

Diseño de un manual informativo sobre las consecuencias del uso desmedido de videojuegos en niños y adolescentes



Autora

María Alejandra Nolivos Quirola

Tutora

Ing. Andrea Rivadeneira Cofre, M. D.

Resumen

El proyecto aborda la problemática del uso desmedido de videojuegos en niños y adolescentes, enfocándose en su impacto principalmente negativo en el núcleo familiar. Se desarrolla un manual informativo dirigido a padres de familia de Quito, Ecuador, con un nivel socioeconómico medio (estrato B), para promover una supervisión parental más consciente. Este material busca informar sobre las consecuencias del consumo desmedido de videojuegos, sus implicaciones en la salud mental y social y ofrecer estrategias prácticas para establecer límites saludables. La investigación identifica que la información existente sobre este tema está saturada, mal estructurada y presentada mayormente en formatos digitales con lenguaje técnico, dificultando su comprensión y accesibilidad para los padres.

En respuesta, se propone el concepto “Armando un entorno saludable”, representado mediante un diseño interactivo inspirado en el cubo Rubik, que simboliza el equilibrio entre el tiempo de juego y las responsabilidades.

El manual se diseña bajo principios de usabilidad, aplicando recursos gráficos accesibles, claros y estructurados, como infografías, gráficos de datos, ilustraciones y actividades interactivas. Estos elementos facilitan la comprensión y fomenta que los padres puedan involucrarse más en el entorno de juegos de sus hijos. Con el fin de resolver las deficiencias actuales del diseño informativo, este proyecto proporciona herramientas prácticas y visualmente atractivas que permiten a las familias abordar de manera efectiva los desafíos del uso desmedido de videojuegos, promoviendo un balance positivo en el entorno familiar.

Abstract

The project addresses the issue of excessive video game use among children and adolescents, focusing on its primarily negative impact on family dynamics. An informative manual is developed for middle-class parents in Quito, Ecuador, aiming to promote more conscious parental supervision. This material seeks to inform about the consequences of excessive video game consumption, its implications on mental and social health, and offers practical strategies for establishing healthy boundaries. The research identifies that existing information on this topic is overly saturated, poorly structured, and primarily presented in digital formats with technical language, making it difficult for parents to access and understand.

In response, the concept “Building a Healthy Environment” is proposed, represented through an interactive design inspired by the Rubik’s Cube, symbolizing the balance between gaming time and responsibilities.

The manual is designed with usability principles, utilizing accessible, clear, and structured graphic resources such as infographics, data charts, illustrations, and interactive activities. These elements facilitate understanding and encourage parents to become more involved in their children’s gaming environment. By addressing the current deficiencies in informational design, this project provides practical and visually appealing tools that effectively help families tackle the challenges of excessive video game use, fostering a positive balance within the family environment.

Dedicatoria

A mi familia por todos sus sacrificios, por su apoyo, su amor, su paciencia que me ha llevado hasta este punto. Ha sido por ustedes mi deseo de hacerlos sentir orgullosos.

A las personas que me han apoyado en estos últimos años, extendiendo mi reconocimiento para mis amigos Jeremy y José.

Y a todas las personas que están presentes en mi vida, gracias por su amor y su compañía.

Este logro es para todos ustedes.

Introducción

Antecedentes	8
Hipótesis del trabajo	13

Descripción del caso y diagnóstico

Presentación del caso	15
Diagnóstico del caso	15
Caracterización del usuario	19
Análisis tipológico	22
Definición del problema gráfico	26
Requerimientos del proyecto	28

Desarrollo de la propuesta de diseño

Generación de la idea y exploración de la forma	30
Validación de conceptos gráficos	34
Desarrollo del prototipo y detalles técnicos	37
Presupuesto	53
Validación	55

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones	56
Recomendaciones	56

Bibliografía

Anexos

Índice de tablas y figuras

Figura 1.	Reinterpretación clasificaciones de edad de la ESRB.	8
Figura 2	Reinterpretación estadística de juego por generación.	9
Figura 3	Reinterpretación rangos de edad por generaciones.	10
Figura 4	Limitación de tiempo de consumo de pantalla en niños.	10
Figura 5	Esquema árbol de problemas.	11
Figura 6	Fotografía del Centro Psicológico Integral Bellaterra.	18
Figura 7	Interfaz control parental Nintendo Switch.	22
Figura 8	Juego de mesa "Addictus".	24
Figura 9	Guías de prevención, "El mundo de Eugenia".	25
Figura 10	Material gráfico con falencias.	26
Figura 11	Volcado de ideas, creación de conceptos.	30
Figura 12	Boceto inicial, primer concepto, "Fantasía supervisada".	31
Figura 13	Boceto y moodboard, primer concepto, "Fantasía supervisada".	31
Figura 14	Boceto exploración de la forma segundo concepto.	32
Figura 15	Exploración de la forma con distintos materiales.	33
Figura 16	Boceto gráfico y empaque de tercer concepto.	33
Figura 17	Primer prototipo de manual informativo.	42
Figura 18	Diferentes secciones y recursos interactivos de prototipo.	42
Figura 19	Formato manual cerrado, medidas.	43
Figura 20	Formato manual abierto, medidas.	43
Figura 21	Medidas márgenes por hoja individual.	44
Figura 22	Retículas de dos y tres columnas.	44
Figura 23	Estilos tipográficos, familia Helvetica Neue.	45
Figura 24	Tamaños tipográficos de secciones.	45
Figura 25	Tamaños tipográficos de datos y cifras.	46
Figura 26	Tamaño tipográfico de contenido.	46
Figura 27	Código cromático, cubo Rubik.	47
Figura 28	Moodboard de códigos morfológicos, fotografía + ilustración.	48
Figura 29	Referencia de encuadernación, método cosido.	49
Figura 30	Recurso infografía, impresión sobre acetato.	50

Figura 31	Medidas página base tamaño cuadrado.	50
Figura 32	Estructura visual de planos tamaño cuadrado.	51
Figura 33	Planos de diseño para representación etapas desarrollo humano.	51
Figura 34	Validación prototipo final, centro Bellaterra.	55
Figura 35	Validación prototipo final, público objetivo.	55

Tablas

Tabla 1	Análisis tipológico app "Control parental de Nintendo Switch".	23
Tabla 2	Análisis tipológico juego de mesa "Addictus".	24
Tabla 3	Análisis tipológico campaña "El mundo virtual de Eugenia".	25
Tabla 4	Requerimientos de diseño.	28
Tabla 5	Presupuestos 8 meses.	53
Tabla 6	Presupuestos profesional por 4 semanas.	53

Introducción y antecedentes

01

Introducción

1.1 Antecedentes

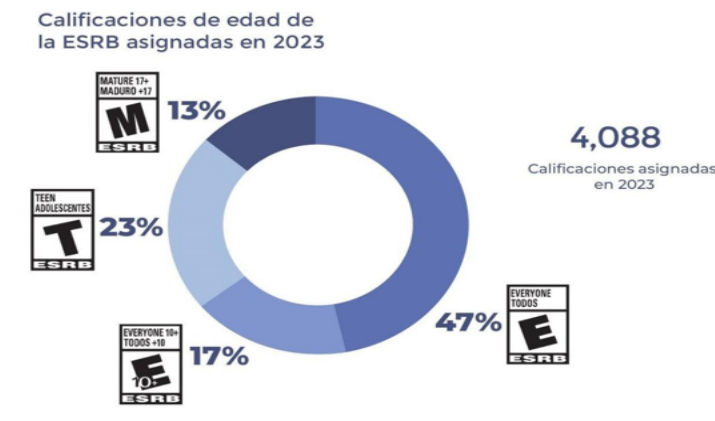
A nivel mundial, el uso desmedido de videojuegos entre los preadolescentes (de 9 a 11 años) es evidente, lo que ha generado preocupación en la Organización Mundial de la Salud (OMS). Es en 2022, cuando la OMS reconoció oficialmente el trastorno por juego como una enfermedad, definiéndolo como, una conducta que se mantiene o incrementa, incluso si esta se refleja de manera negativa en la vida de una persona, señalando que la problemática no abarca el simple hecho de jugar videojuegos por períodos prolongados, sino de las consecuencias que surgen al priorizar los videojuegos sobre las responsabilidades, las interacciones sociales y la vida cotidiana. Dicho comportamiento puede desencadenar diversas repercusiones negativas en la vida de una persona, afectando su salud física, mental y social. (López Gómez, D. 2023). Organizaciones como Entertainment Software Rating Board (ESRB) en Estados Unidos y Pan European Game Information (PEGI) en Europa, establecen criterios para clasificar los videojuegos en función de su nivel de violencia, lenguaje inapropiado y otros temas sensibles, esta información permite que los padres de familia puedan tomar decisiones responsables y conscientes sobre productos apropiados para sus hijos. Es importante considerar que, debido a la exposición de los preadolescentes a diversas interpretaciones que pueden generar un impacto negativo en su conducta.

En los últimos años, el avance tecnológico ha ejercido una significativa transformación en la industria de los videojuegos, posicionándola como una de las formas de entretenimiento más populares a nivel global, gracias a los dispositivos que facilitan su acceso (Lira, 2024). De acuerdo con datos proporcionados por la Entertainment Software Association (2023), aproximadamente una de cada tres personas en el mundo participa de alguna forma en el consumo de videojuegos. Este fenómeno puede atribuirse a la amplia diversidad de géneros disponibles, los cuales ofrecen experiencias variadas que satisfacen los intereses, necesidades y rangos etarios de los usuarios. Un claro ejemplo del impacto negativo del uso desmedido de videojuegos es el siguiente caso clínico documentado que se menciona en (DIALOGUEMOS, 2021):

“Un menor español se ha convertido en el primer caso clínico conocido en el mundo en permanecer hospitalizado dos meses por un grave uso desmedido al videojuego Fortnite, después de que el adolescente presentara un trastorno en su comportamiento que le llevó al aislamiento en su domicilio o el rechazo a las interacciones sociales.”

Sin embargo, es importante recordar que los videojuegos están diseñados como productos de entretenimiento. Si bien tienen el potencial de generar dependencia en sus consumidores, esto no significa que todas las personas que los juegan desarrollen este comportamiento. Es por ello que, en el caso de niños y adolescentes, es crucial establecer límites y proporcionar una adecuada supervisión por parte de los padres de familia, debido a que un menor no es consciente del contenido que está consumiendo, es por eso que según, (López Gómez, D. 2023), el preadolescente puede adoptar comportamientos inadecuados, influenciados por dicho contenido. La convivencia multigeneracional ha generado la necesidad de desarrollar estrategias comunicativas que permitan enviar mensajes efectivos y adaptados a cada grupo generacional, considerando sus diferencias y similitudes. Una generación se define como un conjunto de individuos que comparten una edad o etapas comparables en función de los hitos

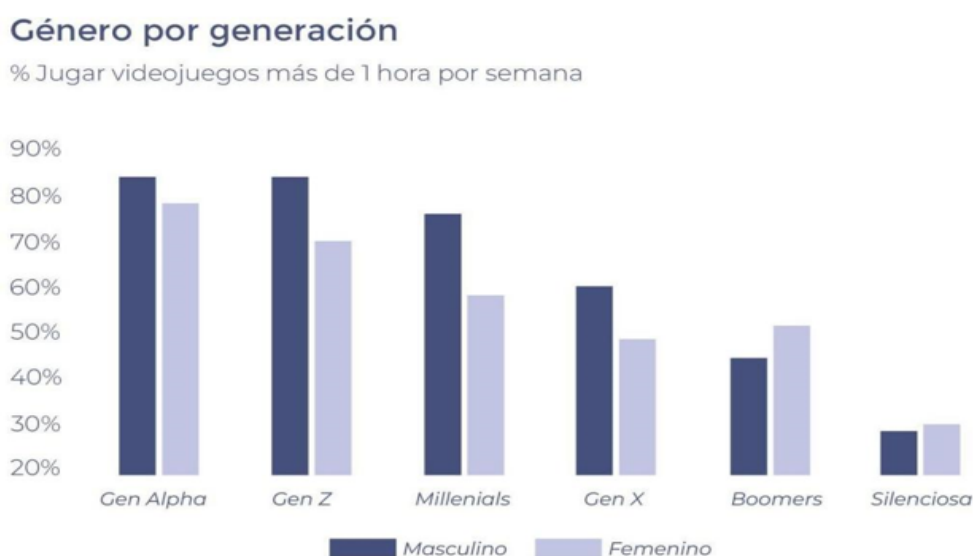
Figura 1. Reinterpretación clasificaciones de edad de la ESRB.
Obtenido de Entertainment Software Association.



históricos, sociales, políticos y tecnológicos que han vivido durante un periodo de tiempo específico (McCrindle & Wolfinger, 2009). Aunque los años que delimitan cada generación pueden variar según el autor, existe consenso en que actualmente conviven cuatro principales: Baby Boomers, Generación X, Generación Y (Millennials) y Generación Z. Cada una de ellas se distingue por sus conductas, percepciones y motivaciones, moldeadas por las condiciones históricas y culturales particulares de su tiempo.

La industria de los videojuegos ha estado presente en distintas generaciones, sin embargo, como se muestra en la figura 2, existen dos generaciones que destacan de las anteriores, debido a que estas han interactuado en un entorno altamente tecnológico desde una temprana edad, por lo que los dispositivos forman parte fundamental en su vida cotidiana, influyendo en sus formas de comunicación, aprendizaje y relaciones interpersonales con el entorno.

Figura 2. Reinterpretación estadística de juego por generación. Obtenido de Entertainment Software Association.



El avance tecnológico y el fácil acceso a los videojuegos han generado un impacto cultural significativo, impulsado por tendencias sociales. Los videojuegos han evolucionado de ser simples medios de entretenimiento a convertirse en espacios de interacción y socialización, especialmente para la generación Alfa, también conocida como “nativos digitales”. Esta generación, nacida a partir de 2013, ha crecido inmersa en la tecnología, donde dispositivos como teléfonos móviles y tabletas forman parte de su vida cotidiana. A diferencia de generaciones anteriores, como la Z (1995-2009), los miembros de la generación Alfa no perciben los dispositivos tecnológicos como innovaciones, sino como herramientas comunes que moldean su forma de interactuar

con el mundo. Además, han desarrollado una conciencia ambiental marcada y una notable capacidad de adaptarse a nuevas tecnologías desde una edad temprana (Ortega, 2023). Sin embargo, esta exposición temprana a la tecnología tiene consecuencias. Según Sabater (2022), los niños tienden a imitar lo que ven a su alrededor, incluyendo el uso de dispositivos por parte de los adultos. La falta de información y conciencia por parte de los padres sobre el impacto de su comportamiento tecnológico puede influir negativamente en el desarrollo de sus hijos. Este patrón de imitación puede derivar en un uso excesivo de la tecnología, afectando el bienestar emocional, social y cognitivo de los menores. Investigaciones recientes sugieren que los

niños menores de dos años no deberían tener acceso a recursos tecnológicos, ya que estos pueden afectar su desarrollo cognitivo natural. A pesar de ello, es común que los padres utilicen dispositivos o juegos digitales para mantener a los niños entretenidos. Esto resalta la importancia de la supervisión parental, ya que son los padres quienes deben regular el tiempo y el tipo de contenido que consumen sus hijos, fomentando un uso equilibrado de la tecnología.

En este contexto, la participación activa de los padres resulta esencial para prevenir consecuencias negativas a largo plazo, como la dependencia tecnológica o problemas en la transición de la niñez a la adolescencia. Informar a los padres sobre estos riesgos y proporcionarles herramientas para supervisar de manera adecuada el uso de dispositivos tecnológicos puede ayudar a priorizar el bienestar y el desarrollo positivo de sus hijos.

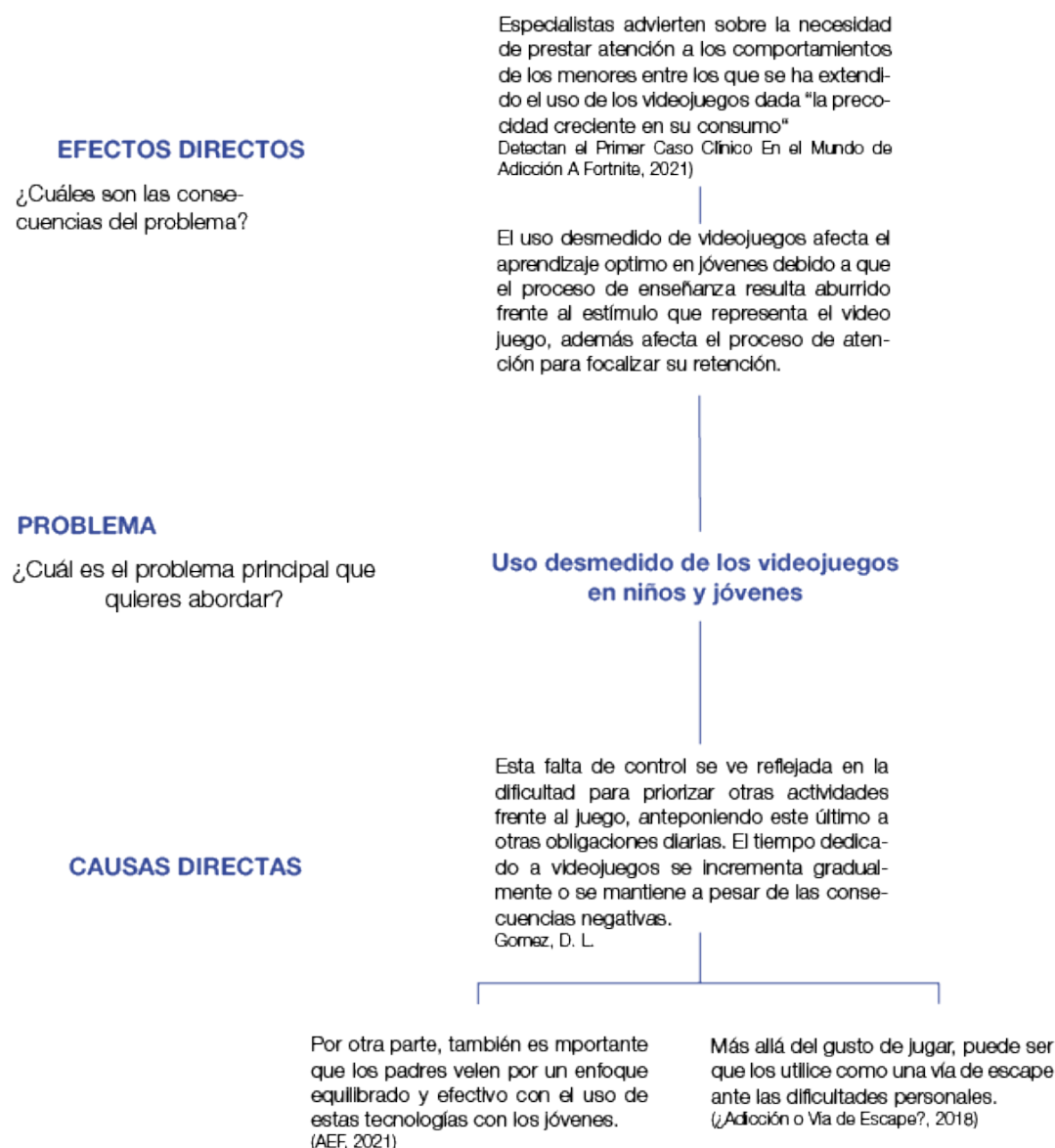
Figura 3. Reinterpretación rangos de edad por generaciones. Sacado de Albéniz, A. (s.f.). ¿QUÉ Y CUALES SON LAS GENERACIONES HUMANAS?

Baby Boomers	1946-1964	Estabilidad económica y laboral
Generación X	1965-1980	Vivieron la llegada del internet
Generación Y	1981-1996	Primeros pioneros digitales
Generación Z	1997-2012	Familiarizados con el internet y la tecnología
Generación Alfa	2010-actualidad	Primera generación digital

Figura 4. Reinterpretación tabla limitación de tiempo de consumo de pantalla en niños. Sacado de Logopedia, psicología educativa.

Niños menores de 2 años	Número de horas: 0 horas debido a su efecto devastador sobre el desarrollo del bebé.
Niños menores de 6 años	Número de horas: máximo de una hora diaria (y preferiblemente si lo reducimos a 30 minutos) con control de contenido. Los estudios realizados hasta el momento indican que una exposición a las pantallas de 30 minutos no tiene efectos negativos (tampoco positivos) sobre el desarrollo del niño.
Niños mayores de 6 años	Número de horas: no más de dos horas diarias, con selección de contenido. Los estudios revelan que muchos niños llegan a consumir hasta seis horas diarias.

Figura 5. Reinterpretación esquema árbol de problemas, problema, causas y efectos. Elaboración propia.



Para establecer una idea gráfica y estructurada sobre las principales causas y consecuencias del uso desmedido de videojuegos en niños y adolescentes, se identificó el núcleo dentro del árbol de problemas. En primer lugar, se destaca cómo la falta de control en el tiempo dedicado a los videojuegos puede desplazar actividades esenciales, como el cumplimiento de responsabilidades diarias, la interacción social y el desarrollo de habilidades de aprendizaje. Asimismo, presenta las ramificaciones clave de esta problemática: por un lado, la importancia de establecer un uso equilibrado y efectivo de las tecnologías, y, por otro, cómo los videojuegos pueden convertirse en un medio de escape ante dificultades personales. Este enfoque permite identificar las raíces del problema y cómo se derivan sus efectos negativos, aportando claridad para el próximo análisis

y desarrollo de investigación y producto. Por otra parte, se complementa con información que profundizan en las consecuencias específicas del problema. La "precocidad creciente en el consumo" resalta el riesgo de una exposición temprana e inadecuada a los videojuegos, mientras que el impacto en el aprendizaje y la atención enfatiza las repercusiones en el desarrollo de los menores. Estas representaciones gráficas sintetizan de manera efectiva los puntos críticos de la problemática y refuerzan la necesidad de soluciones informativas diseñadas para fomentar un uso responsable de los videojuegos, donde los padres sean fundamentales.

Este enfoque visual sustenta el propósito del proyecto al evidenciar cómo las acciones negativas pueden ser abordadas a través de estrategias educativas claras y accesibles.

**Hipótesis y
objetivos**

02

1.2 Hipótesis de trabajo

El desarrollo de un material de diseño de información dirigido a padres de familia de entre 28 y 45 años que solucionará la falta de accesibilidad a información clara y práctica sobre las consecuencias del uso desmedido de videojuegos en sus hijos. Este material promoverá una reflexión profunda sobre la importancia del control parental y ofrecerá estrategias para supervisar adecuadamente el consumo de videojuegos, fomentando un entorno de juego más saludable que prevenga problemas de salud mental y social en los niños y adolescentes a largo plazo.

Objetivo general

Informar a los padres de familia mediante un material gráfico sobre las consecuencias negativas del uso desmedido de videojuegos en sus hijos preadolescentes, mejorando su control parental.

Objetivos específicos

- 1.** Investigar información acerca del uso excesivo de videojuegos a temprana edad y sus posibles consecuencias a largo plazo, para el planteamiento de estrategias sobre el control parental.
- 2.** Desarrollar un producto de diseño informativo que comunique de manera gráfica a los padres de familia para la implementación de prácticas de control parental sobre el uso de videojuegos.
- 3.** Evaluar la utilidad de las herramientas de diseño de información en la mejora de parental, ayudando a los padres a identificar riesgos y planificar actividades que fomenten un equilibrio entre el tiempo de juego y las responsabilidades de los hijos.

Descripción del caso y diagnóstico

03

Descripción del caso y diagnóstico

1.3 Presentación del caso

Se dispone que el Centro Bellaterra Psicológico Integral sirva como intermediario tanto para la interacción entre psicólogos, psiquiatras, psicoterapeutas y los pacientes con sus padres de familia. Para llevar a cabo la investigación correspondiente, se plantea trabajar con el Centro Psicológico Integral Bellaterra, que se sitúa en el Sector de la Armenia, Quito-Ecuador, quienes cuentan con diferentes ramas de asesoramiento como lo es la psicología infantil, psicopedagogía, psicoterapia, entre otras. Es importante destacar la psicoterapia como un tratamiento o prevención para los jóvenes adolescentes que padecen una dependencia con los videojuegos, dentro de proceso personalizado donde se involucre a la familia del paciente, se busca comprender las causas y desarrollar herramientas que ayuden a controlar, prevenir e informar estas situaciones. Se ha planteado trabajar también con el grupo secundario, que son los hijos del grupo principal, es decir la "Generación Alfa", que se encuentran en un rango entre 2013 hasta la actualidad, sin embargo, para acotar este rango se tiene en cuenta que según (¿Cuáles Son las Características de la Preadolescencia?, 2024), la edad promedio en la que un niño comienza a cambiar sus rasgos infantiles, es decir la

preadolescencia, es entre los 9 a 12 años de edad, sin embargo es importante reconocer que son rangos de edades aproximados, debido a que cada niño se desarrolla de diferente manera. En los últimos años, se ha evidenciado un incremento en la interacción de los preadolescentes con los videojuegos, este, es un fenómeno que ha alarmado sobre el desarrollo social de los jóvenes. La accesibilidad de dispositivos móviles y plataformas de juegos han llevado a que los niños pasen cada vez más tiempo inmersos en este entretenimiento desde tempranas edades. Esta tendencia destaca la importancia de establecer un marco de supervisión por parte de los padres de familia con la información adecuada desde una edad temprana, ya que son ellos quienes pueden regular el tiempo de pantalla y guiar el uso responsable de los videojuegos. Adicionalmente, la supervisión parental es muy importante para ayudar a los preadolescentes a que tengan un entorno saludable en el consumo de videojuegos, fomentando un equilibrio entre el entretenimiento digital y otras actividades esenciales para su crecimiento. La capacidad de los padres para proporcionar información clara y estrategias efectivas de control previene la dependencia. Permitiendo a los preadolescentes disfrutar de este tipo de contenido sin que estos interfieran en su desarrollo saludable.

1.4 Diagnóstico del caso

El desarrollo de esta investigación empieza por los dos reportes registrados en el centro psicológico sobre casos de preadolescentes donde ya se evidencia que existe una dependencia hacia los videojuegos. Se comienza por una serie de preguntas para conocer y abordar el tema de mejor manera con los profesionales que siguen estos casos mencionados para conocer qué factores afectan principalmente a esta problemática. Los profesionales supieron explicar que se requieren terapias familiares para llevar estos casos, estos utilizan diferentes métodos que se basan principalmente en reemplazar los estímulos que genera el jugar videojuegos por otras actividades que no conlleven usar

dispositivos tecnológicos, desde una lógica similar a la que es la abstinencia, ya que esta dependencia se la trata de igual forma como si el paciente usara sustancias que pudieran generar una adicción. Sin embargo, se sabe que estas prácticas se originan desde el hogar por lo cual es importante que los padres estén informados que si los niños crecen en un ambiente donde reemplazan las actividades al aire libre o el tiempo entre padres e hijos, por el tiempo frente a la pantalla. Para recopilar más información se realizó un focus group en el Centro Psicológico Integral Bellaterra con los profesionales:

Xavier Gómez, Josselyn Ayala y Diana Caiza.

Donde supieron responder y explicar diversos factores que pueden desencadenar diversas consecuencias para el adolescente y consiguiente al entorno familiar, empezando desde uno de los temas principales que habla sobre la experiencia de los profesionales en estas situaciones y cuales son algunos patrones de comportamiento que han podido presenciar. Según uno de los profesionales, mencionó:

"La aparición de un patrón de comportamiento diferente que se pueden evidenciar, es el vocabulario de los juegos o de la comunidad, principalmente de creadores de contenido y transmisiones en vivo relacionado al tema de los videojuegos, donde usualmente son personas de otros países, por lo que los adolescentes que ven tan frecuentemente este contenido suelen agregarlo a su vocabulario." (Ayala, 2024)

Como se puede observar, es importante que para prevenir una dependencia a los videojuegos los padres de familia tomen en cuenta cambios o repeticiones de vocabulario en sus hijos, ya que, si bien es cierto pueden adoptar palabras y expresiones de algunos creadores de contenido, sin embargo hay que tener en cuenta cuando puede ser un patrón alarmante, puesto que hablar solo del tema y usar su vocabulario puede afectar a su rendimiento social teniendo en cuenta que no todas las personas de su edad pueden entender, a menos que sean otras personas también de la comunidad, lo que disminuiría su capacidad de socializar y despejarse de ese tema de los videojuegos. La concentración y la atención también es un tema gran relevancia ya que, dentro del contexto actual de los niños y adolescentes, estos se ven caracterizados por el constante uso de pantallas y videojuegos lo que fomenta un estilo de aprendizaje inmediato, dificultando el desarrollo de habilidades como la paciencia y la obtención de recompensas a largo plazo. Adicionalmente, se abordaron temas donde se conoció que una de las principales razones por la que los preadolescentes llegan a depender de estos dispositivos es por el bajo o nulo control parental que los padres de familia generan desde temprana edad y que existe un entorno sin supervisión de videojuegos, esto, debido a diversas causas, como por ejemplo, el que los padres no pasen tiempo en casa, debido a que estos se encuentran la mayoría del día en el trabajo, o que no ven los videojuegos como una amenaza directa. Otro dato que supieron mencionar fue:

"Hoy por hoy las personas creen que los niños son más activos, más hábiles con la tecnología, a comparación de otras generaciones, pero es por los estímulos que tienen, el mismo hecho que tengan pantallas, colores, velocidad, les hace despertar partes del cerebro a más temprana edad, y desde ahí es cuando los padres deberían empezar limitar su uso" (Gómez, 2024)

Este análisis nos lleva a entender que si bien es cierto la estimulación temprana por parte de los videojuegos puede acelerar ciertas capacidades cognitivas, sin embargo se pueden generar otros efectos negativos si no se los maneja de una manera adecuada, con la información necesaria, en este punto es donde los padres de familia juegan un rol importante en la toma de decisiones en sus hijos, ya que deben establecer límites consientes desde una temprana edad para garantizar un entorno saludable y beneficioso, fomentando las ventajas tecnológicas. Adicionalmente, los profesionales también mencionaron un punto fundamental donde se puede evidenciar un posible problema de diseño de información debido a que a menudo los padres de familia no consideran que esta exposición a pantallas y videojuegos pueden influir en el cerebro de los niños, ya que estos provocan un sistema de recompensa, lo que hace que el niño libere dopamina, como menciona (Casado, 2023), "El niño nace con una corteza prefrontal muy inmadura y carece de sistemas de control de los impulsos. Si antes de que se instauren esos sistemas empezamos a estimular el circuito de recompensa de forma indiscriminada, el resultado será una conducta adictiva." Es decir, que si desde una temprana edad los niños mantienen este estímulo son potenciales a generar la necesidad creciente de mantener estos niveles de dopamina, lo que provoca que busquen mayor cantidad de tiempo frente a los videojuegos, incluso, en muchos casos, buscando un contenido más rápido e intenso para obtener la sensación de recompensa. Si bien es cierto los videojuegos no son sustancias químicas como lo son las drogas y el alcohol, sin embargo, su impacto es similar, donde los niños empiezan a depender de estos estímulos para sentirse bien, y como menciona,

"Mientras más tiempo se demore, más difícil va a ser" (Gómez, 2024)

Haciendo referencia a que esta prevención debe controlarse desde el nacimiento, sin embargo donde se empiezan a evidenciar posibles síntomas de una dependencia es en la preadolescencia, es decir desde los 9 años y 12 años de edad, es por eso que es importante la prevención y supervisión adecuada por parte de los padres de familia para que así no se vea afectada la capacidad de desarrollar habilidades sociales en los hijos, también, es en este punto es donde aparece un problema de diseño de información, debido a que los padres de familia no están informados de una manera que puedan comprender este proceso para establecer

límites desde temprana edad, haciendo que sus hijos desencadenen un ciclo de dependencia a largo plazo. Cuanto más pequeño es el niño, mayor debe ser la vigilancia por parte de los padres, la responsabilidad y el control sobre el consumo, tipo de contenido y tiempo que se invierte en la tecnología recae principalmente en los padres, quienes son los encargados de definir aspectos importantes como los dispositivos permitidos para sus hijos y la edad adecuada para su acceso, bajo qué condiciones pueden utilizarlos, como por ejemplo, ganarse el uso de estos dispositivos, por ejemplo, cumpliendo con sus responsabilidades. Adicionalmente, al ser quienes toman las decisiones del hogar, también deben establecer qué funciones están habilitadas, como el acceso a internet, aplicaciones, o juegos en línea, para así garantizar una supervisión constante, especialmente en preadolescentes entre 9 a 12 años, priorizando una transición sana de la niñez a la adolescencia. Adicionalmente, en el centro de psicología, las estrategias preventivas incluyen recursos digitales, como videos y plataformas interactivas, diseñados para educar a los niños e informar a los padres sobre el uso responsable de la tecnología. Sin embargo, este enfoque puede ser contraproducente, ya que el objetivo principal es reducir el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas. Además, la información disponible suele estar saturada de texto y carece de claridad en su presentación, como más adelante se muestra en la figura 10 lo que dificulta su comprensión por parte de los padres y reduce su efectividad. Esta situación evidencia la necesidad de rediseñar los canales de comunicación y los recursos informativos para que sean más visuales, accesibles y prácticos. Sin embargo, también emplean una estrategia integral que consiste en reemplazar las pantallas por actividades al aire libre, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y físicas. Sin embargo, se ha identificado la necesidad de incorporar más recursos y herramientas físicas que refuercen estas estrategias, tales como materiales impresos y herramientas didácticas. Estos recursos permitirían a los padres reforzar los aprendizajes en el hogar, contribuyendo a una supervisión más efectiva y al fortalecimiento del proceso.

Figura 6. Fotografía del Centro Psicológico Integral Bellaterra.



1.5 Caracterización de usuario

Para comprender mejor esta problemática, se ha elegido un grupo específico de personas: Padres de familia de un rango entre los 28 a 45 años de edad, es importante resaltar que el rango de edad puede variar, sin embargo se ha tomado este grupo debido a que según, (Ramírez, 2024), muchos de los padres de la denominada "Generación Alfa" pertenecen a la "Generación Millennial", quienes son nacidos entre 1981 y 1996, adicionalmente, menciona que estos han experimentado un entorno caracterizado por rápidos avances tecnológicos, transformaciones sociales, económicas. Estos factores han cambiado significativamente su enfoque hacia la crianza, distinguiéndose en varios aspectos clave de las generaciones anteriores. Este grupo debe ser perteneciente al estrato socioeconómico B, según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), este grupo se caracteriza por poseer al menos dos televisores a color y más de dos dispositivos celulares y computadoras en su hogar, elementos fundamentales para que los niños y adolescentes puedan acceder a los videojuegos. Es fundamental comprender que esta problemática no afecta únicamente al usuario, en este caso el preadolescente, sino que también se involucra a todo su núcleo familiar. En el caso

específico de esta investigación, el enfoque se centra en los padres de familia residentes en la ciudad de Quito, Ecuador, pertenecientes al estrato socioeconómico B. Este grupo se caracteriza por poseer un nivel educativo medio o alto, lo cual les facilita acceder a empleos mejor remunerados en comparación con otros estratos sociales. La presente investigación se enfoca en los padres de familia debido a que tienen un rol fundamental en la formación y supervisión de sus hijos, en este caso, específicamente se refiere al uso adecuado de los videojuegos. Es por que ellos son quienes toman las decisiones e imparten las normas dentro del hogar y toman decisiones sobre el tiempo y las actividades que sus hijos deben realizar. Muchos de ellos ocupan roles como empleados administrativos en empresas privadas o pueden gestionar negocios propios, según se ha revelado en los datos recogidos en las encuestas realizadas. A pesar de tener ingresos estables que les permiten satisfacer sus necesidades básicas y algunas comodidades adicionales, no pertenecen al estrato más alto de la sociedad, lo que implica que también pueden enfrentar ciertas limitaciones económicas dentro de un contexto de vida generalmente confortable.

Necesidades que tienen los padres de familia:

- Tener una buena relación padre e hijo.
- Informarse sobre consecuencias de dependencia a videojuegos.
- Promover un ambiente sano y controlado.
- Restringir contenido no apto para la edad de sus hijos.
- Acudir a un profesional para mejorar la situación de dependencia.

Sus frustraciones son:

- No tienen tiempo para estar con sus hijos.
- Muchas horas de trabajo.
- No tienen con quien dejar a sus hijos.
- No saber que hacen sus hijos durante el día.

Otras características de este usuario según (Instituto Nacional de Estadística y Censos, 2011) son que tienen un amplio acceso a la tecnología; generalmente, la familia tiene al menos dos dispositivos celulares por hogar. Sin embargo, según los resultados de las encuestas, se sabe que cada miembro de la familia cuenta con su propio dispositivo tecnológico. En cuanto

Otras características de este usuario según (Instituto Nacional de Estadística y Censos, 2011) son que tienen un amplio acceso a la tecnología; generalmente, la familia tiene al menos dos dispositivos celulares por hogar. Sin embargo, según los resultados de las encuestas, se sabe que cada miembro de la familia cuenta con su propio dispositivo tecnológico.

En cuanto a las computadoras, los padres informaron que los adolescentes también disponen de computadoras de escritorio, aunque es posible que no sean equipos de gama alta. Respecto a las consolas de videojuegos, no todos los hogares tienen consolas de última generación, pero algunos tienen acceso a consolas más antiguas. Adicionalmente, todos cuentan con acceso a internet, aunque la velocidad y la calidad de la conexión pueden variar. Sin embargo, todos estos dispositivos permiten a los niños un fácil acceso e interacción con los videojuegos.

Por otra parte, los usuarios de preadolescentes cuentan con las siguientes características:

- Ecuatorianos
- Rango de edad entre 9 y 12 años.
- Un nivel de escolaridad primaria.
- Pertenecientes a la Generación Alfa (2010-actualidad).
- Acceso a internet.
- Conocimiento en videojuegos.
- Vivencia paterna o materna.

En relación con lo antes expuesto, se manifiesta que los padres de familia experimentan diversos desafíos a la hora de la supervisión parental, debido a varios factores como la limitación de tiempo o el contexto altamente tecnológico al que se exponen sus hijos, ya sea por jornadas laborales que les exige mantenerse ocupados todo el día sin que exista una persona para controlar el tiempo que sus hijos dedican a los videojuegos. Por otro lado los niños y adolescentes preadolescentes mantienen un fácil acceso a la tecnología y sin

la supervisión adecuada esto puede generar un escenario en el que este, pueda jugar de manera desmedida lo que a largo plazo puede desencadenar consecuencias negativas en su entorno familia y en lo personal en un aspecto social, por lo que al carecer de información los padres pueden pasar dar por sentado los riesgos que se relacionan en este tipo de situaciones, lo que llega a tener hábitos y conductas negativas normalizadas, donde no sienten una amenaza ni la suficiente motivación para establecer límites, perjudicando el proceso que puede llevar abordar esta situación.

**Análisis tipológico,
problema y
requerimientos
de diseño**

04

Análisis tipológico

Comprender las diferentes tipologías permite identificar las características que hacen que estos proyectos y productos sean efectivos y accesibles. Esta comprensión facilita el uso de dichas herramientas para promover un entorno familiar más positivo. A nivel local, regional y mundial, se han desarrollado estudios y productos para ayudar a los jóvenes a utilizar los videojuegos de manera positiva y otros productos para prevenir problemas relacionados con el mundo virtual, evitando que sean una influencia que afecte su desempeño académico y social. Como solución de esta problemática, empresas reconocidas mundialmente como Nintendo han lanzado aplicaciones diseñadas para que los padres de familia puedan monitorear las actividades de sus hijos, así como el tipo de videojuegos que consumen, ofreciendo un entorno seguro para los adolescentes.

Tipología mundial

La aplicación de Control Parental de Nintendo Switch facilita a los padres la supervisión y el control de las consolas de juego de sus hijos de manera sencilla y permite establecer límites de tiempo para jugar, restringir el acceso a contenido no adecuado según la clasificación por edades, desactivar las funciones de comunicación en línea y bloquear compras no autorizadas. Además, proporciona informes detallados sobre la actividad de juego, lo que ayuda a los padres a mantener un equilibrio saludable y seguro para sus hijos mientras disfrutan de los videojuegos.

Figura 7. Interfaz aplicación Control Parental de Nintendo Switch, tomada de la página web de Nintendo.

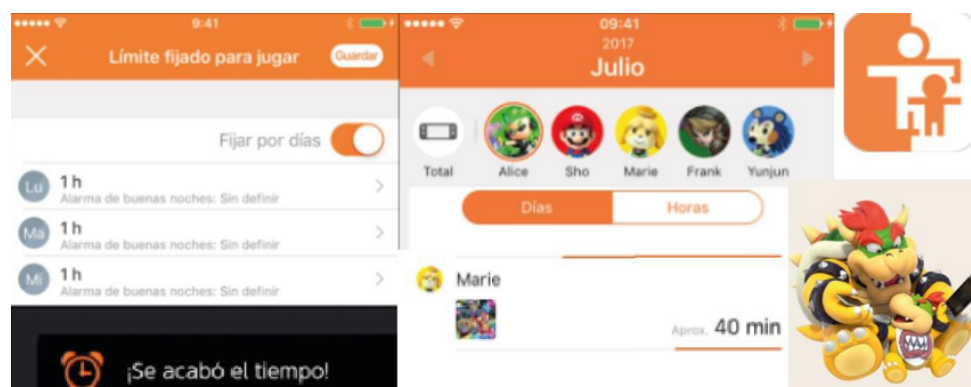


Tabla 1. Análisis tipológico de “Control Parental de Nintendo Switch”

Concepto: Idea central del producto gráfico.	La idea central de este producto es proporcionar a los padres una herramienta de ayuda para monitorear y supervisar el tiempo de juego de sus hijos en la consola Nintendo Switch.
Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Proporcionar un entorno seguro para los niños y adolescentes para que tengan una experiencia de juego positiva y ayuda a mantener hábitos saludables de juego.
Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	El producto está dirigido a padres de familia que desean supervisar la experiencia de juego de los niños y adolescentes para garantizar su seguridad y bienestar.
Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	El compromiso de Nintendo con la seguridad y el bienestar de los usuarios, promoviendo hábitos saludables de juego.
Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	Nintendo promociona activamente las características de este producto en su sitio web oficial, en sus redes sociales y también en sus canales digitales.
Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Principalmente en formatos digitales, ya que el producto es una aplicación móvil, sin embargo en el también existe material impreso como la guía de usuario que se incluye en el empaque de la consola.
Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	El color que tiene la interfaz es el anaranjado, un color llamativo que pudo haber sido usado para que la aplicación destacara entre las otras aplicaciones, y se asocia a características como la diversión, la energía y la vitalidad.
Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	La interfaz usa tipografía sans-serif para una buena legibilidad, es similar a la interfaz del sistema iOS y la jerarquía se diferencia por los cuadros de color anaranjado en títulos.
Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	La interfaz usa únicamente un color, trabaja con 3 íconos por los diferentes menús, utiliza mucho el espacio en blanco en general.
Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	Tiene instrucciones paso a paso que facilitan la vinculación de la consola con la app, proporciona alertas claras que van a cambios de color por ciertas acciones, utiliza un lenguaje claro y conciso, tiene 3 menús principales y íconos y pocos botones en general para que no se puedan confundir.
Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Para la presentación de la app muestran a 2 personajes reconocibles dentro de Nintendo, que son padre e hijo, haciendo referencia a usuarios que se dirige, no existen muchos íconos ni botones extra, la navegación es muy directa.
Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	El que el producto sea un soporte digital tiene mucha lógica al hablar de vincularlo con otro recurso digital, y hacerlo una aplicación muy intuitiva es una estrategia muy buena.
Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Softwares para prototipado de apps y también para programar la misma, además algún software de animación.
Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Un presupuesto estimado para desarrollar la app podría variar entre \$100,000 y \$300,000, considerando el desarrollo para dos plataformas principales, diseño UX/UI, pruebas, infraestructura backend y gestión del producto.
Impacto: Alcance y engagement del producto.	Impacto positivo, ya que padres e hijos pueden tener un ambiente sano de videojuegos a nivel mundial.
Retorno de la Inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	No es directamente financiero, pero en términos de fidelización de clientes, mejora de la imagen de marca, se diferencia en el mercado y aumenta el potencial en ventas de productos relacionados.
Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Es sólido y estratégico, centrado en la seguridad y control de los padres. Diferencia a Nintendo de sus competidores y también refuerza la imagen como una marca familiar responsable.

Tipología regional

La organización civil Amor y Convicción presentó “Addictus”, el primer juego de mesa para prevenir adicciones fabricado en Sonora, que busca cambiar la cultura de la diversión en México, permitiendo que los niños y jóvenes disfruten de una sana convivencia sin recurrir al uso de sustancias adictivas.

El juego se enfoca en mostrar lo que los adolescentes pueden hacer mediante distintas alternativas a posibles escenarios. Cuenta con información sobre más de 18 adicciones, como las drogas, la codependencia, las relaciones tóxicas y las redes sociales, para que los jóvenes puedan aprender más sobre estas problemáticas.

Figura 8. Juego de mesa "Addictus" tomado de la página Sol de Hermosill.



Tabla 2. Análisis tipológico del juego de mesa Addictus en México.

TÉCNICA:	Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	El producto se compartió en redes sociales para que se más fácil llegar al público.
	Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Quizá utilizaron programas básicos como Illustrator, Photoshop para las ilustraciones y también Indesign.
	Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Presupuesto intermedio.
EFICACIA:	Impacto: Alcance y engagement del producto.	Tuvo un gran alcance en comunidades interesadas para prevenir y educar sobre estas adicciones, tales como centros, escuelas, etc.
	Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Nivel bajo, se estima que la campaña tenga más iniciativa por parte del gobierno para más difusión.
	Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Se posiciona como un juego original y diferente ya que su enfoque está dirigido a hablar sobre otros temas que normalmente los juegos de mesa no tienen relación.

ASPECTO A EVALUAR		TIPOLOGÍA LOCAL
INFORMACIÓN GENERAL:	Concepto: Idea central del producto gráfico.	La creación de un juego de mesa con interacciones e información sobre más de 18 adicciones.
	Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Abordar tanto las consecuencias de esta cualquiera de estas adicciones, con un tratamiento y diferentes alternativas en distintas situaciones.
	Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	El juego de mesa está dirigido a jóvenes adolescentes.
	Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	Que los niños y jóvenes puedan disfrutar de una sana convivencia sin el uso de sustancias adictivas.
	Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	La campaña se difunde en redes sociales como Instagram y Twitter.
	Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Se presenta únicamente en formatos físicos.
DISEÑO:	Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	La cromática es llamativa atrayendo por su color amarillo y negro que contrastan.
	Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Usa una tipografía llamativa para los titulares y para la información de las cartas y el tablero usa tipografía san serif.
	Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Utiliza varios recursos ilustrativos con relación a las adicciones que se verán en el juego.
	Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	La accesibilidad es simple ya que se encuentra difundido en redes sociales, lo que lo hace que llegue a los jóvenes y así puedan compararlos de forma física.
	Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes, fotos, ilustraciones, pictogramas.	Destaca la tipografía y los colores separados por diferentes alternativas. al igual que los elementos que acompañan el juego.

Tipología local

Finalmente, a nivel local existe un proyecto llamado “El mundo virtual de Eugenia”, que empezó desde 2018 hasta la actualidad, como parte de la implementación de educación digital por el Ministerio de Educación en la comunidad educativa. Su objetivo es desarrollar recursos educativos digitales que permitan reconocer características y síntomas que puedan alertarnos sobre posibles riesgos o problemas durante la navegación en internet.

Figura 9. Guías de prevención, “El mundo virtual de Eugenia”.



Tabla 3. Análisis tipológico de la campaña “El mundo virtual de Eugenia” en Ecuador.

INFORMACIÓN GENERAL:	Concepto: Idea central del producto gráfico.	Promover una cultura preventiva en el uso adecuado de las tecnologías digitales y la navegación en internet.
	Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Definir el riesgo o problemática que puede presentarse en la navegación en Internet por el mal uso de las tecnologías digitales.
	Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	El producto está pensado para el aprendizaje virtual de niños, adolescentes y sus tutores (familias y profesores).
	Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	Características, síntomas que pueden alertarnos que existe algún riesgo o problema en la navegación en el internet.
	Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	A través de App Store, es una aplicación digital, que también se difunde por medio de televisión nacional y redes sociales del Instituto de Neurociencias del Ecuador.
	Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	El producto se presenta en una plataforma digital, donde en su página web cuenta con todos los recursos.
DISEÑO:	Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	Utiliza una cromática que incluye colores como el violeta que puede representar la creatividad y el celeste que representa seguridad y protección.
	Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Usa una tipografía sans serif que es legible y de fácil de comprensión, tanto en la página web como en las guías, ya que usa muchos bloques de texto.
	Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Usa grandes bloques de texto y la jerarquía se ve por medio de los titulares en caja alta y los colores.
	Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	La usabilidad es simple e intuitiva, usa pocos botones para llevar al usuario a tener más información dentro de la página.
	Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Recursos educativos digitales, en distintos formatos como videos, audios, infografías, guías didácticas, juegos de mesas.
TÉCNICA:	Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	Repositorio de los REDA y otros documentos que permiten el acceso permanente a la comunidad educativa y beneficiarse de los mismos.
	Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Programas de software para elaboración de guías y modelado 3D, al igual que Illustrator y Photoshop para recursos gráficos.
	Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Presupuesto intermedio o alto.
EFICACIA:	Impacto: Alcance y engagement del producto.	Nivel de alto impacto ya que el ministerio de educación es quien usa esta hace uso de esta campaña en diversas escuelas del sector público.
	Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Nivel alto, tiene diversas herramientas en distintos soportes de acceso libre y gratuito.

Tras analizar estas tipologías, se identifican las características principales que han destacado en cada una de ellas. Entre estas características se incluyen la interfaz, un minucioso estudio de los usuarios, el contexto social de los mismos, la accesibilidad, la usabilidad y las estrategias de difusión. Con el objetivo de realizar material o productos similares replicando sus características positivas para el desarrollo significativo de material que refuerce un entorno saludable de juego, teniendo en cuenta el proceso y evaluación de la persona profesional que esté acompañando el caso del preadolescente y sus padres de familia para que así se genere un buen entorno familiar que proporcione apoyo emocional, condiciones necesarias para un buen crecimiento personal, social y académico.

Definición del problema gráfico

El contenido gráfico disponible para informar al grupo de estudio, como se muestra en la figura 10, no es visualmente atractivo, ni comprensible, lo que impide el fácil entendimiento, limitando a que los padres puedan compartir esta información de manera adecuada con sus hijos. Dada la importancia de estos recursos, deberían ser más gráficos y no utilizar palabras técnicas para que las personas, en este caso los padres de familia puedan comprender mejor la información y, por ende, tener un mejor control parental en el ambiente de juego de sus hijos.

Figura 10. Material gráfico, plataformas digitales con información de uso excesivo de videojuegos en adolescentes.



Se puede evidenciar que los medios donde se presenta esta información principalmente son páginas web, estas no son de alto impacto para el padre de familia, en la mayoría de

los casos, son bloques de texto, donde, en muchos de ellos, se maneja con un lenguaje técnico, de igual manera, se encontró un problema fundamental y es que esta información no tiene un fácil acceso, es decir, solo los padres que conozcan o que estén interesados en el tema pueden acceder a ella, siendo que es un recurso que todos los padres deberían conocer para evitar consecuencias negativas en sus hijos a largo plazo. Por otra parte también existen videos y documentales que hablan acerca de este tema, sin embargo no llegan a profundizar las consecuencias de esta dependencia a los videojuegos, en muchos casos, se muestran casos reales donde un adolescente ya es víctima de un uso inapropiado y desmedido de este entretenimiento, también existe conversatorios con profesionales donde abarca el problema con diferentes usuarios relacionados, sin embargo este tipo de contenido puede dejar opiniones divididas entre los padres, llevando ya sea a la reflexión como a la preocupación extrema, terminando en la prohibición, lo cual, tampoco es sano. Es crucial proyectar la información de forma que genere un impacto positivo, facilitando la información y las estrategias que usen los padres para que los preadolescentes jueguen videojuegos bajo los parámetros establecidos, promoviendo así un entorno más saludable. Según el contenido del libro "Problem solved" de Michael Johnson, que desglosa diversos problemas de comunicación que pueden resolverse de manera efectiva con el diseño gráfico de por medio. (Johnson, 2012). Por eso, para entender estos temas, hay que identificar de dónde se genera un problema, la información existente sobre consecuencias de uso desmedido de videojuegos en adolescentes, aunque es cierto, pero no interesa que un usuario llegue a leer la información, a menudo llega a tener palabras técnicas y mal adecuado el empleo de la información. Se analizan las preguntas que se relacionen más al proyecto, para así poder desarrollar un producto resolviendo las necesidades del usuario y en base al material existente, por ejemplo, la primera pregunta habla en el ámbito educativo donde las personas deben aprender algo de manera significativa.

Pregunta 11

¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo? (Jhonson, 2012, p.192)

Basado en las investigaciones y en las deficiencias específicas ya mencionadas, se puede mencionar que, si es necesario generar algún material que impacte de manera positiva a las conductas que mantienen actualmente, esta, debe ser comprensible, en su mayoría gráfica y de fácil entendimiento para todas las personas, adicionalmente de que no se difunda de forma digital, es decir deberá tener un formato físico. Por otra parte, en el libro también mencionan en la sección del proceso del diseño unas preguntas sobre el producto para que este pueda destacar sobre los materiales gráficos ya existentes.

Pregunta 16

¿Lo existente está sobre diseñado, se hace énfasis en el estilo personal de quien lo creó y se torna un obstáculo para la comunicación y credibilidad del producto o servicio? (Jhonson, 2012, p.220)

Se considera que la mayoría del material de información del tema principal está saturada, toda la información se encuentra en páginas web como artículos, lo cual no es atractivo, carece de gráficas e información más digerible para una mejor comprensión, debido a que comúnmente contienen una gran carga de información que no se espera que el usuario llegue a dicha información por sus propios medios, a menos que el mismo esté interesado o tenga conocimiento sobre este tema.

Pregunta 17

¿El estilo gráfico propuesto es más de lo mismo, responde a estilos instaurados en la moda y se necesita crear un nuevo lenguaje gráfico que genere interés y novedad en el público? (Jhonson, 2012, p.234)

Es necesario que se cree una nueva forma de comunicar esta información, puede ser mediante materiales más fáciles de adquirir, más comparaciones con otros problemas que tengan un tratamiento similar, ejemplos, incluso una guía tanto para padres como para hijos para que ambas partes puedan tener puedan tener una mejor comprensión, con el fin de mejorar el ambiente de videojuegos de los preadolescentes bajo los parámetros de los padres de familia.

Esta información debe ser de fácil entendimiento, es decir que haga que las personas se sientan parte de un proceso de aprendizaje mediante una gráfica visual atractiva, ya que la que existe dificulta su comprensión y no está representado de una forma poco visual, careciendo de claridad y recursos gráficos que sean impactantes, lo que reduce el interés por parte de los padres de familia para acceder y compartir esta información con sus hijos. Esto implica pensar en un rediseño y cambiar el enfoque gráfico y comunicacional, para el desarrollo de estos materiales y herramientas capaces de superar las deficiencias de los materiales actuales, para que así los padres puedan informarse de mejor manera, más simplificada y puedan tomar decisiones conscientes para establecer límites saludables y la supervisión adecuada. En base a lo analizado, esta problemática

se puede resolver mediante el diseño de información, orillándose al campo editorial, específicamente para los padres de familia entre 28 a 45 años, pero donde también, sus hijos puedan participar en el proceso de aprendizaje para que este también se vea involucrado en su propio proceso de regulación, promoviendo una dinámica de participación mediante el uso de un enfoque interactivo y motivacional, que no se limite a la presentación de información pasiva, sino que pueda integrar elementos de la información existente, que permitan a los padres y a los preadolescentes a interactuar con el material y asumir un rol activo en la gestión de su tiempo de juego, al igual que en su contenido, incentivando el cumplimiento de responsabilidades y dejando de lado los posibles hábitos negativos que inconscientemente podrían generar a largo plazo, afectando su desarrollo social.

1.6 Requerimientos de diseño

Tras evaluar los criterios fundamentales para el proyecto de integración, se concluye que el material debe ser accesible para los padres de familia, para que así tenga una fácil difusión, también, el material deberá ser

compartido con los preadolescentes por lo cual se compartirá dentro del núcleo familiar. Este recurso debe presentar la información de manera entretenida y sobre todo comprensible, con características de diseño como:

Tabla 4. Requerimientos de diseño clave. Elaboración propia.

Requerimientos de diseño	Otros factores
Cromática llamativa pero no saturada, ya que utilizarán personas de diferentes edades.	Considerar los intereses de los diferentes usuarios.
Figuras, fichas u objetos que hagan atractiva la interacción con el material gráfico.	Tomar en cuenta el tiempo.
Tipografía legible y funcional.	La durabilidad del material.
Que sea de fácil entendimiento (no utilizar lenguaje técnico).	
Que sea adaptable para poder llevarlo a diferentes lugares.	
Usar recursos universales gráficos.	

Con el objetivo de prevenir consecuencias negativas a largo plazo, centrándose especialmente en el manejo adecuado del uso de videojuegos. Adicionalmente, es crucial que el material incluya actividades o estrategias que ayuden a los padres a sustituir

los estímulos que generan los videojuegos con un sistema de recompensas diseñado para captar el interés de los preadolescentes, con el fin de evitar el uso desmedido de la tecnología, garantizando así, un impacto positivo en el comportamiento y las prácticas de consumo digital de los preadolescentes.

**Desarrollo y
exploración de
la forma**

05

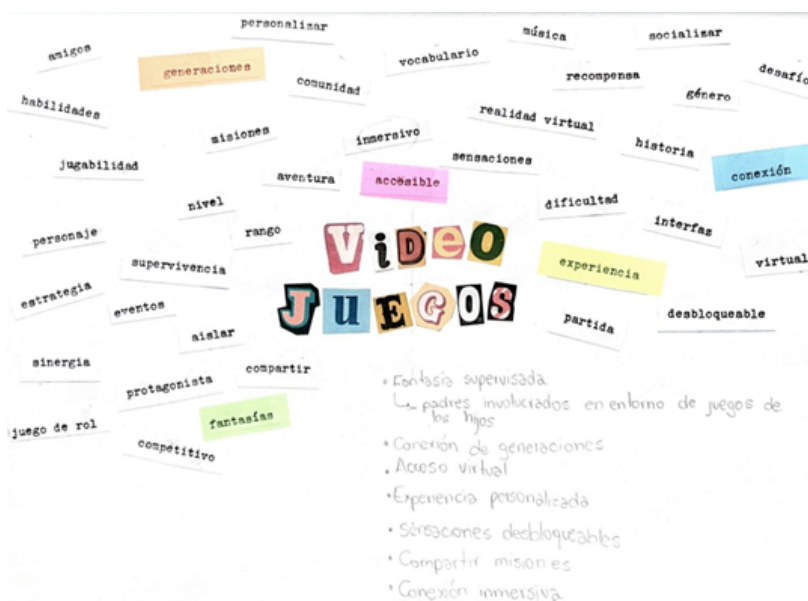
Desarrollo

1.7 Ideación y exploración de la forma

Para la formulación de ideas se usaron dos herramientas del libro intuición, acción y creación de Ellen Lupton. Para comenzar este proceso se usó el método de “asociaciones forzadas”, es decir emparejamientos improbables donde se usaron las siguientes palabras: tatuajes, bebida, trampolín, música, retro, dibujos, rompecabezas, cubo rubic, tesoro. Y también se usó otro método conocido como “volcado de ideas” que también abarca la recolección de palabras sobre un tema en específico, en este caso, los videojuegos, algunas de las palabras que se usaron fueron: amigos, supervivencia, inmersivo, experiencia, compartir, fantasía, conexión, accesible, entre otras. A partir de los ejercicios mencionados, se pudieron concluir ocho ideas, como se muestra en la figura 11 que tienen el potencial de ser un posible concepto, estos son:

1. Conexión de generaciones
2. Fantasía supervisada
3. Acceso virtual
4. Sensaciones desbloqueables
5. Compartir misiones
6. Fácil acceso a la realidad
7. Experiencia de generaciones
8. Armar entorno saludable

Figura 11. Volcado de ideas, unión de palabras en el bocetero.



Se realizaron diversas aproximaciones gráficas para cada uno de estos posibles conceptos, es así que finalmente fueron seleccionados tres de estos para analizarlos

de una manera más profunda, estas se exploraron por medio del storytelling, para comprender mejor el contexto en el que se usarían estas herramientas y de igual forma entender el funcionamiento de las mismas, esto permite que la primera idea se estructure de manera más organizada, alejándose del enfoque inicial de generación espontánea de ideas. Como resultado, se consolida el primer concepto, brindándole mayor coherencia:

Fantasía supervisada

Este concepto nace del método de “volcado de ideas” que hace referencia a que los padres de familia se involucren más en el entorno de juegos de sus hijos, compartiendo la experiencia de explorar mundos mágicos e inmersivos al igual que interactuar con personajes ficticios de manera responsable y guiada, donde los padres no solo comprenden mejor el entorno digital de sus hijos, sino que también establecen límites. La idea central de este concepto no solo busca promover una mayor conexión entre padres e hijos, sino también generar un ambiente seguro y controlado dentro del mundo inmersivo de fantasía, en este caso los videojuegos. Así, el concepto combina elementos de fantasía con la supervisión parental, abordando tanto el disfrute del juego como el papel activo de los padres en la moderación y educación dentro de estos entornos virtuales. Utilizando este material como un manual informativo para que los padres siempre puedan tener acceso a estas herramientas que incluya un contenido que apoye y guíe tanto a padres como a sus hijos a tener una buena relación en este entorno. Esta idea se ve expresada gráficamente a partir de un boceto donde se ve a los padres y a los hijos interactuando dentro del mismo mundo de fantasía ya mencionado, es decir estos mundos mágicos y virtuales, como se muestra en la figura 12, siguiente a esto, se realizó una exploración de la forma donde se planteó hacer este manual de forma que no se aleje de la fantasía pero tenga contenido informativo, es decir realizar un producto que se apegue a los pergaminos de la época medieval, con las hojas de una tonalidad marrón y texturas desgastadas, y la ilustraciones que contenga tendrán esta cromática de colores mágicos para representar la fantasía, con trazos salidos de las líneas para que pueda simular estar escrito a mano, esto se puede mostrar visualmente en el moodboard de la figura 13.

Figura 12. Boceto inicial de primer concepto "Fantasía supervisada".

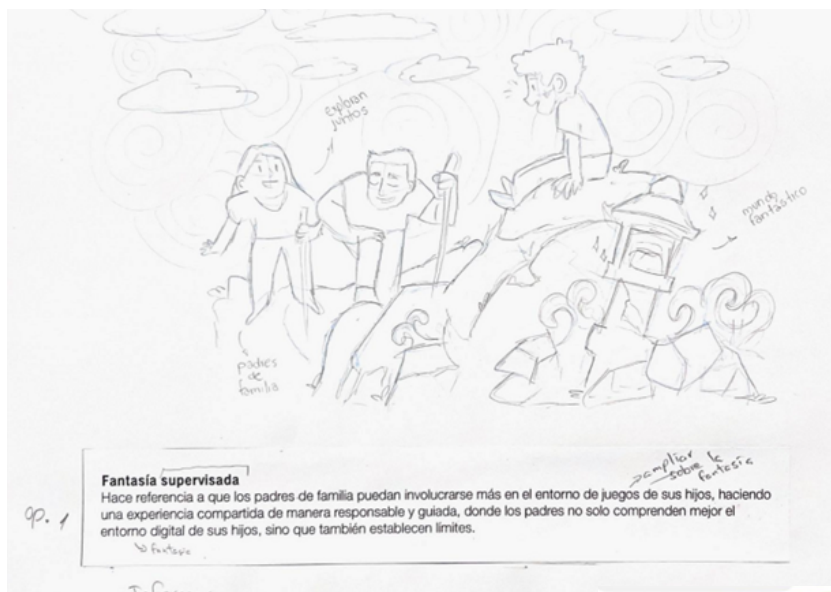


Figura 13. Boceto y moodboard inicial de primer concepto "Fantasía supervisada".



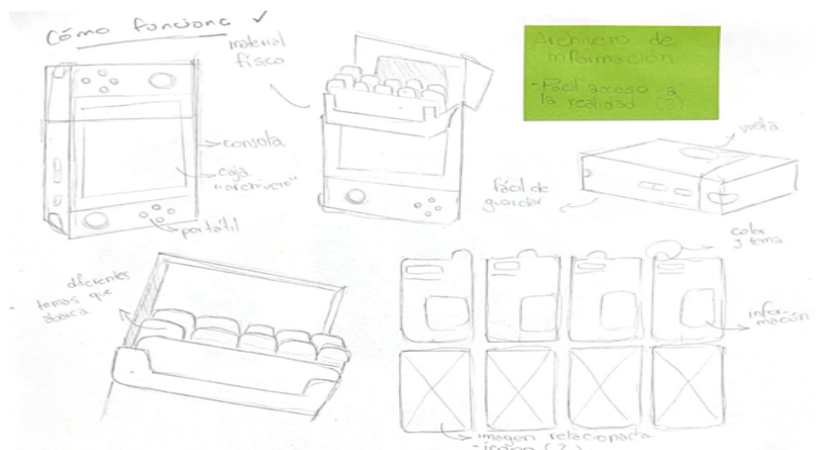
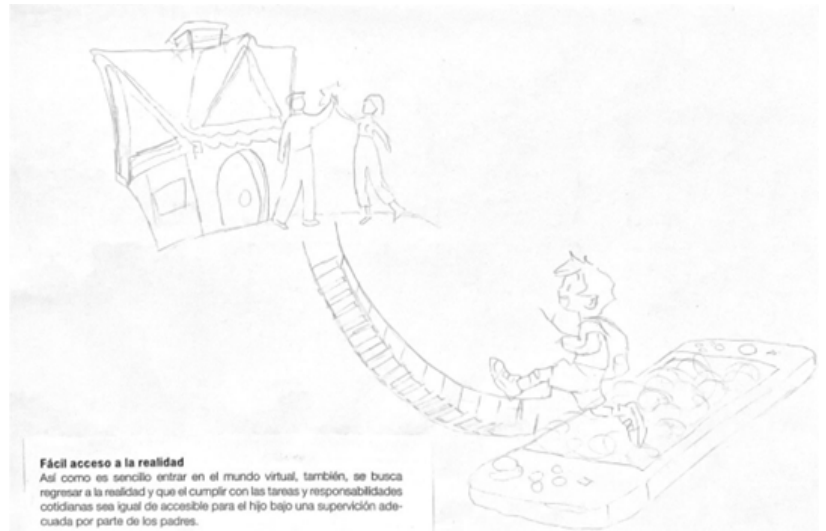
Fácil acceso a la realidad

Así como es sencillo entrar en el mundo virtual, también, se busca regresar a la realidad y que el cumplir con las tareas y responsabilidades cotidianas sea igual de accesible para el hijo bajo una supervisión adecuada por parte de los padres. Se explora la idea más de manera gráfica del control parental a través de una consola, donde los padres guían a sus hijos fuera del mundo digital uniéndolos a estos por un puente, mitigando las posibles consecuencias negativas que podrían surgir en ausencia de

límites adecuados. Los padres, situados en la realidad, que se muestra como su hogar, asumen la responsabilidad de establecer un equilibrio entre el entorno digital y el mundo real. Así, se plantea una transición en la que, bajo la orientación parental, los hijos puedan desconectarse de manera segura del entorno virtual y reintegrarse sin dificultad a la realidad junto a sus padres. El proceso empieza con un boceto como se muestra en la figura 14, que representa como la ayuda de los padres facilita la salida de su hijo de la virtualidad a la realidad,

por medio de un puente, llevándolo lejos de los problemas que pueden aparecer si no se tienen los límites adecuados. En la exploración de la forma como se muestra en la figura 14 se representa esta idea, por medio de fotografías que hagan referencia a la realidad y sobre estas, ilustraciones jugando con luces y sombras para darle volumen para que se adapten al entorno, esto hace que exista un equilibrio entre las ilustraciones de estilo infantil y las fotografías de espacios de la realidad para así dar a entender de mejor manera este concepto.

Figura 14. Boceto exploración de la forma para el segundo concepto "Fácil acceso a la realidad".



Armando un entorno saludable

Este concepto nace de una asociación forzada que representa diferentes aspectos de las responsabilidades de padres sobre el entorno de videojuegos de sus hijos con los lados de un cubo rubik, es decir que abarca, tiempo en familia, actividades, obligaciones, etc. Con el fin de armar todos los lados con su respectivo color. Se explora esta idea relacionando los diferentes aspectos que los padres pueden manejar con sus hijos en el entorno digital con los lados y colores de un Cubo Rubik, donde se entiende que, para crear un entorno saludable, se tienen que armar los lados, es decir equilibrar cada una de las actividades, como se muestra en la figura 16, para la exploración de la forma se planteó con tres cajas individuales donde dentro tendrán un producto informativo sobre cada tema, el contenido en total abarca información gráfica del uso de videojuegos a corta edad para prevención de estos, en la otra caja se encontrará contenido como estrategias para una mejor relación entre padres e hijos y finalmente en la última caja se encuentran las consecuencias del uso excesivo de videojuegos en los preadolescentes. Gráficamente esta idea busca representarse de una manera literal como sería la forma y el color de un cubo Rubik tradicional, como se muestra en la figura 15, se incluirá técnicas con formas cuadradas y pinturas acrílicas para generar textura y también pensando en que es dirigido para padres, es decir adultos, pueden utilizarse menos elementos de ilustración y más bien que la tipografía sea la protagonista como elemento comunicativo y decorativo.

Figura 15. Exploración de la forma con distintos materiales.

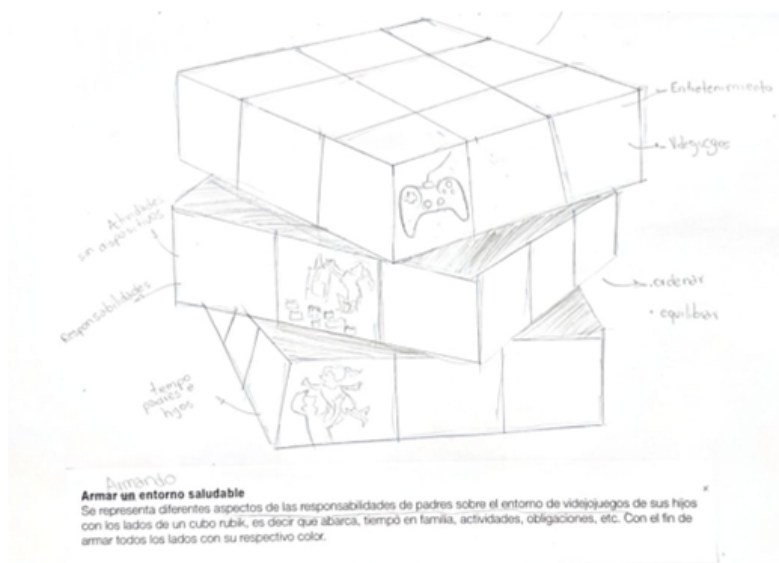
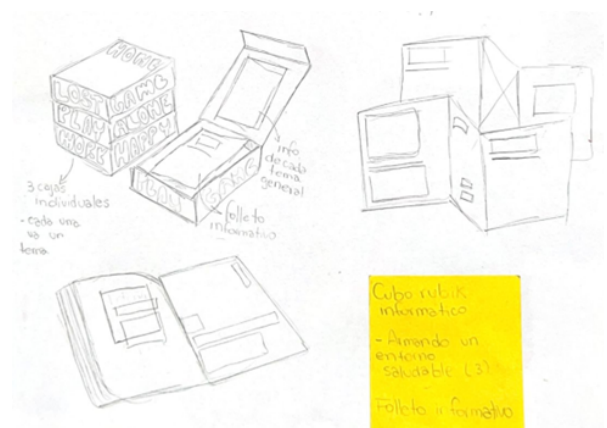


Figura 16. Boceto gráfico y empaque de tercer concepto.



Evaluación del concepto y estilo gráfico

Posterior a la fase de ideación y exploración de formas, se desarrollaron tres conceptos gráficos con estilos definidos que incluyen códigos de color, morfología y tipografía. Estos conceptos fueron presentados a los expertos con el objetivo de obtener sus comentarios y retroalimentación, empleando como apoyo una presentación, la cual se muestra en el [Anexo C](#).

En cuanto a Pablo Guzmán, docente de diseño gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sobre el concepto "Fantasía supervisada" supo manifestar, como se presenta en el [Anexo I](#), que en este concepto, le parece contradictorio el nombre del concepto ya que debería encaminarse más por compartir que supervisar, se comprende que existe una jerarquía entre el padre y el hijo que debe ser respetada, sin embargo no siempre es así, por lo que el poner estos límites, puede provocar un efecto contrario al que se busca, ya que la supervisión no genera una buena reacción, teniendo en cuenta que lo que se quiere lograr es que haya un entorno donde la confianza entre padre e hijo esté presente. Gráficamente funciona por que se muestra un ambiente donde ambos comparten y se ve reflejado el objetivo. Para el segundo concepto de "Fácil acceso a la realidad" mencionó que parte del nombre del concepto va en la explicación del mismo, le causa confusión y no logra visualizar un estilo gráfico. Para el tercer concepto "Armando un entorno saludable" mencionó que este concepto es el que mayor fuerza tiene, ya que se enfoca en buscar un entorno saludable en una relación de padre e hijo, donde se pueda ver la autoridad pero dejando de lado que impone las reglas, comentó que encuentra un concepto más orgánico y más sólido, adicionalmente, mencionó que gráficamente ve el cubo Rubik de manera literal y que de igual forma como el cubo se arma partiendo de un eje, como metafóricamente sería en este caso, la familia.

El segundo experto, la magister Soraya Quelal, participó en el mismo proceso de evaluación, en el cual se presentaron los tres conceptos junto a sus respectivos estilos gráficos, como se muestra en el [Anexo J](#). Para el primer concepto, "Fantasía supervisada", indicó que es el que posee menor impacto, debido a que el tema de la fantasía es frecuente y comúnmente abordado. Respecto al segundo concepto, "Fácil acceso a la realidad", lo

consideró el más adecuado para el tema, así como la propuesta de códigos gráficos, sugiriendo que este enfoque podría desarrollar una solución gráfica más efectiva, aunque recomendó profundizar en la exploración de las formas, ya que no le parece un planteamiento innovador, aunque sí funcional desde el punto de vista gráfico. Sin embargo, señaló que, tal como está formulado, el concepto carece de claridad. Finalmente, para el último concepto, "Armando un entorno saludable", señaló que la propuesta es interesante y más novedosa que la del segundo concepto, aunque demasiado literal en su presentación. Sugirió que podría incorporar un mecanismo más interactivo. Para concluir, recomendó que cualquiera de los tres conceptos debería encaminarse en palabras o frases reflexivas orientadas a los padres.

Se realizó un focus group con los profesionales Xavier Gómez, Josselyn Ayala y Diana Caiza, expertos en psicología infantil, psicopedagogía y psicoterapia, del Centro Psicológico Integral Bellaterra, como aliados académicos, realizaron un análisis detallado de los tres conceptos propuestos para el desarrollo del proyecto, como se ve en el [Anexo K](#), [Anexo L](#) y [Anexo M](#). En relación con el concepto de "Fantasía Supervisada", señalaron que, aunque la idea resulta interesante, sin embargo, puede verse como algo infantil debido a la manera en que se presenta. Respecto al segundo concepto, "Fácil acceso a la realidad", lo consideraron el más adecuado tras revisar los posibles contenidos que podrían integrarse en el producto a desarrollar, destacando su importancia en el contexto familiar. Finalmente, sobre el concepto de "Armando un entorno saludable", coincidieron en que resulta acertado, ya que implica la necesidad de establecer rutinas, un enfoque que gráficamente puede presentarse de manera efectiva. Sin embargo, sugirieron que este concepto podría beneficiarse al complementarse con la propuesta gráfica del segundo concepto, creando una mayor coherencia visual y funcional. Para cada uno de los profesionales se obtuvo los resultados por medio de la tabla de evaluación.

En conclusión, tras la retroalimentación obtenida de los docentes lectores, el aliado académico y a partir del análisis realizado, se decidió desarrollar el tercer concepto, **“Armando un entorno saludable”**. Esta decisión se basa en la claridad conceptual y la solidez visual que ofrece la metáfora del cubo Rubik, un símbolo reconocido que representa la resolución de problemas. Este enfoque facilita la conexión con los usuarios, ya que genera una sensación de familiaridad y accesibilidad.

El análisis de las necesidades del público objetivo reveló que los padres de familia requieren herramientas visuales que combinen claridad conceptual con un diseño atractivo e interactivo. En este sentido, se optó por integrar características gráficas del segundo concepto para reforzar el atractivo visual. Esta combinación busca garantizar que el recurso desarrollado sea efectivo para promover un entorno familiar saludable, con la participación activa de los padres en la supervisión de sus hijos.

**Detalles técnicos y
de producción**

06

Desarrollo del prototipo

El campo editorial juega un papel fundamental en el desarrollo de este prototipo, ya que actúa como un medio eficaz para estructurar y comunicar ideas complejas de manera clara, atractiva y funcional. Según Caldwell y Zappaterra (2014), el diseño editorial se encarga de estructurar y presentar contenido visual y textual de forma efectiva. En este contexto, la propuesta se desarrolla en el diseño de un material editorial dirigido a padres de familia entre 28 y 45 años, cuyo objetivo principal es informar y prevenir las consecuencias del uso desmedido de videojuegos en niños y adolescentes. Este enfoque responde a la necesidad de comunicar información relevante de manera accesible, cumpliendo con los requerimientos de diseño y las necesidades específicas del público objetivo.

Se prioriza la funcionalidad del material, donde el diseño editorial juega un papel importante al transformar el contenido en una experiencia interactiva, mediante el uso de gráficos, infografías y secciones dinámicas que invitan a los padres a participar activamente. Este enfoque educativo permite que el material sea utilizado tanto en el hogar como en espacios terapéuticos.

Y se busca diferenciar el material a través de un diseño editorial que combine estética y propósito. Integrando principios del diseño centrado en el usuario, apoyándose en conceptos del libro "Diseño inteligente: las 100 cosas que todo diseñador necesita saber sobre las personas" de Susan M. Weinschenk. Tras un análisis de esta información, se extrajeron las ideas más relevantes y puntuales, las cuales se presentan a continuación, dicha información permitió tener una idea más clara para diseñar un manual que fomente la exploración intuitiva, tomando en cuenta elementos visuales, cognitivos y emocionales que faciliten su comprensión y usabilidad.

- La atención es limitada, priorizar información y evitar sobrecarga atención.

En los últimos años, la forma en que los niños y jóvenes interactúan con los videojuegos ha cambiado, convirtiéndose en espacios de aprendizaje y entretenimiento.

¿Cuáles son y cómo funcionan estas plataformas?

Exploremos su impacto y lo que los padres deben saber para acompañar a sus hijos en este mundo digital.

e-Sports

Son competiciones de videojuegos donde los jugadores, tanto profesionales como aficionados, se enfrentan en torneos en línea o presenciales. Aunque muchos ven esto como un juego, los e-sports han evolucionado hasta convertirse en una industria global que genera millones de dólares. En algunas plataformas, como el *Cross of Steel* o *League of Legends*, los e-sports son torneos profesionales de portales tradicionales, como el fútbol o el baloncesto. Esto ha generado un cambio en las generaciones jóvenes, convirtiendo profesiones tradicionales con miles de años de historia en una industria global.

Twitch y YouTube

Son plataformas donde los jugadores transmiten sus partidas en vivo y los espectadores pueden verlas en sus dispositivos. Aunque suelen ser informativos, algunos contenidos pueden incluir lenguaje o comportamientos inapropiados. Es importante que los padres expliquen a los niños que los streamers son personas reales que viven en la vida real, lo que no siempre refleja su verdadera personalidad. Esto ayuda a los niños a entender el contenido de manera crítica y a fomentar una identidad propia, evitando imitaciones innecesarias.

- La memoria funciona en fragmentos, información en bloques, secciones breves, organizados, listas o gráficos.

83%

de los padres en Estados Unidos usan herramientas de control parental en consolas para limitar el tiempo de juego y filtrar contenido.

Source: Common Sense Media (2020)

Control parental

Muchas consolas incluyen herramientas para gestionar el tiempo de juego y el tipo de juego para crear un ambiente seguro y saludable.

Límites de tiempo de juego: Las consolas permiten establecer un tiempo diario, estas herramientas pueden bloquear el acceso a la consola o requieren de una confirmación al agotarse el tiempo para poder seguir jugando.

Alertas de tiempo: Algunas consolas envían notificaciones dando a los padres y a los hijos un aviso previo para hacer una transición de actividad suave hacia otras actividades, ya sean tareas o juegos al aire libre.

Restricciones de contenido: Padres configurar las consolas para bloquear juegos o contenidos no apropiados para la edad de su hijo, garantizando que su experiencia de juego sea segura y adecuada según su edad.

- Usar elementos visuales, puntos de atención.

Conocer a nuestros hijos y entender su relación con los videojuegos es clave para orientar su experiencia de manera saludable. Saber qué les atrae y si generan una conexión emocional permite fomentar un ambiente donde puedan reflexionar sobre los juegos y sus motivaciones. Esto ayuda a evaluar qué ins- trumentos de aprendizaje negativos y los reemplazar por opciones que promuevan un desarrollo positivo.

¿Qué ve?

¿Qué siente?

¿Por qué?

¿Con quién?

¿Qué piensa?

¿Qué le gusta?

- Poder de las imágenes, imágenes y gráficos para ideas clave o procesos.

La serie *Imágenes* muestra el efecto de la dopamina en el cerebro humano. Desde su función en el sistema de recompensa, pasando por la regulación de la atención, hasta su papel en la adicción. Este video explica cómo la dopamina afecta el comportamiento humano y cómo podemos usar esta información para mejorar nuestra vida.

El reforzamiento es el proceso por el cual el cerebro asocia acciones con resultados positivos, aumentando su repetición. Reforzadores artificiales, como videojuegos o drogas, activan los mismos sistemas cerebrales, y su uso excesivo puede alterar el funcionamiento normal. Investigaciones muestran que los jugadores con adicción a los videojuegos son similares a los de adicción a sustancias, evidenciando que ambos problemas comparten mecanismos y requieren atención por su impacto en la salud.

Competition subject

Drug abuse

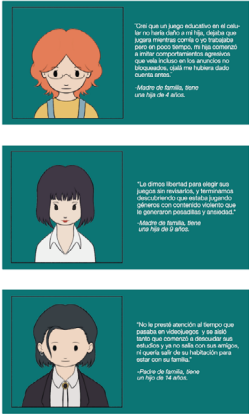
Cocaine

Videogames

Alcohol

Dopamine D2 receptor availability

- El contexto influye, presentar datos o instrucciones en el contexto adecuado, uso de ejemplos reales situación es familiares para aplicarlas.



- Uso de frases, impacto emocional.



- “Efecto de anclaje”, presentar lo más importante el inicio.



Contenido

Para el desarrollo del prototipo, se inició con una fase de investigación que incluyó la recopilación, jerarquización y análisis de información relevante, seguida de la planificación de la forma en que esta sería presentada. Esto implicó definir los elementos gráficos y narrativos adecuados para transmitir el contenido de manera efectiva. Tras realizar un focus group con los expertos en psicología, se integraron tanto los datos relevantes proporcionados durante la entrevista como los resultados obtenidos en la etapa de investigación previa, como se muestra en el [Anexo D](#). A partir de ello, se identificaron los puntos clave a incluir en el manual, priorizando información esencial, testimonios y otros recursos gráficos que garantizaran la interactividad y comprensibilidad del material para el público objetivo, en este caso, los padres de familia. Finalmente, la información recopilada se estructuró en seis secciones principales, que conforman el manual informativo, pensando en obtener un gran alcance del proyecto. Dividiendo esta información en:

1. Videojuegos y su impacto

- Infografías, aspectos positivos y negativos.
- Estadísticas visuales, tiempo que juegan.
- Edad.
- Género.
- Rango mundial.

2. Videojuegos adecuados

- Clasificación de los juegos (PEGI-ESRB), ejemplos y juegos.
- Lista de recomendaciones, juegos aptos por edad.

3. Tiempo recomendado

- Gestión de tiempo (tiempo en pantalla).
- Consejos, crear horarios según edad.
- Actividades reemplazo, física y social.

4. Comunicación abierta

- Hablar con empatía y sin confrontaciones.
- Testimonios.
- Acuerdo de uso de videojuegos.

5. Lista de recursos

- Mostrar aplicaciones de control parental por consola.
- Contactos con expertos (resolver dudas).

5.1. Guía configuración parental

6. Recursos gráficos

- Infografía/ calendario interactivo.

A partir de estos lineamientos, se procedió a la creación del primer prototipo del manual informativo, considerando tanto los aspectos conceptuales como los requerimientos funcionales. En primer lugar, se definió que el manual sería un recurso físico, lo que implicó seleccionar un tamaño adecuado para garantizar su manipulación sin comprometer su funcionalidad. Se optó por un formato cuadrado que refuerce el concepto del cubo rubik, donde también permite al usuario sostener el manual con comodidad, pensando en su peso, mientras interactúa con elementos desplegables integrados en ciertas secciones. Posteriormente, se evaluaron las categorías del manual donde sería pertinente incluir estos recursos interactivos, priorizando aquellas que requieran mayor dinamismo. Finalmente, se determinó la organización y presentación de la información, dividiéndola en distintos recursos gráficos que faciliten su comprensión y atractivo visual, como lo son:

- Infografías
- Tablas
- Gráficos de datos
- Estadísticas
- Testimonios
- Fotografías
- Ilustraciones

El desarrollo del manual informativo se orienta en reflejar el concepto clave a través de la interacción del usuario con el contenido. En este caso, se decidió aplicar la palabra clave del concepto seleccionado:

“Armando un entorno saludable”

mediante un enfoque que vincula el diseño del manual con la idea de construcción activa. Para ello, se seleccionaron contenidos que aborden distintas etapas del desarrollo infantil, estructurándolos en un formato interactivo que simula un proceso de ensamblaje dentro del propio manual, como se muestra en la figura 17. Este mecanismo no solo facilita la comprensión, sino que también refuerza la idea del concepto con el objetivo proporcionar herramientas a los padres para mejorar el entorno familiar.

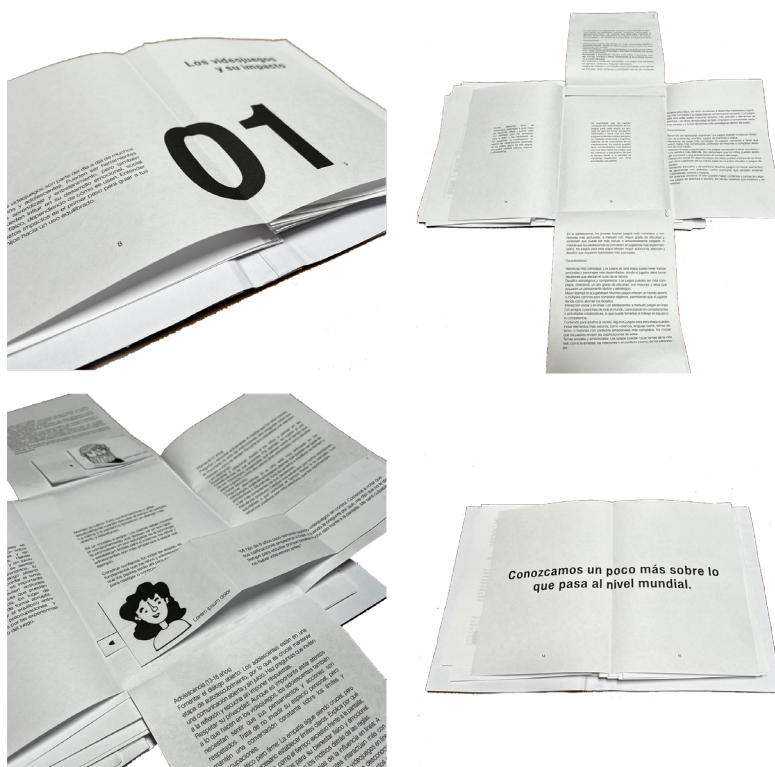
Tras este primer acercamiento del producto, se procedió a organizar el contenido que se mencionó anteriormente para formar parte del material. Este proceso permitió una aproximación del número de páginas que tendría el manual, así como planificar la distribución de la información en cada una de

ellas. Se elaboró un prototipo como se muestra en la figura 18 con el objetivo de analizar de manera más precisa estos aspectos, sirviendo como base para los siguientes pasos. Estos incluyeron la selección de una tipografía funcional, la definición de retículas y el uso de otros recursos gráficos que garantizaran la claridad y efectividad del diseño.

Figura 17. Primer prototipo de manual informativo, impreso desde casa,



Figura 18. Diferentes secciones y recursos interactivos del prototipo. Elaboración propia.



Formato, márgenes y retícula

El formato del manual a desarrollar será cuadrado de 15cm x 15cm, este fue elegido para reforzar la metáfora visual del cubo Rubik, un símbolo central en el diseño del prototipo. Este formato establece una relación conceptual directa con el mensaje del manual, representando la idea de resolución de problemas. Además, las proporciones cuadradas proporcionan un diseño compacto e ideal para facilitar su manipulación.

Figura 19. Formato manual cerrado. Elaboración propia.

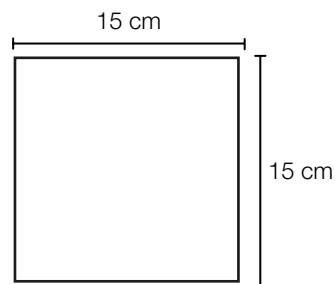
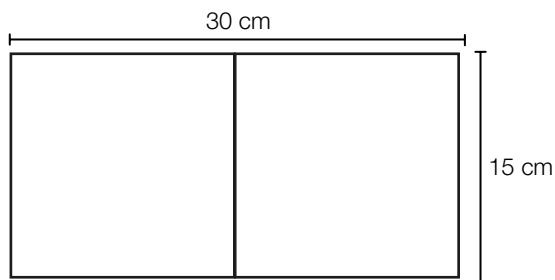


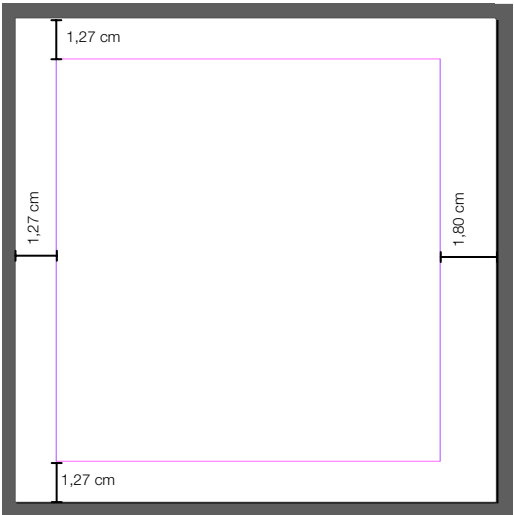
Figura 20. Formato manual abierto. Elaboración propia.



Al pensar en los márgenes también es importante pensar en la encuadernación ya que dependiendo de la técnica puede afectar directamente los márgenes de la página, ya que el área cercana al pliegue puede verse comprometida. Por lo tanto, se deben ajustar los márgenes interiores de cada lado de la página para garantizar que, una vez impreso y encuadernado el manual, el contenido sea fácilmente visible y accesible. Esta modificación en los márgenes asegura que, al abrir el manual, no se dificulte la lectura ni se pierda información en la zona del pliegue, permitiendo una experiencia de usuario fluida y sin problemas. Es por eso que los márgenes de la página son los siguientes:

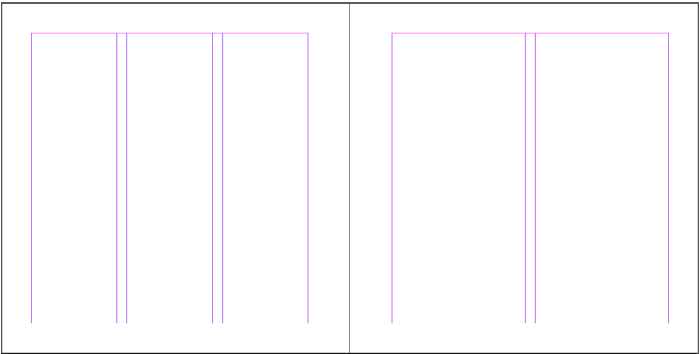
- Margen superior 1,27 cm
- Margen inferior 1,27 cm
- Margen interior 1,80 cm
- Margen exterior 1,27 cm

Figura 21. Medida márgenes por hoja individual. Elaboración propia.



Finalmente, se emplearán retículas de dos y tres columnas, seleccionadas por su funcionalidad y capacidad para organizar el contenido de manera equilibrada y coherente teniendo en cuenta que se quiere trabajar con páginas en espacio en blanco. La retícula de dos columnas será utilizada en secciones con mayor carga de texto, ya que facilita la legibilidad proporcionando una distribución ordenada de la información. Por su parte, la retícula de tres columnas permitirá una mayor flexibilidad en la disposición de elementos visuales, como gráficos o infografías. Este enfoque asegura que cada página del material mantenga un diseño estructurado y eficiente, basado en los objetivos de diseño establecidos.

Figura 22. Retículas de dos y tres columnas. Elaboración propia.



83%

de los padres en Estados Unidos usan herramientas de control parental en consolas para limitar el tiempo de juego y filtrar contenido.
Source: Common Sense Media (2019)

Control parental

Muchas consolas incluyen herramientas para gestionar el tiempo de juego y el tipo de juego para crear un ambiente seguro y saludable.

Límites de tiempo de juego: Las consolas permiten establecer un tiempo diario, estas herramientas pueden bloquear el acceso a la consola o requieren de una confirmación al agotarse el tiempo para poder seguir jugando.

Alertas de tiempo: Algunas consolas envían notificaciones directas a los padres y a los hijos un aviso previo para hacer una transición de actividad hacia otras actividades, ya sean tareas o juegos al otro lado.

Restricciones de contenido: Puedes configurar las consolas para bloquear juegos o contenidos no apropiados para la edad de tu hijo, garantizando que sea segura y adecuada según su edad.

El primer paso para encontrar un balance es reconocer que padres e hijos tienen un rol en este proceso. Comprender los efectos del uso excesivo de videojuegos es clave, ya que, aunque las consecuencias no son inmediatas, se acumulan con el tiempo y pueden afectar a largo plazo.

Comienza por pequeñas acciones

Establece límites claros y razonables sobre el tiempo de pantalla, como un horario diario o semanal que fomente actividades alternativas al entorno digital. Asegúrate de que los niños dediquen tiempo a actividades como deporte, lectura, dibujo o compartir con amigos y familiares para mantener un balance saludable. Sé un ejemplo a seguir, ya que los niños

aprenden observando: muestra que puedes disfrutar de la tecnología con moderación y hábitos equilibrados. Además, mantén una comunicación abierta, hablando con tus hijos sobre el tiempo que pasan frente a la pantalla, como se sienten al respecto y qué opinan sobre los límites. Esto les hará sentir involucrados y fomentará un entorno de confianza y equilibrio.

Código tipográfico

Para desarrollar el manual informativo se optó por una tipografía sans serif, seleccionando la familia Helvetica Neue, la cual se distingue por su estilo limpio, moderno y neutral. Esta tipografía como se muestra en la figura 23 es reconocida por su geometría equilibrada, su espaciado uniforme y su alta legibilidad, lo que la hace adecuada para su uso en textos extensos, garantizando una experiencia de lectura fluida y cómoda para el usuario.

Figura 23. Estilos tipográficos de la familia Helvetica Neue.

HelveticaNeue Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

HelveticaNeue Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

HelveticaNeue 45 light

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Secciones:

- Nombre de la sección entre 36 pt
- Número de la sección 400 pt
- Introducción 10 pt

Figura 24. Tamaños tipográficos de secciones.



Datos:

- Cifra 72 pt
- Dato textual 9 pt
- Fuente 7 pt

Figura 25. Tamaños tipográficos de datos y cifras.

90%

de los niños y adolescentes entre 8 y 18 años juegan videojuegos regularmente, según estudios globales.

Journal of the American Medical Association (JAMA) Pediatrics.

Contenido:

- Texto de introducción 9 pt
- Título 24 pt
- Subtítulo 15 pt
- Contenido 10 pt

Figura 26. Tamaños tipográficos de contenido.

Las categorías de videojuegos son una guía para que los padres comprendan el contenido de los juegos, evaluando aspectos como edad recomendada, violencia y temas sensibles, ayudándoles a tomar decisiones informadas.

Videojuegos como herramientas de desarrollo

Los videojuegos, utilizados de forma equilibrada, son herramientas poderosas para el desarrollo de habilidades importantes. Muchos fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones rápidas, mientras que los juegos colaborativos promueven el trabajo en equipo, la comunicación y el liderazgo. Además, contribuyen a mejorar

habilidades técnicas como la coordinación y el manejo de tecnologías digitales. Estas capacidades son transferibles a la vida real, enriqueciendo tanto el desarrollo académico como social de los jóvenes. Juegos con componentes educativos específicos también estimulan la creatividad, la imaginación y el aprendizaje en áreas como historia, ciencia o ma-

Exploremos su impacto y lo que los padres deben saber para acompañar a sus hijos en este mundo digital.

e-Sports

Son competiciones de videojuegos donde los jugadores, tanto profesionales como aficionados, se enfrentan en torneos en línea o presenciales. Aunque muchos lo ven solo como un juego, los esports han evolucionado hasta convertirse en una industria global que genera millones de dólares. En algunos países, como Corea del Sur o Estados Unidos, los eSports son tan populares como otros deportes tradicionales, como el fútbol o el baloncesto. Este fenómeno ha generado un cambio en las aspiraciones juveniles, reemplazando profesiones tradicionales con metas dentro del mundo gamer.

Twitch y YouTube

Son plataformas donde los jugadores transmiten sus partidas en vivo y los espectadores pueden aprender de sus estrategias. Aunque suelen ser inofensivas, algunos contenidos pueden incluir lenguaje o comportamientos inapropiados. Es importante que los padres expliquen a los niños que los streamers construyen personajes para entretener, lo que no siempre refleja su verdadera personalidad. Esto ayuda a los niños a disfrutar del contenido de manera crítica y a fomentar una identidad propia, evitando imitaciones inapropiadas.

Código cromático

También profundizamos en el código cromático de este manual, tomando los mismos colores del cubo Rubik que se muestra en la figura 27, que está relacionado con el concepto del proyecto y refuerza esta idea de equilibrio y organización en el entorno de videojuegos de los hijos. Cada color del cubo representa un aspecto clave de las responsabilidades parentales, como el tiempo en familia, las actividades recreativas, las obligaciones y la supervisión en el entorno digital. La elección de esta paleta busca establecer una asociación visual inmediata entre el contenido del material y la idea de “resolver el cubo”, es decir, alcanzar un balance saludable entre los diferentes aspectos ya mencionados que conforman la relación entre padres, hijos y videojuegos. Adicionalmente, los colores vivos y variados del Cubo Rubik funcionan como un recurso visual atractivo y fácilmente reconocible para captar la atención de los padres, manteniendo un diseño que transmite orden y estructura. Este código cromático también sirve como una guía intuitiva para organizar y diferenciar las secciones del manual, facilitando la navegación y comprensión del contenido por parte de los lectores. De esta manera, los colores no solo son decorativos, sino que actúan como un lenguaje visual funcional y coherente. Los colores dentro del cubo Rubik no tienen un significado establecido, sin embargo, de manera independiente cada color tiene su propio significado:

puede representar un lienzo limpio para trabajar hacia el equilibrio.
Naranja: Entusiasmo, motivación y energía. Asociado a la vitalidad, puede simbolizar la emoción de los desafíos.

Tomando en cuenta estas características de cada uno de estos colores, se pueden asociar a los diferentes aspectos que se quieren informar en el manual, por lo que cada color del Cubo Rubik se asignará a un tema específico dentro del manual, creando una estructura visual clara y organizada que refuerce el concepto de equilibrio. Por ejemplo, el rojo puede estar asociado con la supervisión y el mostrar las consecuencias; el azul, con la construcción de confianza y comunicación abierta entre padres e hijos; el verde, con actividades fuera de los dispositivos y actividades física; el amarillo, se asocia con estrategias creativas y recomendaciones para padres; el blanco, las pautas iniciales para comprender de mejor manera a sus hijos con el tema de los videojuegos; y el naranja, con la motivación y entusiasmo por establecer un entorno de videojuegos responsable.

Figura 27. Código cromático en base a cubo rubik. Elaboración propia.

Rojo: Energía, pasión, acción o peligro. En el contexto educativo, puede simbolizar el dinamismo o la necesidad de tomar decisiones rápidas.
Azul: Serenidad, confianza y estabilidad. Este color suele relacionarse con el pensamiento lógico o la calma necesaria para resolver problemas.
Verde: Naturaleza, equilibrio y renovación. Representa armonía y crecimiento, evocando la idea de un desarrollo saludable.
Amarillo: Alegría, optimismo y creatividad. Puede simbolizar ideas para encontrar soluciones.
Blanco: Pureza, claridad y comienzo. Este color



Código morfológico

El código morfológico que se va a utilizar en el manual son recursos de fotografía e ilustración, teniendo en cuenta que no serán ilustraciones de estilo infantil, como se muestra en la figura 28, esta técnica funciona como un recurso visual que agrega valor dentro del manual, ya que conecta el mundo real con la fantasía digital, en este caso los videojuegos. Mientras que la fotografía aporta una relación a la cotidianidad y las experiencias familiares de los padres, las ilustraciones añaden un elemento simbólico que permite explorar los conceptos

que se quieren trabajar, como el equilibrio entre los videojuegos y las responsabilidades de la vida diaria. Este enfoque no solo capta la atención del lector, sino que también facilita la comprensión de temas complejos, ayudando a transmitir un mensaje más significativo y visualmente atractivo. Así, esta propuesta visual se convierte en una herramienta eficaz para transmitir el mensaje central del manual: encontrar un balance saludable que beneficie al entorno de los padres como de sus hijos.

Figura 28. Moodboard de código morfológico, fotografía + ilustración. Elaboración propia.



Detalles técnicos y de producción

El material seleccionado para la producción del manual debe ser adecuado para un uso frecuente sin comprometer su durabilidad, por lo que es fundamental que sea lo suficientemente resistente para evitar daños con el paso del tiempo. Se requiere un material con un grosor apropiado que permita la impresión de colores puros sin que la tinta se traspase. Además, se debe considerar la resistencia de las secciones plegables, asegurando que no se arruguen ni se quiebren con el uso o el paso del tiempo. A su vez, el material debe ser lo suficientemente flexible para facilitar los dobleces necesarios.

En este contexto, se ha seleccionado imprimir el manual en papel couché laminado de 115 a 120 gramos, ya que este material ofrece protección tanto al papel como a la tinta, garantizando un acabado de alta calidad. Para la encuadernación del material se opta por la técnica de cocido, debido al número de páginas y que permite que el manual se abra completamente, es decir tiene una apertura plana, facilitando su uso, lo que es beneficioso para manuales interactivos o con mucho contenido visual y en este caso, teniendo en cuenta el uso de diversos plegables a lo largo del manual.

Encuadernación

Para la encuadernación del material editorial se ha seleccionado la técnica de cosido, debido a su resistencia, lo cual garantiza que el producto final sea funcional y se conserve tras un uso prolongado. Este método permite trabajar con pliegos o folletos diseñados en múltiplos de cuatro páginas, es decir:

4 folletos de 20 páginas cada uno.

lo que facilita la organización del contenido y la optimización de los recursos. Además, la técnica de cocido asegura un acabado profesional.

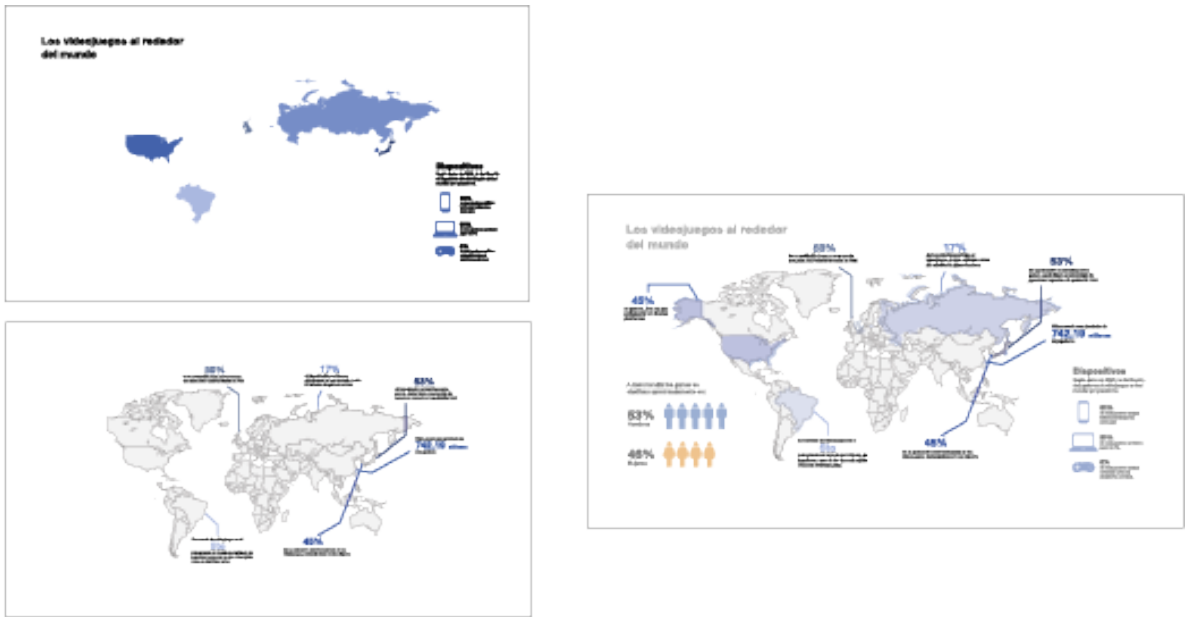
Figura 29. Referencia de encuadernación, método cosido. Sacado de lverso Impresión



Recurso página de acetato

El material incluye el desarrollo de una infografía interactiva utilizando impresión en acetato como recurso visual innovador. Este recurso permite superponer capas de información de manera dinámica. La impresión en acetato no solo aporta un valor estético al material, sino que también fomenta la interacción del lector al permitirle explorar la información de forma más activa.

Figura 30. Recurso infografía, impresión sobre acetato. Elaboración propia.

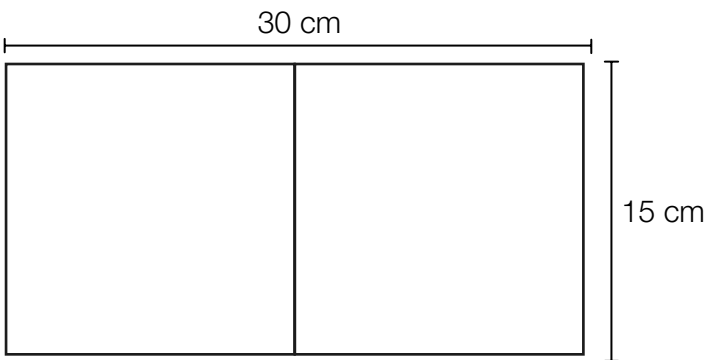


Diseño de páginas plegables

El diseño del manual informativo ha sido desarrollado considerando tanto la funcionalidad como la experiencia visual del usuario. Cada página ha sido estructurada para transmitir información de manera clara, atractiva y accesible. En esta sección, se

presentan los planos técnicos de las páginas seleccionadas, los cuales detallan: Los planos de las páginas que regularmente son de tamaño cuadrado, es decir, 15cm x 15cm lo que facilita la manipulación de los plegables.

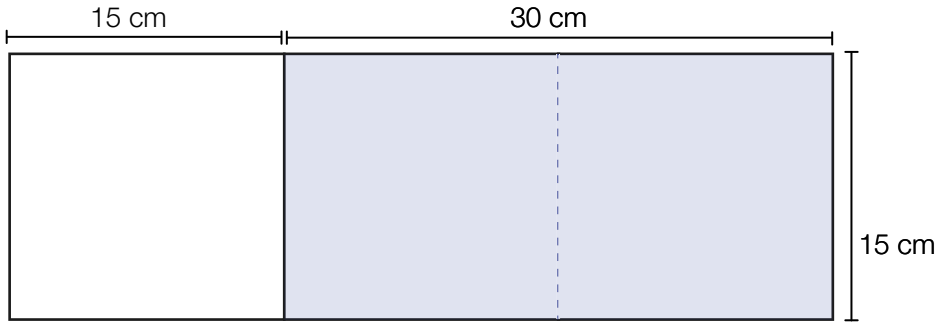
Figura 31. Medidas página base tamaño cuadrado para manual informativo. Elaboración propia.



Por otra parte, se han diseñado páginas específicas con elementos interactivos que incluyen secciones plegables, las cuales permiten una presentación dinámica de la información. Este enfoque busca no solo captar la atención del lector, sino también facilitar la comprensión de conceptos complejos a través de un diseño gráfico atractivo y funcional.

Las páginas plegables están diseñadas para ofrecer una experiencia interactiva, en la que el usuario puede desplegar elementos adicionales que contienen gráficos, datos o explicaciones complementarias al tema principal. Esto permite distribuir la información en capas, asegurando que el contenido más relevante esté siempre visible, mientras que los detalles adicionales se pueden descubrir al desplegar.

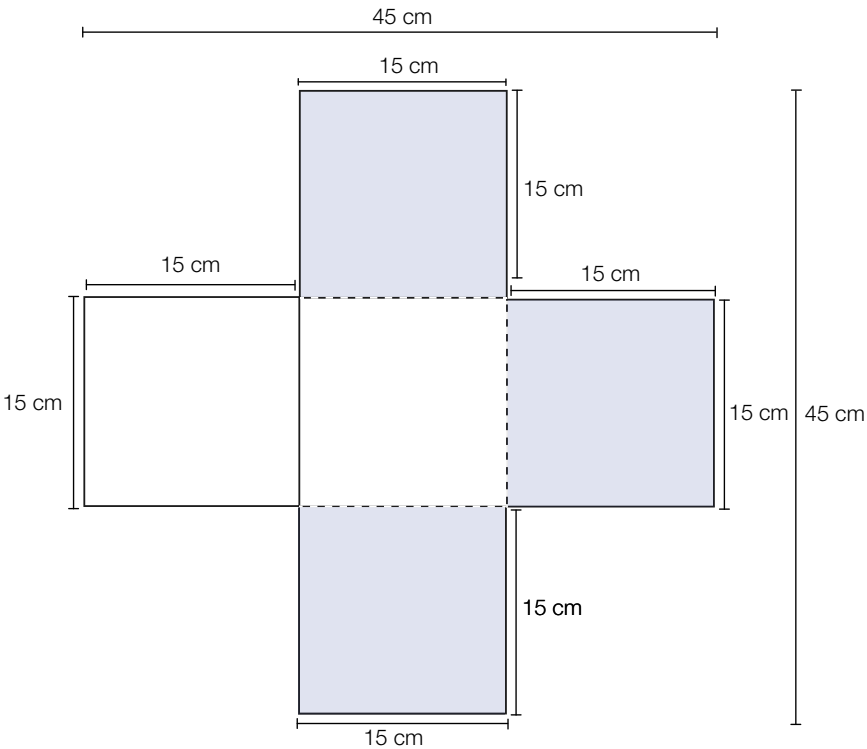
Figura 32. Estructura visual de planos de tamaño cuadrado con plegable.



El siguiente diseño consiste en un esquema basado en mostrar el concepto donde se logre ver que se arma esta parte del manual para más información sobre este tema del uso de videojuegos, permite una visualización dinámica y estructurada de las diferentes etapas del desarrollo humano que prioriza la primera infancia, infancia y adolescencia. Este diseño aprovecha la forma tridimensional del cubo para segmentar y destacar información relevante, facilitando su comprensión y análisis por parte del usuario. El plano está diseñado en forma de

una cruz desplegable, donde cada cara del cubo representa una edad específica del desarrollo. Las dimensiones y medidas de cada sección 15 cm x 15 cm, que sería un tamaño cuadrado sin embargo, al momento de tener estos desplegables abiertos las medidas cambian a 45 cm x 45 cm, están calculadas para asegurar una estructura uniforme y funcional al momento de interactuar con los plegables, lo que permite un ensamblaje preciso y un manejo intuitivo. Las líneas discontinuas indican las áreas de doblez, esenciales para la construcción del cubo.

Figura 33. Plano de diseño para representación de etapas del desarrollo humano.



Presupuesto

07

Presupuesto

El cálculo de los presupuestos se llevó a cabo considerando dos enfoques principales. El primero, se analizó el costo del proyecto desde la perspectiva de un estudiante estándar, incorporando todos los gastos relacionados con el sustento personal, como vivienda, alimentación y servicios básicos. Este análisis se desarrolló en base a los dos periodos académicos requeridos para llevar a cabo la investigación y el desarrollo del proyecto, lo que equivale a un lapso de 8 meses de trabajo, con 240 días laborables y un promedio de 4 horas de trabajo diarias.

Tabla 5. Presupuestos 8 meses. Elaboración propia.

Costo	
Honorarios profesionales	\$9800
Transporte	\$69
Prototipo	\$160
Equipos de oficina	\$10
Servicios básicos	\$20
Otros	\$20
Total \$10.079	

Asimismo, se determinó que el desarrollo del prototipo requirió una inversión adicional de 160 dólares. Posteriormente, se analizó el costo del proyecto en un escenario profesional realista, considerando la prestación del servicio de diseño. Bajo este contexto, y acorde con la escala del proyecto, se estimó un periodo máximo de ejecución de 4 semanas, equivalentes a 20 días laborables con jornadas de 8 horas diarias.

Tabla 6. Presupuestos profesional por 4 semanas. Elaboración propia.

Costo	
Honorarios profesionales	\$1,600
Costos fijos	\$150
Imprevistos (10%)	\$175
Equipos de oficina	\$10
Servicios básicos	\$30
Otros	\$20
Total \$1.985	

**Validación,
conclusiones y
recomendaciones**

08

Validaciones

El proceso de validación del manual informativo se llevó a cabo a través de entrevistas con expertos en diseño gráfico, psicología y el público objetivo, con el propósito de evaluar aspectos fundamentales como la claridad conceptual, la usabilidad, el impacto visual y la funcionalidad del diseño.

En la primera validación con el primer lector, Pablo Guzmán, docente de diseño gráfico, se evidenció tanto fortalezas como áreas de mejora en el manual informativo, destacó que el material presenta una línea gráfica coherente y bien estructurada, particularmente en los estilos de ilustración, lo que aporta consistencia y profesionalismo al diseño general. Asimismo, valoró la innovación que representan los recursos plegables, aunque señaló la necesidad de incluir instrucciones más detalladas para facilitar su uso, ya que estos elementos podrían no ser completamente intuitivos en un primer contacto. En relación con la portada y contraportada, se identificó la ausencia de un titular, enfatizando la importancia de este elemento para captar la atención del usuario y comunicar eficazmente el concepto central del manual. Adicionalmente, se sugirió la generalización del lenguaje empleado en el contenido, con el objetivo de evitar interpretaciones erróneas por parte de los padres de familia y garantizar una mejor comprensión. En términos de producción, se destacó la importancia de seleccionar un tipo de encuadernación adecuado que asegure la funcionalidad de los recursos plegables, minimizando errores potenciales durante su manipulación.

Con el segundo docente lector, Soraya Quelal, docente de diseño gráfico, menciona que en la validación del manual destacaron puntos positivos y áreas de mejora importantes, como se muestra en el [Anexo N](#). El concepto “Armando un entorno saludable” afirmó que logra transmitir de manera efectiva la idea de equilibrio entre el tiempo de juego y las responsabilidades familiares. Sin embargo, destacó la necesidad de reforzar los recursos gráficos para maximizar el impacto conceptual y visual del manual, es decir implementar los elementos de fotografía + ilustración, debido a que esa es la propuesta gráfica de todo el manual. En términos de composición, sugirió mejorar la diagramación general, priorizando el formato del manual para reforzar el concepto. Adicionalmente, recomendó reorganizar las infografías para mejorar su comprensión y flujo de lectura, asegurando una jerarquía visual clara que permita al usuario identificar rápidamente la información más relevante. Desde el enfoque de diseño interactivo, resaltó la innovación de los recursos plegables, pero señaló la falta de señales visuales que indiquen la dirección o el movimiento necesario para su manipulación, lo que podría dificultar la experiencia del usuario. En cuanto a la paleta cromática, señaló que esta refuerza el mensaje central al estar inspirada en el cubo Rubik.

En cuanto a los expertos en psicología, Xavier Gómez, Josselyn Ayala y Diana Caiza, del Centro Psicológico Integral Bellaterra, como aliados académicos, ofrecieron un análisis adicional sobre el impacto visual y conceptual del prototipo, como se muestra en la Figura 34. El concepto del cubo Rubik, central en el diseño, fue bien recibido por su

capacidad de simbolizar organización y resolución de problemas, alineándose con los objetivos del manual. Uno de los participantes expresó: “El cubo representa bien la idea de videojuegos y decisiones familiares, ya que puedes armarlo o desarmarlo, reflejando las dinámicas que se viven en el entorno familiar”, sin embargo, se sugirió reforzar visualmente este concepto mediante el uso de colores más llamativos o diferentes texturas en la portada, para captar mejor la atención del usuario y transmitir mayor dinamismo, es decir que a nivel cromático y de elementos de fotografismo necesita destacar más las ilustraciones para generar mayor impacto en el usuario.

Figura 34. Validación de prototipo final, con expertos en psicología, en el centro Bellaterra.



La validación se completó con la participación del público objetivo, compuesto por una madre de familia, como se muestra en la figura 35, quien tienen un hijo de 8 años que tiene un interés por los videojuegos. La participante destacó la funcionalidad general del manual, valorando la claridad en la comunicación del mensaje y la estética visual del diseño. Entre las sugerencias, recomendó incorporar pestañas en los elementos plegables para facilitar su manipulación. Estas observaciones fueron incorporadas en la versión final del manual, asegurando que el producto cumpliera con los objetivos de diseño planteados y respondiera a las necesidades del público objetivo.

Figura 35. Validación de prototipo final con público objetivo, padres de familia de 28 a 45 años.



Conclusiones

- 1.** La investigación realizada, complementada con el apoyo de expertos, permitió identificar y abordar temas clave dentro del manual, diseñados específicamente para conectar e impactar de manera efectiva en los padres. Estos temas fueron planteados teniendo en cuenta situaciones relevantes que afectan el control parental y brindar soluciones.
- 2.** La combinación de recursos gráficos, como imágenes fotográficas e ilustraciones, aporta una estrategia efectiva para la comunicación visual en el manual informativo. Las fotografías, al proporcionar un contexto realista, permiten al usuario relacionarse con el contenido, mientras que las ilustraciones, superpuestas a estas imágenes, ofrecen un enfoque más accesible y amigable. Esta combinación optimiza la comprensión del mensaje y facilita la reflexión de los padres.
- 3.** El formato físico del manual informativo se presenta como una solución más adecuada a comparación de un formato digital, ya que permite a los padres interactuar con los recursos gráficos. Este enfoque responde a los antecedentes del proyecto, donde se destaca la importancia de educar a los hijos a través del ejemplo.

Recomendaciones

- 1.** Se puede incluir más espacios fungibles a lo largo del manual aparte del calendario como actividades o ejercicios prácticos que inviten a los padres y sus hijos a reflexionar juntos sobre el uso de videojuegos, fortaleciendo la comunicación en el núcleo familiar.
- 2.** Considerar a largo plazo la creación de formatos digitales del manual, como versiones interactivas o aplicaciones móviles, para llegar a un público más amplio y acceso a diferentes plataformas.
- 3.** Realizar evaluaciones periódicas del impacto del manual en los centros donde se implemente, recolectando retroalimentación de los padres y profesionales para mejorar continuamente el diseño y contenido del material.

Bibliografía

Argentina: Impulsan la creación de un programa para prevenir la ludopatía juvenil en la provincia de Buenos Aires. (2024). YOGONET. Recuperado 20 de mayo de 2024, de <https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2024/04/18/98799-argentina-impulsan-la-creacion-de-un-programa-para-prevenir-la-ludopatia-juvenil-en-la-provincia-de-buenos-aires>

Bastidas Andrade. (2022). La adicción de los videojuegos y su impacto en el estado emocional de los estudiantes del 1 año de bachillerato del colegio la Inmaculada en el periodo 2020-2021. [Tesis, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24673/1/Tesis%20Final%20Leydi%20Nathaly%20Bastidas-signed-signed.pdf>

Casado, I. (2023). Hablemos de dopamina y videojuegos. Logopedia Psicología Educativa. Recuperado 29 de septiembre de 2024, de <http://www.logopediasanchinarro.es/hablemos-de-dopamina-y-videojuegos/>

Cómo tratar la adicción a los videojuegos. (2021). Intastur. Recuperado 8 de abril de 2024, de <https://www.intastur.es/adiccion-videojuegos/>
Detectan el primer caso clínico en el mundo de adicción a Fortnite. (2021b, septiembre 16). Dialoguemos. Recuperado 20 de abril de 2024, de <https://dialoguemos.ec/2021/09/detectan-el-primer-caso-clinico-en-el-mundo-de-adiccion-a-fortnite/>

El impacto de la tecnología en el desarrollo de videojuegos. (2022). Telefónica. Recuperado 7 de abril de 2024, de <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/tecnologia-en-desarrollo-de-videojuegos/>

En Ecuador cada vez existen más gamers ¿Qué buscan en un teléfono celular? (2023). La Hora. Recuperado 7 de abril de 2024, de <https://www.lahora.com.ec/pais/ecuador-existen-mas-gamers-que-buscan-telefono-celular/>

Entertainment Software Association. (2023). Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. Recuperado 2 de junio de 2024, de <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2023-2/>
expreso. (2023).

Ecuador espera alcanzar los 6,5 millones de gamers en 2027. Expreso. Recuperado 30 de junio de 2024, de <https://www.expreso.ec/ciencia-y-tecnologia/ecuador-espera-alcanzar-6-5-millones-gamers-2027-146651.html>

Fascara, J. (2018) Enseñando diseño. Heaven, D. (2029, 13 diciembre). Historias de adicción a los videojuegos: el nuevo trastorno de la OMS. MIT Technology Review. Recuperado 7 de abril de 2024, de <https://www.technologyreview.es/s/11658/historias-de-adiccion-los-videojuegos-el-nuevo-trastorno-de-la-oms>

Healthwise. (2023). Etapas del desarrollo de los 11 a los 14 años de edad. Cigna. Recuperado 20 de abril de 2024, de <https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/hw/etapas-del-desarrollo-de-los-11-a-los-14-aos-de-abo8758>

Industria de Videojuegos. (2021). PROECUADOR. Recuperado 7 de abril de 2024, de <https://www.proecuador.gob.ec/industria-de-videojuegos/>
Instituto Europeo Alfi. (2023, 28 noviembre). Adicción videojuegos. Recuperado 20 de abril de 2024, de <https://www.institutoeuropeoalfi.es/blog/adiccion-videojuegos/#:~:text=Causas%20principales%20de%20la%20adicci%C3%B3n&text=H%C3%A1bitos%20de%20vida%20solitarios,-juega%20constantemente%20a%20los%20videojuegos.>

Jerez, S. (2022). Consumo de videojuegos aumentó un 62% en pandemia, pero la tendencia no baja con el desconfinamiento. biobiochile.cl. Recuperado 2 de junio de 2024, de <https://www.biobiochile.cl/noticias/ciencia-y-tecnologia/videojuegos/2022/04/26/el-consumo-de-videojuegos-aumento-un-62-en-pandemia-la-tendencia-no-baja-con-el-desconfinamiento.shtml>

JOHNSON, M. (2012). Problem Solvent. China. Lira, A. (2024). Los videojuegos, un tesoro en el mundo de la tecnología. Samsung Electronics México. Recuperado 2 de junio de 2024, de <https://news.samsung.com/mx/los-videojuegos-un-tesoro-en-el-mundo-de-la-tecnologia>

López Gómez, D. (2023). Adicción a los videojuegos. menteAmente. Recuperado 7 de abril de 2024, de <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>

McCarthy, C. (2021). Protecting children from the dangers of virtual violence. Harvard Health Publishing. Recuperado 17 de junio de 2024, de <https://www.health.harvard.edu/blog/protecting-children-dangers-virtual-violence-2016080210036>

Mella, C. (2022). Los nuevos hábitos de la pandemia acentúan la adicción a los videojuegos. PRIMICIAS. Recuperado 30 de junio de 2024, de <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/adicciones-videojuegos-habitos-pandemia/>

Medecigo Castillo, M. G. (2021). ¿Para qué nos sirve entender las características de cada generación? EXPOST. Recuperado 9 de septiembre de 2024, https://www.iexe.edu.mx/ desarrollo-humano/para-que-nos-sirve-entender-las-caracteristicas-de-cada-generacion/?srsltid=AfmBOopoX3xehXwn3GZXs8RbjEyleo1hTmcR-QqcU_I_jC_rGlxtGeKzU

Neil, L. & Ambrouse, G. (2013) Bases del Diseño Gráfico 02: Investigación en el Diseño. Barcelona, España: Editorial PAD. Pág. 104

Noticias externas. (2021). DE LA DIVERSIÓN A LA ADICCIÓN: LOS VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA. Fundación Patologica Dual SEPD. Recuperado 2 de junio de 2024, de <https://fundacionpatologiadual.org/de-la-diversion-a-la-adiccion-los-videojuegos-durante-la-pandemia/>

Ortega, C. (2023, 16 octubre). Generación Alfa: Características de los nacidos en la era digital. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/generacion-alfa/>

Primicias. (2022). La generación Z dedica el 58% de su tiempo a los videojuegos. PRIMICIAS. Recuperado 2 de junio de 2024, de <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/generacion-z-mas-tiempo-videojuegos/>

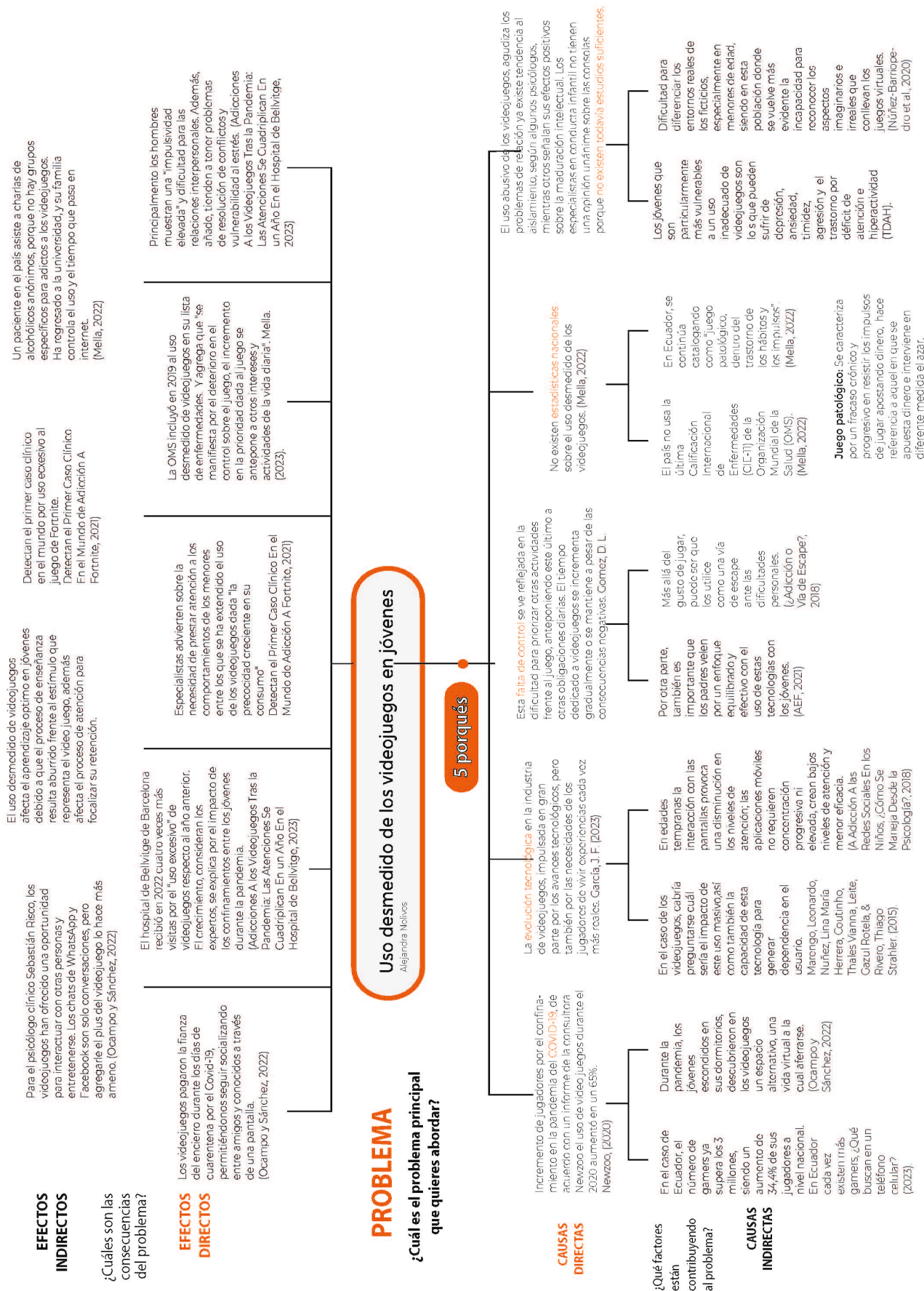
Reyes, E. (2020). El COVID-19 hará que la industria de gaming crezca 9.3% en 2020. Expansión. <https://expansion.mx/tecnologia/2020/05/19/el-covid-19-hara-que-la-industria-de-gaming-crezca-9-3-en-2020>

Sabater, V. (2022, 1 febrero). ¿Por qué los niños imitan a los adultos? La Mente Es Maravillosa. https://lamenteesmaravillosa.com/por-que-los-ninos-imitan-a-los-adultos/#google_vignette
Visocky, J. y K. (2018) Manual de investigación para diseñadores. Barcelona, España: Editorial Blume. Pág. 70 – 71

We are Family Iberia. (2024). ¿Son los videojuegos un entretenimiento o un escape emocional para la Gen Z? We Are Family Iberia. Recuperado 10 de junio de 2024, de <https://we-are-family.com/es/blog-y-noticias/son-los-videojuegos-un-entretenimiento-o-un-escape-emocional-para-la-gen-z/>

Grinspoon, P. (2020). The health effects of too much gaming. Harvard Health Publishing. Recuperado 17 de junio de 2024, de <https://www.health.harvard.edu/blog/the-health-effects-of-too-much-gaming-2020122221645>

Anexos



Anexo A. Diagrama árbol de problemas, identificación de problema central. Elaboración propia.



-Restricciones de edad para ciertos tipos de juegos.

Todos: el contenido por lo general es apto para todas las edades, cantidad mínima de violencia o fantasía ligera y lenguaje moderado.

Todos +10: contenido apto para personas de 10 años o más, poco de violencia, temas mínimamente provocativos.

Adolescentes: apto para personas de 13 años o más, puede que contenga violencia, temas ininuatantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, lenguaje fuerte.

Maduro +17: contenido apto para 17 años o más, violencia intensa, contenido sexual, lenguaje fuerte.

Adultos únicamente +18: escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Guía de clasificaciones | ESRB Ratings. (2023, 14 febrero)

-Políticas de protección del consumidor.

Reglamento general de protección de datos (RGDP): La protección de las personas físicas en relación con el tratamiento de datos personales es un derecho fundamental. El artículo 8, apartado 1, de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea («la Carta») y el artículo 16, apartado 1, del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea (TFUE) establecen que toda persona tiene derecho a la protección de los datos de carácter personal que le conciernan.

Ley orgánica de protección de datos y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD): Tiene por objeto garantizar el derecho a la protección de datos personales, que incluye el acceso y decisión sobre la información y datos de este carácter, así como su correspondiente protección. Legal, A. (2022).

-Políticas de salud mental que aborden los riesgos asociados a la salud mental.

Plan Estratégico Nacional de Salud Mental: En el Ecuador la Constitución del año 2008 reconoce en temas puntuales la importancia de la asistencia psicológica para garantizar la estabilidad física y mental de la población. De igual manera en la *Ley Orgánica de Salud* relacionado al consumo de tabaco, bebidas alcohólicas, psicotrópicos, estupefacientes y otras sustancias que generan dependencia. Ministerio de Salud Pública. (2017).

POLÍTICO



-Impacto económico en videojuegos.

Del 2019 al 2024 se proyecta más del 8.7% de tasa compuesta de crecimiento anual, llegando a los 218.7 mil millones de dólares en ventas en el Ecuador. Industria de Videojuegos. (2021).

-Crecimiento de ventas a nivel mundial.

La consultora especializada en gaming, Newzoo, pronosticó que en 2020, la industria de los videojuegos tuvo un ingreso de 159.3 mil millones de dólares, un 9,3 % más que el 2019. Los juegos móviles experimentaron el mayor aumento; se estima que generaron ingresos de 77.2 mil millones dólares en 2020, con un crecimiento anual de 13.3%. Impacto de la cultura "Gamer" en la sociedad, (2022).

ECONÓMICO



-Crecimiento de gamers en el Ecuador.

En el caso de Ecuador, el número de gamers ya supera los 3 millones; pero para 2030 podría ser superior a los 6 millones. En Ecuador cada vez existen más gamers, ¿Qué buscan en un teléfono celular? (2023).

-Relaciones interpersonales deficientes.

Varios estudios de seguimiento ha demostrado que jóvenes adictos a los videojuegos tenían un riesgo significativamente mayor de desarrollar trastornos mentales como la depresión y la fobia social, además de serios problemas escolares. (Gentile et al., 2011).

Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015).

La OMS incluyó en 2022 al uso desmedido de videojuegos en su lista de enfermedades.

Lo define como "un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente a juegos digitales o videojuegos, que puede ser en línea o fuera de línea". Y agrega que "el uso desmedido a los videojuegos se manifiesta por el deterioro en el control sobre el juego, el incremento en la prioridad dada al juego se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria". Mella. (2023).

Salud mental en gamers.

Una revisión sistemática de 20 estudios demostró que de estos el 75% reportó una correlación significativa con depresión y 57% con ansiedad.

Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015).

SOCIAL



-Evolución tecnológica en la industria de videojuegos.

Impulsada en gran parte por los avances tecnológicos, pero también por las necesidades de los jugadores de vivir experiencias cada vez más reales.

En los próximos cinco años es probable un cambio radical que tienen el potencial de crear experiencias de juego más inmersivas, personalizadas e interactivas, y mantener a los jugadores involucrados durante más tiempo.

García, J. F. (2023)

-Implantación del 5G

El 5G ofrece latencias que bajan a un solo milisegundo, lo que permite jugar en tiempo real, también permite que cualquier persona pueda jugar desde cualquier sitio. La conexión garantiza un retardo nulo en las acciones, por lo que su experiencia será positiva.

El impacto de la tecnología en el desarrollo de videojuego. (2022).

TECNOLÓGICO



-Generación de residuos electrónicos.

En Ecuador, la generación de residuos electrónicos, también conocidos como e-waste, alcanzó las 103.000 toneladas métricas en 2021. Durante el mismo año, Ecuador se posicionó como uno de los diez mayores generadores de basura electrónica en América Latina y el Caribe.

Statista Research Department. (2023).

-Consumo energético

Los dispositivos de juego, como las consolas y las computadoras, consumen electricidad significativa, especialmente cuando se utilizan durante largos períodos de tiempo. Las consolas de videojuegos, como PlayStation y Xbox, tienen un consumo promedio de energía de alrededor de 100-200 vatios durante el juego. (El Impacto Ambiental de los Videojuegos: Explorando Sus Implicaciones y Soluciones, 2023)

-Responsabilidad del consumidor

Los jugadores pueden considerar la reutilización de dispositivos de juego en lugar de comprar nuevos con cada actualización. Además, al final de su vida útil, los dispositivos deben ser reciclados adecuadamente a través de programas de reciclaje electrónicos o devueltos al fabricante para su gestión adecuada de residuos.

(El Impacto Ambiental de los Videojuegos: Explorando Sus Implicaciones y Soluciones, 2023)

ECOLÓGICO



-Derecho de imagen y derecho moral de integridad.

Está reconocido en la legislación ecuatoriana a través del Art. 66 No. 18 (*El derecho al honor y al buen nombre. La ley protegerá la imagen y la voz de la persona.*) de la Constitución de la República del Ecuador, el mismo que puede ser negociado con los organizadores de eventos (e-sports) como parte del ámbito de autorregulación que opera en esta industria. Solines Moreno, P. (2020). Protección jurídica de los videojuegos en Ecuador.

-Posibles demandas contra empresas de videojuegos por daños relacionados con la salud mental.

Una demanda presentada por 33 estados en un tribunal federal de California afirma que Meta recopila de forma rutinaria datos sobre niños menores de 13 años sin el consentimiento de sus padres, en violación de la ley federal. (Los Estados Demandan A Meta Alegando Que Sus Plataformas Sociales Son Adictivas y Dañan la Salud Mental de los Niños, 2023)

LEGAL



-Diseño para información

Evaluación del concepto y estilo gráfico

Estudiante: María Alejandra Nolivos

Objetivo general

- Informar a los padres de familia mediante un material gráfico de fácil comprensión y acceso, sobre las consecuencias del uso desmedido de videojuegos en sus hijos preadolescentes, mejorando su control parental.

Concepto Primera propuesta

- **Fantasia supervisada:** Hace referencia a que los padres de familia se involucren más en el entorno de juegos de sus hijos, compartiendo la experiencia de explorar mundos mágicos e inmersivos al igual que interactuar con personajes ficticios de manera responsable y guiada, donde los padres no solo comprenden mejor el entorno digital de sus hijos, sino que también establecen límites.



Estilo Primera propuesta

- **Código cromático:** Se realiza con colores violetas y azules (magia, místico).
- **Código morfológico:** En cuanto a las texturas se busca simular un pergamino que haga referencia a la fantasía, bordes rasgados e ilustraciones no tan infantiles teniendo en cuenta que es para padres de familia y algunos elementos que evoquen a la magia, como pictogramas.
- **Código tipográfico:** Para la tipografía después de realizar la exploración se concluye que se necesita una tipografía san serif, para su fácil legibilidad.



Anexo C. Presentación para validaciones, propuestas de concepto gráfico.

Link

https://drive.google.com/file/d/1vDPXjQ9ue8EyY9gWI2IHcQiyO3_RKNE2/view?usp=sharing

Proyecto por etapas

- potencial adicción → llenas un vacío / falta de padres
 - ↳ enfoque neuronal → gráfico cerebro
 - ↳ antes / después → niña] comparación estímulos (drogas)
 - ↳ prevención - reflexión
- datos - imágenes
 - tipos de videojuegos
 - stream / twitch
- Vocabulario
 - ↳ trans fondo
 - ↳ copiar estilo
- psicoeducación → padres
 - ↳ efecto de pantalla

Límites

- ↳ paternidad activa / balanza
 - ↳ involucrarse
- trans fondo de juegos
 - ↳ saber el tipo de contenido
 - ↳ cuestionar el por qué juegan
 - ↳ conciencia
 - ↳ jugar por diversión (no adicción)
- Falsos diagnósticos → (streamers, padres)
- Recomendaciones
 - ↳ sobre estimulación / Programas para niños
 - smile & learn
 - dr. vínculos
- los niños se apropian del juego / debe haber comprensión → comunicación

conexión a nivel emocional → (!) "les va a pasar algo malo"

supervivencia → No tienen reacción retentiva

Abarcar relación académica

Testimonios → QR (para más info.)

- Generar rutina → actualmente niños "inútiles"
 - ↳ hacer que el niño encuentre algo que les apasione
- Reemplazar hábito

Neuro-Class
(blog - artículos)
• parámetros de uso
• estrategias
↓
cursos digitales

¿Qué voy a mostrar?

- 1 Videojuegos y su impacto
- infografías
 - ↳ aspectos positivos y negativos
 - estadísticas visuales
 - ↳ tiempo que jugar
 - edad
 - género

- 2 Videojuegos adecuados
- ↳ clasificación de juegos (PEGI-ESRB)
 - ejemplos, juegos
 - lista recomendaciones juegos aptos

- 3 Tiempo recomendado
- ↳ gestión de tiempo (tiempo en pantalla)
 - ↳ consejos
 - crear horario
 - juegos
 - actividad física y social

- 4 Comunicación abierta
- ↳ hablar con empatía y sin confrontaciones
 - ¿Testimonios?
 - Acuerdo de uso de videojuegos

- 5 Lista de recursos
- mostrar apps de control parental
 - contactos con expertos
 - ↳ resolver dudas
- 5.1 Guía de configuración de control parental

6 opciones del entorno saludable.

Manual Informativo

- Físico
- accesible
- A5
 - ↳ porque tiene mucho info.



datos

tablas

imágenes

- Retícula modular
- Retícula jerárquica
- columna asimétrica

Etapas de la niñez → diferentes herramientas dependiendo la edad

→ Romper el patrón, cambio de síntoma

→ Comparar escenarios reales → llevar al niño a la realidad

→ **niños: Burbuja**

¡Cuidado!

→ generación Alfa

¿Cómo evitar? → conexión parte emocional

→ proponer: tareas

temas

objetivos

→ plantear a los niños / activar la creatividad

padres involucrados

→ Conocer a tu hijo → observar que hacen

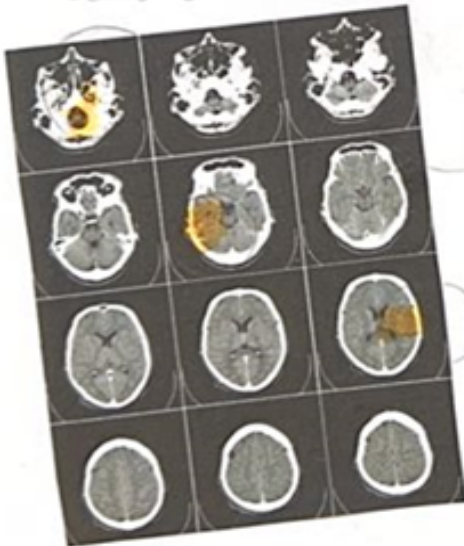
INVOLUCRARSE

"que hago lo que quiera"

equilibrio

¡Cuidado!

→ Recursos



→ tomografías funcionales / comparación estímulos (drogas)

→ gráficas impactantes

• datos

→ Opciones

→ no de forma autoritaria pero estar presente

Papalia

→ desarrollo humano

herramientas dependiendo la edad

Nacimiento
Primera infancia
(0-5 años)
Infancia
(6-11)
adolescencia
(12-18)

DISEÑO INTELENTE

Las 100 cosas que todo diseñador necesita saber sobre las personas (2021)

Susan M. Weinschenk

La atención es limitada → priorizar info. evitar sobrecarga o usar elementos visuales, puntos de atención

La memoria funciona en fragmentos → info en bloques, secciones breves, organizadas, listas o gráficos

Poder de las imágenes → imágenes y gráficos para ideas clave o procesos (retención de info)

El contexto influye en la percepción → Presentar datos o instrucciones en el contexto adecuado, uso de ejemplos reales o situaciones familiares para aplicarlas.

Emociones mejoran la retención → lo emoción es más fácil de recordar apelar a emociones, testimonios, frases - impacto emocional

Sesgo cognitivo → toman decisiones rápidas con base a patrones o experiencias pasadas "efecto de anclaje" (presentar lo más importante al inicio)

Logros y reconocimientos → las personas responden bien cuando ven progresos

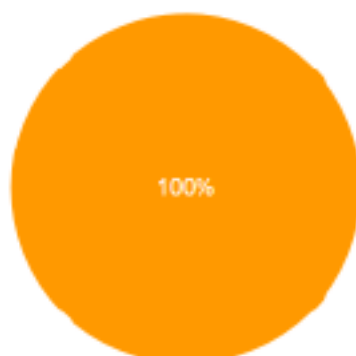
Estructura modular y flexible → se pueda leer por secciones independientes o consultarlo en el orden que necesitan, info. rápida

- Consejos
- Incluir recordatorios visuales
- Diseños visuales que expliquen conceptos
- Mensajes positivos
- Identificamos letras mediante patrones (15)
- 14 Fórmulas de legibilidad

Fórmula de Flesch-Kincaid

¿Cuánto tiempo pasan en el trabajo?

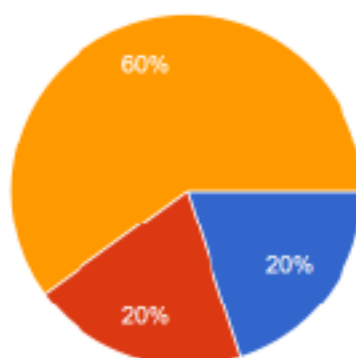
5 respuestas



- De 2 a 5 horas
- De 5 a 8 horas
- Más de 8 horas

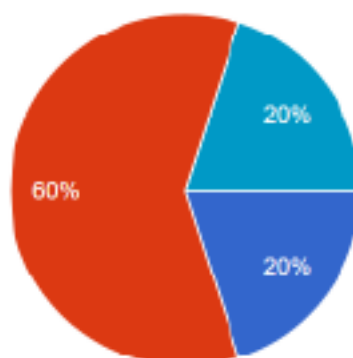
¿Cuánto tiempo pasan en su casa entre semana?

5 respuestas



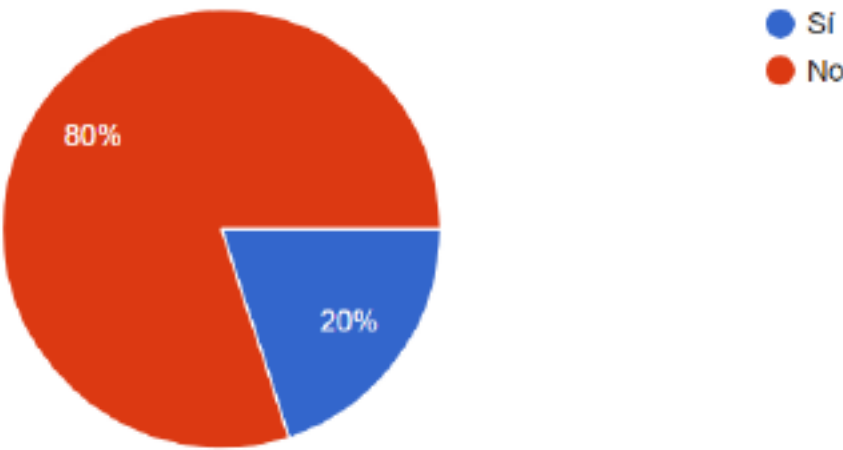
- Menos de 5 horas
- De 5 a 7 horas
- De 7 a 10 horas
- Más de 12 horas

¿Con quién pasan más tiempo sus hij@s?



- Solos
- Con sus hermanos
- Con la madre
- Con el padre
- Con ambos padres
- Empleada

¿Ha notado algún cambio en su rendimiento académico o social desde que su hij@ juega videojuegos?



¿Han surgido conflictos en su familia debido a su hij@ juegue videojuegos?, si es así, escriba un corto ejemplo.

No realiza sus tareas de casa

no

No

Si peleas sobre ese tema

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo:				
Estudiante: María Alejandra Nollivos				
Evaluado por: Pablo Guzmán				
Fecha: 2024-10-24				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	2	2	3	Mejorar redacción de conceptos
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	1	2	3	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	2		3	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	2	2	2	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?		2	2	No se visualiza estilo gráfico (primer concepto)
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	2	2	3	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	2	1	2	
TOTAL	11	11	18	

Anexo I. Evaluación primer docente lector, Pablo Guzmán, concepto y estilo gráfico. Elaboración propia.

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo:				
Estudiante: María Alejandra Nollivos				
Evaluado por: Soraya Quelal				
Fecha: 2024-11-08				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	3	3	3	
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	2	3	3	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	1	2	2	2do y 3er concepto
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	1	2	2	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	2	3	2	Estilo gráfico atractivo (fotografía+ilustración), no literal.
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	1	2	2	Profundizar en la experiencia
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	1	2	3	Explotar más la interacción.

Anexo J. Evaluación segundo docente lector, Soraya Quelal, concepto y estilo gráfico. Elaboración propia.

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo:				
Estudiante: María Alejandra Nolivos				
Evaluado por: Xavier Gómez (Centro psicológico integral Bellaterra)				
Fecha: 2024-11-13				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	3	1	3	Buenos conceptos, mejorar el segundo.
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	2	2	3	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	2	1	2	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	1	2	2	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	1	1	2	
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	2	3	2	Estilo gráfico muy infantil, pensar más en los padres.(primer concepto)
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	2	2	2	
TOTAL	13	12	16	

Anexo K. Evaluación primer aliado académico del concepto y estilo gráfico. Elaboración propia

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo:				
Estudiante: María Alejandra Nolivos				
Evaluado por: Diana Caiza (Centro psicológico integral Bellaterra)				
Fecha: 2024-11-13				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	1	3	3	No solo género fantasía, puede ser confuso
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	3	2	3	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	3	2	3	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	2	1	1	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	1	3	2	
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	1	3	1	Usar diferentes estilos gráficos
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	2	2	2	
TOTAL	13	16	15	

Anexo L. Evaluación segundo aliado académico del concepto y estilo gráfico. Elaboración propia

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo:				
Estudiante: María Alejandra Nollivos				
Evaluado por: Josselyn Ayala (Centro psicológico Integral Bellaterra)				
Fecha: 2024-11-13				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	2	1	2	
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	3	2	3	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	1	2	2	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	2	1	3	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	2	2	3	Muy infantil (primer concepto)
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	2	3	1	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	3	3	3	Lleva a una solución física.
TOTAL	15	14	17	

Anexo M. Evaluación tercer aliado académico del concepto y estilo gráfico. Elaboración propia

Validación prototipo final

Docente lector: Soraya Quelal

Claridad del Concepto y Objetivo:

- ¿El concepto "Armando un entorno saludable", basado en el diseño inspirado en el cubo Rubik, logra transmitir de manera clara y efectiva la idea de equilibrio entre el tiempo de juego y las responsabilidades familiares?

Si se muestra, aunque pueden mejorar los recursos para reforzar el concepto.

Eficiencia Gráfica y Usabilidad:

- ¿Los recursos gráficos, como infografías, ilustraciones y actividades interactivas, están estructurados de manera que sean comprensibles y atractivos tanto para los padres como para sus hijos?

Si son atractivas, algunos recursos, son buenos, pero necesitan ser mejor diagramados y combinar los elementos de fotografía e ilustración en todas las páginas que se utilicen y reorganizar principalmente las infografías.

Funcionalidad del Diseño:

- ¿El formato y la estructura del manual, incluyendo los elementos desplegables y el diseño interactivo, aportan a una experiencia de usuario intuitiva y acorde con el propósito del proyecto?

Hay que reforzar el tema de la experiencia por ejemplo en el formato y faltan elementos que indiquen la dirección del movimiento de los plegables

Impacto Visual y Comunicativo:

- ¿El uso de la paleta cromática basada en el cubo Rubik, junto con la tipografía seleccionada, refuerza el impacto visual y facilita la comprensión del mensaje central del manual?

Si tienen fácil legibilidad, pero hay que revisar el uso de texto en destacados, jerarquía y jugar con tamaños tipográficos para dar más impacto.

<https://drive.google.com/drive/folders/1i6xpQxLUOajNN8inZGDgBzt39UBcx0DB?usp=sharing>

Anexo N. Enlace entrevistas y material gráfico.

