una página web, pero se realizará un lanzamiento próximamente, según la entrevista realizada a la doctora del centro de salud.

Cuando se habla de sexualidad lo que se busca es privacidad, confidencialidad y respeto, es por eso que los jóvenes se han refugiado en el Internet, por la facilidad de anonimato y actualmente la mayoría de tareas que se realizaban desde un ordenador pueden realizarse desde un celular, es así como ellos llevan a todos lados un dispositivo de comunicación que les permite estar conectados a donde quiera que vayan, los especialistas conocen la realidad de los jóvenes y están de acuerdo que el uso de las redes, multimedios, audiovisuales y aplicaciones es la nueva forma de llegar a los jóvenes, ya que a través de estos medios se puede enviar información relevante, informar, educar y mantener al día sobre las novedades en sexualidad.

### 1.6.8.3 Preferencias de los jóvenes

Para determinar las preferencias de los jóvenes en cuanto a medios por los que se desea transmitir información sobre educación sexual se recurrió a la herramienta del crowdsourcing que es

*“La externalización de tareas tradicionalmente llevadas a cabo por expertos a un grupo de personas a través de una petición abierta en línea. La idea es que la participación activa de personas ajenas al entorno corporativo habitual da acceso a un fondo de conocimientos mucho más extenso” (Milton and Rodgers, 2013, pág.: 144)*

Y el Coolhunting según lo describe Víctor Gil:

*“No sólo consiste en tratar de identificar una innovación o movimiento vanguardista en el mundo de la moda, música, arte o diseño. [...] los indicios que pueden alumbrar una innovación proceden de varias fuentes, ya sean unas estadísticas con las ventas del mes o el titular de un diario” (Gil Mártil, 2009, pag: 24)*

Además de que se dice que esta forma de investigación puede aportar con “información válida y relevante sobre innovaciones y tendencias que pueden tener un impacto positivo (oportunidades) o negativo (amenazas) sobre el negocio actual o potencial de la organización” (Gil Mártil, 2009, pág.: 27) y aportó a esta investigación para localizar los requerimientos del proyecto donde se pudo notar las siguientes preferencias. En primera instancia la mayor parte de jóvenes del público a tratar tiene acceso a celulares inteligentes con acceso a la red; estamos tratando con la generación de millenials que se considera a los nacidos entre 1980 y 2000 y que según Pintado Blanco y Sánchez Herrera:

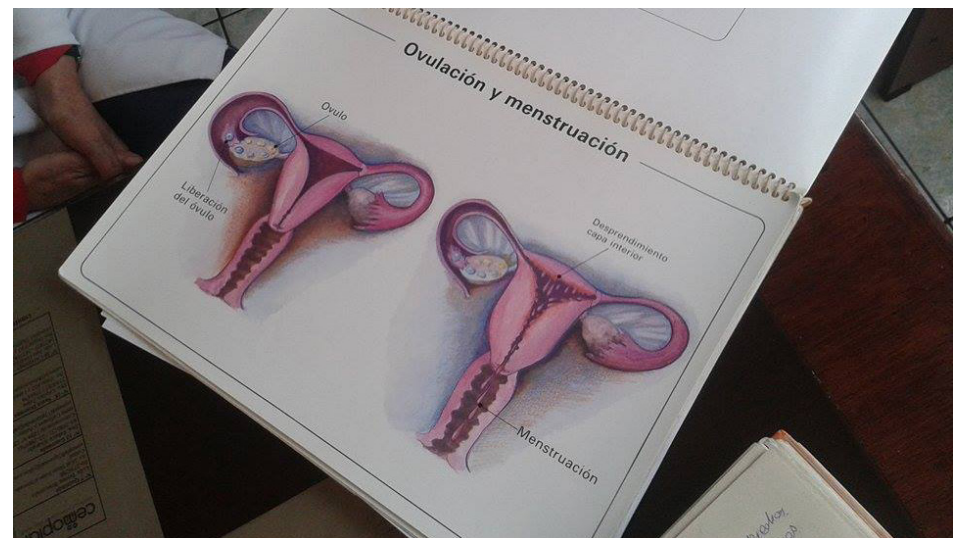
*“[...] su patrón de confianza es diferente de las generaciones que le han precedido. Esencialmente confían en sus amigos, un término amplio en el que se cabe perfectamente las relaciones que se tejen en la red, impulsadas*

*en la mayoría de casos por la convergencia de intereses. Por esta razón confían más en un blog, elegido por ellos que, en un periódico, y prefieren las opiniones sobre los productos que revive de sus amigos a la de los expertos” (2014, pag: 179)*

Por lo dicho anteriormente en el Coolhunting se investigaron algunas tendencias en los jóvenes como describe en el artículo “How millennials use and control social media” (American PressInstitute, 2016), se dice que en su mayoría usan Facebook, YouTube e Instagram como las principales redes sociales de esta generación para enterarse de las noticias o compartir contenido, por lo que se llevó a cabo una investigación sobre las tendencias en redes sociales y aplicaciones, ya que el joven millennial se caracteriza por estar conectado a la web. Se buscó tendencias en el tema de sexualidad y salud, se investigó además cómo se maneja la temática en el marketing y las campañas de difusión de la información.

Cómo se muestra en el Anexo 4 con la investigación de Coolhunting realizada podemos darnos cuenta que el material disponible en cuanto a salud en ambos medios sea impreso o digital es extenso, en cuanto a los medios digitales se encontró que se maneja aplicaciones con una estética simple, donde la experiencia de usuario es lo más importante, se busca proporcionar información al alcance de la mano. La información que se proporciona a través de infografías o medios impresos sean carteles es comprimida y sobretodo se busca el uso de gráficos con estadísticas o el uso de datos concisos. En cuanto a las campañas se puede ver que los mensajes son directos y fuertes, con imágenes que impactan sin tener que decir mucho más que lo obvio. Comparando las tendencias del mercado en el tema y el material actualmente disponible que

por el momento es obsoleto ya que maneja en su mayoría panfletos desactualizados y de baja calidad, en medios impresos. Por ejemplo, en CEMOPLAF se sigue utilizando un rotafolio del 2010 sobre anticoncepción y embarazo, esta información contrastada con las tendencias del medio y la investigación del público objetivo que encaja en la generación de millennials dice que se está en el momento adecuado para introducir un multimedia y acercarse a los jóvenes con un mensaje certero a través de lo que ellos más disfrutan que es la tecnología, se afirma esto en base al crowdsourcing que se aplicó en base a las encuestas en línea realizadas por el público objetivo (anexo 3) se puede ver que el público actúa de acuerdo a lo esperado como generación millennial, donde prefieren recibir información en forma de blog como se ve en la tabulación de la pregunta 16 de la encuesta impuesta.



**Figura 9:** Rotafolio usado en consulta y material dentro del consultorio.



Figura 10: Material dentro del consultorio.

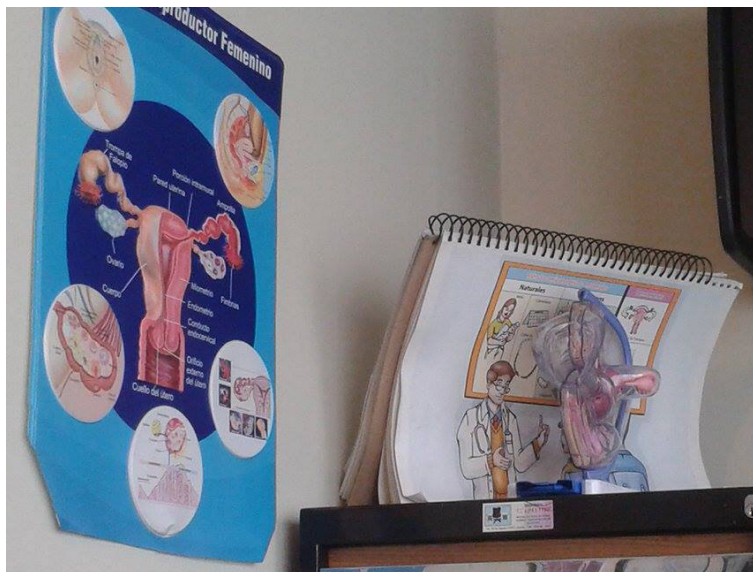


Figura 11: Material dentro del consultorio.

## 4. Conclusión

Para concluir, podemos decir que entre los jóvenes existe la curiosidad e interés sobre la educación sexual, además, en base a la investigación realizada se evidenció una problemática latente en el contexto actual en el ámbito de la sexualidad, el material disponible actualmente no cumple con las expectativas del público y se muestra, en muchas ocasiones, casi inexistente a pesar de que existe la suficiente información para brindar solución al desconocimiento sobre la temática. Se determinó que la mejor forma de alcanzar a los jóvenes es a través de los medios digitales, proporcionándoles la información necesaria en forma verás y asertiva, además de brindarles una experiencia de uso distinta en un tema que, sin lugar a duda es crucial manejarlo de otra forma a la usual, para así brindar herramientas a los jóvenes que les ayudara a desenvolverse de mejor forma en sus vidas personales.

# CAPÍTULO 2

Los resultados obtenidos con base a la investigación y levantamiento de datos aportan para entender la realidad de los jóvenes tomando en cuenta el contexto en el que se encuentran, se logró conocer los productos que existen en el mercado, lo que proporciona al proyecto un mejor acercamiento a la temática y a continuación nos basaremos en las metodologías de diseño expuesta y así crear un producto coherente que cumpla con los objetivos planteados.



A través de la investigación cualitativa y cuantitativa realizada sobre educación sexual presentada en el capítulo anterior y un análisis e investigación de las tendencias y preferencias del público objetivo se determinó los requisitos del proyecto.

## 2.1. Planteamiento del proyecto en función del problema definido.

Considerando la problemática planteada en el árbol de problemas, se analizó a lo largo del pasado capítulo algunos aspectos que funcionaron como detonantes para realizar este TFC. Los detonantes se analizaron de forma profunda para dar lugar a las soluciones de diseño con las que este proyecto puede aportar, al darle relevancia a un tema muchas veces tomado por sentado; en respuesta a esta situación se plantea desarrollar una aplicación para teléfonos móviles.

	DETONANTES	SOLUCIÓN PLANTEADA
1.	El material que se tiene en consultorías de sexualidad es obsoleto y casi inexistente.	Se buscó crear un material que apoye al consultor, además de incentivar a los jóvenes a presentarse a una cita con el especialista, se utilizó medios conocidos por los jóvenes por lo que se crea una App de teléfonos móviles para generar un interés en el tema y permitir la actualización de información sobre sexualidad.
2.	La información sobre sexualidad se obtiene de fuentes no especializadas y puede llegar al usuario modificada.	La información es verificada y además de que puede realizar consultas que serán respondidas por especialistas. Toda interacción será notificada al usuario para mantenerlo al tanto de como surgen las conversaciones y dinámica dentro de la App campamento.
3.	La educación sexual deficiente, errónea y tergiversada es causa primordial de varios problemas de gran impacto social como VIH, ETS, embarazos no deseados, problemas psicológicos y hasta violencia. Existen varios vacíos cognitivos sobre la sexualidad que pueden ser un factor de riesgo al experimentar sin seguridad.	Se trató este punto en procurar abarcar temáticas no solo sobre salud sexual (Aparato reproductor, ETS, anticoncepción, etc.) Sino también sobre salud mental (Relaciones emocionales, derechos sexuales y reproductivos), proporcionando apoyo a los jóvenes en esta área. Se trata los temas de más impacto y de poco conocimiento para que los jóvenes tengan un mayor conocimiento sobre su propia sexualidad y entregarles una visión holística sobre la temática.

4.	Aún existe en nuestro contexto mucha inseguridad, tabúes, miedos y vergüenza al hablar sobre sexualidad.	Con el proyecto se procuró crear un ambiente amigable para que los jóvenes pudieran sentirse a gusto y tratar la temática en un contexto cotidiano, conviviendo e interactuando con otros jóvenes y los especialistas. La interfaz es de fácil uso e intuitiva. Además se comparte material didáctico como test, vídeos y datos curiosos para que los jóvenes se interesen por indagar más allá de sus dudas y se animen a visitar a un especialista en caso de alguna situación emergente.
5.	Desconocimiento sobre lugares donde se puede acudir en caso de una consulta en sexualidad, vergüenza y miedos al momento de acudir con los especialistas.	Se proporciona información sobre los lugares que los jóvenes pueden visitar dentro de la universidad y fuera de la misma. En este punto se muestran números de contacto y direcciones para que los jóvenes puedan asistir. En el caso especial de promoción de salud se permite realizar citas con especialistas en el área deseada.

**Tabla 6:** Detonantes tomados de la problemática y la solución planteada.

Para lograr la solución de diseño a la problemática se analizó los requerimientos del proyecto basándonos en la investigación realizada en el capítulo anterior, se clasificó los datos en la tabla mostrada a continuación basada en los vectores de la forma (Rodríguez, 2004, pág.: 67,68). Se escogió esta clasificación de vectores por ser los que abarcan de manera sencilla y precisa la expectativa del usuario junto con diversos factores tecnológicos y de conceptualización.

Los requerimientos abarcan los cuatro vectores para realizar un proyecto.



<b>EXPECTATIVAS DEL USUARIO</b>			
<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITOS</b>
Preferencias del Usuario	Uso de medios digitales para transmitir la información	Investigación	Debe abordar información de: Aspectos emocionales de la sexualidad, relaciones interpersonales, ETS/VIH, anticoncepción
Preferencias del Usuario	la información este calificada o avalada por varios usuarios	Preferencias del Usuario/ Investigación	Apertura para más información
Preferencias del Usuario	Información sea entregada rápidamente y fácil de entender	Coolhunting: Tipologías	Mensajes directos y fuertes, con imágenes que impactan sin tener que decir mucho más que lo obvio
Coolhunting: Tipologías	Uso de imágenes o cuadros informativos	Coolhunting: Tipologías	Uso del Humor para transmitir información
Coolhunting: Tipologías/ la sinestesia en el diseño de comunicación (Dina Ricco)	Contenido o información desplegada de forma audiovisual	Preferencias del Usuario/ Investigación	Libre uso y distribución de la información

**Tabla 7:** Tabla de Requisitos basados en el vector Comercial, factor expectativas del usuario de Rodríguez Morales, 2004.

<b>EXPRESIVO</b>			
<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITOS</b>
Preferencias del Usuario	Debe transmitir confianza	Coolhunting: Tipologías	Usar paletas de color fríos y planos
Preferencias del Usuario/ Investigación	Debe dar la sensación de confidencialidad	Coolhunting: Tipologías	Estilo usado es "Flat Design"
Análisis de Público/ Investigación	Dar la sensación de estar entre amigos	Coolhunting: Tipologías	El uso de la imagen debe ser en su mayoría de ilustración sin interferir en la lectura de contenido
Coolhunting: Tipologías	Material infográfico donde se muestre datos y estadísticas además de información condensada en cuadros	Coolhunting: Tipologías	Uso de tipografías contrastantes, máximo 2 que vayan acorde a la estética del producto

**Tabla 8:** Tabla de Requisitos basados en el vector expresivo de Rodríguez Morales, 2004

<b>FUNCIONAL</b>			
<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITOS</b>
Metodología (Pratt y Nunes)	Diseño adaptado a dispositivo	Metodología (Pratt y Nunes)	Interfaz sencilla y de fácil manejo
Metodología (Pratt y Nunes)	Botones identificables	La sinestesia en el diseño de comunicación (Dina Ricco)	Uso de audio para potenciar la aplicación

Coolhunting: Tipologías	Ilustraciones entendibles y simples que insinúen la forma de los íconos	Metodología (Pratt y Nunes)	Tipografía adaptada a uso en pantalla, el tamaño más adecuado para el texto en pantalla es el de 16 pts.
Metodología (Pratt y Nunes)/ Coolhunting	Paleta de color cuyo contraste sea cómodo para ser visualizado en pantalla	Metodología (Pratt y Nunes)/ Preferencias del Usuario	Correcto despliegue de opciones y evitar pérdida de tiempo o clics

**Tabla 9:** Tabla de Requisitos basados en el vector funcional de Rodríguez Morales, 2004

<b>TECNOLÓGICO</b>			
<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITO</b>	<b>FUENTE</b>	<b>REQUISITOS</b>
Preferencia del Usuario	Recibir y enviar información a través de redes sociales	Metodología (Pratt y Nunes)	Verificar la funcionalidad de la aplicación (maqueta de trabajo)
Investigación	Información sobre sexualidad de fuente confiable	Investigación de usuario	Primero desarrollar aplicación para dispositivos ANDROID
Metodología (Pratt y Nunes)	Uso de UX, UCD y IxD	Investigación/ Preferencias del Usuario	Navegación por intuición

**Tabla 10:** Tabla de Requisitos basados en el vector tecnológico de Rodríguez Morales, 2004

Por toda la información mostrada anteriormente, en base a la investigación hecha podemos concluir que el producto gráfico que mejor se adapta a las necesidades del público objetivo y cumple con los requisitos expuestos en los cuadros superiores es una aplicación para dispositivo móvil, ya que cumpliría con las expectativas del usuario al mostrar contenido de forma interactiva,

adaptada a su estilo de vida, utilizando un lenguaje gráfico conocido y de fácil reconocimiento por el usuario, a su vez se puede lograr el objetivo comunicacional del proyecto para resolver la problemática, produciendo así un material de consulta sobre sexualidad que sea de interés para el usuario.

## 2.3. Desarrollo del concepto de Diseño y generación de propuestas. Generación de Ideas, bocetos, dibujos e imágenes.

Una vez determinados los requisitos pasamos a generar el concepto de diseño que será el moderador de toda la propuesta, que se verá aplicado en todas las piezas gráficas a desarrollarse, para definir el concepto partimos por generar una metáfora, que se obtuvo al usar la herramienta del cubo de Zwicky (Escorsa 2003, p.123), para utilizar esta herramienta se requiere colocar una lista de atributos del proyecto y palabras detonantes en un cuadro de doble entrada para facilitar la generación de ideas rápidas.

Los atributos escogidos para el cubo fueron los siguientes:

- **Interactivo:** Debe lograr la participación del usuario dentro del proceso de información logrando que el mensaje llegue multisensorialmente al usuario.  
Informativo: Debe contener la información deseada por el usuario además de que es útil y entendible.
- **Interesante:** Debe enganchar al usuario tanto en su estética como en su contenido para lograr comunicar el mensaje apropiadamente llenando las expectativas del usuario.
- **Confiable:** La información contenida debe ser de fuentes veraces y certeras además de que la información debe ser personal y estar segura.
- **Amigable:** Debe transmitir al usuario la sensación de seguridad

y estar compartiendo con alguien que lo entiende, brindando confianza al usuario permitiendo la interacción con la interfaz.

- **Sistema:** Debe estar desarrollada de tal forma que sea funcional y cada pieza tenga su razón de ser y se complemente con el todo, siendo que cada parte cumpla con el fin en común pero que realice una actividad específica.

Las palabras detonantes usadas fueron:

- **Atractivo:** Debe ser estéticamente agradable al usuario capturando su atención y abriendo un canal de comunicación entre la interfaz y el usuario.
- **Rápido:** Debe estar optimizado para evitar pérdida de tiempo en su uso, yendo acorde al estilo de vida del usuario millennial.
- **Accesible:** Debe ser manejable por los distintos jóvenes del público objetivo que asisten a Bienestar Estudiantil y que su uso sea igual de efectivo.
- **Personalizado:** Debe adaptarse a cada usuario, mostrando la información requerida por ese usuario en concreto. Además proporcionando un sentido de pertenencia para el usuario hacia la interfaz.
- **Novedoso:** Debe ser un material que el usuario no haya experimentado antes en el tema de la sexualidad, que vea su uso como vanguardista y de oportunidad de testeo.
- **Educativo:** Su uso de proporcionar a los jóvenes datos o conceptos nuevos que apliquen en su diario como muestra de su aprendizaje.

**COMITENTE: PROMOCIÓN DE SALUD PUCE / USUARIO: JÓVENES DE 17 - 19 AÑOS DE LA PUCE**

		<b>PALABRAS DETONANTES</b>					
		<b>Atractivo</b>	<b>Rápido</b>	<b>Accesible</b>	<b>Personalizado</b>	<b>Novedoso</b>	<b>Educativo</b>
<b>ATRIBUTOS DEL PROYECTO</b>	<b>Interactivo</b>	Parque de diversiones	Máquina de café instantáneo	Armables de papel (Paper toys)	Armario	Escalera de piano	Libro pop up
	<b>Informativo</b>	Post de Snapchat	Noticia de Twitter	Periódico	Tablero de corcho con notas	Camisetas estampadas	Revista
	<b>Interesante</b>	La metamorfosis	Grafiti	Ver el atardecer	Carta Astral	Pokemon Go	E-book
	<b>Confiable</b>	Infografía	Taxi	Libro	Exámenes clínicos	Termómetro digital	Documental
	<b>Amigable</b>	Reproductor de música	Comida Rápida	Baraja	Álbum de fotografías	Circo	Campamento
	<b>Sistema</b>	Sistema Solar	Conexión Neuronal	Receta de Comida	Perfil de red social	Videojuego de realidad virtual	Armables de Lego

Tabla 11: Cubo de Zwicky

Al llenar el cubo se obtuvo 36 ideas que podrían aplicarse al concepto de diseño del producto, de estas opciones se escogieron las tres más pertinentes para el proyecto:

**Campamento:** En donde los usuarios tengan la opción de aprender y explorar información nueva que deseen y puedan compartir con otros usuarios de forma confiable en un ambiente amigable.

**Reproductor de música:** Que proporcione la información que el usuario desea, a su gusto personal y lo use cuando quiera fácilmente; permitiéndose explorar varias opciones.

**Máquina de café instantáneo:** Donde la información se despliegue rápidamente de forma agradable al usuario obteniendo justo lo que pide de la forma cómoda y fácil.

	USUARIO	TECNOLÓGICO	REPRESENTATIVO	SOCIAL	TOTAL
<b>CAMPAMENTO</b>	1	3	1	1	6
<b>MÁQUINA DE CAFÉ INSTANTÁNEO</b>	3	2	2	2	9
<b>REPRO- DUCTOR DE MÚSICA</b>	2	1	3	3	9

**Tabla 12:** Tabla de doble entrada para decidir la metáfora final basada en atributos del usuario y el proyecto

Se calificó estos tres conceptos en un cuadro de doble entrada tomando en cuenta ciertos atributos como: el usuario, el factor tecnológico, representativo y social que debe tener el proyecto, en donde se calificó con 1 al que cumple mejor con los atributos y 3 al que menos lo cumple.

De acuerdo a la tabla anterior el valor con menor puntaje es el campamento lo que significa que esta metáfora cumple de mejor manera con los requerimientos del proyecto.

### 2.3.1. Concepto de Diseño

En base a la metáfora se desarrolló el concepto: un campamento

vacacional de verano en donde los jóvenes tengan la oportunidad de compartir experiencias con otros jóvenes de su misma generación, en todo campamento vacacional; se explora la naturaleza y se tiene un contacto más íntimo con la misma, permitiendo un momento de introspección, se tiene la oportunidad de salir de lo cotidiano y tener otra visión de lo que nos rodea.

Además, la experiencia del campamento es personal, las vivencias son una historia que solo conocen los campistas y moderadores convirtiéndose en algo de carácter íntimo. Sin dejar de lado que un campamento tiene el objetivo de divertir y enseñar; con las medidas de precaución indicadas los campistas tienen una experiencia completa que cosecharán para sus vidas.

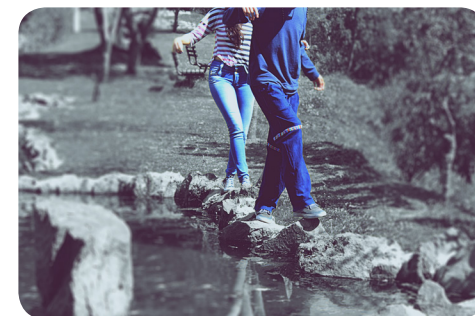
En este sentido la propuesta que se desarrolló tiene la intención de mostrar a los jóvenes un pase al campamento, con un nombre de usuario personalizado vinculado a su correo, para ingresar a la App; dentro de la interfaz, se les proporcionaría varias categorías de información interesante que pueden explorar, empezando por una introducción a cada categoría y luego dejarlos descubrir.

Existirán categorías como un foro, donde pueden preguntar abiertamente, a través de su nombre de usuario, cualquier duda para que este sea respondida por un especialista, redirigiéndolos a links externos o dentro de la misma interfaz (moderador de campamento).

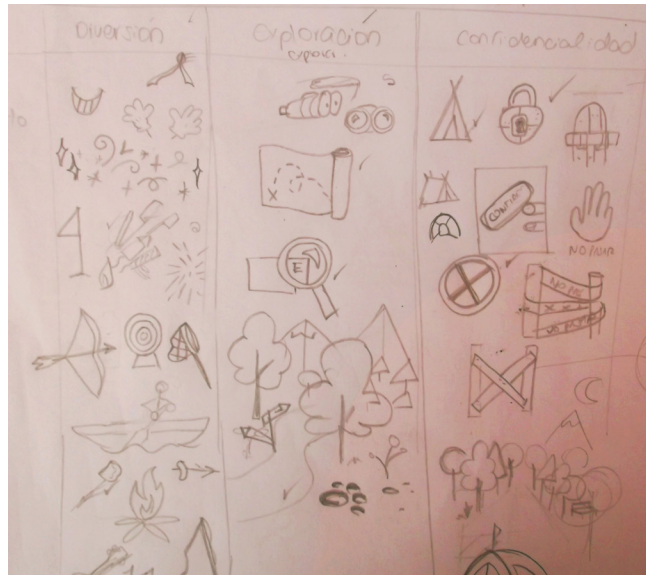
Con el fin de entretener se proporcionaría actividades recreativas como test o imágenes divertidas, datos curiosos sobre la temática y vídeos para expandir conocimientos que variarán en un periodo corto de tiempo.

### 2.3.1.1. Representaciones visuales del concepto.

Partimos de representar el concepto anterior a través de una tabla de palabras visualmente descriptivas en donde tomamos en cuenta las tres características más importantes del concepto que sería: Diversión, Confidencialidad y Exploración. Todas estas se aplicaron en el escenario del campamento, se exploró la dinámica de forma fotográfica al igual que de que en una tabla que se muestra a continuación.



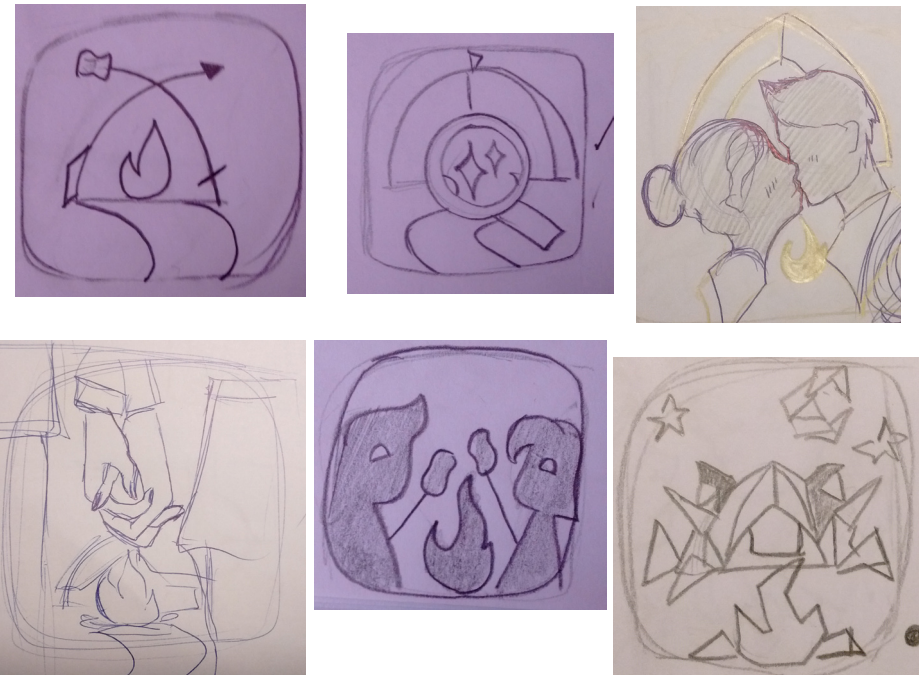
**Figura 12:** Fotografías referenciales, campamento entre amigos. Fotografías por la autora.



**Figura 13:** Tabla de doble entrada donde se traduce a lenguaje gráfico las principales características del concepto.



**Figura 14:** Imagen referencias de Fogata. Fuente: Google imágenes etiquetada para reutilización con modificaciones.



**Figura 15:** Bocetos realizados en base a la tabla de palabras visualmente descriptivas.

En la figura anterior se muestra algunas formas, figuras o graficas que representan en el contexto del campamento las tres caracterizas principales.

La característica de diversión está representada por actividades recreativas y sus herramientas, así como por formas curvilíneas tipo serpentin, denotando euforia, el elemento más representativo para la diversión es la fogata siendo el centro del campamento ya que gran parte de las actividades que se realizan son alrededor de la misma. Las formas son mucho más complejas, utilizando líneas orgánicas y simétricas para expresar viveza, realizando una connotación formal que es "Aquello que no figura de forma

distintiva en el signo pero que se emplea intencionadamente para comunicar una idea.” (Jardí and Costa, 2015, p.21)

La característica de exploración está representada en el contexto del campamento en caminos, señales, paisajes, mapas y rastros de huellas; ya que explorar requiere estar pendiente del entorno, de donde se viene y a donde se va para descubrir cosas nuevas, sobretodo tiene mucho q ver con observar y usar todos los sentidos, “Los objetos cotidianos rara vez poseen un significado simbólico propio. (...) conjuntamente con otros objetos o seres pueden conferir a la imagen de éstos, en calidad de atributos, una expresión nueva de carácter simbólico” (Frutiger, Sanchez-Rodrigo Rodrigo y Romaguera i Ramió, 2005, p. 201) . Las formas más usadas son orgánicas “... la espiral, el circuito eterno, la vida que se <<desarrolla>> y <<desenvuelve>>, etc.” (Frutiger, Sánchez-Rodrigo Rodrigo y Romaguera i Ramió, 2005, p. 213) dando la idea de que nada está totalmente dicho, no es cerrado dando paso a las variables.

La característica de confidencialidad está representada por lugares cubiertos, resaltando el uso de figuras que tengan un cierre y líneas curvas, estas dan la idea de refugios transmiten seguridad.

En base a estas representaciones visuales del concepto señalado anteriormente se realizó una tabla de variantes que representen el ícono de entrada a la App, que será la primera impresión y parámetro guía hacia el diseño y línea gráfica del resto de la App.

Durante el proceso de diseño y en base a la tabla de alternativas y variables se desarrollará una segunda fase de bocetos más estilizados, hasta conseguir las tres opciones más representativas del concepto y pertinentes para la aplicación que se desarrolló.

A continuación se puede constatar el proceso por el se desarrolló hasta la validación el público objetivo.



**Figura 16:** Tabla de Bocetos digitales de variantes y alternativas de ícono de inicio de la App.



Figura 17: Bocetos digitales para presentar concepto a validación.



Figura 18: Tabla de íconos finales para validación de concepto y línea gráfica.

El ícono de la aplicación va a ser el eje central para el desarrollo de los distintos elementos que la compongan, dándonos los lineamientos gráficos y compositivos. Para esto nos colocamos en el cuarto nivel de iconidad según la escala de Villafañe (2006) donde se abstrae la forma, dejando los elementos sensibles hasta conseguir que su nivel pragmático sea informativo.

El ícono se inspira en el Flat Design, qué es una corriente que tomó impulso en el 2013, caracterizado por ser minimalista donde se omite todos los elementos extra de un diseño como, degradados, bordes, sombras, efectos de luz, profundidad, texturas o cualquier elemento que de dimensiones extra a la forma (Pratas, 2014). Este estilo se escoge por su continuo uso en aplicaciones populares, siendo uno de los estilos al que los usuarios están mejor adaptados y se caracteriza por su limpieza en la presentación, siendo idóneo para una aplicación centrada en la información con fines educativos.

Los objetos realizados para componer el ícono son abstracciones de escenas conocidas en el imaginario colectivo sobre un “viaje de campamento” lo cual permite su rápida interpretación y asociación con el concepto.

La cromática plana y con ligeros degradados se usan para lograr una síntesis partitiva, es decir, usar los colores como divisiones de planos creando así una composición (Villafañe, 2006, p. 116); es así como el ícono de la aplicación nos da una pre-visualización del manejo de la gráfica que se muestra cuando se ingresa a la interfaz.

### 2.3.2. Validación del concepto y de la propuesta.

Como se profundizó en el capítulo 1, nuestro público objetivo disfruta de las conexiones creadas a través de las redes sociales y son susceptibles a material multimedia que sea de fácil acceso desde su teléfono móvil, por esta razón se consideró fundamental los aspectos de navegabilidad, didáctica e interacción para volver al proceso de información acerca de sexualidad humana disfrutable por el usuario.

De acuerdo con las necesidades del usuario se decidió crear una aplicación para teléfono móvil en donde se exponga la información más relevante y concisa sobre los temas menos conocidos sobre sexualidad, de acuerdo con la investigación previamente realizada, además de mostrar material instructivo, divertido sobre la temática y un espacio para que puedan compartir sus dudas y experiencias con otros jóvenes. Todo esto potenciado con marketing digital para dar a conocer la aplicación llamando la atención del usuario.

Se realizó una encuesta al grupo objetivo sobre las características gráficas que debía transmitir el ícono de la aplicación para así validar el concepto y a su vez definir la línea gráfica a usarse.

En el análisis de la encuesta realizada (Anexo 6) se puede evidenciar que, el ícono A demuestra las características de “DIVERSIÓN” y “CONFIDENCIALIDAD”, más no llega a demostrar “EXPLORACIÓN” (característica que define a la aplicación como un método para informarse) en comparación del ícono B donde el público calificó con mayor puntaje al ícono en la característica de “EXPLORACIÓN”.

Se infiere que el ícono B representa mejor esta característica porque las figuras de personajes se encuentran en movimiento, lo que denota búsqueda y curiosidad, mientras que los personajes del ícono A se encuentran estáticos, a pesar de ello la puntuación del ícono A supera a la de los demás en las otras dos características, es decir que expresa con su lenguaje gráfico los aspectos más relevantes del concepto y se puede trabajar sobre la característica faltante.

De la validación del concepto inicial se concluye que el ícono A nos proporciona un lineamiento para la línea gráfica que definirá el proyecto.



Figura 19: ícono seleccionado para la App

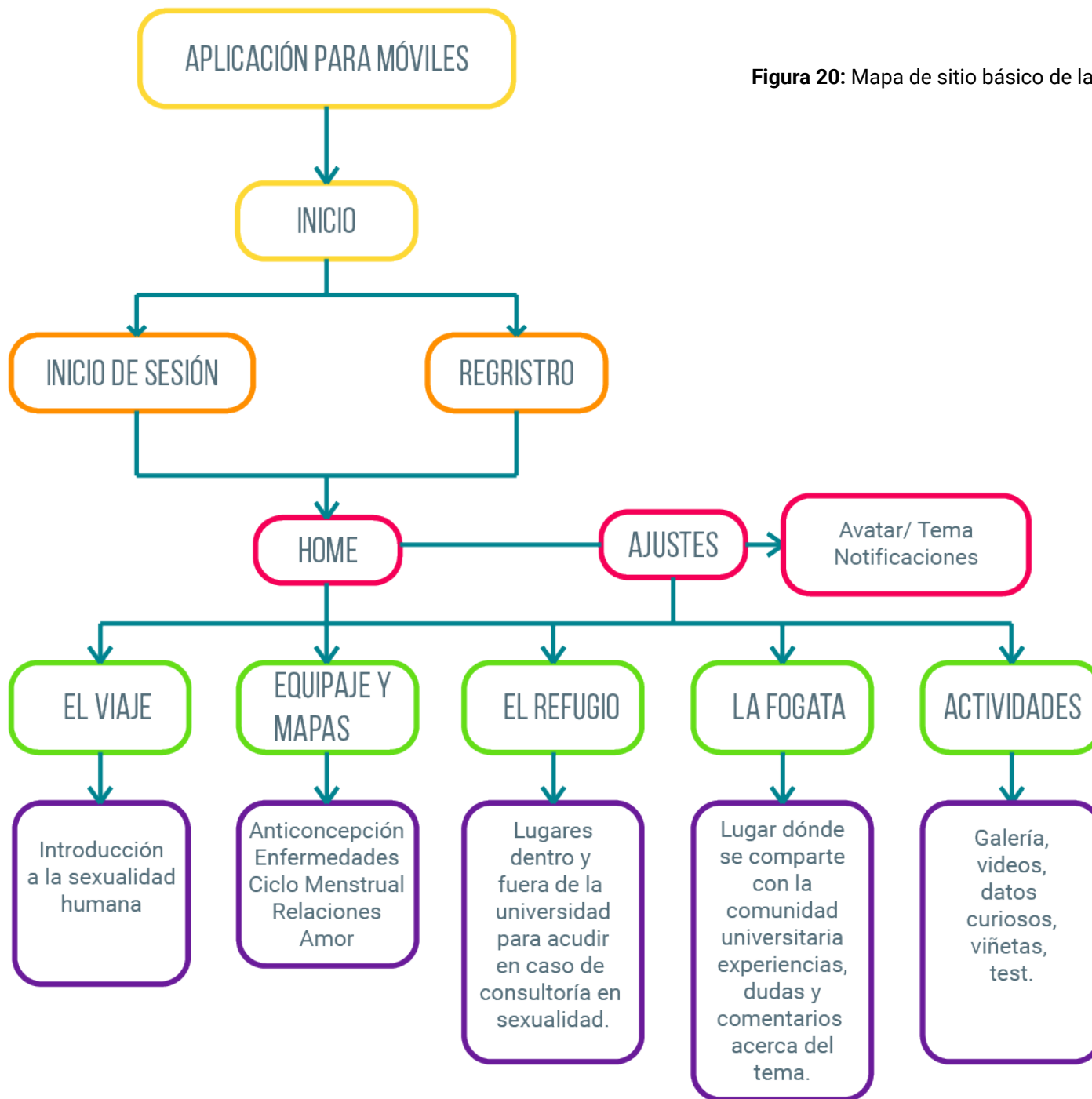


Figura 20: Mapa de sitio básico de la aplicación

Una aplicación para teléfono móvil: Está basada en un campamento de verano donde la bienvenida la da el ícono; por eso es importante la representación gráfica de la carpa o refugio, que es la puerta a la experiencia. La aplicación es el campamento que llevará al usuario a explorar aspectos personales que tal vez no conocía y tenía deseo de conocer o profundizar en un ambiente seguro.

En este campamento se informa, juega y comparte como en cualquier campamento de verano, por lo que en su interior encontramos información relevante para los jóvenes, lugares donde compartir o discutir ideas y además material interactivo para llevar a este tema a un plano cotidiano.

La disposición de la aplicación consta de cinco niveles: El viaje, Equipaje y Mapas, El refugio, La Fogata y Actividades (Ver figura 18). Dentro de la aplicación se encuentra el menú de ajustes o configuración, además de que se selecciona el avatar que más se desee, cada uno tiene una descripción para que los usuarios se sientan identificados.

## 2.4. Teoría y metodología para el desarrollo del proyecto o producto de Diseño.

Una vez realizada la investigación de fondo se definió los elementos necesarios para generar la propuesta que cumpla con los requerimientos del proyecto y los objetivos planteados anteriormente. Para el desarrollo del mismo nos basamos en la metodología de Andy Pratt y Jason Nunes en su libro "Diseño Interactivo, teoría y aplicación del DCU" (2012).

El libro nos habla de cómo debe desarrollarse un producto interactivo para plataformas web o móviles basándonos en el diseño centrado en el usuario, en el cual se tiene un contacto muy cercano al público para el que va dirigido el proyecto en particular, haciéndolo parte del proceso de diseño y así lograr un producto que cumple con sus expectativas.

Además, se utilizó como base para el diseño y estética de la App, a la guía creada por Google "Material Design" la cual propone un modelo para obtener productos interactivos que sigan las reglas del buen diseño, que estén aptos para la innovación y a la par de las nuevas tecnologías.

Basándonos en la metodología que proponen Pratt y Nunes (2012), se tomó en cuenta para este proyecto: el estudio del usuario, competencia del diseño, plan de contenidos y el dispositivo para el cual estamos diseñando para adentrarnos al desarrollo y maquetación para lo cual no ayudamos de un mapa de sitio, ya que en esta etapa como menciona Pratt y Nunes (2012) *"Toca definir y comunicar tanto al cliente y al equipo la arquitectura (estructura) de la aplicación, el contenido propiamente dicho, las presentaciones y las formas que se utilizarán,(...) y la manera que se vincularán las distintas pantallas"* (p.124) además nos hablan que el trabajo en prototipo dará forma a la aplicación para no perder el tiempo al momento de programarlo, ya que todo estuvo resuelto en papel en primera instancia. Este proceso ayuda a disminuir los costos de producción e inversión al momento de realizar el proyecto.

Otro libro usado como herramienta para ayudar al desarrollo del proyecto fue "100 things every designer needs to know about people" (2011) de Susan M. Weinschenk en el cual se habla de

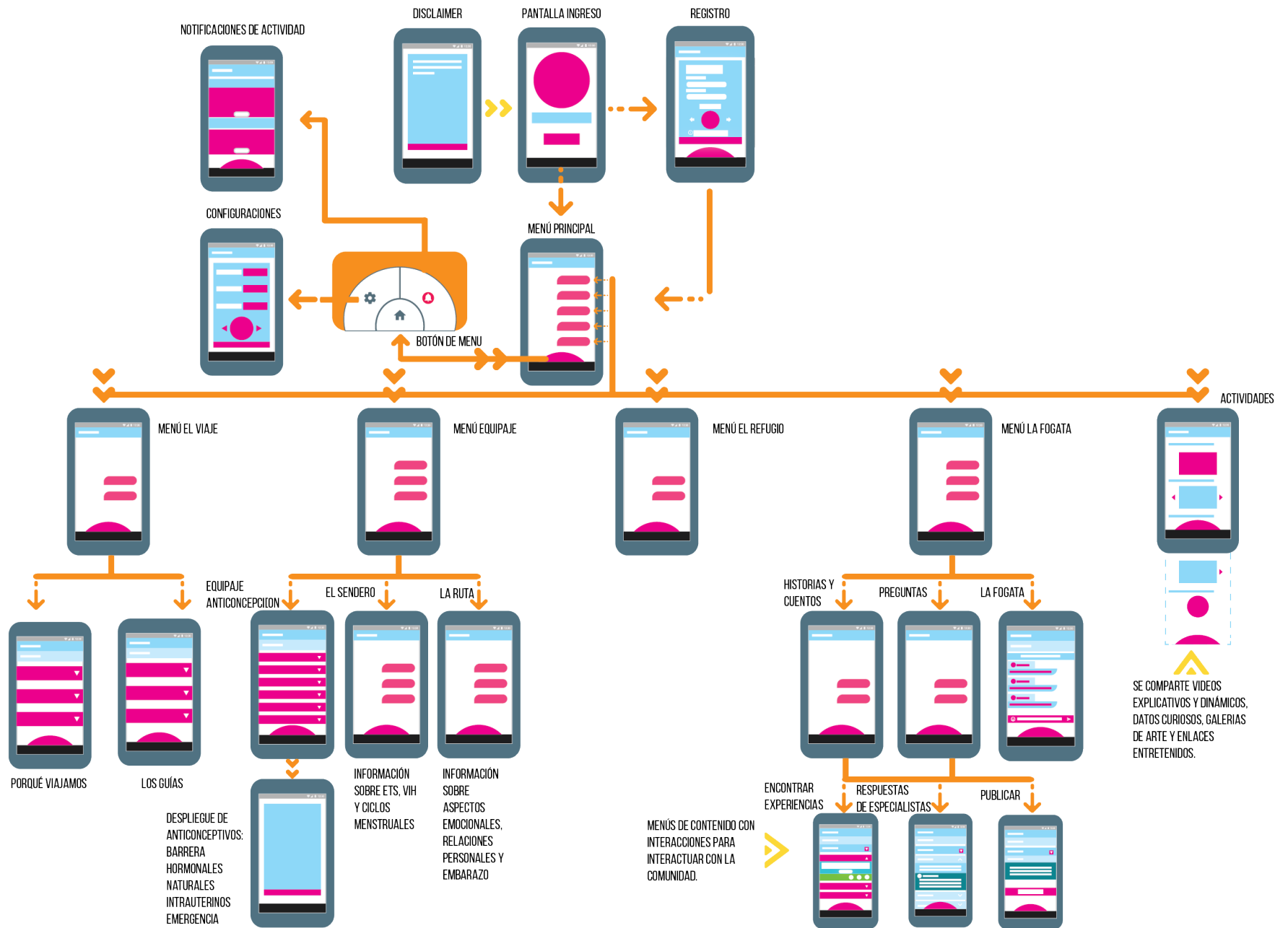


algunos datos, tips y formas de crear mejores productos de diseño que sean amigables con el usuario y cumplan con los objetivos que se plantea al inicio del proyecto. Como dice Jamie Steane en "Fundamentos del Diseño Interactivo"(2016) el desarrollo estructural y flujo de la aplicación es vital en el proceso de diseño de un producto multimedia e interactivo, ya que nos permite identificar elementos, orden de las pantallas, aumentar o disminuir información para evitar desorientación del usuario y dar una idea de áreas interactivas del producto. Entendiendo el comportamiento del usuario, el entorno en el que se espera el uso de la interfaz y los objetivos se distribuyó los contenidos de la siguiente manera como se puede ver en el siguiente mapa de navegación y flujo de tareas:



Figura 21: Metodología de diseño basado en Andy Pratt y Jason Nunes sobre la que se trabaja el proyecto.

Figura 22: Flujo de tareas de la App.



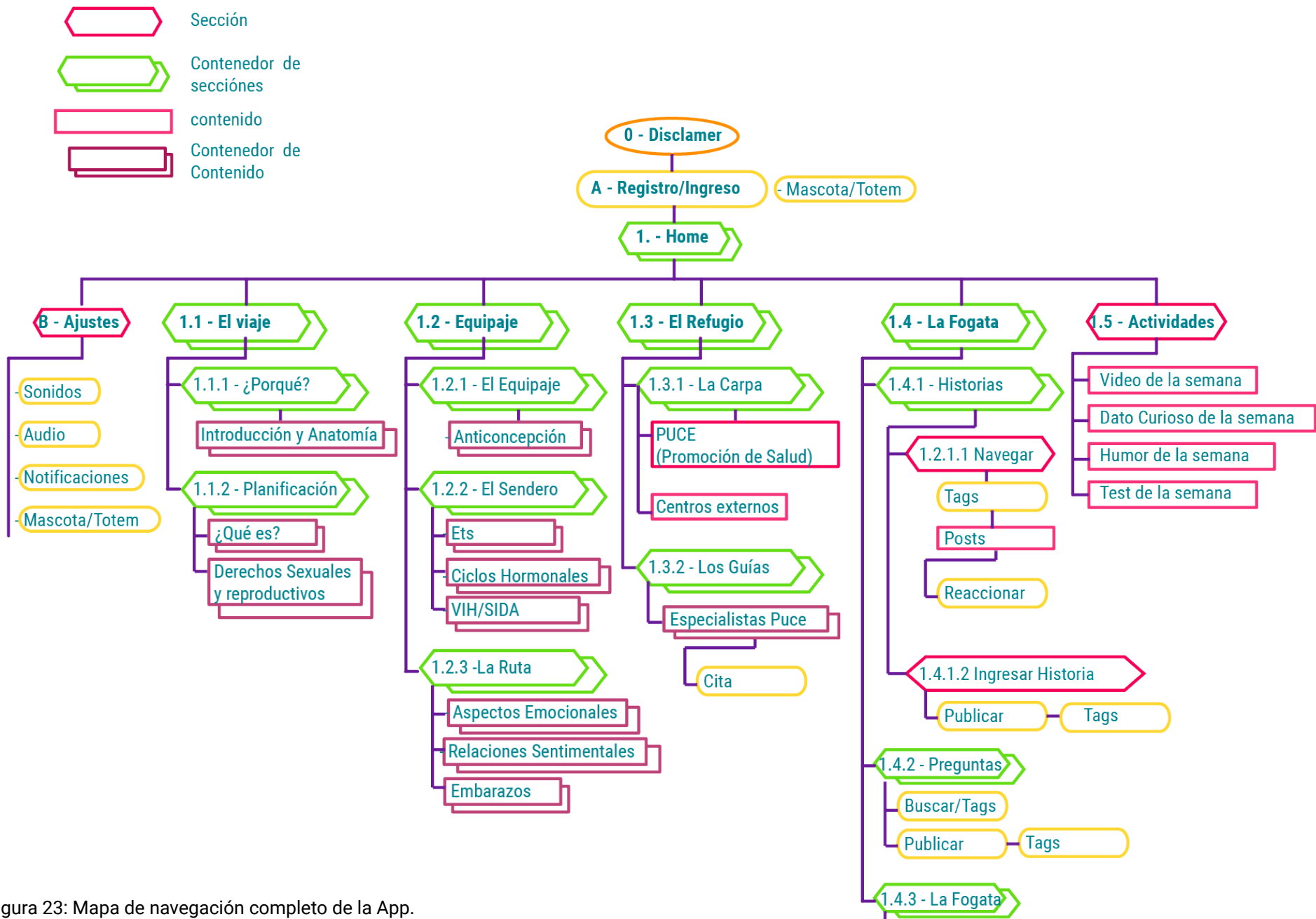


Figura 23: Mapa de navegación completo de la App.

## 2.5 Diseño a detalle: planos técnicos, imágenes, renders y maquetas. Materiales utilizados y detalles constructivos.

Como se explica en el apartado anterior se utilizó un conjunto de teorías para realizar de forma apropiada las bases del actual proyecto y a continuación se explica el desarrollo de los elementos realizados.

### 2.5.1 Plan de contenidos.

Basándonos en la metodología de Pratt y Nunes en su libro Diseño Interactivo, el primero paso para el desarrollo del producto es determinar los contenidos que va a poseer por lo que después de las entrevistas realizadas a especialistas, encuestas al público e investigación en general sobre la temática se determinó algunos aspectos claves de los que se debe hablar en la aplicación. A continuación, se explicará la estrategia de contenidos para generar posteriormente decisiones de diseño acertadas, se hablará de cómo serán presentados, las fuentes de la cual se obtuvo y su plan de actualización en el caso de que el proyecto se aplique en el entorno bajo los parámetros establecidos.

#### a. Tipo de contenido.

Los tipos de contenidos que se utilizaran para el proyecto, basados en Pratt y Nunes (pág. 88, 2013), son:

- **Contenido a Medida:** El contenido a medida es primordial para

fidelizar al usuario y se crea específicamente para esta aplicación como se dicen en Pratt y Nunes (2013). En el caso de este proyecto se utilizará infografías como parte del diseño de información con fines educativos “En muchos casos la información no debe ser sólo clara, sino convincente.” (Frascara, 2013, pág. 49) por lo que se utilizará el sistema de diagramas para expresar información científica de manera sencilla de comprender “Los diagramas sirven para visualizar comparaciones, proporciones, evoluciones, organizaciones, conexiones y jerarquías. También sirven para pensar” (como se cita en Frascara, 2011) y así lograr la máxima comprensión de la temática por parte del público objetivo. En la App se logra visualizar en la sección de Actividades por ejemplo.

- **Contenido generado por el usuario:** Como su nombre lo indica este contenido será parte de la dinámica de la aplicación en donde los jóvenes pueden compartir sus experiencias con el resto de la comunidad para generar una retro alimentación de información y curiosidad por conocer. Este contenido debe ser moderado por los gestores de la aplicación como se indica en Pratt y Nunes (2013, pág. 89), además parte del contenido exclusivo de la aplicación serán las respuestas de los especialistas a las dudas de los jóvenes como medio para informar anónimamente sobre sexualidad.

- **Contenido agregado o de socios:** Este contenido se llama externamente de la aplicación para concretar los objetivos de la aplicación, en el caso del proyecto se van a llamar videos, imágenes, páginas web, test y material didáctico para complementar la información que se da en la aplicación.

- **Contenido Social:** Este contenido procede de canales interactivos

de Internet, en la aplicación el contenido social será actualizado constantemente en los chats en vivo y contenido de ocio relacionado con la temática.

- **Contenido Legal:** Los llamados “disclamer” son los términos y condiciones de uso de la aplicación en el cual se informa sobre su funcionamiento, bases y cuestiones legales. En este punto se busca sobre todo proteger el anonimato del usuario.

### **b. Auditoría de Contenidos.**

En este punto es importante tomar en cuenta la opinión del público y llevar una lista estructurada del tipo de contenido, volumen, localización dentro de la aplicación y su origen (Pratt y Nunes, 2013, pág. 90).

- **Analizar y planificar:** Se determinó qué contenido llegó a la aplicación, siempre tomando en cuenta la opinión y preferencia del usuario. En el caso del proyecto actual se tomará en cuenta las encuestas realizadas y la investigación explicada en el capítulo anterior, por lo que se decidió incluir los siguientes temas, por considerarlos más relevantes: Enfermedades de transmisión sexual, Anticoncepción, Menstruación/ Ciclos menstruales, Aspectos Emocionales de la Sexualidad, Relaciones Sentimentales, VIH/ SIDA, ¿Dónde encontrar mayor información?

Se agregará contenido de ocio, como imágenes y vídeos informativos para reforzar los conocimientos de los jóvenes de forma divertida sobre la temática; otra razón para escoger esta clase de contenido es dejar el tabú que envuelve a la sexualidad y tratarla como un tema relevante de salud física y mental que debe ser hablado para ser comprendido.

El foro de preguntas y diario de experiencias es un espacio que se colocó para lograr la interacción de los jóvenes incentivando la discusión en torno a la temática, abriendo un espacio como este se busca que se sientan rodeados por sus semejantes manteniendo el anonimato, brindando seguridad al estar respaldado por una comunidad y que se desconozca su identidad en la red.

Para sumergir al joven dentro de la interfaz se buscó que el conjunto de gráfica y audio se acompañen para estimular la memoria en base al concepto de diseño sinestésico tratado anteriormente.

En base a las actividades y la información proporcionada por la aplicación se espera informar y dar paso al pensamiento crítico de los jóvenes para que apliquen sus conocimientos en su vida diaria.

La aplicación se maneja en base al concepto que representa las distintas opciones que existen dentro de este campamento simulado. Entre las opciones que te ofrece la App tenemos:

- **El Viaje:** En esta sección se hace referencia a planear un campamento, queremos conversar sobre lo que debes conocer antes de embarcarte o experimentar con tu sexualidad. Se tratan temas como significado de sexualidad, planificación familiar y órganos reproductores.

- **Equipaje y Mapas:** La sección complementa a lo que se habla sobre planificación, se trata sobre métodos anticonceptivos que hacen referencia a tomar precauciones antes de tu “viaje”. Para complementar se comenta sobre todos los peligros que podrías encontrar en el camino así tomando la metáfora podemos conversar



sobre VIH, enfermedades de transmisión sexual y hasta ciclos menstruales que son importantes conocer.

- **El Refugio:** En esta sección se puede realizar una cita para consultoría dentro de la universidad y dentro de Promoción de Salud. También se remite información sobre otros centros amigables en donde el o la joven pueden encontrar guía. El refugio es tu lugar seguro.

- **La Fogata:** Esta sección es la metáfora de una reunión alrededor de una fogata, es el momento en que todos pueden contar sus experiencias, dar sus opiniones, recibir consejo y sentirse en libertad de decir lo que piensan. Es por eso por lo que esta sección está enfocada en que los jóvenes se expresen y puedan sentirse identificados con otras historias.

- **Actividades:** La sección que te proporciona información adicional, contenido multimedia y curiosidades para tener un momento de esparcimiento, busca despertar la curiosidad de los jóvenes, lograr que se sientan a gusto.

### 2.5.2. Diseño adaptado al dispositivo.

Se decidió realizar una aplicación para teléfono móvil por considerarlo una herramienta personal, que se puede tener en todo momento y con la que el usuario está muy familiarizado.

Al diseñar para un teléfono móvil se debe tomar en cuenta que el dispositivo nos brinda varias opciones de navegabilidad y se debe pensar en el dinamismo que el usuario espera tener cuando ingresa a una aplicación móvil, debe tener tiempos de carga cortos y clics

limitados para que la interactividad satisfaga al público, por lo que se decidió no exceder los tres niveles de interacción dentro de la App.

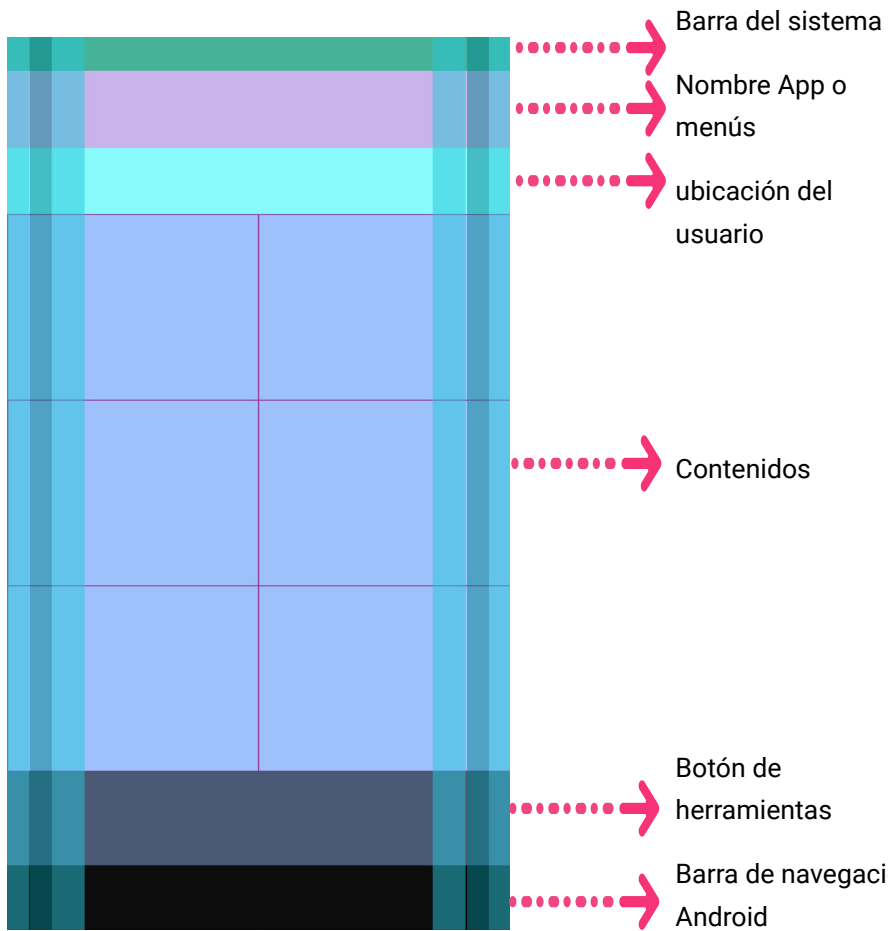
Se decidió diseñar para plataforma Android ya que es el sistema operativo más usado por el público objetivo. El tamaño que se utilizó fue 1080 px por 1920px que es el correcto para que se despliegue el contenido en dicha interfaz.

### 2.5.3. Retícula.

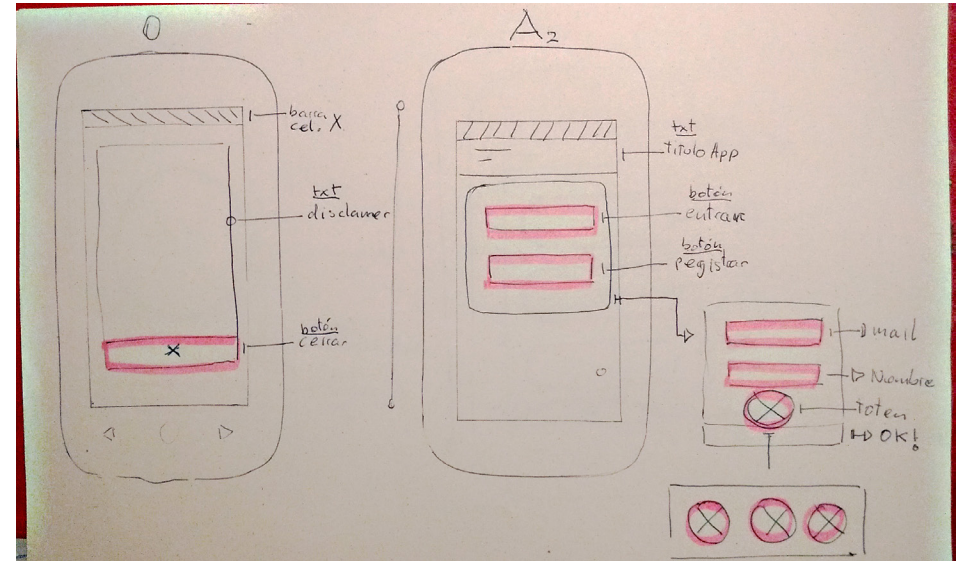
Basándonos en el Material

Design de Google para diseñar Apps estructuramos la aplicación usando una base de 3 secciones y dos secciones opcionales que se mostrarán en todas las pantallas como se muestra en la siguiente figura:

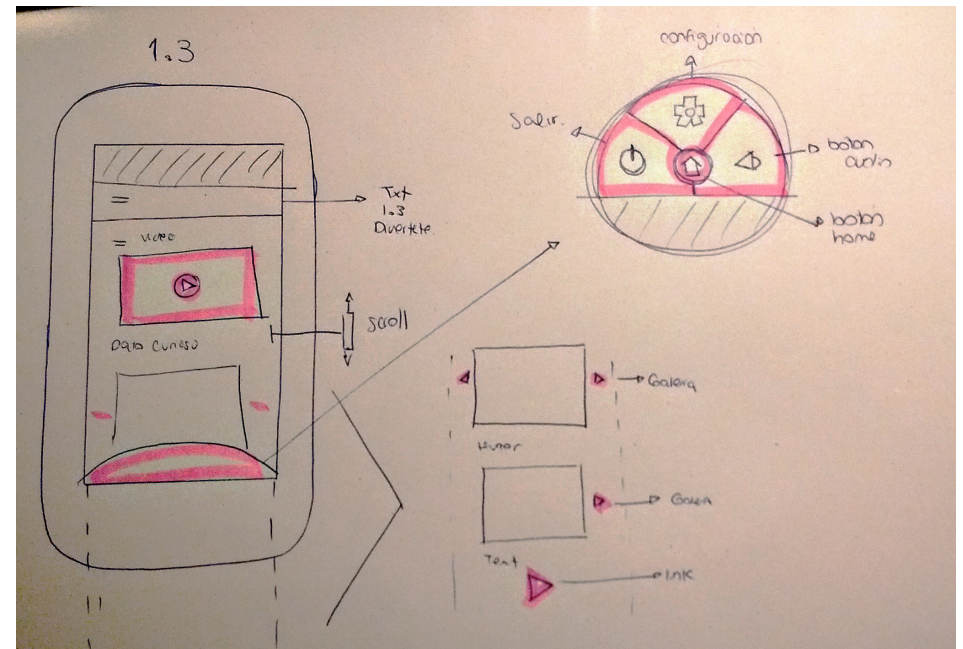




**Figura 24:** Retícula usada en la aplicación y su uso referencial para estructurar el contenido. (Elaborado por el autor).



**Figura 25:** Bocetos de la estructura y disposición de la App en una 1era etapa



CARACTERÍSTICAS	EXPLICACIÓN
<b>RETÍCULA</b>	Cuando se trabaja contenidos para teléfonos móviles es importante no sobrecargar la pantalla por lo que se decidió manejar un columna para agregar los contenidos y que estos no sobrecargaran el espacio en la App.
<b>RITMO DE LECTURA</b>	Todas las pantallas se leen de arriba hacia abajo para mantener la coherencia en la lectura.
<b>JERARQUÍA</b>	Se maneja distintos niveles de jerarquías en botones y menús desplegables para ubicar al usuario dentro de la App, además se utiliza el claro y oscuro para dar prioridad a los objetos en la selección.
<b>MENÚS</b>	Todos los menús contienen un botón para saltar al “Home” y saltar entre secciones para facilitar la navegación del usuario por las configuraciones y notificaciones.

**Tabla 13:** Tabla de doble entrada sobre las características estructurales de la App.



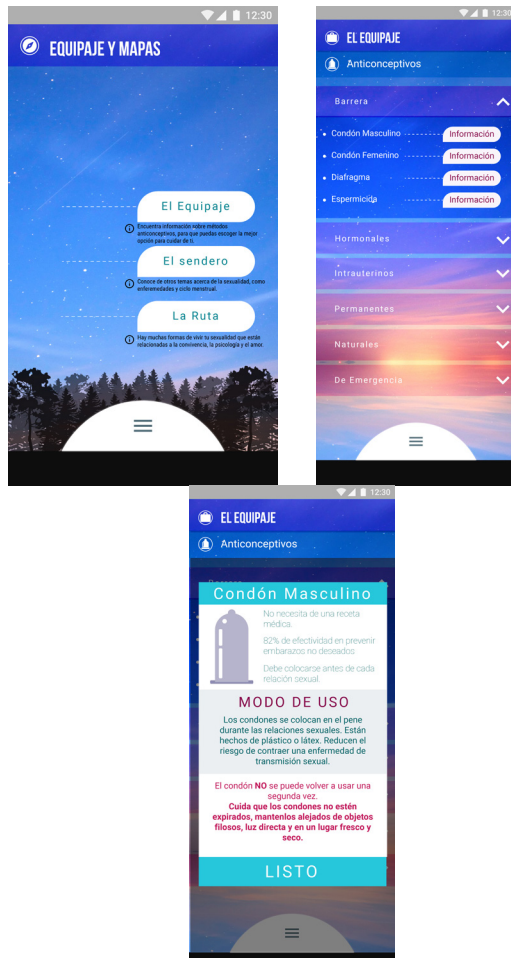
SECCIÓN	RESULTADO VISUAL	EXPLICACIÓN
Inicio		<p>Se utilizó fondos naturales para ambientar cada escena, en el caso particular del inicio de la App se busca mostrar el contenido de forma liviana con transparencias para no perder de vista la escena.</p>
Menú y ajustes		<p>En el menú raíz se puede verificar el uso de la retícula modular al colocar los elementos. Se maneja jerarquías por el uso de luz, sombra dándonos como resultado los planos principales. Los botones de configuraciones se manejan de acuerdo al sistema Android facilitando al usuario su interacción.</p>

El viaje



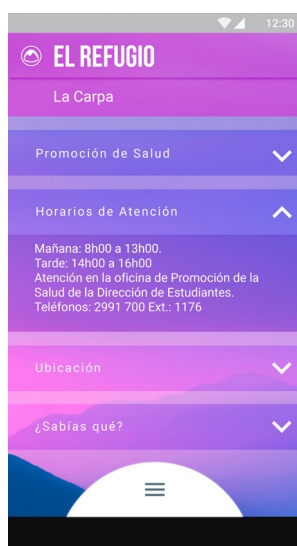
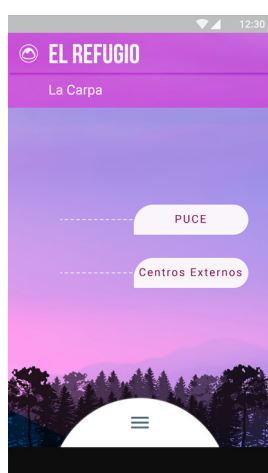
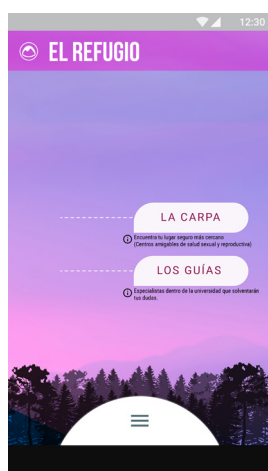
En esta sección se puede encontrar datos introductorios a lo que es la sexualidad humana además de que los menús son desplegados para ahorrar transiciones de pantallas al usuario. Se maneja contenido en una sola columna para mejorar el nivel de legibilidad y en el caso de botones secundarios se utiliza la retícula modular.

Equipaje



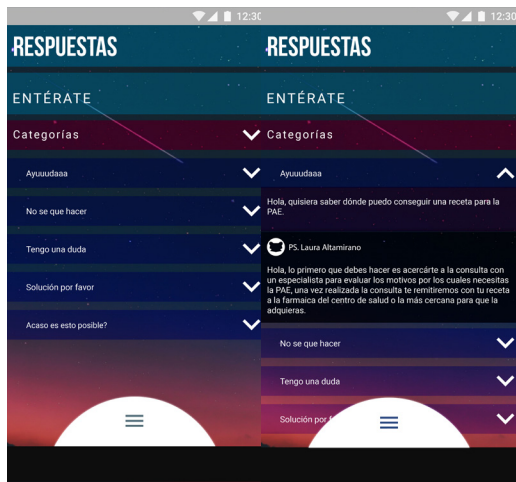
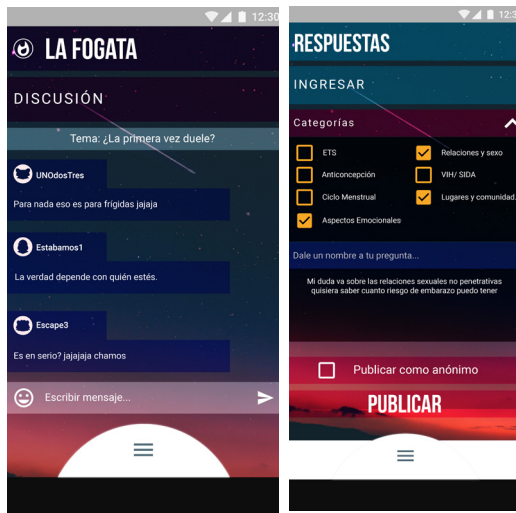
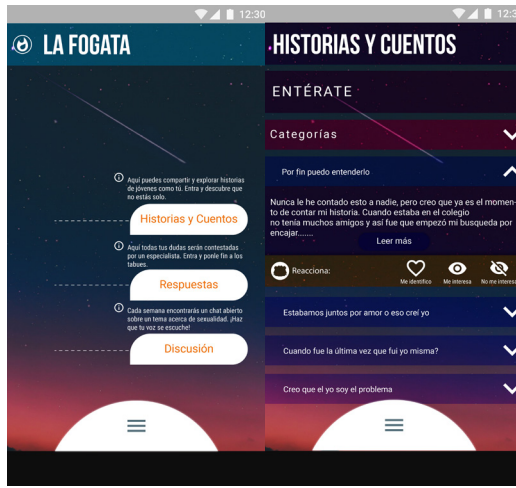
En esta sección se coloca menús desplegados para redirigir a los usuarios a los temas que más les interese conocer, además de contar con botones que abordan el contenido en pantallas individuales para analizarlo.

Refugio



La sección mantiene el uso de botones como burbujas de texto con menús desplegable sobre la información que se desea consultar.

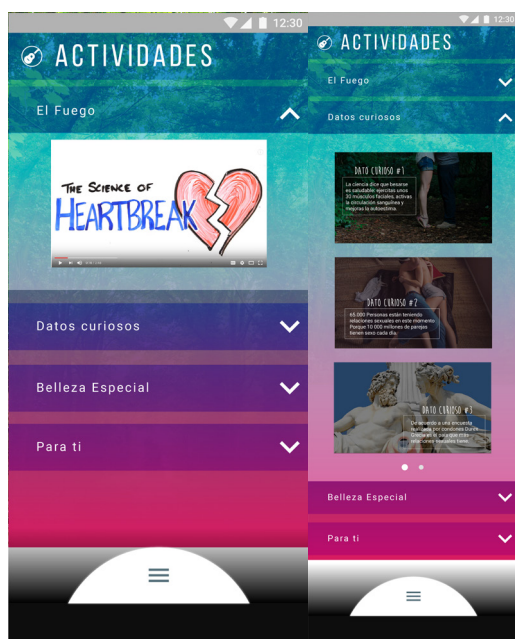
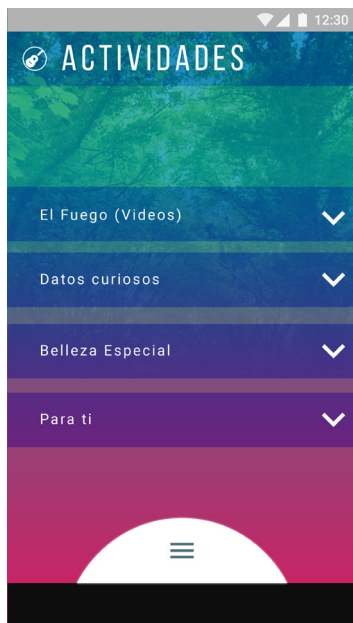
Fogata



En la fogata se da varios ambientes a los jóvenes de escenarios nocturnos o amaneceres para ir de acuerdo a la metáfora. Este lugar es el foro para compartir experiencias y realizar consultas a especialistas sin tener miedo al estigma. Se contrasta colores para diferencias las subsecciones de este apartado y se mantiene las transparencias para no alterar la ambientación de “campamento”. En esta sección posee la mayor interacción entre usuarios por el chat habilitado y la sección de experiencias y dudas. Los contenidos se manejan en una sola columna para permitir la lectura.



Actividades



En la sección se maneja menú desplegable con contenido audiovisual. El sentido de lectura occidental se mantiene y la información se despliega de forma perpendicular a los botones.

Tabla 14: Tabla de doble entrada sobre las características de cada sección de la App.

## 2.5.4. Tipografía.

Cuando tomamos la decisión de una tipografía u otra debemos tomar en cuenta lo que buscamos transmitir al público cuando se le presente la información, como dice Ambrose y Harris (2010)

“Los diferentes roles o funciones que la tipografía desempeña en el campo del diseño implica que los diseñadores deben pensar qué tipo de personalidad es apropiado para el mensaje que tiene que comunicar” (p.118). De igual manera en una aplicación móvil tomamos en cuenta las necesidades de la plataforma o sistema operativo para lograr el despliegue de nuestra información, además de transmitir el mensaje adecuado.



**Figura 26:** Tamaño de tipografía sugerido para el uso de Roboto según el “Material Design” de Google

Para la aplicación se utilizó dos tipografías, una para títulos y otra para texto de lectura como párrafos, e información general.

Partiendo de la base del Material Design la tipografía escogida para texto de lectura es la Roboto (fig. 37) debido a su compatibilidad con el sistema operativo Android y su legibilidad en pantallas.

Roboto es una tipografía de la familia de las Grotescas o Neo-Grotescas que, como se dice en Aharanov (2011):

*“Puede utilizarse en cuerpos de textos amplios como en titulares debido a su sencillez y su fácil legibilidad. Son unos tipos que no dejan mal en cualquier trabajo que se utilicen si lo que se desea es un aspecto minimalista.(...) contemporáneo y ordenado.” (p. 78)*

Por lo que es coherente su uso en pantalla para transmitir mensaje a jóvenes universitarios.

Roboto Thin  
Roboto Light  
Roboto Regular  
**Roboto Medium**  
**Roboto Bold**  
**Roboto Black**  
*Roboto Thin Italic*  
*Roboto Light Italic*  
*Roboto Italic*  
**Roboto Medium Italic**  
**Roboto Bold Italic**  
**Roboto Black Italic**

**Figura 27:** Tipos de fuente Roboto disponibles.

La tipografía escogida para títulos y cabeceras fue Bebas Neue Bold, igualmente es una tipografía Grottesca Neo - Grottesca con un mayor peso que "(...) nos da la sensación de estabilidad a la vez que de movimiento" (Aharanov, 2011, p.78). En general se escogió esta tipografía para diferenciar y llamar la atención de los usuarios ya que se caracteriza por el uso de las mayúsculas y como se dice en:

"100 things every designer needs to know about people" (2011) de Susan M.

Weinschenk *"Save all capital letters for headlines, and when you need to get someone's attention, for example, before deleting an important file."* (p.32).

NOMBRE	USO	TAMAÑO	TRACKING	JUSTIFICACIÓN
Roboto	Cuerpo de texto. Subtítulos.	34 px – 45 px 56px	0 120	Se optó por seguir las recomendaciones del Material Design y el tracking se lo aumentó en subtítulos donde se escribió solo con mayúsculas para dar mayor contraste y relevancia a ese específico texto.
Bebas Neue Bold	Cabeceras Subtítulos	112px 80 px	60 0	Se utilizó la tipografía para cabeceras o subtítulos específicos para determinar la ubicación del usuario dentro de la App. El tracking usado se escogió para que la lectura sea mucha más cómoda a la vista.

Tabla 15: tabla de uso de tipografía.

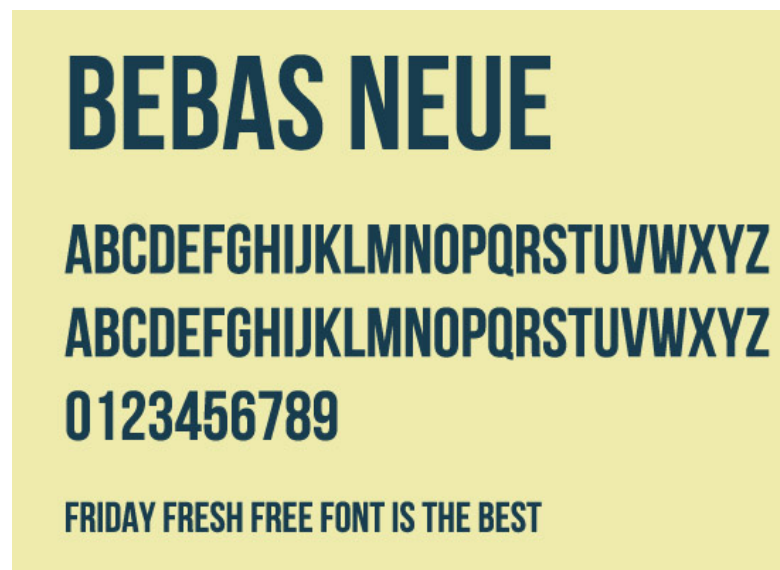


Figura 28: Tipo de fuente Bebas Neue Bold.

En ambas tipografías seleccionadas se tomó la decisión de jugar con el espacio entre letras para brindarle mayor aire y versatilidad como se dice en Lupton (2011) "En ocasiones, se modifica el tracking de una sola palabra o frase para destacarla, sobre todo cuando se usan MAYÚSCULAS o versalitas en una línea."

## 2.5.5. Cromática

Para la cromática de la aplicación se necesitaba reafirmar el concepto de campamento vacacional de verano, por lo cual se escogieron colores que representen a la naturaleza.

Cada color de la paleta cromática complementa el concepto de la aplicación de diferentes formas, se utilizó el libro “La armonía del color” como guía para seleccionar los colores apropiados.

De esta manera las tonalidades seleccionadas fueron:

- **Tonos verdes:** Representa Juventud, armonía, esperanza y alegría además de ser claro referente de naturaleza.

- **Tonos anaranjados:** Energía no agresiva, orden, igualdad y seguridad (es usado universalmente en el equipamiento de emergencias).

- **Tonos rosas:** Representa alegría, a comparación del color rojo es benigno y expresa romance sin ser agresivo.

- **Tonos amarillentos:** Sugieren prosperidad y bienestar, relacionado con el oro son colores expresivos y llamativos.

- **Tonos azules:** Produce un efecto tranquilizador además de ser veraz y directo.

Como aparece en la guía del Material Design “El color en el Material Design se inspira en tonos negros yuxtapuestos con entornos silenciosos, sombras profundas y reflejos brillantes”, por lo cual se escogieron colores contrastantes en los tonos antes mencionados y la paleta de color base es la siguiente:







MUESTRA DE COLOR	TONALIDAD	PORCENTAJE	NOMBRE
	Verde	C:59% M:0% Y:100% K: 0% R:100 G:221 B:23 #63dd16	Light Green A700
	Cyan	C:66% M:0% Y:17% K: 0% R:38 G:199 B:217 #26c6d8	Cyan 400
	Naranja	C:0% M:53% Y:100% K: 0% R:255 G:143 B:0 #fe8e00	Ambar 800
	Rosa	C:0% M:88% Y:19% K: 0% R:225 G:64 B:130 #ff3f82	Pink A200
	Amarillento	C:2% M:12% Y:89% K: 0% R:252 G:217 B:54 #fcd835	Yellow 600
	Cyan	C:89% M:33% Y:39% K: 5% R:0 G:130 B:143 #00828e	Cyan 800

Tabla 16: Tabla desglose cromático.

### 2.5.5.1 La Sinestesia del Color

Como se había mencionado anteriormente el actual proyecto se enfoca en el uso de conceptos sobre la sinestesia en la comunicación, especialmente los conceptos abordados por Dinna Ricco. Ella expone que es muy importante para el autor ser consciente del uso de la cromática ya que altera la percepción del público.

*“Esto porque al intervenir con color y proyectarlo implica también intervenir sobre la percepción de la temperatura de un ambiente (Desde hacerlos aparecer cálido o frío), sobre la percepción del peso de un objeto (y hacerlo aparecer liviano o pesado); sobre la percepción del sabor de un alimento (tanto de un yogurt en un vaso blanco aparece más “insaboro” y “liviano” que uno contenido en un vaso de cromatismo vivos).” (Ricco, 2007, p.26)*

Dina Ricco nos comenta como varios autores han aplicado teorías para relacionar a la cromática con la transmisión de sensaciones que tienen que ver con otros sentidos como el tacto, el olfato y el oído. A continuación mostramos la tabla de sensaciones percibidas de acuerdo a Axel Venn (1977) que la autora Ricco utiliza para develar de mejor manera esta teoría sinestésica.

TONALIDAD DE COLOR	OÍDO	TACTO	SENSACIÓN	SENSACIÓN MUSCULAR	OLFATO, GUSTO
Azul	Distante - Flauta	Suave / intocable	Frío	Relativamente pesado (azul oscuro)	Sin olor
Rojo	Estruendo - Trompetas	Afelpado	Cálido / Frío	Medio a pesado	Dulce, fuerte
Amarillo	Pegajoso - Violines mayores	Telas Polvorientas	Neutral agradable	Liviano	Natural, amargo
Green	Cantarín - harpas	Acuoso	De frío a neutral	Mediano a liviano	Agrio, menta
Blanco	Silencio	Papel / Seco	Mayormente frío	Muy liviano	Neutral, menta
Negro	Profundo - Bajo, tambores	Duro	Neutral desagradable	Muy pesado	Tinta

**Tabla 17:** Tabla sensaciones y colores de Alex Venn tomado de “La sinestesia en el diseño de comunicación” de Dina Ricco.

Los colores escogidos para el desarrollo de la App buscan proyectar un ambiente a la persona y plantearle un escenario predicho para guiarlo a través del concepto. Es por eso que las tonalidades escogidas evocan a cielos, ocasos, atardeceres y demás imágenes que forman parte del concepto “campamento”, es por eso que la sinestesia aplicada al diseño de comunicación visual nos ayuda a ser conscientes del uso de los colores con objetivos más claros y concisos.

### 2.5.6. Experiencia del Usuario

Según la metodología de Andy Pratt y Jason Nunes la experiencia del usuario es fundamental para la fidelización de la marca y en este aspecto se tomó en cuenta lo siguiente:

#### 2.5.6.1. Namin

Se exploraron varias alternativas para el nombre de la aplicación, este debía evocar el concepto y dar indicios al contenido de la App.

Se elaboró una lluvia de ideas con el concepto como centro, seguidamente se plantearon nombres haciendo uso de metáforas, combinaciones de palabras y asociación forzada. Se evaluó la pertinencia de las opciones juntándolas con el ícono de la App y analizando su relación con el concepto.

Al final se decidió por el nombre “Exploremos”, que evoca sutilmente a la sexualidad, pero en si es una palabra relacionada con salidas al campo o bosque.

Al utilizar este doble sentido se logra transmitir los requerimientos del concepto evaluado previamente. La indirecta referencia sexual del término exploremos evoca tanto confidencialidad, exploración y diversión así como una invitación al usuario a usar la App y descubrir la información que contiene.



Figura 29: Splash art Inicio App con el namin final.

## 2.5.6.2. Íconos

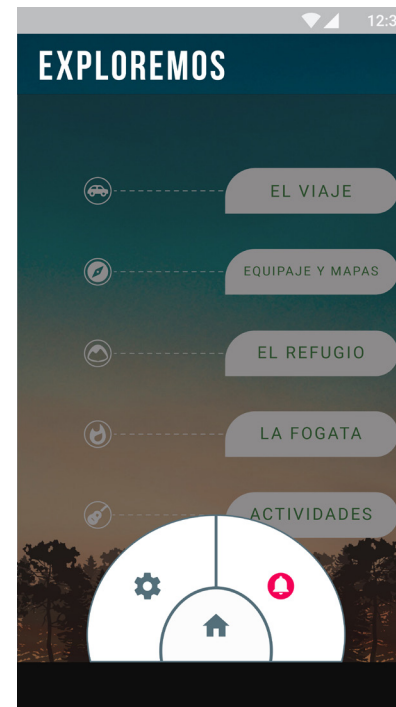
Los íconos son elementos gráficos que se encuentran grabados en el imaginario colectivo por convenciones sociales y cada uno posee distinto nivel de realidad, esto se conoce como grado de iconicidad como se nos explica en Villfañe(2009).

Para el desarrollo de la aplicación se utilizaron íconos ya conocidos por los usuarios que manejan un sistema operativo Android, estos íconos ayudan a una mejor navegación por la aplicación ya que se sobre entiende su significado y no requieren de mayor explicación para entender su objetivo dentro de la interfaz.

Se escogieron de los íconos existentes del Material design tomando en cuenta, como dice Rodríguez (2005):

*“El ícono es un signo que tiene conexión física con el objeto que indica, como en el caso de un dedo que apunta a un objeto, (...). El ícono es un signo que hace referencia a su objeto en virtud de una semejanza, de sus propiedades intrínsecas, que de alguna manera corresponden a las propiedades del objeto.” (p. 135)*

Al no encontrarse el proyecto netamente enfocado al desarrollo de íconos para esta aplicación, se optó por utilizar ícono ya conocidos por los usuarios y facilitar con ello su uso y la navegación por la interfaz.



**Figura 30:** Ejemplo de íconos utilizados dentro de la App

## 2.6 Procesos productivos, optimización de material y mecanismos.

El actual trabajo de titulación se caracteriza por ser un proyecto digital que maneja una dinámica distinta, por lo que se necesita buscar distintas opciones para llevar a cabo el proceso de maquetación. La maqueta a realizarse debe verse y funcionar lo más cercano posible a la aplicación final, por eso se escogió trabajar con una plataforma que nos permita crear simulaciones.

Se optó por MARVELApp, que es una plataforma que con base a imágenes y puntos de interacción crea animaciones cercanas al funcionamiento de la aplicación, la plataforma se utiliza de forma Libre creando una cuenta, si se deseará crear más de un proyecto sería más conveniente pagar la membresía que ofrece más interactividad y posibilidades como descargar el prototipo que se realizó como aplicación nativa para su difusión o testeo en múltiples dispositivos.

Es importante como nos indica la metodología de Andy Pratt y Jason Nunes (2012) realizar un proceso de maquetación ya que *“Una de las ventajas de trabajar con prototipos es que permiten prever cómo interactuarán los usuarios con el nuevo diseño, lo que ayuda a perfeccionarlo antes de entrar en la fase de desarrollo, que requiere una mayor inversión.”* (p.128)

Utilizando MarvellApp se realizó el proceso de maquetación de la siguiente manera:

Primero se ingresó a la plataforma a través de la web en [www.marvelApp.com](http://www.marvelApp.com)

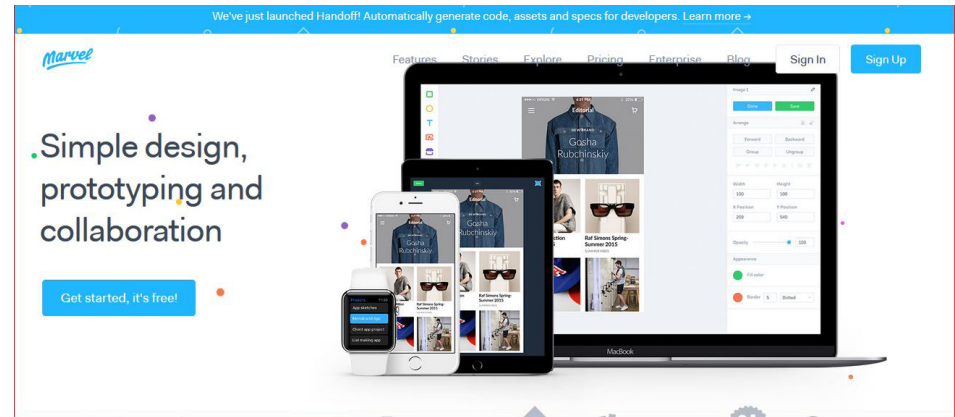


Figura 31: Pantalla inicio de la plataforma MarvelApp

Se puede registrar gratuitamente con su correo o a través de Facebook, Google, o Dropbox.

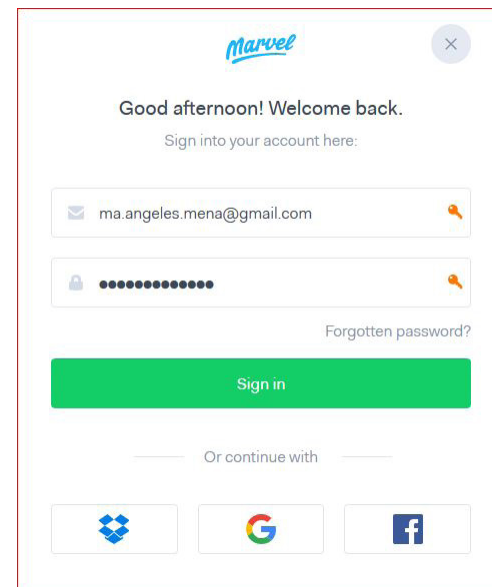
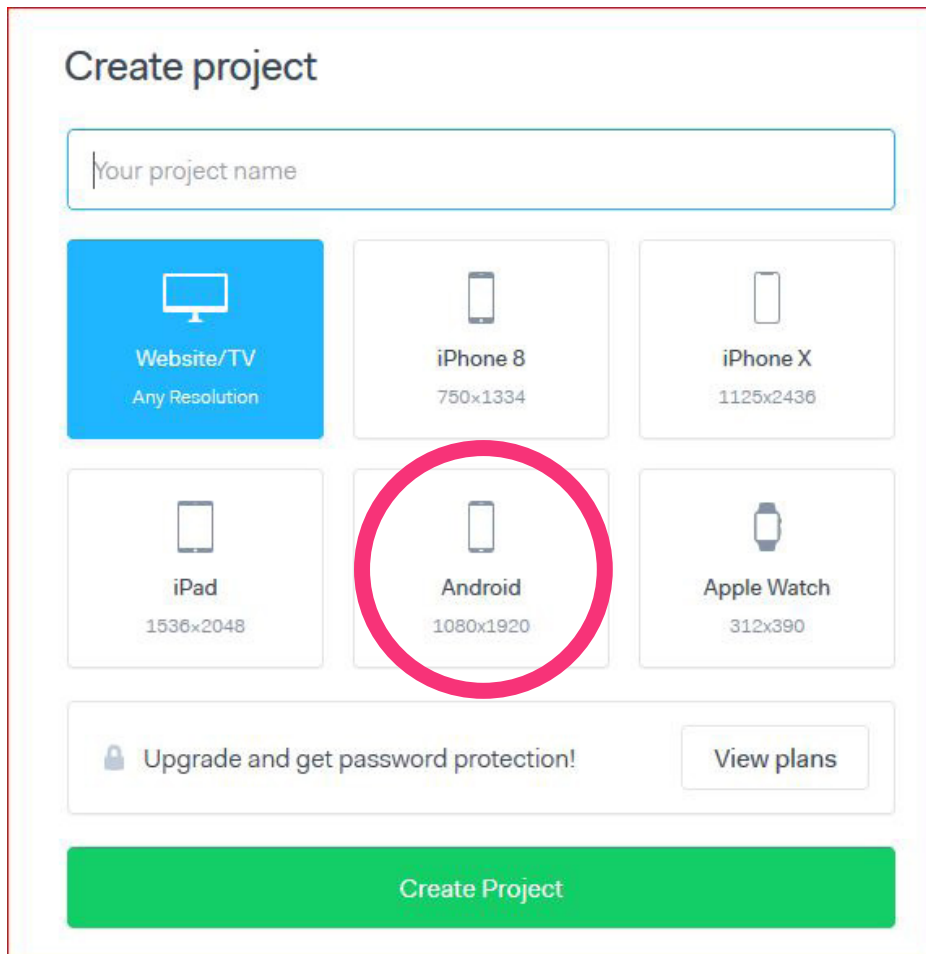


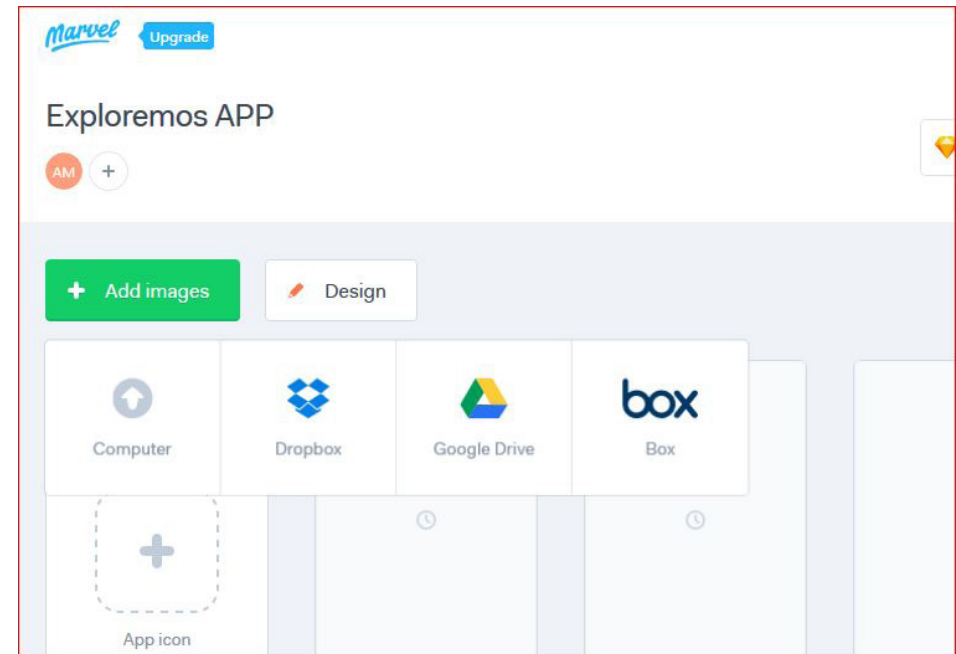
Figura 32: Pantalla de registro de la App.

Se escoge la plataforma para la cual se va a trabajar en el nuevo proyecto, en este caso se escogió el Android 1080 X 1920 px.



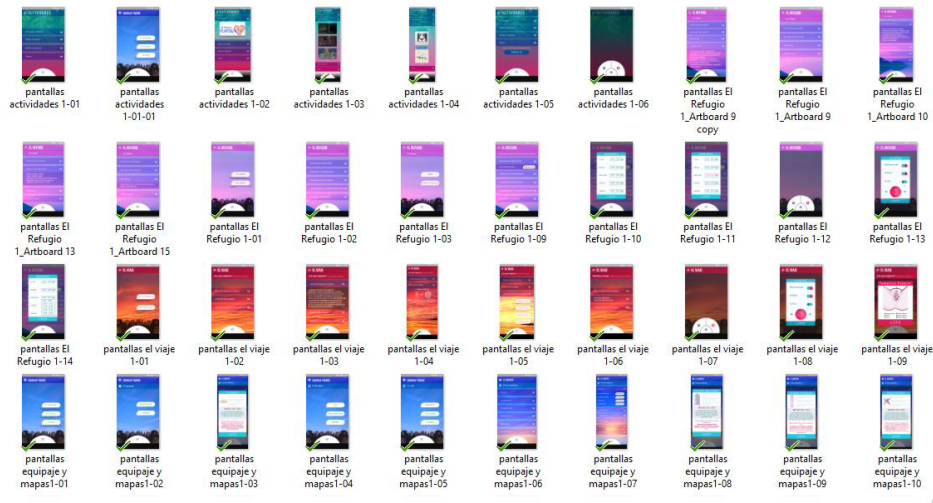
**Figura 33:** Pantalla para crear proyecto nuevo, seleccionamos sistema Android.

En la pantalla de navegación, se puede añadir las imágenes en JPG de lo que se desea simular en las proporciones de la pantalla anteriormente seleccionada.



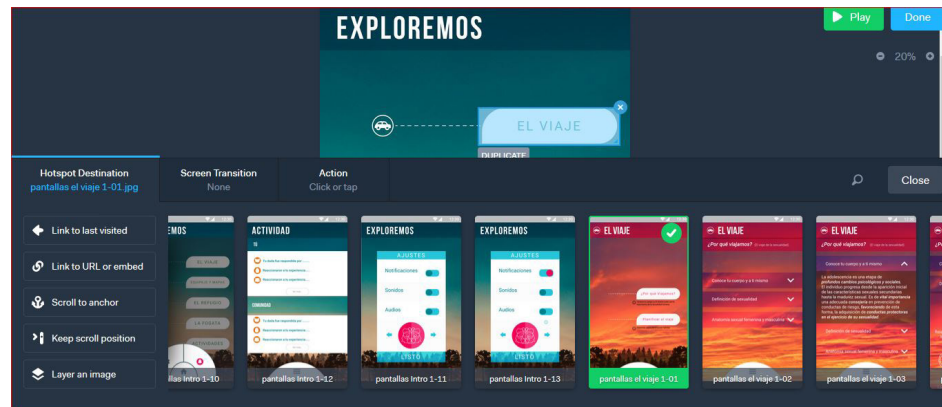
**Figura 34:** Pantalla para añadir imágenes al proyecto de simulación.

Una vez realizado el diseño de cada pantalla individual se lo carga en la plataforma para realizar las animaciones para simular la aplicación.



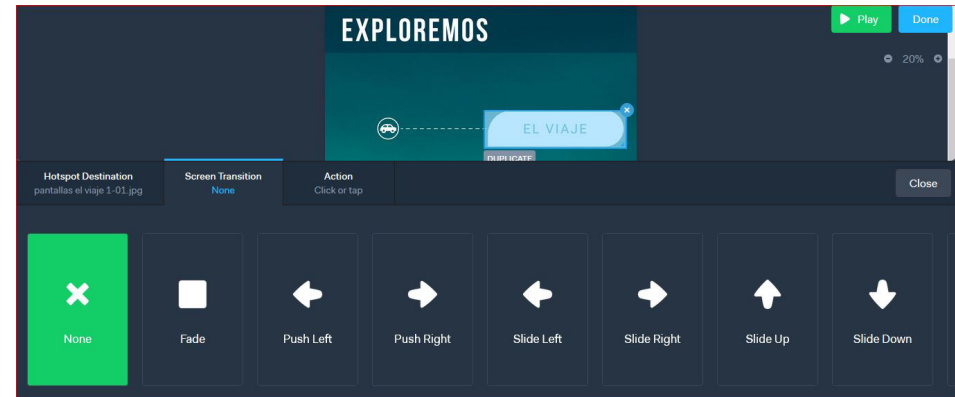
**Figura 35:** Pantallas creadas para simular la App

Se seleccionan las áreas que actuaran como interacciones y la función que pueden realizar, como por ejemplo ir a una pantalla en específica o desplegar otra imagen.



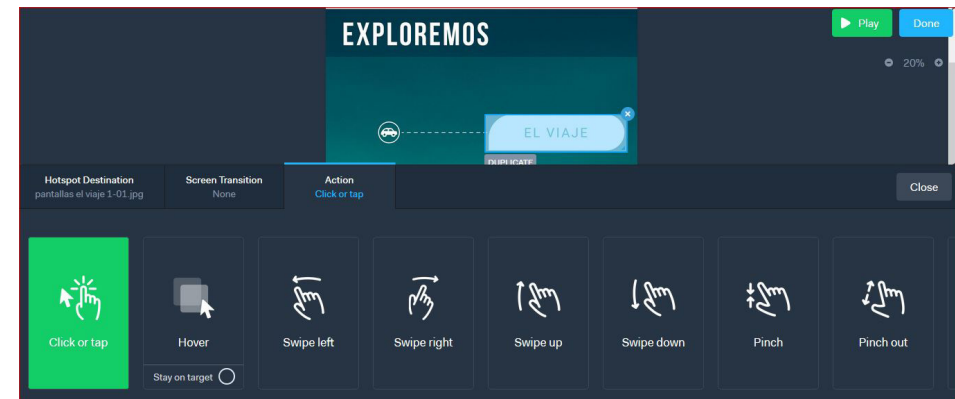
**Figura 36:** Creación de puntos de interacción y función dada.

Se puede escoger el efecto de transición de las pantallas de acuerdo al punto de acción.



**Figura 37:** Transiciones de pantalla disponibles para la simulación.

Parte de las propiedades de esta herramienta es seleccionar bajo que acción del usuario se desplegará la interacción.



**Figura 38:** Acciones que puede realizar el usuario .

El resultado obtenido es un producto muy similar al final que puede demostrar la funcionalidad de la App.

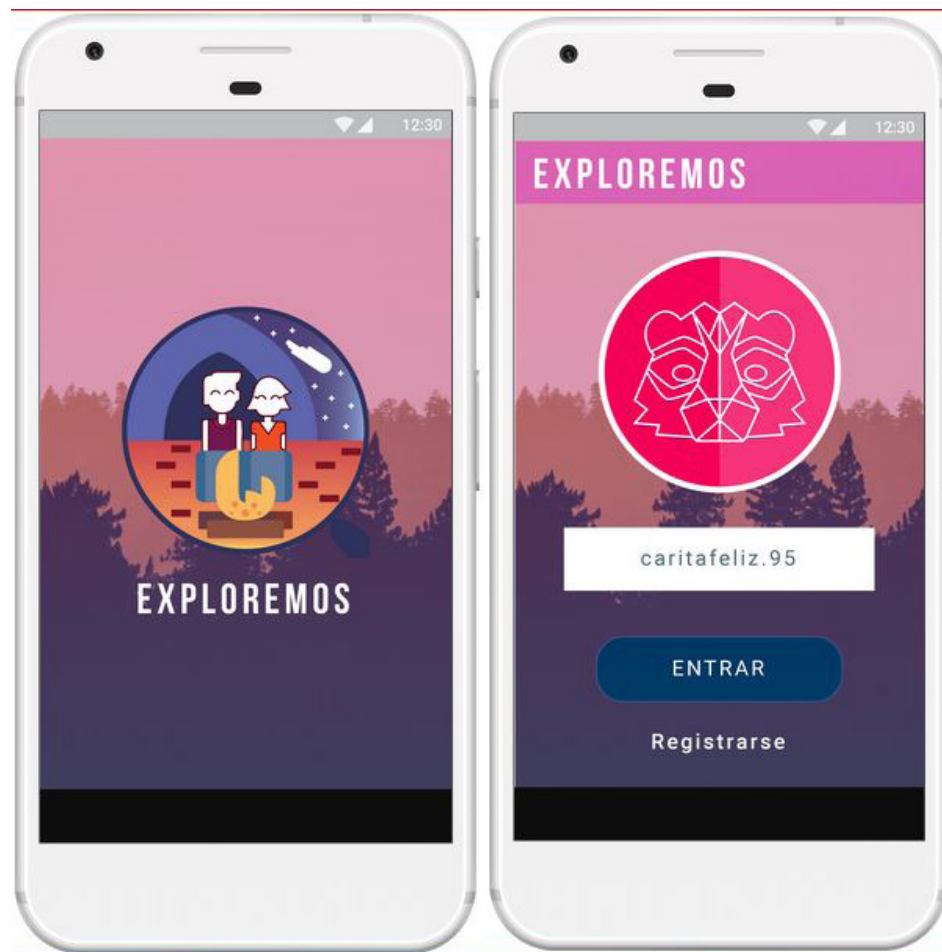


Figura 39: Resultado.

## 2.7 Costos del proyecto: Diseño y Producción

Al momento de realizar un proyecto de diseño, uno de los principales temas es el costo del mismo. Es necesario tener una idea clara del costo del trabajo creativo para poder presentar un presupuesto al cliente.

El actual proyecto es el diseño de una aplicación para dispositivos móviles que debe ser útil para estudiantes universitarios. Al consultar con un ingeniero en sistemas especializado en creación y manejo de media digital se determinó que un presupuesto mínimo para la creación de la App que cuente con seguridades y mantenimiento propicio oscila entre los 15.000 USD y 20.000 USD ya que la App debe mantener una base de datos además de que se genera un costo de mantenimiento y seguridades para los usuarios y su información.

El valor base para el cálculo del diseño se obtuvo en base a un sueldo básico para diseñadores establecido en Ecuador sumado un promedio de gastos del diseñador al mes. Se debe incluir el costo de subida a GOOGLE PLAY (25 USD de licencia permanente) y App STORE (99 USD anuales).

Para calcular los honorarios del Diseñador Junior se utilizó una tabla de costos bases que delimita los costos del trabajo creativo y del trabajo operativo tomando en cuenta el resto de gastos que se tuvo a lo largo del proyecto como los especialistas en programación y los materiales utilizados en el proceso de diseño.

Al tratarse de una aplicación y prototipo de aplicación digital

los costos de producción se reducen en materiales y más se toma en cuenta las horas de trabajo creativo y el costo de la programación de la misma (Mano de Obra directa).

A continuación se puede verificar la tabla de costos y totales aproximados del proyecto:

<b>CREATIVO</b>	<b>VALOR BASE PARA EL CÁLCULO</b>	<b>\$ 814.19</b>	
Total horas laborables al mes		160	
Valor hora		\$ 5.09	
Horas estimadas de trabajo creativo		504	
Valor bruto por Diseño Creativo		\$ 2,564.69	
<b>OPERATIVO</b>	<b>VALOR BASE PARA EL CÁLCULO</b>	<b>\$ 407.09</b>	<b>DISEÑO</b>
Total horas laborables al mes		160	
Valor hora		\$ 2.54	
Horas estimadas de trabajo operativo		336	
Valor bruto por trabajo operativo		\$ 854.90	
<b>VALOR BRUTO POR DISEÑO</b>		<b>\$ 3,419.59</b>	
<b>DÍAS LABORABLES</b>		<b>105</b>	<b>DÍA(S)</b>

**Tabla 18:** Tabla costo creativo y operativo.

<b>RESUMEN</b>			
Honorarios profesionales			\$ 3,419.59
Mano de Obra directa			\$ 8,500.00
Transporte			\$ 21.00
Producción, modelos, prototipos			\$ 149.00
Equipos de oficina			\$ 312.50
Materiales e insumos de oficina			\$ 20.37
Muebles y enseres			\$ -
Arriendo			\$ -
Servicios básicos			\$ 219.33
SUB TOTAL PRESUPUESTO			\$ 12,641.79
Experiencia del diseñador	0 % - 50 %	0%	\$ -
Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	0% - 100 %	0%	\$ -
Imprevistos		10%	1264.18
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>			<b>\$ 13,905.97</b>

Tabla 19: Resumen presupuesto total del proyecto.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	P. UNITARIO	VALOR DE VENTA
1	Licencia Appstore	\$ 99.00	\$ 99.00
1	Licencia Google Play	\$ 25.00	\$ 25.00
1	Licencia MarvelApp	\$ 16.00	\$ 16.00
		Subtotal:	\$ 140.00
		12% IVA:	\$ 16.80
		<b>TOTAL:</b>	<b>\$ 156.80</b>

**Tabla 20:** Costos de producción del proyecto de diseño.

El costo total del proyecto está en los \$14062.77 incluyendo el diseño, programación y licencias necesarias para que la App salga al mercado a través de las plataformas de Google Play y AppStore.

Los costos establecidos para el proyecto fueron consultados con especialistas de medios digitales y producción de sistemas y se estimó que por las características de la App, el costo de mantenimiento y lanzamiento en plataforma Android e IOS sería elevado, considerando que el cliente o comitente sería la PUCE de hecho es un costo considerable que podría financiar una entidad privada como lo es la universidad.

# CAPÍTULO 3

Una vez realizado el proyecto de diseño se debe y verifica el cumplimiento de los objetivos planteados, por lo que hay que verificar su utilidad y usabilidad por parte de los usuarios. En el siguiente capítulo se contrastará los objetivos y resultados del proyecto para lograr un mejor acercamiento a la realidad del usuario y en el caso de ser necesario se realicen ajustes o modificaciones que acerquen al proyecto a su máximo nivel de uso por parte del usuario.



## Introducción.

En el siguiente capítulo vamos a validar el proyecto realizado con el público objetivo, la especialista en salud y un profesional en sistemas, esto con el objetivo de evaluar la funcionalidad de la App en el ámbito y forma que se planteó y realizó. Los temas a tratarse van desde su navegabilidad cumpliendo con las reglas del Material de Design de Google y su uso para la salud dentro del contexto planteado de la Universidad; en cuanto a la validación con el usuario evaluaremos su interés en los temas tratados dentro de la App, impresiones sobre la app, entendimiento del concepto gráfico utilizado en la App y apertura a utilizar la aplicación para así constatar que el proyecto es sustentable de la forma en que se planteó y que cumpla con los objetivos propuestos al iniciar el proyecto.



### 3.1 Validación teórica: Cumplimiento de las normas y parámetros de diseño necesarios para la configuración del o los objetivos planteados.

Para verificar si el producto desarrollado maneja un lenguaje adecuado para el público objetivo se lo presentó a los especialistas y encargada del centro Promoción de Salud Dra. Ma. Fernanda Rivadeneira que comentó: “Creo que uno de los elementos interesantes de la aplicación es que es accesible a través de los teléfonos y esto permite tal vez a que se motiven, sobre todo del grupo de estudiantes de los que estamos hablando de los 17 - 19 años” .

Con este aporte vamos a confrontar el proyecto de diseño en base a los requerimientos formales obtenidos con base a la problemática y el concepto aplicado en su realización para corroborar su pertinencia en el tema.

Para validar la parte técnica de la App realizamos la validación con un ingeniero en sistemas para que valore la App basado en los conceptos del Material Design, que nos sirvió como eje para el desarrollo del proyecto.

Se puede visualizar la tabla con la comparativa y opinión en el siguiente apartado:

Requerimiento formal del proyecto en relación al problema identificado	Concepto de diseño aplicado a la etapa del proyecto.	Propuesta de diseño, descripción verbal de lo que se va a desarrollar.
Informar sobre conceptos, definiciones y significados sobre sexualidad a jóvenes.	Incentivar a los jóvenes a explorar sobre sexualidad a través de datos interesantes, imágenes e información.	Se presenta a la aplicación como un campamento dividido por secciones para explorar y conocer sobre salud sexual y reproductiva.
Presentar a los jóvenes un espacio seguro y agradable para interactuar, compartir, relacionarse y discutir entre ellos sobre sexualidad	Presentar una fogata con amigos, lugar en el que los jóvenes pueden compartir lo que gusten sobre la temática entre ellos y los moderadores (especialistas) dando la idea de un conservatorio.	Se presenta la sección de la fogata donde existe un foro y blog para compartir experiencias entre jóvenes que está regulado por un especialista de salud.
Informar sobre lugares que brindan asesorías sobre sexualidad	Como parte del campamento se presenta la carpa y el refugio que es el lugar donde se presenta apoyo a los estudiantes o “campistas”	En las sección el Refugio se brinda información sobre el área de promoción de salud de la PUCE además de otros centros amigables especializados en sexualidad.

Tabla 21: Validación teórica que confronta los conceptos con el desarrollo.

CONCEPTO MATERIAL DESIGN	APLICACIÓN EN EL PROYECTO	VALIDACIÓN ESPECIALISTA
El material creado está basado usando parámetros visuales conocidos por el usuario.	Se presentan fondos que representan atardeceres y amaneceres, con texturas boscosas para asemejar el ambiente natural dándonos fondos armoniosos y agradables para los usuarios.	Muchos de los fondos son delicados y de colores que no cansan la vista del usuario, funcionales, más se recomienda usar menor cantidad de escenarios.
Los elementos visuales crean jerarquía, significado y enfoque.	Se colocan niveles jerárquicos a través de la tipografía y orden de lectura en botones y menús interactivos.	Se maneja correctamente la jerarquías de los textos, se puede omitir algunos títulos y colocar principalmente íconos para aprovechar el espacio.
La interfaz gráfica es audaz y sumerge al usuario en una experiencia.	La estética de la aplicación atrae la atención del usuario en conjunto con el audio que los sumerge en la experiencia.	El audio utilizado no distrae, utilizado de manera sutil complementa a la aplicación. Ambienta con el propósito de la aplicación.
Funcionalidad central es inmediatamente evidente y proporciona puntos de referencia para el usuario.	Los botones dentro de la aplicación siguen un orden repetitivo y coherente para facilitar el entendimiento del usuario basándonos en su experiencia con otras interfaces.	Es correcto el uso y la lectura del contenido, mas los botones deben basarse más en los estándares usados en la creación de Apps
Toda acción tiene lugar en un solo entorno	Se dividen los temas de acuerdo a la sección para proporcionar al usuario la información requerida en la sección pertinente.	Es funcional pero se puede reducir clics del usuario al colocar todo en un mismo lugar y permitirle al usuario explorar el contenido intuitivamente.
Los objetos se presentan al usuario sin romper la continuidad de la experiencia	El ritmo de lectura de la App es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo y se mantiene a lo largo de la App	Algunos como el menú puede ser muy cargado y no son funcionales en toda la App. Se puede mantener los estándares en la parte superior.
El movimiento es significativo y apropiado, existen transiciones eficientes y coherentes.	Las transiciones de pantallas no interfieren en la lectura de la información	Contiene animaciones Simples, delicadas, casi Imperceptible que funcionan perfectamente como los estándares del material design.

**Tabla 22:** Validación de correcto uso del Material Design por un especialista en sistemas

### **3. 2 Validación con el Comitente. Requerimientos de la organización, institución o fundación.**

Para verificar la pertinencia del producto realizado se visitó el área de Promoción de Salud para lograr un acercamiento de la especialista con la propuesta, en esta ocasión se pidió una entrevista con la directora del área la Dra. Ma. Fernanda Rivadeneira para conocer su opinión al primer prototipo para el producto.

Con base a esta visita se obtuvo un “feedback” de las adecuaciones que podría tener la aplicación en su siguiente fase de desarrollo y antes de que pueda estar lista para ser utilizada en el ambiente universitario. Por ejemplo se conversó en la entrevista la importancia de una interfaz para los especialistas y la seguridad de que las dudas están siendo moderadas adecuadamente, para no permitir acoso u otras conductas tóxicas dentro de la plataforma.

En la entrevista se realizaron algunas preguntas con base a la previa experiencia de la aplicación en las cuales se obtuvo las siguientes afirmaciones y comentarios:



PREGUNTA A LA ESPECIALISTA	OPINIÓN - OBSERVACIÓN
<p><b>¿Considera que el producto presentado cumple con las necesidades informativas para jóvenes de 17 - 19 años?</b></p>	<p>Es interesantes que la aplicación sea accesible a través de los móviles ya que motiva a los estudiantes, sin embargo sí existe demasiado texto puede desmotivar a los jóvenes. En tal caso sería interesante lograr que los jóvenes lean toda la información y recompensarlos con puntos dentro la App y trofeos a modo de videojuego.</p>
<p><b>¿Considera que el lenguaje utilizado es el adecuado para los jóvenes de esta edad?</b></p>	<p>Considerando el contexto de la universidad no es fácil tratar el tema de la sexualidad. Se puede trabajar sobre el actual tema tomándolo desde la perspectiva del proyecto de vida. Sería interesante incluir vídeos o podcast de experiencias de los estudiantes que hayan tenido o estado en situaciones complicadas en el tema de sexualidad como embarazos, violencia o ETS. La idea de vincular la parte del ambiente con la aplicación les va a llamar mucho la atención. Porque se vincula con el tema ecológico el cual tienen mucho interés.</p> <p>Se podría utilizar frases mucho más llamativas para los estudiantes, que no le quiten la seriedad a la App.</p>
<p><b>Según su experiencia en el área de salud sexual y planificación familiar ¿Cree que el producto sería útil en este ámbito?</b></p>	<p>Como parte de salud universitaria y salud pública el producto es bien pertinente. Hay que tener cuidado con el contexto universitario específico de la PUCE. Sería interesante incluir la difusión de este producto a través de talleres que abarquen la temática. Es un medio que puede ser un poco más cercano a ellos.</p>
<p><b>¿Cree que abarca los temas más pertinentes de sexualidad humana?</b></p>	<p>Sí se habla de sexualidad y sobre sus conceptos básicos pero sería interesante topar además temas de autoestima porque es uno de los problemas que se relacionan con conductas sexuales inadecuadas como violencia, etc. Se puede lograr que los jóvenes al contar sus experiencias no se sientan solos y que identifiquen problemas que pueden tratar.</p>



<p><b>¿Considera que los jóvenes estarían dispuestos a usar este material?</b></p>	<p>Si, antes de existir la aplicación los jóvenes conocían que existía el área. Como promoción de salud no contamos con medios de difusión de nuestra programación y este medio sería muy útil para quitar la barrera con los jóvenes.</p>
<p><b>Tiene alguna recomendaciones para la aplicación.</b></p>	<p>Garantizar la utilización del aplicativo y que exista un profesional detrás del foro y de la discusión y evitar que el espacio se llene de situaciones tóxicas. Es una gran ventaja el anonimato para abrirse a sus dudas, pero a la vez crea un problema que debería buscarse una alternativa para registrarse. Añadir mitos y verdades sobre la sexualidad, aumentar vídeos del uso de preservativos y incentivar el cuidado y uso de anticonceptivos.</p>

**Tabla 23:** Tabla de validación con comitente.

Después de la entrevista realizada se pudo constatar el potencial que tiene el actual proyecto para brindar un servicio a los jóvenes y especialistas dentro de promoción de salud, junto con las recomendaciones del comitente se pueden lograr mejoras sustentables que harían de la App una herramienta muy útil y válida para los jóvenes.



### 3. 3 Validación con el Usuario. Necesidades del público objetivo que hará uso de lo diseñado.

Una vez terminando el desarrollo del proyecto de diseño, se lo presentó al usuario objetivo para determinar si las características del mismo eran las pertinentes para llegar a captar su atención, por lo que se realizó una encuesta en sitio a 50 estudiantes de la PUCE de la cual obtuvimos los siguientes resultados cuantitativos:



Figura 40: Nivel de interés en la aplicación después de probarla

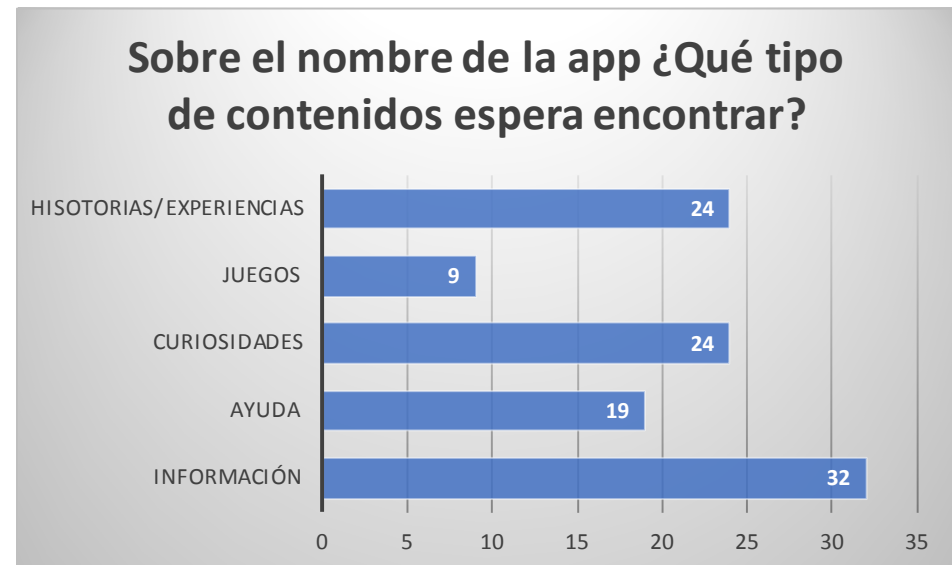


Figura 41: Expectativa sobre lo que se espera encontrar en la App

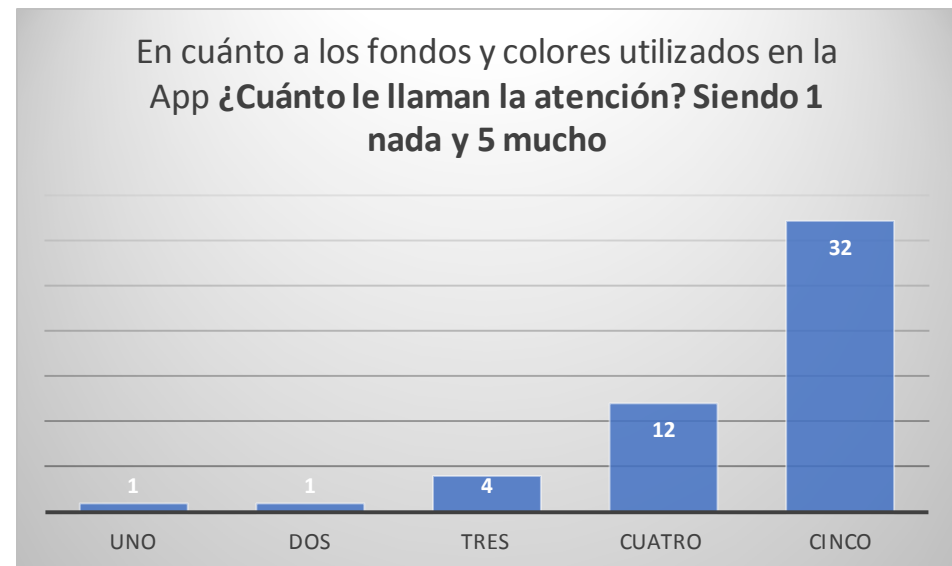


Figura 42: Atención captada por la estética de la App.

### ¿CREE QUE LOS FONDOS Y TEXTURAS USADOS SE ASOCIAN AL CONTENIDO?

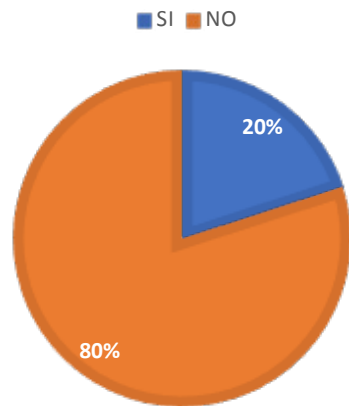


Figura 43: Asociación de la metáfora del diseño.

### CREES QUE LOS TEXTOS SON FÁCILES DE ENTENDER

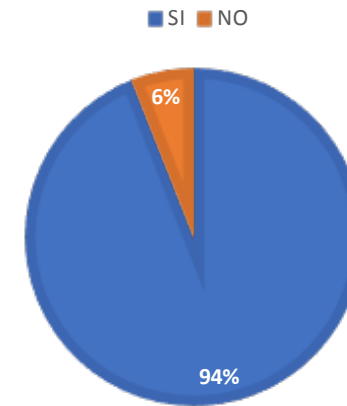


Figura 45: Leibilidad de los contenidos.

### ¿CONSIDERA QUE LOS TEXTOS SON FÁCILES DE LEER?

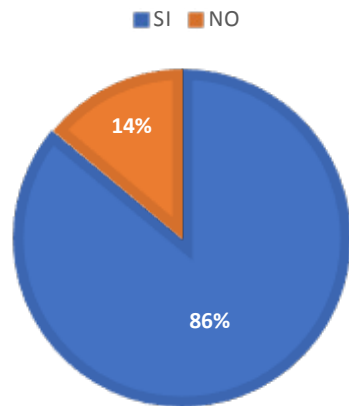


Figura 44: Legibilidad de los contenidos.

### ¿Es fácil de navegar dentro de la app? Contesta del 1 al 5, siendo 1 no es fácil y 5 muy fácil.

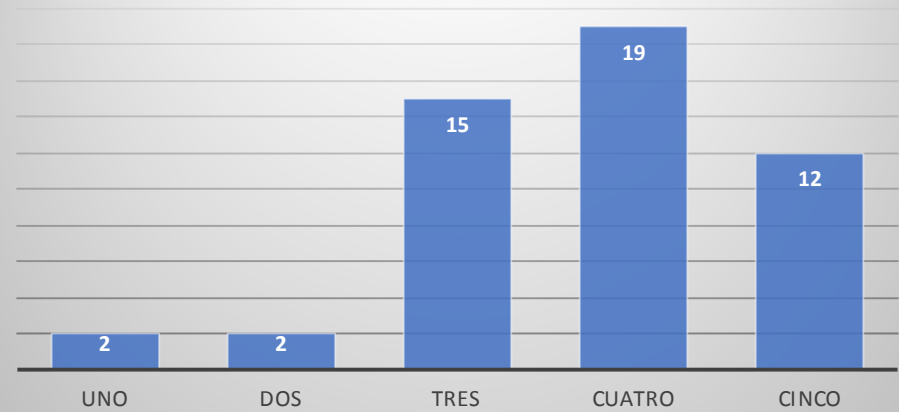
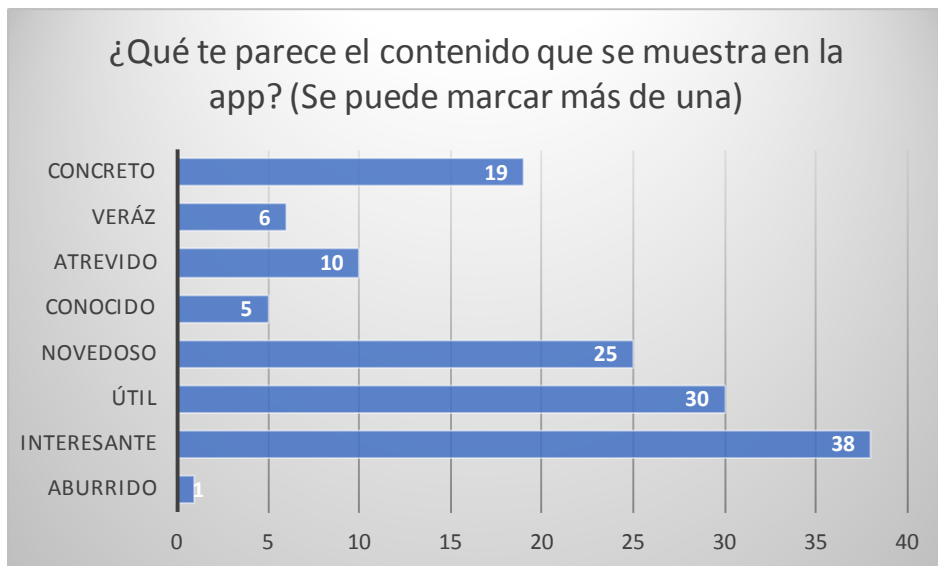
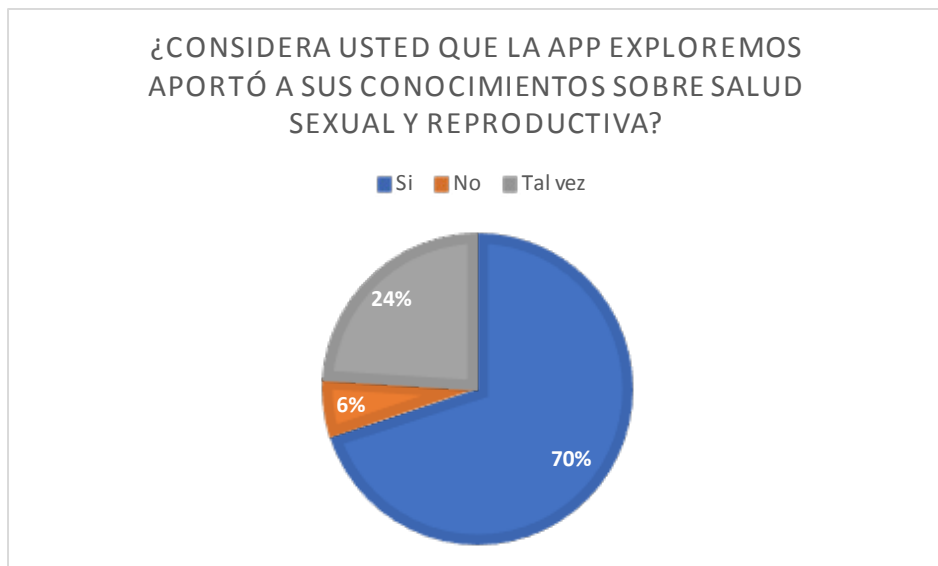


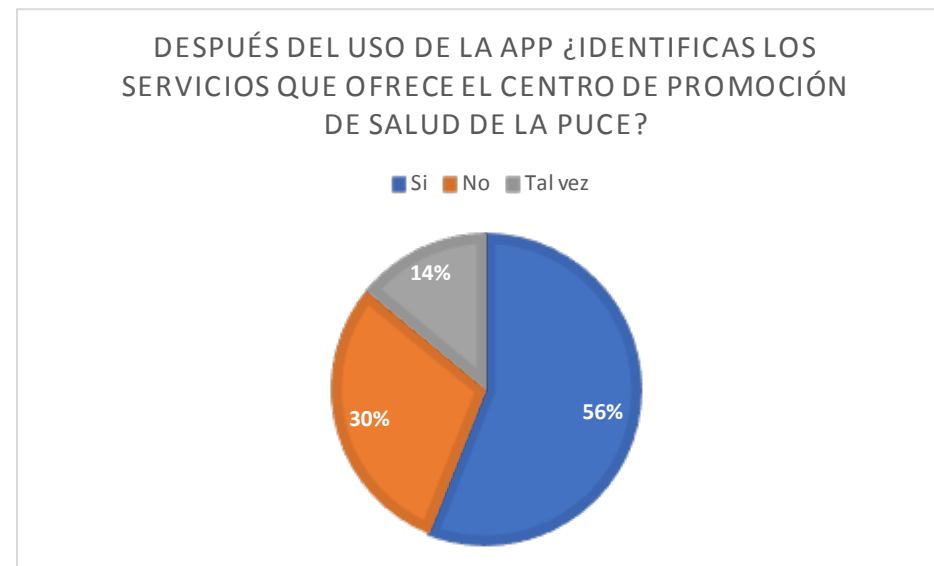
Figura 46: Navegabilidad de la aplicación.



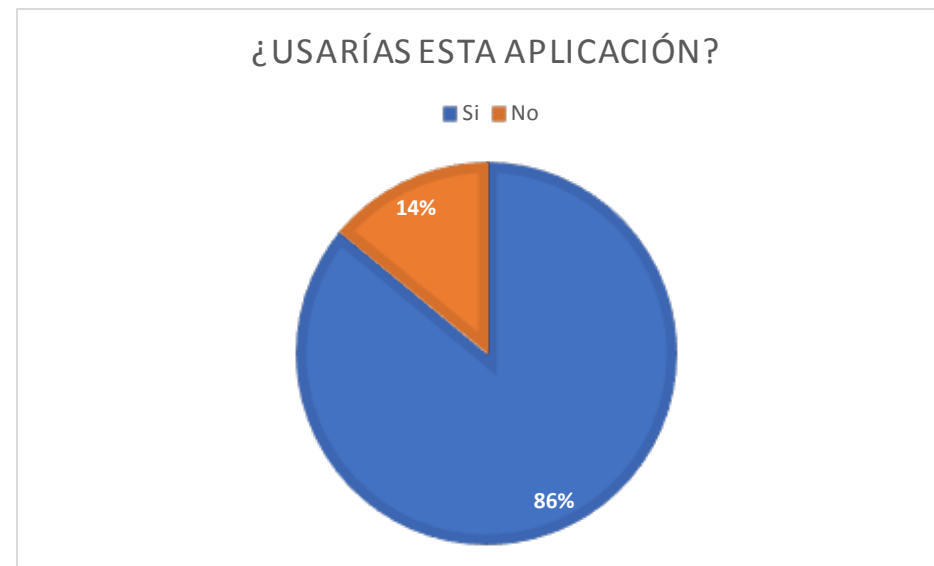
**Figura 47:** Apreciación del contenido dentro de la App.



**Figura 48:** Cumplimiento de objetivo informativo de la App



**Figura 49:** Nivel de conciencia sobre los servicios de promoción de salud.



**Figura 50:** Interés en el uso de la aplicación por parte de los jóvenes.

Entre las respuesta cualitativas que pudimos obtener como “feedback” contamos con que sí se logra transmitir sensaciones de calma y tranquilidad a los jóvenes a través de la estética del producto como se buscó en un inició. Fue muy interesante los comentarios recibidos sobre cuando puede estar habilitada la aplicación, lo que nos denotó mucho interés en la temática.

Entre las recomendaciones se encuentra el aumento de información sobre la comunidad LGTBI y la habilitación de más información sobre los subtemas de cada menú. Al ser un prototipo, la App abarca temas cruciales para ser introducidos como un sondeo general para desarrollarse a profundidad posteriormente, mas aún la retroalimentación del usuario fue en su mayoría positiva, comprobando que existe apertura para hablar de la temática, disposición a usar el producto y un espacio para resolver problemáticas a través del diseño.



**Figura 51:** Estudiante utilizando el prototipo de la App



**Figura 52:** Estudiante utilizando el prototipo de la App



**Figura 53:** Estudiante utilizando el prototipo de la App



**Figura 54:** Estudiante utilizando el prototipo de la App



**Figura 56:** Estudiante llenando la encuesta después del uso de la App



**Figura 55:** Estudiantes llenando la encuesta después del uso de la App

# CONCLUSIONES

1. Cuando se realizó la investigación preliminar para lograr entender el problema a tratarse, pudimos evidenciar la oportunidad de aplicar diseño para solventar la desinformación que existe en el ámbito de la sexualidad en jóvenes universitarios, enfocados a temas específicos. Por eso el uso de material de apoyo en la temática es totalmente pertinente y necesario en su propia investigación y aprendizaje.

2. Durante el desarrollo del proyecto la autora se vio inmersa en un terreno nuevo con muchas posibilidades, que requirió mayor investigación de su parte para que el proyecto cumpla con los objetivos planteados, por eso es importante que el diseñador se encuentre en constante actualización de conocimientos y vaya siempre a la vanguardia de las tecnologías emergentes para brindar mejores soluciones de comunicación a los clientes y usuarios.

3. Realizar validaciones involucrando a todos los públicos que intervienen en la creación de un proyecto es crucial para que el proceso tenga una escala evolutiva óptima y finalice de acuerdo a los objetivos planteados al iniciarlo. Se concluye que cada parte que intervino en la creación de este proyecto fue de vital importancia para que tenga pertinencia y funcionalidad.



# RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que se realicen algunos cambios en cuestiones de registro de la App para mantener la libertad y anonimato del usuario. Además de proporcionar al especialista una plataforma para moderar el mismo producto.

2. Es recomendable tomar en cuenta las observaciones de los especialistas para lograr que el producto se introduzca a los jóvenes a través de talleres dentro de la misma universidad y que este tenga un medio de difusión ligado a la institución.

3. Es importante acotar que el producto tiene gran potencial para ser aplicado no solamente dentro de la PUCE si no en las entidades de salud pública e instituciones educativas con necesidades similares a la de los jóvenes sobre los cuales se trabajó el actual proyecto.

4. Se recomienda que el producto pueda contar con mayor material producido dentro de la universidad para así llevar una experiencia más amplia sobre pertenencia e identidad.



# BIBLIOGRAFÍA

(Alvarez-GayouJurgenson, 2011) Araújo de Venegas, A., García de Quijano, M., De Arteaga, J., Sierra, Á., Abadía, I., & Gálvez, A. (2000). *Adolescencia* (2nd ed., pp. 9-10). Bogotá.

Ahanorov, J. (2013). *Psico Typo: Psicología Tipográfica*.

Atzmon, L. (2014). *Iridescent: Icograda Journal of Design Research* 1, no. 1 (2009–2011), edited by Max Bruinsma and Omar Vulpinari (Beijing, China: Kingee Culture, October 2011), 215 pages, color images, paperback. *Icograda Design Education Manifesto 2011*, edited by Audrey Bennett and Omar Vulpinari (International Council of Graphic Design Associations, October 2011), 83 pages, color images, (pdf accessible at [www.icograda.org/education/manifesto.htm](http://www.icograda.org/education/manifesto.htm)). *DesignIssues*, 30(2), 116-118. [http://dx.doi.org/10.1162/desi\\_r\\_00267](http://dx.doi.org/10.1162/desi_r_00267)

Brown, J., LeónJiménez, G. and Isaacs, J. (2006). *Nutrición en las diferentes etapas de la vida*. México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.

Campos Arena, A. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Córdoba Serrano, M., Riccò, D., & Day, S. (2014). *Sinestesia. Los fundamentos teóricos, artísticos y científicos: Segunda Edición*. Granada: International FoundationArtecittà.

Corona, H. & Funes, D. (2015). *Abordaje de la sexualidad en la adolescencia*. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 74-80. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rmclc.2014.12.004>

Chaffey, D. and Ellis-Chadwick, F. (2014). *Marketing digital*. México, D.F.: Pearson.

Frascara, J. (2006). *Diseño de Comunicación*. Buenos Aires: Infinito.

- Frutiger, A., Sanchez-Rodrigo Rodrigo, C. and Romaguera i Ramió, J. (2005). Signos, símbolos, marcas, señales. 1st ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Inhelder, B., & Piaget, J. (1985). De la lógica del niño a la lógica del adolescente. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Gil Mártel, V. (2009). Coolhunting: El arte y la ciencia de descifrar tendencias. España. Empresa Activa.
- Health promotion glossary. (1998). 1st ed. Geneva: WorldHealthOrganization.
- Jardí, E. and Costa, J. (2015). Pensar con imágenes. 1st ed. Barcelona: Ggustavo Gili.
- Lupton, E. (2014). Pensar con tipografía. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Margulis, M. (2003). Juventud, cultura, sexualidad: la dimensión cultural en la afectividad y la sexualidad de los jóvenes de Buenos Aires. Buenos Aires: Biblos.
- Milton, A. and Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. 1st ed. Barcelona: Blume.
- Monrroy, A. (2002). Salud y sexualidad en la adolescencia y juventud. México: Pax México.
- Pérez Romero, L. (2004). Marketing social. 1st ed. México: Pearson Educación.
- Pintado Blanco, T. and Sánchez Herrera, J. (2014). Nuevas tendencias en comunicación estratégica. 1st ed. Madrid: ESIC.
- Pratas, A. (2014). Creating flat design websites. [Place of publication not identified]: Packt Publishing.
- Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño Estrategia y Táctica. México: Siglo XXI.
- Rodríguez González, A. (2005). Logo ¿Qué?: Análisis teórico formal de los elementos que conforman el universo de la imagen corporativa. México: Siglo XXI.
- Serrano, M. I. (2002) La Educación para la Salud Del Siglo XXI: Comunicación y Salud. España: Ediciones Díaz de Santos.

Suleiman, A., Galván, A., Harden, K. and Dahl, R. (2016). Becoming a sexual being: The 'elephant in the room' of adolescent brain development. *Developmental Cognitive Neuroscience*.

Vega, A., Maddaleno, M., Mazin, R. (2010). *Modelo de consejería Orientada a los jóvenes*. Washington D.C: Organización Panamericana de la Salud.

Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.

Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. Berkeley, CA: New Riders.

## BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

American Press Institute. (2016). How Millennials use and control social media. [online] Available at: <https://www.americanpressinstitute.org/publications/reports/survey-research/millennials-social-media/> [Accessed 12 Dec. 2016].

Reis, M., Ramiro, L., Matos, M. and Diniz, J. (2011). The effects of sex education in promoting sexual and reproductive health in Portuguese university students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29, pp.477-485.

Adolescencia: una etapa fundamental. (2002). Nueva York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF.

# ANEXOS

## ENTREVISTA REALIZADA A LA DOCTORA CECILIA PAREDES

A: Angeles Mena

D: Doctora Cecilia Paredes

A: Buenos días doctora, soy Maria de los Ángeles mena soy de la Universidad Católica y estoy realizando mi proyecto de disertación. Entonces mi proyecto de disertación trata sobre la educación sexual en jóvenes de 17 a 19 años de los primeros niveles de la universidad entonces vengo a hacerle una entrevista sobre la búsqueda de información y el material que se tiene sobre la educación sobre todo aquí en el centro de CEMOPLAF. Primero que nada, quiero que me cuente un poco en ¿qué etapa de la vida se empieza a hablar sobre sexualidad como tal?

D: En los momentos actuales nosotros comenzamos a hablar sobre sexualidad desde que comienza su adolescencia 12 -13 años hasta los 19 -20 años que acuden acá a nuestro centro médico de orientación y planificación familiar que es CEMOPLAF

A: En los jóvenes de 17 – 19 años con ¿quienes prefieren hablar sobre sexualidad?

D: Nosotros acá en CEMOPLAF tenemos un centro amigable, un departamento amigable que es el departamento de adolescentes, los jóvenes pasan por este centro por estas oficinas que son de adolescentes y nosotros tenemos experiencia trabajando con adolescentes como 15 años, entonces tenemos las herramientas y la formación para trabajar exclusivamente con jóvenes adolescentes.

A: Además de los jóvenes adolescentes. ¿Qué temáticas se trata con ellos en esta edad, en la edad de 17 – 19 años?

D: Ya, como llegan acá a CEMOPLAF mas vienen ellos por de pronto ya iniciados su vida sexual y vienen por una prueba de embarazo, eso es lo que más les preocupa a ellos, una prueba de embarazo. cuando ellos ya llegan a nuestro servicio les damos a dar conocer lo que es la educación sexual, lo que es paternidad responsable, lo que son los derechos que tienen los adolescentes o si es que ya antes de que inicien o si ya iniciaron su vida sexual nosotros lo que le damos información es acerca de las alternativas para protegerse de los embarazos como de las enfermedades de transmisión sexual.

A: Ya hablando digamos en el medio, si, los jóvenes no asistieran a consultan con ¿qué personas hablan ellos sobre sexualidad?

D: Aquí hay una educadora para salud y también con la psicóloga, y después si es necesario nosotros les pasamos a la consulta, cuando ya es para consulta, caso contrario en el servicio de adolescentes ya les damos la información y a que ellos puedan elegir de pronto un método anticonceptivo para que se protejan de un embarazo no deseado no planificado y puedan cumplir sus proyectos de vida como

también si es que tienen dudas se les envía a hacer una prueba de embarazo

A: ¿Las consultas que se realizan en su mayoría entonces serían a nivel ya paliativo, o sea, después de haber empezado su vida sexual, no preventivo?

D: La mayor parte de veces, por ejemplo, hagamos que de un 100 por ciento, un 80 por ciento viene porque ya inicio su vida sexual pero también un 20 por ciento de jóvenes adolescentes viene antes de iniciar su vida sexual y lo bueno de esto es que vienen en parejas, no es como que antes te dejaban solamente que tú, como mujer, puedas acudir a una consulta o que puedas acudir a solicitar que te realicen una prueba de embarazo o por un método de planificación familiar. Es agradable de ver que la pareja se haga responsable de su vida sexual.

A: Otra pregunta que ahorita me surgió hablando de esto, y las parejas vienen a protegerse juntas, justamente hablando de 17 – 19 años estamos hablando de una etapa en que los jóvenes ya entraron a la universidad ya tienen una libertad más allá de la que tenían en el colegio, y vienen muchas dudas, y esto también de que todos contra todos y muchas veces como que se involucra mucho lo que son las emociones la psicología emocional de los jóvenes entonces ¿Qué temas cree que sean importantes tratar en esta etapa, ya entrado a la universidad un joven?

D: Veras es que cada persona tiene sus rasgos de personalidad, hay personas que por ejemplo se les ve que vienen triste, deprimidos porque tienen problemas de pareja también, o no se llevan bien con su pareja bien. Entonces lo que se trata es darle apoyo emocional, se les hace un análisis para ver si necesitan una consulta de psicología y en la consulta de psicología bueno ahí si se les hace un proyecto de tratamiento psicoterapéutico, para ayudarles lo que es autoestima, inteligencia emocional, valores también que es importantísimo, o inclusive se va hasta terapia de parejas o terapia familiar. Todo depende del caso de cada uno de los adolescentes o joven que lleguen al centro.

A: Y los chicos que vienen aquí vienen con alguna información digamos del exterior, sea del Internet, vienen ya digamos sabiendo algo, que es lo que los chicos ya vienen sabiendo porque de algún lado sacaron esa información.

D: Si veras, en los momentos actuales la mayor parte de jóvenes acuden a lo que son las redes al Internet, ya vienen con criterios, o vienen ya con dudas, porque tú sabes no todo lo que está en el Internet es real y ellos vienen con sus dudas y vienen acá a aclarar dicen “Oye sabes que yo vi en el Internet que la pastilla de emergencia es un método de planificación familiar” entonces nosotros o yo le explico y le digo sabes que el PAE o pastilla de emergencia no es un método de planificación familiar, es una pastilla de emergencia para que tu prevengas un embarazo antes de las 72 horas antes de que se una óvulo con espermatozoide.

A: ¿y usted considera que las fuentes más confiables en cuanto a educación sería la consulta médica o cuales usted diría que son las más confiables para los jóvenes?

D: Lo más confiable es acudir a estos centros médicos de orientación y planificación familiar porque hay gente capacitada y el trato que se les da acá es amigable y es respetando sus derechos porque adolescentes, jóvenes y adultos tienen sus derechos, entonces nosotros cuando tenemos las cosas claras en derechos ellos saben reconocer cuáles son sus derechos y cuáles son sus responsabilidades

A: ¿De ahí, cree que la forma de la presentación de la información influye en cómo reaccionan los jóvenes ante ella? Digamos en consultoría



sería diferente a una asamblea, o digamos con el material que usted posee actualmente, la presentación de esta información, de este material ¿influye en la forma en que los jóvenes la reciben? Usted que piensa al respecto.

D: A ver, no te entendí bien esa pregunta

A: la pregunta es: ¿Cree que influya la presentación de la información en cómo los jóvenes reaccionan ante ella?

D: ¿O sea, como le damos nosotros la información a los jóvenes?

A: Claro, tanto la forma del material didacta como digamos la charla

D: Veras los lugares que nosotros que tenemos aquí son lugares confiables, donde se respeta la confidencialidad, son digamos discretos, no están delante de toda la gente y la información que le damos de lo que ellos vienen solicitando puede ser problemas sobre el embarazo o para ver su fertilidad o método de planificación familiar son con materiales especialmente lo que son anticonceptivos, si tu deseas te puedo informar ahorita porque aquí tengo el material. El material que nosotros utilizamos aquí en CEMOPLAF son los siguientes. Primero les enseñamos a los y las adolescentes como es su fertilidad, cómo funciona el ciclo, este es un collar del ciclo ya de los días fijos, les decimos a los jóvenes, esto es importantísimo, primero deben conocer su fertilidad, este es el primer día de sangrado entonces estas 7 perlititas cafés son los días que no son fértiles y estas más transparentes estas son los días fértiles, aquí ellos tienen fijo que protegerse porque si aquí ellos tienen vida sexual pueden quedarse embarazadas, y todo lo que son, le enseñamos que vayan dando la vuelta al anillito para que ellos vean si son fértiles o no fértiles y estas perlititas ya son los días que no son fértiles. Esto es lo primero que deben aprender es conocer su fertilidad y como son sus ciclos menstruales si son irregulares o regulares, aunque la mayor parte de mujeres son irregulares por razón que no da resultado esto.

A: Una pregunta además de los recursos físicos que tienen ¿cómo es el material gráfico que posee?

D: Por ejemplo, nosotros tenemos para enseñarles a utilizar el preservativo abajo tenemos el otro paquete, aquí le enseñamos sobre el parche, estos son los parches, estas son las píldoras, estas son para madres lactantes, estas son anticonceptivos, las 21 pastillas anticonceptivas y las otras son placebos, estos son los anillos vaginales que se les pone a las mujeres por 21 días dentro de su vagina canal vaginal, preservativo PROTECTOR que es la marca de CEMOPLAF, y estos son los implantes, también tenemos los dispositivos pero muy pocos son usados en adolescentes. Más bien lo que más utilizan ahora las jóvenes son los implantes, imagínate no tienen tiempo con la universidad, no tienen dinero para una consulta, pero cuando ya se ponen el implante las chicas están súper bien.

A: Cree que los jóvenes conocen sobre temas como disfunciones sexuales, todo lo que es digamos psicología emocional en pareja. ¿Cuáles cree que son los temas que menos dominan los jóvenes actualmente?

D: si, disfunciones sexuales desconocen, es el susto es el miedo el estrés que les produce, disfunciones entonces hasta que se acerquen a un centro para pedir información o para ver un profesional que les pueda atender es bien complicado han pasado años, al menos motivados por su pareja porque le ve que no está bien en su relación íntima acuden acá y nosotros le damos información y le hacemos que le vea el urólogo que son cotidianos y que con tratamiento lo superan.

A: ¿Cuáles cree usted que son los temas que los jóvenes más dominan y los menos dominan? Igual de jóvenes de 17 – 19 años

D: Los que más dominan, es que si tienen información sobre métodos de planificación familiar pero lo que menos dominan son las enfermedades de transmisión sexual o sea tienen total desconocimiento muchas de las veces al respecto, han escuchado un VIH, pero nunca han escuchado un HPV que es el papiloma humano que te trae problemas de cáncer a nivel de cuello uterino.

A: Entiendo que aquí en el centro como me contó la otra vez siempre están actualizados en datos y al día en los temas, ¿pero en cuanto a material didáctico que cree que le gustaría tener para sus consultas?

D: Lo que a mí me gustaría, por ejemplo, en este consultorio no hay una compu, uno también para ingresar en las redes, hay videos, hay material súper bien. Sobre todo, porque te concentra, en cambio con esto a veces no le entienden a uno, entonces audiovisuales es un material excelente

A: ¿Cree que una aplicación para el celular sería un material útil tanto para usted como consultora como para los jóvenes al momento de tener en cuenta e incentivar, el bienestar de la salud sexual? Por ejemplo, existen actualmente aplicaciones para controlar el periodo de las chicas en los celulares, existen aplicaciones para que las chicas vayan viendo cuando tuvieron su última regla o cuando fue su última relación sexual, pero una aplicación que abarque además de estos temas netamente femeninos porque son aplicaciones para mujeres una aplicación que sea tanto para hombre como para mujer en temas de sexualidad ¿cree que sería útil para su consulta?

D: Sí, no solamente para el profesional sino también para los jóvenes, nosotros vamos a lanzar una página web con un tema que se llama mucha nota, aquí van a ver un montón de temas donde los muchachos van a poder ingresar y van a poder consultar y tienen los centros de planificación para acudir a nivel de todo CEMOPLAF, me parece que en junio se lanza esta página.

A: Me parece muy bien, ¿en temas que son culturales y sociales que cree que deba profundizarse para romper algunos esquemas, como el machismo?

D: Es muy importante trabajar en contra de la violencia, violencia de género especialmente, derechos, mucho mucho derechos, cuando las personas conocemos nuestros derechos es importante que tengan responsabilidades.

A: Bueno doc. creo que esto sería todo por el momento, muchas gracias por su tiempo y esperemos vernos próximamente con el proyecto realizado.

D: Gracias Ma. de los Angeles un gusto a ver compartido con usted, CEMOPLAF siempre es una institución que da bienvenida a los estudiantes.

## CONCLUSIONES

- ☒ La entrevista demostró que existen varios jóvenes que acuden al centro de salud por cuestiones preventivas y ahora lo hacen en pareja, aunque un porcentaje mayor lo hace por cuestiones paliativas
- ☒ Los jóvenes en la experiencia de la Doctora desconocen sobre fertilidad y ciclos menstruales
- ☒ El material que se posee en el centro de salud es en realidad casi obsoleto.
- ☒ La demostración de métodos anticonceptivos es lo más lúdico que se tiene en la consulta



- ☒ Se recabó mucho en los derechos y deberes de los jóvenes, así como en el ámbito de la violencia de género como tema importante a tratar
- ☒ Se hizo notar que los medios audiovisuales serían muy útiles en consulta
- ☒ Según la doctora los jóvenes dominan anticoncepción, pero fallan en enfermedades de transmisión sexual, disfunciones y ciclos menstruales.
- ☒ Se recalcó el tema de lo amigable, confiable y discreto al momento de asistir a una consulta

## Entrevista 2

Entrevista realizada a pasante de psicología de BE

A: Angeles Mena

M: Miguel Andrés Albuja Meza (Practicante psicología clínica)

A: Tu estas practicando de. Psicología Clínica?

M: Si de psicología Clínica

A: ¿Desde cuánto tiempo estas aquí en el centro?

M: Desde este semestre, desde que empezamos el semestre, más o menos unos tres meses

A: Mis preguntas van todo lo que va en el ámbito de sexualidad en los jóvenes, por ejemplo una de las preguntas es ¿Mas o menos tú en que etapas crees que los jóvenes empiezan a hablar de la sexualidad?

M: Empiezan a hablar, bueno, habría que marcar con quien hablan, creo que hablan de la sexualidad desde que son muy pequeños, puedes escuchar desde la escuela a los niños en los buses, puedes escuchar que hablan un montón de sexualidad

A: y ¿con quienes tú tienes el criterio que prefieren hablar?

M: Con los Amigos

A: Y los jóvenes de los 17 años en adelante sobre qué temas específicamente tratan cuando hablan de la sexualidad.

M: Anticoncepción, planificación familiar, seria por un lado y de allí talvez ya creo que antes de eso hablan mucho más de lo que es el acto sexual en sí, en esa edad como yo he tenido el acercamiento aquí en promoción de salud no he recabado en eso, la doctora es la que hace eso, pero y ellos más como que no quieren hablar del tema, son gente de esa edad más o menos y de lo que he visto de mi experiencia es del acto sexual más que de otras cosas.

A: ¿Porque los jóvenes prefieren acudir a sus amigos en lugar de acudir al especialista? Sabiendo que digamos podrían recibir una mejor orientación y solucionar sus dudas

M: Porque culturalmente es un tema tabú, y no se da cabida en que se hable en los espacios familiares sobretodo y si eso no se ve reflejado en el espacio familiar no se va a hablar tampoco con profesionales, eso es lo que yo he notado en mi experiencia

A: ¿Las consultas que se realizan aquí son cuando los chicos tienen problemas o antes de que tengan los problemas? ¿Tú que has notado en tu experiencia?

M: Tentativamente es de prevención, así que se hace antes de que tengan problemas, desde el tiempo que he estado aquí no he tenido a alguien que venga aquí porque ya ha tenido un problema, pero exactamente a ¿qué te refieres a problema?

A: A nivel paliativo o preventivo, digamos como que una vez que tienen la duda de quedarse embarazados o tienen una enfermedad o tuvieron algún problema en el área de la sexualidad

M: Creo que ha sido bastante preventivo en ese aspecto

A: no sé si tu conozcas, ¿las razones por las que los chicos de los primeros semestres de los primeros semestres de 17 – 19 años más o menos vienen a consulta generalmente?

M: ¿A qué consulta te refieres?

A: A consultas sobre sexualidad o sobre cuestiones afectivas o emocionales

M: ¿La pregunta es porque vienen?

A: si, la pregunta es porque razones vienen frecuentemente

M: Bueno hay una carga un poco marcada que hay una preocupación por lo académico que el tiempo no les está dando y se sienten preocupados por eso, dentro del marco que yo he atendido porque yo atiendo específicamente a los chicos de medicina, y los chicos de medicina me vienen específicamente por el tiempo, porque no les está dando el tiempo y vienen angustiados por eso y preocupados por eso

A: ¿tú en tu criterio cuales son los temas más importantes que se debería recabar desde los 17 19 años en cuestiones de sexualidad?

M: prevención, una sexualidad planificada y que sea consciente porque talvez es muy impulsiva y es por eso que hay mucho embarazo adolescente

A: Digamos en el tema de lo que es la violencia, o derechos sexuales y reproductivos se hace un hincapié en esta clase de forma de llevar la sexualidad, digamos todo lo que son los derechos y libertades

M: ¿En ámbitos legales?

A: No, más que nada en las consultas se tratan estos temas crees que es importante tratar estos temas de lo que son derechos, violencia todo lo que es machismo y esa clase de cuestiones

M: No lo tratamos, hay q especificar que tenemos entrevistas cortas que es lo que más hacemos nosotros y luego quienes quieren venir al acompañamiento, al psicólogo se trata temas privados, pero así en la generalidad no se tratan esos temas.

A: ¿Que recursos tienen para asesorar a los jóvenes digamos cuadros, diapositivas, lo que sea?

M: Como recursos didácticos tenemos una sala llena de materiales didácticos, digamos papel colore lápices, cosas así no muy marcadas no muy específicas, en nuestra área de psicología, tenemos otras áreas como de nutrición, en el de la doctora, no seque material utilizan como la balanza. No tenemos test no tenemos nada de eso

A: que consideras que sería de utilidad en la consulta para llegar a los jóvenes en cuestiones de material

M: Como materiales a mí no me parece que necesitemos nada más, creo que lo necesario es que lo que nos sentamos aquí a hablar con los chicos tengamos un interés genuino, y podamos recabar la información según la entrevista que tengamos, tener un poco ese ojo clínico en puntualizar en ciertos temas, como recursos didácticos por lo menos en mi área y en mi trabajo no necesito nada más

A: ¿Alguna cosa que hayas notado en el área de la educación sexual aquí en la católica como se está manejando como los chicos la manejan eso porque hay que tomar en cuenta que cuando uno sale del colegio a la universidad tiene una carga de libertad extra que te proporciona justamente el área de la universidad entonces como crees que se maneja la sexualidad dentro de la universidad en cuestiones de los chicos de los primeros niveles?

M: bueno, así como un marco mucho más grande o macro de la universidad yo no he evidenciado que haya un énfasis en la sexualidad aparte de este departamento y exclusivamente de la doctora, porque hay que aclarar que nosotros no topamos el tema dejamos abierto el espacio para remitirlo a la doctora que es la especialista en eso, pero como proyecto sobre sexualidad que este enmarcada como PUCE yo no he visto eso

A: ¿Crees que sería importante tener un proyecto basado en esto?

M: Por supuesto claro que sí, debería haber una cosa mucho más importante como paréntesis estoy muy contento de hacer las prácticas aquí porque la labor que hacemos aquí es súper importante, porque se hace énfasis en esas cosas de sexualidad, de velar por el estudiante por su bienestar, pero promoción de salud no algo que sea tan conocido dentro de la universidad y tal vez no tenga la acogida que debería tener si tuviera un proyecto el aval de la PUCE directamente que trate directamente de la sexualidad sería genial

A: los temas que se podrían tratar dentro de este proyecto cuáles crees que serían los más importantes, ya me dijiste antes planificación, anticoncepción, conciencia, puede ser todos los aspectos que vienen con los...y que igual pueda ser una aplicación, un proyecto que abarque para todos. A esta edad

M: A esta edad bueno ya te dije eso, pero el método anticonceptivo tal vez está mal visto en saber, sepamos del método anticonceptivo, el condón se pone así, no es eso, el método anticonceptivo es mucho más y sobretodo en la mujer eso mucho más complejo y tiene ciertas particularidades, esas particularidades y esas cosas específicas esas cosas deberían ser de conocimiento general, no como pongamos el condón en el pepinillo, esas cosas no, cosas particulares de la mujer porque la mujer tiene muchas obvios no haciendo énfasis solo en la mujer el hombre también debe conocer la anticoncepción de la mujer, porque está la concepción irreal de como que "ah y tú no te cuidas o qué?" no, no es así porque la sexualidad es de ambos, ambos tienen que conocer los métodos, el hombre sabe cómo cuidarse hay un método para el hombre punto, entonces se supondría que la mujer debería conocer y el hombre no, no ambos deberían conocer esas particularidades digamos del acto sexual en sí. Como otro tema importante hablar de la sexualidad que se hable de qué significa para ellos, de con quien lo haces y porque lo haces y atrás del acto sexual hay todo un significado que va a ir en el caso particular en el uno a uno.

A: Muchas gracias me has ayudado mucho.



(Resto de conversación grabada pero fuera de los aspectos de la entrevista)

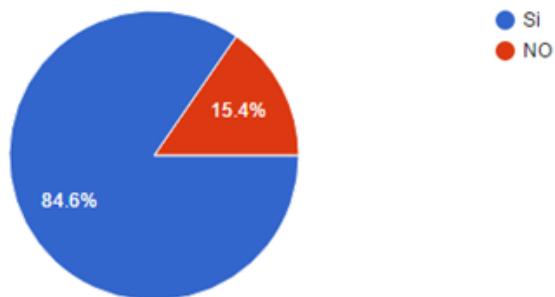
Conclusiones:

- ☒ Se puede concluir que se cree muy importante realizar proyectos sobre educación sexual dentro de la universidad, para beneficiar a los jóvenes
- ☒ El personal encargado de la salud sexual es reducido
- ☒ La doctora es la única persona que en realidad maneja el tema dentro de promoción de salud
- ☒ Los jóvenes solo asisten obligados a consultas
- ☒ No se conoce sobre promoción de salud
- ☒ No se le da la importante necesaria a este centro

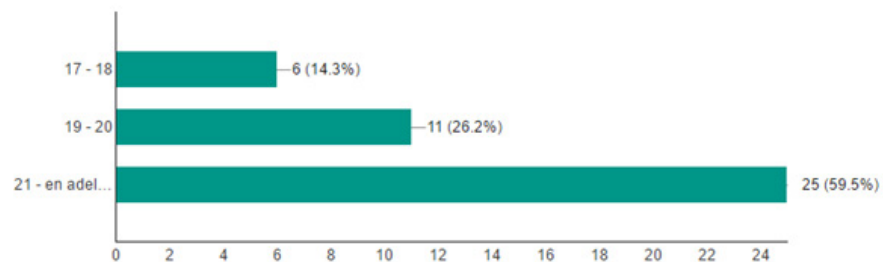
## ANEXOS 3

### Encuesta Tabulada

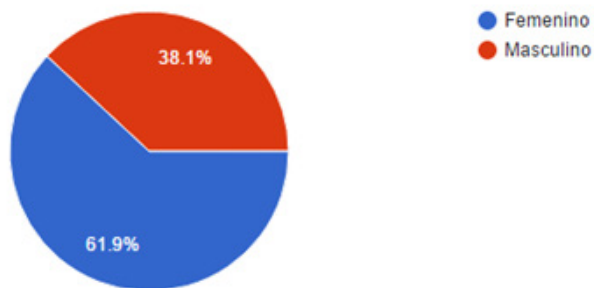
Estudias en la PUCE? (39 responses)



Edad (42 responses)

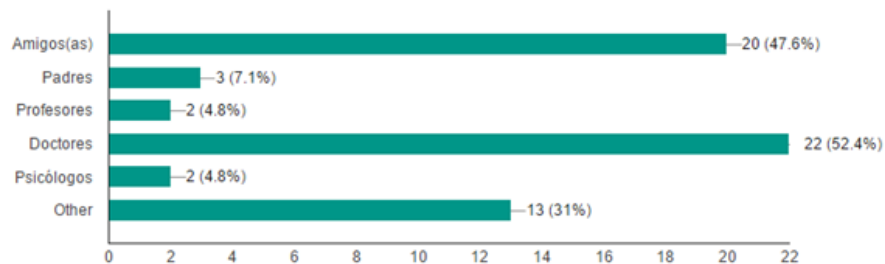


**Sexo** (42 responses)



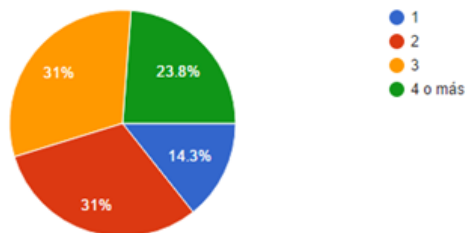
**1) Cuando tiene alguna duda sobre sexualidad, planificación familiar o métodos de anticoncepción ¿A quién prefieren consultar?**

(42 responses)

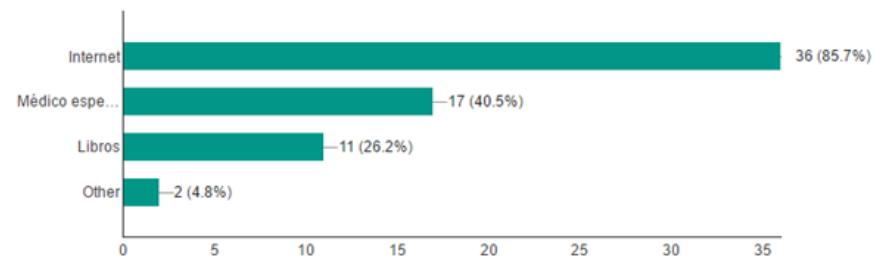


**2) Cuántas personas consultas para satisfacer tu curiosidad sobre temas de sexualidad, planificación familiar o métodos de anticoncepción.**

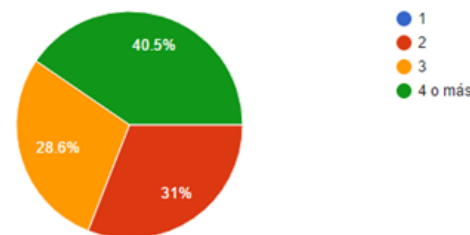
(42 responses)



**3) ¿Dónde busca respuestas a sus dudas sobre sexualidad?** (42 responses)



**4) ¿Cuántas fuentes prefiere consultar?** (42 responses)

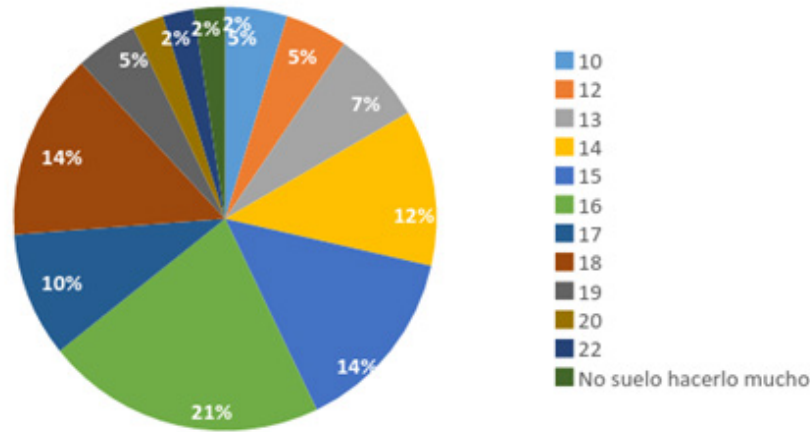


**5) En qué situación usted busca información sobre sexualidad, prevención de enfermedades, anticoncepción, relaciones emocionales, etc**

(42 responses)

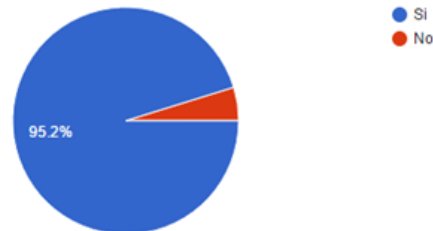


6) ¿Desde que edad usted empezó a buscar acerca de sexualidad por su cuenta?



7) ¿Cree usted qué es importante tener una mentalidad abierta al momento de consultar estos temas?

(42 responses)



8) Si su respuesta fue SI justifique porqué (42 responses)

- Porque se puede encontrar de todo en internet y debemos aprovechar la información
- Porque se puede encontrar de todo en internet y debemos aprovechar la información
- porque es un tema serio que no debe tomarse a la ligera
- Porque el descubrimiento no necesita tabues
- Porque hay q considerar muchas opciones
- porque
- Porque al momento de buscar respuestas en diferentes fuentes se pueden encontrar distintos puntos de vista.
- Respondi que no.
- Por que si es posible encontrar cosas que no te permitiran continuar si no tienes una mente abierta respecto al tema.
- porque actualmente este tema se ha desarrollado mucho, por ejemplo en internet se puede encontrar todo tipo de información que no siempre nos resulta agradable.
- Porque puedes encontrar cosas que con uns mente cerrada no serian faciles de entebder y visualizar
- porque así las personas pueden saber exactamente lo que necesitan saber
- Me parece que es algo normal pero la sociedad considera a esos temas como algo de lo que no se debe hablar y la desinformacion causa muchos problemas
- Primero: ¿qué es una mentalidad abierta? Pues más bien una mentalidad lógica y congruente para que pueda aceptar las razones y conclusiones sobre temas de sexualidad. No es necesaria una mentalidad abierta, es necesario hablarlo con todos, mentalidades cerradas o no, necesitan escuchar sobre estos temas importantes de sexualidad.

Para poder entender y aprender

Ya es hora

Porque cuando el sexo es visto como un tabú o se tienen prejuicios sobre la sexualidad se pierde la posibilidad de tener una vida sexual sana y responsable ya que la falta de información o apertura pueden generar conflictos intrínsecos o problemas externos como enfermedades y embarazos no deseados. Además con una mente abierta se lo puede disfrutar con tranquilidad y explorar emociones fuertes.

Para evitar enfermedades, malos ratos y embarazos

Para conocer todos los riesgos que puedo tener y evitar que estos pasen.

La desinformación es el problema más grande

CURIOSIDAD

Porque uno nunca sabe con lo que se va a encontrar

Porque no hay nada de que avergonzarse en la sexualidad.

para poder tener mejor confianza en el momento de plantiar los temas

Hay que ser sinceros con estos temas y hablar con total honestidad, sin ocultar nada.

sin una mentalidad abierta uno puede no querer aceptar la información que encuentra

Por que es importante ver todas las perspectivas de un tema

porque ayudaría a prevenir embarazos no deseados o enfermedades de transmisión sexual. también porque ya estamos en otra época y es más común estar informados y tener curiosidad por estos temas

porque es un tema tabú nadie quiere hablar de eso

?

Porque taras mentales o prejuicios solo perjudican la formación del individuo en este tema

## 9) Cuales cree sería las consecuencias de no estar bien informado sobre sexualidad en todos sus ámbitos

(42 respuestas)

ETS, embarazos

ETS, embarazos

Contraer enfermedades o lastimar y salir lastimado

No disfrutar

Contraer enfermedades, embarazo etc

Contraer enfermedades, quedarse embarazada, etc

Si una persona no está bien informada en un futuro tendrá problemas.

Cometer errores por creer en afirmaciones que al final no son ciertas. Ya sea por comentarios, buenas y malas experiencias o solo por suposiciones.

Enfermedades o embarazos no deseados.

Embarazos no deseados y contagiarse de alguna enfermedad de transmisión sexual

Enfermedades sexuales, embarazo prematuro y embarazo no deseado

se puede caer en prejuicios sin fundamento o cometer errores que afecten la salud

Embarazos adolescentes, contagios de enfermedades, la penalización del aborto, problemas emocionales

Embarazos no planificados, contagio de enfermedades venéreas, aversión a la práctica sexual.

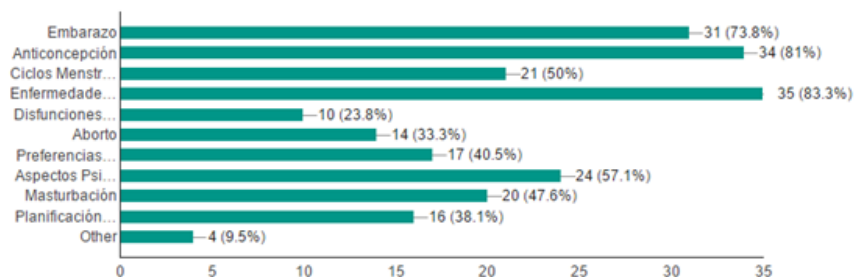
Cometer errores como enfermedades o embarazos no deseados

Embarazo no deseado

Enfermedades y embarazos
Enfermedades o embarazos
Enfermedades, embarazos no deseados.
Poder contraer enfermedades o embarazos no deseados.
ENFERMEDADES VIRALES, EMBARAZOS NO DESEADOS
Muerte , embarazo
Contagio de enfermedades, embarazos no deseados.
pues podría pasar un embarazo no deseado o incluso poder contraer una enfermedad de transmisión sexual
Enfermedades y embarazos no deseados.
puede quedar expuesto a problemas de salud
Problemas como embarazos,violencia y enfermedades tanto sexuales como psicológicas
Embarazos no deseados, ETS
enfermedades, embarazos, problemas de depresión por ser malo teniendo relaciones.
Embarazo o enfermedades
Problemas emocionales, traumas, trastornos psicológicos, embarazos indeseados, contagiarse de enfermedades que pudieron ser prevenidas, etc.
hijoooooooooos y enfermedadeeeeees
ets y embarazo
Enfermedades, embarazo, etc
Los malos medios de comunicación

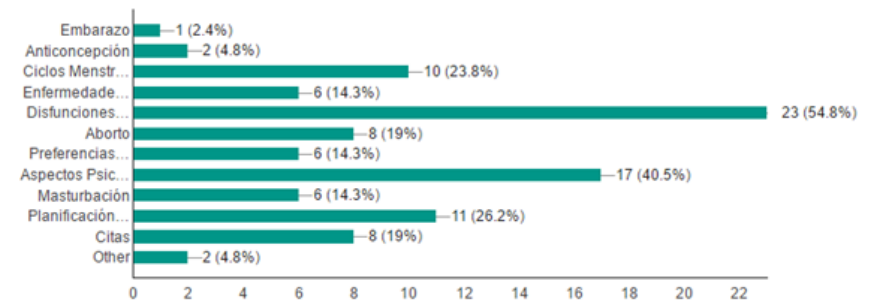
### 10) Qué temas considera más importantes abordar al momento de hablar sobre sexualidad

(42 respuestas)



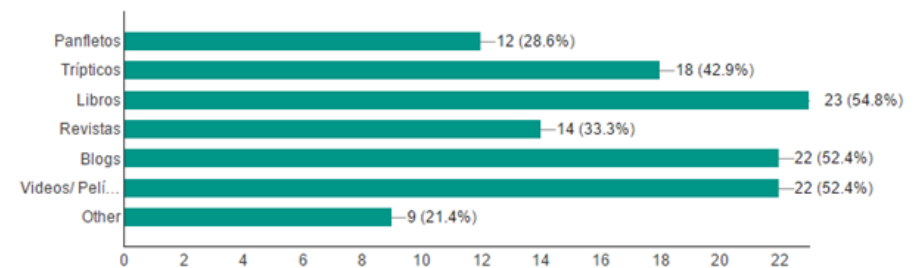
### 11) Sobre qué temas considera que usted tiene poco o nada de conocimiento al respecto

(42 respuestas)



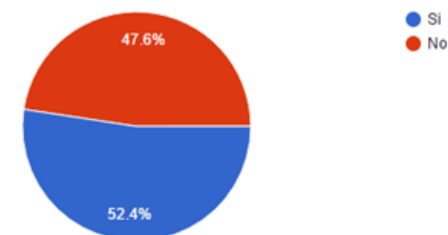
### 12) Que recursos le han proporcionado para educarse sobre sexualidad

(42 respuestas)



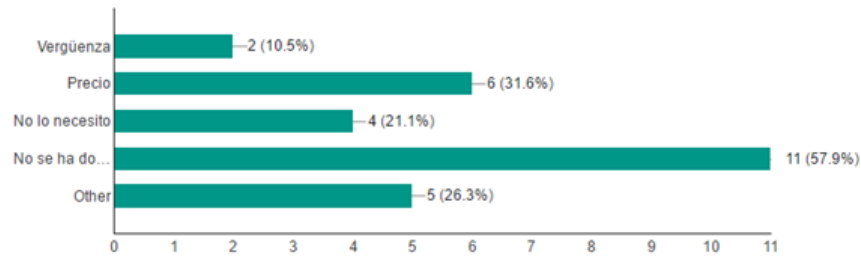
### 13) Ha asistido a consulta con un especialista sobre dudas sobre sexualidad o salud sexual

(42 respuestas)



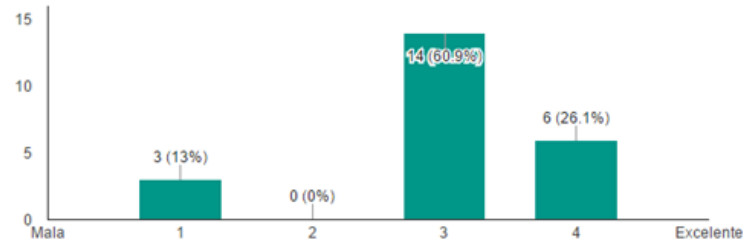
14) Si su respuesta fue NO ¿Por qué motivos no asiste a consulta con especialistas sobre sexualidad?

(19 responses)



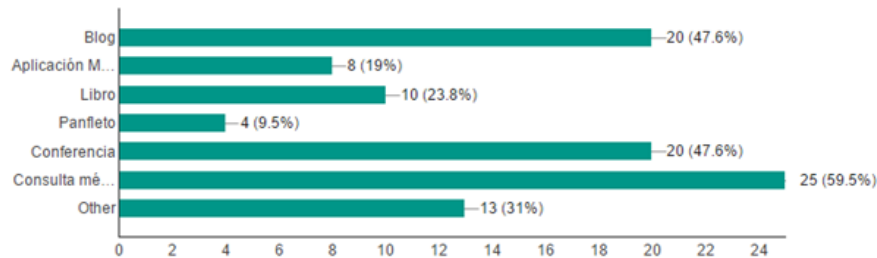
15) Si su respuesta fue SI ¿Cómo calificaría la experiencia siendo 1 - Mala y 4 - Excelente

(23 responses)



16) ¿Por qué medio le gustaría recibir información y compartir sobre temas relacionados con la salud sexual en todos sus ámbitos?

(42 responses)



# ANEXOS 4

## Coolhunting

**Girls Action on Sexual Health**

Sexuality is a natural and normal part of young people's healthy development. GIRLS ACTION FOUNDATION believes in empowering girls and young women with the knowledge and resources to make safe and healthy choices about their own bodies.

**INFORMED GIRLS + POSITIVE SELF-ESTEEM = HEALTHIER CHOICES**

**GET THE FACTS**

**Teen pregnancy**  
in Canada has decreased by **50%** between 1990 and 2005.

For 15-17 year-old girls, pregnancy rates have gone down from **30 TO 15.8** per 1,000 girls.

Sexually transmitted infection (STI) rates including HIV are on the rise for female youth?

**WHY?**  
STI rates are likely going up because many youth do not use protection.

**IN FACT**

**RISKY BEHAVIOR**  
Percent of young people who say their peers drink or use drugs before having sex:

Frequency	Female (%)	Male (%)
A lot	46%	54%
Sometimes	43%	35%
Occasionally	15%	8%
Never/don't know	1%	5%

**FEMALE BEHAVIOR**  
18%+ of young people aged 13 to 19 report that they were drinking when they had sex for the first time.

**MALE BEHAVIOR**  
25% of sexually active 9-12th grade students report using alcohol or drugs during their last sexual encounter.

Percentage of sexually active young people who said they had unprotected sex because they were drinking or using drugs:  
25% FEMALE (18 to 24)  
12% MALE (15 to 17)

# Homeschool Sex Education

Questions to ask yourself before having "the talk"

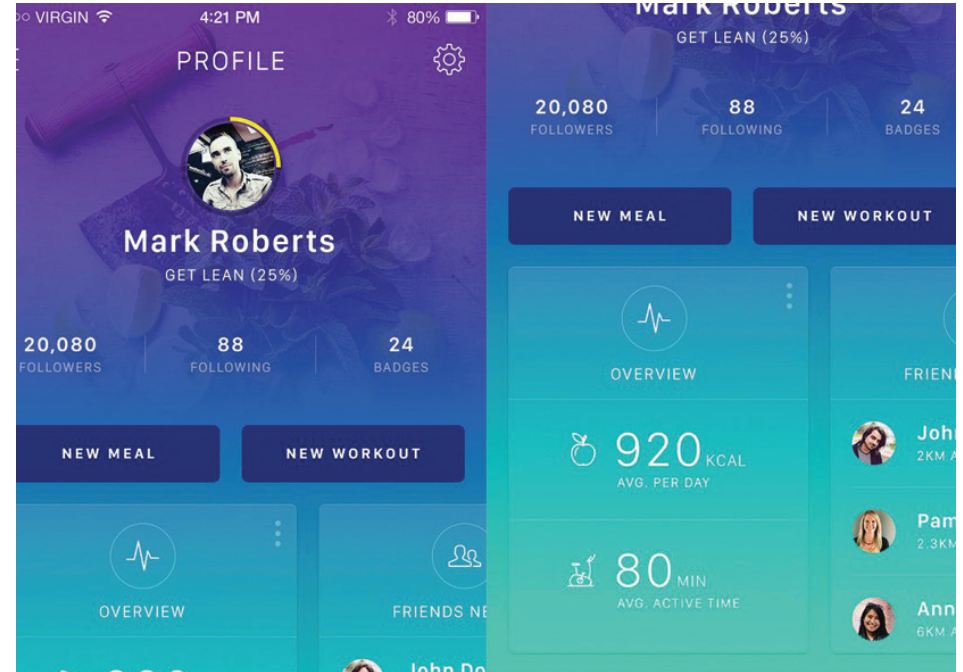


MORE THAN A HOMESCHOOLMOM



PRESENTING THE EFFICIENT ANTI-"RELAX-I-KNOW-WHEN-TO-PULL-OUT" SOLUTION

secs



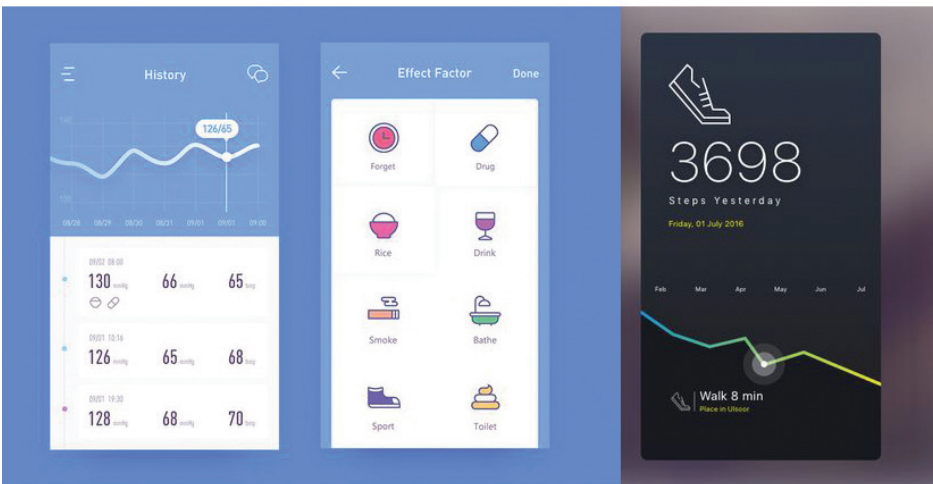
Mark Roberts  
GET LEAN (25%)

20,080 FOLLOWERS | 88 FOLLOWING | 24 BADGES

NEW MEAL | NEW WORKOUT

920 KCAL  
AVG. PER DAY

80 MIN  
AVG. ACTIVE TIME

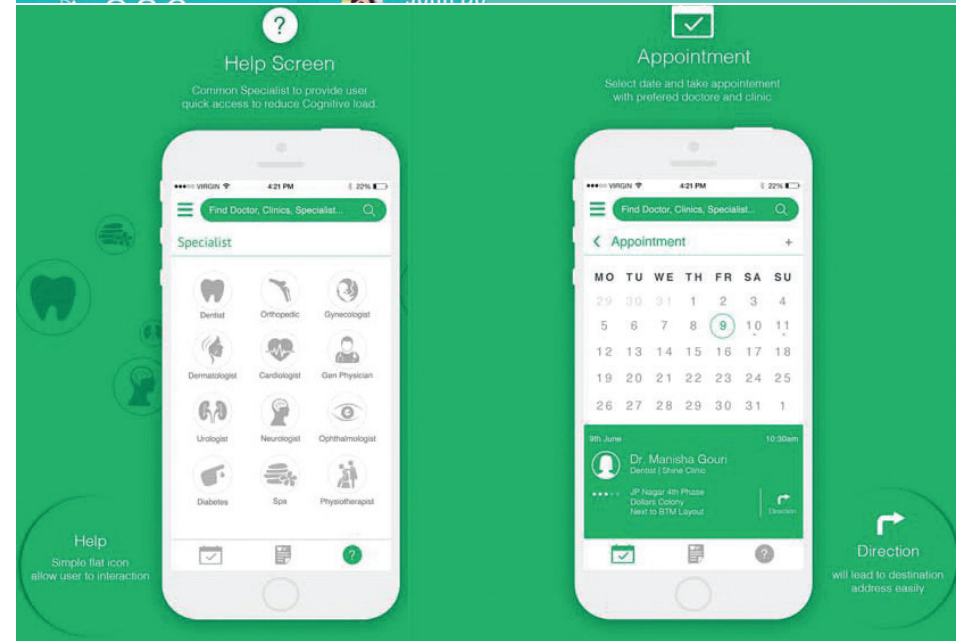


History

Effect Factor

3698 Steps Yesterday

Walk 8 min



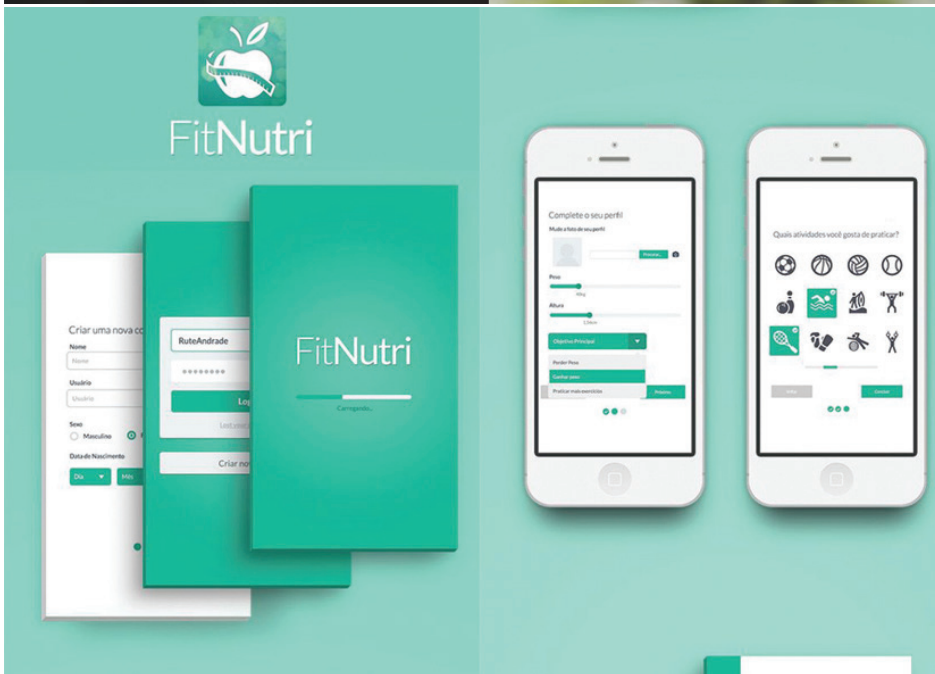
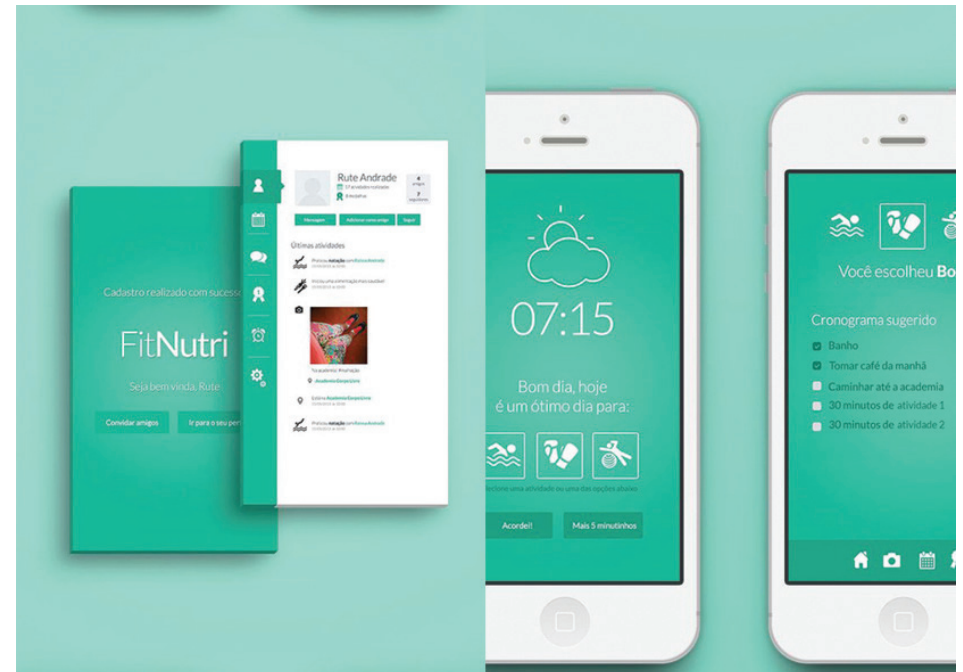
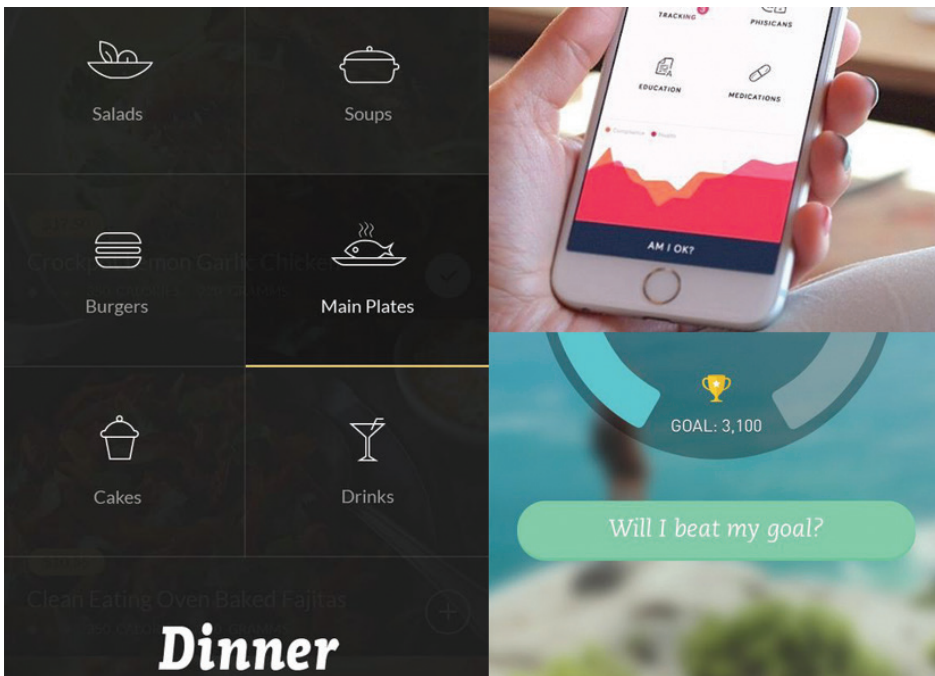
Help Screen

Appointment

Specialist

Appointment

Dr. Manisha Gouri



## • THE ULTIMATE GUIDE TO Safer Sex

A roll in the hay can be a good time, but there's more to sexual health than just getting it on.

Here's what you need to know:

### Who's Doing It

Who's having sex, and how often?

**MALE** 16.9 Average age of first sexual intercourse

**FEMALE** 17.4

18-to-29-year-olds have sex 112 times a year on average.

Over half of Americans ages 18 to 24 say their last sexual partner was either someone they were dating or casually seeing.

53 percent of Americans have sex at least once per week.

### • STIs & You •

It's easy to forget protection just that once — but getting caught up in the heat of the moment can definitely have consequences!

### Common Types of Birth Control

**HORMONAL**

**VAGINAL RING**

- Flexiblering (NuvaRing) is placed in the vagina and releases progestin and estrogen.
- 99 percent effective
- Works for three weeks and is removed for one week to allow for menstruation.

**PROGESTIN INJECTIONS**

- Depo-Provera is the most commonly known.
- One shot works for 90 days.
- 99 percent effective

**PROGESTIN IMPLANTS**

- Small rod is implanted in the upper arm and releases progestin.
- Good for 3 years.
- 99 percent effective

**THE PATCH**

- Skin patch releases progestin and estrogen.
- Patch works for three weeks and is removed for one week to allow for menstruation.
- 99 percent effective

**BIRTH CONTROL PILL**

**TYPES OF PILLS**

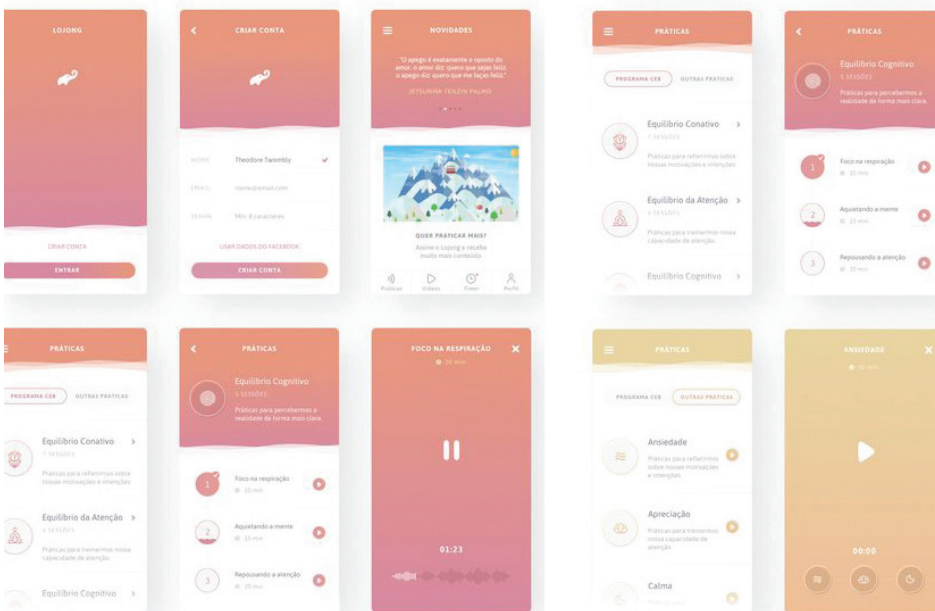
- PROGESTIN AND ESTROGEN**
  - Prescription only.
  - 98 percent effective
- JUST PROGESTIN**
  - Also called a "mini-pill".
  - 97 percent effective
- THREE-MONTH PILL**
  - Active pills taken for three months.
  - 98 percent effective

# LET'S CHANGE POSITIONS, NOT DIAPERS.


HAPPY BIRTH CONTROL DAY. TUESDAY, NOVEMBER 13<sup>TH</sup>.

SHARE:   


SIR RICHARD'S CONDOM COMPANY



The image displays a grid of 12 mobile application screens. The screens are organized into four columns and three rows. The top row includes a 'LOJING' screen, a 'CRIAR CONTA' (Create Account) screen with fields for name, email, and password, and a 'NOVIDADES' (News) screen featuring a mountain landscape and a quote. The middle row shows 'PRÁTICAS' (Practices) screens with a list of exercises like 'Equilíbrio Conativo', 'Equilíbrio da Atenção', and 'Equilíbrio Cognitivo'. The bottom row features a 'FOCO NA RESPIRAÇÃO' (Focus on Breathing) screen with a play button and a timer, and another 'PRÁTICAS' screen with exercises like 'Ansiedade', 'Apreciação', and 'Calm'. The interface uses a clean, modern design with a color palette of reds, oranges, and whites.



NO CONDOM. NO SEX.

 PROTECT YOURSELF.

# ANEXOS 5

## FODA

Hecho, Situación o circunstancia relevante	Consecuencia	Amenaza – Oportunidad	Impacto Alto – Medio –Bajo	Plazo Corto – Medio - Largo
Leyes sobre la educación sexual en instituciones establecidas por el Gobierno	Todos los establecimientos educativos manejarían el mismo modelo de enseñanza y discurso sobre la sexualidad	A	A	C
Material didáctico establecido por el Gobierno	Cualquier material extra debería estar aceptado primero por el Gobierno	A	M	M
Cierre intempestivo de la universidad	El proyecto ya no se podría realizar en ese espacio con ese público específico	A	A	C
Corte de presupuesto para en la PUCE	Despido de personal y cierre de programas	A	A	M
Restricciones Ideológicas sobre la sexualidad que vengan desde altos rangos Religiosos	La PUCE tendría que regirse a estas restricciones	A	B	L

Remodelación de las Instalaciones	Se puede proponer un nuevo y mejor uso del espacio	O	M	M
interés en conocer sobre sexualidad a través de otro medio y considerarlo inútil o innecesario	Se puede incentivar a los jóvenes a usar la aplicación, a través de una campaña de marketing persuasivo probándoles lo importante de tener estos conocimientos claros	O	A	C
Cambio de personal del centro de promoción de salud	Primero se perdería tiempo en plantear el proyecto a los nuevos activos del lugar y segundo puede que el proyecto no sea de su interés, o si lo sea.	A	M	C
Rediseño de la imagen de la universidad	Se puede plantear el proyecto como parte de un mejoramiento y acercamiento a los jóvenes universitarios en educación sexual	O	A	M



Hecho, Situación o circunstancia relevante	Consecuencia	Debilidad – Fortaleza	Impacto Alto - Medio - Bajo
Apoyo de parte de la Dra. Guijarro para la realización del Proyecto	Apertura a colaboración interdisciplinaria para mejores resultados	F	A
Abundante información acerca del tema	Se puede aprovechar para obtener el contenido más actual y de calidad	F	M
Material didáctico usado en consulta ineficiente y desactualizado	Se puede proponer nuevo material que cumpla con las necesidades del público	F	A
Material multimedia dentro del actual contexto y público inexistente	El proyecto puede abarcar esta área y es novedoso en el actual contexto	F	A
Desconocimiento de los servicios brindados por la promoción de salud	No se podría evaluar el proyecto con una muestra pertinente	D	M
Espacio y tiempo de consulta reducido	Dificultad para que el público acceda a la consulta y que pruebe el producto	D	A
Ubicación del lugar no visible y poco reconocible	Desconocimiento de parte del alumnado sobre el servicio y por tanto del proyecto	D	M
Expectativas de los usuarios	Se conoce las expectativas del público a tratar y se puede generar material para alcanzar su interés	F	A

## ANEXOS 6

### VALIDACIÓN CONCEPTO DE DISEÑO

Modelo de encuesta:

Validación concepto de diseño

La presente encuesta será utilizada únicamente con fines académicos para el Trabajo de Fin de Carrera de Diseño Gráfico de la FADA PUCE.

Se busca definir el icono adecuado para una aplicación para dispositivos móviles sobre Educación Sexual bajo el concepto de

“Campamento vacacional de verano”.

La aplicación busca informar a jóvenes sobre diversos temas, sin tabúes, en un entorno amigable, con información actualizada y de su interés en la temática.

Las principales características que deben verse representadas en el icono son DIVERSIÓN, EXPLORACIÓN Y CONFIDENCIALIDAD y se evaluará sobre estas características cada propuesta.

- La encuesta es personal y ningún dato personal será revelado.

- Por favor responder con honestidad.

1. EDAD

a. 17

b. 18

c. 19

d. 20

e. 21

f. 22

g. 23

h. 24

i. 25

2. SEXO

a. Hombre

b. Mujer

3. DIVERSIÓN - Observe cuidadosamente y ordene según su criterio ¿Cuál icono representa DIVERSIÓN ?, siendo 1 el más representativo y 3 el menos representativo, SIN REPETIR EL VALOR.

4. EXPLORACIÓN - Observe cuidadosamente y ordene según su criterio ¿Cuál icono representa EXPLORACIÓN ?, siendo 1 el más representativo y 3 el menos representativo, SIN REPETIR EL VALOR.

5. CONFIDENCIALIDAD - Observe cuidadosamente y ordene según su criterio ¿Cuál icono representa CONFIDENCIALIDAD ?,siendo 1 el más representativo y 3 el menos representativo, SIN REPETIR EL VALOR.

A



B

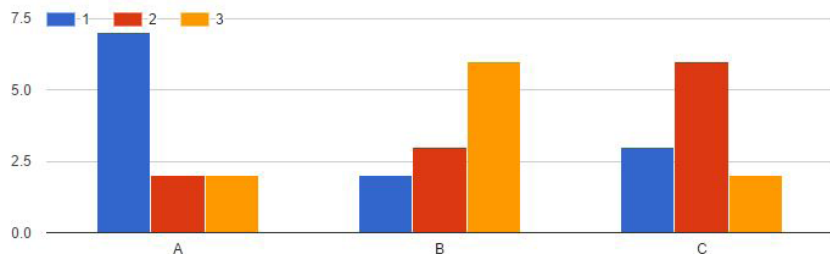


C

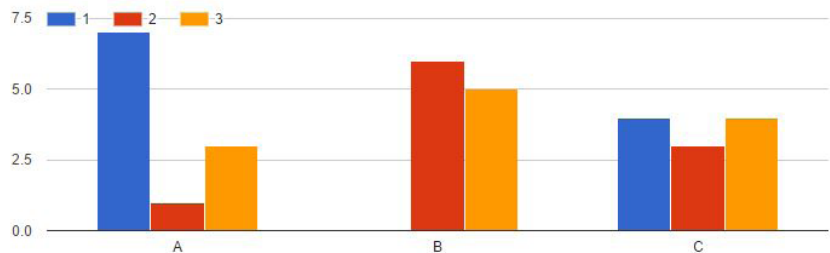


# TABULACIONES DE ENCUESTA

**CONFIDENCIALIDAD** - Observe cuidadosamente y ordene según su criterio ¿Cuál icono representa CONFIDENCIALIDAD ?, siendo 1 el más representativo y 3 el menos representativo, SIN REPETIR EL VALOR.

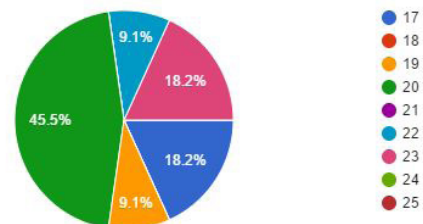


**DIVERSIÓN** - Observe cuidadosamente y ordene según su criterio ¿Cuál icono representa DIVERSIÓN ?, siendo 1 el más representativo y 3 el menos representativo, SIN REPETIR EL VALOR.



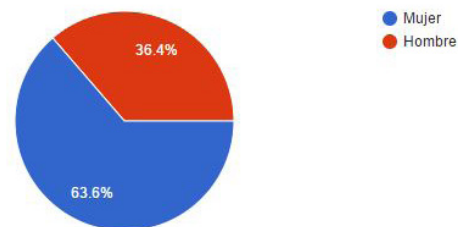
## EDAD

11 responses

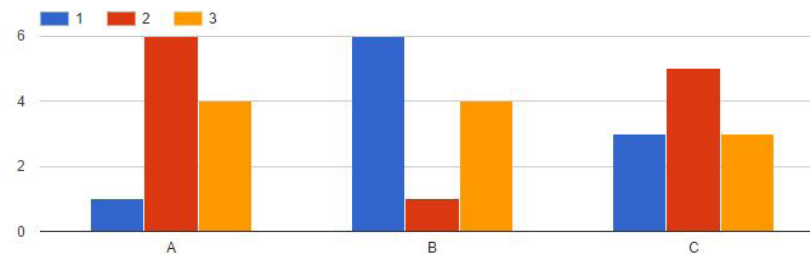


## SEXO

11 responses



**EXPLORACIÓN** - Observe cuidadosamente y ordene según su criterio ¿Cuál icono representa EXPLORACIÓN ?, siendo 1 el más representativo y 3 el menos representativo, SIN REPETIR EL VALOR.



# FORMATOS DE ENCUESTA Y ENTREVISTA PARA VALIDACIÓN

## VALIDACIÓN DE PRODUCTO DE DISEÑO

App EXPLOREMOS

Guía de Entrevista Especialista Sexualidad

Nombre de la Especialista.

Institución a la que pertenece

1. ¿Considera que el producto presentado cumple con las necesidades informativas para jóvenes de 17-19 años?
2. ¿Considera que el lenguaje utilizado es el adecuado para los jóvenes de esta edad?
3. Según su experiencia en el área de salud sexual y planificación familiar. ¿Cree que el producto sería útil en este ámbito? ¿Cree que abarca los temas más pertinentes a la sexualidad humana?
4. ¿Cree que los jóvenes estarían dispuestos a usar este material?
5. Tiene algunas recomendaciones para la aplicación.

## VALIDACIÓN DE PRODUCTO DE DISEÑO

App EXPLOREMOS

Encuestas Estudiantes

La presente encuesta fue diseñada con el fin de conocer su opinión después de haber utilizado la aplicación para teléfonos móviles Exploremos.

Después de observar la aplicación contestar las siguientes preguntas:

¿Qué te parece la App? Contesta del 1 al 5, siendo 1 poco interesante y 5 muy interesante.

1                    2                    3                    4                    5

Sobre el nombre de la App ¿Qué tipo de contenidos espera encontrar?

Información.

Ayuda.

Curiosidades.

Juegos.

Historias/ Experiencias

En cuanto a los fondos y colores utilizados en la App

¿Cuánto le llaman la atención? Siendo 1 nada y 5 mucho

1    2    3    4    5

¿Qué sensación le transmiten?

¿Cree que los fondos y texturas usados se asocian al contenido?

Si                    No

Porqué:

En cuanto a la estructura

¿Consideras que los textos son fáciles de leer?

Si                    No

Cree que es el adecuado:

Tamaño de letra:    Si                    No                    Porque:

Cantidad de texto: Si                    No                    Porque:

Espacios entre texto:    Si                    No

Tipo de letra utilizado: Si                    No

Porque:

Porque:

¿Consideras que los textos son fáciles de entender?

Si                    No

¿Con que escenarios vinculas las texturas utilizadas en esta aplicación?

¿Te parece que los íconos mostrados son claros? Contesta 1 al 5, siendo no se entiende y 5 se entiende con facilidad.

1                    2                    3                    4                    5

¿Es fácil de navegar dentro de la App? Contesta del 1 al 5, siendo 1 no es fácil y 5 muy fácil.

1                    2                    3                    4                    5

En cuanto a contenidos

¿Qué te parece el contenido que se muestra en la App? (Se puede marcar más de una)

Aburrido

Interesante

Útil

Novedoso

Conocido

Atrevido

Verás

Concreto

Otro:

¿Qué te atrae del contenido presentado?

Información

Vídeos

Imágenes

Foro

Galerías

Posibilidad de consulta profesional

Ayuda de profesionales

Otro:

¿Considera usted que la App Exploremos aportó a sus conocimientos sobre salud sexual y reproductiva?

Si                      No                      Tal vez                      Porqué

Después del uso de la App ¿Se siente incentivado para acudir a consultoría en sexualidad de ser necesario? Contesta del 1 al 5, siendo 1 Nada incentivado y 5 Muy incentivado.

1                      2                      3                      4                      5

¿Considera usted necesario conocer sobre salud sexual, reproductiva y planificación familiar para su vida diaria?

Sí                      No                      Tal vez                      Porqué:

Después del uso de la App ¿Identificas los servicios que ofrece el Centro de Promoción de Salud de la PUCE?

Sí                      No                      Tal vez                      Porqué:

¿Te parece interesante compartir experiencias y opiniones sobre sexualidad con otros jóvenes como tú? Contesta del 1 al 5, siendo 1 No me parece nada interesante y 5 Me parece Muy Interesante.

1                      2                      3                      4                      5

¿Qué consideras que falta?

¿Qué tiene la App que otras aplicaciones no tienen?

¿Usarías esta aplicación?

Si                      No

¿Consideras que la App permite a los jóvenes conocer más de la temática y abrirse al diálogo sobre ella?

Si                      No

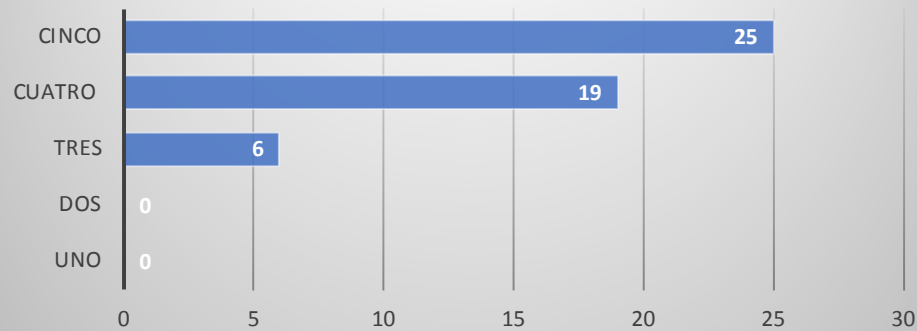
¿Consideras que la App da un punto de partida para asistir a consultas sobre salud sexual y planificación familiar?

Si                      No

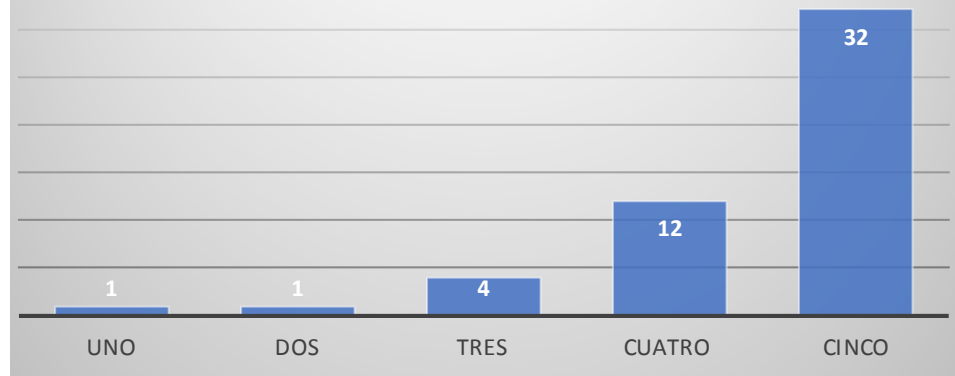


# TABULACIÓN VALIDACIÓN

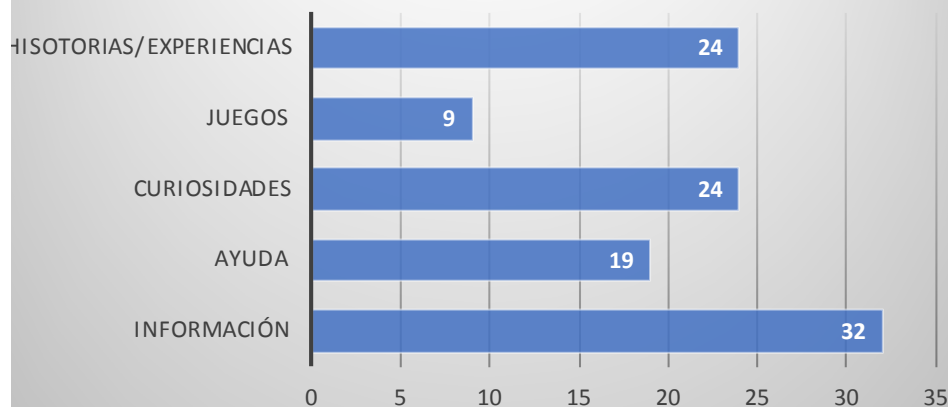
¿Qué te parece la app? Contesta del 1 al 5, siendo 1 poco interesante y 5 muy interesante.



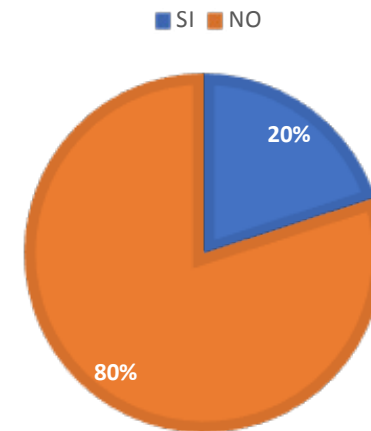
En cuánto a los fondos y colores utilizados en la App ¿Cuánto le llaman la atención? Siendo 1 nada y 5 mucho



Sobre el nombre de la app ¿Qué tipo de contenidos espera encontrar?

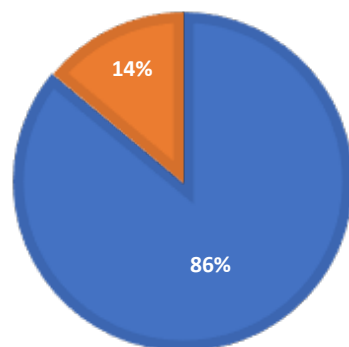


¿CREE QUE LOS FONDOS Y TEXTURAS USADOS SE ASOCIAN AL CONTENIDO?



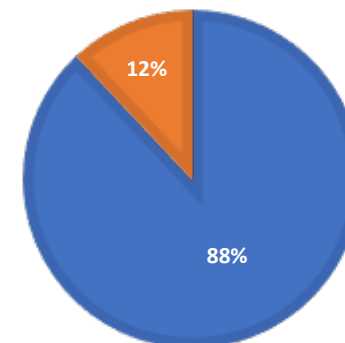
### ¿CONSIDERA QUE LOS TEXTOS SON FÁCILES DE LEER?

■ SI ■ NO



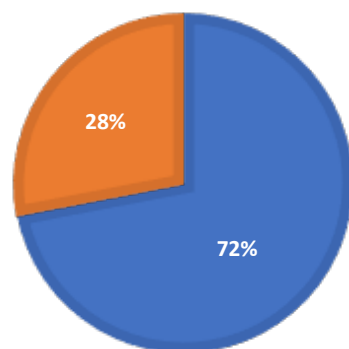
### CREE QUE ES ADECUADO LA CANTIDAD DE TEXTO:

■ SI ■ NO



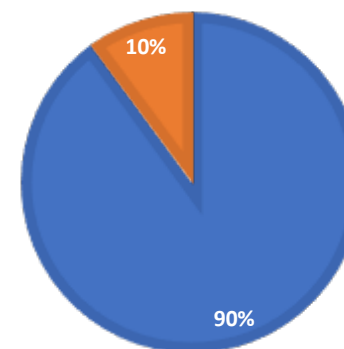
### CREE QUE ES ADECUADO EL: TAMAÑO DE LETRA

■ Si ■ No

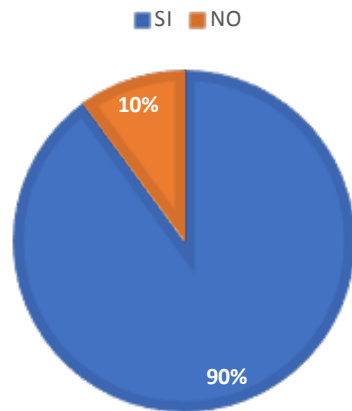


### CREE QUE ES ADECUADO EL: ESPACIO ENTRE TEXTO

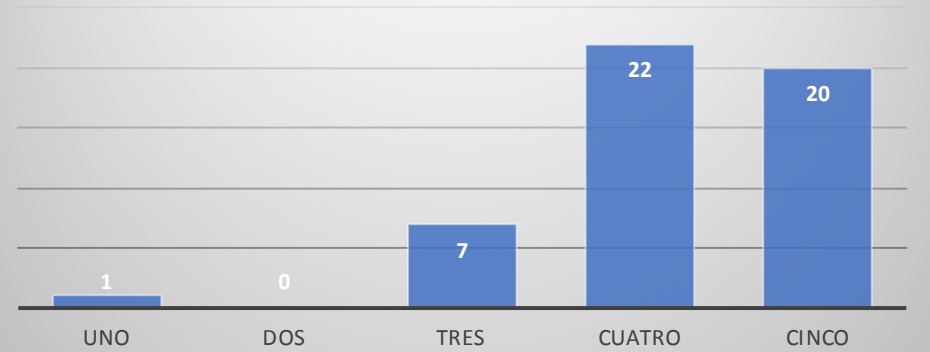
■ SI ■ NO



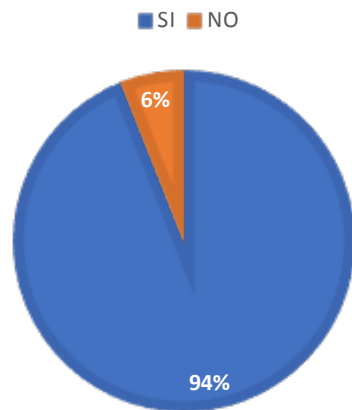
### CREE QUE ES ADECUADO EL: TIPO DE LETRA UTILIZADO



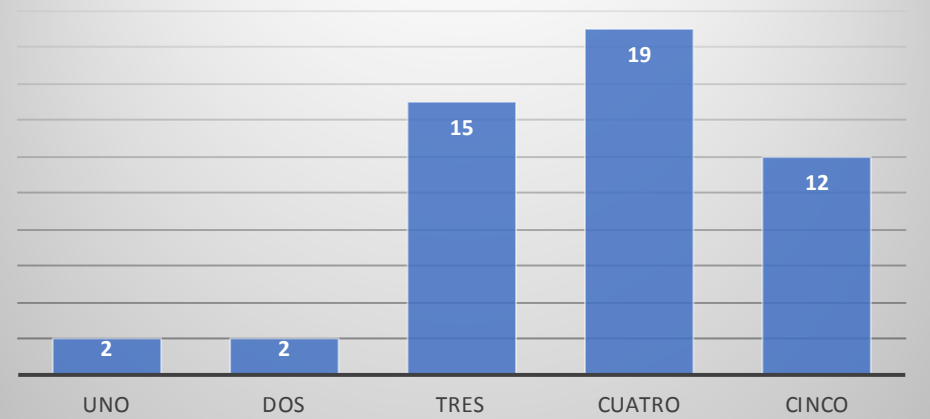
¿Te parece que los íconos mostrados son claros? Contesta 1 al 5, siendo 1 no se entienden y 5 se entienden con facilidad.



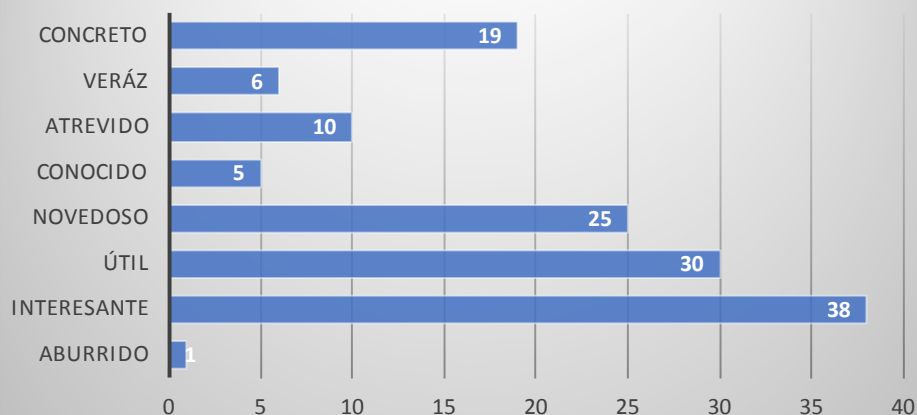
### CREES QUE LOS TEXTOS SON FÁCILES DE ENTENDER



¿Es fácil de navegar dentro de la app? Contesta del 1 al 5, siendo 1 no es fácil y 5 muy fácil.

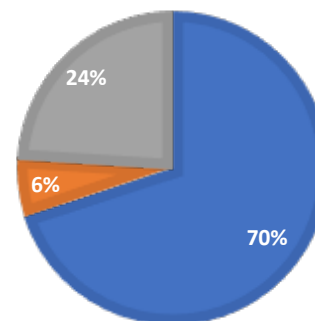


### ¿Qué te parece el contenido que se muestra en la app? (Se puede marcar más de una)

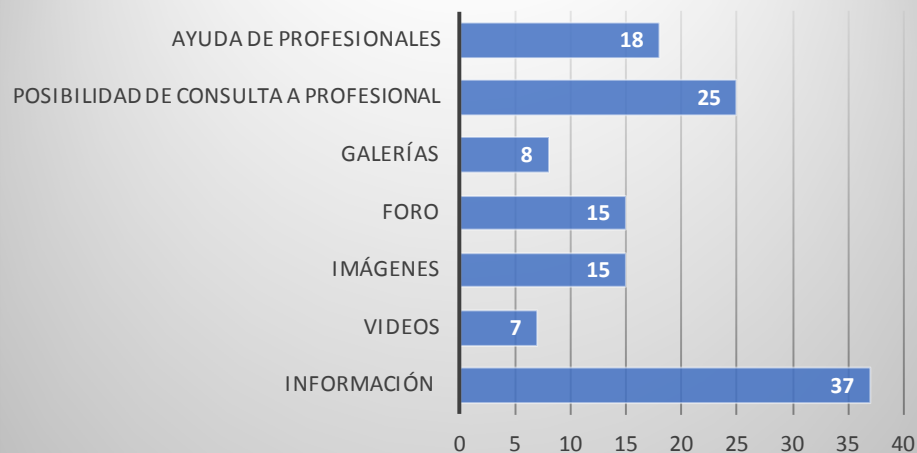


### ¿CONSIDERA USTED QUE LA APP EXPLOREMOS APORTÓ A SUS CONOCIMIENTOS SOBRE SALUD SEXUAL Y REPRODUCTIVA?

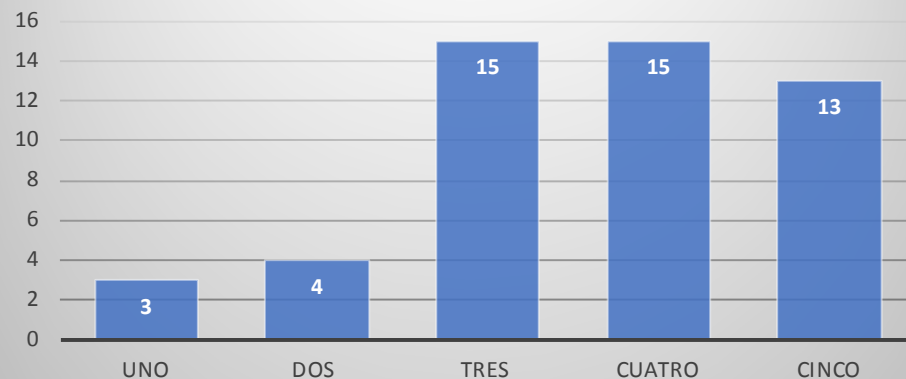
■ Si ■ No ■ Tal vez



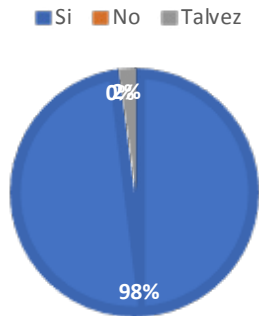
### ¿Qué te atrae del contenido presentado?



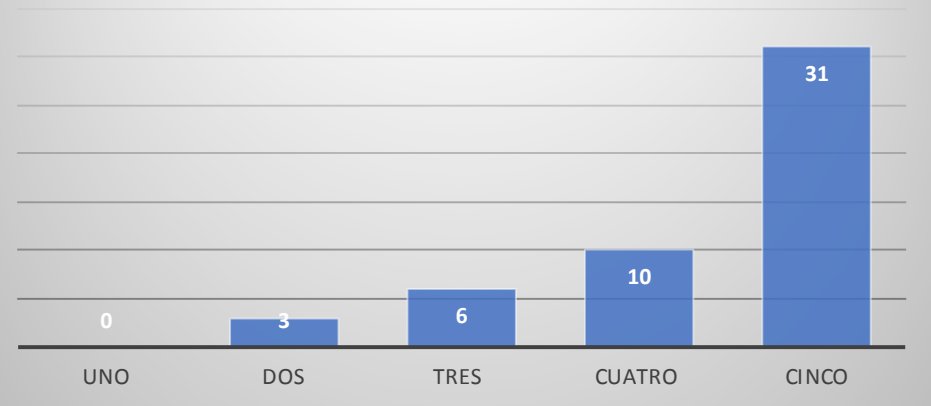
### Después del uso de la APP ¿Se siente incentivado para acudir a consultoría en sexualidad de ser necesario?



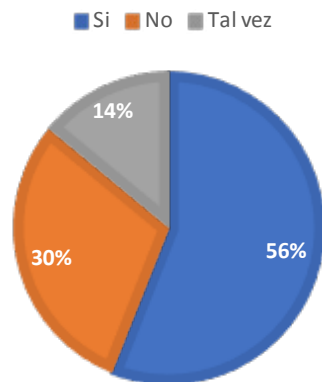
¿CONSIDERA USTED NECESARIO CONOCER SOBRE SALUD SEXUAL, REPRODUCTIVA Y PLANIFICACIÓN FAMILIAR PARA SU VIDA DIARIA?



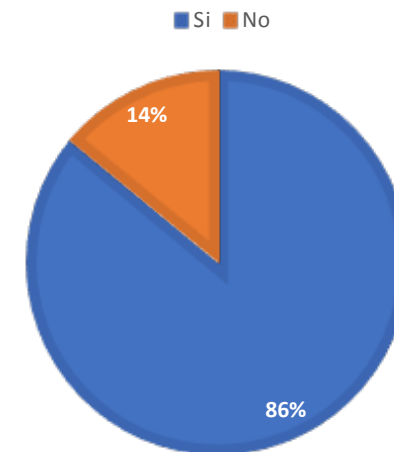
¿Te parece interesante compartir experiencias y opiniones sobre sexualidad con otros jóvenes como tú?  
Contesta del 1 al 5



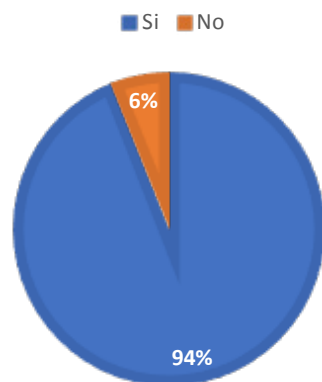
DESPUÉS DEL USO DE LA APP ¿IDENTIFICAS LOS SERVICIOS QUE OFRECE EL CENTRO DE PROMOCIÓN DE SALUD DE LA PUCE?



¿USARÍAS ESTA APLICACIÓN?



¿CONSIDERA QUE LA APP PERMITE A LOS JÓVENES CONOCER MÁS DE LA TEMÁTICA Y ABRIRSE AL DIÁLOGO SOBRE ELLA?



¿CONSIDERA QUE LA APP DA UN PUNTO DE PARTIDA PARA ASISTIR A CONSULTAS SOBRE SALUD SEXUAL Y PLANIFICACIÓN FAMILIAR?

