

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Carrera de Diseño Profesional con mención en Diseño Gráfico y Comunicación Visual
Disertación previa a la obtención del título de Diseñador Profesional con mención en
Diseño Gráfico y Comunicación Visual

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA EDUCAR SOBRE EL DELITO DE GROOMING A ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOMÁS MORO

Nombre: Verdesoto Valeria
Directora: Karla Betancourth
Quito, lunes 20 de junio, 2022



ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--------------------------------------|----|
| Introducción | |
| Prólogo | |
| Agradecimientos | |
| Descripción del Caso | |
| Aspectos Externos | 10 |
| Aspectos Internos..... | 16 |
| Problema Gráfico | |
| El Libro de Sebas | 22 |
| El Libro de Tere | 24 |
| El mundo Virtual de Eugenia..... | 26 |
| ¿Qué es el Grooming? | 28 |
| Alicia a través de la Pantalla | 30 |
| Problema Gráfico..... | 32 |
| Requerimientos Gráficos..... | 34 |
| Objetivos Gráficos | 35 |
| Solución Gráfica | |
| Generación de la Idea..... | 37 |
| Definición de la Forma | 44 |
| Prototipo Inicial | 48 |
| Validación Inicial | 53 |
| Prototipo Final..... | 55 |
| Validación Final | 64 |
| Recomendaciones..... | 68 |
| Conclusiones | 69 |
| Anexos..... | 70 |
| Fuentes | 71 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|-------|
| Agradecimientos | 8 |
| Situación en Ecuador | 10 |
| Jóvenes de 12 a 14 años..... | 13 |
| Vulnerabilidad en internet | 14 |
| Grooming..... | 15 |
| Estrategia de Enseñanza | 16 |
| Perfil del Estudiante | 19 |
| Análisis Tipológico del Libro de Sebas | 22-23 |
| Análisis Tipológico del Libro de Tere..... | 24-25 |
| Análisis Tipológico del Mundo Virtual de Eugenia..... | 26-27 |
| Análisis Tipológico de ¿Qué es el Grooming? | 28-29 |
| Análisis Tipológico de Alicia a través de la Pantalla | 30-31 |
| Problemas Gráficos | 33 |
| Requerimientos Gráficos..... | 34 |
| Objetivos Gráficos | 35 |
| Tablas para la Definición de la Forma | 45-47 |
| Esquema del Concepto Inicial | 51 |
| Validación del Comitente..... | 64-65 |
| Validación del Usuario | 65 |
| Validación del Especialista..... | 66-67 |
| Ajustes..... | 68 |

INTRODUCCIÓN

Junto al transcurso del tiempo la tecnología se ha llegado a posicionar como una parte fundamental para el día a día de las personas, se ha convertido en una necesidad antes que un lujo, sobre todo para los nativos digitales ya que nacen condicionados por el encontrarse rodeados de dispositivos electrónicos y herramientas digitales, sin embargo, estas facilidades tecnológicas pueden llegar a representar un riesgo para los consumidores, pues pueden exponerse frente a una gran variedad de usuarios, entre ellos se pueden incluir a los groomers.

El grooming es un delito ejecutado por una persona mayor de edad, a quien se le denomina groomer, su fin es el de extorsionar al menor mediante amenazas fundamentadas en compartir su contenido íntimo. A pesar de la gravedad del delito, la difusión sobre el tema es escasa debido a factores tanto económicos como sociales.

La intervención del proyecto tiene el propósito de generar material educativo como apoyo a la institución en materia de educación sexual, con el fin de difundir conocimiento.

El planteamiento de los objetivos se desarrolló en base a las necesidades del caso de estudio.

Para poder conseguir la meta propuesta se plantearon objetivos:

Objetivo General

Diseñar material educativo sobre el delito de grooming, que contribuya a la educación integral sexual de adolescentes con un rango de edad entre los 12 y 14 años que cursan Educación General Básica Superior.

Objetivos Específicos

Investigar en el entorno del adolescente, enfocado en el aspecto académico y enfatizando en la disponibilidad de material educativo que abarque el tema para hallar incidencias desde el diseño.

Generar, con base en aspectos teóricos de diseño, material gráfico que responda a las necesidades de enseñanza de la institución frente al tema.

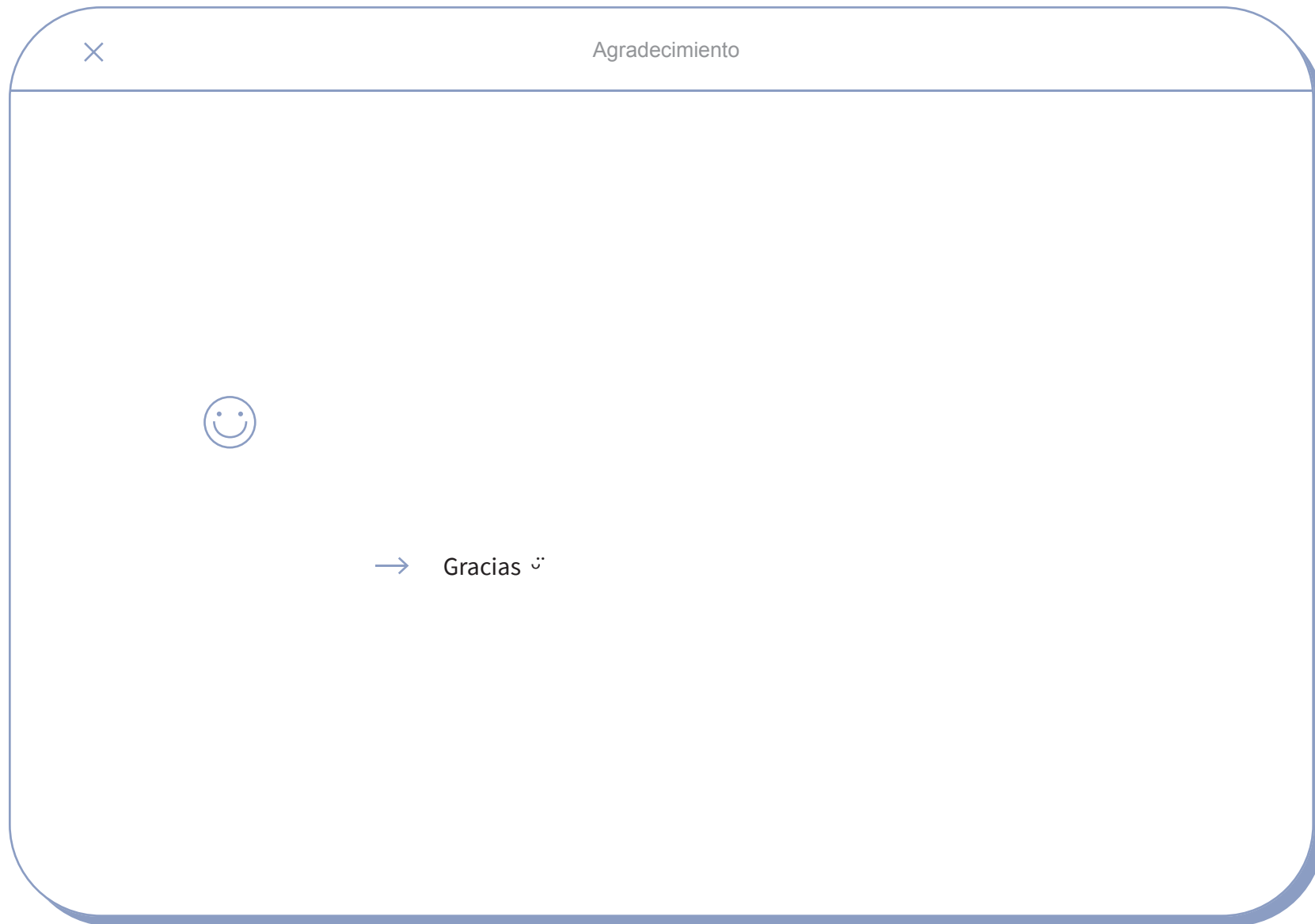
Validar aspectos del proyecto, a nivel técnico, mediante herramientas de evaluación remitidas a profesionales, centrándose en el cumplimiento de criterios teóricos de diseño y normas para satisfacer las necesidades de aprendizaje del usuario.

Prólogo

Por otro lado, se asocia al propósito de la implementación del proyecto con la información expuesta en el Documento Programa País 2019-2022, donde se explicita el desarrollo de programas que promuevan la prosperidad y sostenibilidad del país, entre sus prioridades está facilitar el acceso a una educación sexual integral, objetivo que comparte con el Ministerio de Educación que se plantea como meta hacia el 2022 implementar programas que “prevengan y respondan a la violencia sexual contra las niñas, niños y adolescentes y a la violencia sexual entre pares” (Espejo, 2019, pág. 9), cabe destacar que el Documento Programa País va alineado al Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, cuyo primer eje denominado Derechos para Todos Durante Toda la Vida, se centra en los derechos del ser humano y se centra en suprimir la violencia y mejorar la calidad educativa.

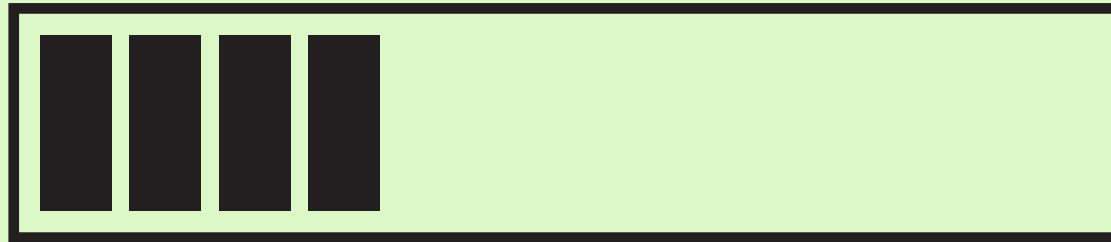
Este eje abarca el objetivo 1: “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas” (SENPLADES, 2017, pág. 53), mismo que abarca “el derecho a la salud sexual y reproductiva, [...] que garanticen la posibilidad de adoptar decisiones [...] implica también el derecho a una educación sexual” (pág. 48). En la política 1.9 menciona el “erradicar toda forma de discriminación, desigualdad y violencia” (pág. 49) y en la 1.10 asegura querer “impulsar una cultura de gestión integral de riesgos que disminuya la vulnerabilidad y garantice a la ciudadanía la respuesta y atención a todo tipo de emergencias” (pág. 49), van de acuerdo con el objetivo del proyecto cuyo fin es que los adolescentes conozcan de la problemática y tengan el poder para prevenir o remediar sucesos de esta índole mediante el desarrollo de material educativo que implemente la temática de violencia sexual.

Figura 1



Nota: Agradecimientos, Verdesoto. V, (2021)

DESCRIPCIÓN DEL CASO




cargando...



Figura 2


Situación en Ecuador



Situación del tema del Abuso Sexual en Ecuador

Conoce puntos relevantes sobre la situación

- Aproximadamente, tan solo el “10% de las agresiones de este tipo son denunciadas” (FGE, 2020, pág. 33)
- El registro cuantitativo de casos de abusos sexuales no representa el número real de los mismos
- “Período 2017-2018, se realizó una inversión en abuso sexual del 6,24% del presupuesto global de la Oficina País de UNICEF” (Leimotiv, 2018, pág. 8)

 Más sobre la situación en el país

“La violencia digital está invisibilizada en el país, más aún la violencia sexual digital” asegura la vicepresidenta del Consejo de Derechos de Quito, Sybel Martínez (2020), afirmando la poca relevancia con la que se trata este delito actualmente en Ecuador como consecuencia de las bajas cifras de casos registrados de esta índole; este inconveniente en conjunto a la crisis económica actual producen que los presupuestos estimados en materia de abuso sexual se recorten, provocando que las intervenciones frente al tema sean limitadas.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Profundizando en el tema del grooming, se destaca que a nivel nacional se han realizado propuestas educativas que abarcan el tema

Doc. Programa País (2019-2022)

El tema del abuso sexual forma parte de las acciones prioritarias establecidas por el Ministerio de Educación, quien propone hacia el año 2022 que:

“Los sistemas e instituciones educativas brindan un mayor acceso a programas de educación, incluida la educación sexual integral, [...], que prevengan y respondan a la violencia sexual contra las niñas, niños y adolescentes” (Espejo, 2018, pág. 9)

Ministerio de Educación (2021)

La institución cita a la OMS, la importancia de la implementación de la educación sexual:

La Organización Mundial de la Salud (2019) afirma que la Educación Sexual Integral “puede ayudar a los adolescentes a ampliar su nivel de conocimientos y comprensión, fomentar los valores positivos” (pág. 5), dificultando así que el adolescente desarrolle mediante el conocimiento el poder de defenderse o actuar frente a situaciones de violencia sexual.



El Mundo Virtual De Eugenia

<https://n9.cl/tqvlr>

El Mundo Virtual De Eugenia

Iniciativa por parte del Ministerio de Educación, es un repositorio que permite al usuario conocer, identificar y prevenir delitos cibernéticos, se hace explícito el grooming.

Este recurso proclama a su público objetivo como personas entre los cero y cien años.

Oportunidades Curriculares EIS

EIS: Educación Integral Sexual

Brinda pautas a los docentes, de ciertas materias, con el fin de que generen de forma autónoma “contenidos que contribuyan al desarrollo integral” (Ministerio de Educación, 2021, pág. 4)

Para la básica superior, en el glosario de términos se menciona el grooming.

Oportunidades Curriculares EIS

Grooming: delito penal —tipificado en las legislaciones penales de cada vez más países— que ocurre cuando una persona adulta contacta a su víctima — puede utilizar para ello una identidad falsa— y entabla una relación de confianza a fin de manipular y ejercer el control sobre ella. Quien agrede puede estar buscando obtener imágenes y/o conversaciones de contenido sexual y hasta lograr un encuentro presencial, con el fin de cometer abuso sexual físico o facilitar la captación de la víctima para redes de trata de personas. El *grooming* puede ser un medio para otros fines delictivos (con o sin contacto físico), como extorsión, secuestro, etc., pero es importante señalar que en sí mismo produce daños y perjuicios en las víctimas. Asimismo, puede ocurrir que los casos de *grooming* se articulen con redes virtuales de pedofilia en

GLOSARIO DE TÉRMINOS

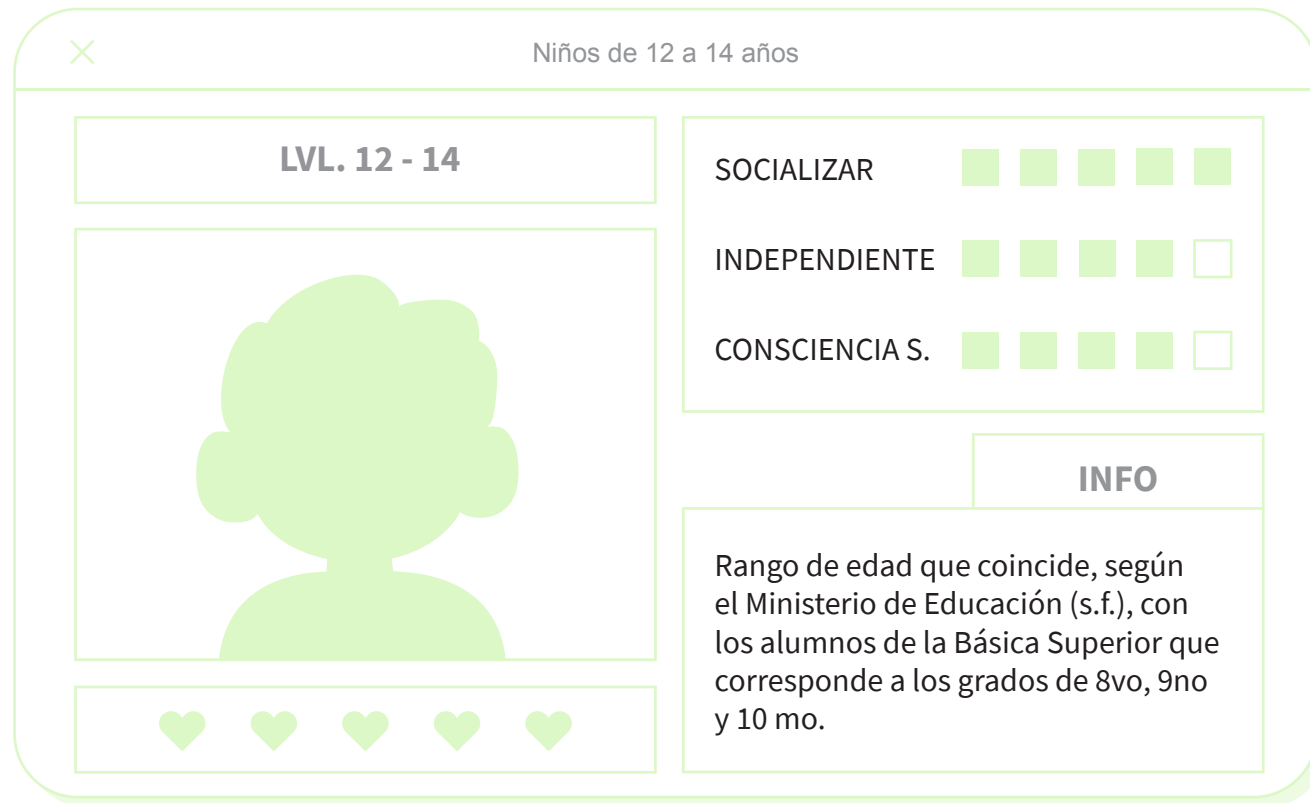
<https://bit.ly/3agffCA>

JÓVENES ENTRE 12 Y 14 AÑOS

En este rango de edad, el adolescente comienza a generar “razonamientos más complejos” (CDC, s.f.) , sobre todo en el ámbito social ya que está en búsqueda de una identidad. Detrás del objetivo de descubrirse está el hecho de que dejan de depender más de sus padres e incluso que comiencen a generarse discusiones y que se vean más influenciados e incluso presionados por la opinión de sus amigos o entorno social; la perdiosita especializada en maternidad, Karmen Pascual (2020), afirma que el grupo de amigos se convierte en un refugio seguro en el que unos a otros se apoyan a experimentar nuevas situaciones, de allí surge el gran nivel de influencia.

Se recalca que, actualmente, el entorno de los adolescentes implica el avance tecnológico, por lo que son considerados nativos digitales, esto los expone a riesgos que se encuentran en la vida cotidiana, como la cultura de la imagen.

Figura 3



Nota: Niños de 9 a 11 años, Verdesoto. V, (2021)



Cultura de la Imagen

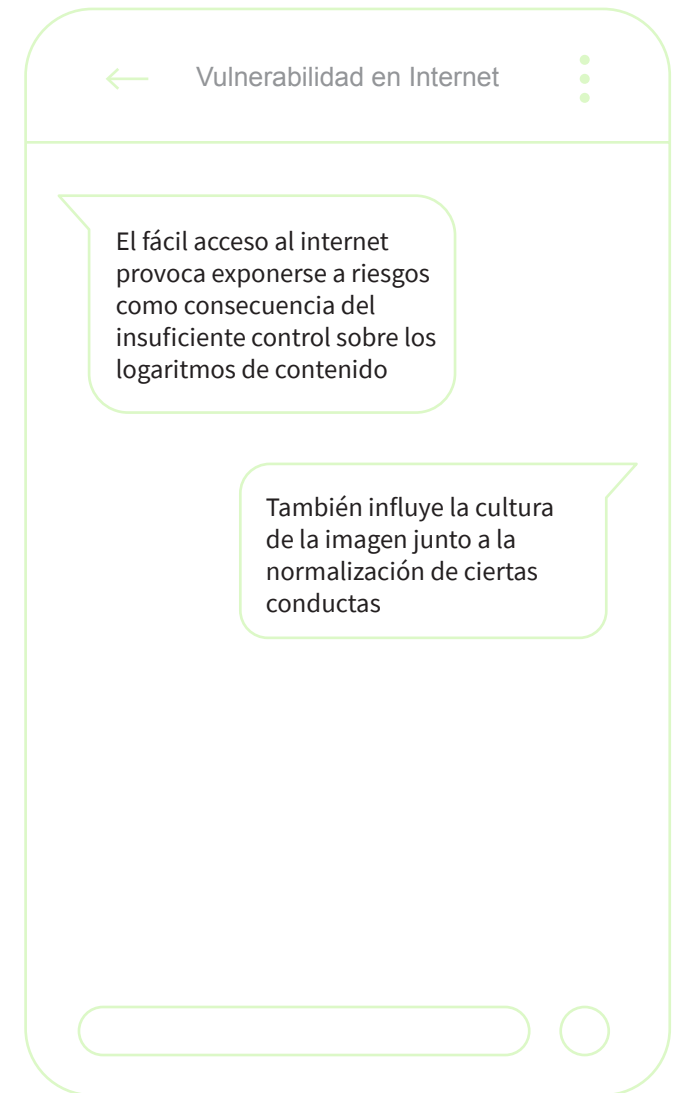
Marcelo Colussi (2008) explica a la cultura de la imagen definiendo a la sociedad actual como una cultura de masa que ha sido totalmente influida por la llegada de los medios tecnológicos en la que la imagen es base primordial de la expresión y comunicación en la actualidad, toda actividad y pensamiento concluye en la adoración de la imagen; considerando que esta cultura sigue evolucionando.

También menciona que a pesar de las grandes posibilidades, tanto de aprendizaje y mejoramiento de vida que presenta la imagen, también abre las puertas a otras posibilidades que recaen en rebeldía y manipulación, entre aquellos riesgos está la hipersexualización.

Hipersexualización

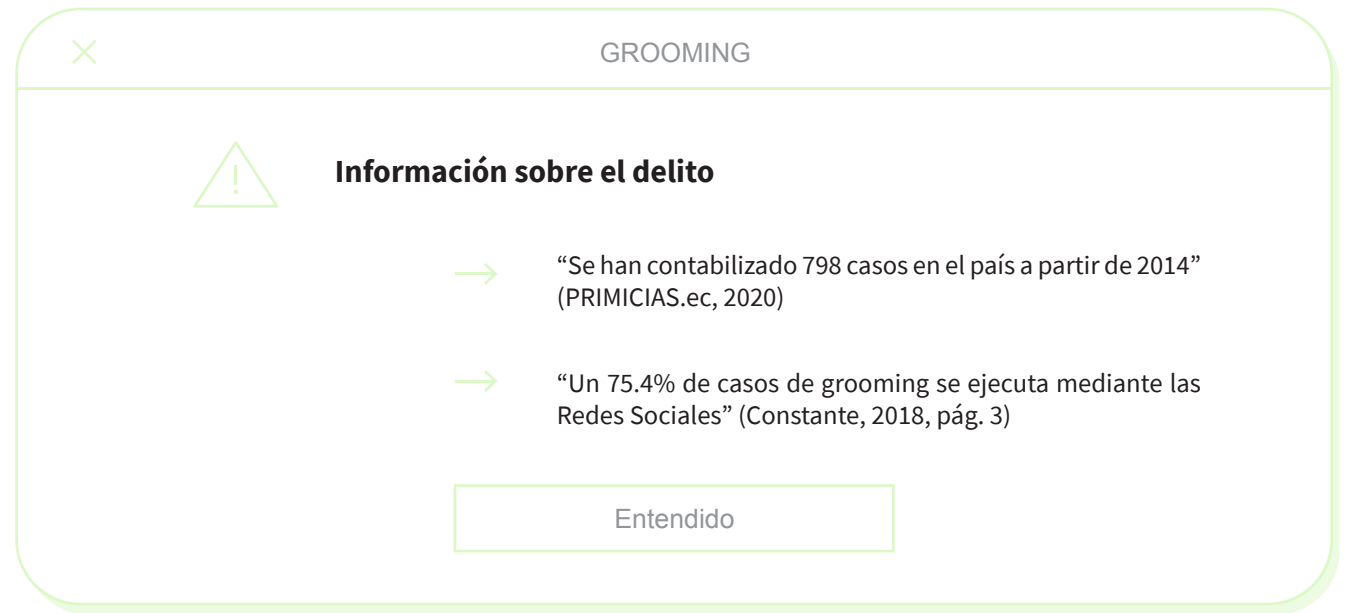
La Asociación de Consumidores de Medios Visuales (2019) afirma que la hipersexualización es el camino para que una persona llegue a ser aceptada socialmente, los estereotipos y la búsqueda de la perfección son roles altamente influyentes en el comportamiento y en la imagen de aquellos quienes quieren encajar dentro de un círculo social, lo cual, considerando que los adolescentes comienzan a interesarse por encontrar una identidad propia junto al hecho de que en este rango de edad se adquieren e inician a desarrollar las características sexuales del adolescente, permite que este utilice a la conducta de la hipersexualización como medio para medir su valor personal. Evidentemente, esta situación deja en vulnerabilidad al adolescente, y a su vez, facilita a cualquier usuario el acceso a contenido sugerente, entre aquellos consumidores están los groomers.El

Figura 4



Nota: *Vulnerabilidad en Internet*, Verdesoto, V. (2021)

Figura 5



Cabe destacar que existen dos tipos de Grooming: El primero se ejecuta por hackers. El otro, del cual se hablará, apela a las emociones.

Nota: GROOMING, Verdesoto. V, (2021)

GROOMING es el crimen cometido por parte de “un adulto sobre un menor, mediante un conjunto de acciones realizadas deliberadamente que persiguen establecer una relación y un control emocional sobre el menor, con el fin de preparar el terreno para su abuso sexual” (GSEEX, 2015, pág. 4)

Pertenece a la categoría de abuso sexual indirecto, refiriéndose a la exhibición de genitales o exposición a la pornografía. Se menciona que en base a patrones identificados en los agresores, niños con carencias afectivas o necesidades por llamar la atención son los más fáciles de engañar. Su modus operandi inicia

por contactar al menor de edad y demostrarle que tiene los mismos intereses –habitualmente utiliza un perfil falso–, prosigue a entablar un vínculo emocional, posteriormente solicita contenido explícito del menor y lo extorsiona a cambio de beneficios o llega a un acuerdo para verse y abusarlo sexualmente de forma directa.



CASO

La ejecución del proyecto se desenvuelve en la Unidad Educativa Tomás Moro, institución creada con el objetivo de “responder eficazmente a una demanda social cada vez más exigente y se constituyera en el mejor espacio para aprender y desarrollar el potencial de cada estudiante” (UETM, s.f.), proponiéndose alcanzar tal objetivo planteando una estrategia de enseñanza en la que una de las características más destacadas es el aprendizaje mutuo entre el alumno y el maestro.

Sus valores se componen de:
La consciencia, la responsabilidad, el trabajo honesto
y el compromiso.
UETM destaca que el uso de TICs es su fuerte.

Figura 6
Estrategia de Enseñanza



Nota: *Estrategia de Enseñanza*, Verdesoto. V, (2021)



Recuperado de <https://n9.cl/s0zc8>

La esencia de la unidad educativa se refleja en cualidades como la innovación y en la capacidad de adaptarse a situaciones actuales, dando como consecuencia la necesidad de implementar temas sensibles y necesarios que aborden problemas y riesgos modernos con el fin de conseguir empoderar a los estudiantes otorgándoles el suficiente conocimiento para que sean capaces de tomar decisiones en situaciones difíciles, por lo tanto, el tema de la sexualidad es contenido incluido en talleres dentro del POA -Plan Operativo Anual- manejado por el DECE, mismos quienes plantean actividades y crean recursos para que el alumno tenga la oportunidad de sumergirse en el tema. La estructura del taller según la psicóloga de la básica media de la unidad educativa, Ana Carolina Jaramillo (2021), se divide en tres partes, siendo la primera una etapa inicial, introducción al tema y momentos de reflexión.

Actualmente los talleres de sexualidad no se realizan, pues se han priorizado otros proyectos.



MATERIAL EN UETM

Entrevista a la psicóloga Ana Jaramillo:
<https://n9.cl/fix3f>

Análisis Tipológico de las piezas en:
<https://n9.cl/086x>

El DECE de la institución, Ana Jaramillo, se planteó obtener material que abarque el tema, con un lenguaje de fácil entendimiento y enfocado en la parte científica y legal, así se obtuvieron los videos de El Libro de Sebas y Tere, material audiovisual de corta duración que cumple con los requisitos planteados, sin embargo, Ana (Jaramillo, A., comunicación personal, febrero del 2021), afirma que el material aún carece de algo que lo haga más impresionante para sus estudiantes, expresa que es un reto para ella encontrar herramientas educativas dirigidas para los adolescentes dado a que el material se enfoca en edades aún menores, dejando de lado al rango de edad requerido.

El Libro de Tere



El Libro de Sebas



¿QUÉ VEO?
Va a Plazas, Casas de amigos
Suele estar acompañado de amigos

¿QUÉ ESCUCHO?
Influencia de redes sociales
Influencia de canales multimedia

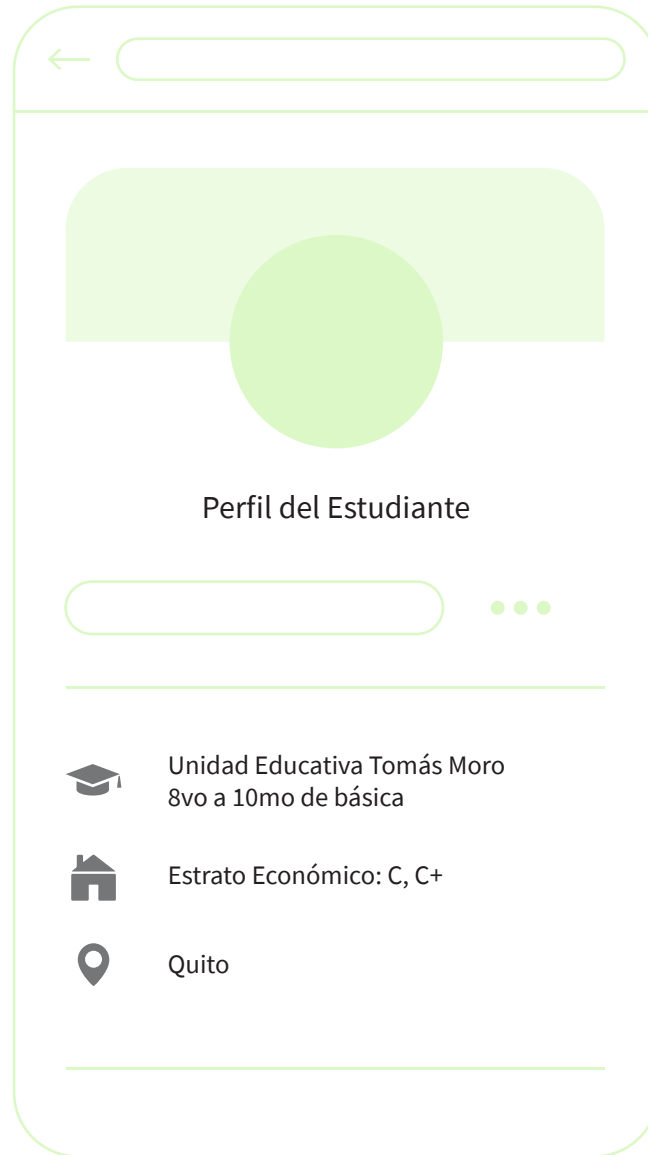
¿QUÉ PIENSO Y SIENTO?
Tiene preocupaciones por cambios físicos
Tiene estrés por sus responsabilidades

¿QUÉ DIGO Y HAGO?
Habla sobre dilemas personales
Genera intereses en común (música, series)

ESFUERZOS
Frustraciones frente a la presión de pares
Aparecen inseguridades sobre el físico

RESULTADOS
Desea ser una persona aceptada
Su experimentación le da aprendizajes de vida

Figura 7



Nota: Perfil del Estudiante, Verdesoto. V, (2021)

El tratar sobre el tema en este rango de edad es indispensable, tomando en cuenta a la **Figura 7** y considerando su perfil psicológico, se evidencia que el poseer material educativo que proporcione al estudiante información sobre la problemática es relevante, la formación crítica es indispensable para que los nativos digitales sepan defenderse, y sobre todo, previene casos; por ello surge la necesidad de crear material de prevención primaria, es decir, actuar “antes de que el problema aparezca” (Francisco, Ana & Mayte, 2015, pág. 8).

PROBLEMA GRÁFICO



cargando...

ANÁLISIS TIPOLÓGICO

En cada tipología se realizará una descripción de estos aspectos para posteriormente generar conclusiones

Para la selección de las piezas gráficas se delimitaron tipologías nacionales, regionales e internacionales, añadiendo a estas el material utilizado por la institución.

Adjuntando a los datos básicos del material –como la descripción, edad, emisión- se añade el analizar los estereotipos que presenta la pieza, se destaca la importancia de reconocerlos ya que la institución pretende sumprimirl estas ideas para generar un cambio y a su vez por su nivel de influencia, generan una apropiación simbólica internalizada que adquieren los pequeños quienes, según la Dra. Chaves (s.f.), fortalecen jerarquías que desembocan en inequidad.


También se emplean las cinco categorías del libro *Los elementos del diseño* de Timothy Samara (2007), siendo estas la forma -configuración de la línea al ser orgánica, geométrica-, cromática -colores predominantes y subtonos-, tipografía -cantidad de variaciones-, imagen y composición.

Por último, se relaciona al producto con los diez principios de Designing for Children's Rights de la D4CR Association, según la asociación (s.f.), estos fundamentos priorizan a los derechos de los niños en la creación de contenido y productos, se recalca que en cada material variarán los principios, pues en cada producto solo se expondrán aquellos que cumplan con su contenido respectivamente.



Figura 8
Análisis Tipológico del Libro de Sebas Pt1

×
OSAR_Guatemala_2018



EL LIBRO DE SEBAS

Género: Masculino
Edad: 9 a 11 años
Estudios: Primaria

Hábitat:
Países hispanohablantes o angloparlantes

✓ **Descripción:**

Material Institucional
Relata los consejos del libro protector que su padre y su madre le aconsejan usar en caso de necesitar ayuda, inicia explicando sobre su cuerpo y qué partes son privadas, el contacto físico y muestras de afecto en caso de ser incómodas rechazarlas, los secretos bonitos y feos, amenazas y el pedir ayuda

✓ **Propósito:**

Prevenir la violencia sexual en niños

×
DATOS BÁSICOS

✓ **Figuras Retóricas:**

Uso de la comparación, el abusador es comparado con una silueta que evoca tanto anonimato como oscuridad y desconocimiento

✓ **Calidad de Información:**

Apela a la objetividad, motiva al niño a tomar sus propias decisiones

✓ **Emisión:**

Disponible en canal de YouTube de libre acceso (subtítulos en inglés)

Estereotipos:

Estructura familiar tradicional. Es niño por lo que le gusta el fútbol y los héroes, además de usar azul. A pesar de mencionar a las mujeres como parte de los abusadores, las siluetas de los agresores son siempre hombres. Clase socioeconómica C

Designing for Children's Rights

Todos pueden usarlo: Lo usan niños hispanohablantes o angloparlantes


Ofréceme algo seguro: Promueve el buscar ayuda a los padres o a personas capacitadas, incentiva a decir no a aquello con lo que no se siente cómo incluso si son personas cercanas

Usa comunicación con la que pueda relacionarme: Utiliza lenguaje de fácil comprensión, evita tecnicismos, habla al espectador como un amigo

Nota: Análisis Tipológico del Libro de Sebas Pt1, Verdesoto. V, (2021)

Figura 9
Análisis Tipológico del Libro de Sebas Pt2


✕ Forma



<https://n9.cl/g8cwj>

- Uso de siluetas
- Formas redondeadas en personajes y geométricas en el paisaje


✕ Cromática




<https://n9.cl/g8cwj>


- Predominan colores fríos
- Colores cálidos con sub tono azul

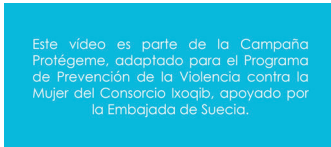
✕ PRINCIPIOS DE TIMOTHY SAMARA

Niño Abrazando 





<https://n9.cl/g8cwj>

Outro 



<https://n9.cl/g8cwj>

Primer Plano 



<https://n9.cl/g8cwj>

IMAGEN

Ilustración vectorial
Buena expresividad facial y corporal
Se exponen poses no realistas (pocas veces)
Uso de escenarios de la vida cotidiana

TIPOGRAFÍA

Utilizan solo una familia tipográfica (sans serif)
Sin problemas de leibilidad o legibilidad
La mayoría de texto presentado son titulares

COMPOSICIÓN


Empleo de zooms
Uso de planos dependiendo a la situación en escena (Plano medio – acción o reacción-, Plano entero – escenario o acción-)
En la mayoría de escenas, se centra a los personajes

Nota: Análisis Tipológico del Libro de Sebas Pt2, Verdesoto. V, (2021)



Figura 10
Análisis Tipológico del Libro de Tere Pt1

✕
OSAR_Guatemala_2018



EL LIBRO DE TERE

EL LIBRO DE TERE

Género: Femenino
Edad: 9 a 11 años
Estudios: Primaria

Hábitat:
Países hispanohablantes o angloparlantes

✓ **Descripción:**

Material Institucional
Relata los consejos que su madre le dio para cuidarse y usar en caso de necesitarlo, inicia explicando sobre su cuerpo y qué partes son privadas, el contacto físico y muestras de afecto en caso de ser incómodas rechazarlas, los secretos bonitos y feos, amenazas y el pedir ayuda

✓ **Propósito:**

Prevenir la violencia sexual en niñas

✕
DATOS BÁSICOS

✓ **Figuras Retóricas:**

Uso de la comparación, el abusador es comparado con una silueta que evoca tanto anonimato como oscuridad y desconocimiento

✓ **Calidad de Información:**

Apela a la objetividad, motiva a la niña a tomar sus propias decisiones

✓ **Emisión:**

Disponible en canal de YouTube de libre acceso (subtítulos en inglés)

Estereotipos:

Estructura familiar tradicional. Es niña por lo que usa el color rosa. Los agresores son solamente hombres. Solo la madre se preocupa por su hija. Clase socioeconómica A

Designing for Children's Rights

Todos pueden usarlo: Lo usan niñas hispanohablantes o angloparlantes

Ofréceme algo seguro: Promueve el buscar ayuda a los padres o a personas capacitadas, incentiva a decir no a aquello con lo que no se siente cómo incluso si son personas cercanas

Usa comunicación con la que pueda relacionarme: Utiliza lenguaje de fácil comprensión, evita tecnicismos, habla al espectador como una amiga

Figura 11
Análisis Tipológico del Libro de Tere Pt2

✕ Forma



<https://n9.cl/t7x6a>

- Uso de siluetas
- Formas redondeadas en personajes y geométricas en el paisaje

✕ Cromática



<https://n9.cl/t7x6a>


- Predominan colores cálidos
- Colores cálidos con sub tono azul

✕ PRINCIPIOS DE TIMOTHY SAMARA

Niña Corriendo 



<https://n9.cl/t7x6a>

Outro 



<https://n9.cl/t7x6a>

Primer Plano 



<https://n9.cl/t7x6a>

IMAGEN

Ilustración vectorial
Buena expresividad facial y corporal
Se exponen poses no realistas (pocas veces)
Uso de escenarios de la vida cotidiana

TIPOGRAFÍA

Utilizan solo una familia tipográfica (sans serif)
Sin problemas de leibilidad o legibilidad
La mayoría de texto presentado son titulares

COMPOSICIÓN

Empleo de zooms
Uso de planos dependiendo a la situación en escena (Plano medio – acción o reacción-, Plano entero – escenario o acción-)
En la mayoría de escenas, se centra a los personajes

Nota: Análisis Tipológico del Libro de Tere Pt2, Verdesoto. V, (2021)



Figura 12

Análisis Tipológico del Mundo Virtual de Eugenia Pt1

✕ MinisterioDeEducación_Ecuador_2020

El mundo Virtual de Eugenia: Grooming

Género: Irrelevante
Edad: 0 a 100 años
Conocimiento: Usar redes

Hábitat:
Ecuador, lugar con accesibilidad a internet

✓ **Descripción:**

Material (no obligatorio) impartido por el Ministerio de Educación Serie de tres videos divididos en las secciones de conocer, identificar y prevenir; muestra definiciones y señales del delito dirigiéndose tanto a padres como a jóvenes

✓ **Propósito:**

Informar a niños, adolescentes y familiares sobre el delito

✕ DATOS BÁSICOS

✓ **Figuras Retóricas:**

Utiliza a la comparación, el groomer es alguien que aparenta ser otra persona bajo una máscara

✓ **Calidad de Información:**

Es objetivo y busca informar

✓ **Emisión:**

Disponible en el repositorio del Mundo de Eugenia, material público

Estereotipos:

La víctima es mujer y el groomer es hombre. Solo la madre se preocupa por su hija. Es mujer por lo que se usa el rosa. Las fotos en bikini en la playa son "imágenes explícitas"

Designing for Children's Rights

Todos pueden usarlo: Lo usan personas hispanohablantes que conozcan lo básico sobre las redes sociales, conocen sobre la existencia del repositorio del mundo virtual de Eugenia (Material está disponible en pdf para poder imprimirlo y también en formato de audio)

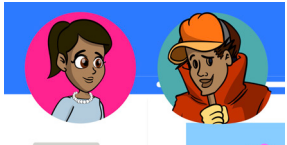
Ofréceme algo seguro: Promueve el bloquear a personas cuando se sienta incómodo, pedir ayuda a familiares

Crear espacios para jugar: Anima a que el usuario navegue en el repositorio

Usa comunicación con la que pueda relacionarme: Utiliza lenguaje de fácil comprensión, evita tecnicismos

Figura 13
Análisis Tipológico del Mundo Virtual de Eugenia Pt2


Forma



<https://n9.cl/hxtra>

- En los personajes se mezclan formas geométricas y orgánicas
- Fondo conformado por figuras geométricas (en su mayoría)


Cromática




<https://n9.cl/hxtra>

- Predominan colores fríos
- Colores cálidos con sub tono gris

PRINCIPIOS DE TIMOTHY SAMARA


Niña Confundida 




<https://n9.cl/hxtra>

IMAGEN

Estilo inclinado a la animación
Buena expresividad facial y corporal (en su mayoría)


Introducción 

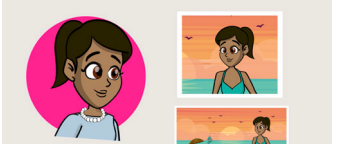


<https://n9.cl/hxtra>

TIPOGRAFÍA

Uso de una sola familia tipográfica (sans serif)
Solo hay titulares

Primer Plano 



<https://n9.cl/hxtra>

COMPOSICIÓN

Uso de planos dependiendo a la situación en escena (plano medio - conversación-, primerísimo primer plano -pantalla-, primer plano -rostros o expresiones-)
Uso de la ley de tercios



Figura 14
Análisis Tipológico de ¿Qué es el Grooming? Pt1

✕
MagicMarkers_Colombia_2017

¿QUÉ ES EL GROOMING?

Género: Indefinido
Edad: 8 a 12 años
Conocimiento: Usar redes

Hábitat:
Países hispanohablantes, específicamente donde hay acceso a internet

✓ **Descripción:**

Video informativo sobre el grooming, utiliza al cuento de la caperucita roja para explicar el delito. Se relaciona al lobo como el groomer y a caperucita como el menor de edad, explica el modus operandi del groomer y ofrece consejos para evitar situaciones riesgosas, por último, expone cómo actuar legalmente frente a aquel delito

✓ **Propósito:**

Enseñar a los niños sobre la definición del grooming, cómo identificarlo, cómo prevenirlo y qué hacer en caso de que suceda el fenómeno

✕
DATOS BÁSICOS

✓ **Figuras Retóricas:**

Utiliza a la comparación asocia a lobo como el groomer disfrazado de algo inocente, a caperucita como el menor de edad en peligro

✓ **Calidad de Información:**

Apela a la objetividad, se inclina por entregar consejos, alienta a usar las redes responsablemente

✓ **Emisión:**

Disponible en canal de YouTube, libre acceso

Estereotipos:

Estructura familiar tradicional. La víctima es mujer y el groomer es hombre. En cuanto apariencia física se sigue el estereotipo de que el padre es fuerte, la madre frágil y el groomer un hombre descuidado de apariencia desagradable

Designing for Children's Rights

Todos pueden usarlo: El usuario necesita tener acceso a internet, ser hispanohablante, saber qué son las redes sociales

Dame espacio para explorar y apoyar mi crecimiento: Alienta a usar las redes responsablemente

Ofréceme algo seguro: Apela siempre al buscar ayuda, hablar con padres o autoridades (policías)

Anímame a ser activo y a jugar con los demás: Anima a los niños a utilizar las redes para conocer gente nueva, pero de forma responsable

Usa comunicación con la que pueda relacionarme: Utiliza figuras retóricas que faciliten la comprensión del delito, evita tecnicismos

Figura 15
Análisis Tipológico de ¿Qué es el Grooming? Pt2

✕ Forma



<https://n9.cl/4ubz7>

- Línea marcada sobre los personajes
- Personajes en base a formas (círculo - agradable, triángulo - malvado o peligroso, cuadrado - estricto)

✕ Cromática



<https://n9.cl/4ubz7>

- Predomina el blanco de fondo, los otros colores contrastan
- Producción con fotografía, la iluminación provoca que los colores sean opacos

✕ PRINCIPIOS DE TIMOTHY SAMARA

Policías Entrando



<https://n9.cl/4ubz7>

Lettering



<https://n9.cl/4ubz7>

Uso de Perspectiva



<https://n9.cl/4ubz7>

IMAGEN

Proporciones variantes para dar perspectiva
 Ilustraciones con un estilo inclinado a la animación
 Buena expresividad facial y corporal
 El fondo interactúa con el personaje
 Los elementos utilizados refuerzan el mensaje

TIPOGRAFÍA

Uso de lettering o textos impresos que fortalecen a la composición de la ilustración
 La familia tipográfica se adapta dependiendo a la situación mostrada en escena (se usan más de tres familias)

COMPOSICIÓN


Uso de la ley de tercios
 Presencia de retícula de dos bloques

Nota: Análisis Tipológico de ¿Qué es el Grooming? Pt2, Verdesoto. V, (2021)



Figura 16
Análisis Tipológico de Alicia a través de la Pantalla Pt1

✕
Fabián Sevilla_Argentina



ALICIA A TRAVÉS DE LA PANTALLA

Género: Indefinido
Edad: +12 años
Conocimiento: Saber leer

Hábitat:
Hispanohablantes, con acceso a la editorial
Planeta Lector

✓ **Sinópsis:**

La relación entre Alicia y su madre se deteriora, por lo que encuentra nuevas formas de comunicación en línea para localizar a su padre, quien vive en España. Aparentemente lo encuentra, pero, la realidad es totalmente distinta

✓ **Propósito:**

Novela juvenil que abarca el tema del grooming, trata de alertar a los padres y mostrar la problemática a los jóvenes

✕
DATOS BÁSICOS

✓ **Figuras Retóricas:**

Sinécdoque al denominar el todo (redes sociales, internet) en una cosa (la pantalla)

✓ **Calidad de Información:**

La historia se basa en testimonios y una investigación de campo; muestra desde ambas perspectivas el grooming

✓ **Emisión:**

Librerías asociadas con la editorial

Estereotipos:

La víctima es una mujer y el groomer es hombre

Designing for Children's Rights



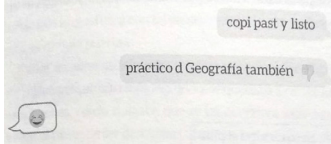

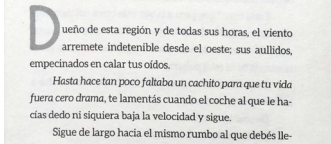



Todos pueden usarlo: Es necesario que el usuario sepa leer

Ofréceme algo seguro: Promueve el no compartir información personal fácilmente

Usa comunicación con la que pueda relacionarme: El léxico empleado en el chat simula el lenguaje juvenil

Nota: Análisis Tipológico de Alicia a través de la Pantalla Pt1, Verdesoto. V, (2021)

Figura 17
Análisis Tipológico de Alicia a través de la Pantalla Pt2

| | |
|--|---|
| <p>Forma</p>  <p>https://n9.cl/6vlp1</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ilustración con formas triangulares-redondeadas, esquinas marcadas ○ La disposición y deformación de las formas permite crear perspectiva en el espacio | <p>PRINCIPIOS DE TIMOTHY SAMARA</p> <p>Chat del Libro </p>  <p>https://n9.cl/6vlp1</p> <p>Párrafo de Texto </p>  <p>https://n9.cl/6vlp1</p> <p>Páginas encontradas </p>  <p>https://n9.cl/6vlp1</p> <p>IMAGEN</p> <p>La implementación de ilustraciones en cada capítulo no tiene un patrón, (pueden haber varias o ninguna) Hay algunos capítulos que no contienen texto pero muestran el chat de conversación</p> <p>TIPOGRAFÍA</p> <p>Se utilizan familias tipográficas dependiendo al contenido (sans serif en titulares, serif en el resto del texto)</p> <p>COMPOSICIÓN</p> <p>Formato rectangular vertical Uso de márgenes La retícula se compone de una sola columna a excepción del chat que se compone de dos El formato de las ilustraciones es vertical</p> |
| <p>Cromática</p>  <p>https://n9.cl/6vlp1</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Blanco ○ Negro | |



PROBLEMA GRÁFICO

Circunstancias inclinadas a un desarrollo educativo negativo, encontradas en las distintas tipologías

Un aspecto fundamental a recalcar es que, según Frascara (2012), la educación se limita a solo transmitir información, pues para la formación integral de una persona, casi como un requisito básico, es indispensable la participación activa del usuario, sin embargo, en todos los materiales analizados -a excepción de la pieza de Fabian Sevilla- el público se ve condicionado a convertirse en un espectador puesto a que priorizan netamente el informar; se recalca la importancia del material educativo en la memoria y el desarrollo de los niños, según Frascara (2012), gracias a la participación activa y a los distintos modos de comunicación que provocan estos materiales, el aprendizaje es mejor y aún más duradero.

El autor también menciona la influencia del material en la formación de la persona como ser social, afirmación primordial que se relaciona directamente con el aspecto del mostrar estereotipos en las piezas gráficas. Como se mencionó previamente, según la Dra. Chaves, el exhibir estas ideas reflejan en el público la realidad y junto a ello se genera una visión de su entorno, se apropian de la percepción sobre quienes lo rodean y como consecuencia promueve la desigualdad y otras actitudes discriminatorias.

Por otra parte, se recalca la asertividad con la que se han desarrollado las tipologías a nivel gráfico. Se destaca que las afirmaciones a continuación se fundamentan en el texto de *Los elementos del diseño de Timothy Samara* (2007).

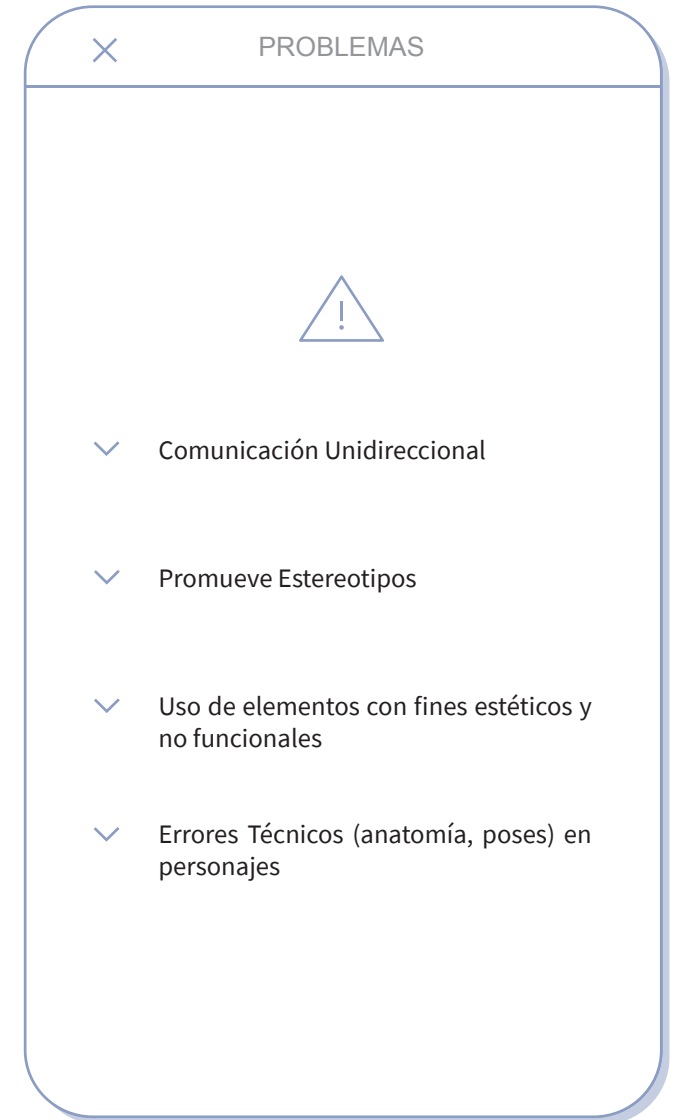
Se evidencia una manipulación de la forma dependiendo a lo que se quiere transmitir, por ejemplo, el uso de formas orgánicas en los personajes para emitir que son buenos y el uso de formas punteagudas en los malos; también varios materiales juegan con la implementación del espacio negativo y positivo para resaltar el mensaje y generar una comunicación que exprese sentimientos, como la incertidumbre en las siluetas.

La cromática se maneja como una función comunicativa que resalta las emociones que desea transmitir; también se muestra una generación de relaciones entre tonos al mostrar colores cuyas cualidades ópticas armonizan o contrastan dependiendo al propósito del elemento, dependiendo a eso se implican relaciones análogas, complementarias o triádicas para resaltar más o menos.

En la tipografía se halla una uniformidad de estilo, la mayoría de las variaciones se da en el peso y usualmente se modifica para destacar el texto, los textos presentan uniformidad en el kerning y el tamaño de texto permite una lectura óptima.

En la composición de los elementos se evidencia el uso de técnicas, como la ley de tercios, para influir en el recorrido visual de la persona, sin embargo, se pueden encontrar obstáculos en la lógica visual de varias piezas como la implementación de elementos que no se relacionan con el resto y no poseen un propósito de uso -no aportan ni al contexto de la escena-, también se hallan en varios personajes algunos errores técnicos como el emplear poses poco realistas.

Figura 18
Problemas encontrados en las tipologías



Nota: PROBLEMAS, Verdesoto. V, (2021)



REQUERIMIENTOS GRÁFICOS

Lineamientos obtenidos del Departamento de Comunicación de la Institución

Figura 19

×

LINEAMIENTOS

✓

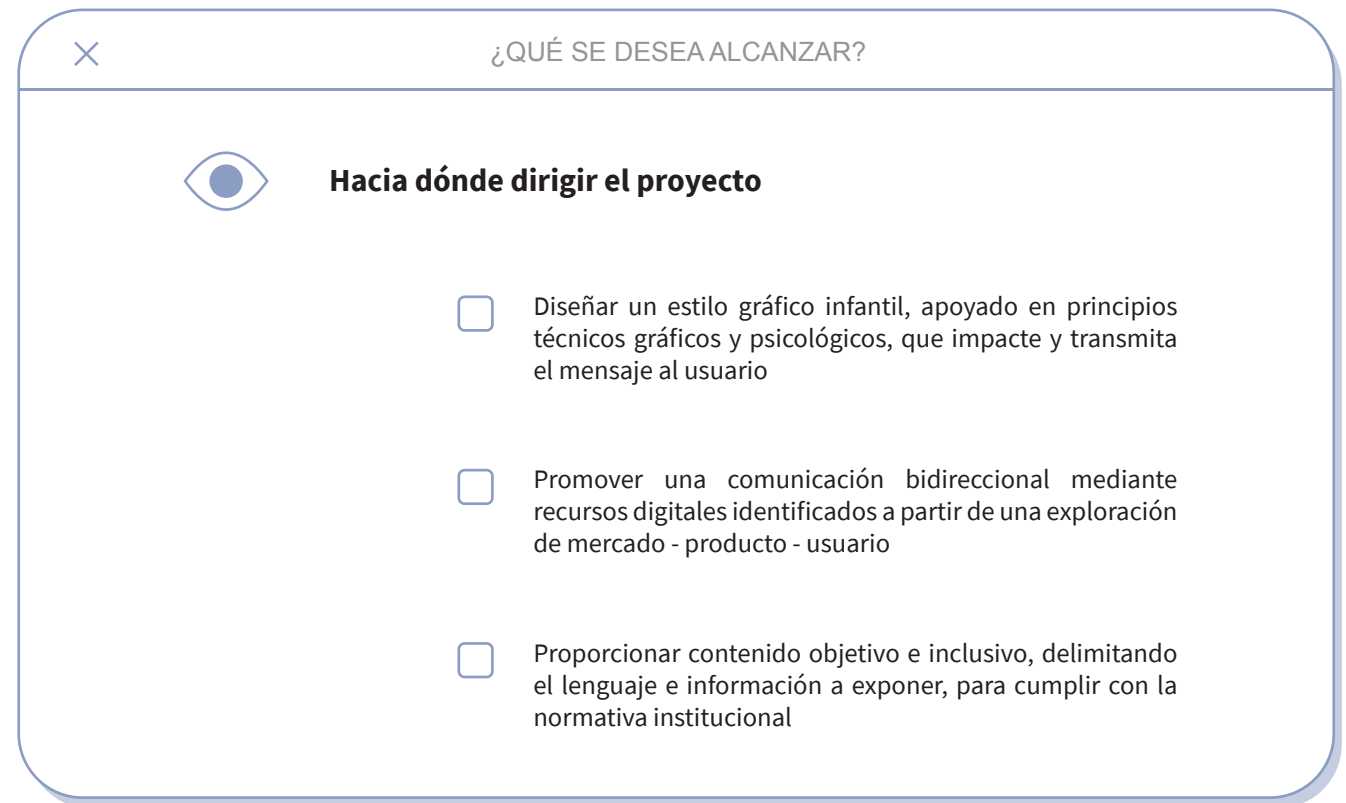
Aspectos a considerar al momento de Diseñar

- El producto se desarrolla en base a un público objetivo
- El producto emplea material gráfico para facilitar la enseñanza del tema y mantiene una línea gráfica congruente
- El producto emplea un lenguaje adecuado, no hiere la susceptibilidad del público
- El producto habla en primera persona o emplea una narrativa que evita un sentimiento acusatorio en el lector

OBJETIVOS GRÁFICOS

Objetivos obtenidos de las conclusiones generadas en el apartado del problema gráfico

Figura 20



SOLUCIÓN GRÁFICA



completado...

GENERACIÓN DE LA IDEA

Para la formulación del concepto, la generación de la idea y la definición de la forma-, se realizó una exploración con distintas herramientas formuladas por la diseñadora Ellen Lupton en su libro *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*.

Las herramientas empleadas se escogieron en base a los requerimientos y objetivos del proyecto



Esta herramienta se encuentra en la página 68 del libro
Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming.

Herramienta: Asociaciones Forzadas

Según Ellen Lupton (2011), esta herramienta consiste en forjar vínculos improbables entre elementos con el fin de generar resultados cautivadores, para ello se elaboran listas de “productos, servicios o estilos” (pág. 68) y posteriormente se generan vínculos coherentes entre ellos.

Las palabras utilizadas son aquellas que generan relaciones asociativas con el grooming:

Tecnología: Celular, Computadora, Accesorios de Sistemas Electrónicos

Descubrir, Abrir: Entrar a la Pantalla, Tele transportarse

Esconder, Censura, Secreto, Mentira: Máscara, Disfraz, Blur, Mago, Payaso, Sirena, Pesadilla

Infancia: Juguetes

Vulnerabilidad, Manipulación: Inocente, Crédulo Vínculo: Pega, Goma, Chicle

Una vez obtenidas las palabras, se generaron las asociaciones:

Accesorios de Sistemas Electrónicos + Tele transportarse

Celular + Descubrir

Ocultar + Máscara

Secreto + Pesadilla

Manipular + Juguetes

Esta herramienta se encuentra en la página 82 del libro
Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming.

Herramienta: Figuras Retóricas

“La retórica, el arte de la comunicación, obliga a establecer conexiones activas entre conceptos”
(Lupton, 2011, pág. 82)

A esta herramienta, Ellen Lupton (2011), la define como a aquellos patrones que permiten desviarse de lo convencional y generar conceptos que alteren a lo habitual, para implementar esta herramienta, se escogieron figuras básicas del discurso y se les sumaron algunas palabras clave de la herramienta de asociaciones forzadas para unir las y generar una corta sinopsis sobre lo que sería la historia que fusiona a los elementos. Es así que se obtuvieron los siguientes resultados:

Amplificación + Metáfora + Mentira + Credibilidad + Metamorfosis: Historias en las que el protagonista es engañado por el villano, este le ofrece felicidad o bienestar que decae en desgracia, lo que en un inicio era bello se va descomponiendo.

Antítesis + Personificación + Confianza + Inocencia: Objeto de interés del protagonista que aparenta inocencia o belleza al ser realmente algo peligroso.

Sinécdoque + Metáfora + Vínculo + Peligro: El protagonista posee la fuente de poder del villano, este llega a crear un vínculo lo suficientemente profundo para que al protagonista le sea difícil despegarse.



Para el planteamiento de estos tres conceptos, se realizó una fusión entre varias de las asociaciones previamente descritas.

C_1: Simulación

Producto: Video, Headset de VR
Medio: Celular
Línea Gráfica: Estudio de la luz

Narra la perspectiva de la problemática desde ambas partes, son ilustraciones superpuestas rojas (groomer) y azules (víctima) a las que se les sobrepone filtros de los mismos colores. Al colocar el filtro sobre la ilustración, este solo permite observar la gráfica que posee el color mientras excluye a la otra.

C_2: Promesa de la Realidad

Producto: Novela Visual
Medio: Computador y Celular
Línea Gráfica: Fotografía, Ilustración 2d y 3d

Se enfoca en la promesa de la realidad que el groomer le propone vivir a la víctima, cada realidad se representa en una aplicación dentro del celular del protagonista, son tres en total. Se añade el uso de hologramas, se escanea la pantalla -muestra una escena bonita- y el holograma muestra lo contrario.

C_3: Hansel y Gretel

Producto: Pop Up digital
Medio: Computador
Línea Gráfica: Texturas de Envoltorios

El objetivo de cada escenario es que se pueda implementar el sistema de una imagen interactiva, cada escena permite al usuario dar clic en determinados lugares de la imagen y que al hacerlo muestre información que ponga en contexto al espectador ya sea mediante texto, un audio de voz o un video.

VALIDACIÓN INICIAL

En cuanto a la estructura de esta etapa, se planteó el iniciar con una presentación que contextualiza sobre la situación de la problemática, luego mostrar un banco de imágenes -con referencias gráficas de cada concepto- junto a una descripción detallada de cada historia, posteriormente se realizaron preguntas con el fin de conocer cuál concepto se profundizaría y desarrollaría.

Este contenido se expuso al comitente y a un especialista con la finalidad de confrontar la realidad y entender la viabilidad y coherencia de las propuestas, descubrir el punto de vista y la percepción frente el grado de innovación de la propuesta, el que el proyecto esté correctamente encaminado para resolver la problemática del caso de estudio y el que las características formales de la propuesta cumplan con los requerimientos del contexto.



Resultado Comitente: Ana Jaramillo

Concepto Más Viable: Concepto 2

Razón: Factibilidad de exponer el contenido de la problemática y el contexto del uso de las herramientas digitales implementadas como la novela visual y los hologramas, refuerzan el mensaje de lo que se desea transmitir.

Conclusiones: Material debe ser de fácil acceso y uso tanto para la docente y como para los alumnos, que sea inclusivo y evite promover estereotipos.

Resultado Especialista: Soraya Quelal

Concepto Más Viable: Concepto 2

Razón: Se metaforiza claramente a la propuesta con la problemática, se evidencian roles de abuso e inocencia de distintas formas.

Consideraciones: La gráfica del primer concepto muestra más cercanía con el público.

Conclusiones: Indagar en los intereses gráficos de los infantes para encontrar propuestas gráficas que generen conexión con los usuarios.

CONCEPTO INICIAL

Como consecuencia de los resultados de la validación, el proyecto se desarrolla en base al **Concepto 2**.

Promesa de la Realidad (Concepto)

La aventura comienza cuando el protagonista se da cuenta de que al entrar en las distintas aplicaciones de su celular, se teletransporta dentro de ellas. En total visita tres mundos, el mundo de la naturaleza, el de la comida chatarra y el de los juguetes; el problema surge cuando es secuestrado en uno de los mundos.

Producto

Se utiliza la lógica de generar una novela visual cuya estructura narrativa se compone de tres partes: introducción a los tres mundos, profundización y el secuestro del protagonista. También se integra en medio de la narrativa de cada mundo una pequeña pausa para que el protagonista haga preguntas a los estudiantes para que opinen.

Por otro lado, se implementa un holograma cuya función es que al escanear ciertos escenarios de la novela muestre su parte oscura, ya que de esta manera se refuerza el mensaje del delito, que es que todo se ve bien en pantalla pero no se sabe qué hay detrás.



DEFINICIÓN DE LA FORMA

Se realizó una exploración formal con herramientas encontradas en el texto de *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming* de Ellen Lupton.

Herramienta: Pensamiento Físico

Ellen Lupton (2011) menciona que esta herramienta experimenta con las propiedades físicas de los objetos, profundiza en sus componentes y permite generar “conexiones innovadoras entre forma y contenido” (pág. 140)

Herramienta: Kit de Piezas



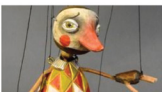
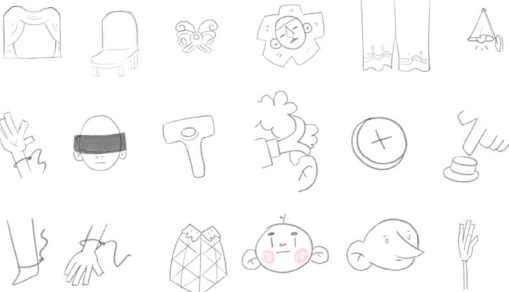
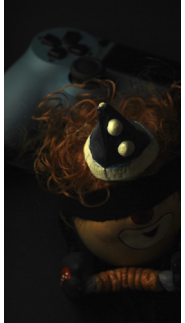




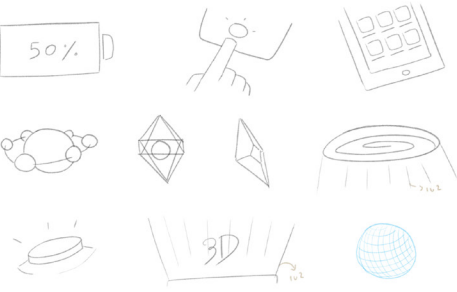
La autora define a esta metodología como una herramienta basada en sistemas versátiles, abiertos y flexibles formados por patrones, esto con la finalidad de tener la posibilidad de generar una amplia variedad de series relacionadas entre sí.

Herramienta: Reconstrucción

Consiste en reinterpretar un objeto o traducirlo en otros lenguajes visuales.

Figura 21
Tabla para la Definición de la Forma Pt1

Herramienta: Pensamiento Físico

| CONCEPTO 1 | | |
|---|--|--|
|    |  | |
|  |  | <p>Elementos: VR headset, teatro, títere</p> <p>Características: Textura de acuarela para aparentar suavidad, exageración de las facciones apelando a las mismas que poseen los títeres. Los objetos o accesorios presentados en el lugar están relacionados con la naturaleza (en la ilustración el corbatín se relaciona con hojas) o están hechas de personas (por ejemplo, una capa tendrá dibujada la cara de personas, cada una de ellas forma parte de la capa)</p> |
| CONCEPTO 2 | | |
|    |  | |

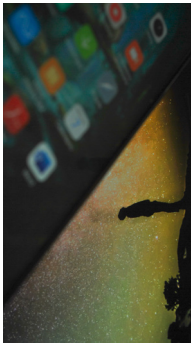



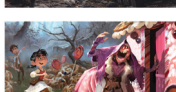

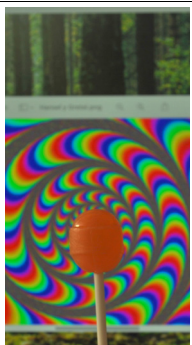




|  |  | <p>Elementos: Aplicaciones, holograma, portal</p> <p>Características: Cada aplicación es un mundo, todos giran alrededor de la energía (batería), la teletransportación se da gracias a una gema, misma que se ve afectada por el porcentaje de batería. Como consecuencia de la abundancia de elementos que componen a la estética del cosmos, se utilizan formas simples y variadas (líneas, curvas) y su cromática se inclina a colores fríos.</p> |
|--|---|--|
| CONCEPTO 3 | | |
|    |  | |
|  |  | <p>Elementos: Niño y computadora, bosque y casa, Hansel y Gretel</p> <p>Características: Entre las pautas físicas se encuentra que la inocencia se relaciona a las formas circulares y la maldad a formas triangulares, variación notoria en los elementos dependiendo al entorno (tanto forma como cromática). Uso de la forma tradicional de la paleta como un hipnotizador, mismo que incita a los niños a ir a la casa de la bruja. Colores que apelan a lo antiguo.</p> |



Figura 22
Tabla para la Definición de la Forma Pt2

Herramienta: Kit de Piezas

| CONCEPTO 1 | |
|--|---|
|  Pieza | <p>Elementos</p> <p><i>Textura</i></p> <p>Punta de lápiz</p> <p><i>Color</i></p> <p>Azul Rosa Apela a colores de los payasos</p> <p><i>Forma</i></p> <p>Semicírculos Líneas Curvas Garabato en forma de óvalo</p> |
|  Pieza | <p>Elementos</p> <p><i>Textura</i></p> <p>Tela</p> <p><i>Color</i></p> <p>Azul Amarillo Naranja Su tonalidad apela a lo antiguo</p> <p><i>Forma</i></p> <p>Cuadrado Triángulo Círculo Semicírculo Líneas onduladas</p> |
| CONCEPTO 2 | |
|  Pieza | <p>Elementos</p> <p><i>Textura</i></p> <p>Plano</p> <p><i>Color</i></p> <p>Azul Rosa Apela a colores del cosmos</p> <p><i>Forma</i></p> |










|  Pieza | <p>Elementos</p> <p>Óvalo Semicírculo Líneas Curvas Líneas Rectas</p> |
|--|---|
| CONCEPTO 3 | |
|  Pieza | <p>Elementos</p> <p><i>Textura</i></p> <p>Tela</p> <p><i>Color</i></p> <p>Azul Amarillo Naranja Su tonalidad apela a lo antiguo</p> <p><i>Forma</i></p> <p>Cuadrado Triángulo Círculo Semicírculo Líneas onduladas</p> |
|  Pieza | <p>Elementos</p> <p>Cuadrado Triángulo Círculo Semicírculo Líneas onduladas</p> |

Figura 23
Tabla para la Definición de la Forma Pt3

Herramienta: Reconstrucción

| CONCEPTO 1 | |
|---|---|
|  <p>Materia Prima</p> | <p>Características de la Materia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predomina la tipografía Condensada - La tipografía Bold resalta - Uso de espacio negativo - Bicolor - Se marcan notablemente las esquinas <p>Características de la Reconstrucción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se emplean líneas gruesas - El gráfico es alargado - Uso de espacio negativo - Las esquinas se marcan |
|  | |
| CONCEPTO 2 | |
|  <p>Materia Prima</p> | <p>Características de la Materia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colores brillantes - Predominan los colores fríos - Alta presencia del color dorado - Formas circulares - Los componentes son pocos, pero la textura de la eschara hace que se vea lleno <p>Características de la Reconstrucción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominan los colores fríos |
|  | <ul style="list-style-type: none"> - Formas orgánicas inclinadas al círculo - El cabello trata de apelar a la eschara para equilibrar la simplicidad del rostro |
| CONCEPTO 3 | |
|  <p>Materia Prima</p> | <p>Características de la Materia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desgastado - Predominan colores marrones - La tipografía no se aferra a una base horizontal recta - La tipografía evoca formas curvilíneas <p>Características de la Reconstrucción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominan colores marrones - Apela al desgastarse al marcar sus facciones |
|  | <ul style="list-style-type: none"> - En su rostro resaltan las formas orgánicas inclinadas al círculo |



PROTOTIPO INICIAL

Producto

A partir de las observaciones recibidas, se plantea el desarrollar una *novela quinética* –es un subgénero de la novela visual-, se compone de los recursos básicos de las novelas visuales como la imagen, los diálogos, el audio, etc; sin embargo, la lógica de la interactividad cambia, pues solamente se limita a que se de clic en alguna parte de la composición para que la historia continúe, sin afectar al curso de la historia, pues este tipo de novela utiliza una mecánica de juego la cual no posee rutas alternativas o varias líneas argumentales.

“Hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”(Jenkins, 2003)

Por otra parte, por cuestiones de formato y reproductibilidad del software escogido para desarrollar al producto, la disponibilidad de la novela quinética se dispondría tan solo para la persona encargada del taller de sexualidad, actualmente, la psicóloga Ana Jaramillo; también se toma en cuenta el sólo implementarlo dentro del taller de sexualidad, decisión que se da con el fin de dar a entender a los estudiantes que el producto es un material educativo y así evitar que al ejecutarlo, lo perciban como un tipo de juego divertido o material de entretenimiento y que por ello se reste importancia al mensaje que se desea transmitir.

Es así que, como consecuencia de esta situación, se plantea el implementar algún otro material cuyo contexto de uso se dé fuera del aula y del taller de sexualidad, y que a su vez, utilizando la lógica de la transmedia, exponga otro tipo de información que alimente al producto principal.

Transmedia

La transmedia propone el construir la narrativa de un mundo utilizando distintos medios, para hacer eso posible, la información expuesta en cada medio no debe ser la misma, por el contrario, debe distinguirse entre sí con la finalidad de que, al juntarse, construyan de forma complementaria a la narrativa del producto.

“Sin prosumidores no hay NT” (Scolari, 2013, pág. 82) -entendiendo a NT como Narrativa Transmedia-, afirmación relevante que se relaciona con el perfil del usuario -descrito anteriormente-,



“Cada elipsis es potencialmente un hueco narrativo esperando ser rellenado por un fan”
(Scolari, 2013, pág. 78)

considerando que en su perfil se hace explícito el que poseen esta característica como consecuencia del ambiente tecnológico en el que se desenvuelven, en el libro *Narrativas Transmedia* de Carlos Scolari (2013, pág. 61), se menciona que son los prosumidores quienes han encontrado en su ámbito natural de expresión una cultura activa y colaborativa que los lleva a expandir el mundo narrativo mediante otros medios.

Producto Lateral

Es así como surge la propuesta de generar una plantilla de algún accesorio que siempre acompañe al dispositivo utilizado por el estudiante, que se pueda imprimir en casa y que ofrezca consejos para prevenir el grooming, ya que en el producto principal no se explicitan directamente.

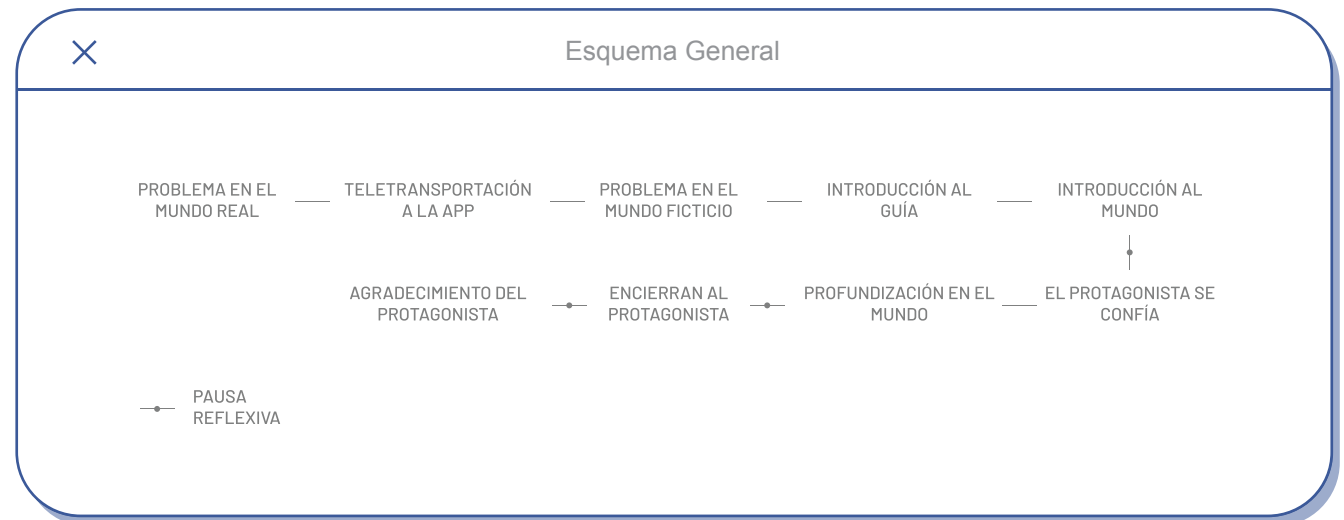
Esquema

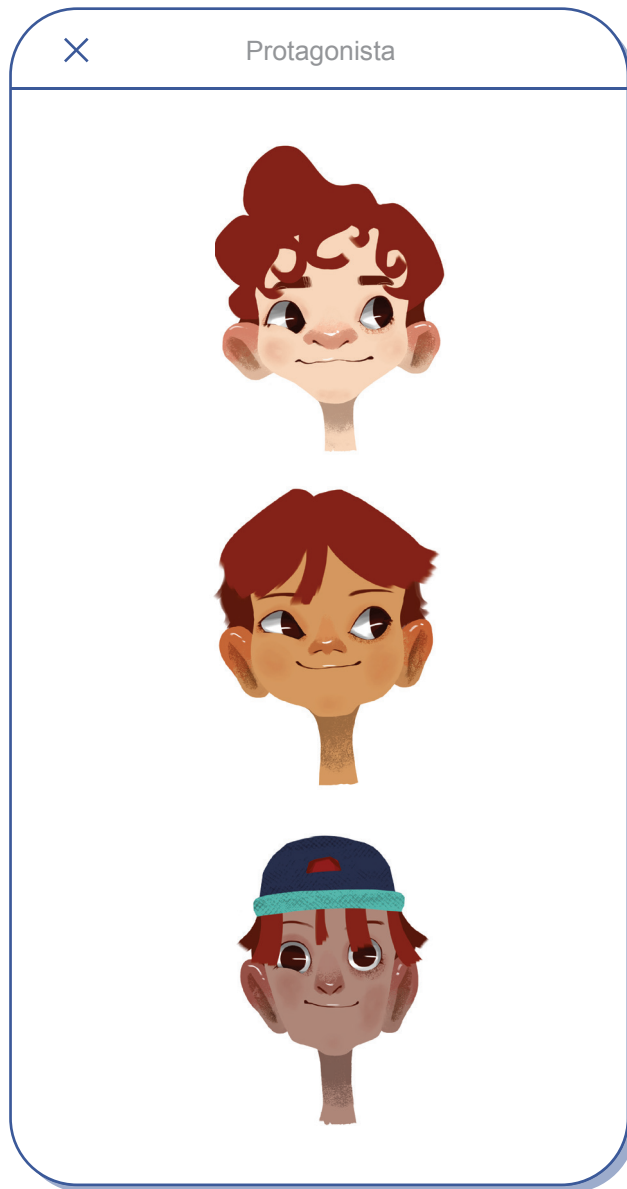
La funcionalidad de la historia se implementa con el objetivo de cumplir con la modalidad del taller aplicado por la docente, al igual que se ejecuta para que el usuario participe activamente en el transcurso de la actividad.

Se comienza reproduciendo el material, en ciertas partes se muestran escenas en las que el protagonista pregunta directamente al público por su opinión, en este caso, son preguntas positivas relacionadas con la situación en escena -por ejemplo, preguntar por la comida preferida del estudiante-, esto con el objetivo de hacer sentir al usuario como un amigo del protagonista, como una parte de la historia, también se trata de enfatizar inconscientemente en el delito, primero

mostrar cosas positivas e interesantes al estudiante, hacerlo entrar en confianza con el material. Posteriormente, la historia prosigue e igualmente se implementan varias escenas como la que anteriormente se mencionó, sin embargo, para el momento del nudo de la historia -plot twist que provoca que todo lo bueno se convierta en malo inesperadamente-, se genera una pausa reflexiva en donde se pregunta cómo es que pasó tal situación si hasta el momento todo iba bien, es en ese punto, que el docente reproduce las escenas que contienen los hologramas y los estudiantes los escanean, viendo así la realidad detrás de la pantalla; después de hacerlo, se introduce el tema del groomig para luego preguntar a los alumnos qué harían en caso de encontrarse en una situación similar al protagonista, finalmente, después de ofrecer sus opiniones, se muestra en pantalla al protagonista agradeciendo a los estudiantes por su reflexión y consejos.

Figura 24





Propuestas faciales del Protagonista

Gráfica

Para la exploración formal primero se determinaron arquetipos de personalidad con el objetivo de generar y delimitar características gráficas mediante relaciones asociativas, se investigaron tales cualidades en productos infantiles destacados del mercado.

La personalidad escogida para el mundo del mundo de la comida chatarra es la extrovertida y animada, sin embargo, por la amplia variedad de opciones que la comida chatarra ofrece, se limitó el tipo de comida en base a los gustos de los jóvenes, siendo los dulces los más destacados.

Una de las observaciones más importantes a considerar al momento de realizar la parte gráfica, es que como consecuencia del rango de amplitud visual que poseen los adolescentes, considerando sus intereses y las tendencias de mercado y producto consumido por un público con este rango de edad en medios de entretenimiento como videojuegos y productos audiovisuales -por ejemplo little nightmares-, es necesario conservar un cierto nivel de realismo en los objetos y elementos visuales presentados para generar una conexión con el usuario.

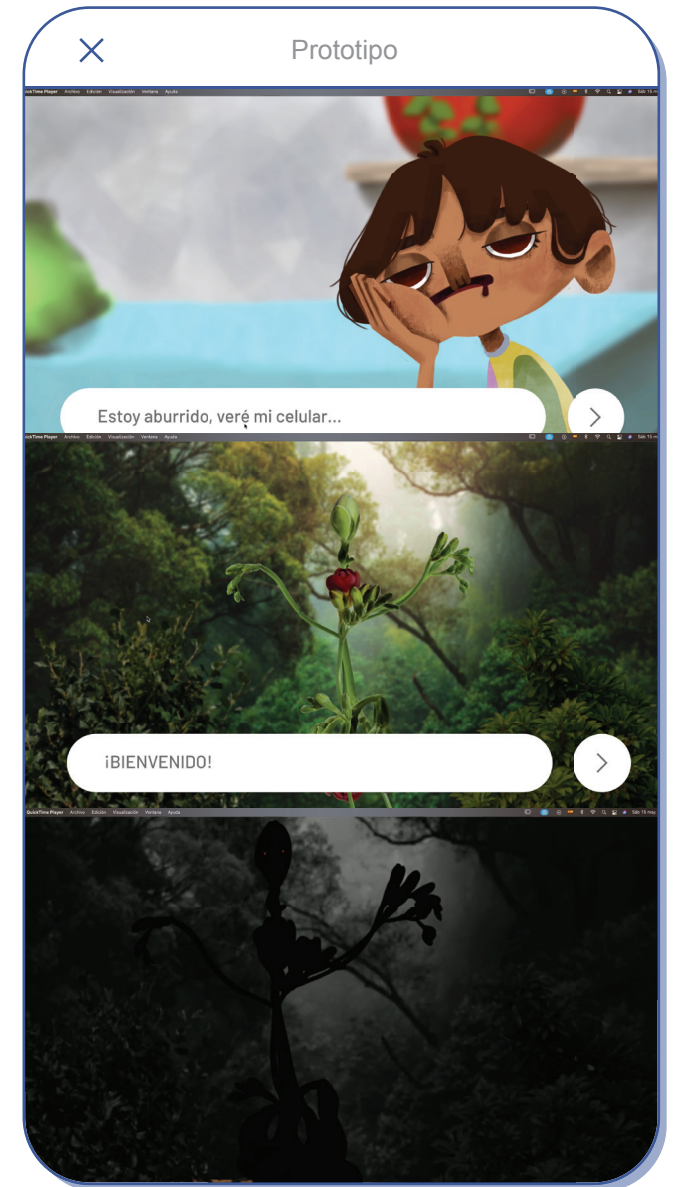
En cuanto a la tipografía se emplea una sans serif, la razón es que se prioriza la parte técnica por cuestiones de reproductibilidad y para prevenir errores técnicos que se pueden desatar en un futuro como el que se pixele momento de compartirlo o por temas de optimización pierda su calidad, aún así, posee características relevantes de las tipografías presenciadas en productos digitales en un contexto humanista, como el ser redondeada, orgánica, legible y leíble.

VALIDACIÓN

Para exponer el producto se generó un prototipo en Adobe XD en el que se exteriorizaron componentes básicos del concepto e historia para contextualizar su función y su estilo gráfico.

Validación con el Especialista

La validación de esta etapa fue en una reunión con el especialista junto a varios docentes del área, como resultado de las observaciones se destacó el que urgía esquematizar la estructura de la historia por los vacíos y conexiones incoherentes entre escenas y el desarrollo del relato. Se añade a esta observación la sugerencia de replantear la distribución e implementación del material en la clase al dudar sobre cómo ponerlo en funcionamiento fuera de Adobe XD y que aún así cumpla el requerimiento de ser de fácil acceso. Por último, se aconsejó sobre profundizar en la exploración formal para obtener un producto con congruencia gráfica.



Screenshots del Prototipo



Ilustración del Mundo Real del protagonista

Validación con el Comitente

Para cumplir con el requerimiento de que la parte interactiva producto - estudiante mantenga una cómoda accesibilidad y manejo para los alumnos, se encontró como solución el desarrollar un filtro de Instagram -específicamente diseñado para el producto-. Sin embargo, este requerimiento lo incumplía el mencionado prototipo de Adobe XD por el acceso limitado que brinda la aplicación y su restricción para que el docente -quien no es usuario de Adobe- pueda llegar a modificarlo, es por ello que se sugirió encontrar otro sistema que permita compartirlo fácilmente y modificarlo, o buscar otro género de producto gráfico educativo que evite presentarse como un obstáculo en la reproductibilidad y uso del producto.

En cuanto a la línea gráfica, se aprobó el diseño del personaje al igual que su estilo de ilustración, por lo que se sugirió continuar con el mismo aún si se realizarían modificaciones en la historia.

Resultados

Una vez obtenidas todas las observaciones, al momento de esquematizar la historia se evidenció que su estructura y enfoque incumplían con algunas sugerencias dictadas por parte de la institución. La extensa amplitud del relato y los recursos lingüísticos aplicados desviaban totalmente el tema del proyecto -se percibía como un producto de entretenimiento-; la cantidad de metáforas, referencias y comparaciones presentaban un obstáculo para dar a entender cuál realmente era el tema central del producto, es por ello que la historia alargaba extensamente el tiempo que el docente ocuparía en leerlo e interactuar con él, situación que contradecía el principio de que el producto sea de corta duración por el casi escaso tiempo estimado, impuesto por la malla curricular, en la actividad.

PROTOTIPO FINAL

Los cambios se desarrollaron en base a las observaciones obtenidas de las previas validaciones

Reconceptualización

Como consecuencia de los resultados obtenidos en la validación previamente expuesta, se contempló que la solución más viable para remediar las deficiencias del producto era reconceptualizar el material -se conserva la propuesta de utilizar el filtro-. Es así que para la generación de la idea se empleó una de las herramientas anteriormente utilizadas, la herramienta de Figuras Retóricas:

Herramienta de Figuras Retóricas

Alusión + Lítotes + Mentira + Registro: Historia que muestra el diario de alguna víctima, esta afirma conseguir una amigo y niega toda forma de peligro

Sinécdote + Paradoja + Post + Libertad: Historia sobre cómo la libertad que una víctima encuentra en la ayuda del groomer lo va encerrando cada vez más

Elipsis + Metáfora + Navegación + Punto de Vista: Historia vista desde la perspectiva de la víctima desde la parte romantizada y la parte realista



C_1: Diario

Producto: Libro Ilustrado
Medio: Pantalla y Celular
Línea Gráfica: Messy Sketch y Fotografía

Muestra el diario de la víctima, en la primera parte esta escribe sobre lo mal que el resto de personas habla sobre su amigo virtual y la víctima lo niega todo. Al final de la historia se da a entender que una foto íntima de la víctima se filtra, se vuelve al inicio de la historia y al colocar el filtro se ve la realidad.

C_1: Rumbo al Vacío

Producto: Libro Álbum
Medio: Pantalla y Celular
Línea Gráfica: Estilo Hora de Aventura y Fanzine

El personaje interactúa con el espacio de la mesa de trabajo, es decir, mientras más libertad tiene el espacio a su alrededor es amplio y no tiene márgenes que lo limiten y cuando se siente limitado es lo contrario. La historia relata sobre el apoyo que la víctima recibe del groomer y la falsa libertad que siente.

C_1: POV

Producto: Fusión entre Libro Álbum
Medio: Pantalla y Celular
Línea Gráfica: Caricatura y Estudio de Luz

La historia se desenvuelve al rededor del punto de vista de la víctima, en este caso se para en la percepción antes de la amenaza y después de ella. La versión romantizada explica sobre los sentimientos positivos que se desarrollan al navegar sin sospechas, el filtro superpuesto muestra la cruda realidad.

CONCEPTO FINAL

Debido a limitaciones de contacto con el comitente y un especialista, se escogió el concepto analizando junto a la directora de TFC cuál sería el más viable, fue escogido el **Concepto 3**

POV (Concepto)

POV o Point Of View busca exponer dos puntos de vista que la víctima suele vivir. El primero siendo la percepción inocente y romantizada del navegar por la web y encontrar nuevas personas en quien confiar. Y el segundo , que al momento de superponer el filtro, se muestre la cruda realidad situación en donde se observa el tipo de mensajes que la víctima suele recibir.

En resumen, una dulce fantasía cegada y desmentida con los ojos que ven la triste realidad.

Influencia en el Contenido

Para desarrollar los componentes del producto se detectaron algunos factores psicológicos que podrían influir sobre la percepción del estudiantes frente al contenido presentado.

El primer factor a considerar es que en este rango de edad las palabras, el tono y la forma en la que se les enseña un nuevo tema, son circunstancias que deben considerarse delicadamente,



pues por su perspectiva frente a la toma de decisiones en esta etapa podría generar todo lo contrario a las recomendaciones impuestas por el material educativo. Uno de los obstáculos más grandes al momento de generar un producto preventivo es el de emplear la palabra “no hacer” o incluso señalar de forma acusativa acciones que la víctima podría ejercer. Este tipo de actitud se evidencia en el experimento desarrollado por el profesor Daniel Wagner y su equipo (1987), este expone lo que es el rebote de pensamientos, explica que al momento de querer reprimir algún pensamiento realmente el individuo es aún más consciente de ello e incluso se vea influenciado por lo mismo.

Este factor permitió dudar sobre el contenido y forma de enseñanza del producto para buscar una solución viable, es así como se encontró el aprendizaje inconsciente. El aprendizaje inconsciente o implícito, según la docente Marita Castro (2014), se genera “sin esfuerzo es decir, se aprende sin pensar en ello, por ejemplo, a través de simples repeticiones” y afirma que su importancia recalca en que es un mecanismo empleado por la supervivencia humana. Sin embargo, ya que el propósito del materia es informar sobre el grooming, la enseñanza no se centrará totalmente en lo implícito, también al ser de carácter informtivo se empleará material explícito el cual requiere de la atención consciente del estudiante.

Como resultado de esta breve explicación se concluyó que el producto debería evitar insinuaciones que cohíban al estudiante a realizar alguna acción y junto a ello aplicar elementos que apelen al aprendizaje inconsciente como el repetir palabras, escenarios, etc.

Producto

Como requerimiento institucional, el material debe priorizar la parte gráfica para facilitar la

enseñanza y el aprendizaje sobre el tema. Entre la amplia variedad de opciones de productos gráficos que impliquen narrativa y que la imagen tenga un papel fundamental junto a ella, se descubrieron las opciones de libro álbum y libro ilustrado. Se dedujo que el producto alcanzaría ser eficaz si se fusionaran ambos tipos de lenguaje.

¿ Libro Álbum? El código gráfico y verbal son dependientes entre sí para que la historia cobre sentido, se destaca que cada componente gráfico tiene un propósito comunicativo y por ende apoya a la comprensión del relato, según la docente Claudia Cassano (2011), entre aquellos elementos gráficos se encuentran “la diagramación, el formato, la tipografía, la selección de los colores”.

Un dato importante a recalcar sobre este tipo de producto, es que se caracteriza por su temperamento moralizante y educativo, la máster Andrea Berríos (2012), también afirma que al promover la reflexión la interpretación narrativa que el lector sea algo propio que efectúe en su espacio personal.

¿Libro Ilustrado? Por el contrario del libro álbum, el libro ilustrado tiene como protagonista al texto mientras que el código gráfico se convierte en un objeto decorativo sin una función narrativa con un gran peso, por lo que la interpretación narrativa del lector no influye en la comprensión de la historia si este suprime a la imagen.

Habiendo contextualizado ambos términos, se destaca el peso del código gráfico sobre la narrativa -recordando que la narrativa gráfica está incluida entre los requisitos institucionales- en el libro álbum y junto a ello la interpretación personal que el lector genera. Por otro lado, se relaciona a la priorización del texto en el libro ilustrado con la necesidad de enfatizar algunos datos sobre el delito.



Existen otros componentes importantes a mencionar al momento de hablar del libro álbum, entre ellos el formato y el sustrato del producto, puesto a que también contribuyen a la narrativa de la historia. El formato escogido para este proyecto ha sido elegido en base a la sugerencia de la persona a cargo del departamento de comunicación, María José Vaca (2021), quien menciona al formato apaisado de 1920x1080. Por otro lado, se optó a que el producto sea digital y no impreso puesto a que el tema del proyecto gira en torno a la tecnología, sin embargo, a simple vista podría parecer que la digitalidad del producto podría incumplir con la característica de llegar a generar un vínculo íntimo con el lector ya que este deja de ser un espacio personal y se convierte en algo colectivo, pero, allí es donde entra el filtro de Instagram. El filtro tiene dos propósitos, uno de ellos es que a pesar de que todos los estudiantes comparten el espacio donde se expone el producto, el filtro que cada uno utiliza en su celular permite generar esa conexión personal con la historia; por otra parte está el enseñar inconscientemente, el tema puede generar desconfianza en el adolescente y posible recelo para que este entre en la web libremente, es por ello que se incentiva a que el estudiante utilice su celular para contar la otra parte de la historia y que de forma implícita aprenda a que las redes -en este caso Instagram- puedan ser de provecho para el aprendizaje.

Esquema

“Hay que tener en cuenta que los libros álbum, tienen más o menos una extensión de 24 a 42 páginas” (Guerrero, 2016), se procuró mantener la extensión de 24 al ser la menor para intentar mantener el requisito de no ser un material de larga extensión que abarque más del tiempo estimado para la actividad.

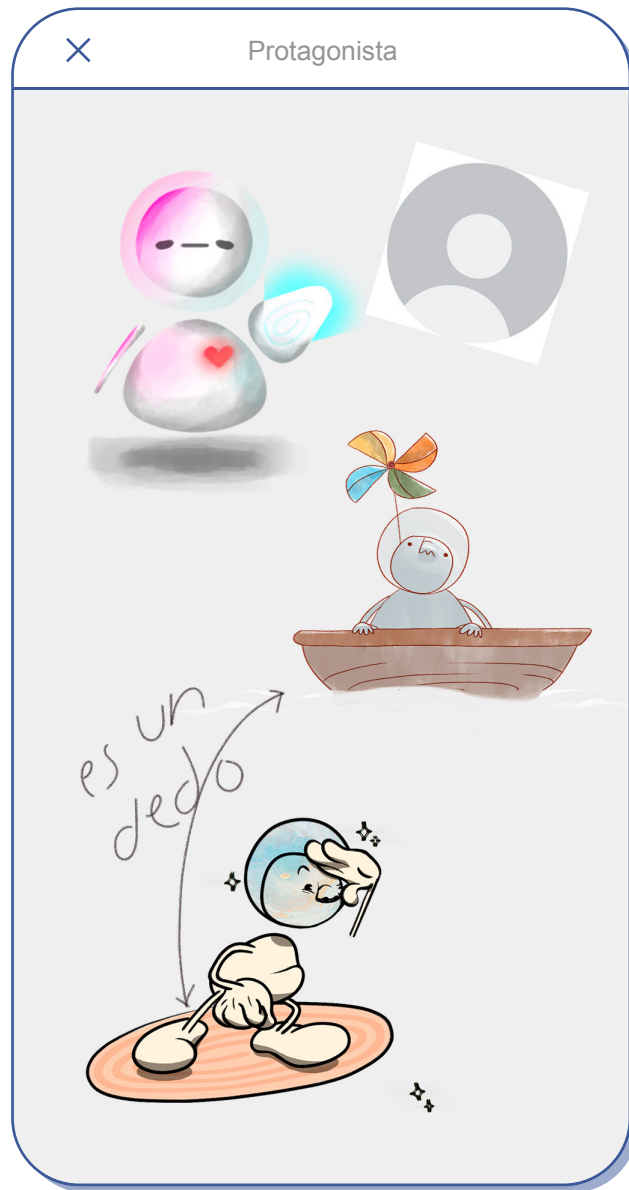


En cuanto a la lógica de implementación se destaca que la “parte romantizada” de la historia se aloja en Google Slides con la finalidad de que el docente pueda fácilmente pegar el código QR del filtro sobre el lugar indicado en el slide 13, se recalca que el código QR del filtro se genera una vez ya publicado el filtro, mismo que se creó en la aplicación SparkAR y cuyo archivo exportado solo debe publicarse bajo las indicaciones entregadas a el docente. Se menciona nuevamente que la “parte real” podrá verse una vez publicado y escaneado el filtro mediante el teléfono celular de cada estudiante. En el código QR adjunto se encuentran más detalles.

Por otro lado, se han aplicado nuevamente datos implícitos, en este caso la finalidad del modo de lectura del producto es mostrar un ciclo, al igual que las acciones del groomer -engaña una y otra vez sin remordimiento-. El producto se estructuró para que se generen tres tiempos en la sesión, el primer tiempo es la lectura de la página 1 a la 13 -parte romantizada-, en el segundo se requiere que los estudiantes saquen sus celular y con el código QR ingresen al filtro diseñado y apunten a la pantalla donde se encuentra la historia, el último tiempo reproduce el contenido desde la página 13 a la 1 puesto a que el filtro superpone sobre aquel contenido otras ilustraciones que muestran la realidad de cada escena.

Estilo Gráfico

Como se mencionó anteriormente, el código gráfico es significativo en la narrativa y explicación del tema, es por ello que se empleó un estilo distinto para ambas partes de la historia, se procuró que se perciba una gran distinción entre ambos estilos para que el lector tenga la oportunidad de diferenciar cada parte.



Bocetos del Personaje Romantizado

En cuanto a la parte romantizada de la historia se incluyeron nuevamente datos implícitos. Se apela a lo antiguo mediante el estilo rubberhose, el propósito de emplear este estilo y luego cambiar a uno moderno es mostrar que el delito ha venido evolucionando con el pasar de los años, la razón de ser específicamente rubberhose es Ren and Stimpy, una de las series más reconocidas en sus tiempos, la cual presentaba influencia del estilo -no se aplicó su estilo al presentar imágenes muy explícitas que incumplen con la normativa institucional-. Pero, ¿cómo se vincula la serie a todo esto? Se menciona que aquella serie presenta uno de los casos de grooming más reconocidos, cabe recalcar que los métodos de grooming han ido evolucionando por lo que el modus operandi de este caso mencionado es distinto del trata el proyecto.

Por otro lado, en la parte real se conserva el estilo de estudio de luz -semi realista- al igual que el diseño del personaje como sugerencia del comitente. El estilo es un total contraste con la parte romantizada y genera una mayor conexión con la realidad.

Personajes

Nuevamente, se diseñaron dos personajes para cada parte. En el caso de la parte romantizada se buscó generar un diseño sencillo que haga referencia a algún ícono de las redes, en este caso fue el ícono de foto de perfil el que influenció sobre el diseño, cabe destacar que el personaje hace referencia a la frase de “Surfing the web” y por ello se integran los elementos de la tabla y la ola.

Por otra parte, el diseño del personaje de la parte real se conservó y desarrolló en el anterior concepto como sugerencia del comitente. Se reitera que el personaje se diseñó en base a la fusión de apariencias obtenidas en imágenes del anuario institucional.

| Presupuesto | |
|---------------------------------------|--|
| Valor hora | |
| Horas estimadas de trabajo de gestión | |
| Valor bruto por Gestión | |
| CREATIVO | |
| Total de horas laborables al mes | |
| Valor hora | |
| Horas estimadas de trabajo creativo | |
| Valor bruto por Gestión | |
| \$3.188,63 | |
| OPERATIVO | |
| Total de horas laborables al mes | |
| Valor hora | |
| Horas estimadas de trabajo operativo | |
| Valor bruto por Gestión | |
| VALOR BRUTO POR GESTIÓN | |
| Equipos de oficina | |
| Muebles y Enseres | |
| Servicios Básicos | |
| SUBTOTAL PRESUPUESTO | |
| Impacto del proyecto 40% | |
| Imprevistos 10% | |
| TOTAL PRESUPUESTO | |

Costos del Proyecto

Composición

Se plantea utilizar una retícula generada a partir de la imagen, como lo plantea Timothy Samara (2008), ya que es la imagen el recurso más importante en la composición. Junto a ello, la lógica visual a implementar en la composición de los elementos se emplea para influir en el recorrido visual del usuario y facilitar la lectura del contenido.

Cromática

Los colores empleados en los elementos se apegan a la esencia de cada parte, por ejemplo, en la parte romantizada mantiene una cromática sepia junto texturas desgastadas o con ruido, por otro lado, en la realidad los colores apelan a redes sociales reconocidas por el imaginario del público.

Tipografía

Para la parte romantizada se buscó una tipografía que apele a lo antiguo y sea congruente con el estilo aplicado en la ilustración, se escogió a la tipografía Calvours.

En cuanto a la parte real, se utilizó la tipografía Atkinson Hyperlegible, tipografía desarrollada por el Instituto de Braille. Sus formas son altamente diferenciables ya que su objetivo es el de facilitar la lectura al usuario -usuario con problemas de vista-, se aprovecha de esta cualidad por si surge el problema de pixelarse la pantalla, el tener la posibilidad de que se entienda.

Costos

Culminando el desarrollo del producto se generan los costos del proyecto considerando al trabajo de gestión, creativo y operativo.

Se registra en una tabla y adjunta como anexo del proyecto.



Se destaca que el prototipo fue mostrado a todos los públicos antes de realizar las preguntas

VALIDACIÓN

Figura 25

× VALIDACIÓN DEL COMITENTE: LINEAMIENTOS

- El producto de desarrolló en base a un público objetivo
- El producto emplea material gráfico que facilita la enseñanza del tema
- El producto emplea un lenguaje adecuado, no hiere la susceptibilidad del público
- El producto mantiene una línea gráfica congruente
- El producto habla en primera persona o emplea una narrativa que evita el sentimiento acusatorio en el lector
Observación: No habla en primera persona pero emplea un personaje

Figura 26
Validación del Comitente: Contenido

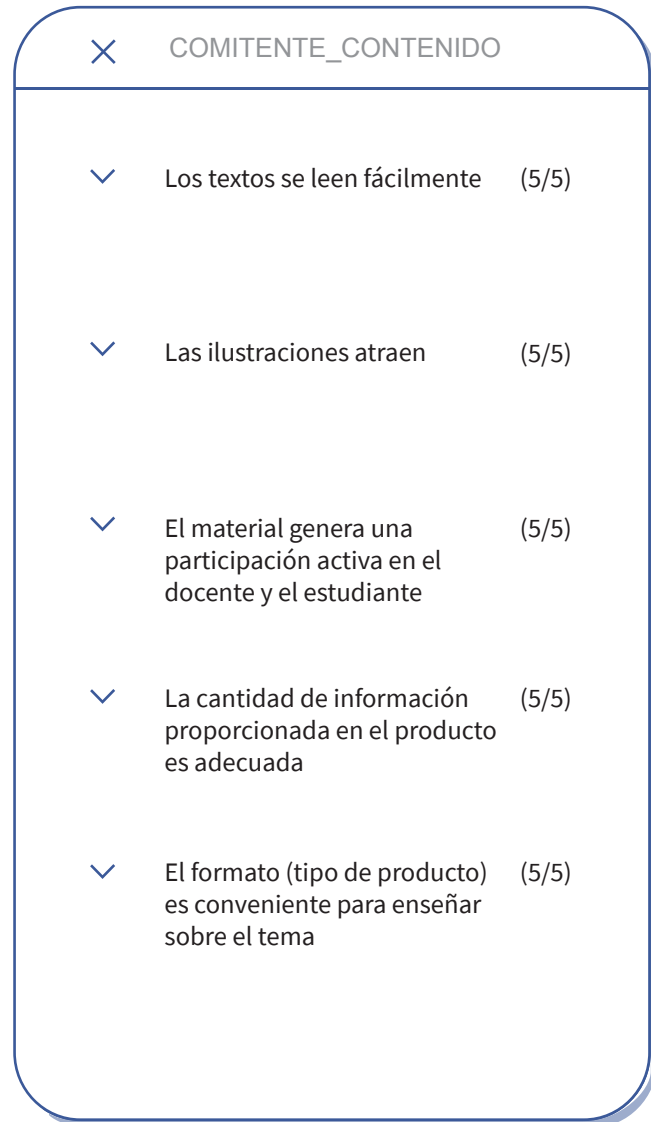
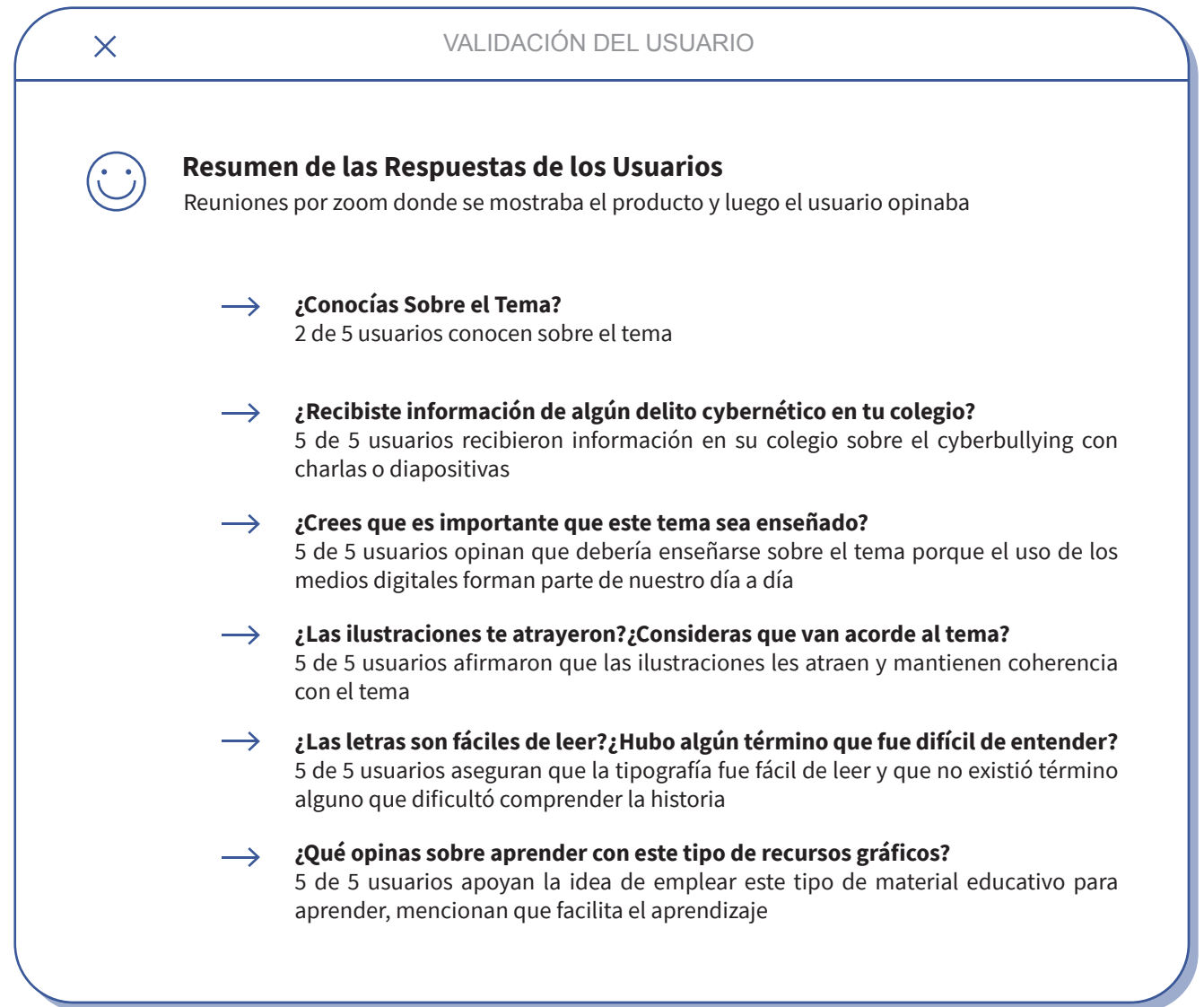


Figura 27
Validación al Usuario










Respuestas obtenidas por el especialista Sebastián Cevallos posterior a la explicación y exposición del producto y la investigación tipológica generada

Figura 28
Validación del Especialista: Requisitos

×

LINEAMIENTOS

- El producto de desarrolló en base a un público objetivo 
- El producto emplea material gráfico que facilita la enseñanza del tema 
- El producto emplea un lenguaje adecuado, no hiere la susceptibilidad del público 
- El producto mantiene una línea gráfica congruente 
- El producto habla en primera persona o emplea una narrativa que evita el sentimiento acusatorio en el lector 

Nota: Validación Especialista: Lineamientos, Verdesoto. V, (2022)

Figura 29
Validación del Especialista: Objetivos

✕
Cumple el producto con...

- ✓

1. Diseñar un estilo gráfico juvenil, apoyado en principios técnicos gráficos, que impacte y transmita el mensaje al usuario

Observación: Rejuvenecer las manos al usuario en la segunda mitad

(4/5)
- ✓

2. Promover una comunicación bidireccional mediante recursos digitales identificados a partir de una exploración de mercado - producto - usuario

(5/5)
- ✓

3. Proporcionar contenido objetivo e inclusivo, delimitando el lenguaje e información a exponer, para cumplir con la normativa institucional


(5/5)


Nota: Especialista: Objetivos, Verdesoto. V, (2022)


Figura 30
Validación del Especialista: Elementos de Diseño


✕
ELEMENTOS DE DISEÑO

- Forma: ¿Considera que llama la atención del público objetivo?



- Composición: ¿Considera que la composición contribuye positivamente a la lectura y comprensión del mensaje?


- Imagen: ¿Considera que las ilustraciones van acorde a la temática expuesta?


- Color: ¿Posee la cromática coherencia con la temática?


- Tipografía: ¿Es la tipografía legible y legible?

Observación: En la segunda mitad buscar la legibilidad de los mensajes de texto



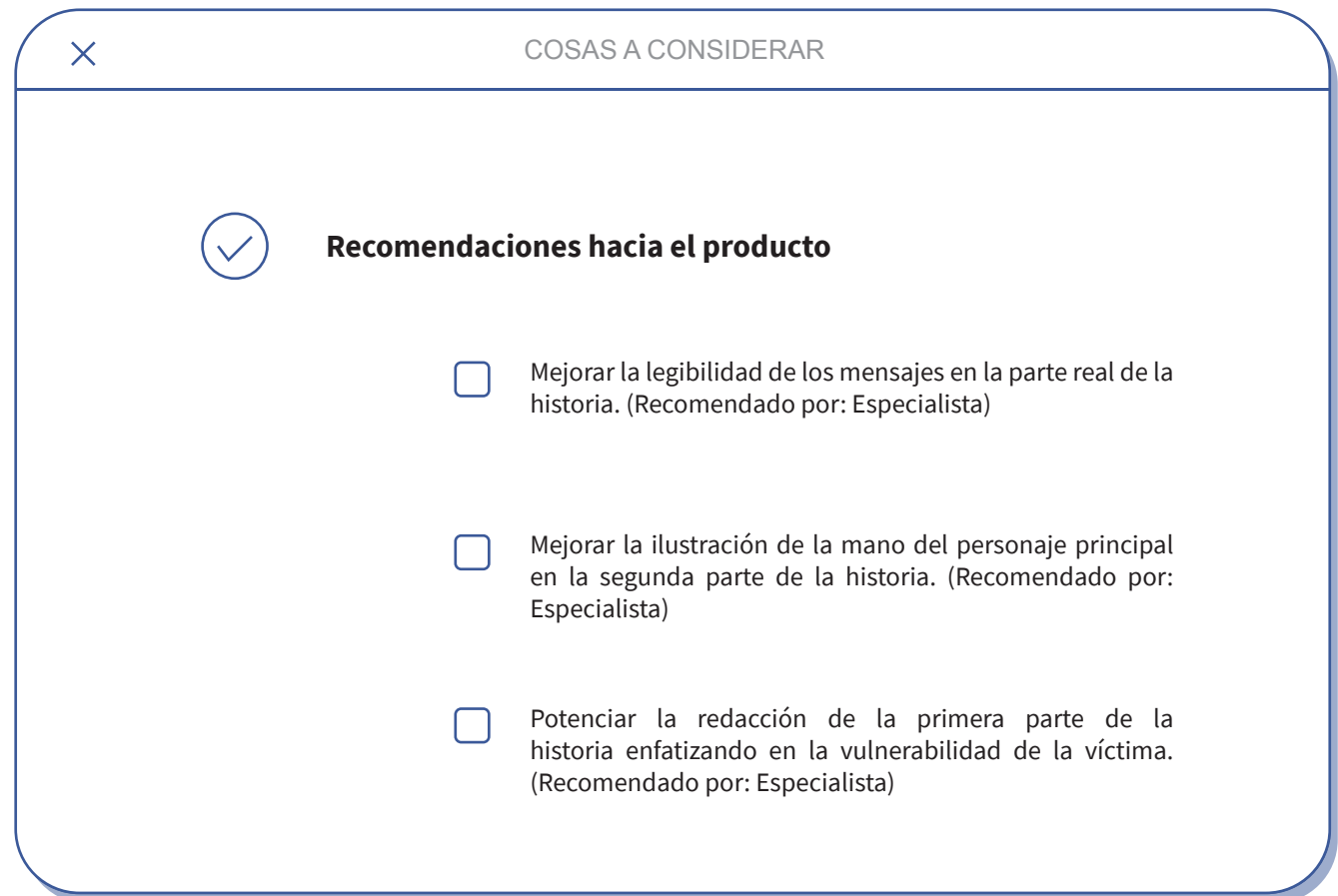
Nota: Validación Especialista: Elementos de Diseño, Verdesoto. V, (2022)



RECOMENDACIONES

Se recalca que no se obtuvieron recomendaciones por parte del comitente ni por el público objetivo

Figura 31



CONCLUSIONES

Tanto los aspectos externos como internos de la problemática, expuestos en la investigación, demuestran la importancia de implementar material educativo que abarque el tema. Enfatizando al aspecto externo en la vulnerabilidad del nativo digital frente a la cultura de la imagen y su necesidad por socializar. Se liga al aspecto interno que evidencia la inexistencia de material educativo dirigido al público objetivo que abarque el tema, va de la mano con las debilidades que las tipologías analizadas presentan al ser materiales que no emplean lenguaje enfocado en el público objetivo o cuyo contenido infrinja algunas normas institucionales.

Para la generación del concepto y con el fin de que este cumpla con las necesidades de los públicos, se identificaron criterios institucionales, gráficos y mentales del usuario, la información obtenida expandió las opciones de contenido y formatos para finalmente desarrollar un material digital que implementa cualidades como la inclusividad -en lenguaje y personajes andróginos- y el aprendizaje inconsciente -romantizar el delito e implementar el filtro-.

La importancia de validar radica en comprobar la suficiencia del producto frente a los objetivos y necesidades. Gracias a las validaciones realizadas, se comprobó la pertinencia que el material tiene frente a los requerimientos institucionales, normas gráficas y el cómo obtuvo el interés del público objetivo.

ANEXOS



Material UETM



Bocetos y Prototipos



Costos



Validaciones

FUENTES

- Aparici, R., García Marín, D. (2017). Revista Científica de Educomunicación. *Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6353340>
- Alvarado, R. (2017). *Semiótica I*. Recuperado de https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27674/3/3Prototipo_Semi%C3%B3tica_I.pdf
- Arteneo. (2017). *Libro ilustrado y álbum ilustrado: Diferencias*. Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/libro-ilustrado-album-ilustrado-cual-es-la-diferencia/>
- Berrios, A. (2012). *¿Qué es un libro álbum?*. Leamos Más. Recuperado de <https://www.leamosmas.com/2012/04/13/que-es-libro-album/>
- Carmona, I., Octavio, J. (2008). *El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/649/64911103.pdf>
- Cassano, C. (2011). *¿Qué son los libros álbum?*. Buenos Aires Ciudad. Recuperado de <http://integrar.bue.edu.ar/integrar/blog/articulo/que-son-los-libros-album/>
- Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (s. f.). *Adolescentes jóvenes (12 a 14 años)*. CDC. Recuperado de <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/adolescence.html>
- Constante, D. (2018). *Las redes sociales como plataforma para el grooming en los jóvenes de 12 a 17 años de la ciudad de Ambato*. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27403/1/Constante%20Daniel.pdf>
- Defensoría del Pueblo Ecuador. (2020). *ECUAVISA DEBE RETIRAR DEL AIRE EL PROGRAMA “PEQUEÑOS INFLUENCERS”*. Recuperado de <https://www.dpe.gob.ec/ecuavisa-debe-retirar-del-aire-el-programa-pequenos-influencers/#>
- Designing for Children’s Rights. (s.f.). *Designing for Children’s Rights Key Principles Version 1.3.1*. Recuperado de https://childrensdesignguide.org/wp-content/uploads/2021/01/D4CR_10_key_principles_simple.pdf
- Diario El Comercio. #ENVIVO | Foro ‘Herramientas para enfrentar el acoso en el aula y en redes’, de EL COMERCIO. (2020). [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=rSzzGdCE9g&ab_channel=DiarioELCOMERCIO
- Educación Ecuador. *Presentación General del currículo 2016. (2016)*. [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=QG_0RY8Gggo&feature=youtu.be&ab_channel=Educaci%C3%B3nEcuador
- Educar, A. (2022). *El aprendizaje inconsciente se encuentra relacionado con las regiones más antiguas del cerebro*. Psyciencia. Recuperado de <https://www.psyciencia.com/el-aprendizaje-inconsciente-se-encuentra-relacionado-con-las-regiones-mas-antiguas-del-cerebro/>
- Educo. (2020). *La importancia de leer cuentos y libros infantiles*. Recuperado de <https://www.educo.org/Blog/La-importancia-de-leer-cuentos-y-libros-infantiles>

- El Mundo de los Así. (s.f.). *¿Qué es el abuso?*. Recuperado de <https://www.elmundodelosasi.org/que-es-el-abuso/>
EITelégrafo. (2018). *2,6% de los niños entre 5 y 11 años tiene Smartphone*. Recuperado de <https://www.itelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/ecuador-ninos-tecnologia-redes-sociales>
- Espejo Yaksic, N. (2018). *Informe Ejecutivo: Bases conceptuales para el desarrollo de un Plan Integral para la prevención de la Violencia Sexual Infantil del Ministerio de Educación de Ecuador*. Recuperado de https://www.unicef.org/ecuador/media/3816/file/Ecuador_Mineduc_prevenccion_contexto_educativo.pdf
- Explorable. (s. f.). *Rebote de pensamientos - Experimento del rebote de sueños de Wegner*. Recuperado de <https://explorable.com/es/rebote-de-pensamientos#:~:text=Experimento%20del%20rebote%20de%20sue%C3%B1os%20de%20Wegner,-De%20acuerdo%20con&text=El%20rebote%20de%20pensamientos%20es,de%20vuelta%20a%20su%20subconsciente>
- Fiscalía General del Estado. (2020). *Revista Científica de Ciencias Jurídicas, Criminología y Seguridad. Perfil Criminológico: Child Grooming*. Recuperado de <https://www.fiscalia.gob.ec/pdf/politica-criminal/revista-Perfil-Criminologico-julio-2020.pdf>
- Francisco, L., Ana, R., & Mayte, H. (2015). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Edición corregida y extendida de diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- González, S., & Santos, I. (2021). *El experimento psicológico que explica por qué no puedes dejar de pensar en un oso blanco*. ABC. Recuperado de https://www.abc.es/bienestar/psicologia-sexo/psicologia/abci-experimento-psicologico-explica-no-puedes-dejar-pensar-blanco-202111292340_video.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F
- Gorostiaga, J. (2012). *La percepción como medio de desarrollo del individuo*. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1126.pdf
- Grupo de Software Educativo de Extremadura. (2015). *Programa Educativo Foro Nativos Digitales: Grooming para Educación Secundaria*. Recuperado de https://emtic.educarex.es/nativosdigitales_materiales/secundaria/grooming/guia_ES05_grooming.pdf
- Júlia, N. (2020). *Jóvenes. Hablamos de hipersexualización en las redes sociales*. Recuperado de <https://contraste.info/jovenes-hablamos-de-hipersexualizacion-en-las-redes-sociales/>
- Jaramillo, C. (2020). *Entrevista al DECE de la UETM*. Recuperado de <https://drive.google.com/drive/folders/1PUxa4sUNiJmkWs8X8O7tjUBIJYhxQVvE?usp=sharing>
- J. (2020). *Libro ilustrado y libro álbum*. Estudio Editorial. Recuperado de <https://www.lasmariaseditorial.com/post/libro-%C3%A1lbum-vs-libro-ilustrado>
- Lupton, E. (2011). *Intuición, Acción, Creación Graphic Design Thinking*. Editorial Gustavo Gili S,L
- Marcelo, C. (2008). *La cultura de la imagen llegó para quedarse. Rebelión*. Recuperado de <https://rebellion.org/la-cultura-de-la-imagen-llego-para-quedarse/>
- Magic Markers. (2017). *¿Qué es el grooming?*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=OdixH25n-CHK&ab_channel=MagicMarkers
- Margariños, J. (1983). *PRIMERA PARTE FERDINAND DE SAUSSURE: DESARROLLO Y ACTUALIZACIÓN DE*

- SUS CONCEPTOS. Recuperado de <http://www.centro-de-semiotica.com.ar/SAUSSURE.html>
- Ministerio de Educación. (2018). *Guía de Desarrollo Humano Integral*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Oportunidades curriculares de Educación Integral en Sexualidad, Educación General Básica Superior y Bachillerato*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Bachillerato-UNFPA.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *¿Qué es el grooming?*. Recuperado de <https://recursos2.educacion.gob.ec/portfolio/euconocer-2/>
- Niño, V. (2011). *Metodología de la Investigación Diseño y ejecución*. Recuperado de <http://roa.ult.edu.cu/bitstream/123456789/3243/1/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20DISENO%20Y%20EJECUCION.pdf>
- Observatorio en Salud Sexual y Reproductiva OSAR. (2018). *El Libro de Sebas*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CA0Zn-ZybLw&ab_channel=ObservatorioenSaludSexualyReproductivaOSAR
- Observatorio en Salud Sexual y Reproductiva OSAR. (2017). *El Libro de Tere*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IdYS1mkNsVs&ab_channel=ObservatorioenSaludSexualyReproductivaOSAR
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Recomendaciones de la OMS sobre salud y derechos sexuales y reproductivos de los adolescentes*. Recuperado de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjtgAPbzpL4AhXwYd8KHae0BlkQFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Fapps.who.int%2Firis%2Frest%2Fbitstreams%2F1217516%2Fretrieve&usq=AOvVaw22usSVHS_jct-2lutpVAE7
- Pantallas Amigas. (2013). *Internet Grooming: ciberacoso sexual a niños/as y adolescentes y su prevención*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=OdixH25nCHK&ab_channel=MagicMarkers
- Pascual, K. (2020, 4 marzo). *Niño de 12 a 14 años: todo sobre el desarrollo del adolescente en esta etapa*. Bebés y más. Recuperado de <https://www.bebesymas.com/desarrollo/nino-12-a-14-anos-todo-desarrollo-adolescente-esta-etapa>
- PRIMICIAS.ec. (2020). *Desde 2014 se han denunciado 798 casos de 'child grooming' en Ecuador*. Recuperado de <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/datos-fiscalia-child-grooming-ecuador/>
- Roca, J. (1991). *PERCEPCION: USOS Y TEORIAS*
- Sallybooks. (2018). *Qué es y cómo funciona un álbum ilustrado*. Recuperado de <https://www.sallybooks.es/narrativa-grafica/intro-album-ilustrado/>
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño*. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/0B6qzn7yRHvauNm-V1aHR0MzdKelE/view>
- SENPLADES. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Recuperado de <https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-10/Plan%20Nacional%20de%20Desarrollo%20Toda%20Una%20Vida%202017%20-%202021.pdf>
- Sevilla, F. (2018). *Alicia a través de la pantalla*. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/0058949905e9c9780c339>
- UNESCO. (2018). *Por qué es importante la educación integral en sexualidad*. Recuperado de <https://es.unesco.org/news/que-es-importante-educacion-integral-sexualidad#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20integral%20en%20sexualidad%20empe,dera%20a%20los%20j%C3%B3venes%20al,respetuosas%2C%20>

normas%20culturales% 20y%20sociales%2C

UNICEF. (2017). *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo Digital*. Recuperado de www.unicef.org/SOWC2017

Unidad Educativa Tomás Moro. (s.f.). *Código de Conducta*. Recuperado de <https://www.tomasmoro.ec/nues>

Uribe, V. (2017). *El libro álbum: un apretado resumen*. Ekaré Sur - Editorial chilena de libros para niños y jóvenes. Recuperado de <https://ekaresur.cl/el-libro-album-un-apretado-resumen-por-veronica-uribe/>

Vaca, M. (2021). *Lineamientos para el desarrollo de productos de comunicación*. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1jW38zDFApC3QBAj_QHsC06pOkaC8kf6/view?usp=sharing