Pontificia Universidad Católica del Ecuador

facultad de arquitectura, diseño y arte PUCE

Carrera de Diseño

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

TÍTULO DE DISERTACIÓN:

DISEÑO GRÁFICO DE UNA GUÍA DIGITAL INTERACTIVA QUE BRINDE ACOMPAÑAMIENTO A MADRES ADOLESCENTES PARA EL FORTALECIMIENTO DEL VÍNCULO AFECTIVO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE SUS HIJOS DE 0 A 24 MESES DE EDAD EN EL CENTRO MÉDICO AGAPE UBICADO EN LA PARROQUIA DE SANGOLQUÍ.

AUTOR:
CHRISTIAN DELGADO MONTÚFAR

DIRECTOR:
KARLA BETANCOURTH

QUITO, 10 DE JUNIO DE 2022

INDICE GENERAL

Introducción 6
Objetivo general 6
Objetivos específicos 6
Prólogo 6
Justificación personal 6
Justificación social 7
Agradecimiento 8
1. Descripción del caso 11
a. Aspectos externos 11
b. Aspectos internos 18
Mapa de actores 23
Identificación del usuario 24
2. Problema gráfico 28
Análisis de piezas gráficas 28
Análisis pieza gráfica 1 29
Análisis pieza gráfica 2 31
Análisis pieza gráfica 3 34
Benchmarking 37
Análisis de tipologías 39
La travesia de Elena 39
Juguetes para toda la vida 41
BabySparks 43
Descripción del problema 44
Requerimientos del proyecto 48
3. Solución gráfica 54

a. Generación de la Idea 54
Construcción de concepto 55
Validación de conceptos 57
Concepto final de diseño 57
b. Exploración de la forma 58
- Técnicas creativas y 58
detalle de innovación 58
Estructura del proyecto 61
Ideas gráficas iniciales 64
Validación propuesta inicial 66
c. Prototipo gráfico 69

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1. Infografía de la situación de las madres adolescentes y sus hijos. 11
Figura 2. La teoría del apego según Bowlby 13
Tabla 1. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz y socioafectivo. 15
Tabla 2. Condiciones de retraso en el desarrollo socioafectivo y psicomotriz 16
Tabla 3. Test de Denver II y/o Haizea-Llevant 17
Figura 3. Infografía de la delimitación del proyecto. 18
Figura 4. Consulta externa (Control de niño sano) 19
Figura 5. Condiciones de retraso en el desarrollo socioafectivo y psicomotriz 20
Figura 6. Perfil de usuario y mapa de empatía (Design Thinking) 21
Figura .8. Análisis de elementos gráficos "Guia de estimulación y psicomotricidad" 26
Figura 9. Análisis de elementos gráficos "Guia de estimulación y psicomotricidad" 27
Figura 10. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana 28
Figura 11. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana. 29

Figura 12. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.....30
Figura 13. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.....31
Figura 14. Análisis tipológico de Travesia de Elena I.....32
Figura 15. Análisis tipológico de Travesia de Elena II.....33
Figura 16. Análisis tipológico de guía Juguetes para toda la vida.....34
Figura 17. Análisis tipológico de guía Juguetes para toda la vida.....35
Figura 18. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I.....36
Figura 19. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I.....37
Figura 20. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I.....38
Figura 21. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I.....39
Figura 22. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I.....40
Figura 23. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I.....41
Figura 24. Presentación del problema gráfico.....42
Figura 25. Vectores de la forma (Luis Rodriguez Morales).....45
Figura 26. Herramienta propuesta de valor.....46
Figura 27. Marco de modelo de negocio.....47
Figura 28. Organizador de necesidades y requerimientos.....48
Figura 29. Organizador de necesidades y requerimientos.....50
Figura 30. Moodboard generación de ideas 2.....51
Figura 31. Organizador de necesidades y requerimientos.....52
Figura 32. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.....53
Figura 33. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.....54
Figura 34. Infografía del proceso de concepto de diseño.....55
Figura 35. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1.....56
Figura 36. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1.....57
Figura 37. Estructura inicial de proyecto gráfico.....58

Figura 38. Estructura inicial de proyecto gráfico 59
Figura 39. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1. 60
Figura 40. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1. 61
Figura 41. Ideas gráficas iniciales y bocetaje. 62
Figura 42. Ideas gráficas iniciales y bocetaje 63
Figura 43. Estructura sistema gráfico y aplicación móvil. 64
Figura 44. Estructura inicial de aplicación movil (usuario) 65
Figura 45. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 66
Figura 46. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 1 67
Figura 47. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 2 68
Figura 48. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 3 69
Figura 49. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 3 70
Figura 50. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 3 71
Figura 51. Ideas gráficas iniciales y bocetaje. 72
Figura 52. Ideas gráficas iniciales y bocetaje 73
Figura 53. Ideas gráficas iniciales y bocetaje 74
Figura 54. Ideas gráficas iniciales y bocetaje 77
Figura 55. Ideas gráficas iniciales y bocetaje 78
Figura 56. Prototipo de contenedor y tarjetas de estimulación visual 79
Figura 57. Estructura del sistema gráfico. 80
Figura 58. Estructura del sistema gráfico. 81
Figura 59. Paleta cromática inicial. 82
Figura 60. Boceto construcción logotipo 82
Figura 61. Cosntrucción logotipo 82
Figura 62. Logotipo de aplicación móvil 83
Figura 63. Iconos iniciales de App. 83

Figura 64. Familia tipográfica Poppins 83
Figura 65. Pantallas de bienvenida a app 84
Figura 66. Pantallas de registroa apliación móvil 85
Figura 67. Pantallas de inicio a aplicación móvil 86
Figura 68. Pantallas de actividades de estimulación 87
Figura 69. Pantallas de actividades de desarrollo socioafectivo 88
Figura 70. Pantallas de actividades de desarrollo motor grueso 89
Figura 71. Pantallas de actividades de desarrollo motor fino 90
Figura 72. Pantalla de progreso 91
Figura 73. Validación final pediatra 94
Figura 74. Validación final psicologa 95
Figura 75. Validación usuaria 1 96
Figura 76. Validación usuaria 2 96
Figura 77. Validación usuaria 3 96
Figura 78. Validación final con profesional en diseño 97
Figura79. Resumen de costos de proyecto gráfico 98
Figura 80. Resumen de costos de proyecto gráfico 99

Introducción

El presente Trabajo de Fin de Carrera busca apoyar el desarrollo psicomotor y socio afectivo de menores de 0 a 24 meses hijos de madres adolescentes que se atienden en el centro médico Agape y ofrecer la posibilidad de una intervención temprana, lo cual permite corregir y atenuar las alteraciones que podrían presentarse, siendo los grandes beneficiados el niño, la familia y la sociedad en general.

Según datos de la Organización Mundial de la Salud, OMS (2020) "Los bebés de madres adolescentes se enfrentan a un riesgo considerablemente superior de morir y desarrollar problemas en su desarrollo psicomotriz que los nacidos de mujeres de 20 a 24 años".Estas discapacidades son reconocibles desde el primer día después del nacimiento o en los primeros años de vida del menor y se correlacionaron fuertemente con el hecho de que las madres de estos niños eran adolescentes durante el embarazo.

Objetivo general

Apoyar en el proceso socio afectivo de madres adolescentes y sus hijos de 0 a 24 meses mediante una guía gráfica interactiva que integre actividades para el desarrollo psicomotor y estimulación temprana.

Objetivos específicos

1) Identificar a través de técnicas de investigación las necesidades y el nivel de conocimiento que tienen las madres adolescentes sobre la importancia del desarrollo psicomotor y socioafectivo infantil, y permita la identificación de requisitos de diseño para el desarrollo del proyecto.

2) Desarrollar material gráfico que responda a las necesidades de las madres con el fin de informar y orientar el proceso del desarrollo socioafectivo y psicomotor de sus hijos.

3) Evidenciar la pertinencia y efectividad de la propuesta de diseño mediante la valoración del producto con el usuario y los profesionales, de manera que se permita evidenciar su funcionalidad y posibles cambios.

Prólogo
Justificación personal

Es importante entender que la labor del diseñador gráfico es como un agente de cambio dentro de la sociedad, ya que es capaz de reconocer una necesidad de tal manera que posibilita la resolución de esta.

Por lo que para mí es una razón primordial inmiscuirme en un proyecto en el que las madres adolescentes y sus hijos son marginados con respecto a la atención médica y un adecuado control de las partes.

Justificación social

Según el Banco Mundial, establece que "Todos deben tener acceso a un servicio de salud asequible y de calidad, lo que promoverá la supervivencia del crecimiento económico inclusivo" (GBM, 2019). En Ecuador, el acceso limitado a servicios de salud integrales y de calidad se refleja en el nivel de bienestar de la comunidad, con problemas relacionados con el embarazo adolescente, problemas nutricionales y otros problemas de atención, mala calidad de atención prenatal, mala atención médica para pacientes, etc.

Para garantizar la igualdad de oportunidades, sostenibilidad y prosperidad el Ecuador propone el "Plan de Creación de oportunidades 2021-2025" en el cual dentro del eje social está dispuesto el Objetivo 6 que plantea garantizar el derecho a la salud integral, gratuita y de calidad. De igual forma dentro de este eje se encuentra la política 6.1 que plantea "Mejorar las condiciones para el ejercicio del derecho de salud de manera integral, abarcando la prevención y promoción, enfatizando la atención a mujeres, niñez y adolescencia, adultos mayores, personas con discapacidad y todos aquellos en situación de vulnerabilidad" (CEPAL, 2021).

Por lo tanto, estos lineamientos deben ser tomados en cuenta y serán de gran importancia para el proyecto ya que están asociados a un propósito como asegurar el desarrollo infantil integral.

A través de la capacitación e información de las madres adolescentes sobre el desarrollo psicomotriz en sus hijos, se dará herramientas con las que ellas puedan ayudar a sus hijos a tener un mejor desempeño, así como también ayudar al profesional de salud en el acompañamiento y control del infante.

Agradecimiento

Agradezco a mi Madre por ser un pilar fundamental en mi vida, a mi Padre por siempre apoyarme en cada paso que doy, a mi hermano, a mi hermana y por supuesto a Valeska y Joaquin quienes con su esencia siempre me dibujan una sonrisa y me enseñan que la vida no se trata de seguir el camino que este sistema caduco nos ha implantado sino de tomar consciencia de nuestros actos a favor del bien común.

De igual forma agradezco a los docentes Xavier Jiménez y Karla Betancourth quienes me han acompañado en este camino, así como también a los demás docentes que de alguna forma intervinieron en este proceso.

SECCIÓN 01

Descripción del caso

Mercado, competencia, medios, público/ usuario, historia, valores, objetivos, productos, necesidades

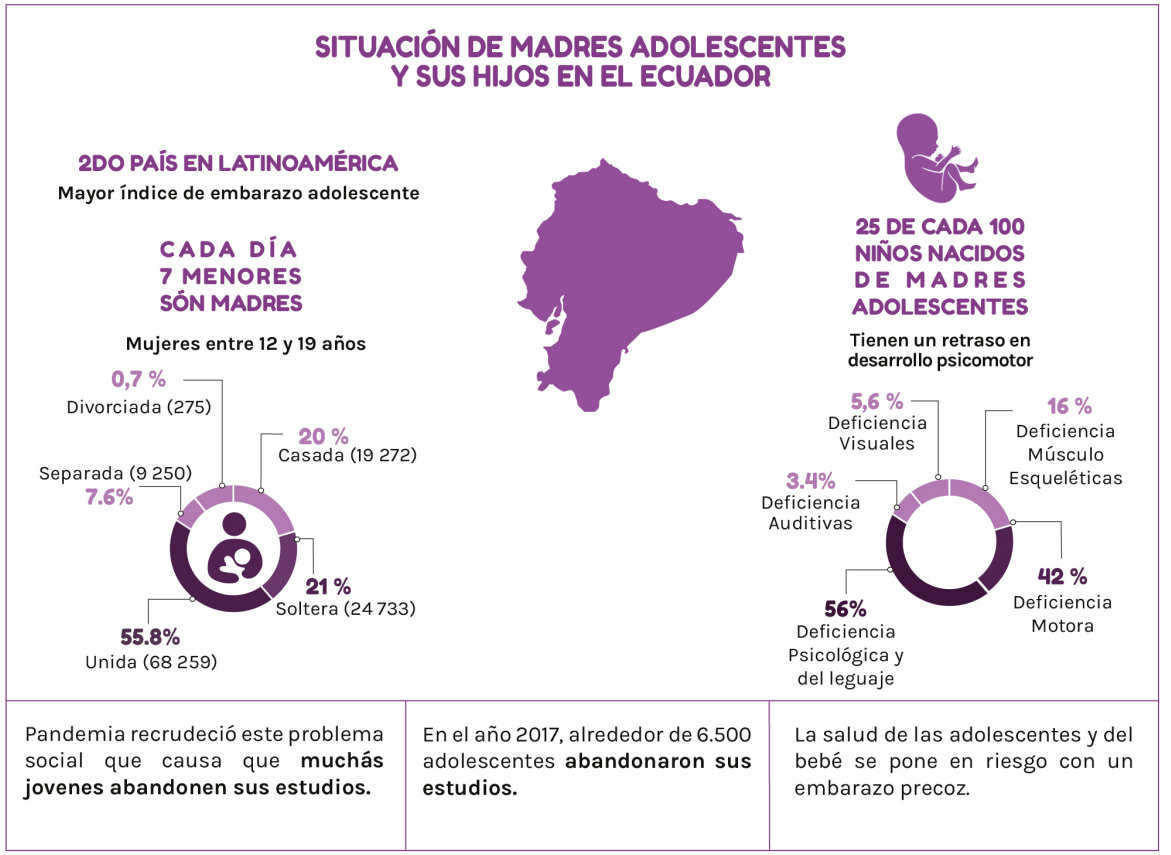
1. Descripción del caso

a. Aspectos externos

Basados en datos del Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (2014) en el caso especifico de Ecuador, el país se posiciona como el tercero en la región con la tasa más alta de embarazos entre 10 y 19 años; el documento muestra que, cuarenta y nueve de cada cien hijos nacidos vivos fueron de madres adolescentes, de hasta 19 años.

El Consejo Nacional de Discapacidades del Ecuador (CONADIS, 2009), reporta que, veinte y cinco de cada cien niños nacidos vivos, desarrollan trastorno neuromotor. Así como también el 12 % de los neonatos (RN) ingresarán en neonatología, de los cuales el cinco porciento tendrá factores de alto riesgo en su desarrollo psico-neurosensorial, pudiendo en un futuro presentar secuelas neurológicas graves como trastornos neuromotores, psicomotores. Según datos proporcionados por el Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades las deficiencias reportadas en los discapacitados menores de cinco años fueron 35,9 % psicológica, 20,3 % lenguaje, 16,2 % músculo esqueléticas, 5,6 % visuales, 3,4 % auditivas y 42 % motora; siendo esta última la cifra que más relevancia presenta. (CONADIS, 2009).

Figura 1. Infografía de la situación de las madres adolescentes y sus hijos.



Nota: Datos relevantes acerca de la realidad que viven las madres adolescentes.

Según datos de OMS (2017) "Dieciseis millones de adolescentes entre 15 a 19 años y aproximadamente un millón de niñas menores de quince años dan a luz cada año, la mayoría en países de ingresos bajos y medianos. Por lo que los hijos de madres adolescentes se enfrentan a un riesgo considerablemente superior de morir y desarrollar dificultad en su desarrollo psicomotriz que los bebés nacidos de mujeres adultas comprendidas en edades entre 20 a 24 años de edad".

El embarazo en adolescentes es un problema en boga y se corrobora con las estadísticas que se presentan, las cuales son alarmantes, pero también reflejan las necesidades de un niño que necesita amor, cuidado y cercanía desde el nacimiento e incluso del regazo de su madre; es entonces que surge la pregunta de cómo se establece la relación entre la madre en crecimiento y su hijo, teniendo en cuenta la fase de la vida de la madre.

Según Cooper, Hoffman, Powell y Marvin (2007), "Para sobrevivir y desarrollar todas sus potencialidades, las personas desde el nacimiento tienden a formar lazos emocionales sólidos a lo largo de su vida con personas significativas y diferenciadas que se consideran personas más fuertes y / o más sabias, con quienes los niños se comportan o mantienen la proximidad". Siguiendo esta línea, como señaló Calesso (2007), el establecimiento de vínculos afectivos con los demás es un "aspecto del desarrollo humano que comienza en las primeras etapas de la vida. La forma en que cada persona experimenta estas conexiones es la base para la formación de su sistema de relaciones a lo largo de su vida" (pág. 44).

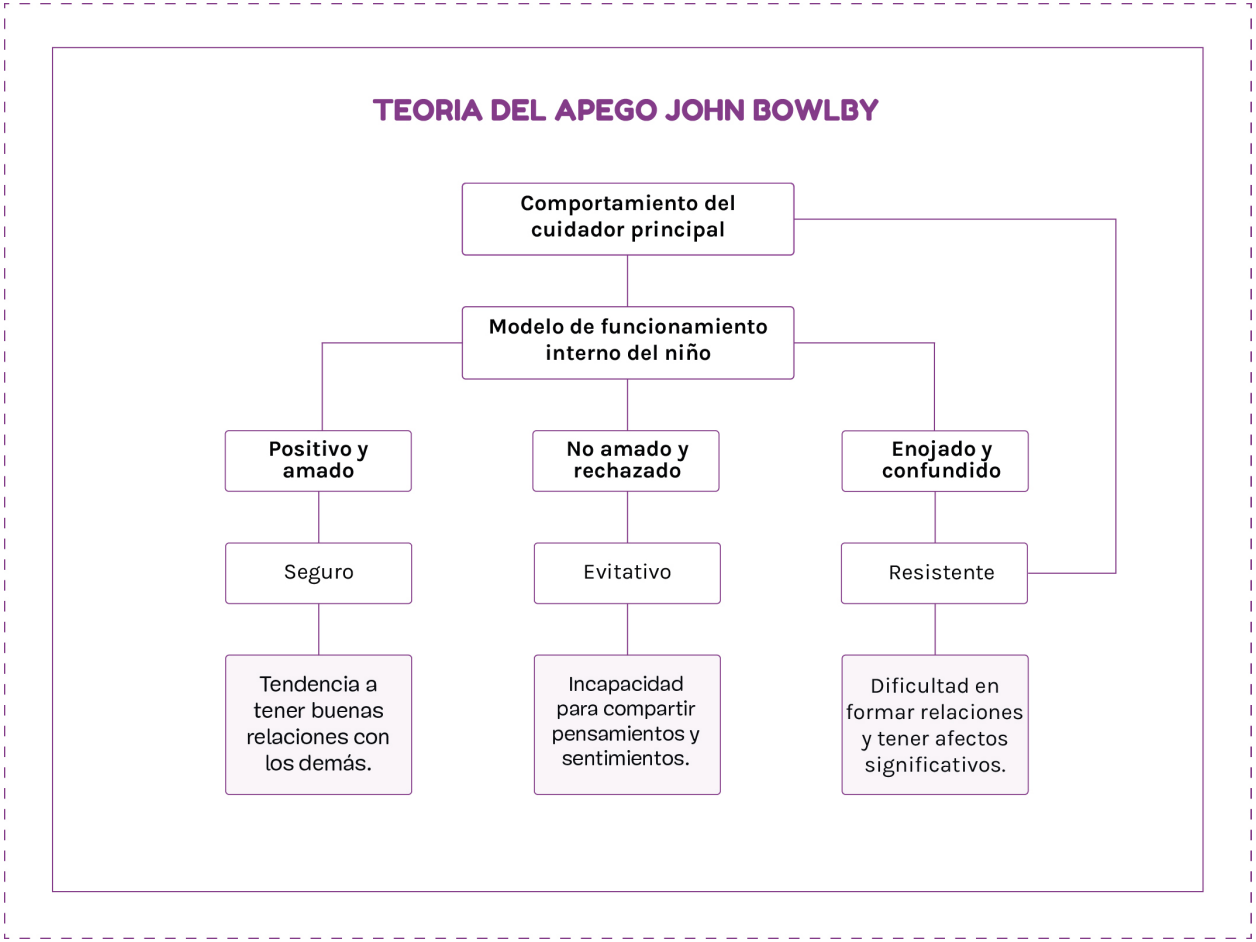
Barudy y Dantagnan (2010) plantean:
El apego parental como la capacidad que tiene cada madre o padre de brindar a sus hijos de manera permanente y constante recursos emotivos, cognitivos y conductuales, con lo que logran en su rol de padres que sus hijos sientan que hacen parte de un cuerpo social. El apego como el vínculo se definen sobre la base de la vida intrauterina, que muestra un desarrollo relacional entre el hijo y sus padres. A través de esta capacidad que tienen los padres, es factible construir un vínculo afectivo con sus hijos, que les permita reconocerlos como sujetos legítimos y comportarse con ellos de manera que satisfagan sus necesidades de cuidado , proteger, educar y socializar. (Barudy & Dantagnan, 2010, pág. 88).

Según Dantagnan (2010) "La conducta de apego se define como cualquier forma de conducta que resulte en la consecución o mantenimiento de la cercanía con otra persona claramente identificada que se considere más capaz de afrontar el mundo" (pág. 40). Con esto le da al bebé una sensación de confianza porque sabe que su cuidador lo es; en otras palabras, es una figura accesible y perceptible para él; que tienen predisposición a establecer vínculos afectivos con

específicos individuos. También asume que se cree que la formación de vínculos emocionales íntimos con los demás es una característica importante del funcionamiento afectivo de la personalidad y la salud mental (Bowlby, 1988, pág. 142).

Según Bowlby (1988) "En un primer aspecto, todas las personas tienden a formar fuertes lazos emocionales o lazos con los demás, en este caso entre la madre o el cuidador y sus hijos" (pág. 36). Esta tendencia al vínculo se manifiesta en los comportamientos que desarrollan los niños en momentos de estrés, miedo o ansiedad y así crean cercanía con su madre o cuidador. Esto crea las representaciones mentales internalizadas que Bowlby define como patrones o estilos de apego en los niños; en el caso de los adultos, los define como modelos internos o mapas representativos de relaciones (Pinedo & Santelices, 2006, p. 202). Con base en los enunciados de Bowlby (1988) y en relación con los enunciados de Main, Kaplan & Cassidy (1985), los modelos operantes se establecen posteriormente en el niño como estructuras cognitivas influyentes, ya que estos modelos se derivan de su madre y de cómo ella se comunica y comporta con él.

Figura 2. La teoría del apego según Bowlby



Nota: Características de la teoría del apego de Bowlby.

El retraso en el desarrollo de los hijos de madres adolescentes puede estar relacionado con el abuso de los padres, como sugiere Dukewich. Debido a la inmadurez emocional que a menudo pueden mostrar, las madres más jóvenes tienden a ser más punitivas con sus hijos, lo que afecta negativamente su vínculo con sus bebés. El resultado es una respuesta menor por parte del niño a la conducta adaptativa y, por tanto, a las respuestas motoras. Otra justificación de la desventaja del desarrollo es el hecho de que las madres más jóvenes son menos conscientes de la importancia de crear un entorno favorable para que su hijo sea estimulado. Además, la falta de una red de apoyo también ha demostrado ser una desventaja en el desarrollo de hijos de madres adolescentes. La red se considera una red de apoyo: el compañero, personas que puedan proporcionar recursos tangibles o no, así como también servicios de salud como el apoyo psicológico dirigida a ellas.

Simón (2006) ha afirmado lo siguiente: En ausencia de distintos estímulos polisensoriales, la conducta propuesta debe ser oportuna y adecuada, ya que el cerebro aislado no puede producir ideas, símbolos, palabras o respuestas intelectuales. La estimulación excesiva, por otro lado, conduce a una función integrada mejorada, pero provoca un desbordamiento de sentimientos e incertidumbre, miedo y, a menudo, vergüenza. Empezando por el desarrollo psicomotor en la gestión del desarrollo, se potencia el desarrollo del niño. Por ello, la presencia de estímulos que favorezcan el desarrollo durante los tres primeros años de vida es fundamental para la calidad del desarrollo cerebral (Simón, 2006, pág. 143).

Según el CONADIS (2009) "Ecuador tiene una alta proporción de niños con retraso psicomotor y socioemocional, siendo solo el 25% identificado antes de matricularse en la escuela. Esto significa que la mayoría de los niños con problemas no pueden recibir una intervención temprana".

El Estado ecuatoriano se adhiere a sus obligaciones constitucionales de garantizar la protección de los derechos humanos, en especial la integridad individual, la salud, los derechos sexuales y reproductivos, incluyendo el desarrollo, la igualdad de género, la niñez y la adolescencia, el pueblo y la nacionalidad. En este sentido, y en relación con los embarazos de niñas y adolescentes, son relevantes los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible Ecuador 2030:

Objetivo 3: "Garantizar un estilo de vida saludable y promover el bienestar".

Objetivo 4: "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos".

Objetivo 5: "Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas".

b. Aspectos internos

Desafortunadamente, en Ecuador y América Latina, una gran proporción de bebés nacen sin la estimulación que necesitan, así como también se ven afectados por una variedad de factores antes, durante y después del nacimiento. Esto conduce a un desarrollo socio-afectivo y psicomotor deficiente o insuficiente, por lo que los niños presentan retrasos en las habilidades sociales, el desarrollo del lenguaje y el descubrimiento de sus cuerpos. (Avaria, 2005).

Con el fin de detectar y ayudar a los niños de manera temprana, existe una escala o formulario de evaluación del desarrollo psicomotor, que es importante su uso para todas las instituciones que aceptan niños o controlan su desarrollo y crecimiento desde el inicio de su nacimiento. En la consulta externa, debido a una valoración neurológica insuficiente, mal uso de las escalas utilizadas o desconocimiento de signos de alarma, el retraso psicomotor y socioafectivo no se diagnostican precozmente, por lo que la intervención no se realiza a tiempo. (Grupo institucional, 2001). El retraso psicomotor implica que los hitos del desarrollo de un niño aparecen de manera lenta o alterada y, además, no hay suficiente transición

Tabla 1. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz y socioafectivo.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ Y SOCIOAFECTIVO	
Herencia	Oligofrenia, epilepsia, angiomatosis.
Embarazo	Amenazas de aborto, hemorragias, motilidad anormal del niño dentro del utero, rubeola, sífilis, intoxicaciones.
Parto	Hemorragía meningítica, traumatismos, anoxemia, prematuridad, duración y ritmo de los dolores del parto, cesárea.
Después del nacimiento	Falsas lactancias, cianosis, trastornos de succión, deglución, regulación térmica, trastornos del sueño.
Desarrollo en los primeros meses	Su desarrollo hasta el día del examen, condiciones de crianza, secuencias del desarrollo psicomotor (maduración postulocomotriz, presión voluntaria, desarrollo visual, juego.....)
Ambiente familiar	Madres adolescentes, embarazo deseado o no, madres solteras, depresion pre y postparto, afecto recibido durante la niñez, relación madre-hijo.

Nota: Datos relevantes acerca de la realidad que viven las madres adolescente.

del reflejo primitivo al reflejo definido. Es necesario distinguir entre retrasos globales del desarrollo psicomotor; esto no solo afecta la adquisición motora, sino que también afecta la frecuencia de otras habilidades, como la comunicación, el juego o la resolución de problemas relacionados con la edad; en este caso, debemos considerar la psicomotora persistente temprana. El retraso en el desarrollo psicomotor y socioafectivo puede ser un precursor de un diagnóstico futuro de retraso mental. En otras ocasiones, el retraso solo se nota en ciertas áreas, como la postura o la adquisición motora, el lenguaje o las habilidades de interacción social. (Narbona, 2008).

Uno de los métodos más utilizados para detectar el retraso del desarrollo psicomotor es el Denver II y/o Haizea-Llevant, que está diseñado para proporcionar un método breve para detectar problemas del desarrollo. Esta prueba examina cuatro dominios: motricidad gruesa, motricidad fina, lenguaje, y personal-social. La evaluación del desarrollo se basa en el rendimiento de la entrevista y los datos informados por los padres. El resultado mide si el niño responde o no a las expectativas para su edad. Sobre esta base se clasifica como normal, sospechoso con retraso

Tabla 2. Condiciones de retraso en el desarrollo socioafectivo y psicomotriz.

CONDICIONES QUE DETERMINAN UN RETRASO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR

1° MES	- Irritable constantemente. - Trastorno de succión deglución. - No fija su mirada. - No reacciona con los ruidos.
2° MES	- Persistencia de la irritabilidad. - Sobresalto exagerado ante el ruido - Aducción del pulgar sobre el resto dedos.
3° MES	- No existe sonrisa social - No sigue con la mirada - No existe respuesta a sonidos
4° MES	- No existe sostén cefálico - Pasividad excesiva - Manos cerradas - No emite risas sonoras
6° MES	- Presencia de hipertonía en miembros. - Hipotonía de cuello y tronco. - No se rota - Persistencia de Moro
12° MES	- Ausencia de bipedestación con apoyo - Presencia de reflejos anormales - No reconoce su nombre

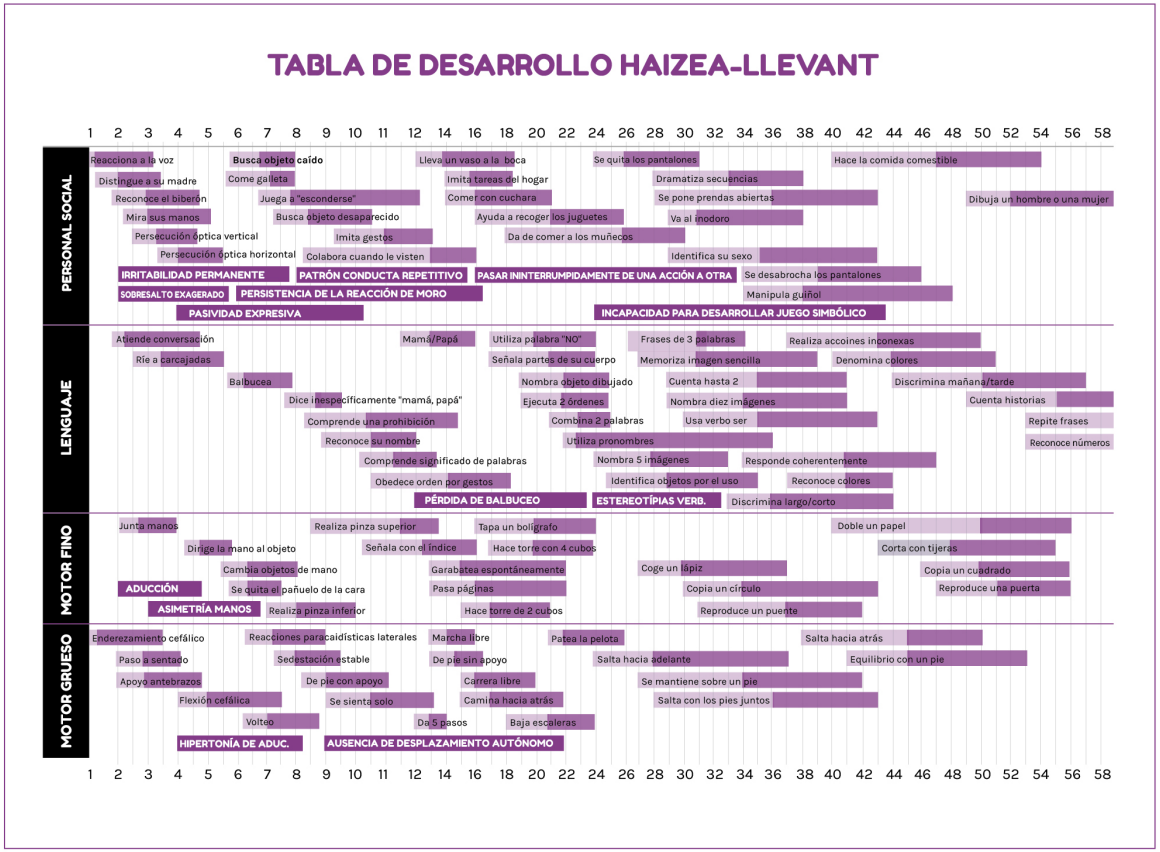


Nota: Condiciones que determinan si existe un retraso en el desarrollo motor.

en el desarrollo y, en este último caso, debe derivarse a un especialista para su seguimiento. La prueba de Denver II no mide el intelecto, sino la diferencia entre la población general y aquellos con dificultades de desarrollo, para permitir una intervención rápida y evitar tantos efectos secundarios asociados con deficiencias en el desarrollo del niño.

Esta es una prueba fija de desarrollo de 125 preguntas divididas en cuatro grupos: habilidades motoras interpersonales y sociales, habilidades de adaptación, lenguaje y habilidades motoras gruesas. El grupo de reactivos social individual se ocupa del comportamiento del niño en relación con los demás, su socialización con el entorno que lo rodea y la relación del niño consigo mismo. Las habilidades motoras finas adaptativas incluyen la evaluación mano-ojo, es decir, involucran la coordinación, la concentración y las habilidades manuales del niño, como presionar. El grupo de lenguaje incluye habilidades auditivas y comunicación verbal o gestual. En el grupo de la motricidad gruesa, se incluyen las habilidades, el movimiento, la coordinación y el control de partes del cuerpo como: piernas, brazos, tronco y otras habilidades. (Rivera & Salto, 2017, pág. 31, 32).

Tabla 3. Test de Denver II y/o Haizea-Llevant



Nota: Prueba evolutiva que mide la adquisición de determinadas funciones.

Según la Organización Mundial de la Salud, "La mortinatalidad y las muertes neonatales son un 50% más altas en los hijos de madres adolescentes que en los hijos de madres de 20 a 29 años" (OMS, 2012). Esta manifestación puede deberse a un mayor riesgo de parto prematuro o retrasado en las madres que son más jóvenes o no tienen los conocimientos y habilidades adecuados para el cuidado y cuidado del recién nacido, y los factores de riesgo aumentan cuando no tienen una familia o un padre que las apoye. Las complicaciones de salud infantil se pueden resumir en bajo peso al nacer, malformaciones, falta de estimulación, conflicto de padres con niños abusadores o maltratadores (OPS, 2013).

Delimitación geográfica

El proyecto se desarrolla en la parroquia de Sangolquí, al sur este de la Provincia de Pichincha dentro del consultorio médico privado Agape; la Dra. Gina Albornoz atiende a estas adolescentes y a sus bebes ante la problemática que no existe un acompañamiento de estas madres adolescentes, el centro médico privado de la doctora ha procurado emplear herramientas de evaluación como la escala de Denver II para los lactantes menores, con el fin de diagnosticar y tratar a estos bebes pese

Figura 3. Infografía de la delimitación del proyecto.



Nota: Datos relevantes acerca de la realidad del caso de estudio.

a que la responsabilidad del médico pediatra es diagnosticar y referir al psicoterapeuta.

En la consulta antes mencionada, se puede observar en la historia clínica y / o formulario de registro que actualmente 55 madres adolescentes tienen un control mensual de sí mismas y de sus hijos. En este grupo, se observó que 25 de los bebes tienen trastornos en su desarrollo socioafectivo psicomotor. Los trastornos del desarrollo psicomotor identificados van desde la socialización, el lenguaje, la manipulación y la postura del bebé. Ante el hecho de que veinticinco de estos bebés padecen algún tipo de trastorno socioafectivo y psicomotor, el profesional de la salud sigue varios procesos en la consulta para poder instruir y apoyar a las madres jóvenes.

Sin embargo, el avance positivo del desarrollo socioafectivo y psicomotriz no se puede inferir por completo, por lo que para que estos niños tengan un mejor desempeño es necesario brindar a estas madres pautas interactivas que sean más detalladas y que cumplan con el objetivo de ser una herramienta de acompañamiento. De tal manera que las madres adolescentes puedan tener un mejor entendimiento desde el embarazo y las necesidades de su hijo.

Figura 4. Consulta externa (Control de niño sano).



Nota: En consulta se valora a los distintos bebes de madres adolescentes.

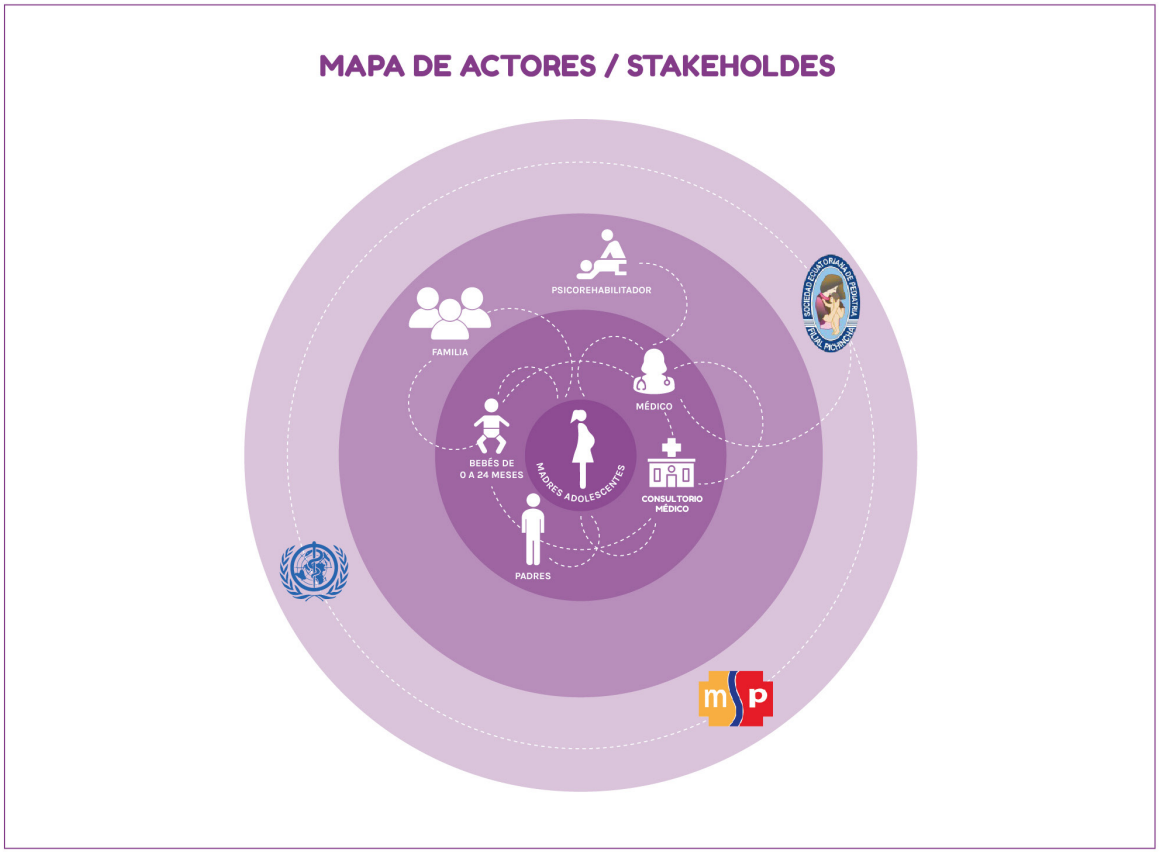
Mapa de actores

Mediante la herramienta "stakeholders" se determinó los diferentes actores que están inmiscuidos en el proyecto, así como también se expone su jerarquización mediante el nivel participativo y consigue diferenciar los distintos tipos de público dentro de un entorno directo y externo del consultorio médico Agape. Las cifras expuestas en la Figura 6 indican que el público objetivo son las madres adolescentes y sus hijos, niños de 0 a 24 meses.

El médico pediatra es el responsable de mantener una adecuada comunicación con la madre y con su hijo, así como también dictamina las pautas a seguir para una buena salud mental y física de ambas partes.

La familia de las madres y padres adolescentes son de gran importancia para el cuidado de sus hijos, ya que en muchos casos tienen que cubrir necesidades económicas e incorporarse al mundo laboral por lo que el tiempo es limitado y la mayoría de ellos no pueden hacer frente a sus nuevas responsabilidades.

Figura 5. Condiciones de retraso en el desarrollo socioafectivo y psicomotriz.



Nota: Condiciones que determinan si existe un retraso en el desarrollo motor.

Identificación del usuario

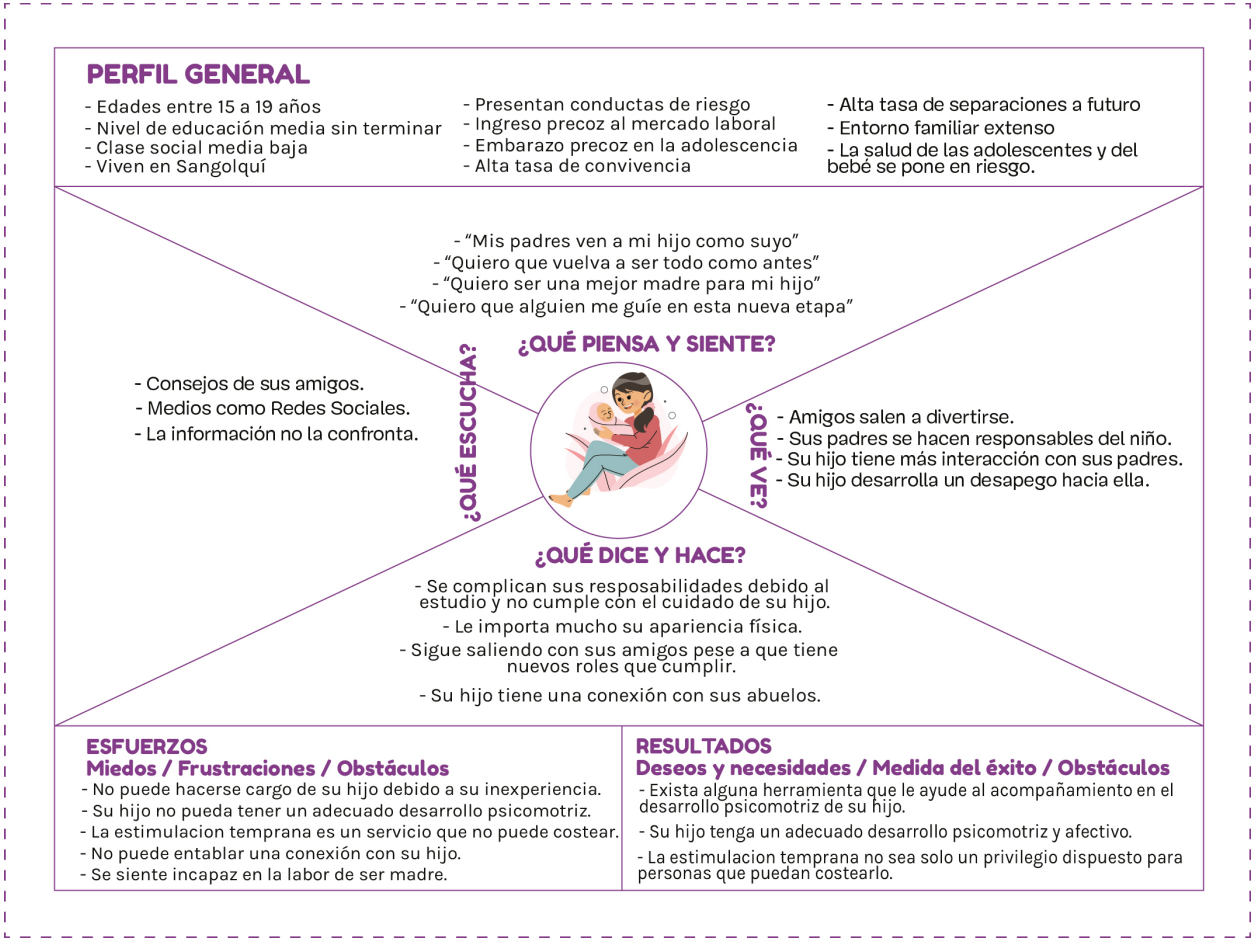
Se determinó mediante investigación cualitativa y cuantitativa definir el grupo objetivo, conocer sus características esenciales, gustos, miedos, deseos y frustraciones con lo cual se ha utilizado la herramienta de perfil de usuario adaptado al mapa de empatía (Design Thinking). El perfil general de estas madres adolescentes se encuentra entre los 15 y 19 años, y muchas de ellas se han visto envueltas en secuelas socioeconómicas por su embarazo precoz y que repercuten en diversos aspectos como la salud, oportunidad educativa y laboral.

Mediante el uso del mapa de empatía se determina varios apartados que corresponden a preguntas como:

¿Qué piensa y siente? El propósito básico de este campo es determinar cómo la adolescente se valora a ella misma, cuáles son las cosas importantes para ella, quién la preocupa, qué la motiva, cuáles son sus deseos y sus necesidades.

¿Qué ve? Con esta pregunta vamos a reflexionar sobre lo qué está pasando con la adolescente en su entorno más cercano, como los demás se comportan, qué hacen, qué pasa, cómo reaccionan, cómo la miran.

Figura 6. Perfil de usuario y mapa de empatía (Design Thinking)



Nota: Datos relevantes acerca de la realidad de las madres adolescentes.

¿Qué escucha? Una de las ideas más importantes que guían en las respuestas a esta pregunta es tratar de saber con qué mensajes se queda la adolescente de todo lo que escucha y le dicen.
¿Qué dice y hace? Este apartado es donde se refleja cómo responde habitualmente o en la situación que se analiza como: su actitud hacia los demás, hacia el estudio y otras obligaciones, su familia. **¿Qué esfuerzos, miedos, frustraciones y obstáculos encuentra?**; y finalmente el ultimo apartado que comprende los deseos, necesidades, medida del éxito, obstáculos superados**.**

La finalidad del mapa de empatía es conocer mejor a la otra persona y, desde ese conocimiento, establecer un plan de trabajo más ajustado a sus necesidades e interés. Asimismo, para obtener datos confiables, se realizaron encuestas entre las diversas madres adolescentes para tener un conocimiento real de la situación están pasando.

El análisis de contenido cualitativo intenta inferir significados para que se transmitan directamente, este análisis se basa en los datos textuales proporcionados por las participantes para categorizarlos, considerando las posibles similitudes y teniendo en cuenta los objetivos iniciales del proyecto; sobre la base de este análisis categórico, se distinguieron tres etapas: Pre- análisis, codificación y categorización.

A partir de las tres etapas señaladas, inicialmente se hizo el pre- análisis de cada entrevista, con la transcripción respectiva de cada testimonio, lo que facilitó el análisis del contenido de lo narrado por las participantes.

Surgen en total cinco categorías, las cuales hacen referencia a elementos para tener en cuenta al tratar de comprender el proceso de vinculación parental de estas madres con sus hijos/as, teniendo en cuenta su condición de madres adolescentes: **1) Factores Sociales, 2) Factores Emocionales**, **3) Factores Relacionales, 4) Maternidad y ciclo de vida de madre, 5) Patrones familiares**

SECCIÓN 02

Problema gráfico

Descripción y análisis de las piezas gráficas, Descripción del problema, Objetivos gráficos.

2. Problema gráfico

En primer lugar, para poder determinar el problema gráfico se necesita de la ayuda del análisis de piezas gráficas afines al proyecto; se debe aclarar que el análisis de productos impresos y/o digitales internacionales que la Dr. Gina Albornoz utiliza, es debido a la inexistencia de material gráfico nacional que pueda aportar en un adecuado desarrollo psicomotor y sociofectivo.

Debido a esto se hace el análisis de las tres primeras piezas gráficas existentes del caso para poder encontrar en ellas deficiencias, oportunidades y vacíos; así como también en las piezas gráficas cuatro y cinco para determinar la existencia de una estructura y narrativa; y con ello dar rienda a la creación de un producto que pueda satisfacer las necesidades de madres adolescentes y que esté enmarcado en el desarrollo de una aplicación móvil. Luego de realizar este estudio se procede a realizar el análisis de tipologías de acuerdo con el propósito del proyecto que es crear una aplicación móvil que contenga ejercicios de estimulación temprana para un crecimiento sano y un mejor desarrollo psicosocial y emocional.

Para describir y analizar las piezas graficas existentes en el caso de estudio, se utiliza la herramienta de espina de pez, que permite la recopilación de recursos bibliográficos e información, que se convertirán en la base para analizar los elementos gráficos existentes.

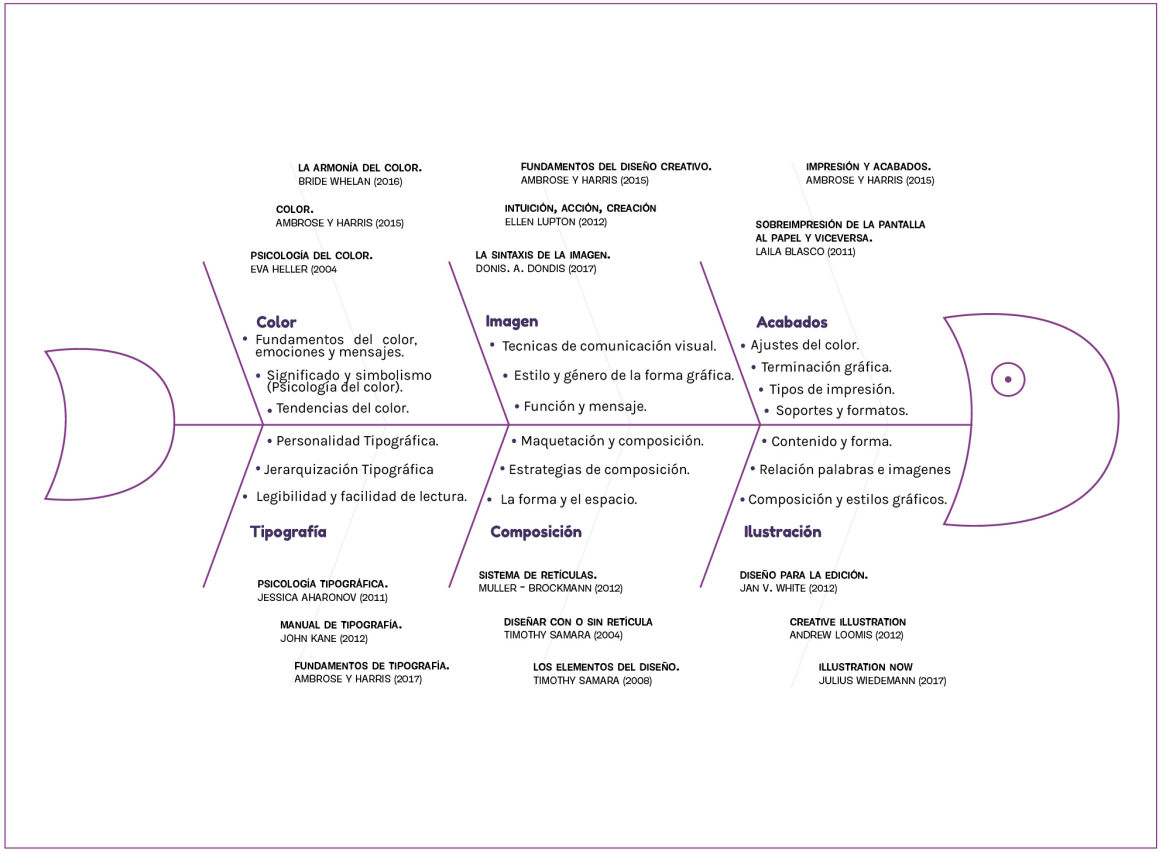
De acuerdo con los principales requerimientos teóricos, esta columna vertebral se puede subdividir, y en cada elemento se pueden ver diferentes conceptos y teorías a tratar en el proyecto. A continuación, en el análisis se introducen a detalle los diferentes principios básicos propuestos por Timothy Samara, tales como: forma, espacio, color, tipografía, imagen y composición. Según Samara (2008) "La organización del contenido responde al formato, así como también a los requisitos de la información que se presenta; la selección de las imágenes y la de los estilos tipográficos se apoyan estilísticamente entre sí y refuerzan el estado de animo y el concepto" (pág. 36).

Según Whelan (1999) habla acerca de que se puede comunicar las ideas por medio del color sin el uso del lenguaje oral o escrito. Por lo que es de vital importancia su adecuada selección ya que el uso de colores despierta respuestas emocionales específicas.

Según Samara en su libro "Diseñar con o sin reticula" habla que la organización del contenido responde al formato, así como también a los requisitos de la información que se presenta; la selección de las imágenes y la de los estilos tipográficos se apoyan estilísticamente entre sí y refuerzan el estado de ánimo y el concepto las unas de los otros. Por lo que es de vital importancia la organización de los mismos.

Gracias a estos principios se podrá describir con mayor precisión los problemas gráficos en función de las oportunidades encontradas, así como también se analiza desde otras perspectivas y se hace el uso de una amplia gama de recursos bibliográficos para tener una mejor compresión de las piezas gráficas existentes y las distintas tipologías .

Figura 7. Espina de pez bibliografía.



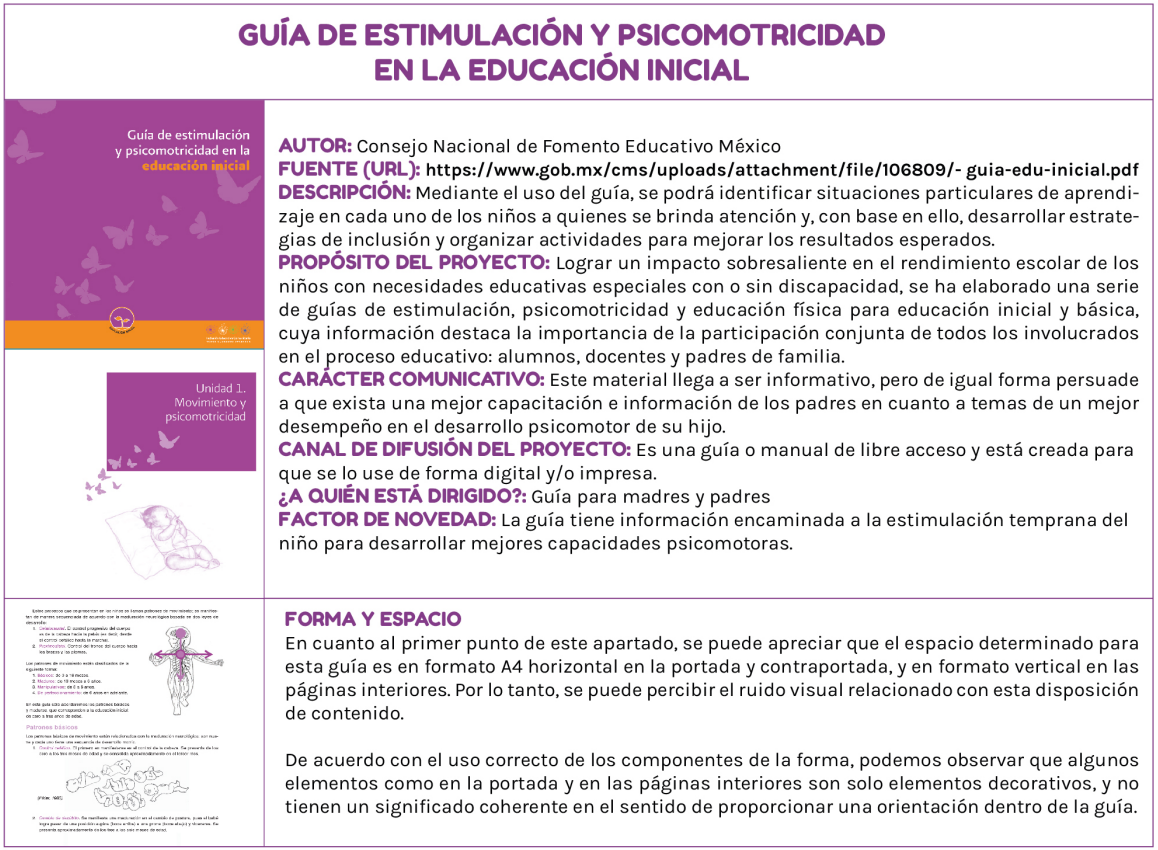
Nota: Bibliografía utilizada para análisis de piezas graficas.

A. Descripción pieza gráfica
Análisis pieza gráfica 1

Con respecto a la forma y al espacio también se puede observar que en las páginas interiores existe el uso de contrastes dentro de zonas positivas y negativas, pero no resuelve el hecho de que no existe relación entre la figura y el fondo, en consecuencia, no existe un mensaje simple que trasciende el contenido de la obra diseñada. Según Samara (2008) "Es importante organizar la figura, lo positivo, con relación al fondo, lo negativo, ya que es uno de los aspectos visuales más importantes del diseño" (pág. 79).

La distribución del espacio está constituidaporlainformacióneimágenes que tratan de generar un impacto en el lector, por lo que cada componente introducido en el espacio agrega complejidad, pero también disminuye la cantidad de espacio, en este caso se puede observar que la distribución de las formas no tiene ninguna estrategia básica para organizar las formas dentro del formato de la composición, sino por el contrario cada elemento y/o forma está distribuida de una forma aleatoria y sin ninguna planificación. Jessica Aharonov enfatizó en su libro "Psicología Tipográfica" que, para la selección de la tipografía dentro del diseño, es necesario

Figura .8. Análisis de elementos gráficos "Guia de estimulación y psicomotricidad"



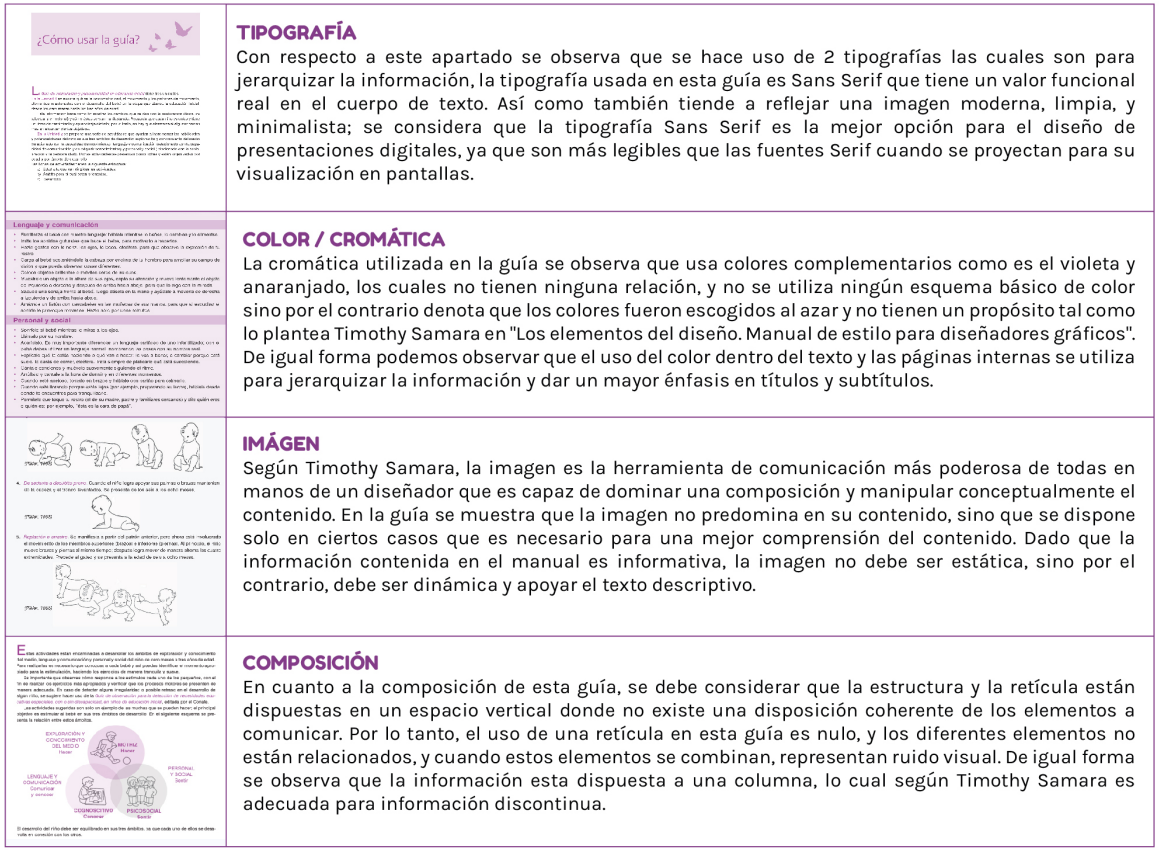
Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

conocer el propósito que se desea lograr para saber cuál utilizar, y de esta forma poder expresar el verdadero sentimiento o la personalidad al trabajo.

Dicho esto, se puede apreciar que, en la guía, la selección de la tipografía no tiene ninguna continuidad con el mensaje, por lo que no tiene el peso necesario para transmitir la información.

Eva Heller en su libro "Psicología del color" determina que el color es más que un efecto óptico y que ningúno carece de significado, por lo que el color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. Según Samara (2008) "El uso del color involucra información psicológica, que depende de cómo se usen y afectará el contenido de imágenes y la tipografía.El componente emocional del color está estrechamente relacionado con el instinto humano y la experiencia biológica" (pág. 110). De acuerdo con estos postulados

Figura 9. Análisis de elementos gráficos "Guia de estimulación y psicomotricidad"



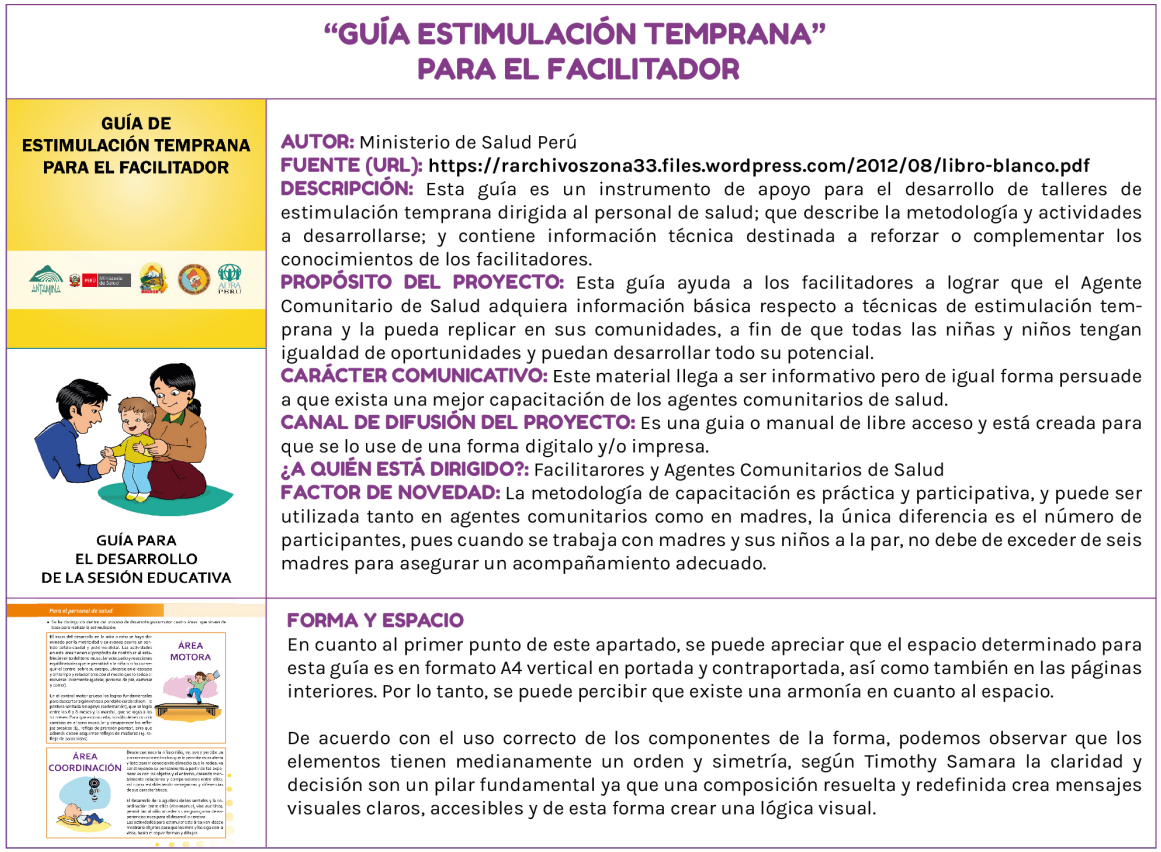
Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

podemos observar que el uso del color violeta y naranja en la guía no tiene una significación y determinación con el concepto de diseño de la pieza gráfica. Es decir, podemos ver que la elección del color no tiene sentido, y el mensaje no se puede expresar o está relacionado con la emoción.

Análisis pieza gráfica 2

Según Samara (2008) "Es importante organizar la figura, lo positivo, con relación al fondo, lo negativo, ya que es uno de los aspectos visuales más importantes del diseño porque afecta a todos los demás" (pág. 37). Se puede observar que en esta guía la información está expuesta mediante imágenes, texto y tablas por lo que el manejo de contrastes se lo hace de una forma equilibrada en la que tiene mucha más presencia las ilustraciones pese a que sean estáticas. También es fundamental rescatar en esta pieza grafica que la lógica visual se maneja de una forma homogénea en cuanto a que todos los elementos se hablan entre sí y no existe una traba o algún tipo de ruido que se forme en el espacio.

Figura 10. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.



Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Según Ambrose & Harris (2009) en su libro Fundamentos de la Tipografía nos habla que toda composición incluye una serie de elementos tipográficos por sus características estéticas y legibilidad y, al crear una composición, es necesario tener en cuenta la forma en la que el usuario o el lector extraerán la información de dicho diseño.

Así como también hace hincapié en la necesidad de tener en cuenta la forma en la que la mirada del lector se pasea por una página. En este caso podemos

observar en la guía que no existe un patrón de lecturabilidad, por lo que los textos no son comprendidos y hace que el lector se vea obligado a realizar grandes esfuerzos.

En el caso de esta guía podemos observar que no existe una selección de colores específicos, sino por el contrario hacen el uso de varios colores dentro del circulo cromático y por ende no existe una armonía entre ellos. También nos habla que es importante tener un esquema de color a la hora de diseñar ya que el mal uso puede evocar emociones fuera del contexto en el que se esta diseñando.

Con respecto a la imagen se puede observar que las imágenes manejan moderadamente un orden y composición dentro del espacio, por lo que existe un ritmo entre todos los elementos. De igual forma las imágenes no denotan complejidad, pero tienen una mayor incidencia en como ve el espectador, debido a que las ilustraciones son mas complejas y tienen una mayor pregnancia. Asimismo, las imágenes no representan una innovación, y en este caso, no son responsables de proveer más retroalimentación sobre el texto explicativo de los ejercicios estimulación temprana.

Figura 11. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.



Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

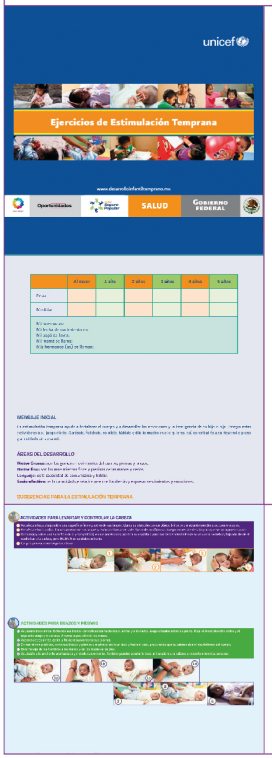
Análisis pieza gráfica 3

Con respecto a la forma y espacio podemos observar que los elementos que conforman la composición son en su mayoría texto, cajas e imágenes. En este caso el uso de formas para separación de información no tiene funcionalidad ya que se corta la información y no se tiene una continuidad de esta. Por otro lado, podemos observar que el espacio es configurado de una forma inadecuada y sin planeación ya que no hay una secuencia y orden en los elementos que lo conforman. Samara recalca que, es importante considerar el proyecto en conjunto, es decir relacionar el concepto y la composición en general ya que debe existir un apoyo entre todos los elementos y que pueda existir un balancea entre los elementos que constituyen la pieza gráfica.

En torno a la tipografía podemos observar que se hace el uso de dos tipografías lo cual según Samara es lo correcto, también podemos recalcar que el uso de tipografías Bold para poder jerarquizar la información, es de muy buena utilidad dentro de esta guía ya que se necesita separar información que es de vital importancia que no exista errores en la interpretación de la información, ya que podría haber problemas en la correcta estimulación del niño dependiendo de su edad y progreso.

Figura 12. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.

EJERCICIOS DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA "UNICEF"



AUTOR: Unicef - Gobierno Federal México
FUENTE (URL): **http://files.unicef.org/mexico/spanish/ejercicioestimulaciontemprana.pdf**
DESCRIPCIÓN: Esta guía es un instrumento de apoyo para el desarrollo de talleres de estimulación temprana dirigida al personal de salud; que describe la metodología y actividades a desarrollarse; y contiene información técnica destinada a reforzar o complementar los conocimientos de los facilitadores.
PROPÓSITO DEL PROYECTO: Esta guía es de libre acceso y esta dirigida a madres y padres, que necesiten más informacion en caunto a los ejericios de desarrollo psicomotor y socioafectivco.
CARÁCTER COMUNICATIVO: Este material llega a ser informativo pero de igual forma persuade a que exista una mejor capacitación de los agentes comunitarios de salud.
CANAL DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO: Es una guia o manual de libre acceso y está creada para que se lo use de una forma digitalo y/o impresa.
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?: Guía para madres y padres.
FACTOR DE NOVEDAD: Los ejercicios de estimulación temprana estan representados mediante ilustraciones mucho más limpias y explicativas, pese a que no genere mucho interes en el lector es de gran ayuda tener imagenes que respalden al texto explicativo.

FORMA Y ESPACIO
En cuanto al primer punto de este apartado, se puede apreciar que el espacio determinado para esta guía es en formato A4 vertical en portada y contraportada, así como también en las páginas interiores. Por lo tanto, se puede percibir que existe una armonía en cuanto al espacio.

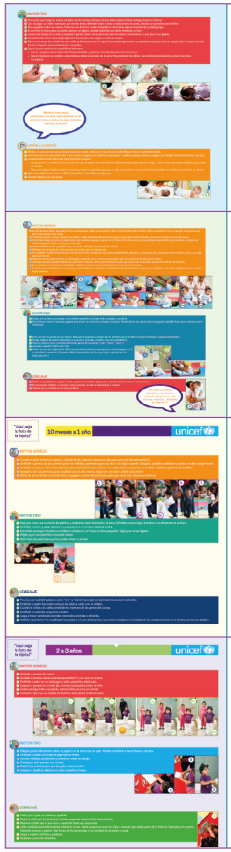
De acuerdo con el uso correcto de los componentes de la forma, podemos observar que los elementos tienen mínimo orden y simetría, según Timothy Samara la claridad y decisión son un pilar fundamental ya que una composición resuelta y redefinida crea mensajes visuales claros, accesibles y de esta forma crear una lógica visual.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

De acuerdo con el uso del color en la guía se observa que la selección se la ha hecho al azar y no tiene ninguna correlación cromática, así como también el uso del color en formas especificas se vuelve algo muy pesado con lo que no puede respirar la pieza grafica debido a la selección de dos o más colores a la vez. En este caso, debido a la selección de varios colores, genera que no se pueda llegar a la comunicación de una emoción, sino por el contrario, genera un ruido y confusión en el lector.

Con respecto al uso de imágenes que apoyen a la pieza gráfica, dentro de esta guía podemos observar que el dinamismo ayuda mucho a que la información sea captada por el lector. La información necesita ser decodificada para su mejor entendimiento, por lo que el uso de un dinamismo en las imagenes es de gran ayuda para que el mensaje pueda ser captado.

Figura 13. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.



TIPOGRAFÍA

Respecto a este apartado, se puede observar que para clasificar la información se utilizan dos fuentes, la fuente utilizada en esta guía es Sans Serif, la cual tiene un valor funcional real en el cuerpo del texto, asi como también refuerza la facilidad de lectura.El uso de tipografías Bold como en los títulos hace que el peso de la composición se equilibre pero en esta guía no es el caso debido a que el constraste de colores hace que la tipografía no tenga el mismo peso , según Timothy Samara expone que el uso de contraste entre tipos yuxtapuestos es crucial.

COLOR / CROMÁTICA

En cuanto al uso de color en esta guía podemos observar que la selección de estos no tiene ninguna correlación, podemos observar que el uso de positivo y negativo esta muy marcado por lo que los bloques de colores generan un desequilibrio. Según Timothy Samara hace hincapié en que es necesario que los colores tengan una relación entre si, y que se debe usar la organización de estos mediante un modelo cromático que sirve de ayuda al diseñador para ver estas relaciones.

IMÁGEN

Según Timothy Samara, la imagen es la herramienta de comunicación más poderosa de todas en manos de un diseñador que es capaz de dominar una composición y manipular conceptualmente el contenido. En la guía se muestra que se hace uso de ilustraciones más explicativas en cuanto a la información que es vertida, ya que se utiliza la imagen de una forma secuencial dependiendo de los ejercicios propuestos por la guia; por lo que las imagenes y el texto van de mano y esto genera una composición limpia y la información puede ser vertida correctamente.

COMPOSICIÓN

De acuerdo con Alexey Brodovitch no existe una receta para una buena composición, lo que importa es que dentro de la pieza gráfica se debe mantener una sensación de cambio y contraste. En esta guía podemos observar que la combinación de imagenes y los demás elementos tienen una mediana congruencia con lo que se quiere transmitir, pero al tener varias formas lo que se genera es que la información sea fracturada y tiende a generar un cumulo de información, y por ende no existe un espacio libre en la pieza gráfica,

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Análisis pieza gráfica 4

"El viaje de Elena" es una iniciativa de la empresa Lundbeck basada en los testimonios de más de 500 personas que sufren de depresión. Es una experiencia virtual Ilustrada por Ana Santos, muestra las principales etapas por las que pasan las personas con esta enfermedad.

No todos experimentan la depresión de la misma manera. La variedad de síntomas y causas a veces dificulta su identificación, por lo que escuchar diferentes testimonios puede ayudar a entenderlo mejor.Las personas que han padecido un episodio depresivo mayor (EDM) conocen bien las fases, síntomas y experiencias asociadas a esta dolencia; por lo que son las que mejor pueden explicar cómo es la travesía por la que tuvieron que pasar hasta su recuperación, demostrando que de la depresión se sale.

El primer capítulo se titula "Lejos"; " Tierra!" Duodécimo y último. Entre

Figura 14. Análisis tipológico de Travesia de Elena I

"LA TRAVESIA DE ELENA"



AUTOR: Farmacéutica Lundbeck, Sociedad Española de Psiquiatría y La Barandilla
FUENTE (URL): https://deladepresionsesale.com/
DESCRIPCIÓN: "El viaje de Elena" está diseñado como un itinerario en el que el usuario, junto a la protagonista, recuerda las vivencias de la depresión hasta encontrar la salida. Cada escena se basa en un testimonio real y narra metafóricamente los sentimientos y aprendizajes de Elena en primera persona. Además, permite conocer la realidad de cada fase de la depresión, ya que contiene información adicional sobre las características de la patología.
PROPÓSITO DEL PROYECTO: "La Travesía de Elena", una metáfora visual para concienciar sobre la depresión. Y de tener en cuenta la importancia de conocer realmente qué es la depresión, especialmente en un momento en el que se está produciendo un aumento de los trastornos mentales a causa de la situación social y económica generada por la pandemia de COVID-19.
CARÁCTER COMUNICATIVO: Este material llega a ser persuasivo ya que se empatiza cómo se sienten las personas con depresión y facilita que podamos entenderlas mejor y ofrecerles ayuda.
CANAL DE DIFUSIÓN: Este proyecto es de libre acceso, está anclado en una página web.
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?: Personas que sufren de depresión.
FACTOR DE NOVEDAD: El relato se articula en torno a doce ilustraciones, una por etapa o capítulo de la enfermedad, realizadas por la artista Ana Santos.

FORMA Y ESPACIO
En cuanto al primer punto de este apartado, se puede apreciar que el espacio determinado para esta guía es en formato Web horizontal 1400 x 900 px. Por lo tanto, se puede percibir que existe una armonía en cuanto al espacio.

De acuerdo con el uso correcto de los componentes de la forma, podemos observar que los elementos tienen orden y simetría, según Timothy Samara la claridad y decisión son un pilar fundamental ya que una composición resuelta y redefinida crea mensajes visuales claros, accesibles y de esta forma crear una lógica visual.

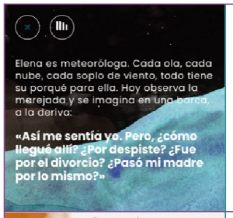
Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

las sucesivas etapas de "La Travesía de Elena", se puede observar un recorrido por las distintas etapas de la depresión, en el que ilustraciones, sonidos del mar, la voz del narrador y la propia Elena, usando el mar y la navegación como metáforas, explican el desarrollo de la depresión desde el extremo oscuro hasta

el extremo brillante de la recuperación. La narración de audio que acompaña permite sumergirse en la historia de la caricatura y detenerse a leer o anotar los detalles y el simbolismo de las ilustraciones.

El paciente es el verdadero héroe de este proyecto. Es por eso que algunos de los testimonios más impresionantes se seleccionan y también se comparten para que los usuarios puedan escuchar cómo se siente una persona deprimida y cómo lo describen. La variedad de síntomas y causas a veces puede dificultar su reconocimiento. Lo que comenzó como una versión digital de una exhibición animada se convirtió en un viaje verdaderamente interactivo para que las personas con depresión se conecten y busquen ayuda.

Figura 15. Análisis tipológico de Travesia de Elena II



TIPOGRAFÍA

La fuente utilizada en esta guía es Sans Serif, la cual tiene un valor funcional real en el cuerpo del texto, así como también refuerza la facilidad de lectura. El uso de tipografías Bold como en las frases que Elena expresa hace que el peso de la composición se equilibre , según Timothy Samara expone que el uso de contraste entre tipos yuxtapuestos es crucial.



COLOR / CROMÁTICA

En cuanto al uso de color en esta proyecto podemos observar que la selección de estos tiene correlación, ya que las ilustraciones comienzan con una evolución de colores frios hasta llegar a los calidos y el motivo de ello es que se necesita una transformación de emociones, podemos observar que el uso de positivo y negativo generan un equilibrio. Según Timothy Samara hace hincapié en que es necesario que los colores tengan una relación entre si, y que se debe usar la organización de estos mediante un modelo cromático que sirve de ayuda al diseñador para ver estas relaciones.



IMÁGEN

Según Timothy Samara, la imagen es la herramienta de comunicación más poderosa de todas en manos de un diseñador que es capaz de dominar una composición y manipular conceptualmente el contenido. En este proyecto muestra que se hace uso de ilustraciones más explicativas en cuanto a la información que es vertida, ya que se utiliza la imagen y el mensaje de una forma secuencial ; por lo que las imagenes y el texto van de mano y esto genera una composición limpia y la información puede ser vertida correctamente.



COMPOSICIÓN

De acuerdo con Alexey Brodovitch no existe una receta para una buena composición, lo que importa es que dentro de la pieza gráfica se debe mantener una sensación de cambio y contraste. En este proyecto podemos observar que la combinación de imagenes y los demás elementos tienen una gran congruencia con lo que se quiere transmitir, pero al no tener varias formas genera que la información no sea fracturada , y por ende existe un espacio equilibrado entre la imagen y texto.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Análisis pieza gráfica 5

Unicef Paraguay ha lanzado la campaña "Juguetes para la Vida", la cuál promueve la estimulación de niños en los primeros tres años de la vida, a través de la conexión emocional con sus padres, madres o cuidadores.

Se apoya en la campaña global "La Primera Infancia Importa", e incluye una línea de 8 fantásticos juguetes, que no están a la venta, porque son hechos por mamá y papá con elementos de la vida cotidiana, que se encuentran en los hogares, los cuales estimularán de manera óptima a tus hijos, según cadaedad.

Cada juego viene con tutoriales y videos educativos que muestran cómo hacer la actividad con el niño o niña y qué habilidades estimula en él. Los juegos propuestos pueden brindar ideas que favorezcan la estimulación del niño o niña, independientemente de su condición, ya sea que presente

Figura 16. Análisis tipológico de guía Juguetes para toda la vida.

"JUGUETES PARA TODA LA VIDA"



AUTOR: El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) Paraguay
FUENTE (URL): **http://juguetesparatodalavida.com/**
DESCRIPCIÓN: UNICEF propone una línea de 8 juegos diseñados con elementos cotidianos que se pueden encontrar en todos los hogares de Paraguay y que son perfectos para la estimulación de los bebés. Cada uno está recomendado para una edad determinada. Estos son: Bada Bum, Koreko Guá, Chiki Chiki, ConstruCrea, Kili Kili, Libro Bebé, Las Figus y Móvil Bebé.
PROPÓSITO DEL PROYECTO: Es una campaña de comunicación de UNICEF, que promueve la estimulación de los niños y niñas durante sus primeros 3 años de vida ya que durante este periodo el cerebro crece y crea las conexiones de las neuronas a una velocidad que no volverá a repetirse, determinando el nivel de desarrollo que podrá alcanzar como adulto.
CARÁCTER COMUNICATIVO: Este material llega a ser persuasivo ya que se invita a las madres, padres y cuidadores a armar sus propios juguetes y a realizar las actividades o juegos de estimulación con sus hijos pequeños, porque éstas son las personas que más influyen en el desarrollo cerebral de los niños al darles afecto, cariño, hablarles, leerles cuentos y jugar con ellos.
CANAL DE DIFUSIÓN: Este proyecto es de libre acceso, está anclado en una página web.
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?: Esta dirigido hacia madres, padres y cuidadores.
FACTOR DE NOVEDAD: A través de "Juguetes para toda la vida", UNICEF invita a todas las familias a jugar con sus bebés porque #LaPrimeraInfanciaImporta. Podrán ser elaborados por papá y mamá con elementos de la vida cotidiana, que se encuentran en los hogares.

FORMA Y ESPACIO
En cuanto al primer punto de este apartado, se puede apreciar que el espacio determinado para esta campaña es en formato Web horizontal 1400 x 900 px. En el cúal se encuentran anclados videos en Youtube 1280 x 720 con una relación de aspecto de 16:9. Por lo tanto, se puede percibir que existe una armonía en cuanto al espacio.

De acuerdo con el uso correcto de los componentes de la forma, podemos observar que los elementos dentro de los videos tienen orden y simetría, según Timothy Samara la claridad y decisión son un pilar fundamental ya que una composición resuelta y redefinida crea mensajes visuales claros, accesibles y de esta forma crear una lógica visual.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

algún tipo de discapacidad, pertenezca a un hogar rural o urbano con pocos o muchos recursos. Estos juegos no están en venta, sino que invitan a las madres, padres y cuidadores a armar sus propios juegos y a realizar las actividades de estimulación con sus hijos pequeños. Además, se los puede incluir fácilmente

en la rutina diaria del niño: a la hora de su baño, al momento de hacerlo dormir, de cambiarle los pañales o de alimentarlo.

Muchas de las actividades sugeridas son juegos de la infancia muy conocidos y recordados con cariño en Paraguay, como el Koreko Guá, que si bien son populares se desconoce en general el gran valor que tienen en el desarrollo de capacidades. A través de esta iniciativa se busca acercar información sencilla a las familias sobre el impacto que puede tener cada juego en el conocimiento, el lenguaje, los sentidos, las emociones y las destrezas físicas de los bebés.

Figura 17. Análisis tipológico de guía Juguetes para toda la vida.

JUGUETES PARA TODA LA VIDA unicef	**TIPOGRAFÍA** La fuente utilizada en esta campaña es de exhibición (display) y tiene mayor poder de atracción. La forma de sus caracteres sugiere a correlacionarla con la diversión, contiene elementos de fantasía que les otorgan mayor personalidad.
	**COLOR / CROMÁTICA** En cuanto al uso de color en esta campaña podemos observar que la selección de estos tiene una razón de ser, ya que gracias a investigaciones se a podido recabar que colores de onda larga (cálidos): rojo, naranja y amarillo es el color más llamativo para los niños, luego de este el azul, así que usarlos captan la atención de los cuidadores del bebé de manera especial. ¡Todo se trata de la pregnancia que poseen los colores primarios!
	**IMÁGEN** Según Timothy Samara, la imagen es la herramienta de comunicación más poderosa de todas en manos de un diseñador que es capaz de dominar una composición y manipular conceptualmente el contenido. En esta campaña muestra que se hace uso de imágenes que tienen conexión con la diversión y el juego, con lo que genera coherencia con su concepto.
	**COMPOSICIÓN** En estos 6 videos que componen esta campaña podemos observar que la combinación de imagenes y los demás elementos tienen una gran congruencia con lo que se quiere transmitir. Las imagenes y el texto van de mano y esto genera una composición limpia y el mensaje puede ser vertido correctamente.

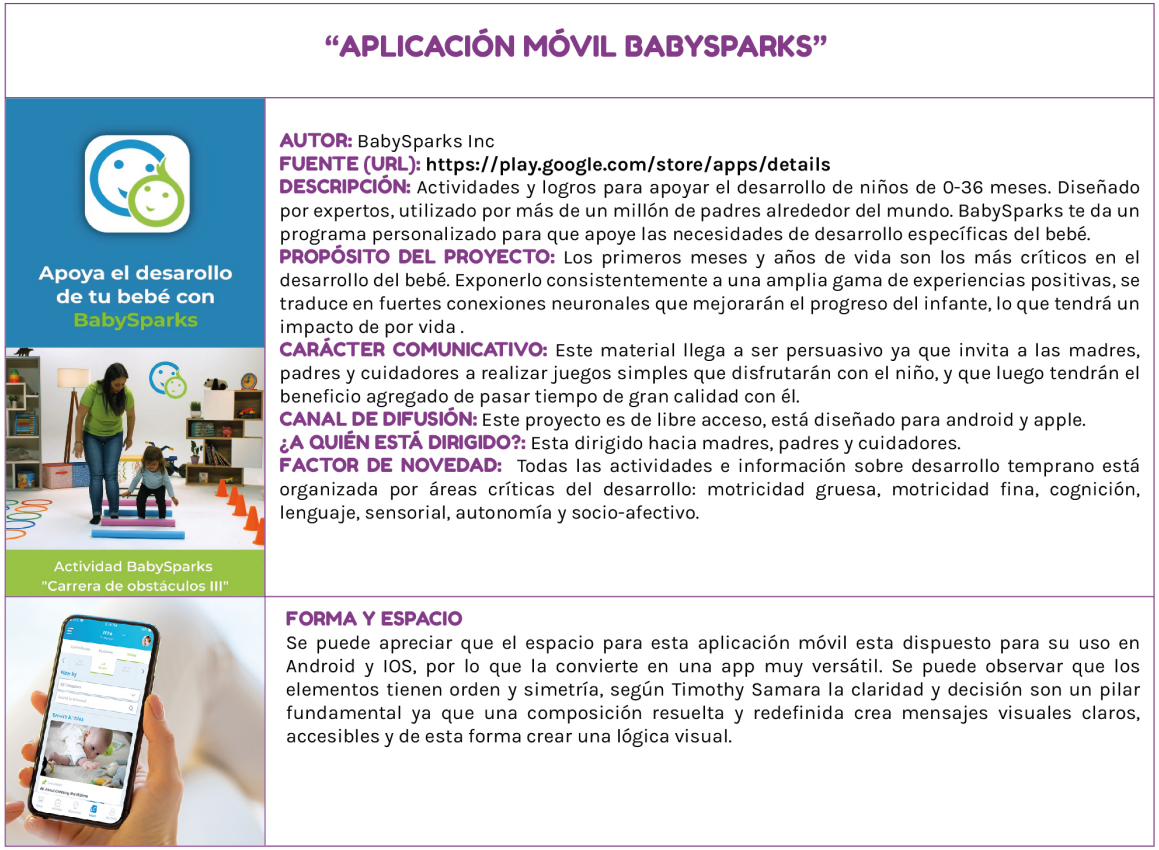
Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Análisis de tipologías "BabySparks"

Baby sparks es una aplicación móvil que esta diseñada por profesionales capacitados, la cúal es utilizada por madres, padres y/o cuidadores, alrededor del mundo; esta aplicación da un plan personalizado para el bebé en el cúal apoya a las necesidades de desarrollo específicas del mismo.

Dado que en primeros meses y años de vida son los más importantes para el desarrollo de un recién nacido, esta aplicación móvil ayuda a que exista una exposición frecuente a una cantidad importante de experiencias positivas y con ello conduce a que se genere fuertes conexiones neuronales que estimulan el progreso del niño o niña, lo que tendrá un impacto positivo de por vida.

Figura 18. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I



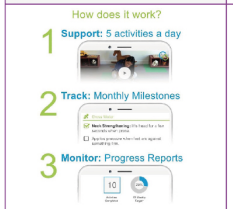
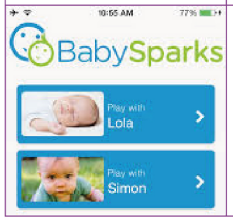
Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Las actividades se engloban entre ejercicios y juegos simples entre madres, padres, cuidadores e hijos, y por ende el componente socio afectivo se ve reforzado, de igual forma la realización de las actividades se ven reflejadas en reportes personalizados sobre el desarrollo del niño o niña. Dichas actividades e información está sistematizada por áreas importantes para el desarrollo como: motricidad gruesa, fina, lenguaje, y socio-afectivo.

Esta aplicación móvil tiene una mezcla balanceada diaria de actividades sugeridas que abarcan las áreas críticas del desarrollo, se adapta a las necesidades únicas de desarrollo del niño. Dentro de cada actividad contiene un breve video ilustrativo para ayudar a entender exactamente qué hacer en cuanto a cada ejercicio dispuesto.

Es importante hacer hincapié que el factor de novedad de esta aplicación es que lleva un registro de las actividades realizadas y actividades favoritas.

Figura 19. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I

	**TIPOGRAFÍA** La fuente utilizada en esta aplicación es sans serif con lo que facilita la lectura, también se observa que se usa el recurso de acentuar y jerarquizar información por medio del cambio de tamaño, color y grosor en la tipografía. En cuanto a los párrafos que componen las distintas pantallas, están alineados hacia la izquierda y se tiene una mejor lecturabilidad de elementos que la componen.
	**COLOR / CROMÁTICA** En cuanto al uso de color en esta aplicación móvil podemos observar que la selección de colores análoga ya que se eligen los colores que se siguen uno al otro en la rueda, como azules y verdes. Verde es un color principalmente positivo que se asocia a tranquilidad, reposo, esperanza, gusto por la naturaleza, sensibilidad, etc. Como ocurre con otros colores, como el azul es un color que transmite seguridad, tranquilidad, protección y salud.
	**IMAGEN** Babysparks muestra que se hace uso de imágenes y videos reales que tienen conexión con la tranquilidad y ternura, con lo que genera coherencia con su concepto.
	**COMPOSICIÓN** En esta apliación móvil podemos observar que la combinación de imagenes y los demás elementos tienen una gran congruencia con lo que se quiere transmitir. Las imagenes y el texto van de mano y esto genera una composición limpia y el mensaje puede ser vertido correctamente.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

“Kinedu“

Kinedu desarrolla sus actividades con el concepto de la lúdica, ya que, al jugar él bebe con su cuidador lo ayuda a formar una conexión emocional que le permite a su cuerpo la libertad de explorar el mundo que lo rodea, trabajar de manera segura y experimentarlo.

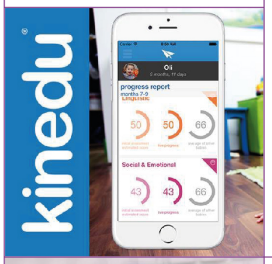
Es una aplicación diseñada para ayudar a las familias y los cuidadores a participar en actividades personalizadas respaldadas por la ciencia y brindar sus servicios.

Patrocinada y respaldada por MIT Solve, la compañía ofrece evaluaciones de desarrollo exclusivas y planes de actividades diarias diseñadas para el desarrollo de cada niño.

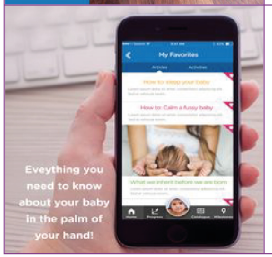
El propósito de esta aplicación móvil es que él bebe pueda sentirse seguro al interactuar y sentirse respaldado por la comunidad de padres y expertos.

Figura 20. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I

APLICACIÓN MÓVIL KINEDU: PLAN DE DESARROLLO DEL BEBÉ



AUTOR: Kinedu
FUENTE (URL): https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kinedu.appkinedu&hl=en&gl=US
DESCRIPCIÓN: Kinedu es una app que ayuda a trazar un plan de desarrollo para el bebé. Contiene información encaminada a distintas áreas como: física, cognitiva, linguística y sociafectiva
PROPÓSITO DEL PROYECTO: Kinedu empodera a las familias al proporcionar orientación acerca del desarrollo del bebé a través de actividades basadas en la ciencia.
CARÁCTER COMUNICATIVO: Llega a ser informativa y educacional, pero de igual forma persuade a que exista una mejor capacitación e información de los cuidadores del bebé en cuanto a temas de un mejor desempeño en el desarrollo de su hijo.
CANAL DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO: Es una aplicación móvil de libre acceso por un tiempo determinado de 7 días, después de ello tiene un costo adicional.
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?: App dirigida para madres, padres, familiares y cuidadores.
FACTOR DE NOVEDAD: Sesiones de juego en vivo, sesiones de entrenamiento, foros comunitarios y clases dirigidas por expertos sobre el sueño, la lactancia, la adquisición del lenguaje, la nutrición y más temas relacionados con el desarrollo de la primera infancia.



FORMA Y ESPACIO
Se puede apreciar que el espacio para esta aplicación móvil esta dispuesto para su uso en Android y IOS, por lo que la convierte en una app muy versátil. Se puede observar que los elementos tienen orden y simetría, según Timothy Samara la claridad y decisión son un pilar fundamental ya que una composición resuelta y redefinida crea mensajes visuales claros, accesibles y de esta forma crear una lógica visual.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

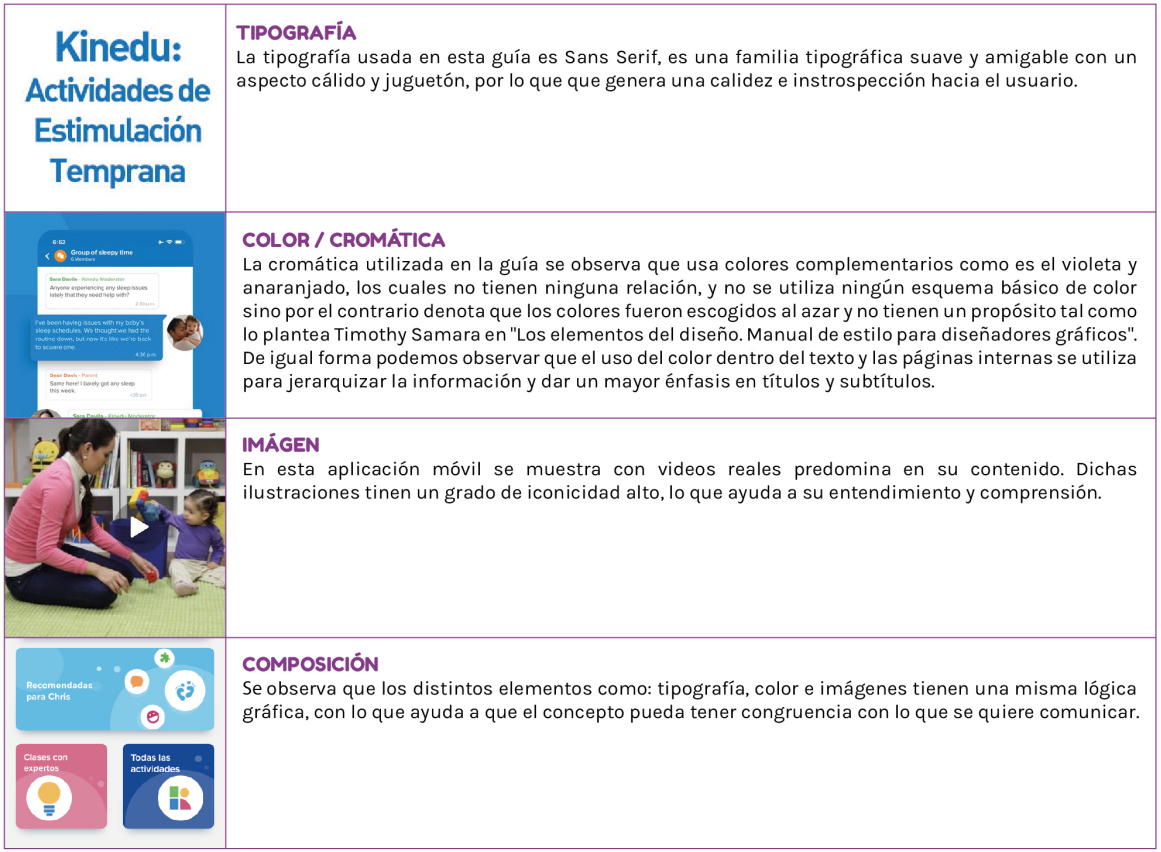
La descarga de la aplicación es gratuita y los usuarios pueden acceder a información y actividades básicas relacionadas con la edad para sus hijos durante la prueba gratuita de 7 días. Estos incluyen perfiles básicos, listas de verificación de etapas y otra información de desarrollo.

La aplicación se puede actualizar a Premium, lo que permite a los usuarios acceder a más actividades, obtener informes detallados, agregar más niños y más. Las suscripciones a aplicaciones tienen un precio diferente según la suscripción semanal o anual. Los usuarios deben crear una cuenta cuando utilicen la aplicación por primera vez, luego se les hace algunas preguntas básicas sobre el bebé, como la edad, la altura, el peso.

Contiene más de mil ochocientas actividades y juegos estimulantes para el desarrollo de la primera infancia, así como trescientas lecciones de crianza y cientos de artículos sobre el desarrollo infantil y otros temas de interés.

Tiene la facilidad que se puede ver todo el contenido en cualquier momento, visitar clases a las que no pueda asistir y con ello poder responder cualquier pregunta sobre los primeros años del bebé.

Figura 21. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I



Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

“Bebé Conecta“

"Baby Connect" ayuda a seguir el desarrollo del niño, permite hacer informes con gráficos sobre el progreso del bebé, promedios semanales, medicamentos, vacunas y seguimiento del crecimiento. Tiene un cronómetro, notificaciones, recordatorios y capacidades de correo electrónico, así como una interfaz fácil de usar y datos ilimitados.

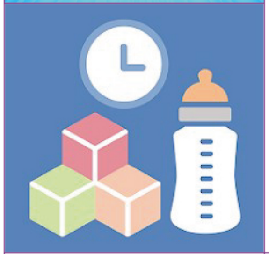
Con los promedios semanales, los gráficos de tendencias y los informes de Baby Connect, se puede realizar un seguimiento de todos los aspectos del cuidado del bebé, incluido los medicamentos, las vacunas, la temperatura, el temporizador y la ubicación.Se observa que uno de los factores de novedad es poder adjuntar fotos del bebé y realizar un seguimiento del peso, la altura, el tipo de sangre, la sensibilidad y el tamaño de la cabeza, comparándolo con los porcentajes estadounidenses o internacionales.

Figura 22. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I

APLICACIÓN MÓVIL BEBÉ CONECTA



AUTOR: Seacloud Software LLC
FUENTE (URL): **https://apps.apple.com/us/app/beb%C3%A9-conecta/id326574411?l=es**
DESCRIPCIÓN: Bebé conecta es una aplicación destacada para mamás que están muy ocupadas, ya que con esta app se puede registrar la lactancia, las siestas, los pañales, los hitos del bebé.
PROPÓSITO DEL PROYECTO: **“**Baby Connect**”** ayuda a seguir el desarrollo del niño, permite hacer informes con gráficos sobre el progreso del bebé, promedios semanales, medicamentos, vacunas y seguimiento del crecimiento
CARÁCTER COMUNICATIVO: Llega a ser informativa y educacional, pero de igual forma persuade a que exista una mejor capacitación e información de los cuidadores del bebé en cuanto a temas de un mejor desarrollo de su hijo.
CANAL DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO: Es una aplicación móvil de libre acceso por un tiempo determinado de 7 días, después de ello tiene un costo adicional.
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?: App dirigida para madres, padres, familiares y cuidadores.
FACTOR DE NOVEDAD: Permite generar informes con gráficos del progreso de un niño, promedios semanales, medicamentos, vacunas y seguimiento del crecimiento.



FORMA Y ESPACIO
El espacio para esta aplicación móvil esta dispuesto para su uso en Android y IOS, por lo que la convierte en una app muy versátil. Se puede observar que los elementos estan dispuestos por categorías, por lo que tienen orden, simetría y de esta forma crear una lógica visual.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Características de la aplicación:

- Seguimiento de la alimentación, los pañales, el sueño, las actividades, el estado de ánimo y los hitos del desarrollo del bebé con gráficos e informes.
- Seguimiento del bombeo de senos, la leche extraída y la duración de la lactancia.

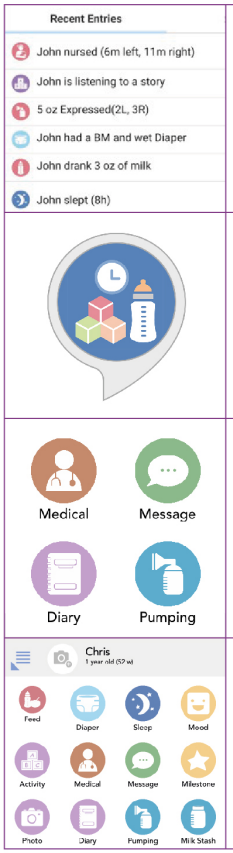
- Seguimiento de los medicamentos, vacunas, enfermedades, peso, altura y tamaño de la cabeza del bebé. Para los bebés prematuros, los percentiles se pueden calcular con la fecha de nacimiento o con la fecha de parto.

-Sincronizar automáticamente los datos entre cuentas y ver fácilmente las entradas de días actuales y anteriores con la capacidad de enviar informes por correo electrónico a cónyuges, médicos, niñeras y niñeras.

- Cargar fotos del bebé y publicar las actividades y eventos de desarrollo del bebé en Facebook o Twitter.

- La aplicación Baby Connect contiene datos ilimitados con más de 100 descripciones de actividades para bebés integradas. Configure notificaciones automáticas y envíe su ubicación GPS o muestre su ubicación en un mapa en todo momento.

Figura 23. Análisis tipológico de aplicación móvil Babysparks I



TIPOGRAFÍA
La tipografía usada en esta guía es Sans Serif, la cuál tiene un valor funcional real en el cuerpo del texto, asi como también refuerza la facilidad de lectura.El uso de tipografías Bold como en los títulos hace que el peso de la composición se equilibre.

COLOR / CROMÁTICA
La cromática utilizada en la guía se observa que usa colores complementarios desde colores frios hasta calidos, los cuáles no tienen ninguna relación, y no se utiliza ningún esquema básico de color sino por el contrario denota que los colores fueron escogidos al azar y no tienen un propósito tal como lo plantea Timothy Samara en "Los elementos del diseño".

IMÁGEN
En esta aplicación móvil se muestra la combinación de ilustraciones, así como también tienen un alto grado de iconiad dentro de sus pictogramas.

COMPOSICIÓN
Se observa que los distintos elementos como: tipografía, color e imágenes tienen una misma lógica gráfica, con lo que ayuda a que el concepto pueda tener congruencia con lo que se quiere comunicar.

Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

B. Descripción del problema

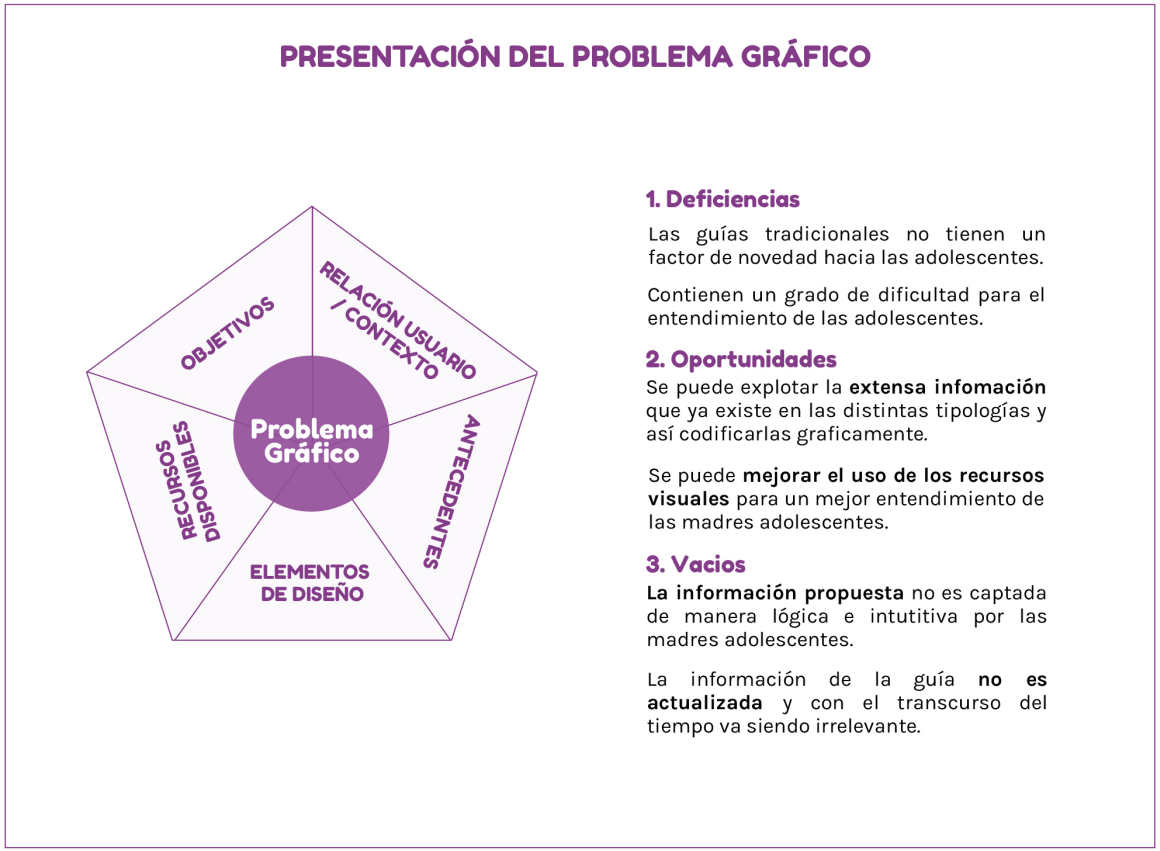
Para poder distinguir el problema gráfico se ha respondido un banco de preguntas que se derivan de base a las preguntas planteadas por Michael Jonson (2004) en su libro "Problem Solved":

¿Nada sorprende a la audiencia, es el grado de atención o está agotado el estilo gráfico y se necesita generar el impacto para transmitir el mensaje y no solo sorprender?

El estilo gráfico en cuanto a las guías digitales es agotado y no genera ningún impacto, por el contrario, el uso de recursos multimedia como aplicaciones o páginas web, hace que el estilo gráfico tenga un gran impacto y pueda transmitir el mensaje adecuadamente.

¿La información existente en el contexto del usuario es extensa, complicada y el público no la usa, y la rechaza, por lo cual filtra todo y propone información gráfica que se convierta en imprescindible?

Figura 24. Presentación del problema gráfico.



Nota: Elementos pertenecientes al problema gráfico.

La información existente según el análisis de las distintas tipologías es abundante y complicada de entender, así como también mucha de la información no es gráfica y es necesario ir filtrándola por grado de importancia y dependiendo de la necesidad que tenga el usuario.

¿Hay muchas palabras y debe simplificarse para que la gente lea más, pero pero se necesita que no sea aburrido y lograr que sea útil e interesante?
La información existente en guías digitales y/o impresas es abúndate por lo que el mensaje no llega a ser captado por los usuarios, como ya antes se ha mencionado el uso de recursos multimedia ayuda que esa información sea simplificada y no sea extensa, con lo cuál no tiende a ser aburrido.

¿Las formas de comunicación gráfica emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombran ni generan interés?
Las formas de comunicación de las guías tienden a ser anticuadas ya que el uso de formatos tradicionales no genera asombro ni interés en el usuario.

¿Es posible emplear el humor para que el público se sienta más cercano al producto, pero sin perder el interés en el mensaje principal?
Especialmente la diversión puede ser incluida ya que ello ayudaría a que la madre adolescente pueda ser más cercana al producto y aún conservar la seriedad del caso que es el desarrollo socioafectivo y psicomotriz de su hijo.

¿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?
Mucha de la información vertida en las guías digitales es reutilizada como anteriormente se expuso, por lo que también el estilo grafico tiende a ser repetitivo. De igual forma se observa que el lenguaje grafico no genera interés y novedad en el público.

¿Si el tema es controvertido, se tomarán las precauciones adecuadas y es posible consultar sobre el manejo de comunicación con autoridades referentes en este ámbito?
Los lineamientos propuestos en el proyecto se basan en ejercicios de estimulación temprana, cuya seguridad es verificada por los propios profesionales de la salud, por lo que este tema es abordado con toda seguridad.

Con respecto a la descripción del problema gráfico, es necesario partir de los vacíos, oportunidades y deficiencias encontradas en piezas gráficas y tipologías analizadas, para con ello tener en cuenta estas variables y desarrollar un producto gráfico que contenga el factor innovador y que apoye a la resolución de la problemática planteada con anterioridad.

1. Deficiencias

- El estilo gráfico presentado en las distintas guías responde a estilos ya agotados como es la agrupación de información e imágenes de una forma estática y/o lineal.
- La información existente en estas guías es demasiado extensa por lo que no

llega ser comprendida inmediatamente por los lectores.
- El uso de formatos tradicionales no tiende a generar interacción, empatía.

2. Oportunidades

- Uso de formatos y medios multimedia ayuda a que la información sea simplificada y expuesta de una forma moderna y actual.
- Utilizar la diversión y entretenimiento dentro de la guía como recurso gráfico para que la información sea interpretada inmediatamente.

3. Vacíos

- La información expuesta en estas guías es empleada en formatos tradicionales y tomada con mucha seriedad.

- La información de la guía en terapias de estimulación temprana no es actualizada y con el transcurso del tiempo va siendo irrelevante.

Objetivos del proyecto gráfico

1) Proponer un estilo gráfico novedoso que impacte al usuario y renueve la gráfica tradicional empleada.

2) Comunicar de forma eficaz mediante una guía interactiva las necesidades puntuales de las madres adolescentes por medio del uso de recursos multimedia.

3) Brindar información veraz y actualizada en cuanto a las distintas terapias de estimulación temprana que existe en el medio.

C. Requerimientos del proyecto

Para determinar los distintos requerimientos del proyecto gráfico se usan varias herramientas como: vectores de la forma, lienzo del modelo de negocio, lienzo de propuestas de valor; los cuales ayudan a tener un mejor conocimiento del usuario y comitente. Así como también es importante usar las conclusiones de las preguntas de Jhonson en las distintas herramientas propuestas con anterioridad.

Los vectores de la forma representan un esquema básico ya que cumplen los requisitos para el cumplimiento del proyecto y los vinculan a los principales procesos de diseño, muestra todos los aspectos que rodean al producto tanto en forma como en función; estos vectores forman la base para la creación del producto y cualquier decisión debe basarse en la información de este esquema. Según Luis Rodríguez Morales en su libro "Diseño Estrategia y Táctica" para que un proyecto se realice

Figura 25. Vectores de la forma (Luis Rodriguez Morales)



Nota: Explicación de distintos componentes de la forma.

es necesario recurrir a la tecnología, especialmente al conocimiento sobre materiales y procesos de fabricación. Además de estos factores, en el soporte técnico, también podemos incluir aspectos relacionados con el coste de fabricación de los objetos. Se incluye porque generalmente al elegir un

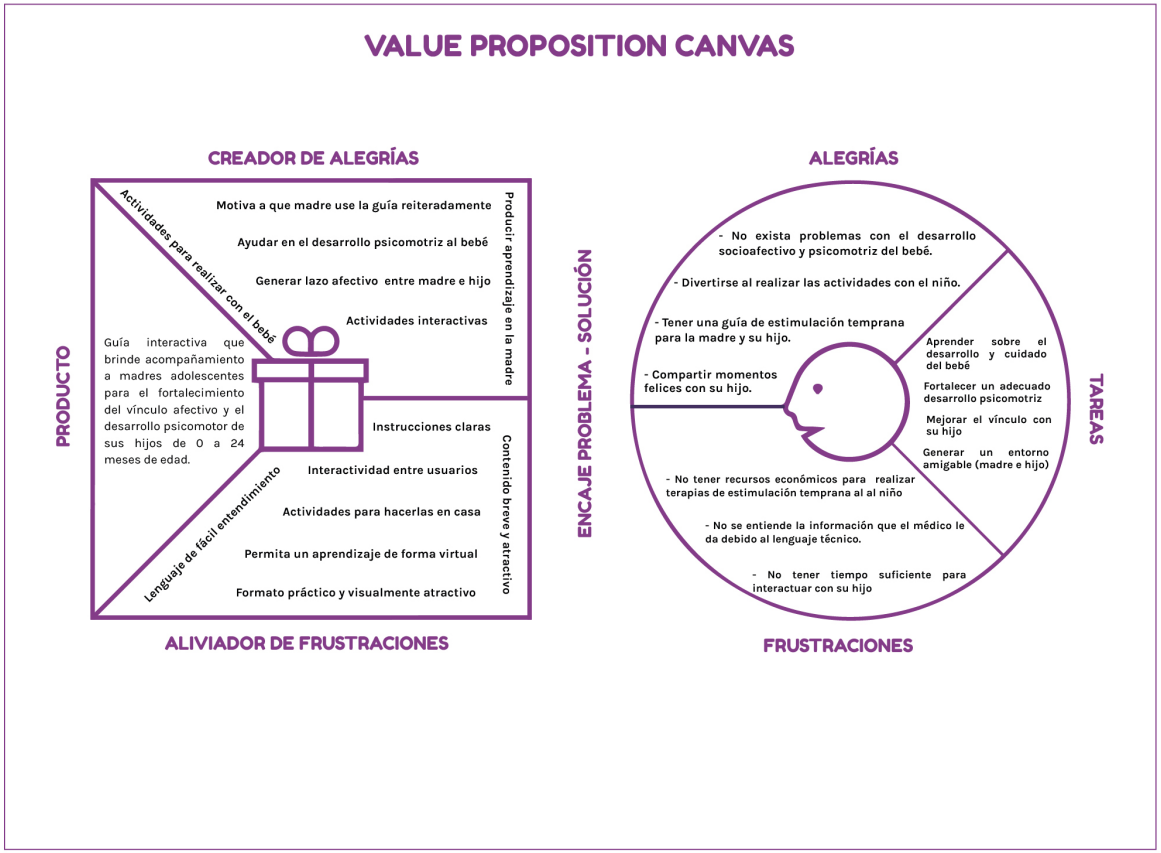
material o proceso, debemos considerar inmediatamente la posibilidad real de costo, porque sabemos que no siempre se puede usar el "mejor" material o proceso, porque la elección depende en última instancia de factores económicos.

La propuesta de valor es un instrumento que facilita organizanicación de la información sobre lo que quieren los usuarios de una manera sencilla que permite que los patrones de creación de valor sean visibles con facilidad.

Como resultado, se diseña de manera más efectiva propuestas de valor y modelos rentables que tengan como objetivo los trabajos, frustraciones y alegrías más urgentes. Es importante hacernos varias preguntas como:

Después de realizar la propuesta de valor y haber identificado los creadores de alegrías, aliviador de frustraciones, se puede denotar varias características que pueden definir la propuesta de valor:

Figura 26. Herramienta propuesta de valor



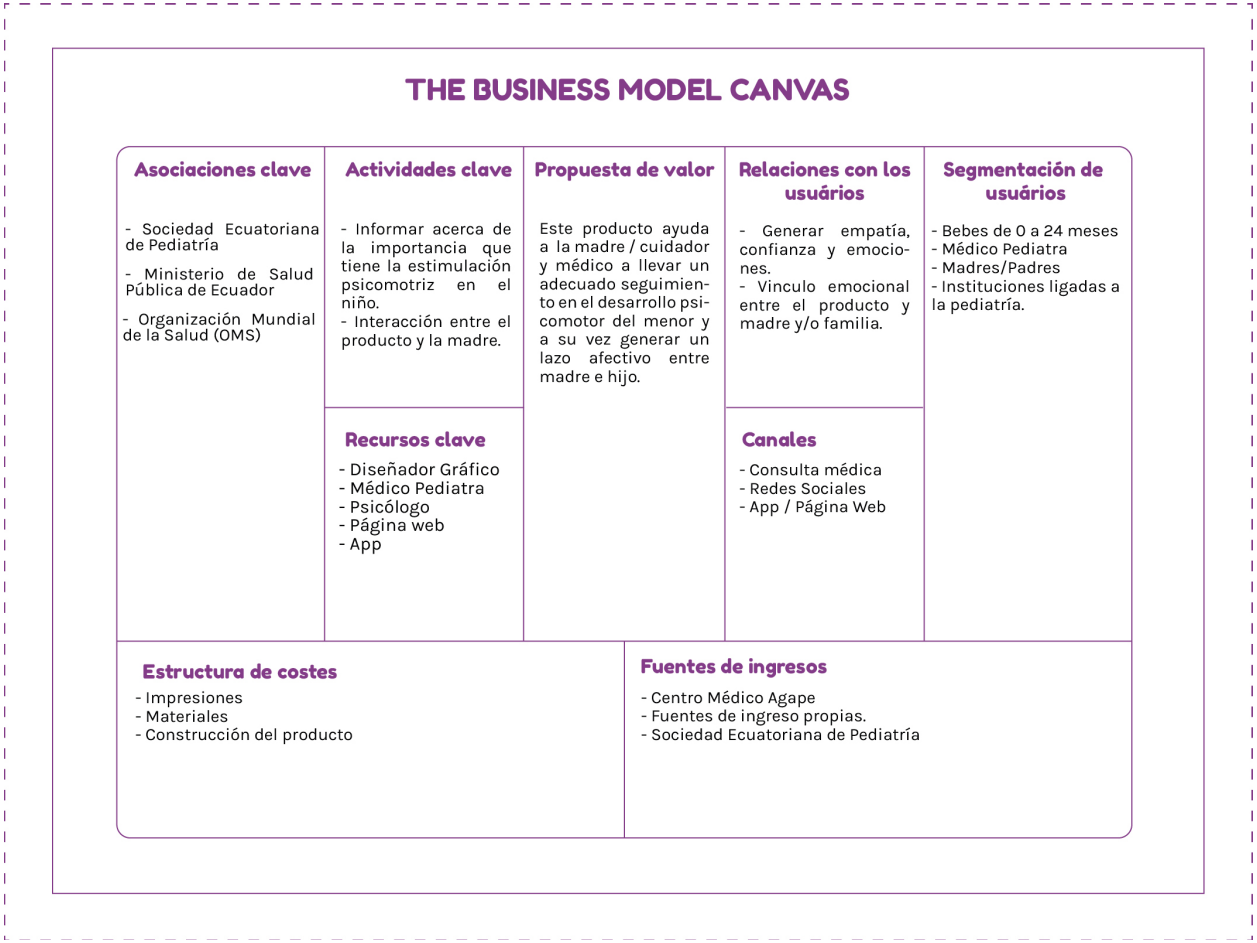
Nota: Explicación de distintos componentes de la forma.

Novedosa, personalizada, funcional, precio o reducción de costes, conveniencia , usabilidad, accesible, de confianza o poco riesgo.

Un marco de modelo de negocio es una herramienta que permite conocer y analizar cada proceso y las personas involucradas en la creación de valor, y entender el valor como algo que se puede utilizar para satisfacer las necesidades de un individuo; facilitando así una conversación estructurada en torno a la dirección y la estrategia, destacando las actividades y desafíos críticos del proyecto.

Para que se pueda utilizar esta metodología es necesario rellenar de información los nueve bloques de los que consta como se puede observar en la Figura 20, dejando claras las características del producto que se quiere crear. De igual forma ofrece una serie de patrones, ideas de diseño, prototipado y análisis estratégico, que permite detectar debilidades y fortalezas para una mayor profundización del producto.

Figura 27. Marco de modelo de negocio



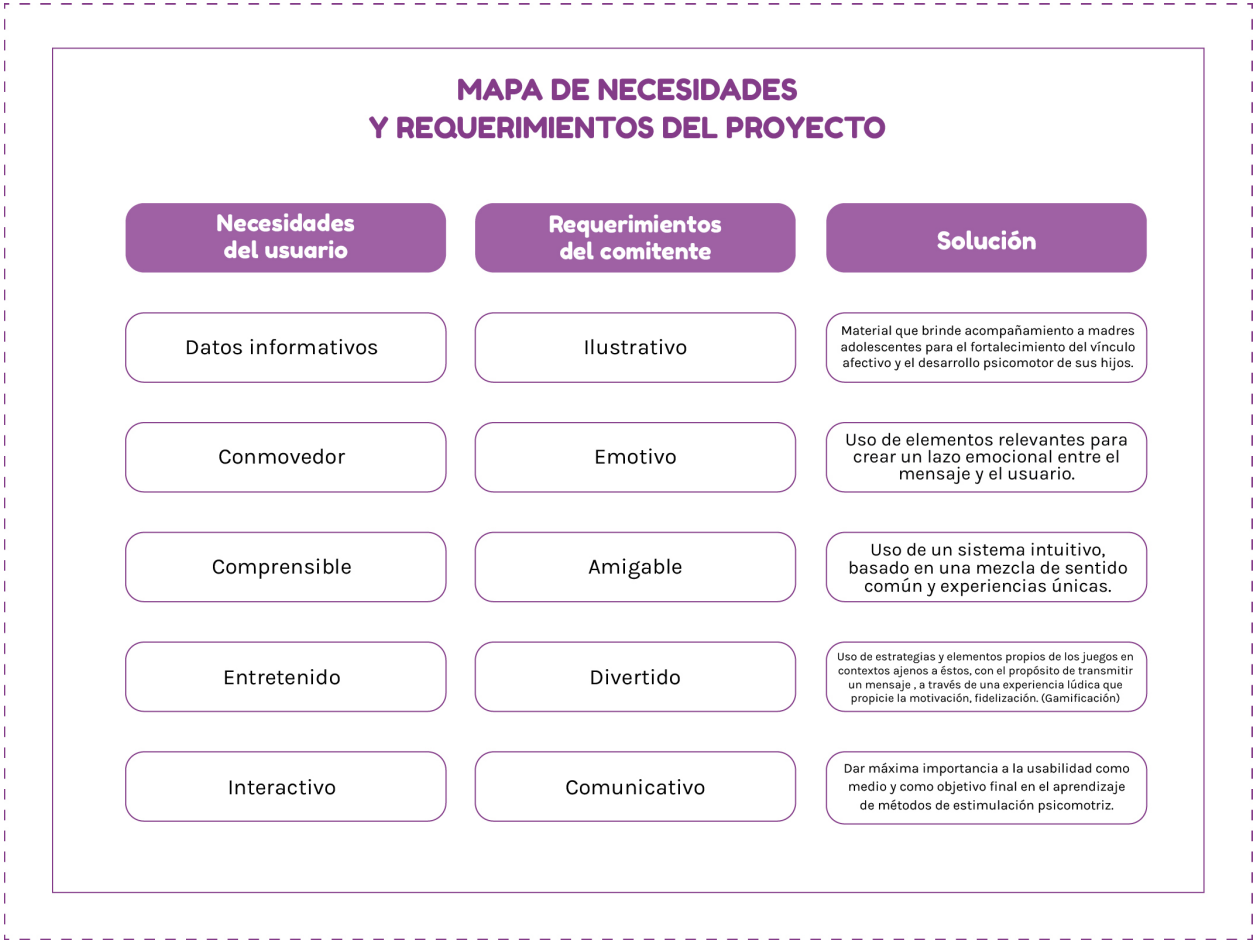
Nota: Explicación de distintos componentes de la forma.

Después de recopilar información de los Capítulos 1 y 2 y usar las diversas herramientas descritas anteriormente, se puede concluir que el público al que se dirige son madres adolescentes y sus bebés de 0 a 24 meses.

El proyecto gráfico tiene como objetivo apoyar el proceso socioafectivo de las madres adolescentes y sus bebés de 0 a 24 meses de edad a través de una aplicación móvil que incluye actividades de estimulación temprana para fortalecer el desarrollo psicomotriz de los menores.

En términos de contenido, debe ser breve y atractivo, cubriendo aspectos esenciales y adaptables de cómo manejar adecuadamente la estimulación temprana de los niños; además de ser comprensivo y amable con las madres adolescentes.

Figura 28. Organizador de necesidades y requerimientos



Nota: Requerimientos y condiciones base para la creación de soluciones.

SECCIÓN 03

Solución gráfica

Generación de la idea, exploración de la forma, prototipo gráfico, detalle técnico, validaciones.

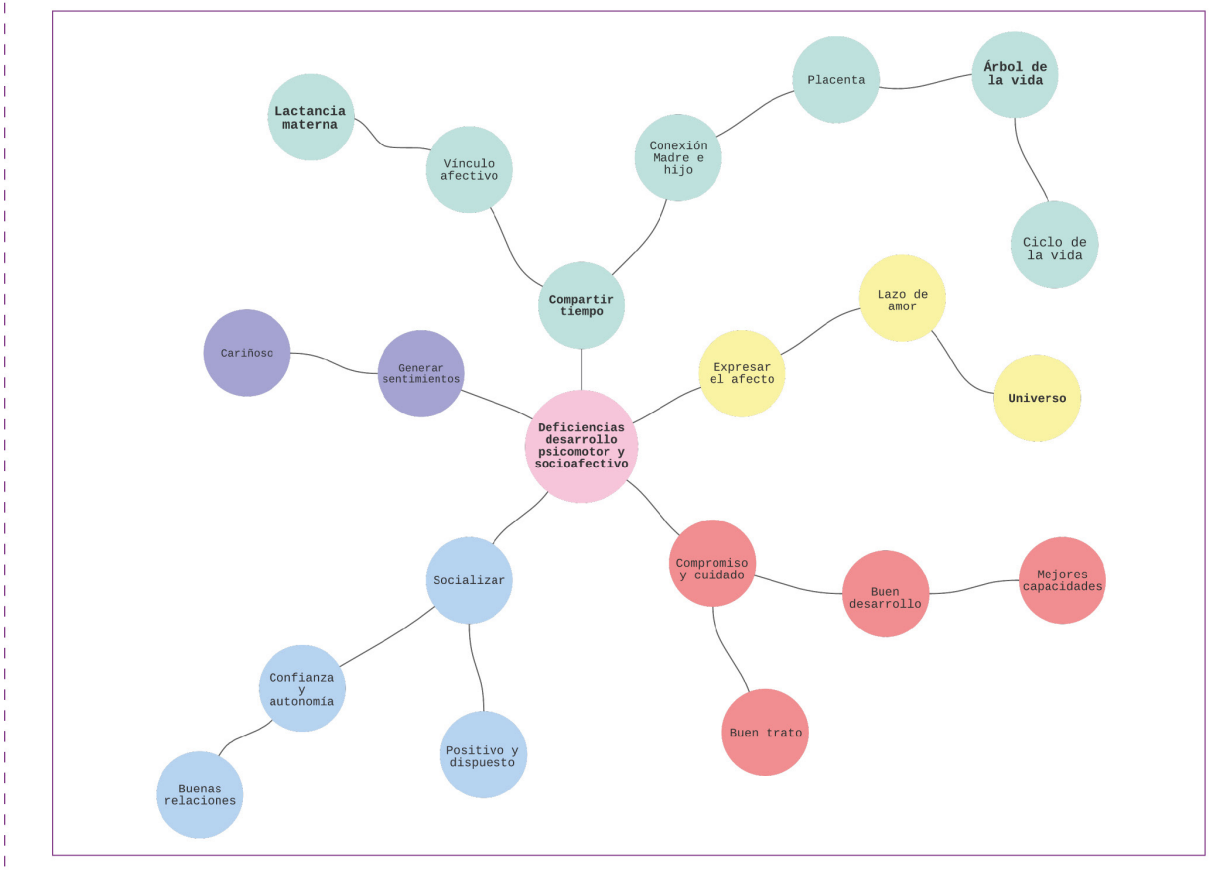
3. Solución gráfica

A. Generación de la Idea

Con respecto a la solución gráfica se debe tomar en consideración que parte desde las oportunidades existentes en cuanto al análisis de las piezas del caso de estudio, se observa que el material gráfico utilizado por el profesional de la salud y usuarios no genera interés ni apropiación de la información por parte de la madre o familia, en consecuencia, no existe un seguimiento del desarrollo psicomotor y socioafectivo del niño ni una práctica continua en la estimulación.

En cuanto a la respuesta tentativa para la posible solución gráfica del problema se optó por realizar un mapa mental, el cuál ayuda a tener una referencia de los distintos elementos que se componen para generar el concepto de diseño. La propuesta es realizar un Kit que brinde acompañamiento a madres adolescentes para el afianzamiento del vínculo afectivo y desarrollo psicomotor de sus hijos de 0 a 24 meses de edad, por medio de la creación de una aplicación móvil que estará dispuesta como un instrumento de asistencia a la hora de poder realizar una correcta estimulación psicomotriz del bebé y que constará de una narrativa afectiva que integre los ejercicios de estimulación para el bebé.

Figura 29. Organizador de necesidades y requerimientos



Nota: Requerimientos y condiciones base para la creación de soluciones.

Construcción de concepto

Para determinar la construcción del concepto de diseño se ha optado por utilizar varias técnicas referenciadas en el libro Intuición Acción, Creación de Ellen Lupton. Dentro de este proceso de utilizo la técnica "Lluvia de ideas" y "Volcado visual de datos", los cuales ayudarán en la selección de imágenes, fotografías, materiales, etc., que puedan expresar conceptos relacionados con la posible solución.

Las imágenes del Moodboard presentado están relacionadas al vínculo que existe entre una madre y su hijo, en el caso de madres adolescentes este vínculo no está totalmente desarrollado por lo que es de gran envergadura que se evoque este lazo que conecta al niño con su madre; es muy importante conceptualizar la relación emocional entre madre e hijo para reflejar una sensación de seguridad y apoyo en la guía interactiva, así como también debe reflejar una conexión entre, madre e hijo.

Figura 30. Moodboard generación de ideas 2.



Nota: Moodboard relacionado con la conexión entre madre e hijo.

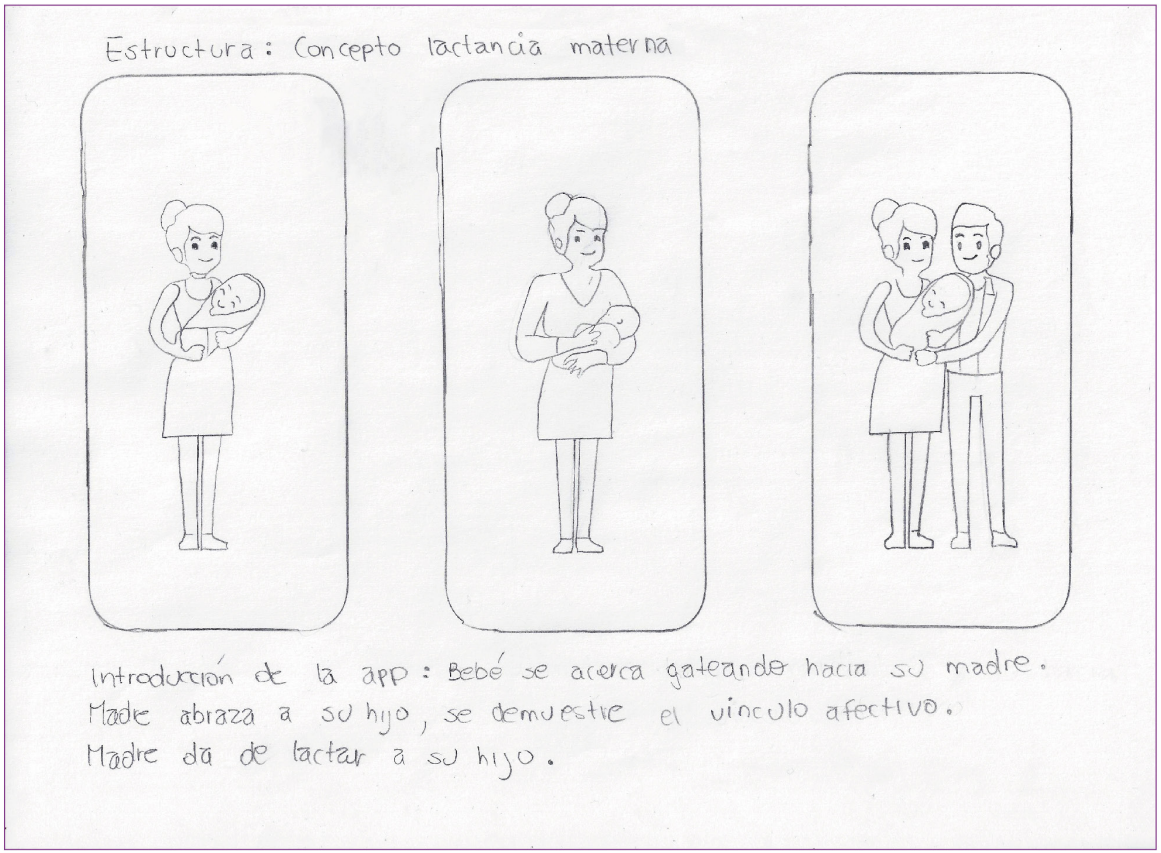
De igual forma se utiliza la herramienta de figuras retoricas, como lo es la metáfora que ayuda a que exista una comparación tacita de objetos o ideas que demuestra sus cualidades compartidas. Dentro del proyecto se observa que la metáfora utilizada parte de que la guía seria esa ayuda para

fortalecer el desarrollo socioafectivo y psicomotriz del bebe.En consecuencia, la construcción de las tres ideas para el concepto parte de esta premisa y se hace el uso de metáforas que ayuden con la conceptualización.

Concepto 1

Como primer punto se plantea que la intro de la app denote la lactancia materna ya que es mucho más que comida, es una forma de vinculación física y afectiva, es la base, la relación que le da seguridad y confianza al bebé que requiere para luego poder examinar el mundo que lo envuelve.

Figura 31. Organizador de necesidades y requerimientos

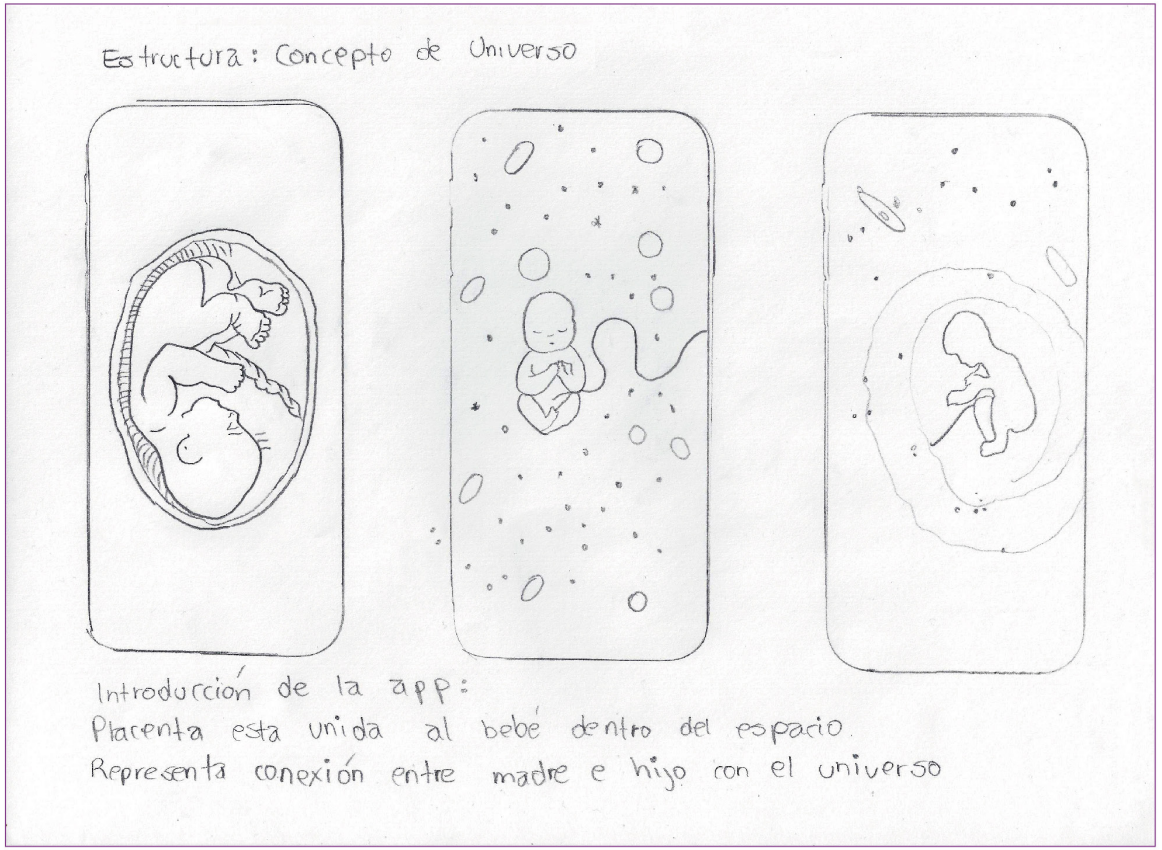


Nota: Requerimientos y condiciones base para la creación de soluciones.

Concepto 2

Como segunda idea para la conceptualización se determina que la guía es como el universo, en el cual la totalidad de formas de materia, energía, espacio-tiempo y leyes físicas, estan corelacionadas con el bebé.

Figura 32. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.



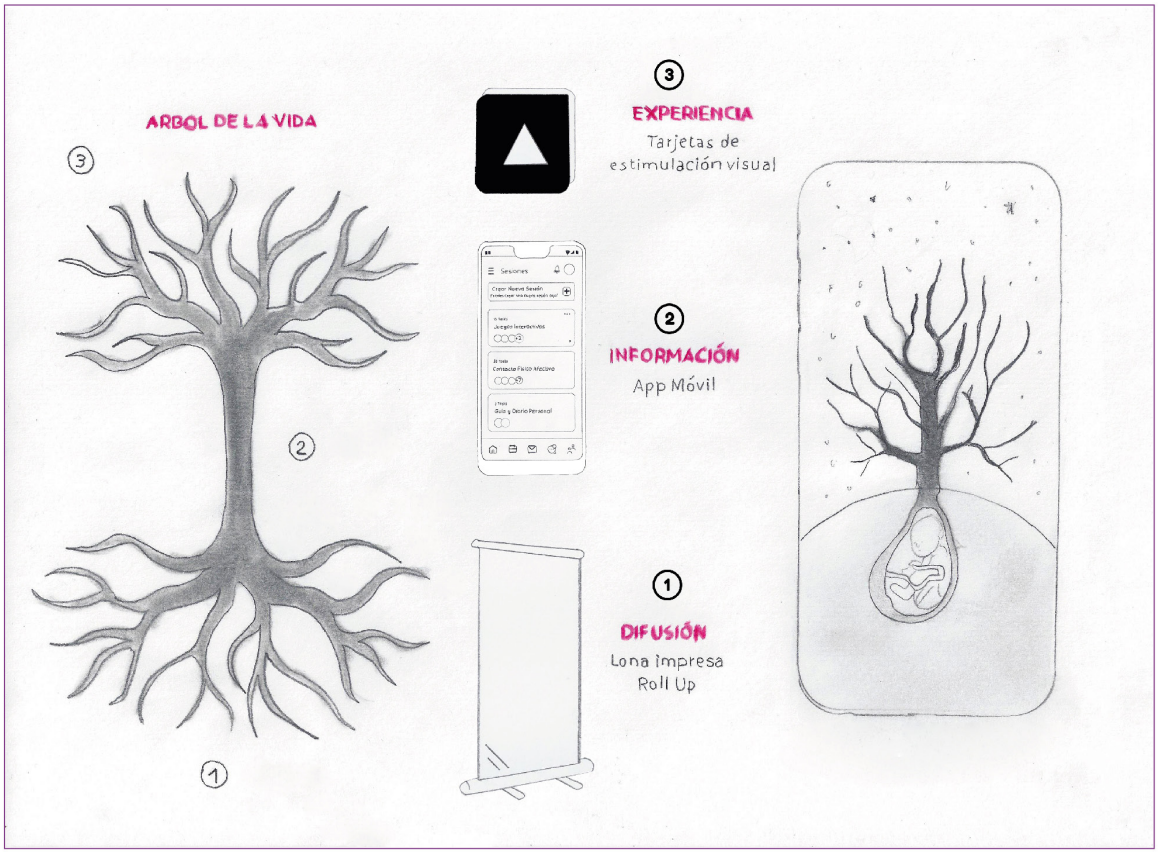
Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

Concepto 3

Finalmente, se propuso una tercera idea, que es relacionar a la guía con la placenta que representa el árbol de la vida por su similitud, y también representa la fuente de alimentación o asistencia que necesita el bebé para crecer en el útero.

Y en este caso, las instrucciones gráficas interactivas propuestas se han desarrollado sobre la base de dar unos estándares de conocimientos necesarios para mejorar el desarrollo psicosocial y emocional del niño.

Figura 33. Análisis tipológico de guía de estimulación temprana.



Nota: Análisis de elementos gráficos en guía de estimulación temprana.

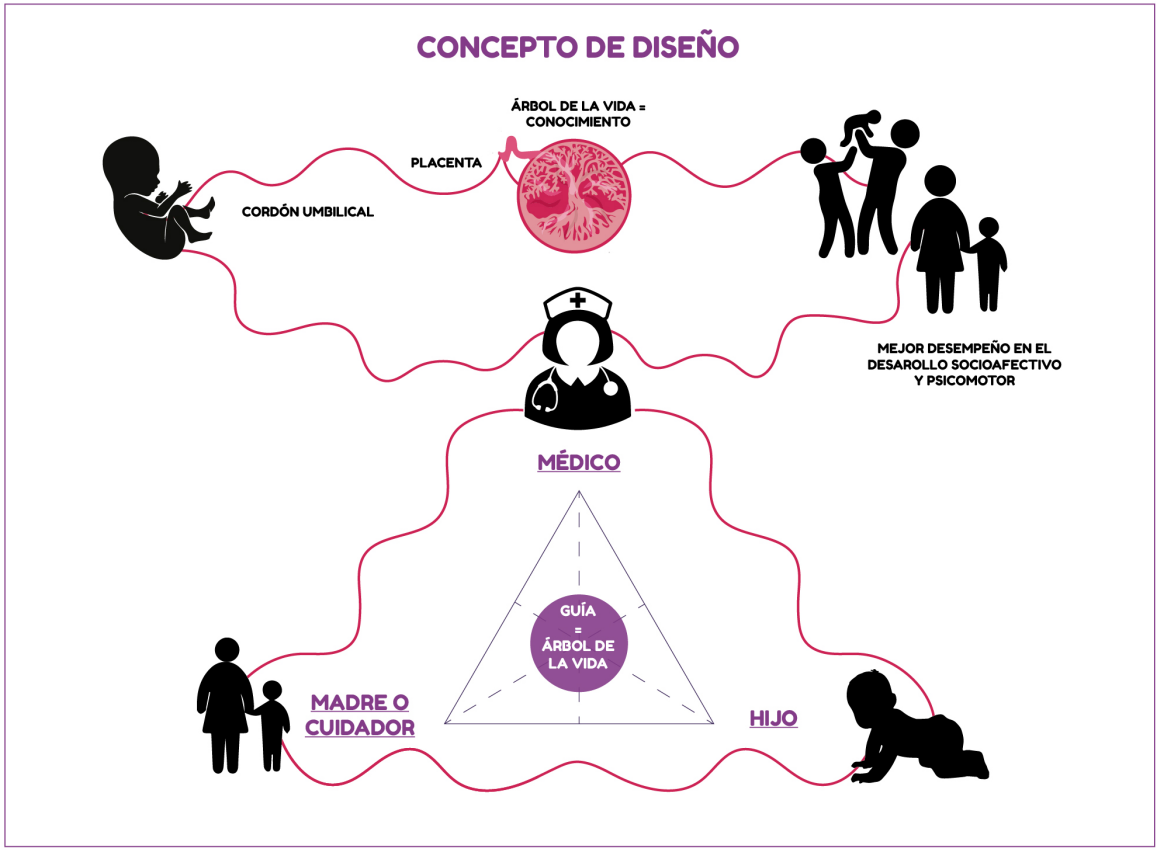
Validación de conceptos

Con respecto a la validación de los conceptos se presentó las tres ideas al comitente que en este caso fue la Dra. Gina Montúfar Albornoz, quien correlaciono los conceptos con la conexión que debería existir entre, la madre e hijo, por lo que como primera instancia hizo hincapié en la selección del concepto de diseño más adecuado sería el árbol de la vida correlacionando a la vez con la placenta humana que, con su forma de árbol y sus colores, es un órgano extraordinario y se convierte en un órgano único del embarazo, esencial para la nutrición del bebé en desarrollo.

Concepto final de diseño

El nacimiento significa el comienzo o la llegada a la vida de una persona, es a su vez, la separación de la madre y el hijo en el momento que se corta el cordón umbilical. Así como también da comienzo al proceso de aprendizaje de la separación. Sin embargo, también se confronta dificultad cuando se rompe con ese lazo simbólico que une a una madre y a un hijo. Este proceso de aprendizaje de la separación es necesario, pero se necesita volver a unir ese cordón que en muchas ocasiones es cortado. La metáfora pertinente para este proyecto nace de "La guía interactiva es como el cordón que conecta a la madre e hijo a

Figura 34. Infografía del proceso de concepto de diseño



Nota: Proceso de conceptualización con respecto al médico, madre e hijo.

este árbol de la vida que representa el conocimiento" haciendo referencia a que cuando se corta este cordón, se pierde la conexión con la madre y con los cuidados básicos que transfiere dicho cordón. Fisiológicamente el bebé está unido a su madre por medio del cordón umbilical, el cual a su vez está unido a la placenta que funciona como el sistema de soporte vital del feto.

B. Exploración de la forma Técnicas creativas y detalle de innovación

Para determinar el estilo gráfico y el detalle de innovación, se utilizó la herramienta Moodboard que resultan de la tipología existente en el campo de la salud infantil y líneas de productos relacionados. Por ello, se ha examinado el trabajo de muchos diseñadores dedicados a esclarecer este tipo de línea de piezas gráficas, valorando las características generales y el comportamiento de los productos como soporte y como sistema, pudiendo evaluar cómo hacer una propuesta que pueda competir con estos productos. y así crear una apariencia diferente al producto existente, y mejorar algunos aspectos y diferenciación.

Figura 35. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1.



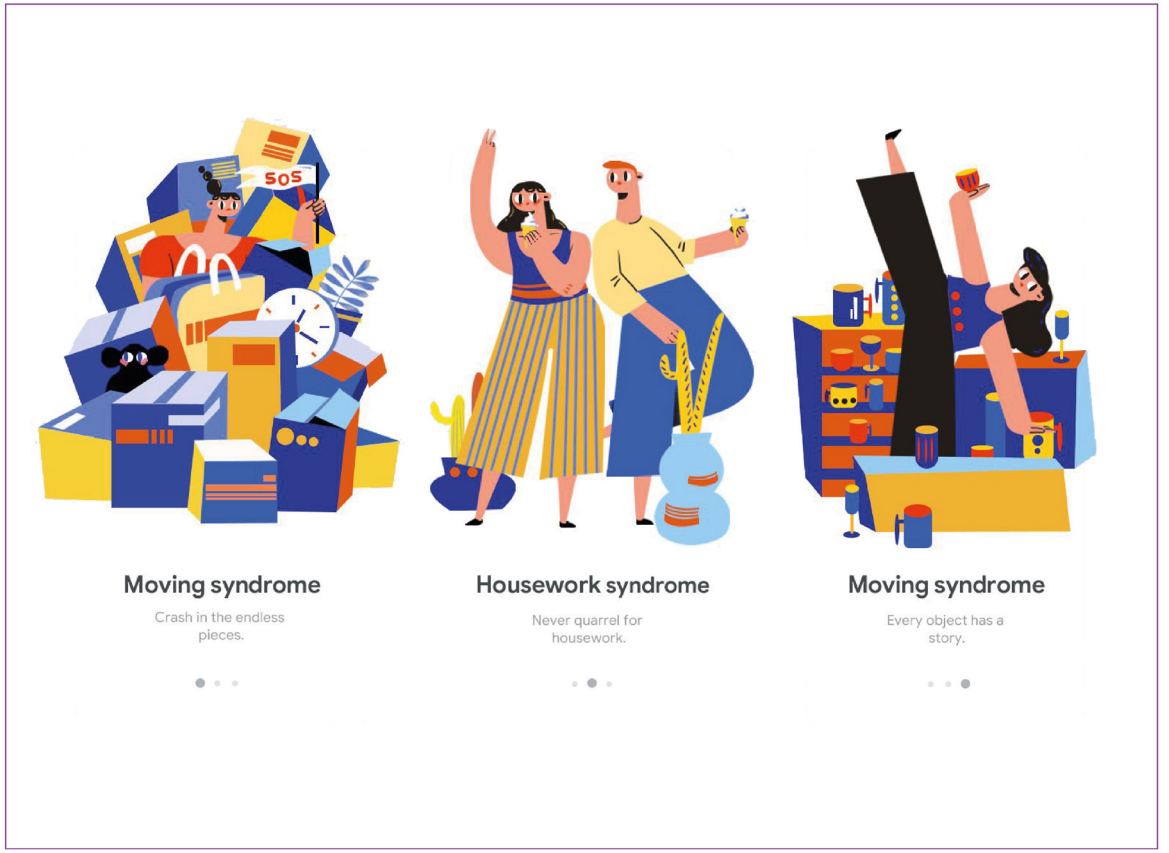
Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

En cuanto al estilo gráfico se ha explorado las tipologías existentes de ilustraciones para adolescentes, de igual forma se ha enriquecido esta investigación con un estudio de referentes que contengan

ilustraciones, animaciones, caricaturas, para con ello determinar la mayoría de estas piezas graficas manejan un estilo minimalista y gracias a ello el mensaje puede ser captado con facilidad por el espectador. En consecuencia, se han tomado dichos referentes dispuestos en la Figura 19 y Figura 20, los cuales han servido de guía personal para generar la propuesta gráfica de este proyecto.

Para definir la forma del proyecto en cuanto a detalles de innovación se ha optado por usar como referencia al libro "Intuición, acción y creación" de Ellen Lupton (2012) la cual hace como referencia varias técnicas para definir la forma las cuales ayudan como estrategias de concepción y ejecución y pueden proporcionar herramientas inspiradoras.

Figura 36. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1.



Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

En cuanto a las técnicas dispuestas se optó por lo que es un kit de piezas debido a que es una metodología de diseño basada en sistemas que son abiertos y flexibles, de igual forma se utiliza el uso de maquetas que funcionan para una mejor explicación del proyecto, asimismo simula el aspecto que tendrá un diseño una vez producido, por lo que se convierten en herramientas para explorar las propiedades formales y físicas de las aplicaciones graficas.

Y como último punto se ha tomado la herramienta del pensamiento físico la cual crea y experimenta mediante la propiedad física de los materiales, con lo cual ayuda a distanciarse del ordenador y a producir imágenes mediante la exploración de materiales y en conjunto con el uso de maquetas y kit de piezas pues se complementan,

Validación inicial estilo gráfico

De acuerdo con el comitente el estilo gráfico usado en el concepto dos propone un leguaje adecuado para proceder a diseñar el material gráfico, dado que son ilustraciones minimalistas que son capaces de expresar conceptos, historias y sentimientos de la manera más sencilla, pero a la vez más eficaz. Con respecto a los expertos en diseño recalcan que se debe mejorar y desarrollar las ilustraciones minimalistas, y hacer uso de volumen en dichas ilustraciones ya que esto hará que exista un realce en el fondo y figura y se genere una mayor atención en el usuario.

Figura 37. Estructura inicial de proyecto gráfico



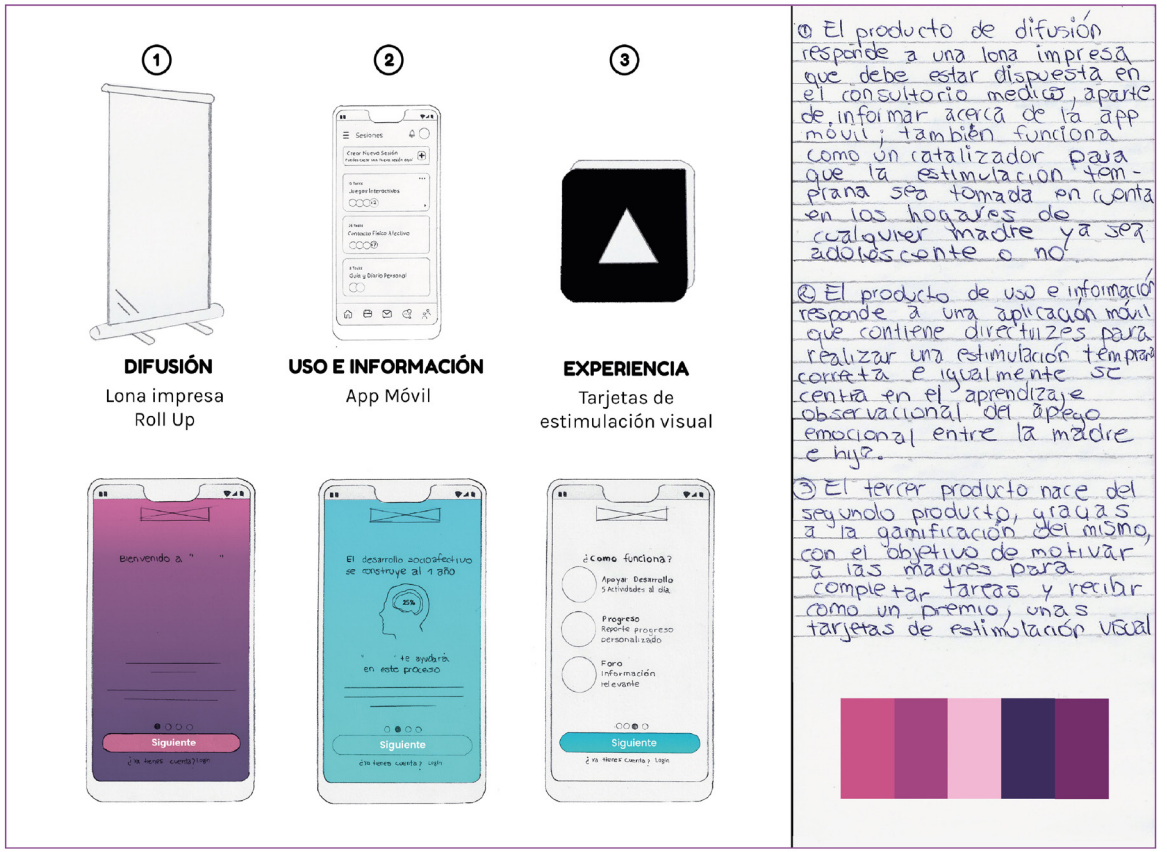
Nota: Imágenes correspondientes adisitntos productos propuestos.

Estructura inicial del proyecto

Este material gráfico es un kit que hace referencia a la métafora "árbol de la vida" debido a que cada producto presentado que se compone por: material de difusión (Roll up), material de uso e información (Aplicación móvil), y material de experiencia (Tarjetas de estimulación visual). Esta estructura tiene estrecha relacion con las raices, tallo y ramas de un árbol, por lo que este conjunto se convierte en un instrumento, que acompaña a la madre en la estimulación temprana de su hijo, pero de una forma cercana y afectiva.

El Kit funciona como un sistema que le permite a la madre ver al niño como una unidad independiente, promoviendo una relación armoniosa entre sí, influyendo así en el entorno familiar y promoviendo una mejor calidad de vida. Ofrece una atención objetiva haciendo que sea de excelente calidad en la estimulación temprana; emotivo para generar un ambiente de confianza con el personal de salud y la madre; y persuasivo en el sentido de obtener asistencia periódica y continua que garantiza el seguimiento del crecimiento y desarrollo psicomotor del niño. Y para ello, presenta una serie de conocimientos y acciones que se deben transmitir para que puedan ser absorbidos por la madre, con el fin de

Figura 38. Estructura inicial de proyecto gráfico



Nota: Imágenes correspondientes adisitntos productos propuestos.

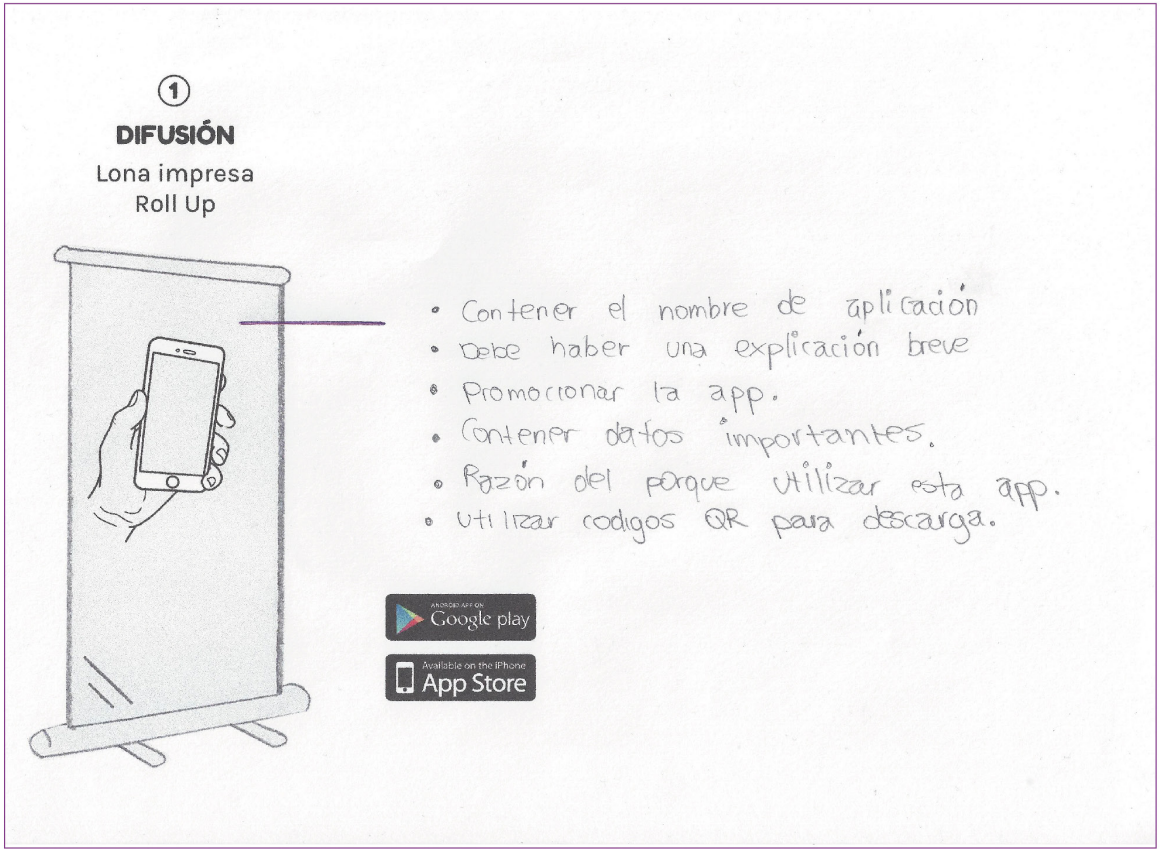
crear las condiciones óptimas para el desarrollo psicomotor de su hijo.

Ideas gráficas

Lona impresa - Roll up

Debido a que la realización de este producto es de difusión y debe estar colocado dentro del consultorio médico para informar acerca de la aplicación móvil, se ha optado que esté dispuesto como una lona, papel fotográfico, polipropileno o un tejido textil impreso dentro de una estructura Roll up dada la gran versatilidad que se puede tener al situarla en cualquier parte del espacio.

Figura 39. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1.



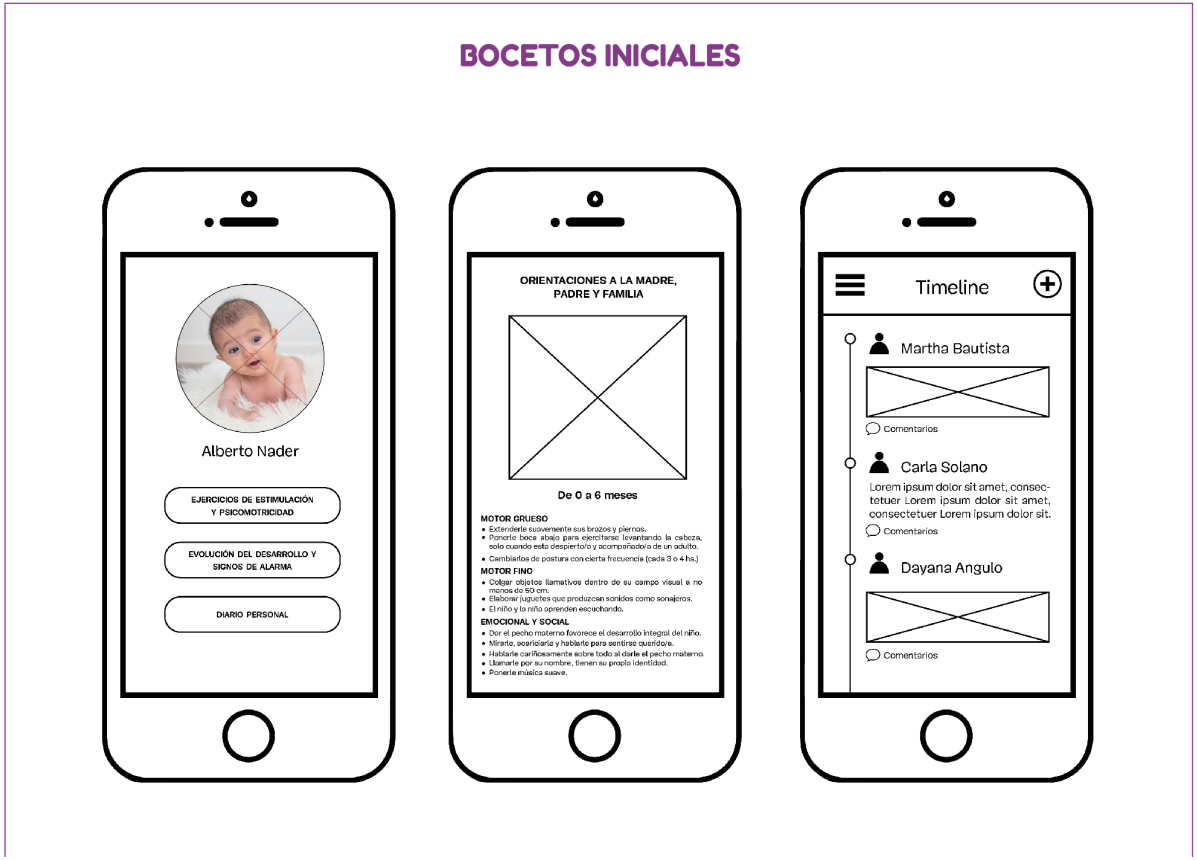
Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

Aplicación móvil

Este Kit está vinculado a la creación de una aplicación móvil, la cuál será utilizada por el por la madre y/o familia del niño, con la finalidad de tener un hilo conductor que conecte a dichos actores y que sea congruente con la información vertida. La propuesta consiste en una guía de estimulación psicomotriz, contiene actividades nuevas, sencillas y algunas tradicionales para aplicar con niños, basados en procedimientos didácticos lúdicos, científicos y técnicos pero principalmente enfocado a que exista el contacto para que se produzca el vínculo afectivo.

Las funciones principales dentro de una aplicación son de gran importancia ya que se dispone de las distintas tareas que la aplicación hará, en este caso en particular se realizo un mapa de flujo del contenido inicial; en el que se organiza lo que es el apartado de datos, apartado de tareas, apartado de actividades y por ultimo el apartado de interacción.

Figura 40. Moodboard con imágenes para selección de estilo gráfico 1.



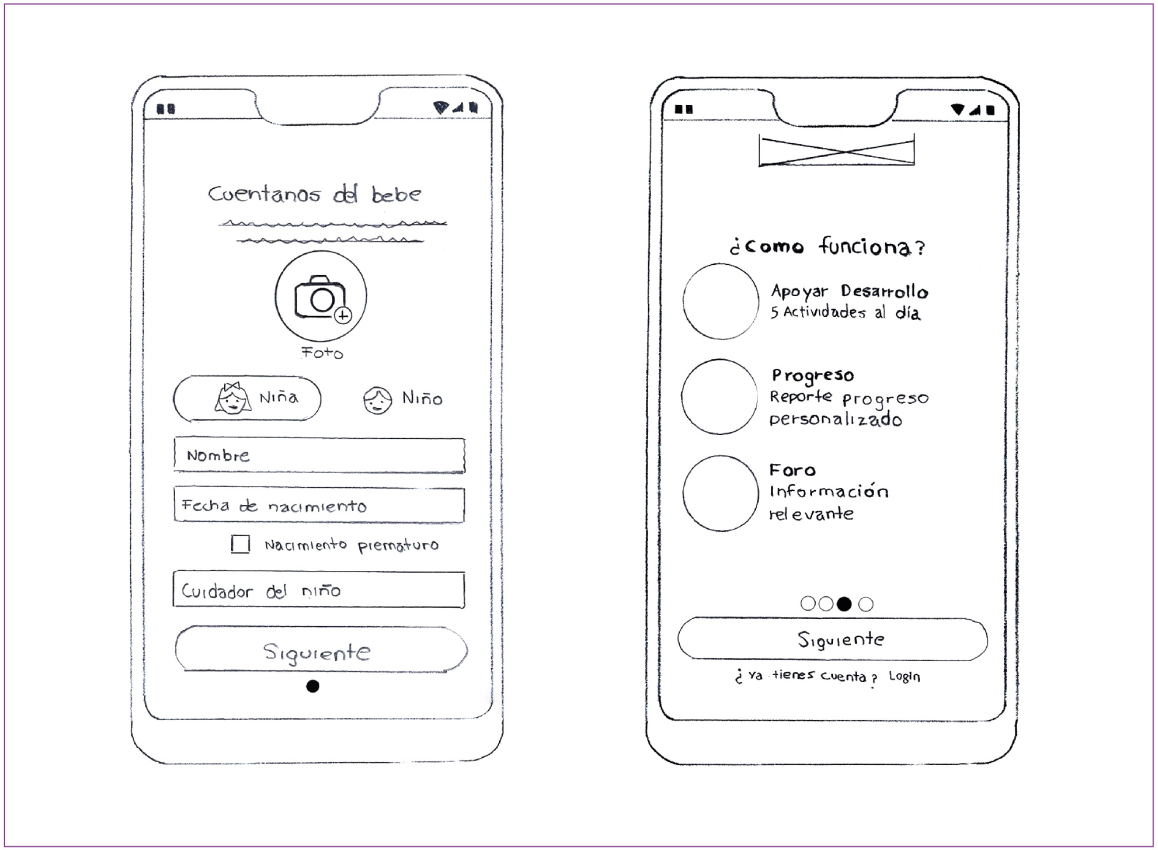
Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

La finalidad de realizar este mapa es poder organizar las pantallas que a continuación se detallará cada una de ellas, así como también es una aproximación de la información que se presentara en el diseño a detalle de cada pantalla como: información del bebe, calendario diario de actividades, actividades de desarrollo psicomotriz y socio afectivo, foro y/o chat interactivo.

Se parte de bocetos iniciales de las pantallas de la aplicación que ayudarán en la evolución del desarrollo psicomotriz del bebé. Se ha procedido a realizar prototipos y bocetos llamados wireframes, los cuales ayudan a que se tenga una mejor apreciación de la realidad en cuanto a disposición de pantallas y demás acciones que se realice en la aplicación móvil, además que permite ver como interaccionan estos elementos entre sí.

El menú de navegación está dispuesto por funciones como: splash, introducción, registro, inicio, actividades, progreso y foro. Dentro del apartado de actividades, estarán dispuestas categorías como: socioafectivo, motor grueso, motor fino, juegos interactivos, prevención de accidentes y estimulación visual.

Figura 41. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.



Nota: Primeras ideas en cuanto a bocetaje y evolución de contenido.

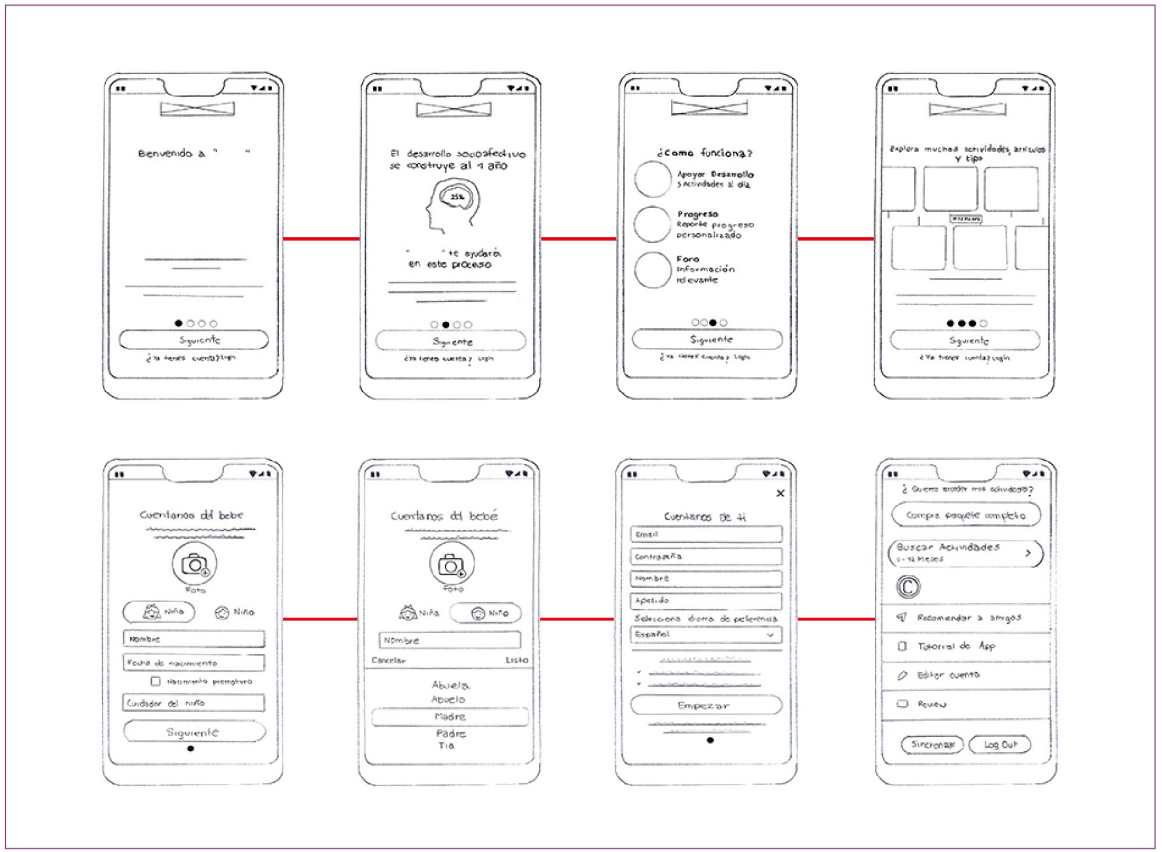
Se ha dispuesto en cuanto a la composición utilizar una estructura modular la cual ayuda a que exista una mejor simetría y distribución de elementos dentro de la misma. La retícula que se usa es para que la distribución en el espacio de todos los elementos de la aplicación sea armoniosa, se debe diseñar respetando siempre la retícula que se ha establecido en los wireframes, de modo que la aplicación siempre mantenga un aspecto armónico

respetando los espacios en blancos y con contenido. Además, es importante tener en cuenta las especificaciones técnicas de cada sistema operativo, para asegurarse de que los espacios que se deja son los adecuados para que sean fácilmente interactuar con los diferentes botones y elementos de la aplicación.

El desarrollo del proyecto va más allá de la realización de una guía interactiva, que responde al desarrollo de una aplicación móvil, esta guía estará dispuesta por actividades en cuatro trimestres en motor grueso a partir de 0 a 12 meses de edad del bebe, y en cuanto a la parte de motor fino estará dispuesto por cuatro trimestres a partir de los 13 a 24 meses y por último el apartado de sociafectivo estara dispuesto desde los 0 a 24 meses.

Las diversas actividades motoras finas y gruesas consisten en ejercicios motores, control del equilibrio y movimientos corporales, con ello se tiene varios objetivos como es ayudar al niño a tener un mejor equilibrio mediante actividades lúdicas, ayudar al niño a tener una mejor confianza al momento de caminar y alentar al niño a que tenga una correcta movilidad mediante objetos llamativos así como también al momento de manipularlos.

Figura 42. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.

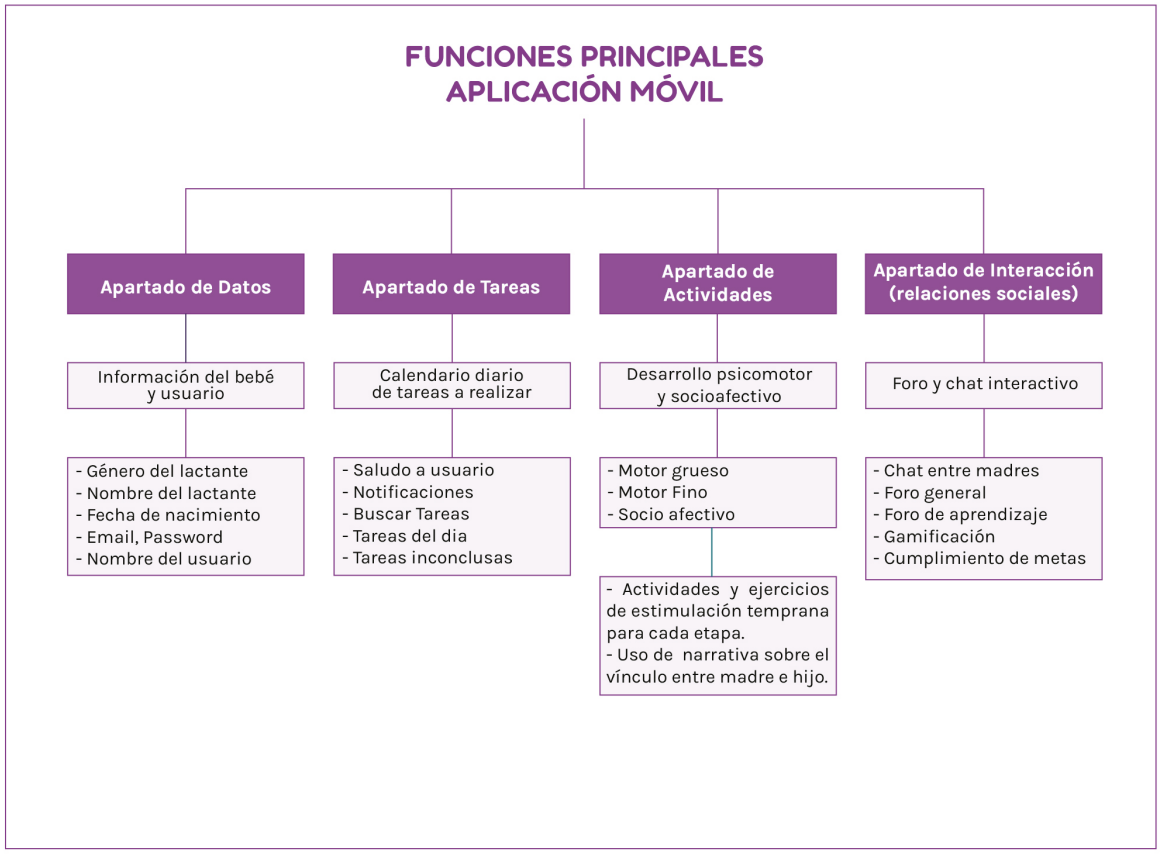


Nota: Primeras ideas en cuanto a bocetaje y evolución de contenido.

Para que exista una integración de información entre el médico y la madre se necesita que exista una estructura.
En cuanto a la estructuración de la aplicación para el usuario, existen varias pantallas como: icono de aplicación móvil, splash o inicio, introducción, registro, inicio o pantalla inicial, actividades, progreso y foro interactivo.

Asimismo la aplicación estará dispuesta para el uso de las madres como una herramienta de ayuda a la hora de poder realizar una correcta estimulación psicomotriz que constará de una narrativa afectiva que integre los ejercicios de estimulación, así como también tenga la finalidad de generar un lazo afectivo entre la madre e hijo.
Dentro de la aplicación las actividades están dispuestas por ocho trimestres en los que existe una evolución en el desarrollo del bebé, por lo que emergen emociones a la madre adolescente desde la aflicción, aburrimiento, interés y finalmente el amor. Es importante tener en cuenta que toda esta información esté disponible para el médico y pueda dar premios a las madres que cumplan con las actividades propuestas, lo que permite cumplir con el objetivo de gamificar el contenido y tener un seguimiento de la madre y el niño.

Figura 43. Estructura sistema gráfico y aplicación móvil.



Nota: Funciones correspondientes a la aplicación móvil.

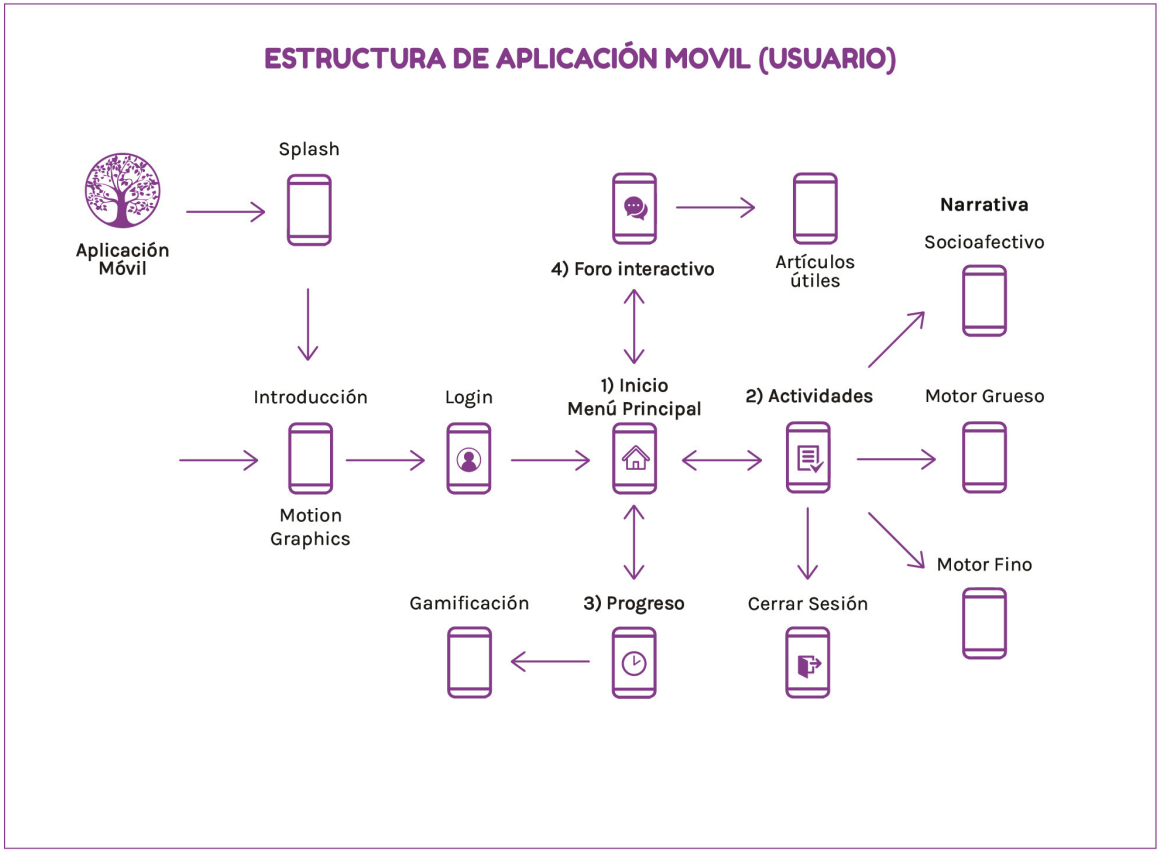
Las funciones principales dentro de una aplicación son de gran importancia ya que se dispone de las distintas tareas que la aplicación hará, en este caso en particular se realizo un mapa de flujo del contenido inicial; en el que se organiza lo que es el apartado de datos, apartado de tareas, apartado de actividades y por ultimo el apartado de interacción.

Para que exista una integración de información entre el médico y la madre se necesita que exista una estructuración de la aplicación móvil.

En cuanto a la estructuración de la aplicación para el usuario, existen varias pantallas como: icono de aplicación móvil, splash o inicio, introducción, registro, inicio o pantalla inicial, actividades, progreso y foro interactivo.

Asimismo la aplicación estará dispuesta para el uso de las madres, padres o cuidadores como una herramienta de ayuda a la hora de poder realizar una correcta estimulación psicomotriz del bebe que constará de una narrativa afectiva que integre los ejercicios de estimulación, así como también tenga la finalidad de generar un lazo afectivo entre la madre e hijo, así como también generar una armonia en la vida del infante y su familia.

Figura 44. Estructura inicial de aplicación movil (usuario) .

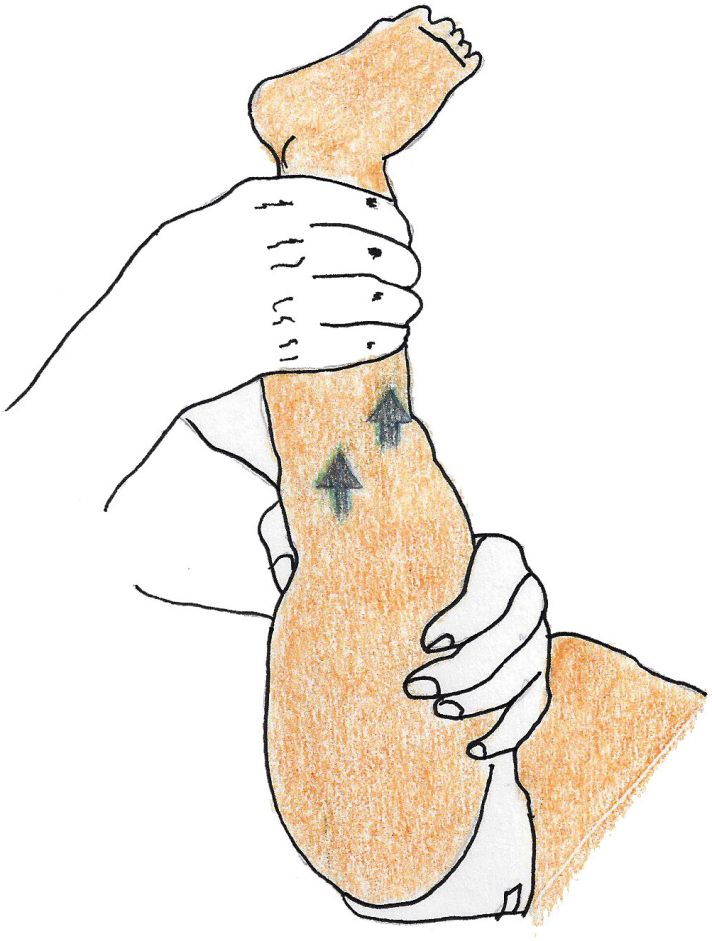


Nota: Estructura de la aplicación movil y distintas pantallas.

Dentro de la estructura de la aplicación móvil, es importante poner énfasis en los ejercicios de estimulación temprana en áreas como: socioafectivo, motor grueso y motor fino ya que serán de gran ayuda dentro del proyecto.

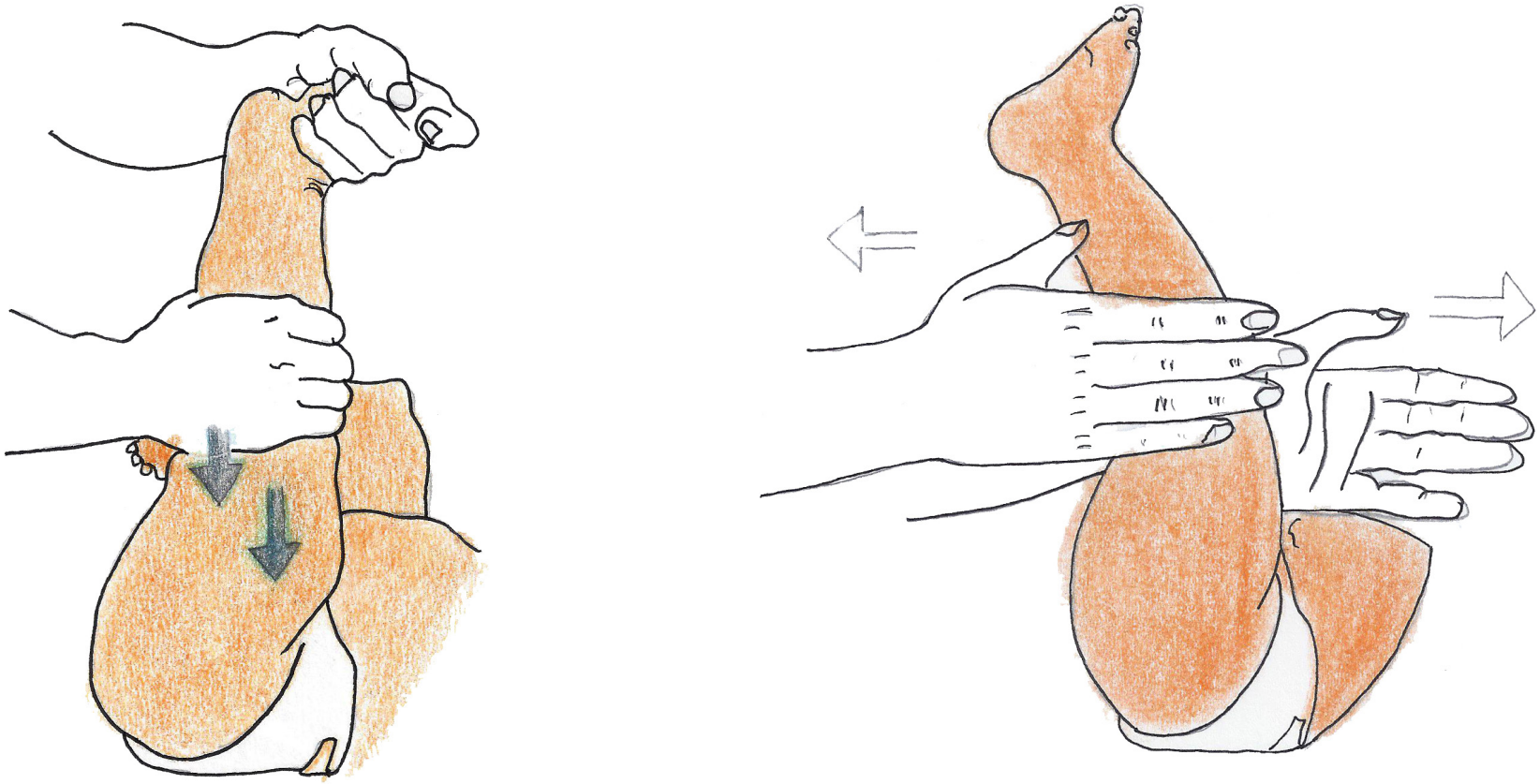
A continuación se presentan bocetos de los ejercicios realizados dentro del área socioafectiva para de este modo poner más énfasis en el desarrollo de ilustraciones y darles vida al animarlas, ya que necesitan una explicación más detallada de la realización del ejercicio.

Figura 45. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo



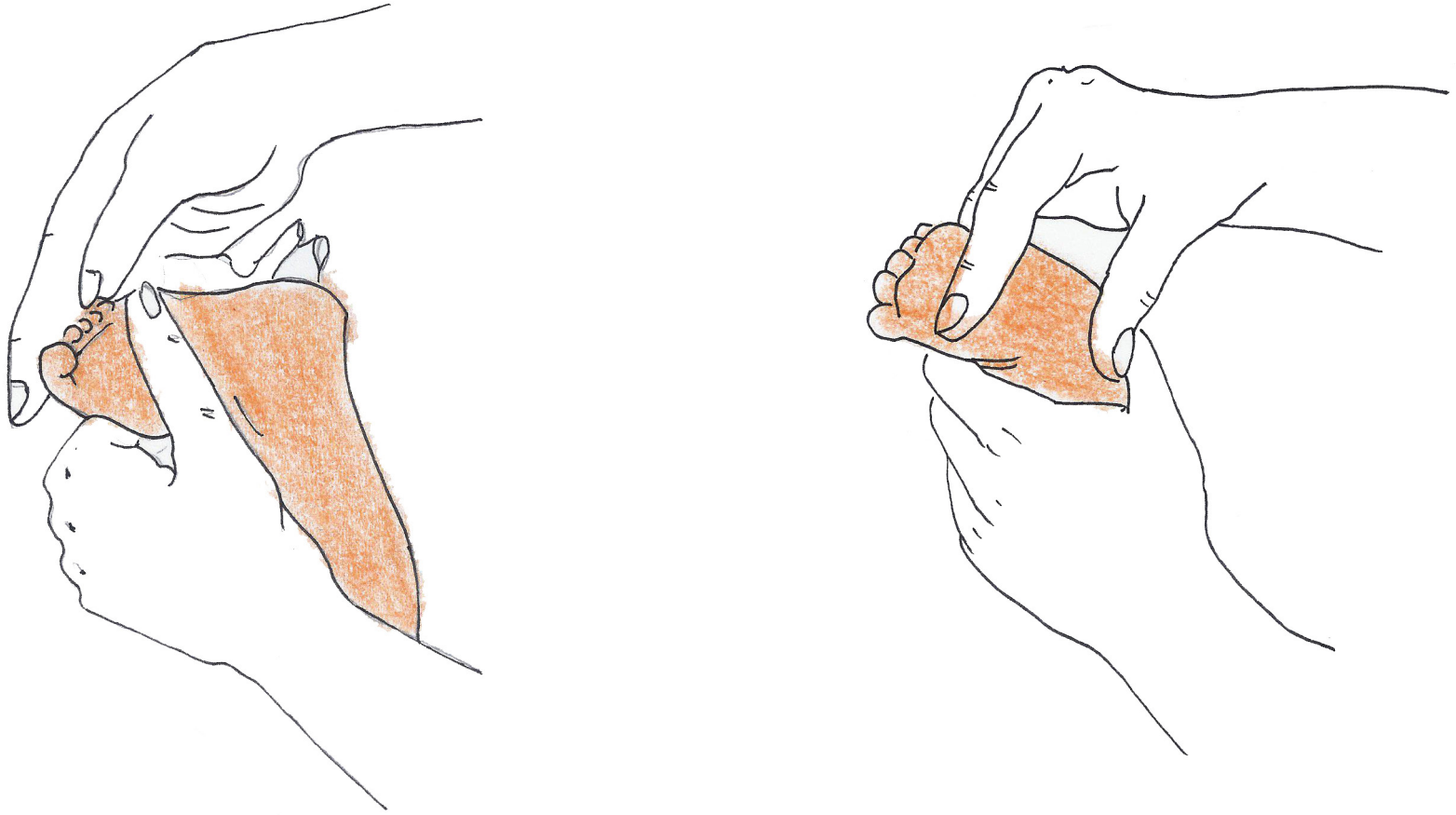
Nota: Ejercicios estimulación temprana para la etapa sociafectiva

Figura 46. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 1



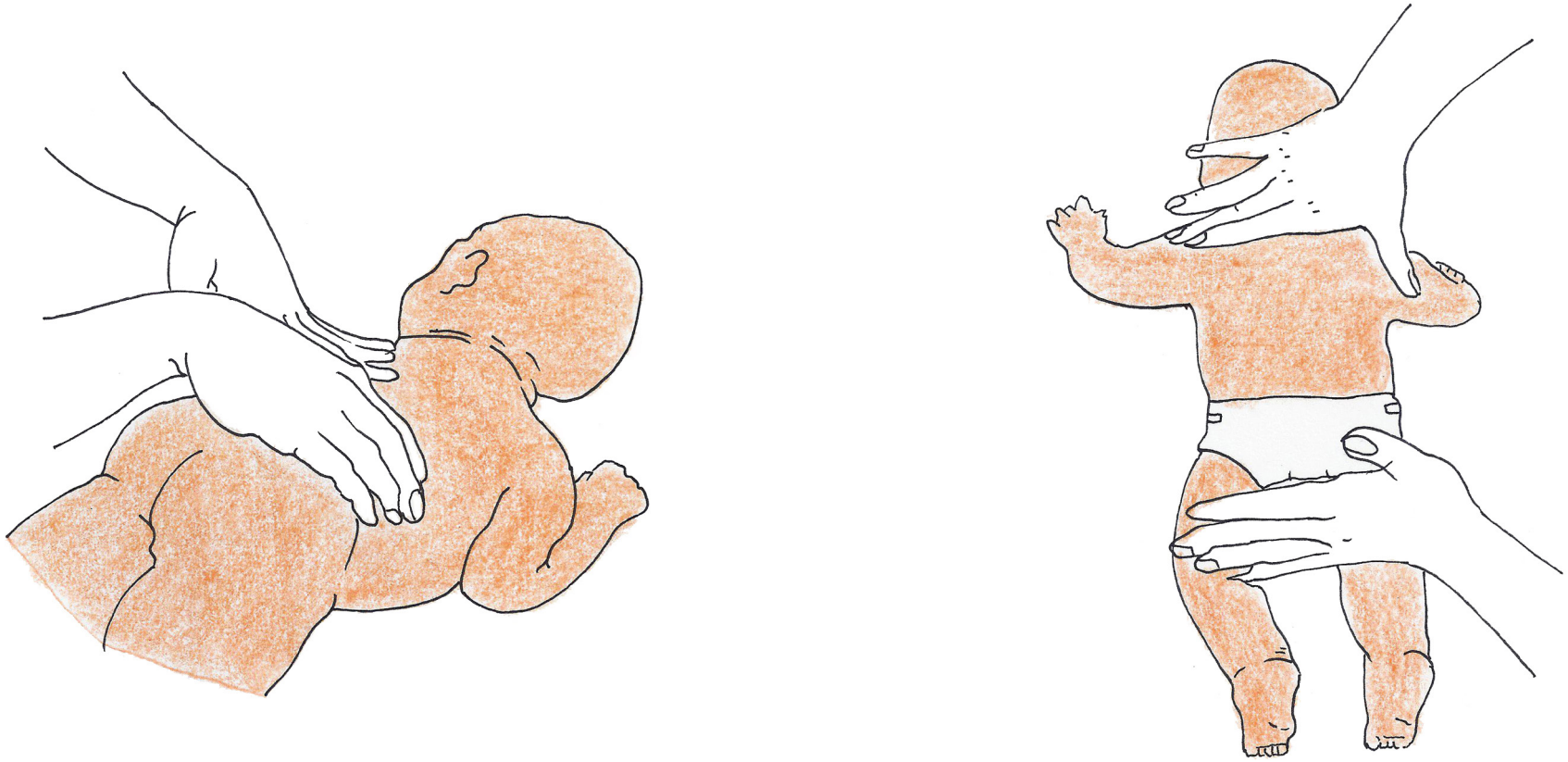
Nota: Ejercicios estimulación temprana para la etapa sociafectiva

Figura 47. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 2



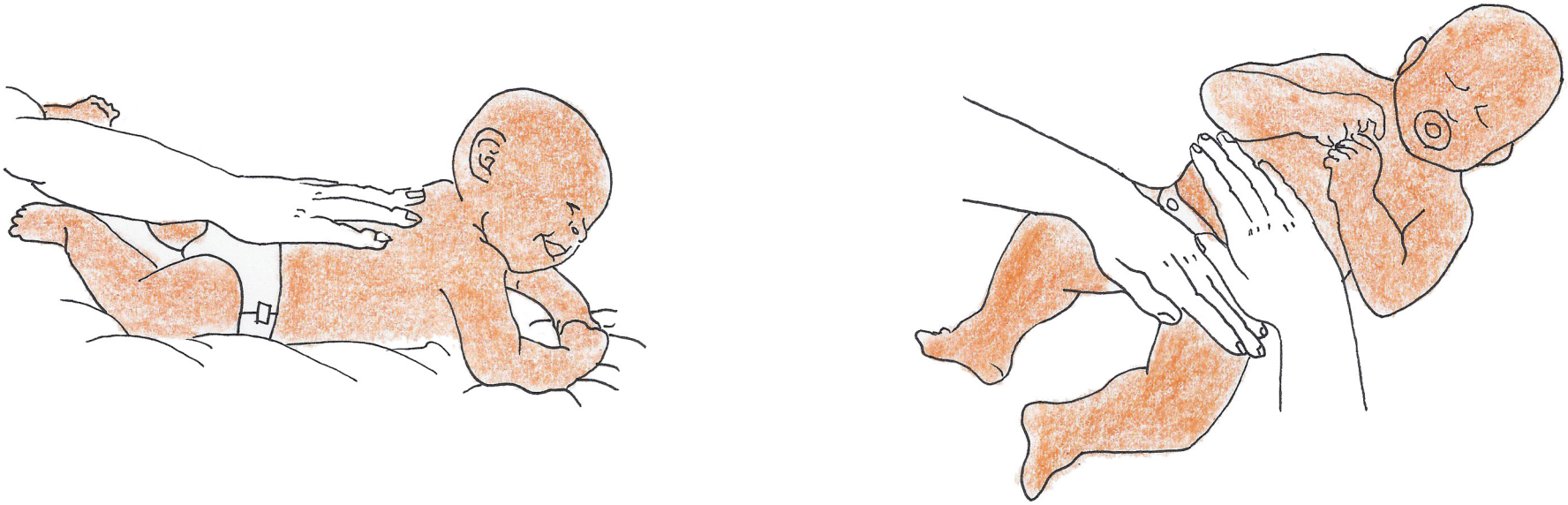
Nota: Ejercicios estimulación temprana para la etapa sociafectiva

Figura 48. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 3



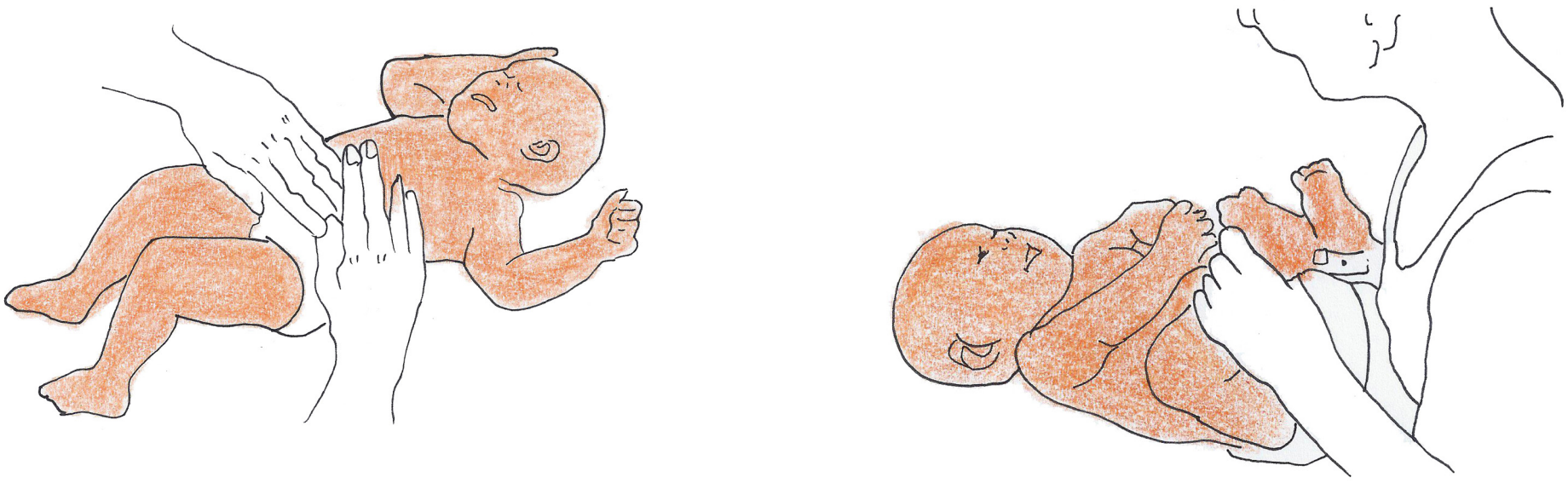
Nota: Ejercicios estimulación temprana para la etapa sociafectivas

Figura 49. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 3



Nota: Ejercicios estimulación temprana para la etapa sociafectiva

Figura 50. Bocetos de actividades dentro del apartado Socioafectivo 3



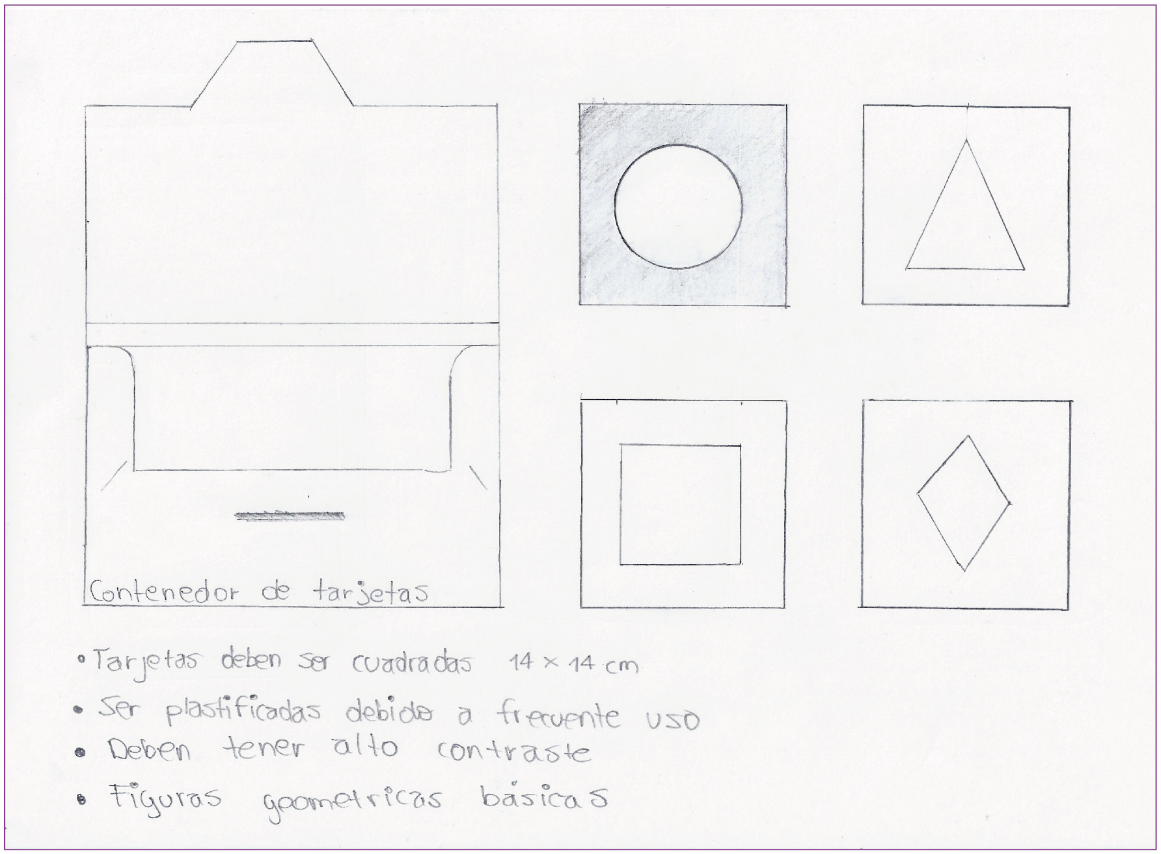
Nota: Ejercicios estimulación temprana para la etapa sociafectiva

Tarjetas estimulación visual

Dado que la vista de un bebé aún no está completamente desarrollada después del nacimiento, la mejor manera de llamar la atención del bebé es a través de tarjetas de estimulación de alto contraste, preferiblemente en blanco y negro. Esta actividad visualmente estimulante es ideal para fortalecer la vista del bebé durante los primeros meses de vida, al tiempo que fortalece los vínculos afectivos a largo plazo.

Este producto responde a la gamificación de la información dispuesta en la aplicación móvil, dado que el medico al comprobar que la madre a completado con satisfacción las actividades, procederá a entregarle como un premio a la madre y con ello generar empatía hacia ella, con lo que el concepto de árbol de la vida se va materializando, ya que este producto hace como las ramas de un árbol, en el que gracias a los anteriores podrá él bebé tener un adecuado desarrollo psicomotor y socioafectivo.

Figura 51. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.



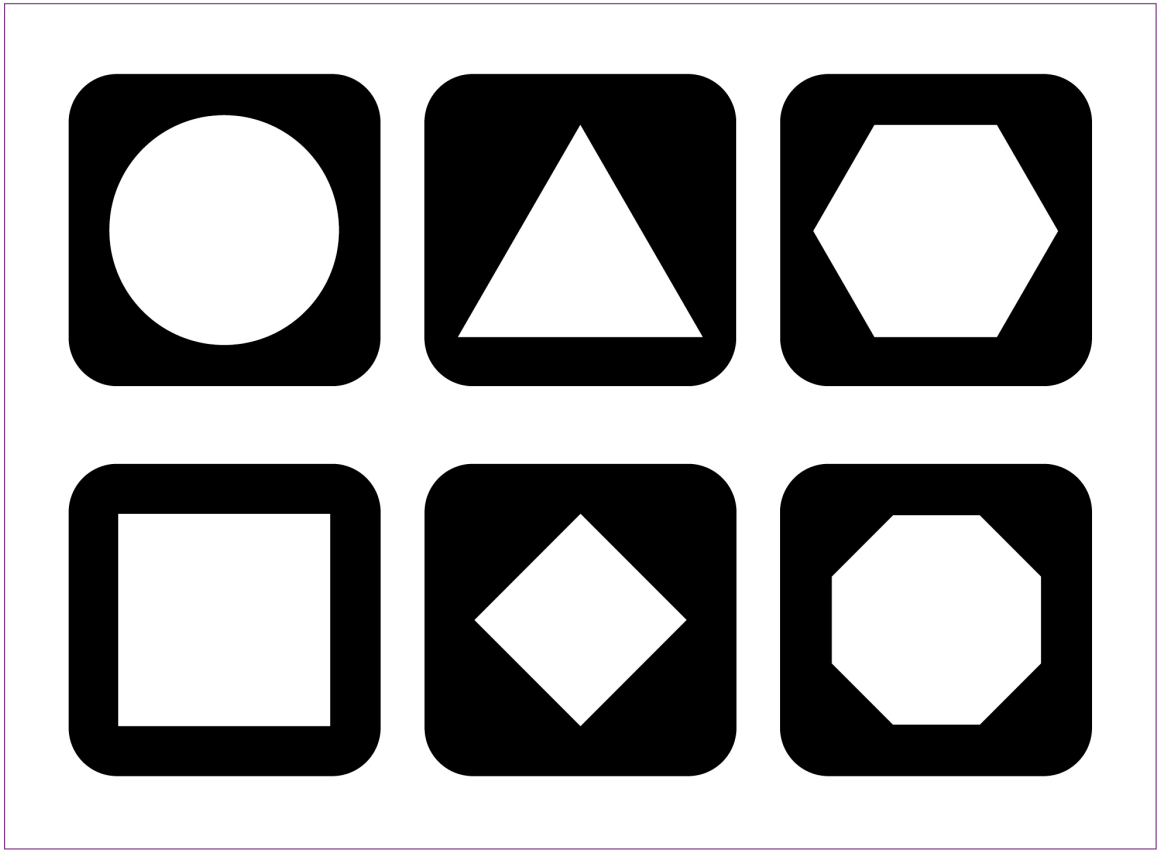
Nota: Material gráfico dispuesto por un Kit

Como primer punto se parte en la realización de un "packaging" adecuado para las tarjetas de estimulación visual, dado que son varias tarjetas, se dispone de un contenedor en el que puedan ser almacenadas y puedan sean ocupadas con gran frecuencia y no se vean envejecidas. El formato y espacio en el

que son desarrolladas es horizontal con un tamaño de papel A3 (297 x 420 mm) y es una gran alternativa cuando se trata del diseño abierto del contenedor. De igual forma este tamaño es elegido debido a que si llega a producirse en masa se necesita que sea rentable porque es fácil de producir en grandes cantidades a un precio bajo.

En cuanto a las tarjetas de estimulación temprana tienen una medida de 14 x 14 cm con un vértice redondeado, en el que se encuentran figuras geométricas básicas, así como también figuras representativas y de importancia para la correcta estimulación visual del bebé.

Figura 52. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.



Nota: Material gráfico dispuesto por un Kit

Validación propuesta inicial

Objetivo General

Apoyar en el proceso socio afectivo de madres adolescentes y sus hijos de 0 a 24 meses mediante una guía gráfica interactiva que integre actividades para el desarrollo psicomotor y socioafectivo.

Objetivo de Validación

- Conocer si existe pertinencia y coherencia sobre el problema definido y la solución.
- Si la solución propuesta funciona adecuadamente.
- Si el Diseño Gráfico contribuye sustancialmente al problema en el contexto definido y plantea un grado de innovación.

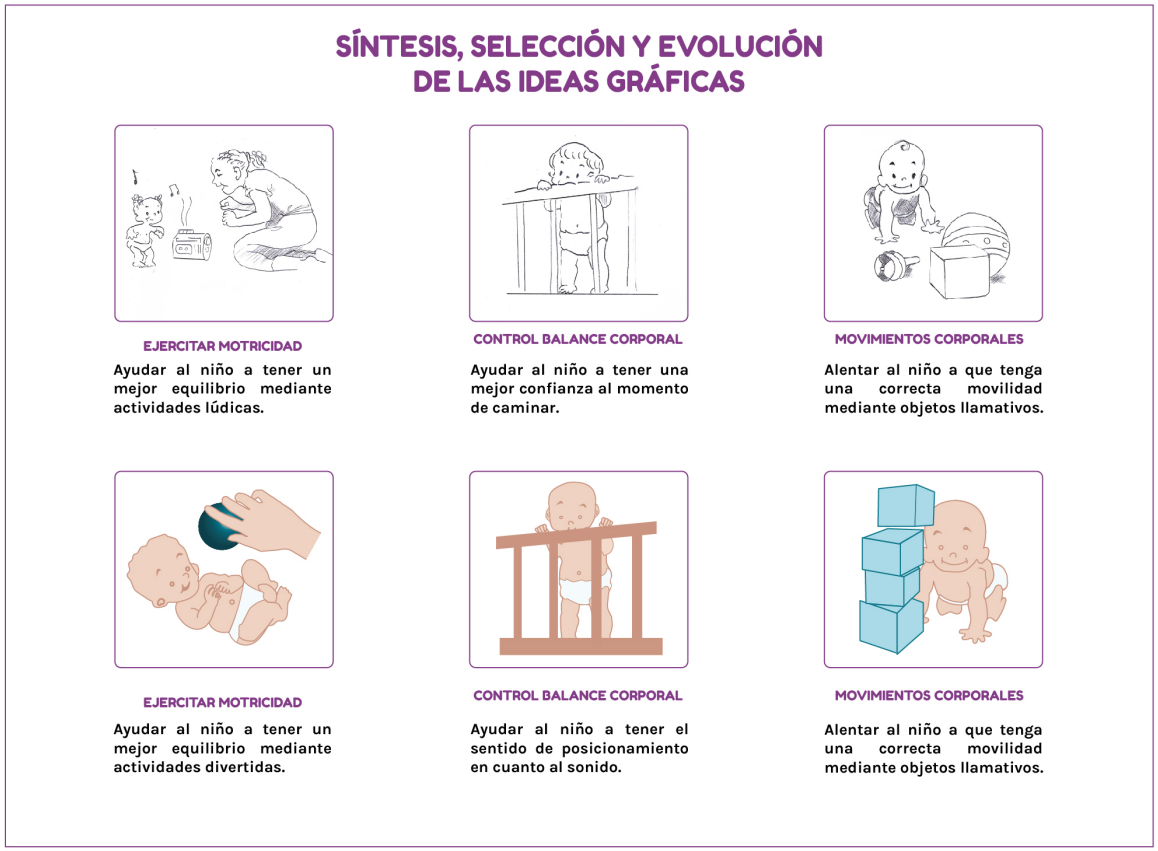
¿Para qué evaluar?

Para mejorar y recibir una retroalimentación de la propuesta gráfica y potencializar con el cumplimiento del objetivo general del proyecto.

¿Qué evaluar?

Funcionalidad, estructura y coherencia del proyecto en cuanto a si la propuesta gráfica resuelve el problema planteado.

Figura 53. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.



Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

¿Quién evalúa?

Especialistas ligados en el proceso socio afectivo de madres y sus hijos.

1. Médico Pediatra
2. Psicólogo infantil y familiar
3. Diseñador Gráfico

¿Cómo evaluar?

Encuestas dirigidas a especialistas, usuarios.

¿En qué evaluar?

Cuestionarios - semiestructurados

¿Cómo validar los elementos?

Para validar con los especialistas se debe emplear:

a) Prototipo de Diseño.

b) Cuestionarios con preguntas abiertas.

c) Registro de las entrevistas en video.

d) Análisis de la información.

Al momento de llevar a cabo la entrevista con la Dra. Gina Montúfar se realiza una breve introducción del proyecto y objetivos pertinentes al mismo, así como también una explicación de la estructuración la entrevista y que se dé una retroalimentación coherente al proyecto. Como primer punto la doctora denota que el acompañamiento médico hacia las madres adolescentes es muy limitado, debido al corto tiempo que se dispone en la consulta. Por lo que menciona que el desarrollo de un kit que integre material de difusión, material de uso e información y material de experiencia es de gran importancia para ayudar a estas madres adolescentes fuera de la consulta médica, ya que muchas de las madres no tienen ningún tipo de material de ayuda para poder generar en su hijo un adecuado desarrollo socioafectivo y psicomotriz.

Con respecto al contenido del material de uso e información, la especialista hace hincapié que las actividades dispuestas en la aplicación móvil es de gran ayuda en el fortalecimiento de lazos afectivos entre madre e hijo, gracias a la integración de herramientas como ejercicios de estimulación temprana, así como también la narrativa que cuenta la guía, haciendo énfasis en la superación de obstáculos y/o problemas de las madres dando como resultado el empoderamiento de estas adolescentes. Por otra parte, la especialista opina que esta guía es novedosa y práctica, dado que las adolescentes están más vinculadas a la tecnología, el uso de una aplicación móvil amigable va a generar a que la madre desarrolle un lazo afectivo con su hijo; y más que todo le ayude a la madre como una herramienta debido a que al médico o a la madre misma se le puede pasar por alto muchos temas a la hora del control del niño.

En relación con los datos planteados frente al problema, se puede determinar que el proyecto tiene una gran pertinencia dentro del campo de la medicina y que puede ser de gran ayuda para los especialistas y sobre todo a las madres adolescentes con respecto a proporcionar al niño un adecuado desarrollo psicomotor y desarrollo socio afectivo dentro de su entorno. Sobre el grado de generalización de los resultados de investigación se puede atribuir que es limitada, frágil, modesta y más limitada que la que puede obtenerse en los estudios cuantitativos realizados a partir de muestras estadísticamente representativas. En vista de que el

proyecto se encuentra en la etapa de modelo funcional, la confiabilidad y efectividad de la verificación con expertos no tiene un alto grado de confiabilidad. Igualmente en esta fase no se puede dar una retroalimentación efectiva, y el motivo es que no se han realizado las mejoras ni se ha puesto en práctica la opinión del usuario. Por lo que quedan vacíos en cuanto a la funcionalidad y a la experiencia que generaría el producto dentro de la consulta.

Se realizó la entrevista con la Dra. Dolores Salgado psicorehabilitadora y al formular preguntas relacionadas si el diseño gráfico puede contribuir de alguna manera en desarrollo psicomotriz y afectivo, su respuesta fue muy escueta debido a que el conocimiento en cuanto a que puede aportar el diseño es muy limitado, de igual forma existe una confusión del diseño con lo que es el desarrollo de nuevas tecnologías y/o herramientas. Por otra parte, opina que es muy válida la finalidad del proyecto como es que la guía fomente y/o genere un lazo afectivo entre madre e hijo dado que es muy difícil reconectar ese vínculo años después. Y lo qué realizaría esta guía grafica interactiva es que de alguna forma sirva de manera preventiva en cuanto a tener un mejor desempeño en el desarrollo psicomotor y socio afectivo del niño.

En cuanto al contenido de la guía y de los distintos ejercicios en lo que existe un tipo de contacto entre madre e hijo, la especialista opina que es algo muy importante dentro de esta guía ya que con ello puede existir este acercamiento que comúnmente no hay entre las madres adolescentes y sus bebes debido a que las mismas no toman el rol que les corresponde, y transfieren a sus familiares estas responsabilidades con lo que no se genera esa identificación. En consideración a la parte emotiva que la guía genera debido a que empatiza con la madre, la especialista opina que la guía podría generar sentimientos de seguridad y conocimiento, y que la misma sería un auxiliar que no le quitaría protagonismo a la madre. En cuanto a la innovación de esta guía, la especialista opina que sería de gran ayuda igualmente dentro de su consulta dado que podría facilitarle su trabajo, así como también actualizar sus conocimientos y dando paso a la tecnología.

C. Prototipo gráfico inicial

Lona impresa - Roll up

En cuanto al roll up se a dispuesto que tenga una medida de 85 x 200 cm, dado que este es el tamaño perfecto porque brinda una buena superficie de visualización, manteniendo la comodidad de un tamaño de 85 cm.

La información está dispuesta por medio de jerarquización de elementos, con lo que responde a una composición armoniosa entre la información básica de la aplicación móvil, características básicas, código QR para poder descargar la aplicación.

Figura 54. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.



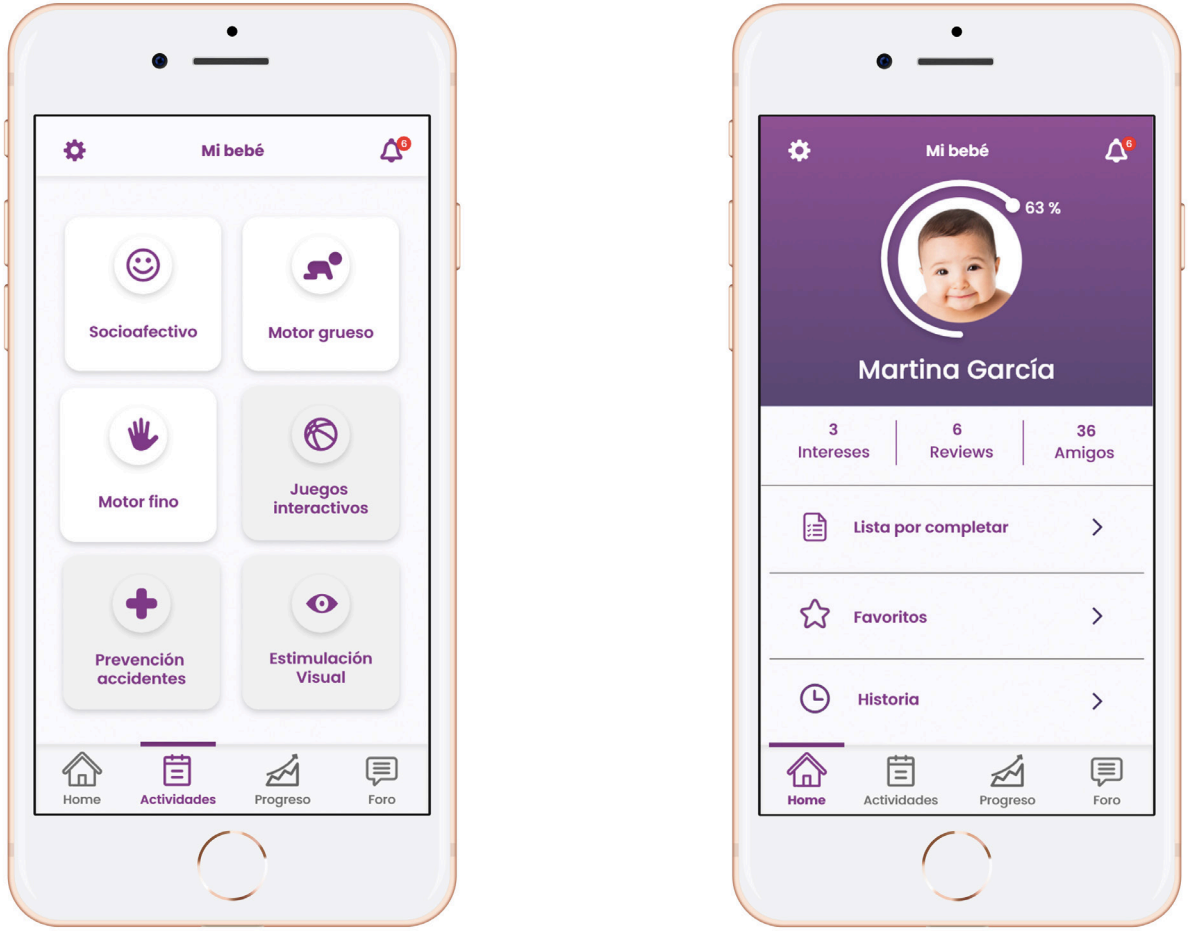
Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

Aplicación móvil

La realización de esta aplicación móvil optimiza la consulta y tiempo de los usuarios inmiscuidos en el proyecto, así como también existirá un mejor desempeño en el desarrollo psicomotriz de los hijos de madres adolescentes.

La estructura final de las actividades dentro de la aplicación está compuesta por cuatro trimestres repartido en lo que serían cuatro actividades de motor grueso y a partir del treceavo mes la guía estará dispuesta igualmente por cuatro actividades de motor fino y socioafectivo; en las cuales existe un objetivo principal de realizar las actividades de una mejor forma. También se ha incluido lo que son juegos interactivos, prevención de accidentes y estimulación visual.

Figura 55. Ideas gráficas iniciales y bocetaje.



Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

Tarjetas estimulación visual

En cuanto a la implementación del prototipo gráfico, primero se arma el contenedor de las tarjetas de estímulo visual, en este caso por tratarse de un prototipo, su construcción es de cartón gris prensado de 3mm, así como también se realizó las tarjetas visuales en Couche de 300gr con laminado matte.

Figura 56. Prototipo de contenedor y tarjetas de estimulación visual.

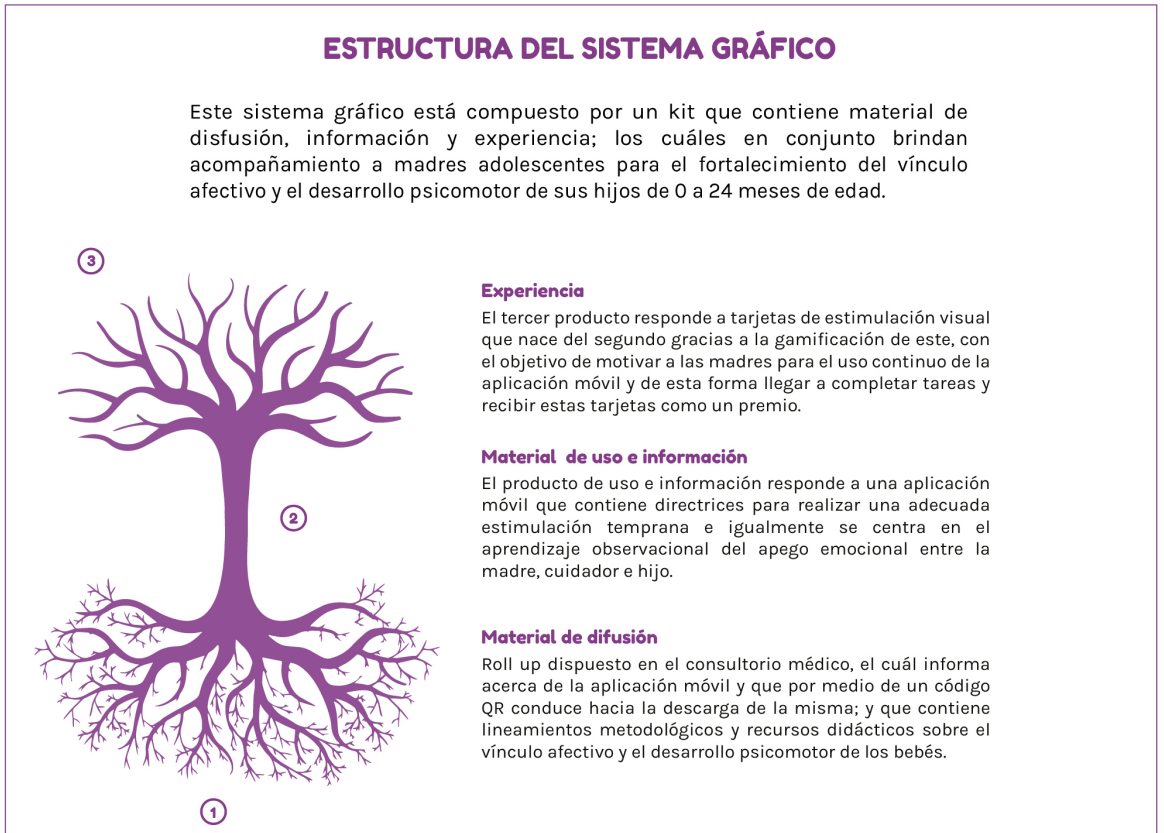


Nota: Imágenes correspondientes a estilo gráfico minimaslista.

Estructura final proyecto

El Kit esta representado por medio de material de difusión, material de uso e información, material de experiencia; y tiene como objetivo primordial dar un acompañamiento a la madre en cuanto al desarrollo psicomotriz y socio afectivo de su hijo. El primer producto atrae al grupo de personas relacionados con madres adolescentes del centro médico Agape que no van por el control de niño sano; se trata del diseño de material digital para difundir el espacio en la comunidad adolescente y adulta. El segundo producto y más importante responde al grupo de mujeres adolescentes del centro médico Agape que van al control o no van al control de niño sano; se trata del desarrollo y diseño de una aplicación móvil que se centra en el aprendizaje observacional del apego emocional entre la madre e hijo y contienen información útil en cuanto a ejercicios de estimulación temprana que permitirá a todas las madres adolescentes del centro médico

Figura 57. Estructura del sistema gráfico.



Nota: Material gráfico dispuesto por un Kit

Agape aprovechar un medio multimedia y desarrollar mejores capacidades para interactuar con su hijo. El tercer producto, responde a tarjetas de estimulación visual y corresponde a la experiencia de las madres adolescentes que van por el control de niño sano del centro médico Agape.

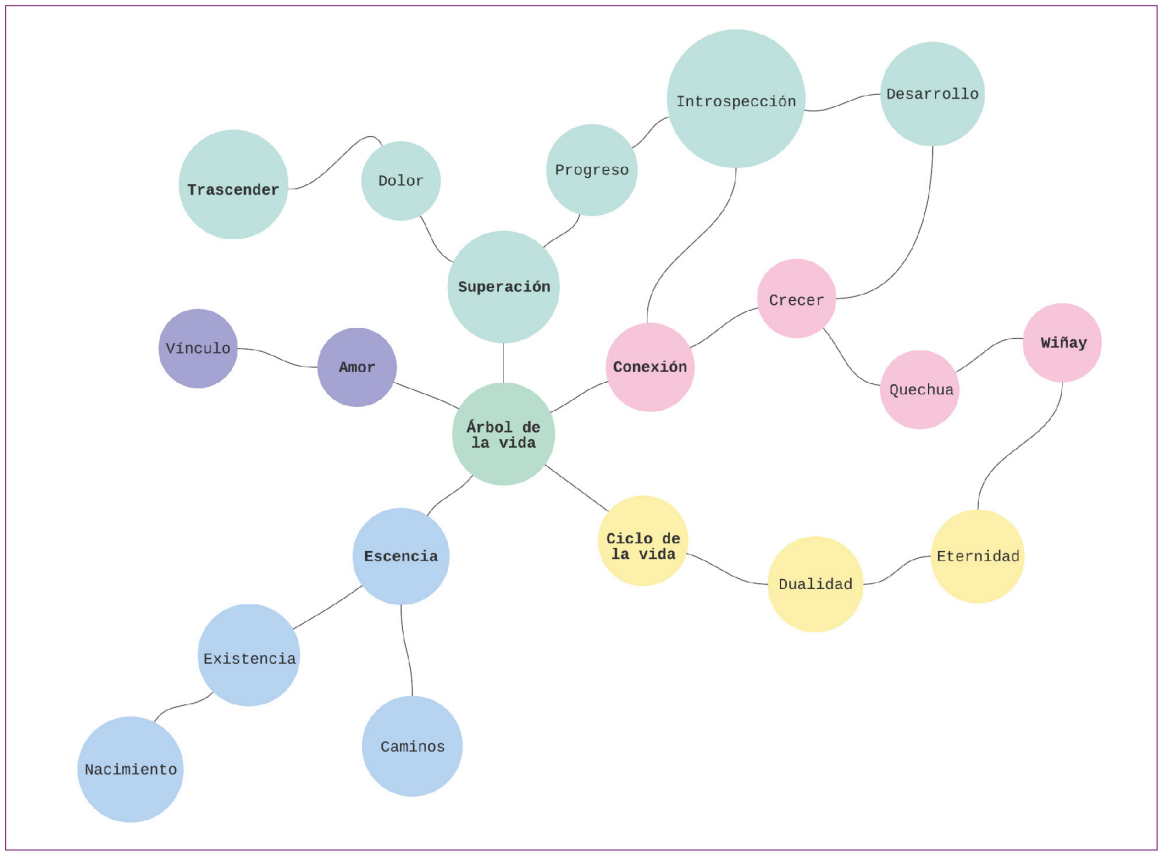
Estilo gráfico final

En cuanto al estilo gráfico final se ha tomado en cuenta los bocetos que previamente se han realizado, así como también se ha tomado en cuenta las opiniones en la pre-validación con los especialistas, se ha optado por un estilo minimalista.

Signo identificador

Según Chaves (2015) hace referencia que dentro de la construcción de la marca, el nombre es de gran importancia ya que su función específica es individualizar, distinguir a un individuo de otros individuos, por lo que como primer punto se debe crear una identidad para la aplicación. Mediante la herramienta lluvia de ideas y mapa mental se procede a generar varias ideas en torno al concepto adoptado como es el árbol de la vida. Se parte de conceptos clave como: conexión, superación, amor, esencia, ciclo de la vida; a partir de estos conceptos se ha ido depurando y eligiendo determinados conceptos referentes a los mismos. Como resultado la palabra clave elegida como nombre para la aplicación móvil es **Wiñay** dado que varios conceptos dispuestos tuvieron una conexión estrecha y se relacionan con el desarrollo, conexión, tradición, amor y la eternidad.

Figura 58. Estructura del sistema gráfico.



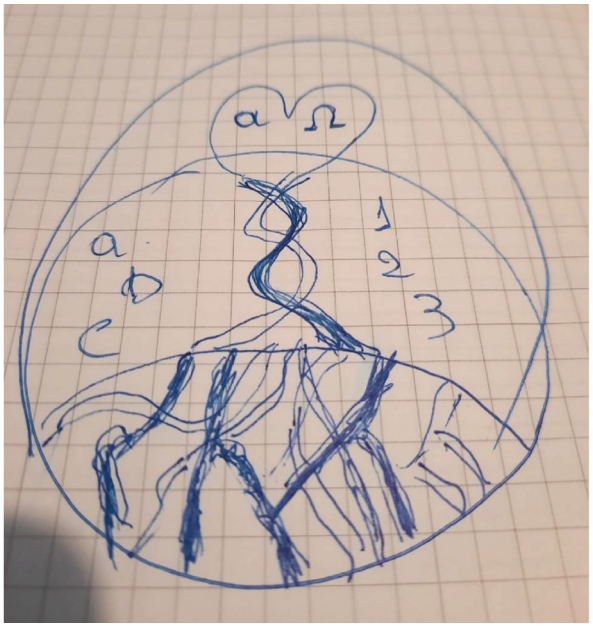
Nota: Material gráfico dispuesto por un Kit

Paleta cromática

Según Eva Heller (2004) ningún color carece de significado, y su efecto está controlado por el medio o el contexto. Para el proyecto se ha dispuesto de una paleta cromática que está compuesta de colores complementarios, y dispuestos por tonos fríos que están relacionados a palabras claves que se quiere comunicar como: bienestar, serenidad y calma. En este caso se ha elegido el color violeta **#423060**, magenta **#823b89** y como complemento turquesa **#027b8f** los cuáles van a acorde al concepto y se eligieron debido a que generan actitudes de tranquilidad, introspección, así como también está relacionado con la espiritualidad y magia, que es lo que se quiere que exprese la aplicación móvil.

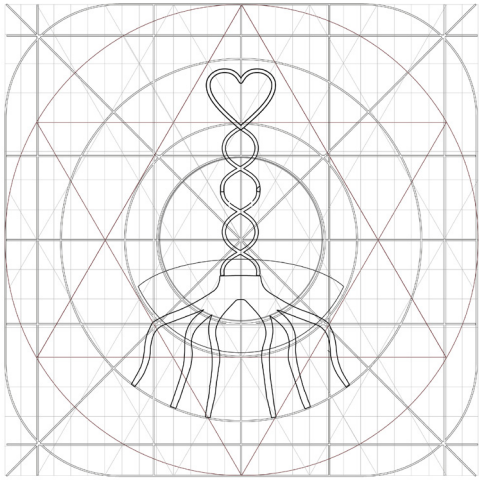
Construcción logotipo

En relación con el desarrollo de la aplicación móvil, se propone crear como idea inicial un icono, que será el elemento gráfico de mayor peso visual por su presencia en el menú principal del teléfono del usuario. Además, debe tener el mismo sistema gráfico que la aplicación y estar en línea con el concepto de diseño, para que los usuarios la asocien rápidamente al visualizarla.



Para el diseño del logotipo, en un principio se desarrollaron bocetos relacionados con el concepto, como el árbol de la vida, que también se correlaciona con la placenta en su semejanza; y que a su vez representa el vínculo y conexión que existe entre la madre y el niño antes, y después del embarazo.

Figura 61. Construcción logotipo



Nota: Construcción de iconos iniciales

Luego de seleccionar el boceto apropiado, se desarrolló el isotipo que contiene el árbol de la vida, junto con

la representación de unión y conexión a través de una hebra de ADN y qué forma el amor incondicional entre madre e hijo. Dado que el desarrollo de la aplicación debe estar correlacionado con un entorno armonioso entre madre, cuidador, e hijo, se a propuesto delimitar al isotipo por una forma circular y con ello poder representar lo que es el ciclo de la vida, donde lo que muere funciona como nacimiento para la repetición del mismo ciclo.

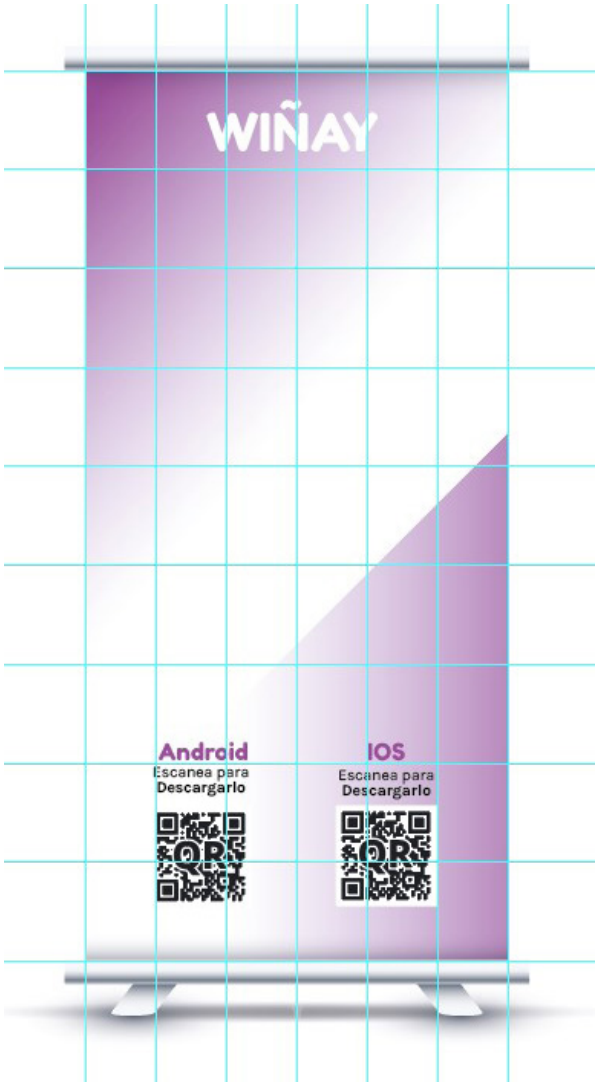


Composición

En relación con la composición Samara (2008) nos habla que debemos entender lo que es la lógica visual, ya que todos los elementos dentro de la composición o espacio hablan entre sí, y que las soluciones de diseño cobran vida cuando todos los componentes se relacionan entre sí de manera clara, cuando esto ocurre las proporciones de un formato evocan los sentimientos adecuados en el espectador.

Con respecto a la composición, como primera instancia se toma en cuenta el producto de difusión que responde a una lona impresa, en la cual se utilizó un formato de 85 x 200 cm dado que este es el tamaño perfecto porque brinda una buena superficie de visualización. Se seleccionó una retícula modular de 6x9 porque mantiene un equilibrio y organización de los elementos que la componen; así como confiere un sentido adicional de orden y claridad.

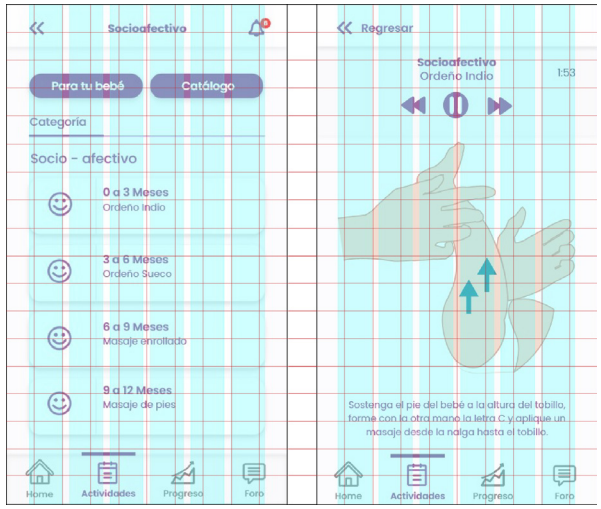
Figura 63. Lona Roll up



Nota: Construcción de producto difusión

En consideración al producto de uso e información propuesto como una aplicación móvil se observa que la organización del contenido responde a un formato vertical para IOS de 375px x 667px y para Android una medida de 360px x 640px, se ha determinado estas medidas para que tengan una similitud y se cree una unidad al momento de distribuir los elementos.

Figura 64. Composición aplicación móvil

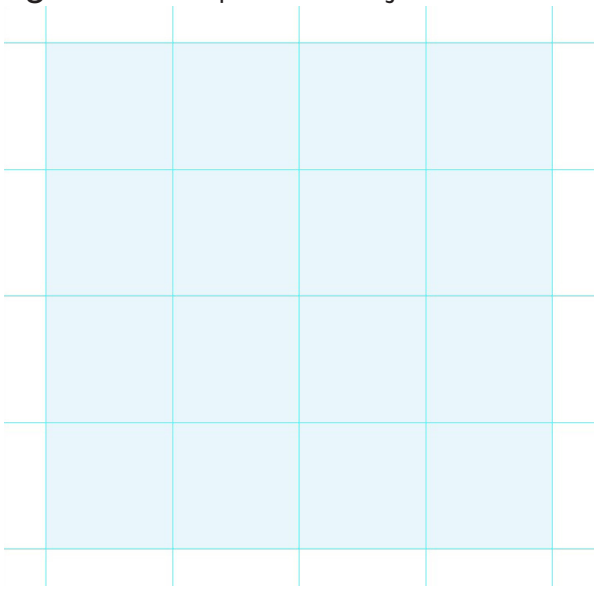


Nota: Construcción de pantallas

La estructura está dispuesta por una retícula modular dividida en nueve unidades horizontales por 18 unidades, así como también por seis columnas donde se despliegan los elementos de la aplicación móvil.

Con relación al producto de experiencia propuesto por tarjetas de estimulación visual y su contenedor se utilizó un formato de 14 x 14 cm con una retícula modular de 2x2, debido a que los módulos o cajas sirven para contener y agrupar ciertos elementos teniendo en cuenta el centro del formato para desplegar las figuras o imágenes dispuestas en las tarjetas de estimulación visual.

Figura 65. Composición tarjetas



Nota: Construcción de tarjetas

Tipografía

Los recientes avances tecnológicos han hecho que las fuentes migren a lo digital, y han comenzado a crear fuentes específicas para que la gente no se sienta cansada al leer pantallas u otros dispositivos.

Como en cualquier diseño de interfaz, el propósito principal de la tipografía es obtener un alto grado de legibilidad, lo cuál se logra con la elección adecuada de la tipografía y estableciendo su tamaño, interlineado, espaciado, ancho de columna y contraste visual entre el tipo y el fondo. (Cuello, pág.: 136, 2013).

Por lo que se ha seleccionado una tipografía legible como lo es Poppins que es un tipo de letra sans-serif moderno que es limpia, simple y muy legible. Las letras de esta familia tipográfica están

diseñadas con formas geométricas puras lo que la convierte en una tipografía que no tiene distracciones decorativas.

Figura 66. Familia tipográfica Poppins

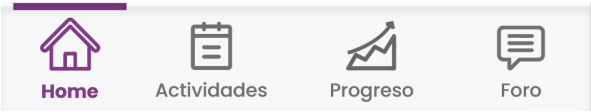
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz 1234567890
!@#$%^&*().,

Fuente: https://fonts/specimen/Poppins

Íconos interiores

Se ha dispuesto por cuatro iconos internos los cuales ayudaran a dar un adecuado seguimiento del desarrollo psicomotriz y socio afectivo del bebe. Por lo que como primer apartado se encuentra la pantalla principal que consta de lo que son las actividades completadas o por completar y como resultado genera una alerta sobre la madre o cuidador. En el segundo apartado estarán dispuestas las actividades por categorías, así como también dispuestas por la edad que tiene el menor, y de esta forma no exista equivocaciones en los distintos ejercicios de estimulación que se realice al bebe. En el tercer apartado está el progreso que tiene él bebe en cuanto al desarrollo psicomotriz y socio afectivo. Y por último se encuentra el foro de la aplicación y que tiene como objetivo que las madres puedan interactuar entre ellas y que exista un apartado de noticias y artículos que estén relacionados con el desarrollo de su hijo.

Figura 67. Iconos iniciales de App.



Nota: Construcción de iconos iniciales

Introducción de App móvil

En la construcción de pantallas, en un principio se desarrolla lo que es la introducción a la aplicación móvil, en este caso es mediante una introducción animada, la cual comienza a empatizar con el usuario dado que es una historia narrativa corta en la que retrata la experiencia de muchas de las madres adolescentes en cuanto a cada aspecto del embarazo hasta la convivencia con sus hijos.

Para lograr que la historia narrativa empatice con las madres adolescentes, es necesario primero tener en cuenta que es lo que se va a contar y tener una idea visual de lo que será la introducción. Por lo que se ha procedido a realizar un storyboard detallando una historia testimonial extraída de varias experiencias por la que muchas madres adolescentes atraviesan antes, durante y después del embarazo.

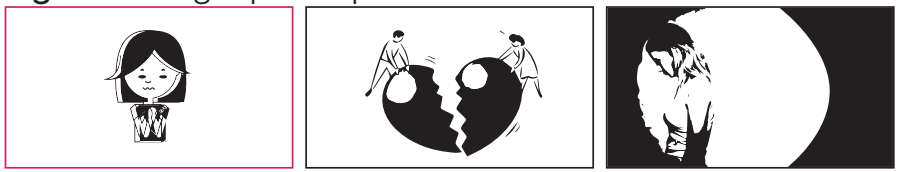
Storyline / Premisa: Diana es una madre adolescente que debido a sus responsabilidades como los estudios y trabajo pierde el apego con su hijo, así como también descubre que su hijo tiene deficiencias en su desarrollo socio afectivo y psicomotor.

Tema y asunto: Fortalecimiento de lazos afectivos. Proceso de desarrollo socio afectivo y psicomotor mediante estimulación temprana.
Género: Historia ilustrada
Sinopsis / Resumen: Diana una adolescente de 16 años experimentó altibajos emocionales durante su embarazo porque asumió nuevas responsabilidades como estudiar y trabajar.

No se dio cuenta de que era plenamente responsable de la vida de su hijo y sus padres no estarían allí para ayudarla todo el tiempo. Pasaron unos meses y descubrió que había perdido el contacto con él desde que nació. Un día, Diana y su hijo José Luis de 3 meses fueron por una visita al médico para realizarse controles de rutina.

El médico a través de diversas pruebas le comunico, que el desarrollo socioafectivo y psicomotor de su hijo no era normal, por lo que, a pesar de

Figura 68. Logotipo de aplicación móvil



(1) Diana se entera del embarazo

(2) Ruptura con pareja debido a noticia

(3) Miedo de las opiniones vertidas por parte de amistades y familiares de Diana acerca de su embarazo.



(4) Diana decide irse de su casa



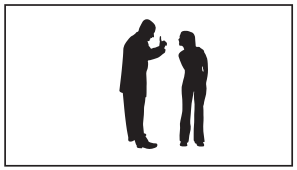
(5) A Diana le daba muchísima pena que en el colegio le vieran embarazada.



(6) Diana opto por que su hijo naciera lejos de su núcleo familiar.



(7) La madre de Diana llega a entenderla debido a que paso por lo mismo.



(8) Padre de Diana toma cierta distancia, ya no era el padre amoroso.



(9) Padre de Diana le apoya pese a que al principio existieron diferencias.



(10) La relación con el papá de su hijo, puede es muy variable.



(11) Diana a pesar de la poca interacción que dice haber tenido, se observa interés por el bienestar del bebé.



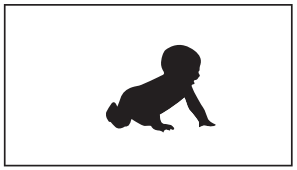
(12) Diana mientras cuida de su hija tambien esta estudiando por lo que comienza a pasar menos tiempo con ella.



(13) Diana observa que comportamientos de su hijo podrían indicarle que es un poco desapegado hacia ella y su papá.



(14) Médico da a conocer que existen deficiencias en el desarrollo socioafectivo y psicomotor de su hijo



(15) Diana decide desarrollar un mejor vinuclo con su hijo mendiante herramientas como ejercicios de estimulación temprana.

Nota: Construcción de iconos iniciales

sus responsabilidades, Diana comenzó a cambiar la relación con su hijo. Ella comenzó a interactuar más con él. Gracias al apoyo de la estimulación temprana y los consejos del médico, pudo construir lazos emocionales más fuertes y su hijo se desempeñó mejor en el desarrollo social, emocional y psicomotor.

1) La historia comienza con Diana, una adolescente de 16 años, que confirma sus sospechas de embarazo al hacerse una prueba de embarazo. No sabía cómo contárselo a sus seres queridos, por lo que pasó toda la noche preguntándose cómo contárselo y empezando a imaginar lo peor.

Diana refleja explícitamente que la noticia de su embarazo a los 16 años no era algo que ella esperaba que sucediera, en primer lugar, debido a su edad y segundo porque la ruptura con su pareja, quien es el padre de su hijo, estaba reciente, por lo tanto, un embarazo bajo estas circunstancias no era de esperarse. A raíz de la forma en cómo se dio su embarazo, ella llegó a aceptar y a reconocer su estado solo hasta los 5 meses de gestación, después de que ya no había forma alguna de negarlo y su médico le confirmó esta noticia.

2) Se hace evidente que una de las mayores razones de no haber reconocido su estado de gestación a tiempo, era la incertidumbre a la reacción de su papá, porque anteriormente él le había advertido que si... "algún día yo llegaba a quedar embarazada me sacaba de la casa", esta incertidumbre podría tener relación con su deseo de querer refugiarse lejos de su hogar.

Aunque esto implicaba estar sin sus familiares y personas allegadas, para continuar con su embarazo, tomando la decisión de su hogar por el tiempo que restaba de su embarazo, lo cual también estaría relacionado con el entorno social en el que esta adolescente se desenvolvía, el cual era un entorno en el que la presión social ejercida indirectamente allí, la llevó a tomar la decisión de querer tener un embarazo más tranquilo, probablemente por el miedo e incomodad a las críticas de esta sociedad, al ver que a su corta edad estaba embarazada, con lo que ella expresa... "me daba muchísima pena que en el colegio me vieran embarazada, yo no quería estar allá, también me daba demasiada pena que mi papá me viera embarazada".

Igualmente, las advertencias de su papá acerca de un posible embarazo a su edad, al parecer quedaron resonando en ella y optó por que su hijo naciera lejos de su núcleo familiar, lo que implicó para ella que las relaciones sociales y la comunicación con otros fueran escasas, porque así ella lo decidió, seguramente por la presión social que ejerce un embarazo a temprana edad, como se mencionó anteriormente.

3) Haciendo referencia a las relaciones que Diana ha establecido en lo que respecta a su madre, se aprecia que ella mantiene una relación totalmente cercana con su mamá, quien fue la que en un primer momento estuvo presente y la ayudó a sobrellevar esa sorpresiva situación, es una persona en la cual ella deposita toda su confianza, con la cual se siente identificada la una con la otra, por haber atravesado por situaciones similares y de alguna manera esto fortaleció la relación que inicialmente ya era buena, el hecho de convertirse en mamá ayudo a mejorarla aún más, ayudando a una mejor comprensión.

De igual manera y a pesar de las advertencias de su padre, él también la apoyó en sus decisiones y para que saliera adelante con sus estudios, también hubo apoyo incondicional en todo lo relacionado con su hijo, a pesar de que se refleja el malestar inicial por diferencias de pensamientos. Hay que tener en cuenta que, al convertirse en mamá, su papá tomó cierta distancia, ya no era el papá amoroso al que ella estaba acostumbrada "se alejó mucho de mí, demasiado, yo sentía que el antes llegaba a la casa y lo primero que hacía era abrazarme, buscarme". Sin embargo, en los últimos años y a pesar de los roces que han tenido, la relación ha mejorado y se han vuelto a acercar

4) En referencia a la relación intrauterina con su hijo, ella expresa que durante su embarazo no tuvo casi ningún tipo de interacción con él, como se muestra al expresar que "en realidad no era capaz de hablarle", sino hasta las últimas semanas de gestación, teniendo en cuenta que sólo hasta estos últimos días de gestación, se acercó más a él, comenzó a tener deseos de conocerlo y tenerlo junto a ella.

A pesar de la poca interacción que dice haber tenido, se observa interés por el bienestar del bebé que está en camino, por lo que Diana trataba de informarse acerca de las formas de estimulación temprana. Sin embargo, el sentimiento que tuvo en el primer contacto con su hijo desarrolló un lazo muy fuerte y una necesidad de protegerlo en todo momento, incluyendo la cuidadosa forma en que lo alimentaba "cuando lo vi todo cambió totalmente...me regañaban porque quería tenerlo todo el tiempo conmigo... siempre quise amamantarlo".

Al parecer esta atención, era como una forma de complementar y suplir esas interacciones faltantes durante el proceso de gestación, tal como ella lo expresa, diciendo que se sentía mal de no haberse interesado por él durante su embarazo.

Después del nacimiento, al parecer la relación se fortaleció, el vínculo que ella creía no haber podido lograr a lo largo de su embarazo se dio en un primer contacto frente a frente y en ese momento ella estaba totalmente entregada a la protección de su hijo.

5) Debido a razones de estudios universitarios de ella, el hecho de haberse separado por un tiempo de su hijo y dejarlo al cuidado de sus padres se nota que el lazo afectivo se ha visto afectado, así como también Diana al llevar a su niño a control se puede observar que no tuvo una adecuada estimulación temprana y por ende él bebe tiene deficiencias en cuanto al desarrollo del motor grueso, motor fino y socioafectivo.

6) Ahora, ella observa que algunos comportamientos de su hijo podrían indicarle que es un poco desapegado hacia ella. Pero, aun así, ella está muy segura de querer ejercer su rol materno y de brindarle su presencia incondicional, debido la importancia que ve en esto para su hijo, por lo que Diana comienza un proceso de estimulación temprana enfocada en ejercicios que ayudan a que la relación con su hijo sea una relación vincular muy fuerte y sólida.

Figura 69. Logotipo de aplicación móvil



(1) Diana se entera del embarazo



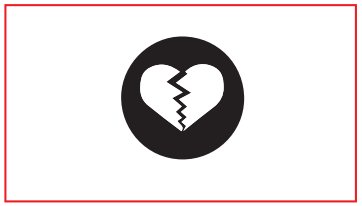
(4) Diana decide irse de su casa



(7) La madre de Diana llega a entenderla debido a que paso por lo mismo.



(14) Médico d a a conocer que e xisten deficiencias en el desarrollo socioafecti-vo y psicomotor de su hijo



(13) Diana observa que comportamientos de s u hijo podrían i ndicarle que e s un poco desapegado hacia ella y su papá.



(15) Diana decide desarrollar un m ejor vinculo con s u hijo m ediante ejercicios de estimulación temprana.

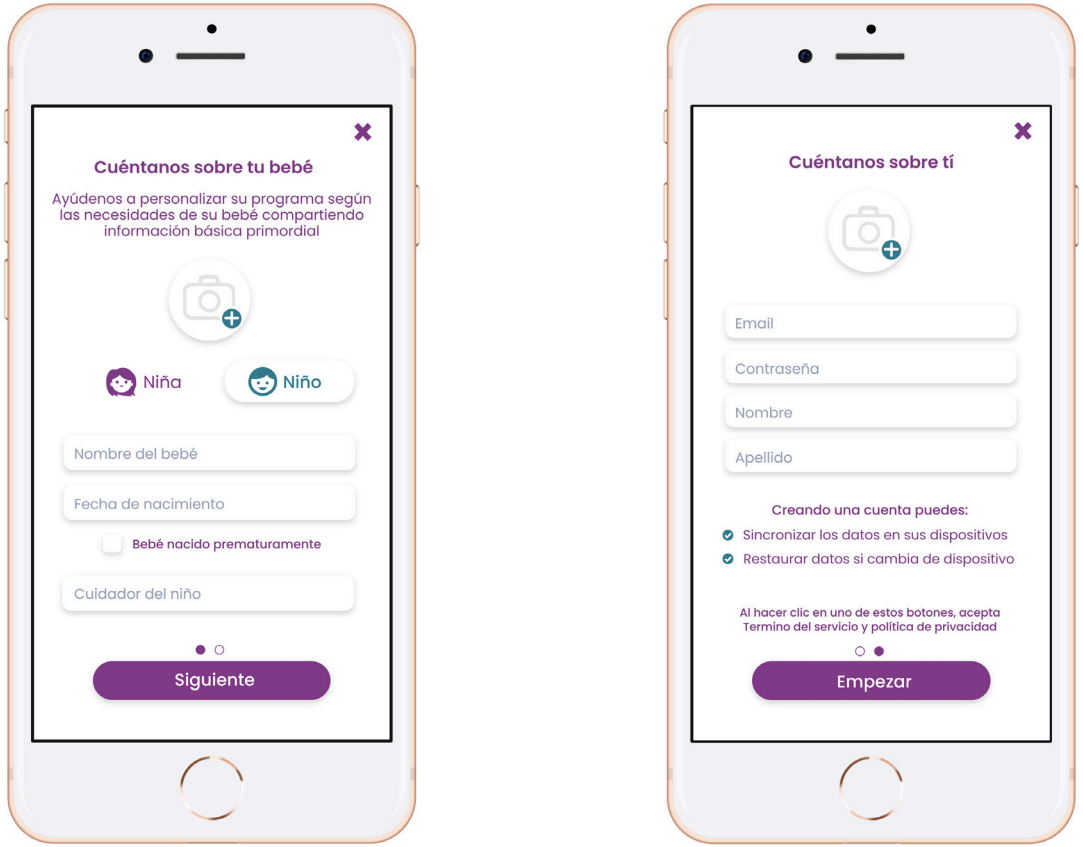
Nota: Construcción de iconos iniciales

Registro a App móvil

La funcionalidad de registro es una característica muy valiosa ya que esta opción permitirá generar una mejor experiencia de usuario. La herramienta facilita el histórico de evolución de los datos, así como la generación de alertas automáticas, en base a la información recolectada. Esta pantalla contiene datos del bebe como: nombre, fecha de nacimiento, género del bebe y también se podrá incluir una foto del bebe, por lo que se generará una personalización de la aplicación móvil.

De igual forma se recolectará información de la madre o cuidador del bebe, con la finalidad de tener datos como email y nombre, de esta manera se podrá tener una base de datos sólida, con la que se podrá trabajar también para la tabulación de resultados cuando el menor haya terminado el ciclo de la estimulación psicomotriz y socio afectiva.

Figura 70. Pantallas de registroa apliación móvil

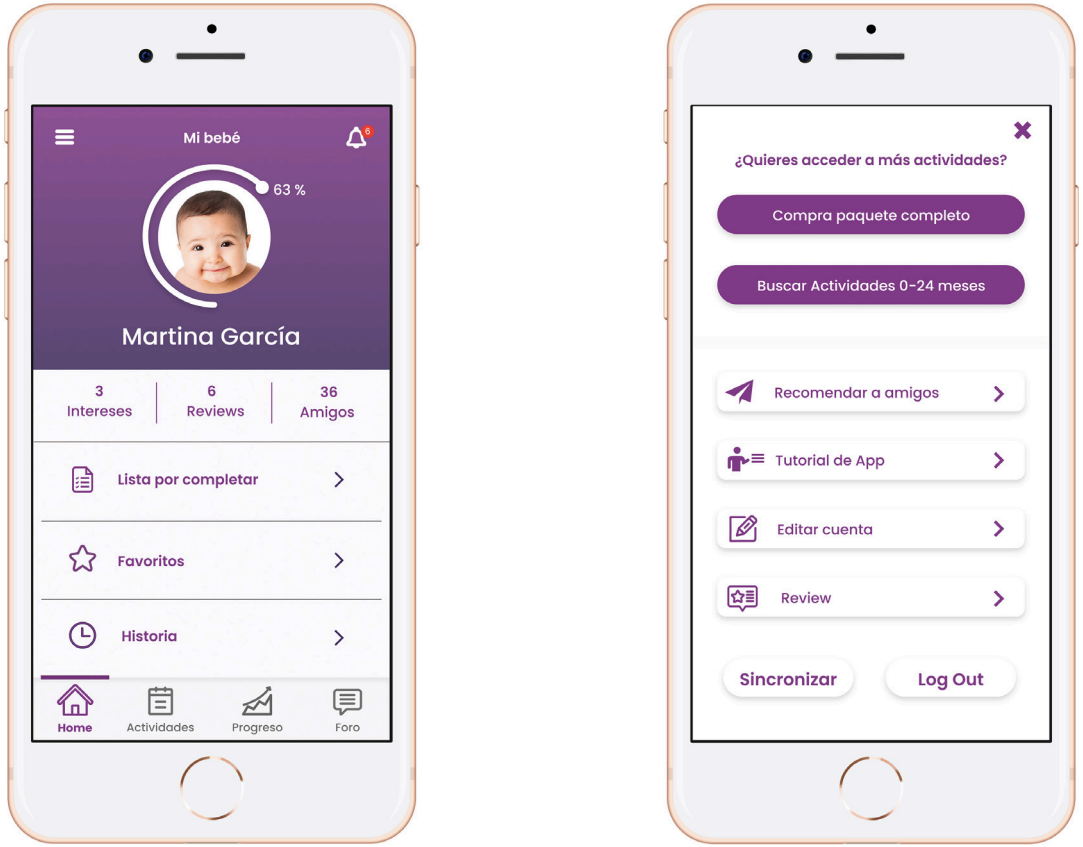


Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Pantalla de Inicio

En cuanto en la pantalla de inicio se ha dispuesto lo que son las distintas actividades diarias que la madre o cuidador debe realizar, de igual forma existe un referente de porcentaje en cuanto a la culminación de dichas actividades. Por lo que de alguna forma da un referente de cuanto se ha avanzado y también puede alertar que actividades no se han realizado. La finalidad de la pantalla de inicio es poder dar un simple reconocimiento de lo que se debe hacer en el día con él bebe, y que la madre pueda planificar el día con su hijo.

Figura 71. Pantallas de inicio a aplicación móvil

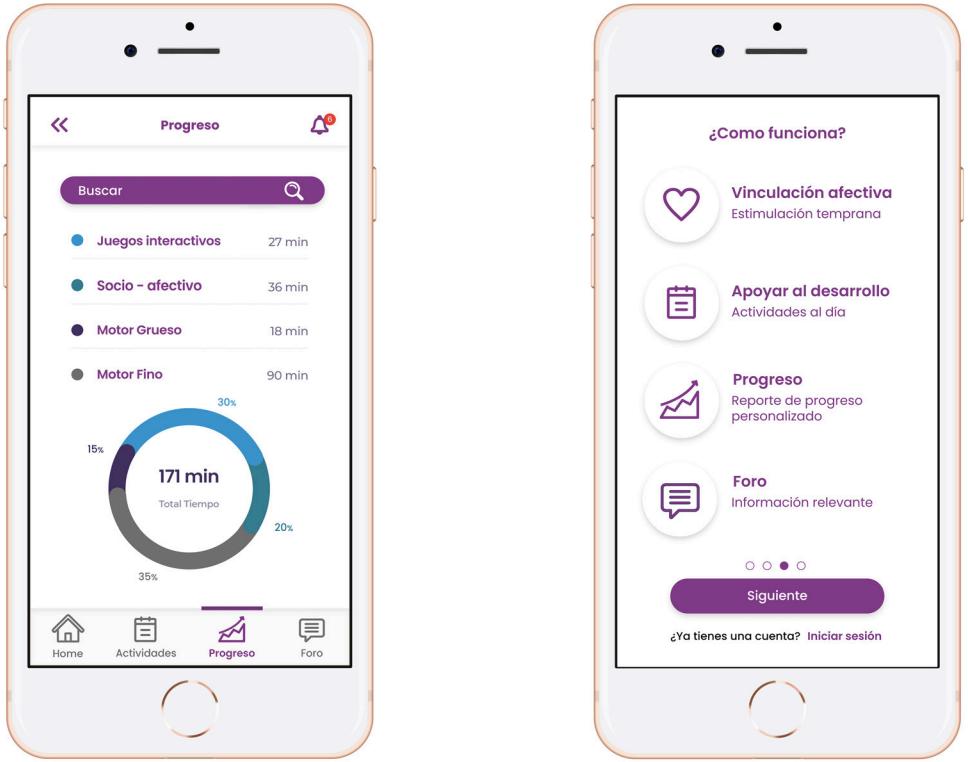


Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Pantalla de progreso

En cuanto al progreso se ha dispuesto por una pantalla en la cual contiene como primer elemento lo que sería la búsqueda y posteriormente dispuestas las varias categorías como lo es motor grueso, motor fino, socio afectivo, juegos interactivos. En la parte inferior está dispuesto el tiempo de uso de las actividades, están categorizadas por porcentajes y reflejan el progreso e hitos que el bebé va afrontando.

Figura 72. Pantalla de progreso

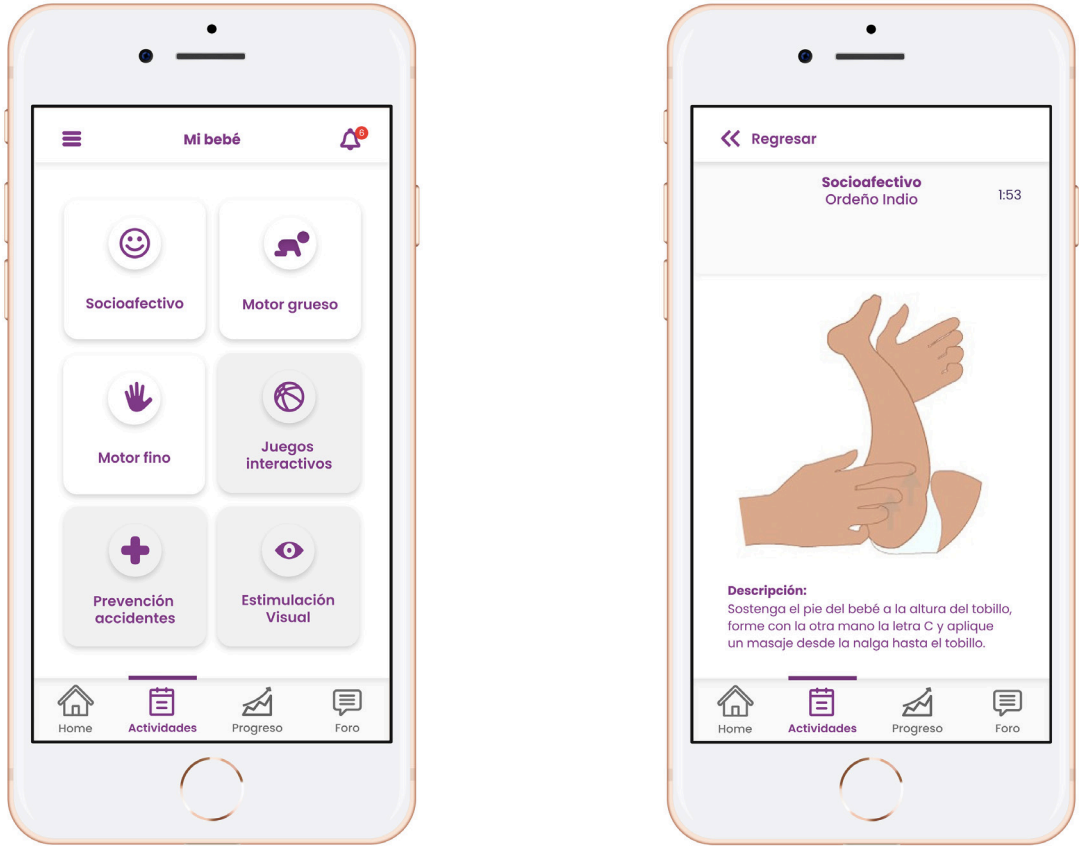


Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Actividades de estimulación

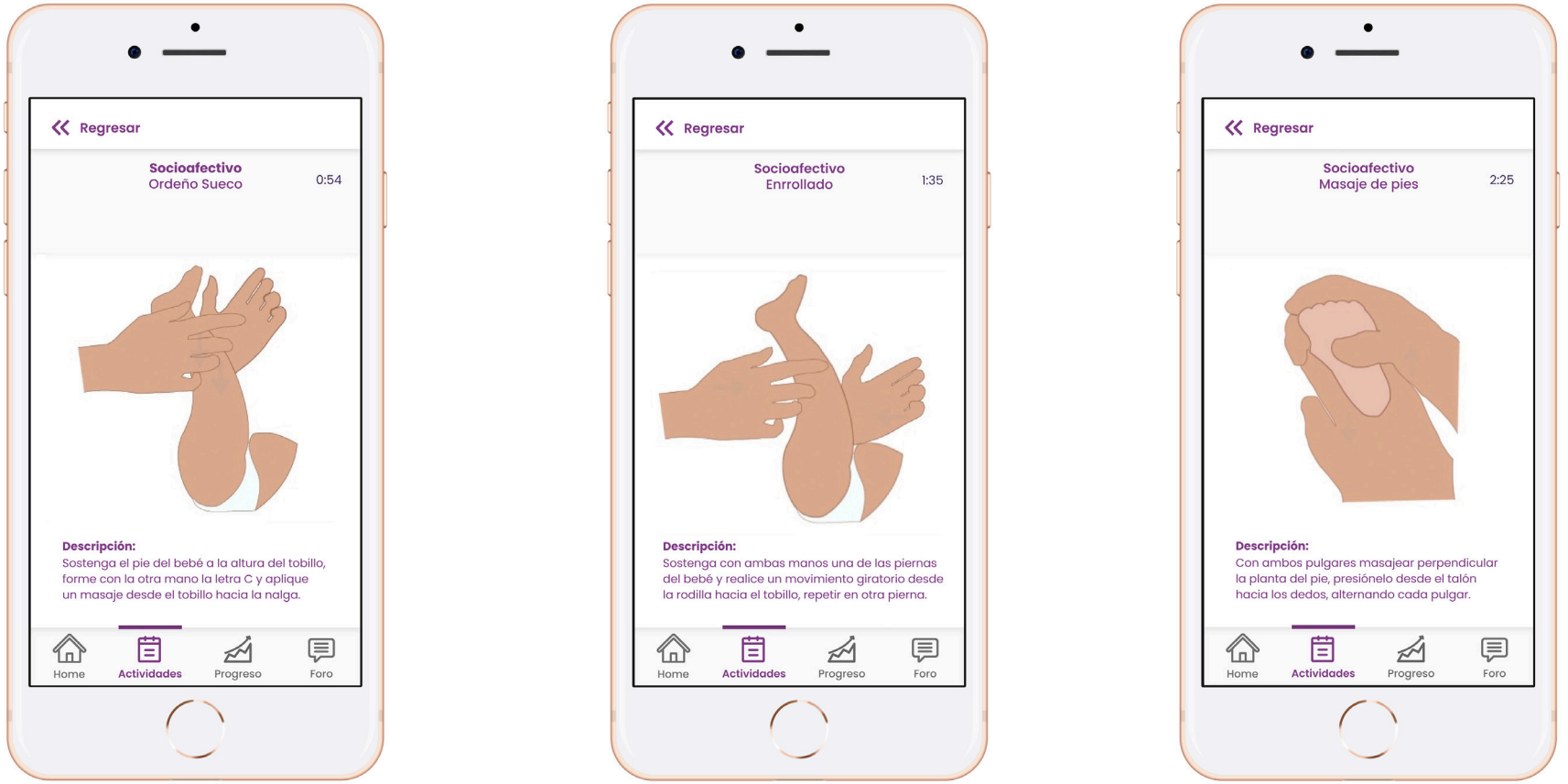
En cuanto a las actividades están dispuestas por ejercicios que estimulen el desarrollo motor, las cuales se deben hacer respetando el instinto natural del niño y no exponiéndole nunca a situaciones y posiciones a las que no haya llegado por sí mismo. De esta manera, se evitará generarles miedos o inseguridades y su evolución será conforme a su instinto, musculatura y fuerza, por lo que las actividades están dispuestas por la edad del menor. Los niños, desde su nacimiento tienen todo un mundo por conocer, pero lo hacen de manera muy diferente a los adultos. Su forma de aprendizaje se realiza a través del descubrimiento de todo lo que les rodea y para esto es necesaria la experimentación. De esta forma tan sencilla, a través del juego y de la exposición a nuevas situaciones, los

Figura 73. Pantallas de actividades de estimulación



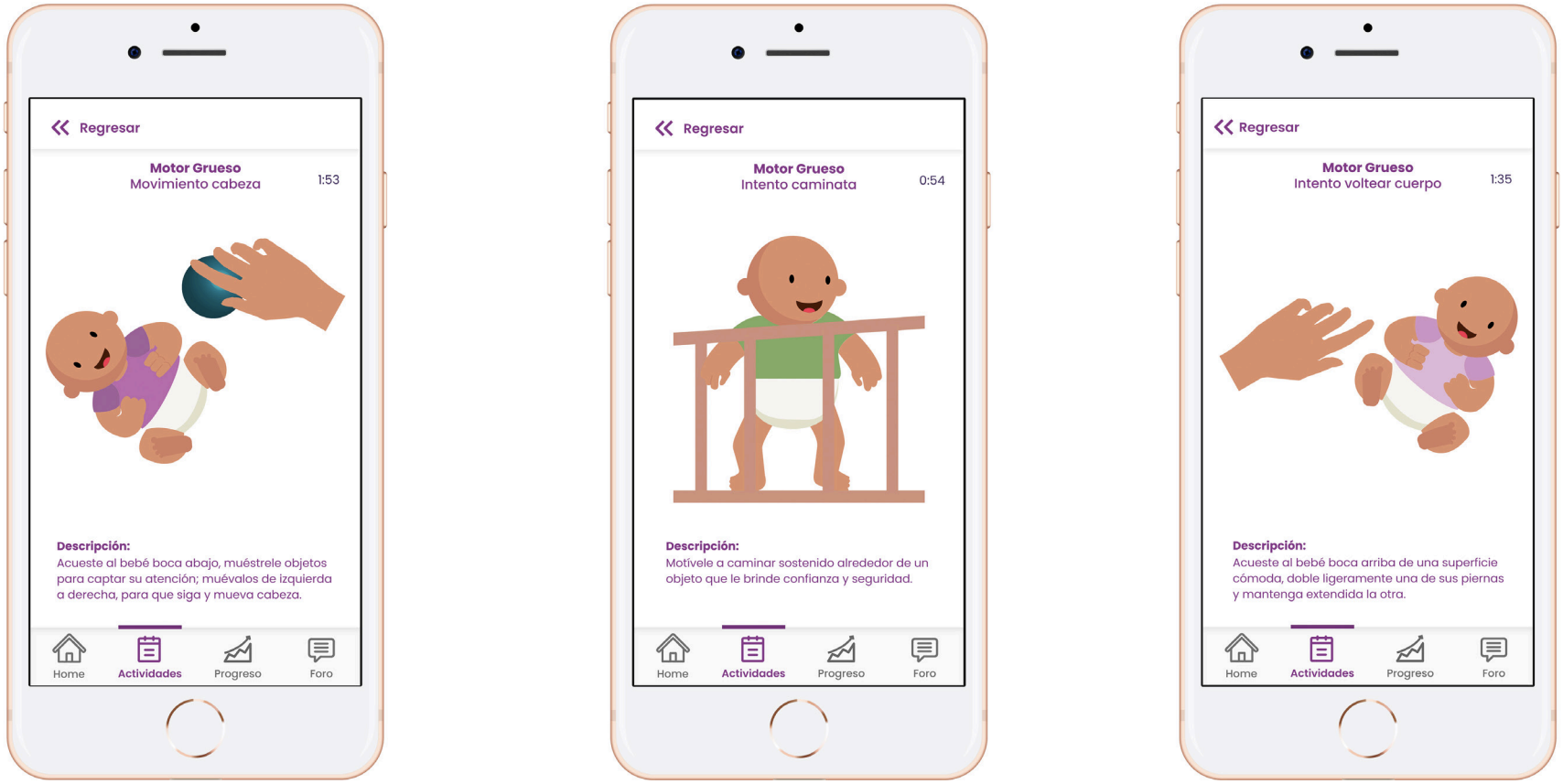
Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Figura 74. Pantallas de actividades de desarrollo socioafectivo



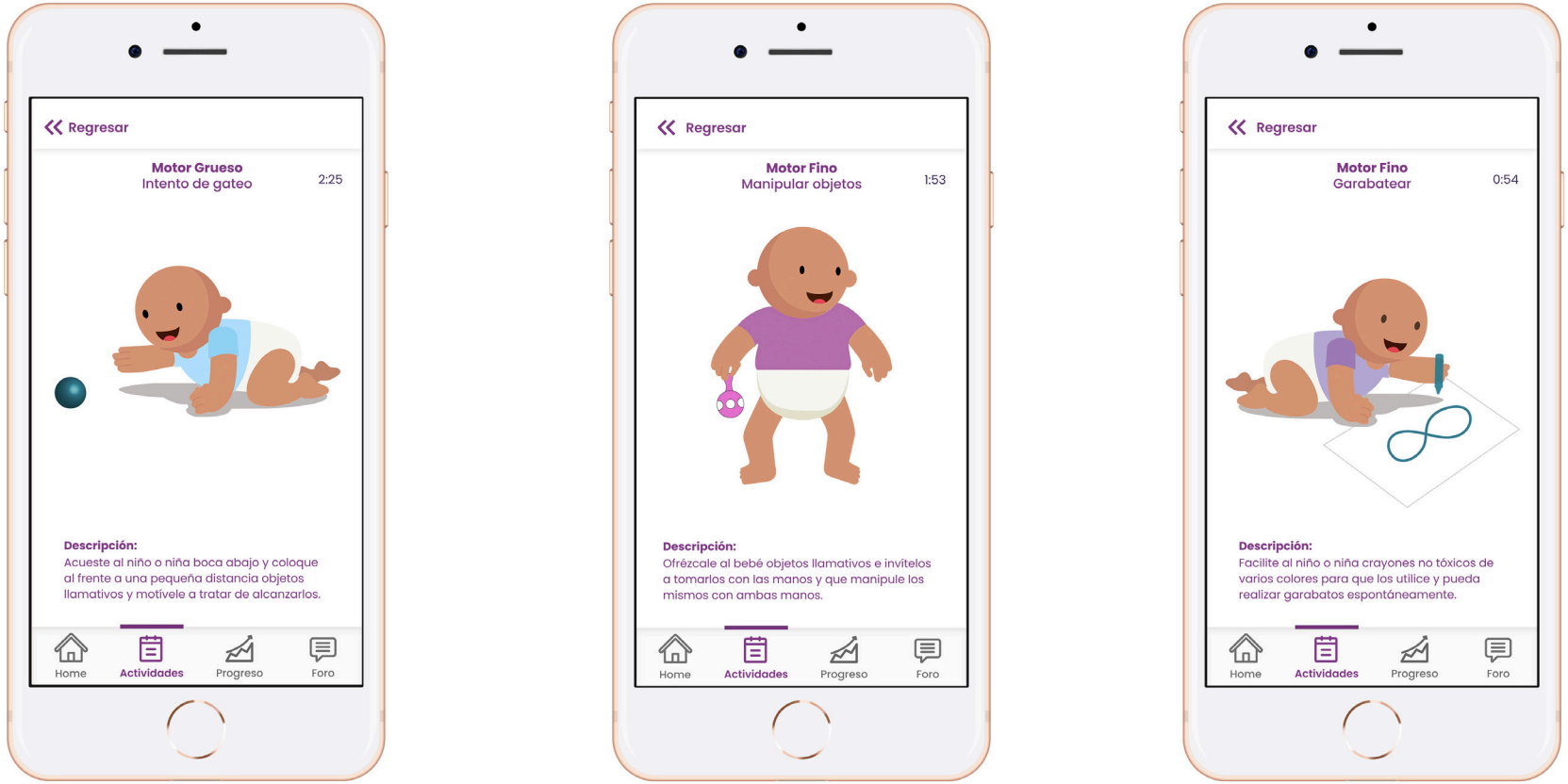
Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Figura 75. Pantallas de actividades de desarrollo motor grueso



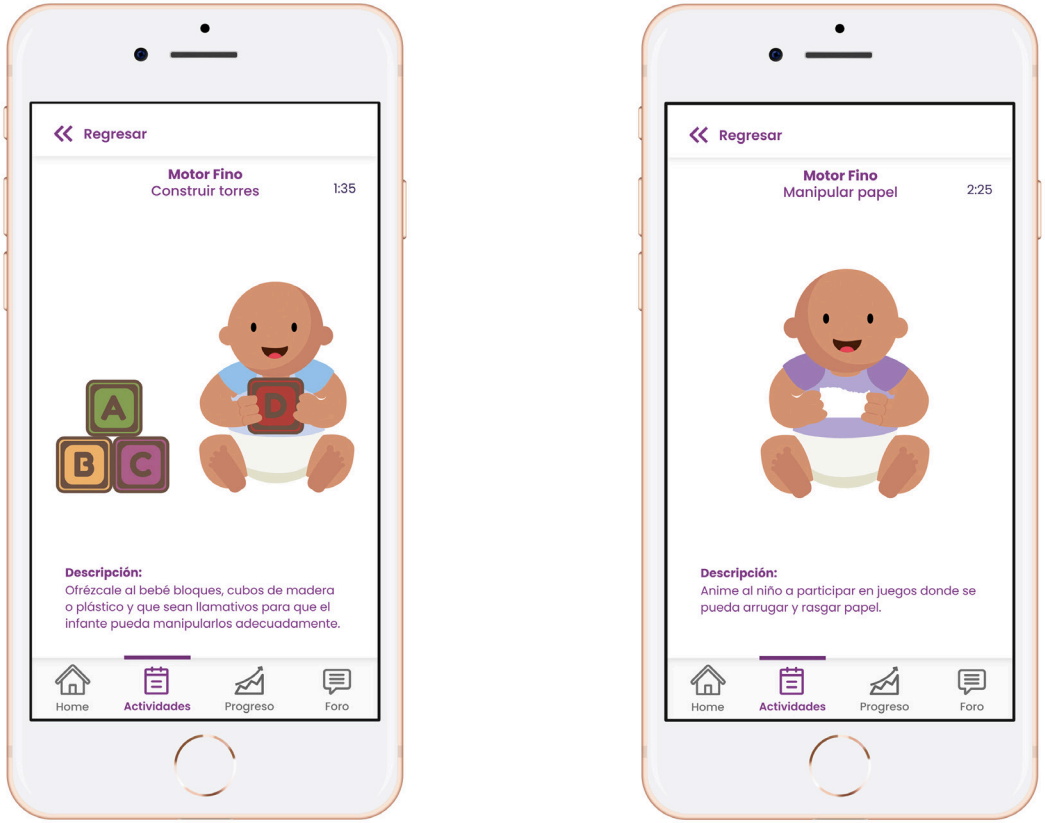
Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Figura 76. Pantallas de actividades de desarrollo motor fino



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Figura 77. Pantallas de actividades de desarrollo motor fino



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Producción y optimización

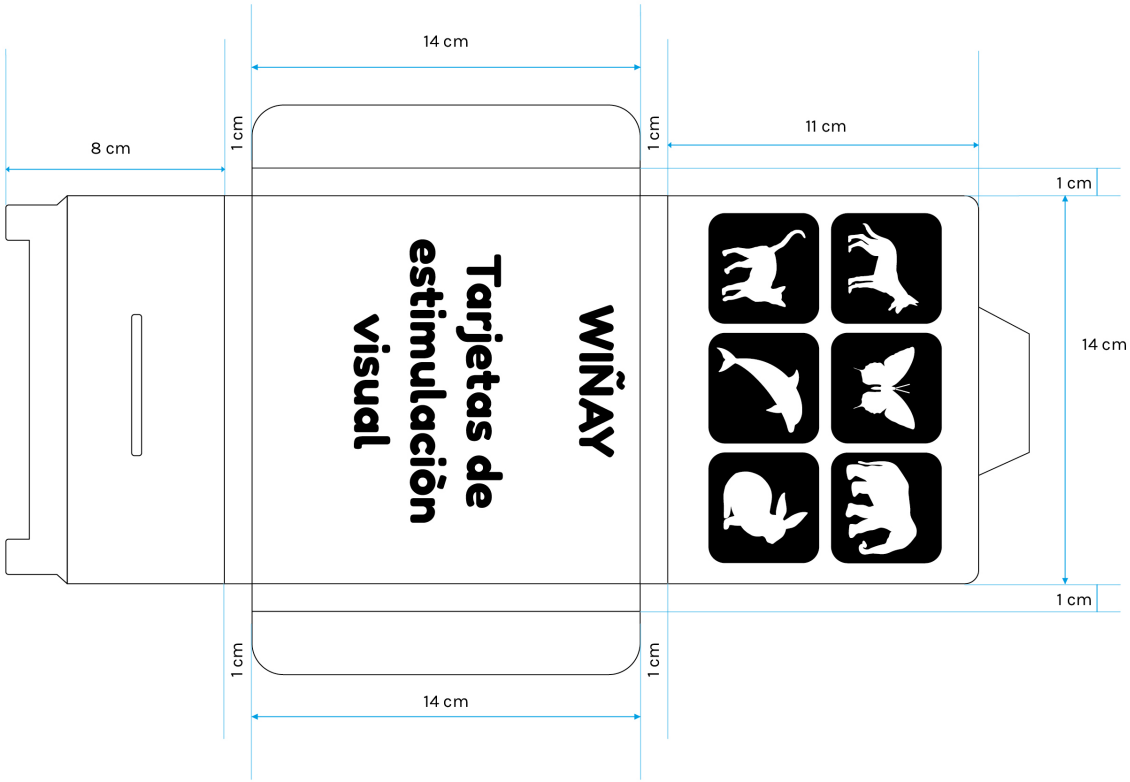
Empaque

El empaque cumple con la función de ser el contenedor de las tarjetas de estimulación visual.

Características

Material: Papel couche de 300 gr,
Medida: 14 cm x 14 cm;
Proceso: Impresión offset, troquel.
Acabados: Armado, laminado mate

Figura 78. Pantallas de actividades de desarrollo motor fino



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

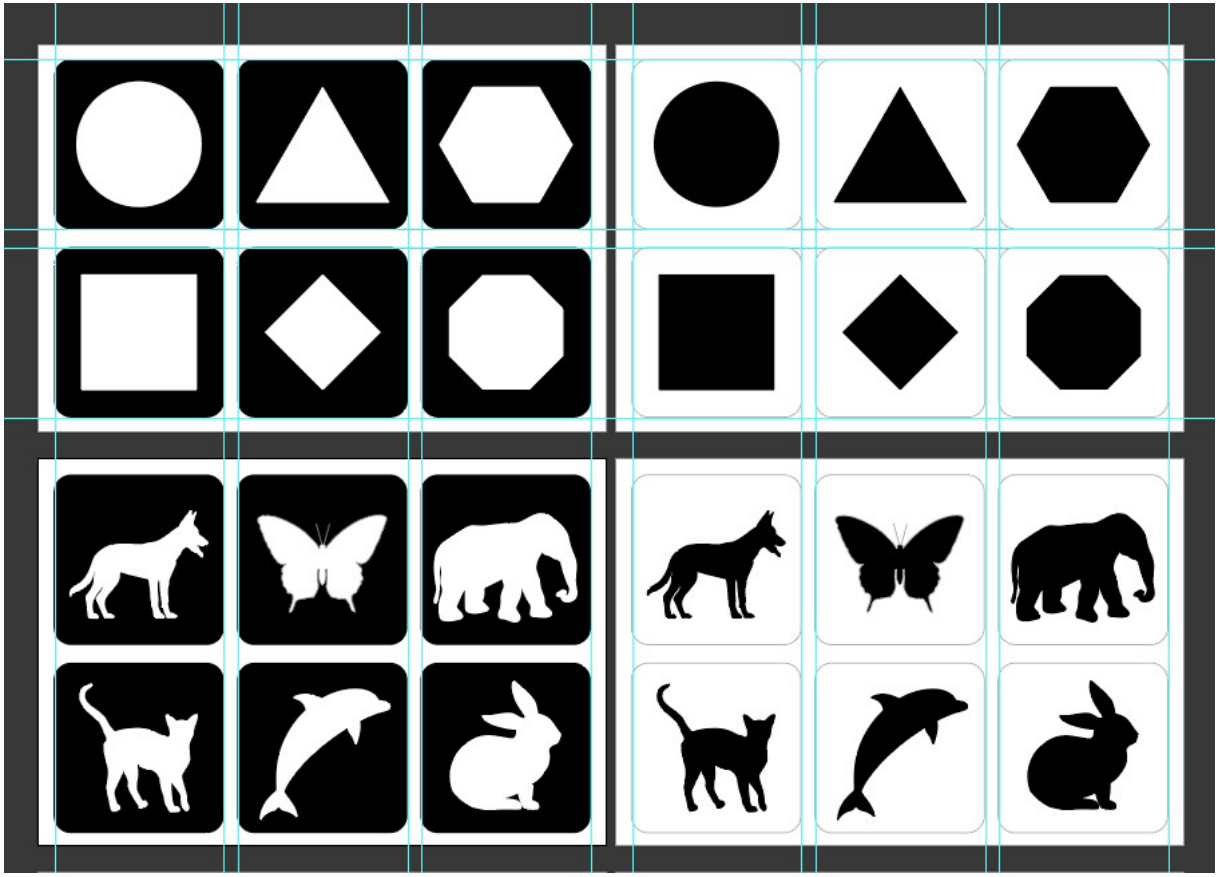
Tarjetas de estimulación visual

Las tarjetas de estimulación visual corresponden a figuras en blanco y negro y dado que se utilizaran con frecuncia necesitan un gramaje alto, para la protección de daños por uso, además de esquinas redondeadas para evitar accidentes en los niños. (Figura 37 y 38)

Características

Material: Couche A3 de 300 gr.
Medida: 14 X 14cm
Proceso: Impresión digital.
Acabados: Laminado mate.

Figura 79. Pantallas de actividades de desarrollo motor fino



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Costos del proyecto

Según Jorge Piazza (2004), al presupuestar diseño, los precios de mercado son producto de una extraña mezcla de referencias y recomendaciones, muchas veces inadecuadas a las necesidades del cliente y casi siempre sin tener en cuenta la realidad del estudio o del experto; sin embargo, el precio de diseño cumple con condiciones lógicas y analizables.

Por lo que el autor determina una estructura al momento de presupuestar diseño, entre estos componentes podemos observar: costos fijos (aquellos que no varían proporcionalmente), costos variables (originados en forma directa por el servicio vendido) y utilidades (ganancias por servicio).

A continuación, en la Figura 73 se detalla estos componentes y sus subcomponentes, los cuales son de gran importancia para poder generar un presupuesto adecuado del proyecto.

Figura 80. Pantalla de progreso

PROCESO CREATIVO	
Total horas laborables al mes	180
Valor por hora	$5.32
Horas estimadas de trabajo creativo	160
Valor bruto por Diseño Creativo	$ 834,58
PROCESO OPERATIVO	
Total horas laborables al mes	160
Valor por hora	$2.61
Horas estimadas de trabajo operativo	150
Valor bruto por trabajo operativo	$ 391,21
PROCESO GESTIÓN	
Total horas laborables al mes	160
Valor por hora	$6,65
Horas estimadas de trabajo gestión	50
Valor bruto por trabajo gestión	$ 332,5
VALOR BRUTO POR DISEÑO	$ 1.558,29
RESUMEN DE COSTOS GENERALES	
1) Honorarios profesionales	**$ 1.558,29**
2) Mano de Obra directa	$800,00
3) Transporte	$135,00
4) Producción, modelos, prototipos	$ 164,10
5) Equipos de oficina	$ 239,58
6) Materiales e insumos de oficina	$ 1,43
7) Muebles y enseres	-
8) Arriendo	-
9) Servicios básicos	$ 12,50
SUB TOTAL PRESUPUESTO	**$ 2.910,9**
Imprevistos	$ 414,45
TOTAL PRESUPUESTO	**$ 3.325,35**

Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Al haber terminado el proceso de diseño y prototipado se procede a desarrollar los costos del proyecto, los cuales se presentan a continuación divididos entre los costos por diseño creativo, operativo y gestión dependiendo de las horas que se han trabajado en el proyecto.

Después se despliegan los costos variables que incluye la producción de los prototipos realizados como son: roll up, contendedor de tarjetas y tarjetas de estimulación visual; y finalmente se presenta los costos fijos del proyecto.

Dado que la aplicación móvil tendrá un costo al terminar la suscripción gratis, se puede determinar que la financiación del proyecto puede darse por medio de autogestión de la misma aplicación; por lo que se llega a la conclusión que el producto es viable económicamente.

Figura 81. Pantalla de progreso

EMPAQUE DE TARJETAS DE ESTIMULACIÓN VISUAL

Cantidad	Descripción	P. Unitario	Precio total
1	Carton gris 3mm	4,50	4,50
1	Laminado mate	4,80	4,80
1	Terminados	8,00	8,00
	Total		**13,30**

TARJETAS DE ESTIMULACIÓN VISUAL

Cantidad	Descripción	P. Unitario	Precio total
12	Couche de 300 gr	0,80	9,60
12	Laminado mate	2,10	25,20
12	Impresión digital	1,50	18,001
12	Barniz transparente	1,50	8,00
	Total		**70,80**

ROLL UP IMPRESO

Cantidad	Descripción	P. Unitario	Precio total
1	Roll up estructura	80,00	80,00
1	Impresión digital		
	Total		**80,00**

Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Validación final

Construcción de instrumentos de comprobación

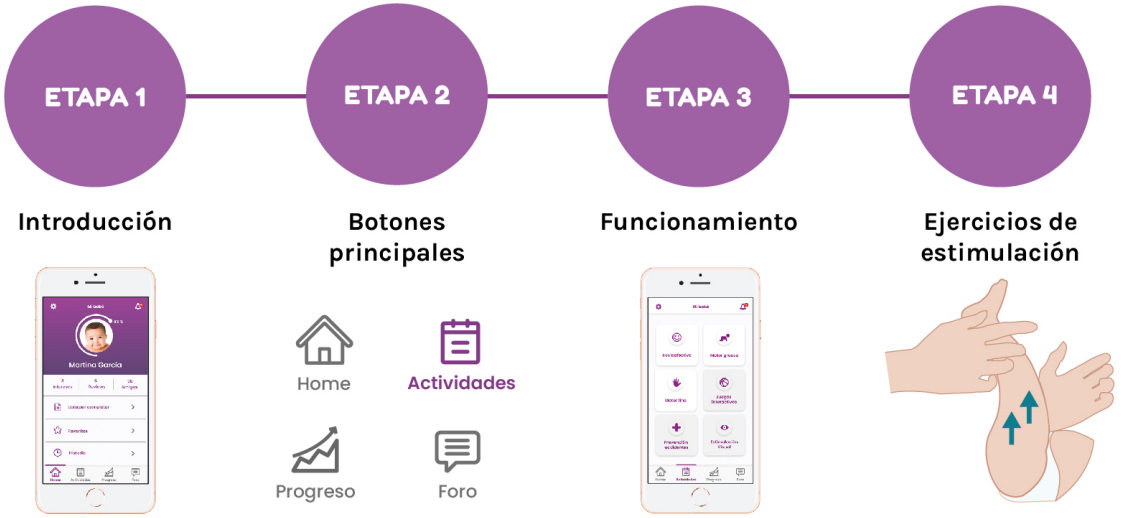
La matriz de validez desglosa y traduce elementos del análisis en especificaciones técnicas, físicas y visuales. Con esta matriz, es posible anotar los aspectos que necesitan mejorar en el producto y también juzgar si el prototipo es válido o no según la cantidad de características positivas que tiene.

Tabla 82. Pantalla de progreso

VALIDACIONES FINALES - MATRIZ DE VALIDEZ
¿QUÉ DEBO SABER?
- De qué manera se aportó a que las madres adolescentes generen un vínculo con su hijo y viceversa. - Como el médico puede determinar que existe un avance en el desarrollo psicomotor y efectivo del niño. - En qué medida el producto contribuye para que los hijos de madres adolescentes puedan desarrollar un mejor desempeño psicomotriz y socioafectivo.
¿POR QUÉ DEBO SABERLO?
- Esto ayudará a repensar puntos de vista que no se han considerado. - Constatar si producto está planteado correctamente desde la mirada de especialistas. - Poder mejorar el producto en cuanto a las distintas retroalimentaciones.
¿QUÉ TIPO DE DATOS RESPONDERÁN A LAS PREGUNTAS?
- Medidores de satisfacción y de aceptación del proyecto de diseño. - Observación directa de las madres navegando en la aplicación móvil. - Observación directa a las madres realizando las actividades de estimulación temprana. - Registro de las actividades cumplidas en la aplicación móvil. - La satisfacción del usuario con los productos.
PLAN DE ANÁLISIS
- Se realiza una presentación inicial a las madres adolescentes del proyecto para posteriormente utilizar la observación y entrevista semiestructurada del uso del material gráfico por parte de los usuarios, posteriormente se grabará lo que es el registro y el cuál será puesto a análisis de contenidos, y se evaluará los datos obtenidos. Y se podrá revelar el sentido y significados de estas interacciones, con el rigor metodológico exigido en la investigación cualitativa.
AMENAZAS A LA VALIDEZ
- Las madres se sientan presionadas con la intervención del investigador. - Las madres quieran acabar rápido la entrevista y uso de la aplicación. - Al momento de realizar las entrevistas podrían las madres sentirse comprometidas y responder con algún tipo de sesgo. - Dentro de un grupo de niños no se podría asegurar que los resultados obtenidos se deban al proyecto o a que los niños han crecido y han madurado a nivel afectivo y neurológico.

Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Tabla 83. Pantalla de progreso

POSIBLES ESTRATEGIAS PARA EL TRATAMIENTO DE AMENAZAS A LA VALIDEZ
Una forma de controlar la amenaza de si los niños avanzaron o no en su desarrollo, sería reducir el tiempo del experimento y añadir un grupo control que no recibiera ningún tipo de acompañamiento.
FUNDAMENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS
Archenti, Marradi & Piovani sostienen que las entrevistas no se refieren solo a una secuencia de eventos, sino más bien a una "apropiación individual de la vida colectiva" (2007: 219). Con esto en mente, la entrevista busca la experiencia personal de los involucrados y los investigadores formulan preguntas como para permitir que la gente hable sobre lo que tiene que en mente y lo que le preocupa sin forzarla a responder a los intereses de los investigadores (Taylor y Bogdan, 1984). Una entrevista semiestructurada implica una reunión en la que el entrevistador no sigue estrictamente una lista formal de preguntas; hará más preguntas abiertas, lo que permitirá una discusión con el entrevistado en lugar de un formato sencillo de preguntas y respuestas.
ETAPAS DE VALIDACIÓN CON USUARIOS


Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Herramientas de investigación
Entrevista semiestructurada

La guía de entrevista semiestructurada proporciona un conjunto claro de instrucciones para los entrevistadores y puede proporcionar datos cualitativos confiables y comparables.

A menudo estas entrevistas son precedidas por la observación, entrevistas informales y no estructuradas para permitir a los investigadores desarrollar una comprensión aguda del tema de interés necesario para desarrollar preguntas semiestructuradas relevantes y significativas.

Sin embargo, la inclusión de preguntas abiertas y la capacitación de los entrevistadores para seguir temas relevantes que pueden desviarse de la guía de la entrevista, aún brindan la oportunidad de identificar nuevas formas de ver y comprender el tema en cuestión.

Estructura de entrevista:

Una de las primeras decisiones a la hora de estructurar el cuestionario fue delimitar el campo de estudio, definiendo los indicadores básicos acerca de los cuales se quería obtener información.

El cuestionario definitivo quedó integrado por 26 ítems agrupados en bloques, atendiendo a un objetivo y orientación común:

- Ítems, de los cuales son categorizados de elección única y buscan reflejar algunos datos generales del usuario, y uno, que mide la edad, con una escala discreta de valoración.
- Ítems categorizados de elección única que valoran las características de aplicación móvil (presentación, individualización, interactividad, manejo, contenidos, ayuda, funcionamiento/eficacia y compromiso).
- Ítems abiertos en los cuales se pide opinión a los usuarios de la aplicación móvil, si han echado algún contenido o utilidad en falta, si lo utilizasen en un futuro y si les gustaría realizar alguna sugerencia, cambio o modificación.

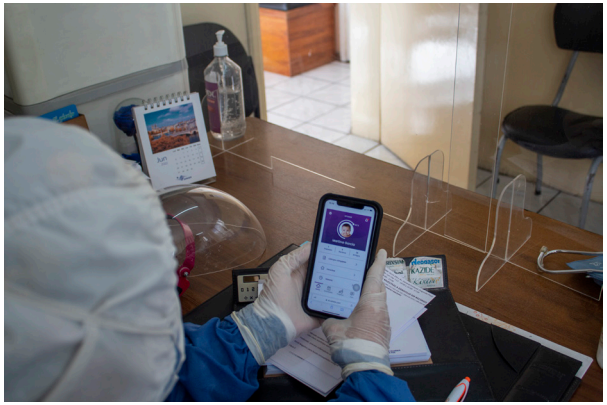
¿Qué opinión presenta del programa de desarrollo psicomotor y afectivo?
¿Qué ha visto ahora que no se haya hecho antes por algún otro programa?
¿Qué siente al momento de haber finalizado las actividades con su hijo dentro del programa?
¿Cree sinceramente que podrá desarrollar un lazo afectivo con su hijo?
¿Puedes señalar si en el proceso de desarrollo psicomotor y afectivo ha cometido algunos errores y qué se ha aprendido de ellos?

Técnica de observación

La observación es una técnica que consiste en la utilización de los sentidos para captar cualquier hecho, fenómeno o situación relativa a la investigación en progreso. Se realizará una observación no participante por lo que será neutral, sin involucrarse en el medio, grupo o realidad en la que se lleva a cabo la investigación.

Validación con médico pediatra

Figura 84. Validación final pediatra



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Al momento de llevar a cabo la entrevista con la Dra. Gina Montúfar se realiza una breve introducción del proyecto y objetivos pertinentes al mismo, así como también una explicación de la estructuración la entrevista y que se de una retroalimentación coherente al proyecto. Como primer punto la doctora denota que el acompañamiento medico hacia las madres adolescentes es muy limitado, debido al corto tiempo que se dispone en la consulta; por lo que menciona que la creación de una aplicación móvil es de gran ayuda para impulsar en las madres adolescentes el interés hacia el desarrollo psicomotriz y socioafectivo del bebe.

Con respecto al contenido de la guía la especialista hace hincapié que la guía gráfica interactiva ayuda en el fortalecimiento de lazos afectivos entre madre e hijo, gracias a la integración de herramientas como ejercicios de estimulación temprana, haciendo énfasis en la superación de obstáculos y/o problemas de las madres dando como resultado el empoderamiento de estas adolescentes.

Por otra parte, la especialista opina que esta guía es novedosa y practica, dado que las adolescentes están más vinculadas a la tecnología, el uso de una guía amigable va a generar a que la madre pueda hacer uso de esta con más facilidad; y más que todo le ayude a la madre como una guía debido a que al médico o a la madre misma se le puede pasar por alto muchos temas a la hora del control del niño.

Validación con psicóloga infantil

Figura 85. Validación final psicologa



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Se realizó la entrevista con la Dra. Dolores Salgado y al formular preguntas relacionadas si el proyecto puede contribuir de alguna manera en el desarrollo psicomotriz y afectivo, su respuesta es que la guía si puede fomentar un lazo afectivo entre madre

e hijo gracias al contacto e interacción que puede generar la realización de ejercicios de estimulación temprana.
Con respecto a la edad comenta que es muy acertada ya que después de los 24 meses en el bebe es muy difícil reconectar ese vinculo años después. Y lo qué realizaría esta guía grafica interactiva es que de alguna forma sirva de manera preventiva en cuanto a tener un mejor desempeño en el desarrollo psicomotor y socio afectivo del niño.

En cuanto al contenido de la guía y de los distintos ejercicios opina que es muy pertinente ejercicios que contengan un tipo de contacto entre madre e hijo, la especialista opina que es algo muy importante dentro de esta guía ya que con ello puede existir este acercamiento que comúnmente no hay entre las madres adolescentes y sus bebes debido a que las mismas no toman el rol que les corresponde, y transfieren a sus familiares estas responsabilidades con lo que no se genera esa identificación.

La especialista opina que la guía genera sentimientos de seguridad y conocimiento, y que la misma sería un auxiliar que no le quitaría protagonismo a la madre. En cuanto a la innovación de esta guía, la especialista opina que seria de gran ayuda igualmente dentro de su consulta dado que podría facilitarle su trabajo, así como también actualizar sus conocimientos y dando paso a la tecnología.

Validación con usuario

Para que tenga mejor fiabilidad la validación con las usuarias se optó por hacer entrevistas presenciales para que de igual forma puedan utilizar la aplicación en su medio nativo como lo es formato móvil.

Las participantes han utilizado la aplicación móvil en sus situaciones particulares y contextos reales, para denotar que pudieron percibir de una forma armónica todos los elementos de diseño, así como también entendieron

Figura 86. Validación usuaria 1



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

con facilidad como es la navegabilidad de la aplicación; para posteriormente proceder a interactuar con los ejercicios de estimulación temprana propuestos.

De esta forma se ha podido verificar la consecución de los objetivos inicialmente formulados, se han identificado posibles mejoras que deben ser tomadas en cuenta o que pudieran

servir para perfeccionar y completar el programa de desarrollo psicomotor y socio afectivo. Tras la recepción de los cuestionarios completados se procedió al análisis de los datos e interpretación de los resultados. La tabulación y el tratamiento estadístico de los datos se llevó a cabo utilizando la hoja de cálculo.

Figura 87. Validación usuaria 2



Nota: Prototipos de pantallas iniciales

El cuestionario sobre la usabilidad y la calidad técnica de la aplicación móvil, se ha mostrado como un instrumento válido y fiable, de manera que ofrece suficientes garantías para su utilización como modelo en la valoración, además de constatar su nivel de aceptación y uso entre los usuarios, como indican las encuestas realizadas. (anexo 22 y 23)

Figura 88. Validación usuaria 3



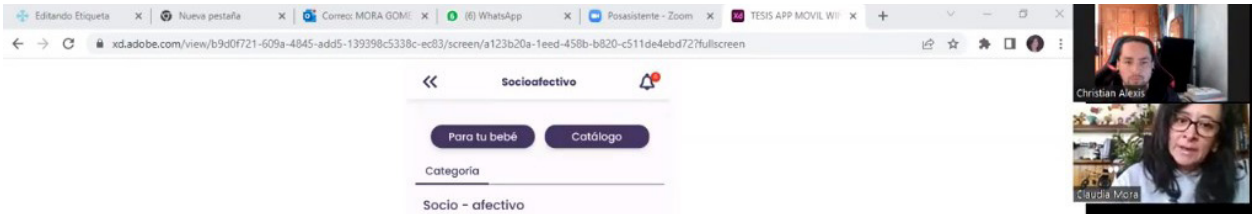
Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Validación con Diseñadora

Se realizó la validación con la profesional en diseño Claudia Mora, gracias a ello se pudo observar y detectar oportunidades para desarrollar y mejorar la guía de estimulación temprana dispuesta por: material de difusión, material de uso e información y material de experiencia.

Gracias a las previas recomendaciones se delimito el fondo de la figura gracias al cambio de color y grosor en las ilustraciones, para que tenga un nivel de iconicidad alta, por lo que se mejoró la calidad gráfica de las ilustraciones para un mejor entendimiento de los ejercicios de estimulación temprana (cambio de color piel).

Figura 89. Validación final con profesional en diseño



PRINCIPIOS	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS GRÁFICOS						
1) Proponer un estilo gráfico novedoso que impacte al usuario y renueve la gráfica tradicional empleada.				X		Dado que la estructura y el estilo gráfico de una aplicación ya es predeterminado, el uso del estilo gráfico con respecto al concepto no se puede desarrollar de una forma más detallada.
2) Comunicar de forma eficaz mediante una guía interactiva las necesidades puntuales de las madres adolescentes por medio del uso de recursos multimedia.					X	
3) Brindar información veraz y actualizada en cuanto a las distintas terapias de estimulación temprana que existe en el medio.					X	
REQUERIMIENTOS						
Material informativo				X		El contenido pudo haber sido más detallado, debido a que no existe narración de la ejecución de los ejercicios de estimulación temprana, no llega ser emotivo ni informativo.
Emotivo				X		
Interfaz amigable					X	
Inferfaz divertida				X		
Contenido comunicativo					X	
DISEÑO GRÁFICO						
Forma: Producto amigable, ergonómico y adecuado para la edad.					X	Debido a que la app móvil tiene una composición preestablecida, no existe una clara relación directa entre el estilo gráfico, imagen y contenidos.
Composición: Ayuda al entendimiento, lectura y comprensión del contenido.				X		
Imágen: Existe una relación entre el estilo gráfico, imagen y contenidos				X		
Color: Transmite emociones, tiene coherencia y armonia					X	
Tipografía: Favorece a que exista una buena lecturabilidad.					X	

Nota: Prototipos de pantallas iniciales

Conclusiones y recomendaciones

Inicialmente se determinó que los diferentes estilos, así como los materiales utilizados para la estimulación temprana presentaban deficiencias y en este caso se pudo identificar oportunidades y así tomar en cuenta el punto de partida para mejorar el producto final y poder estar ligado a los objetivos del proyecto.

La importancia en que las madres adolescentes realicen ejercicios de estimulación temprana en diferentes categorías como: social, emocional, motricidad gruesa y fina es primordial para que pueda existir este vínculo afectivo, y también es necesario que el futuro niño tenga un buen desarrollo en todos los aspectos.

Por lo tanto, el producto está diseñado pensando primero en este vínculo emocional, a través de los ejercicios proporcionados, donde el elemento principal es el contacto piel con el bebé.

De acuerdo con los objetivos planteados del proyecto grafico se pudo concluir que el proponer un estilo gráfico novedoso dentro de una aplicación móvil, género en las madres una afinidad e intuición con la tecnología desde que utilizaron la aplicación móvil, así como también la comunicación y la retroalimentación que recibieron de la aplicación tuvo gran impacto, ya que pudieron realizar las actividades con sus hijos sin ningún inconveniente.

Para que exista un mayor impacto en el desarrollo psicomotor y socioafectivo se recomienda activar las demás categorías que se ofrecen, tales como: juegos interactivos, prevención de accidentes y estimulación visual; asimismo, es importante que las ilustraciones estén animadas y narradas para comprender mejor el ejercicio en curso.

En cuanto a los ejercicios de estimulación temprana, se recomienda que estén siempre actualizados y con una base de datos más amplios a fin de ayudar en el desempeño de la psicomotricidad y el desarrollo socioafectivo del bebé.

De igual forma se recomienda que el producto de difusión y experiencia sean desarrollados en tu totalidad debido a que en esta primera instancia solo se a planteado la estructura de diseño de dichos productos, dado que la aplicación móvil es la que tiene mayor grado de importancia. Finalmente, dado que se debe programar la aplicación para materializarla, se debe tener en cuenta que las aplicaciones Android se programan en Java, que es uno de los lenguajes de programación más utilizados en el mundo y por parte de Apple, usa Swift, que es un lenguaje de programación intuitivo que permite crear aplicaciones para iOS, Mac.

Link prototipo XD

https://xd.adobe.com/view/8f574742-a16a-4503-be75-3a365d4983c1-da04/?fullscreen&hints=off

Bibliografía

Ambrose, G., & Harris, P. (2015). Color. Barcelona: Parramón.

Archer, B. (1965). Systematic method for designers. London: H.M. Stationery Office.

Arfuch, L., Chaves, N., & Ledesma, M. (2003). Diseño y comunicación: teorías y enfoques críticos. Argentina: Paidós.

Belluccia, R. (2007). El Diseño gráfico y su enseñanza: Ilusiones y desengaños. Buenos Aires: Paidós.

Chavez, N (2004). Diseño, mercado y cultura. Barcelona. Cassisi Branding

Chaves, N., & Belluccia, R. (2008). La marca corporativa: gestión y diseño de símbolos y logotipos. Buenos Aires: Paidós

Contreras, S., & Delgado, V. (2010). Desarrollo psicomotor. Santiago de Chile: Mediterráneo. pp 13,18; 119,134.

Costa, J. (1994). Diseño, comunicación y cultura. Madrid: FUNDESCO.

Frascara, J., Fontana, R., & Strickler, Z. (1997). Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social. Frascara, J. (2006). El Diseño de comunicación. Buenos Aires: Infinito.

Grabow, S. (1983). Christopher Alexander: the search for a new paradigm in architecture. Stocksfield, Angleterre: Oriel Press.

Jones, C. (1982). Métodos de diseño. Barcelona: Gili.

Ledesma, M. (2003). El diseño gráfico, una voz pública: (de la comunicación visual en la era del individualismo). Buenos Aires:

Morales, L. R., Pereda, D. B., Zaragoza, N. M., Ornela, E. L., Martínez de la Peña, Gloria Angélica, Rodríguez, F. G., & Abel, P. C. (2014). Diseño centrado en el usuario: métodos e interacciones. México, D.F.: Editorial Designio, S.A de C.V.

Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili.

Saab, A. A. (2015). El plan estratégico de comunicación: Método y recomendaciones prácticas para su elaboración. Madrid: Editorial UOC.

Samara, T. (n.d.). Making and breaking the grid: Timothy Samara. Cincinnati: S.n.

Senplades. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una Vida. Obtenido de https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf

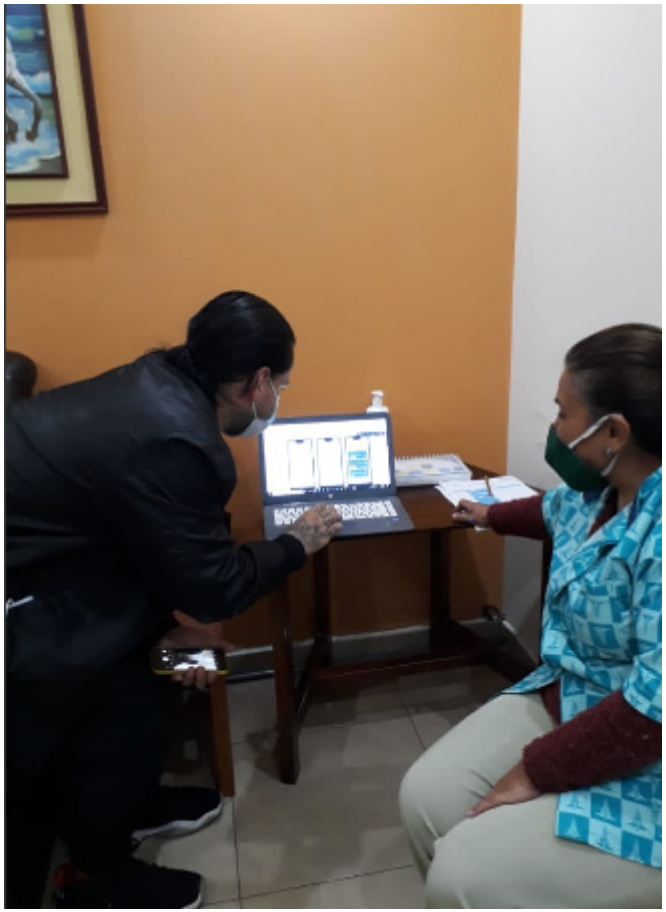
Ucrós Rodríguez. Mejía Gaviria. Guías de pediatría práctica basada en la evidencia. 2a edición. Bogotá: Medica internacional. 2009

Wong, W. (1993). Principles of form and design. New York: Van Nostrand Reinhold.

Anexos



Anexo 1.



Anexo 2.



Anexo 3.



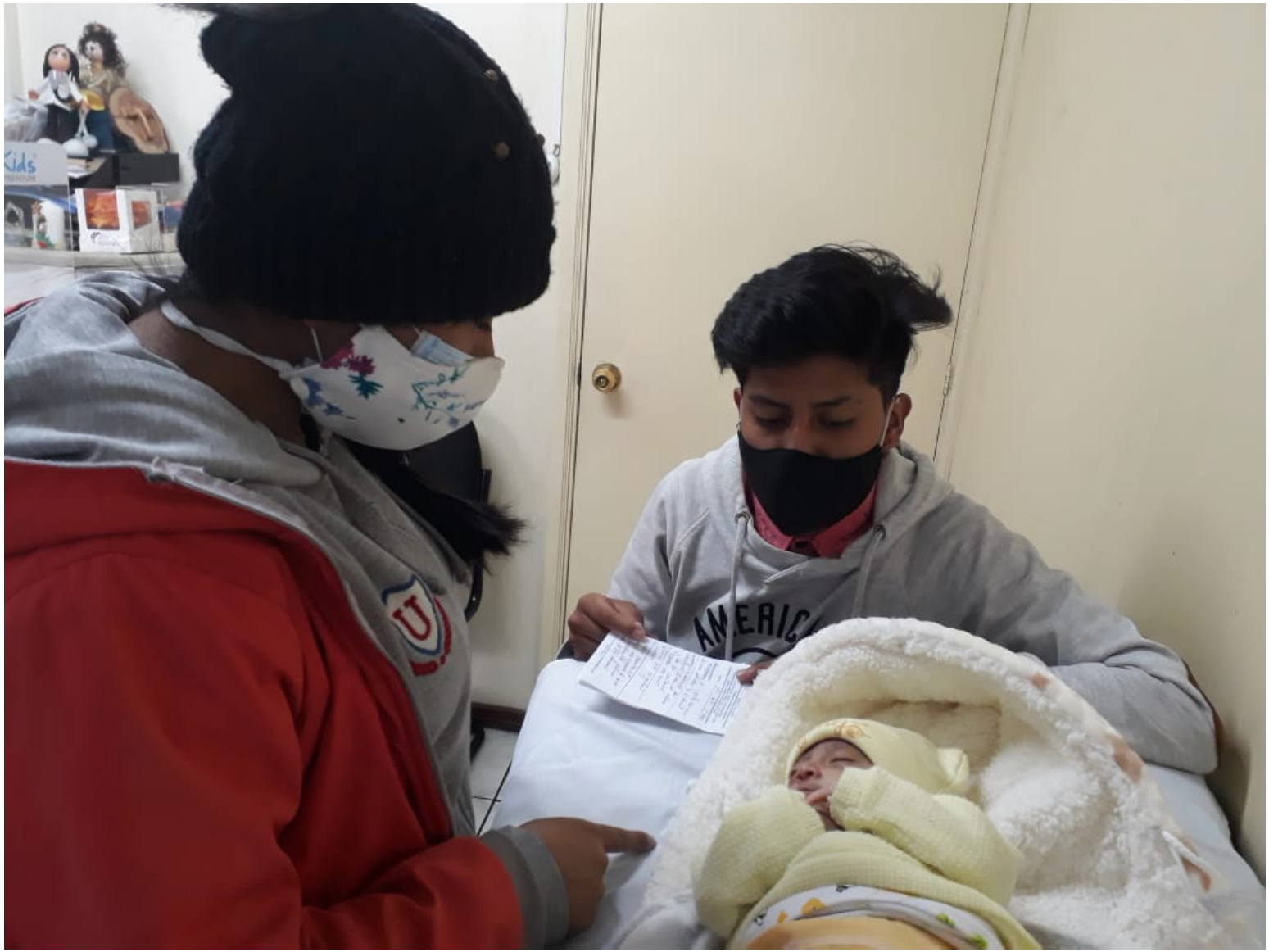
Anexo 4.



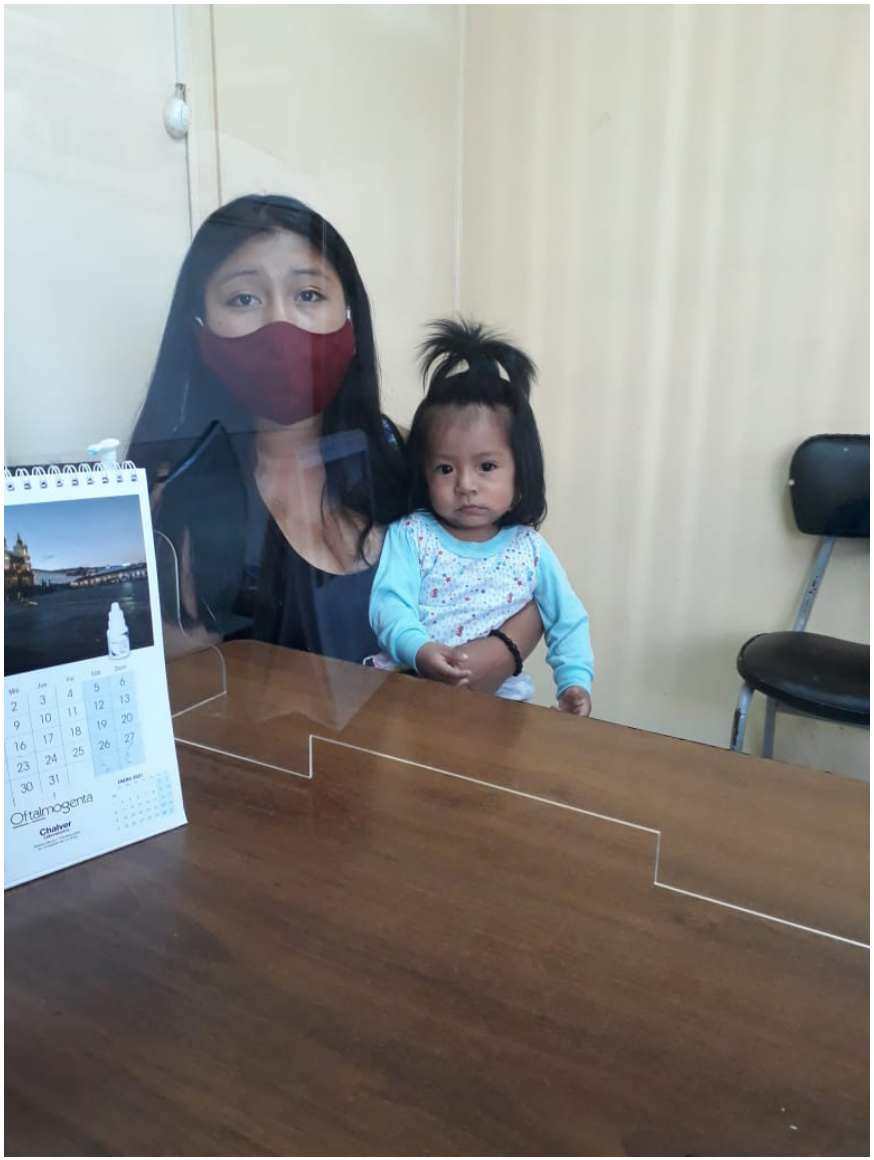
Anexo 5.



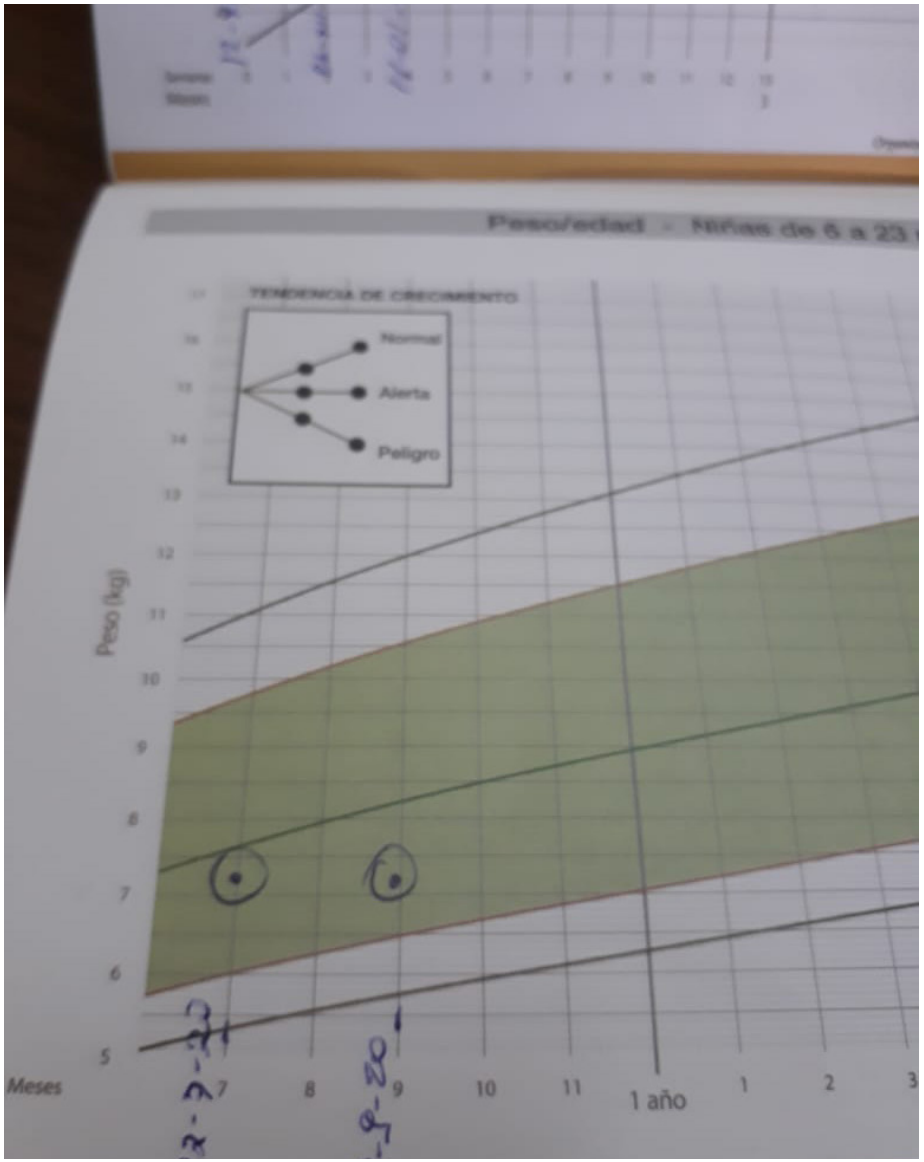
Anexo 6.



Anexo 7.



Anexo 8.



Anexo 9.



Anexo 10.



Anexo 11.

Cuestionario (Proceso del embarazo y maternidad)

Datos generales

1. ¿Cuántos años tienes?

2. ¿A qué edad te enteraste de que estabas embarazada?

3. ¿Cuántos años tiene tu hijo/a?

4. ¿Puedes contarme como está conformado tu grupo familiar actual?

5. ¿En qué momento de tu vida llegó la noticia del embarazo, como era tu vida en ese entonces?

6. En el momento en que te enteraste de esta noticia, ¿qué tipo de relación tenías en ese entonces con el papá de tu hijo/a? y ¿Cómo es ahora esa relación?

Impacto de la noticia del embarazo

7. Del instante que te enteraste de que estabas embarazada, ¿Podrías describir ese momento? ¿Qué fue lo primero que pensaste?

(Preguntas de apoyo: ¿Cómo recibiste esta noticia? ¿Con quién estabas, dónde?)

8. ¿Cómo tomaste la decisión de permanecer con él/ella (bebé)?

¿Pensaste otras opciones?

9. ¿Cómo fue la reacción de tu familia frente a esta noticia? y ¿Cómo reaccionó el papá de tu hijo/a?

Impacto del embarazo

10. ¿El embarazo interfirió en tus planes o en algo que estuvieras haciendo en ese momento? ¿Cómo lo manejaste?

11. ¿Cómo cambió este hecho las relaciones con tu familia, amigos, pareja?

Impacto del nacimiento del hijo/a (Vínculo)

12. ¿Qué sentiste en el momento del nacimiento de tu hijo? (¿Cómo te sentías y que sentías hacia él?

13. En los primeros meses, ¿Cómo era un día cotidiano? (hora de despertar, juegos, cuidados, etc.) ¿Cómo te relacionabas con él/ella?

14. ¿Crees que hubo una época más fácil o difícil que otra? ¿Cuál? ¿Por qué?

15. ¿Pedías ayuda en esos momentos difíciles? ¿A quién? (si aplica)

¿Cómo te sentías en esos momentos?

Percepción del rol materno

16. ¿Qué significó ser madre para ti?

17. ¿Crees que el haber sido madre adolescente es una ventaja o desventaja? ¿Por qué?

Anexo 12.

18. ¿Si se le preguntara a tu hijo/a "como es tu mamá", que respondería?

19. Al estar criando a tu hijo/a, ¿qué desearías o te gustaría que tu hijo/a aprendiera de ti?

Patrones y creencias familiares

20. ¿Ha habido en tu familia un caso similar al tuyo? ¿Crees que "la historia se repite"?

21. ¿Cómo se ha manejado a esta situación? (si aplica)

22. ¿Cómo era la relación con tus padres cuando eras niña?

23. ¿Cómo describirías la relación con tu mamá? ¿Papá? Si aplica: ¿A quién te sentías más cercana?

24. Actualmente, ¿Cómo es la relación con tus papás en comparación como lo era antes de que fueras mamá?

25. Cuando eras niña y llorabas por alguna razón ¿quién te acudía, quien te ayudaba? ¿Recuerdas algún momento en particular?

26. De tu infancia, ¿recuerdas la primera separación de tus padres? Cuéntame un poco de eso.

27. Ahora desde este rol, ¿que sientes o piensas cuando has tenido que separarte de tu hijo?

28. ¿Qué razones te llevaron a estar lejos de tu hijo? (si aplica)

29. ¿Cuándo decidiste que era momento de estar nuevamente con él/ella? ¿Cómo fue su reacción?

30. ¿Cómo fueron tus padres contigo respecto a la disciplina en la infancia? ¿Cómo te corregían?

31. ¿En esta etapa estuvo alguien más cercano a ti? ¿Cómo era la relación con ellos? (Si aplica).

32. ¿Qué crees que te ha enseñado la experiencia vivida en tu infancia en tu rol de madre?

Anexo 13.



1.- 20 años

2.- A los 16 años

3.- Tiene 2 años 8 meses

4.- Mama, papa, hermano, abuela, y mi hija

5.- Mi vida cambio por completo al enterarme esa noticia

6.- En ese entonces era mi enamorado, y ahora no es una buena relación en Si

7.- Lo primero que perse fue en mis papas y en el que dira la gente

8.- Con el apoyo de mis papas y en ese tiempo con el apoyo de mi enamorado

9.- Para mi familia fue algo muy duro ya que era la unica mujer y pues para el papa de mi hija tambien fue una sorpresa pero



Anexo 14.



17.- Es una desventaja porque todo cambia

18.- Que quizas le falta mas cariño de la mama

19.- Lo fuerte que he sido a pesar de todo lo que he pasado

20.- En mi familia no

21.- En mi familia siempre hubo muchos cuentos y chismes hacia mi persona

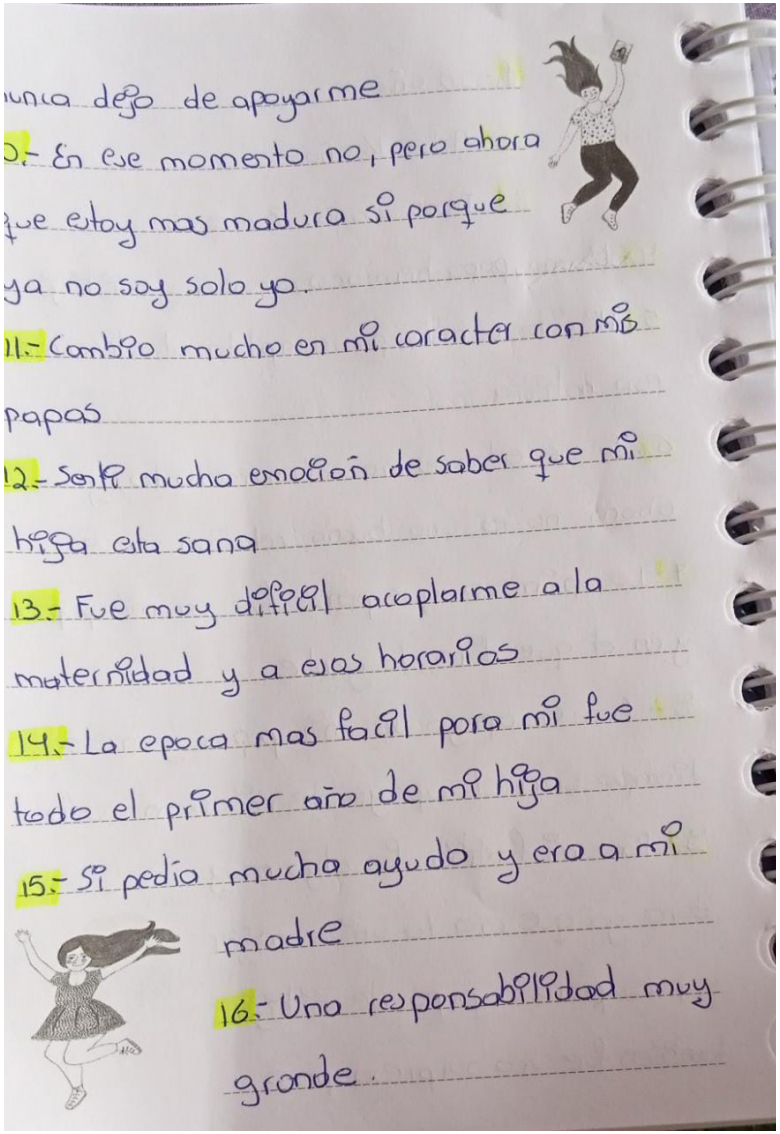
22.- No tan buena porque mi papa me pegaba cuando me portaba mal o le respondia

23.- Me sentia mas cerca con mi mama

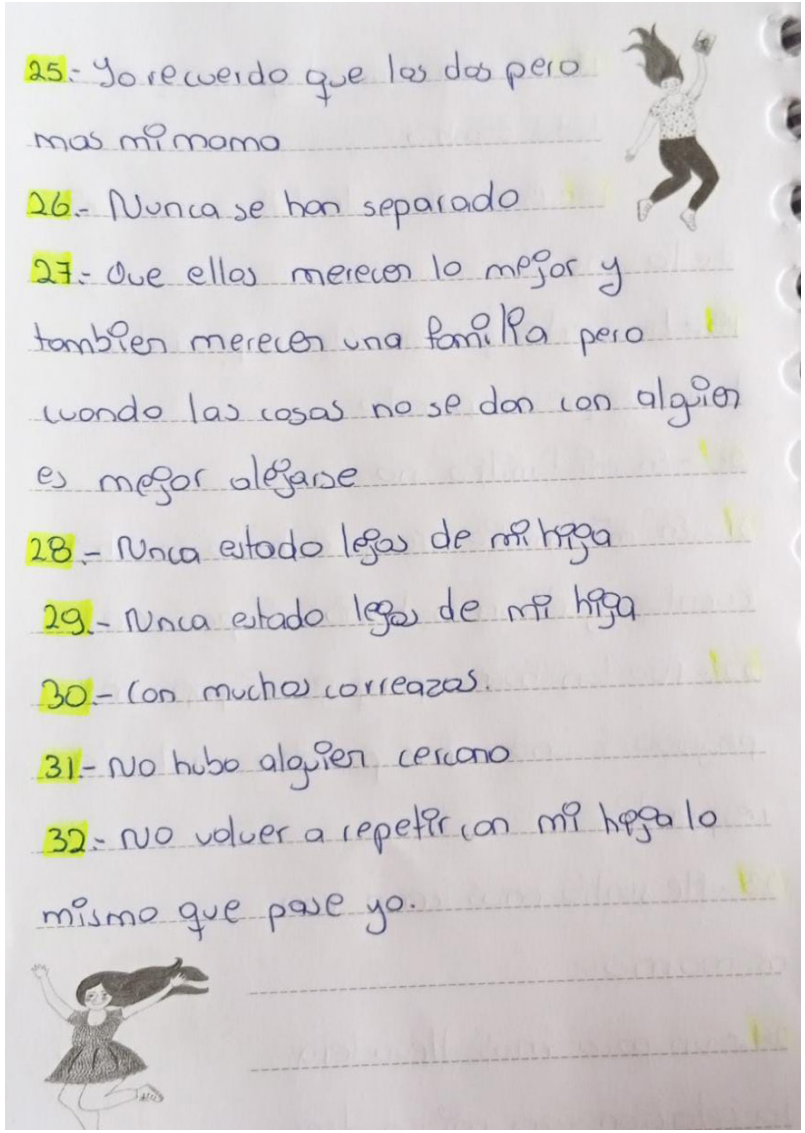
24.- un poco mas llevadera la relación con mis padres



Anexo 15.



Anexo 16.



Anexo 17.

Médico pediatra.

Dra. Gina Montúfar A.
MEDICO
REG.MSP-LIBRO VIII:FOL 200:N°600
CI 1706530134

Con el objetivo de obtener información relevante para nuestro estudio, solicitamos 15 minutos de tu tiempo para contestar, con la mayor sinceridad posible, el siguiente cuestionario anónimo. Califica las siguientes afirmaciones del 1 al 5 según tu grado de acuerdo con las mismas, siendo 1: muy en desacuerdo 2: algo en desacuerdo 3: ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4: algo de acuerdo y 5: muy de acuerdo.

PRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
La estética general es adecuada				X	
Los colores empleados respetan la comodidad visual del usuario					X
La información de las pantallas es clara y resulta suficiente para su comprensión				X	
Los elementos gráficos utilizados facilitan su manejo					X
La elección de opciones se realiza mediante menús y botones claros y fácilmente accesibles				X	
INTERACTIVIDAD					
La aplicación permite suficiente intercambio de información entre software y usuario				X	
Como usuario has encontrado libertad en las elecciones que has realizado en las diferentes pantallas				X	
El programa te ayuda convenientemente cuando introduces algún dato incorrecto				X	
MANEJO					
La aplicación móvil ha resultado ser de fácil manejo				X	
La aplicación móvil es intuitiva					X
Es posible moverse con facilidad de una parte a otra de la app				X	
Búsquedas rápidas y sencillas				X	
La elaboración de tareas te ha resultado fácil					X
El programa permite encontrar y consultar fácilmente tareas guardadas anteriormente				X	
CONTENIDOS					
Clasificación adecuada de tareas					X
Los objetivos perseguidos en cada opción son fácilmente identificables					X
La calidad técnica de los vídeos te ha parecido apropiada				X	

Anexo 19.

Los vídeos se entienden con facilidad y ayudan a comprender el desarrollo de las tareas					X
AYUDA					
La Ayuda resulta clara, accesible y de fácil navegación					X
La Ayuda de la app ha resuelto dudas que te iban surgiendo					
La aplicación móvil detecta los errores de manejo e informa de lo que se debe hacer				X	
FUNCIONAMIENTO / EFICACIA					
No han surgido errores que obliguen a interrumpir la acción					X
La velocidad de acceso a la información y de paso de una pantalla a otra es apropiada				X	
La aplicación facilita la labor del usuario en lo referente al diseño y planificación de tareas					X
COMPROMISO					
La aplicación ha respondido a tus expectativas					X
Recomendarías la aplicación móvil a otros usuarios					X

Comentarios abiertos.

Indica lo que destacarías como más interesante de la aplicación móvil.

Indica lo que destacarías como menos interesante de la aplicación móvil.

¿Qué tipo de contenidos o utilidades has observado que falten?

Indica sugerencia, modificación que te gustaría que se llevasen a cabo.

Si tienes oportunidad, ¿seguirías utilizando la aplicación en el futuro?

Anexo 20.

Psicorehabilitador
Psicologa.

Con el objetivo de obtener información relevante para nuestro estudio, solicitamos 15 minutos de tu tiempo para contestar, con la mayor sinceridad posible, el siguiente cuestionario anónimo. Califica las siguientes afirmaciones del 1 al 5 según tu grado de acuerdo con las mismas, siendo 1: muy en desacuerdo 2: algo en desacuerdo 3: ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4: algo de acuerdo y 5: muy de acuerdo.

PRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
La estética general es adecuada				X	
Los colores empleados respetan la comodidad visual del usuario					X
La información de las pantallas es clara y resulta suficiente para su comprensión					X
Los elementos gráficos utilizados facilitan su manejo					X
La elección de opciones se realiza mediante menús y botones claros y fácilmente accesibles					X
INTERACTIVIDAD					
La aplicación permite suficiente intercambio de información entre software y usuario					X
Como usuario has encontrado libertad en las elecciones que has realizado en las diferentes pantallas					X
El programa te ayuda convenientemente cuando introduces algún dato incorrecto					X
MANEJO					
La aplicación móvil ha resultado ser de fácil manejo					X
La aplicación móvil es intuitiva					X
Es posible moverse con facilidad de una parte a otra de la app					X
Búsquedas rápidas y sencillas					X
La elaboración de tareas te ha resultado fácil					X
El programa permite encontrar y consultar fácilmente tareas guardadas anteriormente					X
CONTENIDOS					
Clasificación adecuada de tareas					X
Los objetivos perseguidos en cada opción son fácilmente identificables					X
La calidad técnica de los vídeos te ha parecido apropiada					X

Psicología Infantil
Dra. Dolores Salgado
PSICOLOGA INFANTIL Y PSICOREHABILITADORA
FOLIO Nº.56 Nº. 1412

Anexo 21.

Los vídeos se entienden con facilidad y ayudan a comprender el desarrollo de las tareas					
AYUDA					
La Ayuda resulta clara, accesible y de fácil navegación					
La Ayuda de la app ha resuelto dudas que te iban surgiendo					
La aplicación móvil detecta los errores de manejo e informa de lo que se debe hacer					
FUNCIONAMIENTO / EFICACIA					
No han surgido errores que obliguen a interrumpir la acción		X			
La velocidad de acceso a la información y de paso de una pantalla a otra es apropiada					
La aplicación facilita la labor del usuario en lo referente al diseño y planificación de tareas					
COMPROMISO					
La aplicación ha respondido a tus expectativas					X
Recomendarías la aplicación móvil a otros usuarios					X

Comentarios abiertos.

Indica lo que destacarías como más interesante de la aplicación móvil.

Indica lo que destacarías como menos interesante de la aplicación móvil.

¿Qué tipo de contenidos o utilidades has observado que falten?

Indica sugerencia, modificación que te gustaría que se llevasen a cabo.

Si tienes oportunidad, ¿seguirías utilizando la aplicación en el futuro?

Anexo 22.

Usuario 1 Pamela Contreras

Con el objetivo de obtener información relevante para nuestro estudio, solicitamos 15 minutos de tu tiempo para contestar, con la mayor sinceridad posible, el siguiente cuestionario anónimo. Califica las siguientes afirmaciones del 1 al 5 según tu grado de acuerdo con las mismas, siendo 1: muy en desacuerdo 2: algo en desacuerdo 3: ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4: algo de acuerdo y 5: muy de acuerdo.

PRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
La estética general es adecuada					X
Los colores empleados respetan la comodidad visual del usuario					X
La información de las pantallas es clara y resulta suficiente para su comprensión					X
Los elementos gráficos utilizados facilitan su manejo				X	
La elección de opciones se realiza mediante menús y botones claros y fácilmente accesibles					X
INTERACTIVIDAD					
La aplicación permite suficiente intercambio de información entre software y usuario					X
Como usuario has encontrado libertad en las elecciones que has realizado en las diferentes pantallas					X
El programa te ayuda convenientemente cuando introduces algún dato incorrecto					X
MANEJO					
La aplicación móvil ha resultado ser de fácil manejo					X
La aplicación móvil es intuitiva					X
Es posible moverse con facilidad de una parte a otra de la app					X
Búsquedas rápidas y sencillas					X
La elaboración de tareas te ha resultado fácil				X	
El programa permite encontrar y consultar fácilmente tareas guardadas anteriormente				X	
CONTENIDOS					
Clasificación adecuada de tareas					X
Los objetivos perseguidos en cada opción son fácilmente identificables				X	
La calidad técnica de los vídeos te ha parecido apropiada					X

Anexo 23.

Los vídeos se entienden con facilidad y ayudan a comprender el desarrollo de las tareas					X
AYUDA					
La Ayuda resulta clara, accesible y de fácil navegación				X	
La Ayuda de la app ha resuelto dudas que te iban surgiendo				X	
La aplicación móvil detecta los errores de manejo e informa de lo que se debe hacer			X		
FUNCIONAMIENTO / EFICACIA					
No han surgido errores que obliguen a interrumpir la acción	X				
La velocidad de acceso a la información y de paso de una pantalla a otra es apropiada			X		
La aplicación facilita la labor del usuario en lo referente al diseño y planificación de tareas				X	
COMPROMISO					
La aplicación ha respondido a tus expectativas				X	
Recomendarías la aplicación móvil a otros usuarios					X

Comentarios abiertos.

Indica lo que destacarías como más interesante de la aplicación móvil.

Indica lo que destacarías como menos interesante de la aplicación móvil.

¿Qué tipo de contenidos o utilidades has observado que falten?

Indica sugerencia, modificación que te gustaría que se llevasen a cabo.

Si tienes oportunidad, ¿seguirías utilizando la aplicación en el futuro?

Sí, claro

Anexo 24.

Usuario 2 Iveth Saransing

Con el objetivo de obtener información relevante para nuestro estudio, solicitamos 15 minutos de tu tiempo para contestar, con la mayor sinceridad posible, el siguiente cuestionario anónimo. Califica las siguientes afirmaciones del 1 al 5 según tu grado de acuerdo con las mismas, siendo 1: muy en desacuerdo 2: algo en desacuerdo 3: ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4: algo de acuerdo y 5: muy de acuerdo.

PRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
La estética general es adecuada					X
Los colores empleados respetan la comodidad visual del usuario				X	
La información de las pantallas es clara y resulta suficiente para su comprensión					X
Los elementos gráficos utilizados facilitan su manejo					X
La elección de opciones se realiza mediante menús y botones claros y fácilmente accesibles					X
INTERACTIVIDAD					
La aplicación permite suficiente intercambio de información entre software y usuario				X	
Como usuario has encontrado libertad en las elecciones que has realizado en las diferentes pantallas					X
El programa te ayuda convenientemente cuando introduces algún dato incorrecto					X
MANEJO					
La aplicación móvil ha resultado ser de fácil manejo				X	
La aplicación móvil es intuitiva				X	
Es posible moverse con facilidad de una parte a otra de la app				X	
Búsquedas rápidas y sencillas			X		
La elaboración de tareas te ha resultado fácil			X		
El programa permite encontrar y consultar fácilmente tareas guardadas anteriormente				X	
CONTENIDOS					
Clasificación adecuada de tareas				X	
Los objetivos perseguidos en cada opción son fácilmente identificables					X
La calidad técnica de los vídeos te ha parecido apropiada					X

Anexo 25.

Los vídeos se entienden con facilidad y ayudan a comprender el desarrollo de las tareas				X	
AYUDA					
La Ayuda resulta clara, accesible y de fácil navegación				X	
La Ayuda de la app ha resuelto dudas que te iban surgiendo				X	
La aplicación móvil detecta los errores de manejo e informa de lo que se debe hacer			X		
FUNCIONAMIENTO / EFICACIA					
No han surgido errores que obliguen a interrumpir la acción		X			
La velocidad de acceso a la información y de paso de una pantalla a otra es apropiada		X			
La aplicación facilita la labor del usuario en lo referente al diseño y planificación de tareas			X		
COMPROMISO					
La aplicación ha respondido a tus expectativas				X	
Recomendarías la aplicación móvil a otros usuarios					X

Comentarios abiertos.

Indica lo que destacarías como más interesante de la aplicación móvil.

Indica lo que destacarías como menos interesante de la aplicación móvil.

¿Qué tipo de contenidos o utilidades has observado que falten?

Indica sugerencia, modificación que te gustaría que se llevasen a cabo.

Si tienes oportunidad, ¿seguirías utilizando la aplicación en el futuro?

Anexo 26.

Usuario 3 Camila Salazar.

Con el objetivo de obtener información relevante para nuestro estudio, solicitamos 15 minutos de tu tiempo para contestar, con la mayor sinceridad posible, el siguiente cuestionario anónimo. Califica las siguientes afirmaciones del 1 al 5 según tu grado de acuerdo con las mismas, siendo 1: muy en desacuerdo 2: algo en desacuerdo 3: ni en desacuerdo, ni de acuerdo 4: algo de acuerdo y 5: muy de acuerdo.

PRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
La estética general es adecuada					X
Los colores empleados respetan la comodidad visual del usuario					X
La información de las pantallas es clara y resulta suficiente para su comprensión					X
Los elementos gráficos utilizados facilitan su manejo					X
La elección de opciones se realiza mediante menús y botones claros y fácilmente accesibles					X
INTERACTIVIDAD					
La aplicación permite suficiente intercambio de información entre software y usuario					X
Como usuario has encontrado libertad en las elecciones que has realizado en las diferentes pantallas					X
El programa te ayuda convenientemente cuando introduces algún dato incorrecto					X
MANEJO					
La aplicación móvil ha resultado ser de fácil manejo					X
La aplicación móvil es intuitiva					X
Es posible moverse con facilidad de una parte a otra de la app					X
Búsquedas rápidas y sencillas					X
La elaboración de tareas te ha resultado fácil				X	
El programa permite encontrar y consultar fácilmente tareas guardadas anteriormente				X	
CONTENIDOS					
Clasificación adecuada de tareas					X
Los objetivos perseguidos en cada opción son fácilmente identificables					X
La calidad técnica de los vídeos te ha parecido apropiada					

Anexo 27.

Los vídeos se entienden con facilidad y ayudan a comprender el desarrollo de las tareas					X
AYUDA					
La Ayuda resulta clara, accesible y de fácil navegación				X	
La Ayuda de la app ha resuelto dudas que te iban surgiendo					X
La aplicación móvil detecta los errores de manejo e informa de lo que se debe hacer					X
FUNCIONAMIENTO / EFICACIA					
No han surgido errores que obliguen a interrumpir la acción					X
La velocidad de acceso a la información y de paso de una pantalla a otra es apropiada					
La aplicación facilita la labor del usuario en lo referente al diseño y planificación de tareas					
COMPROMISO					
La aplicación ha respondido a tus expectativas					
Recomendarías la aplicación móvil a otros usuarios					

Comentarios abiertos.

Indica lo que destacarías como más interesante de la aplicación móvil.

Indica lo que destacarías como menos interesante de la aplicación móvil.

¿Qué tipo de contenidos o utilidades has observado que falten? completo

Indica sugerencia, modificación que te gustaría que se llevasen a cabo. no.

Si tienes oportunidad, ¿seguirías utilizando la aplicación en el futuro? si.

Actividad

Anexo 28.

Bienvenido a Wiñay



Siguiente

¿Ya tienes una cuenta? Iniciar sesión

Anexo 29.

Manual de estimulación temprana socio-afectiva



El mayor desarrollo psicomotor y socioafectivo se contruye al 1er año

Siguiente

¿Ya tienes una cuenta? Iniciar sesión

Anexo 30.

¿Como funciona?

Vinculación afectiva
Estimulación temprana

Apoyar al desarrollo
Actividades al día

Progreso
Reporte de progreso personalizado

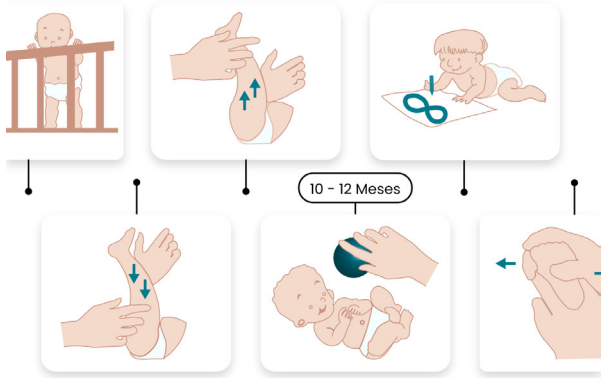
Foro
Información relevante

Siguiente

¿Ya tienes una cuenta? Iniciar sesión

Anexo 31.

Explora actividades y consejos.



Exponer frecuentemente a tu hijo a estímulos y experiencias únicas ayudarán de por vida en su desarrollo psicomotor y socio-afectivo

Siguiente

¿Ya tienes una cuenta? Iniciar sesión

Anexo 32.

Cuéntanos sobre tu bebé

Ayúdenos a personalizar su programa según las necesidades de su bebé compartiendo información básica primordial

Niña Niño

Nombre del bebé

Fecha de nacimiento

Bebé nacido prematuramente

Cuidador del niño

Siguiente

Anexo 33.

Cuéntanos sobre tu bebé

Ayúdenos a personalizar su programa según las necesidades de su bebé compartiendo información básica primordial

Niña Niño

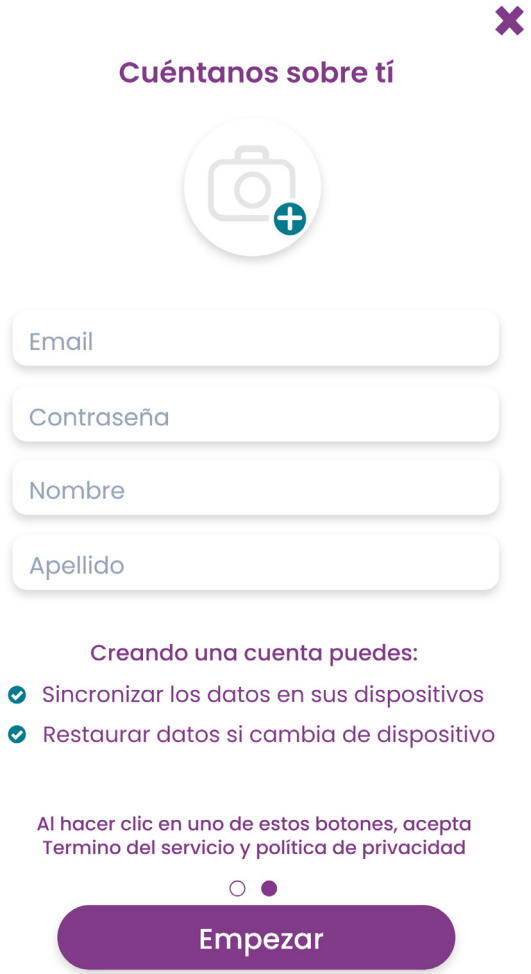
Nombre del bebé

Fecha de nacimiento

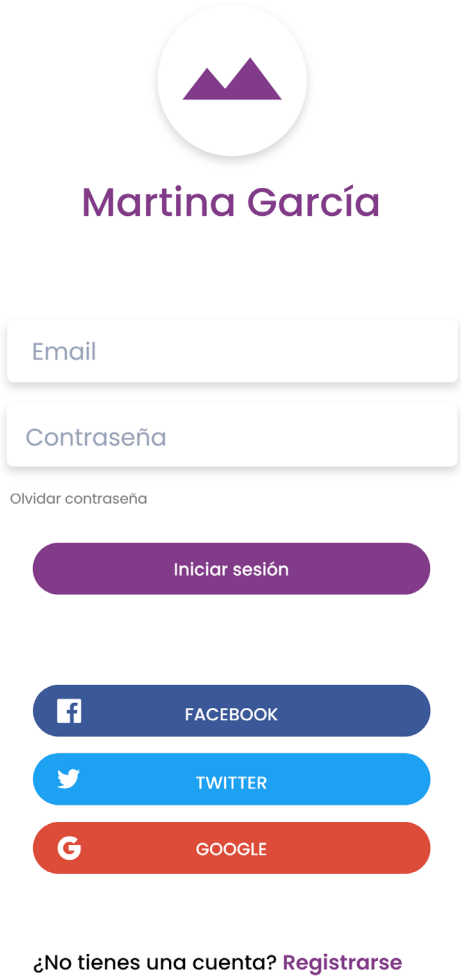
Bebé nacido prematuramente

Abuela
Abuelo
Madre
Padre
Tía
Tío

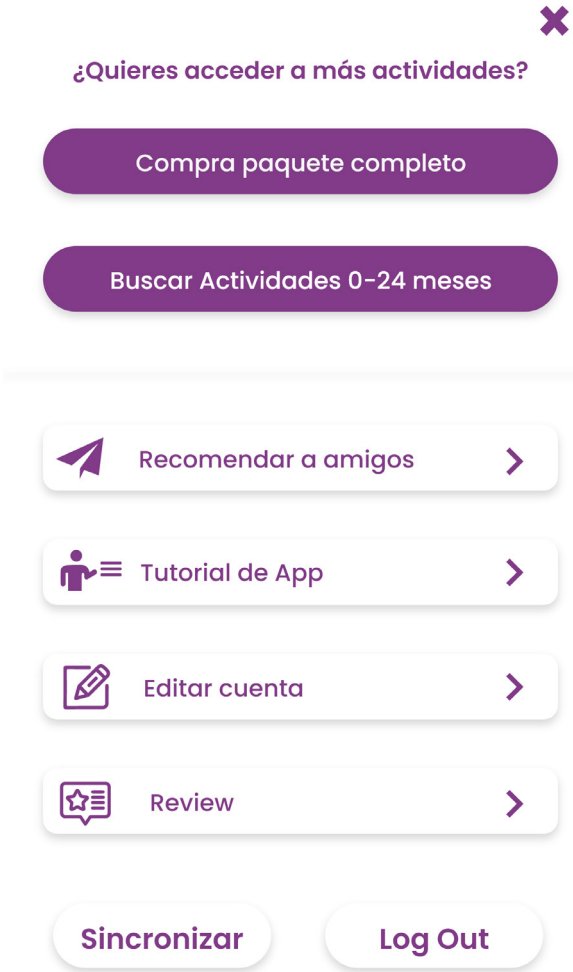
Anexo 34.



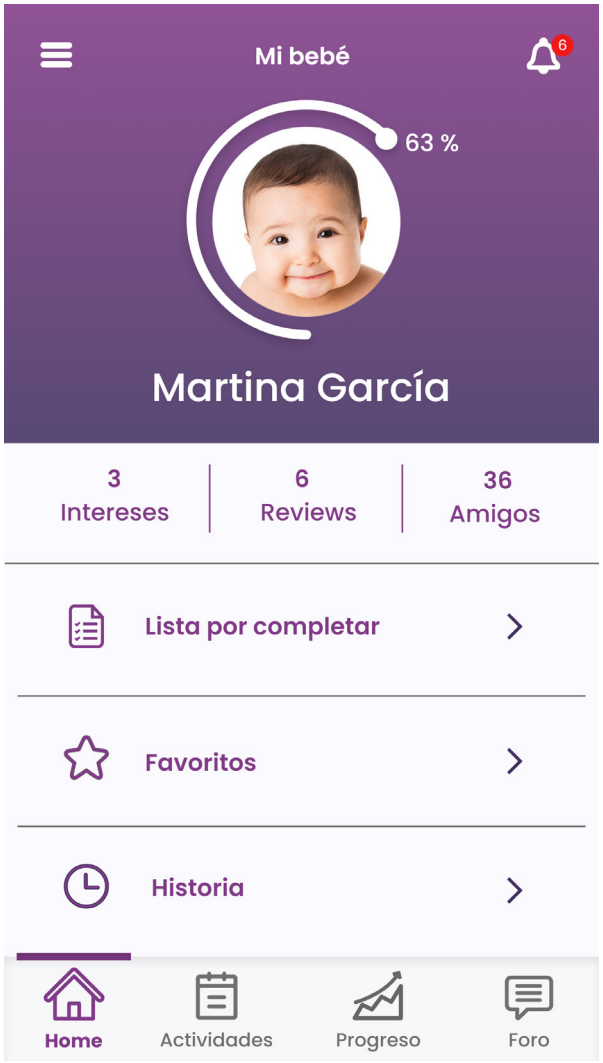
Anexo 35.



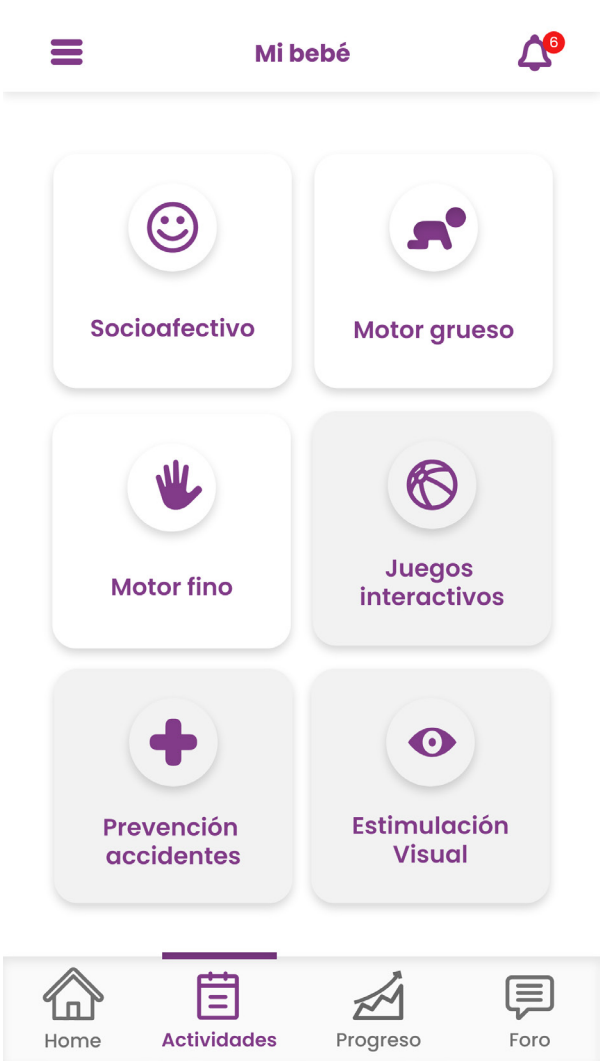
Anexo 36.



Anexo 37.



Anexo 38.



Anexo 39.



Anexo 40.

Regresar

Socioafectivo
Ordeño Indio
1:53



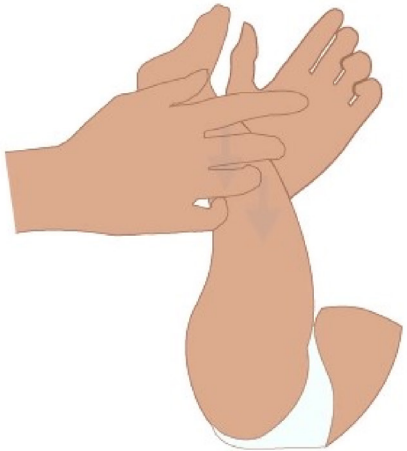
Descripción:
Sostenga el pie del bebé a la altura del tobillo, forme con la otra mano la letra C y aplique un masaje desde la nalga hasta el tobillo.

Home | **Actividades** | Progreso | Foro

Anexo 41.

Regresar

Socioafectivo
Ordeño Sueco
0:54



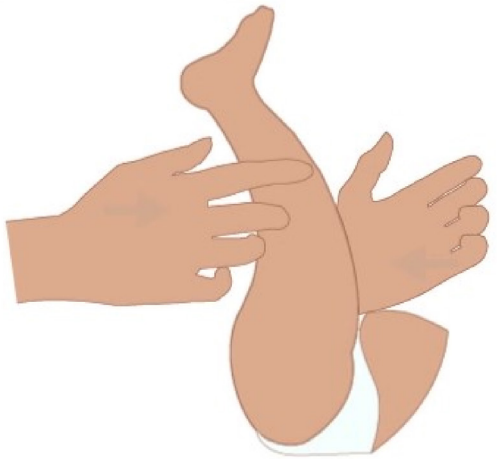
Descripción:
Sostenga el pie del bebé a la altura del tobillo, forme con la otra mano la letra C y aplique un masaje desde el tobillo hacia la nalga.

Home | **Actividades** | Progreso | Foro

Anexo 42.

Regresar

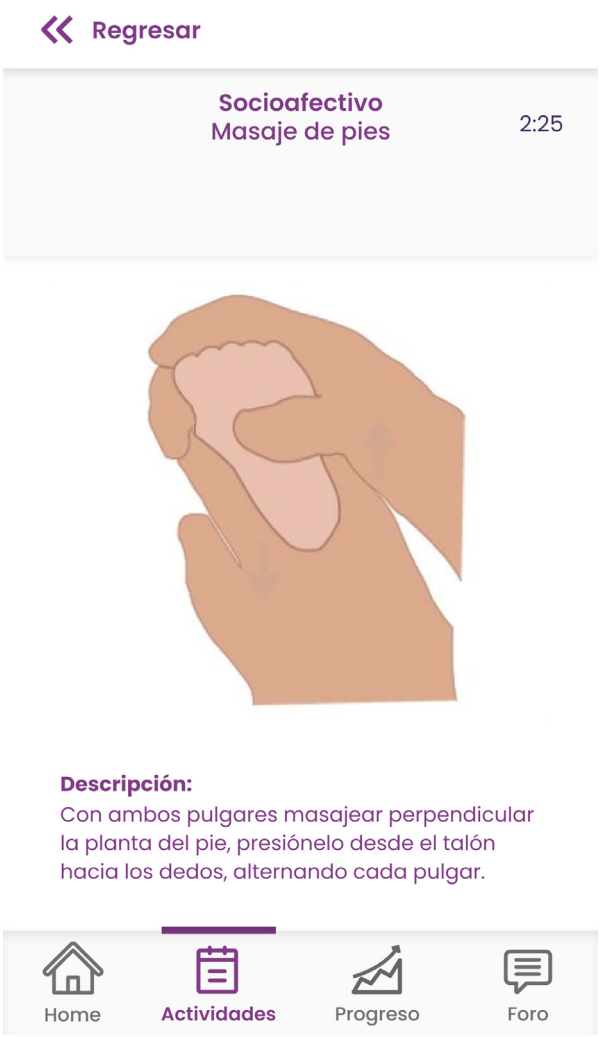
Socioafectivo
Enrrollado
1:35



Descripción:
Sostenga con ambas manos una de las piernas del bebé y realice un movimiento giratorio desde la rodilla hacia el tobillo, repetir en otra pierna.

Home | **Actividades** | Progreso | Foro

Anexo 43.



Anexo 44.



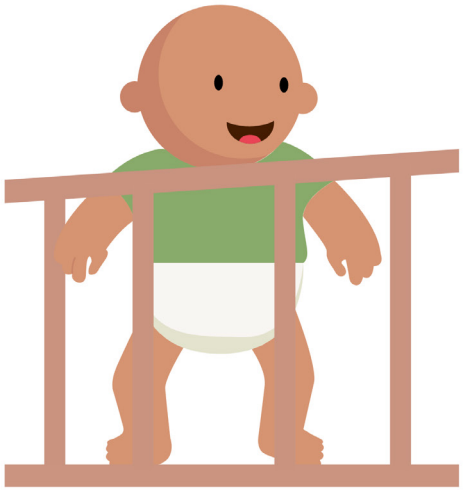
Anexo 45.



Anexo 46.

Regresar

Motor Grueso
Intento caminata 0:54



Descripción:
Motívele a caminar sostenido alrededor de un objeto que le brinde confianza y seguridad.

Home | **Actividades** | Progreso | Foro

Anexo 47.

Regresar

Motor Grueso
Intento voltear cuerpo 1:35



Descripción:
Acueste al bebé boca arriba de una superficie cómoda, doble ligeramente una de sus piernas y mantenga extendida la otra.

Home | **Actividades** | Progreso | Foro

Anexo 48.

Regresar

Motor Grueso
Intento de gateo 2:25



Descripción:
Acueste al niño o niña boca abajo y coloque al frente a una pequeña distancia objetos llamativos y motívele a tratar de alcanzarlos.

Home | **Actividades** | Progreso | Foro

Anexo 49.

Motor Fino

Para tu bebé | Catálogo

Categoría

Motor Fino

12 a 15 Meses
Agarre de pinza: agarrar objetos pequeños.

15 a 18 Meses
Garabatear con crayones.

18 a 21 Meses
Armar torres con objetos.

21 a 24 Meses
Arrugar y rasgar papel.

Home | Actividades | Progreso | Foro

Anexo 50.

Regresar

Motor Fino
Manipular objetos
1:53



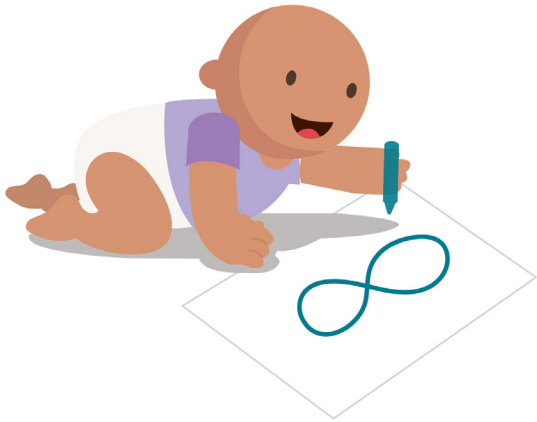
Descripción:
Ofrézcale al bebé objetos llamativos e invítelos a tomarlos con las manos y que manipule los mismos con ambas manos.

Home | Actividades | Progreso | Foro

Anexo 51.

Regresar

Motor Fino
Garabatear
0:54



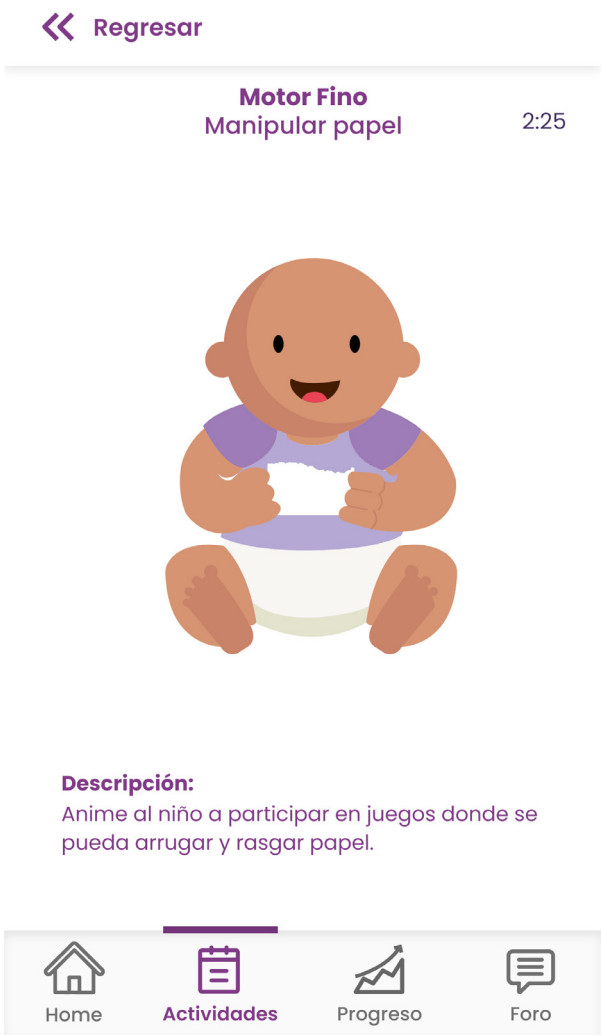
Descripción:
Facilite al niño o niña crayones no tóxicos de varios colores para que los utilice y pueda realizar garabatos espontáneamente.

Home | Actividades | Progreso | Foro

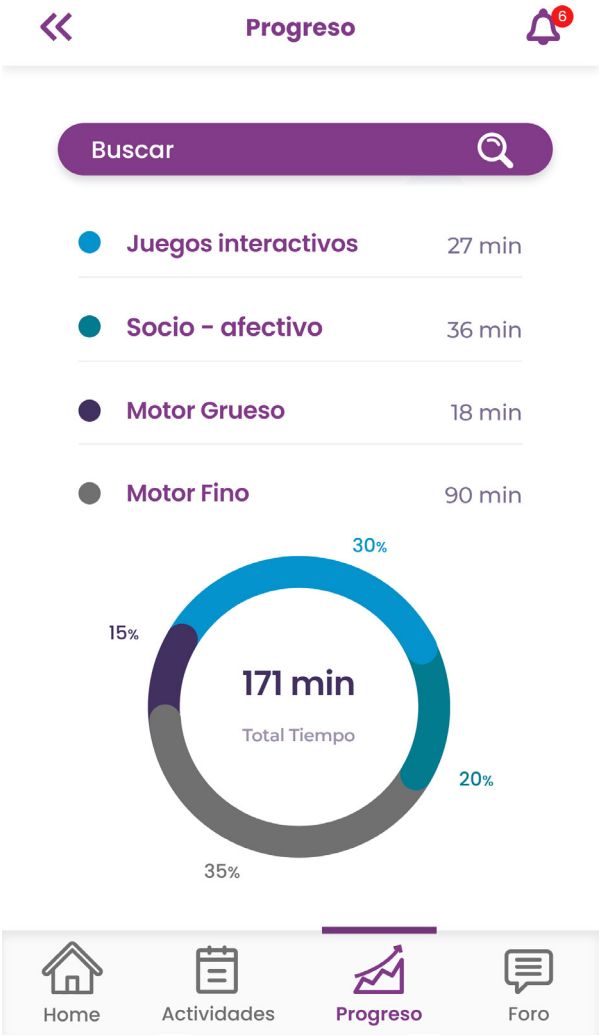
Anexo 52.



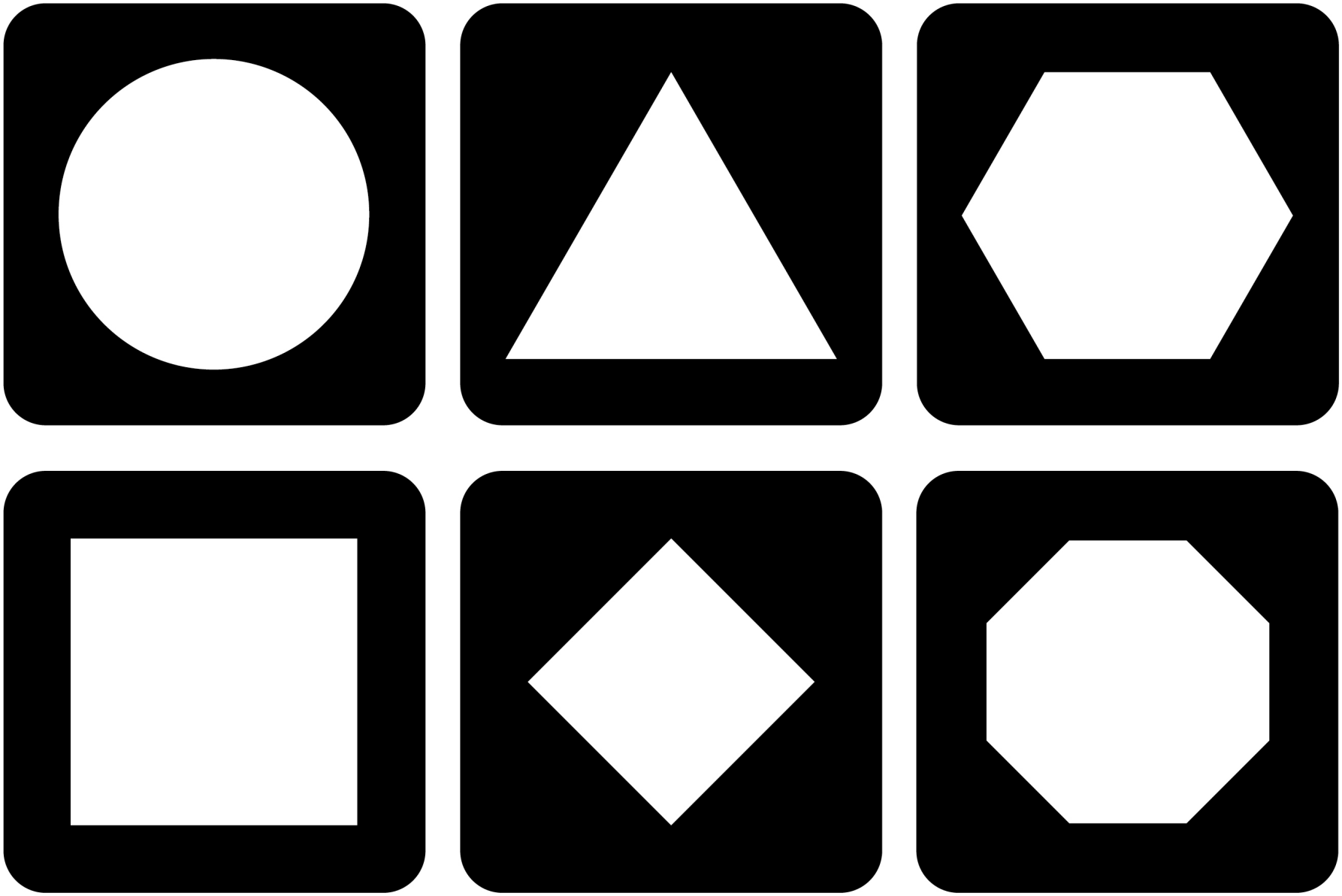
Anexo 53.



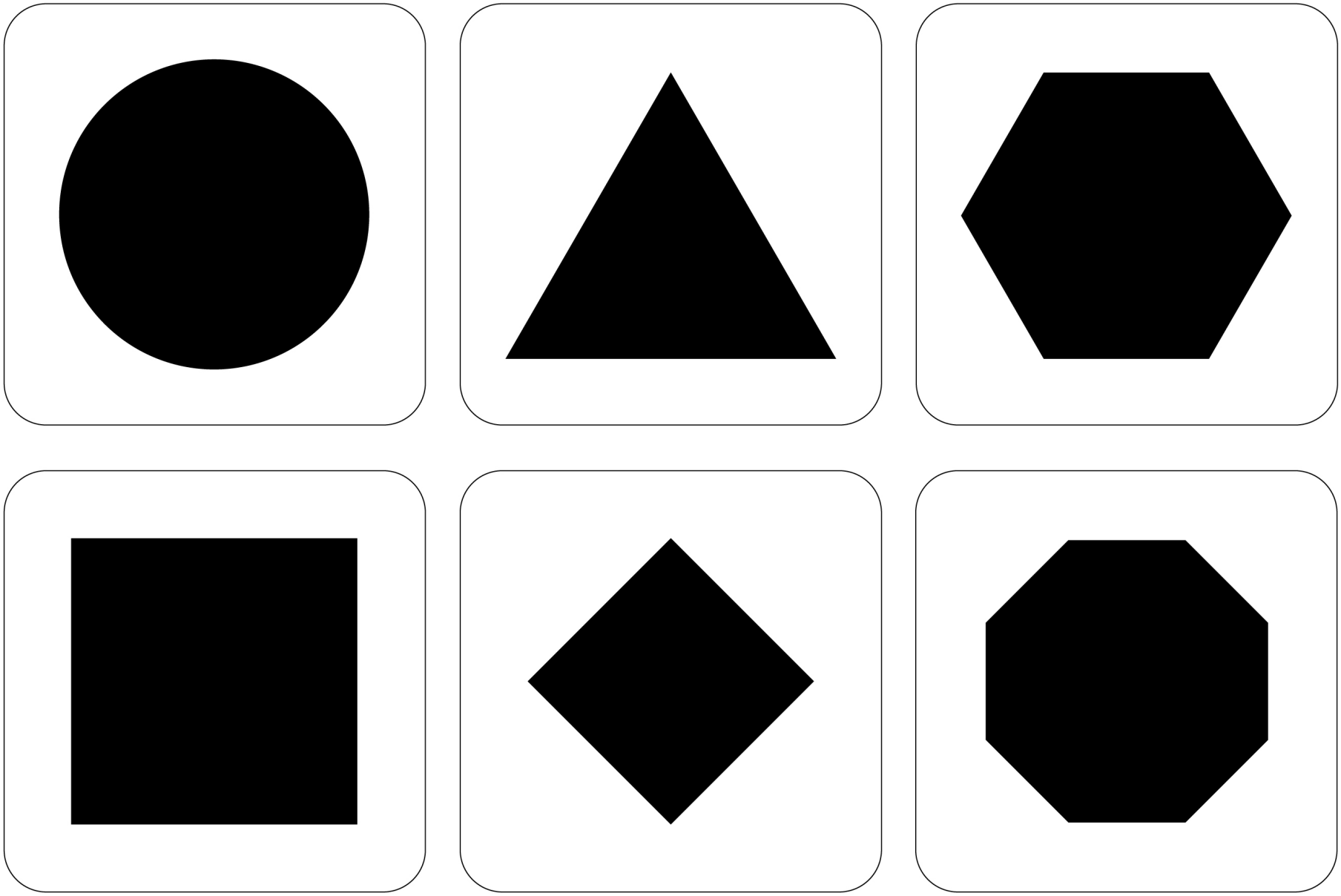
Anexo 54.



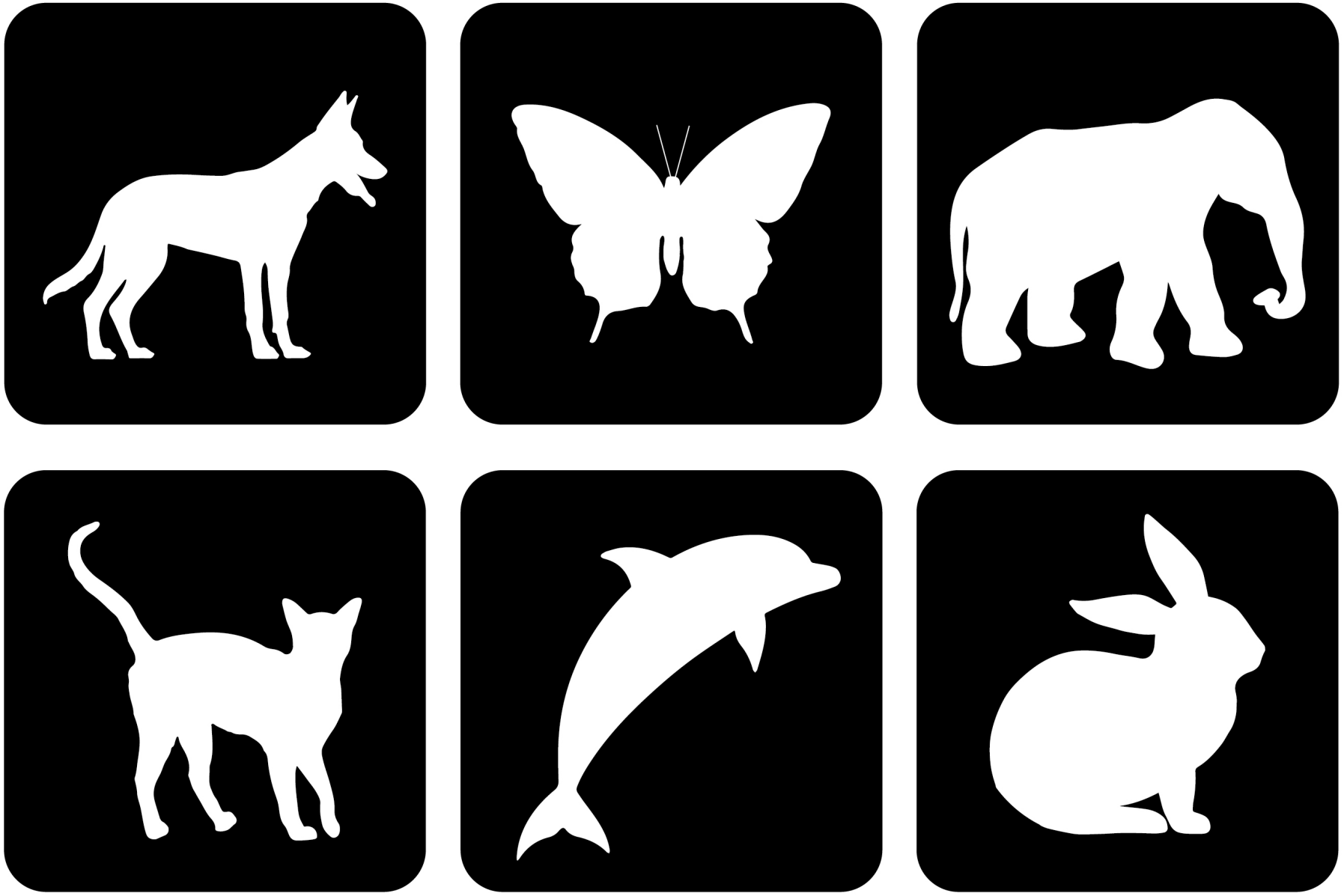
Anexo 55.



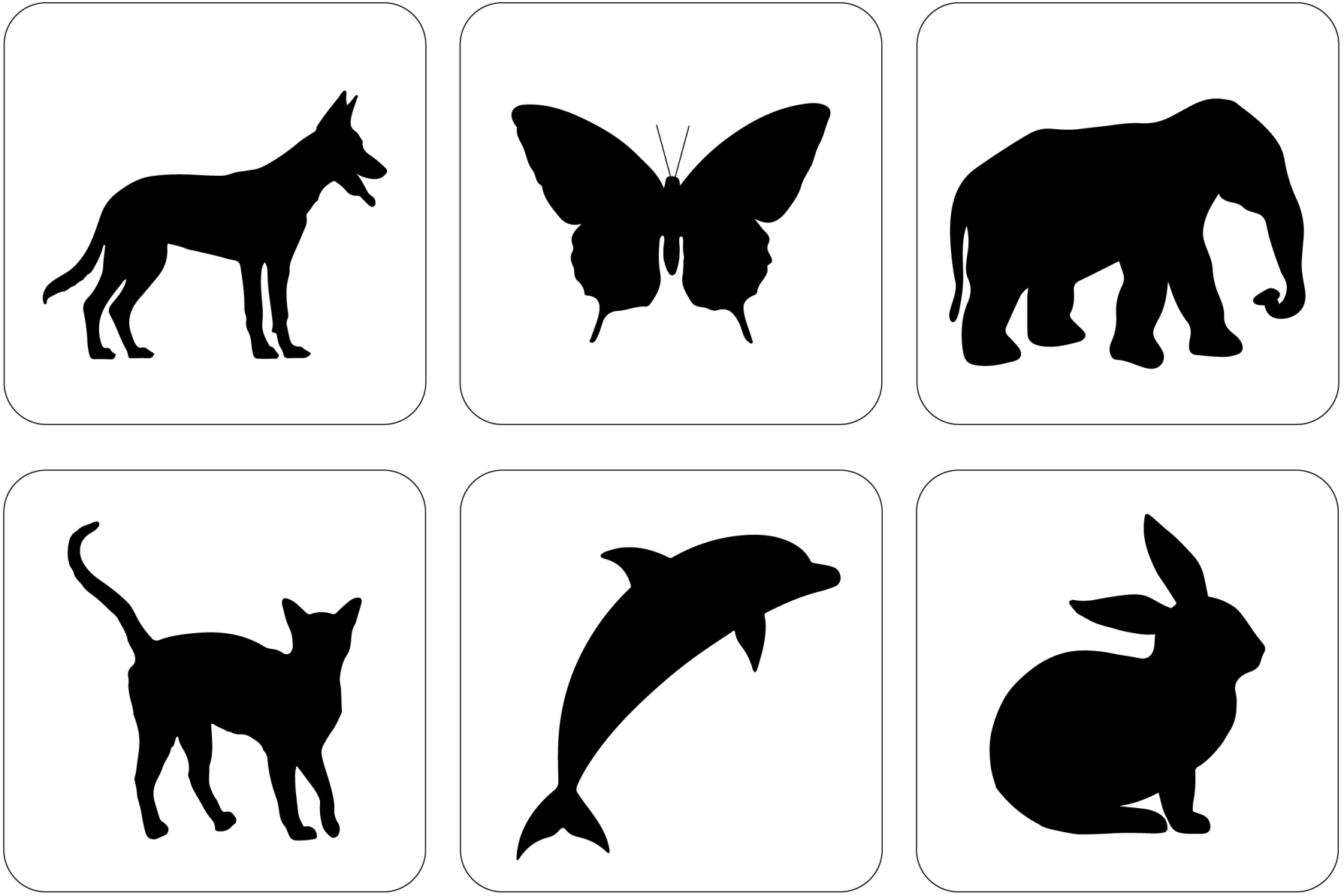
Anexo 56.



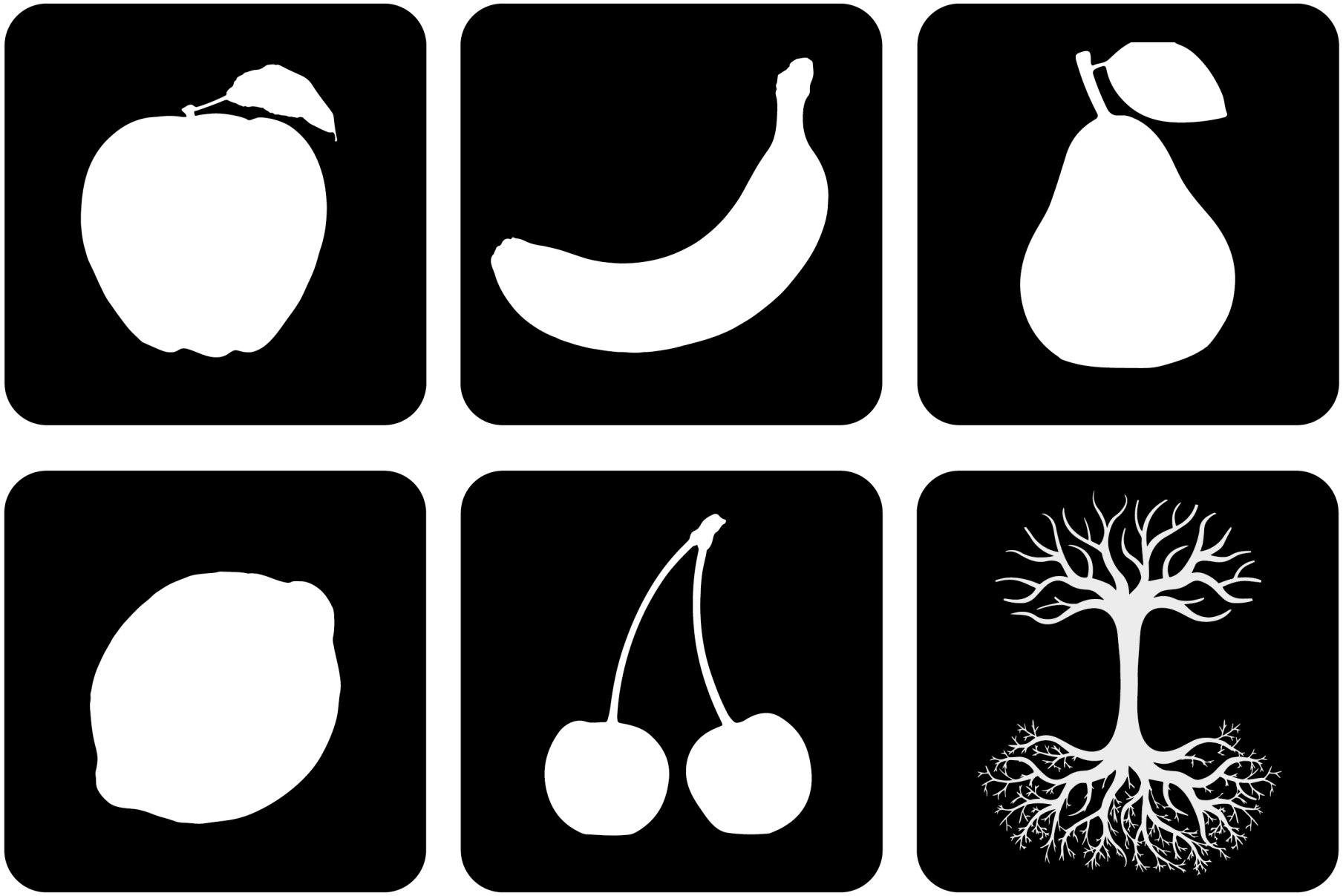
Anexo 57.



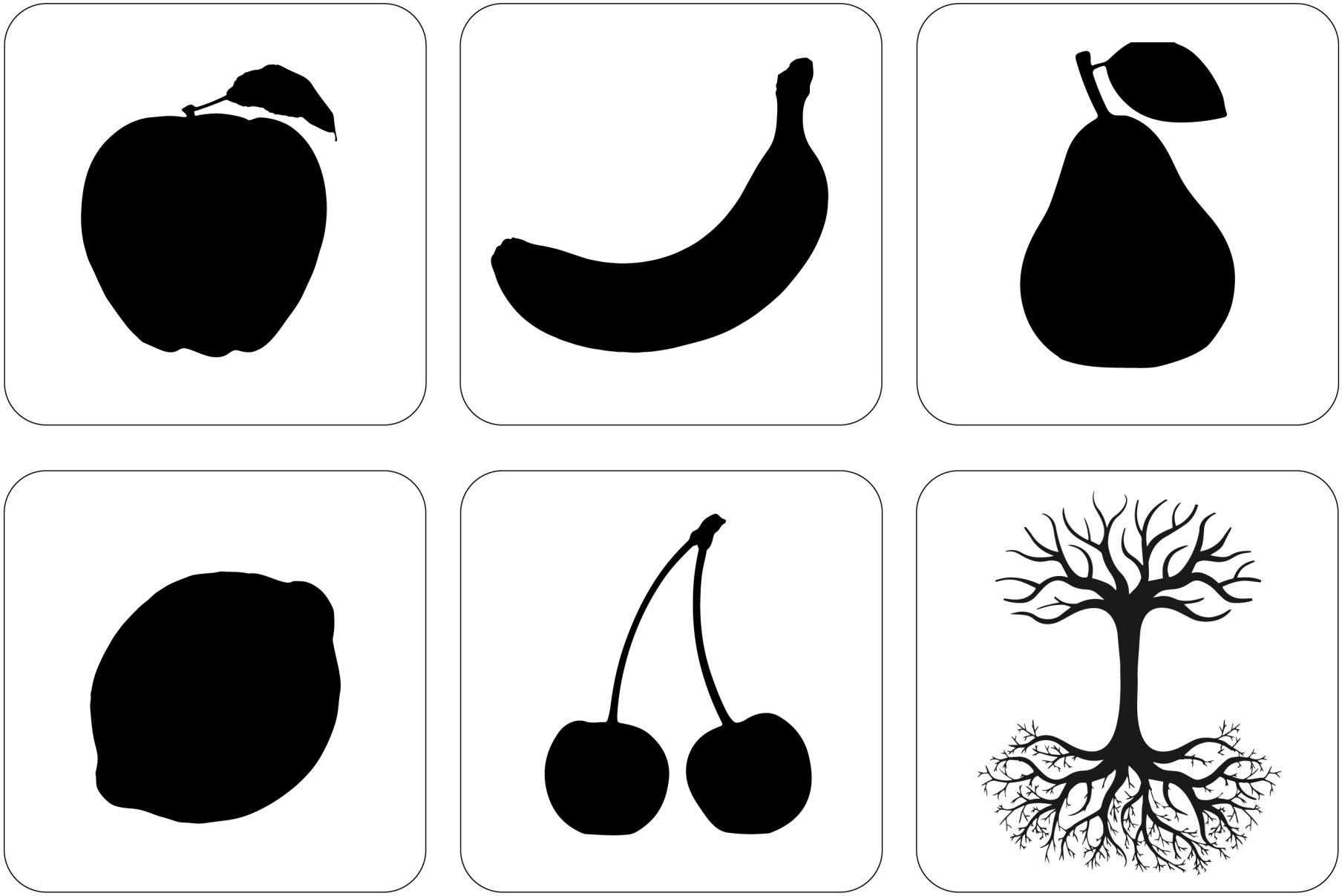
Anexo 58.



Anexo 59.



Anexo 60.



Anexo 61.

TABLA PARA EL CALCULO DE PRECIO DE DISEÑO

(Basado en horas de trabajo creativo y operativo)

Cliente:	Consultorio pediátrico Agape
Contacto:	Dra. Gina Montúfar
Proyecto:	Diseño gráfico de una guía digital interactiva que brinde acompañamiento a madres adolescentes para el fortalecimiento del vínculo afectivo y el desarrollo psicomotor de sus hijos de 0 a 24 meses de edad en el centro médico Agape ubicado en la Parroquia de Sangolquí.
Producto:	Aplicación movil
Características:	Aplicación que contenga ejercios de estimulacion tempranana y que ayuden al desarrollo psicomotor y socioafectivo

1 — DISEÑO (400h)

CREATIVO	VALOR BASE PARA EL CALCULO	$ 834.58
Total horas laborables al mes		180
Valor hora		$ 5.22
Horas estimadas de trabajo creativo		300
Valor bruto por Diseño Creativo		$ 1.564,83

OPERATIVO	VALOR BASE PARA EL CALCULO	$ 417.29
Total horas laborables al mes		160
Valor hora		$ 2.61
Horas estimadas de trabajo operativo		150
Valor bruto por trabajo operativo		$ 391.21

VALOR BRUTO POR DISEÑO	**$ 1.956.04**
DIAS LABORABLES	**57 día(s)**

2

Gastos Variables	Cantidad		V.U.	Subtotal
Ilustrador (Ilustración)	1		$ 300,00	$ 300,00
Fotógrafo (Fotografía)	1		$ -	$ -
Programador (Programación)	1		$ 1.500,00	$ 1.500,00
Diagramador (Diagramación por pág)	1		$ -	$ -
Corrector de estilo (Corrección por página)	1			$ -
Productor Audiovisual	1		$ -	$ -
Dibujante 3D - (Dibujo 3D)	1		$ -	$ -
Arte finalista (Arte final - revisión)	1		$ -	$ -
App designer	1		$ -	$ -
Animador 2D - 3D / Animación	1		$ -	$ -
Consultor / Consultoría	1		$ -	$ -
VALOR BRUTO POR MOD				**$ 1.800,00**

3

TRANSPORTE *	Cantidad		V.U.	Subtotal
Gasolina	0		$ -	$ -
Mantenimiento de auto	0		$ -	$ -
Taxi	30		$ 2,50	$ 75,00
Bus	120		$ 0,50	$ 60,00
Envíos por correo	0		$ -	$ -
Avión	0		$ -	$ -
Viáticos chofer	0		$ -	$ -
Mensajería	0		$ -	$ -
Fletes	0		$ -	$ -
SUB-TOTAL TRANSPORTE				**$ 135,00**

Anexo 62.

4

Producción, modelos, prototipos *	Cantidad		V.U.	Subtotal
Machote, modelo, prototipos	1		$ -	$ -
Impresiones (papel, cartulina)	1		$ -	$ -
Terminados gráficos	1		$ -	$ -
Digitalización	1		$ -	$ -
Planos impresos	1		$ -	$ -
Láminas de presentación	1		$ -	$ -
Empaques	1		$ -	$ -
SUB TOTAL IMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN DE MODELOS				**$ -**

5

EQUIPOS DE OFICINA (h)	*susceptible de descuento*	
Computador de escritorio		$ 1.200.00
Computador portátil		$ 420.00
Impresora		$ 200.00
Cámara fotográfica		$ 600.00
Monitor HD		$ 150.00
Tableta gráfica		$ 200.00
Scanner		$ -
Disco duro externo		$ 120.00
Router		$ 80.00
Proyector de video		$ -
Tablet		$ -
Smartphone		$ 200.00
Teléfono fijo		$ 50.00
Valor inicial (colocar el valor de todos los equipos a depreciar)		**$ 3.220,00**
Período de vida útil (en años)		3
TOTAL DEPRECIACIÓN ANUAL		$ 1.073,33
Mensual		$ 89,44
Diaria		$ 4.26
Valor por Hora		$ 0.53
SUB TOTAL EQUIPOS DE OFICINA		**$ 239,58**

6

MATERIALES E INSUMOS DE OFICINA - INSTRUMENTOS DE USO DIARIO (h)		
Perforadora		$ 6.00
Grapadora		$ 8.00
Sello		$ -
Estilete		$ 3.00
Tijeras		$ 2.00
Lápices de color		$ 7.00
Rotuladores		$ 5.00
Resma de papel		$ 4.00
Cinta adhesiva		$ 0.60
Masquin		$ 0.95
Clips		$ -
Tachuelas		$ -
Carpetas		$ -
Sobres		$ -
Valor inicial (colocar el valor de todos los instrumentos)		**$ 36.55**
Período de vida útil (en años)		4
TOTAL DEPRECIACIÓN ANUAL		$ 9.14
Mensual		$ 0.76
Diaria		$ 0.03
Valor por Hora		$ 0.00
SUB TOTAL MATERIALES E INSUMOS DE OFICINA		**$ 1.43**

Anexo 63.

7	**MUEBLES Y ENSERES (h)**		
	Escritorio de recepción	$	-
	Estación de trabajo	$	350.00
	Sillón de oficina	$	-
	Silla giratoria	$	55.00
	Mesa de reuniones	$	-
	Anaquel	$	-
	Valor inicial (colocar el valor de todos los equipos a depreciar)	**$**	**405.00**
	Período de vida útil (en años)		5
	Depreciación anual	$	81.00
	Mensual	$	6.75
	Diaria	$	0.23
	Valor por Hora	$	0.03
	SUB TOTAL EQUIPOS DE OFICINA	**$**	**12.66**

	ARRIENDO (h)	**Factura**	**Diario**	**Hora**		**Subtotal**
8	Valor	0	0	0.00	$	-
	SUB TOTAL DEPRECIACIÓN				**$**	**-**

	Servicios Básicos	**Planilla**	**Diario**	**Hora**		**Subtotal**
	Gastos de energía eléctrica	0	0.00	0.00	$	-
	Gastos de Agua	10	0.33	0.01	$	6.25
	Gastos de telefonía fija	0	0.00	0.00	$	-
9	Datos y Voz	10	0.33	0.01	$	6.25
	Internet	0	0.00	0.00	$	-
	Alarma	0	0.00	0.00	$	-
	Seguro	0	0.00	0.00	$	-
	SUB TOTAL SERVICIOS				**$**	**12.50**

	RESUMEN				
1	**Honorarios profesionales**			$	**1.956,04**
2	**Mano de Obra directa**			$	**1.800,00**
3	**Transporte**			$	**135,00**
4	**Producción, modelos, prototipos**			$	**-**
5	**Equipos de oficina**			$	**239,58**
6	**Materiales e insumos de oficina**			$	**1,43**
7	**Muebles y enseres**			$	**-**
8	**Arriendo**			$	**-**
9	**Servicios básicos**			$	**12,50**
	SUB TOTAL PRESUPUESTO			$	4.144,55
	Experiencia del diseñador	0 % - 50 %	1%	$	41,45
	Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	0% - 100 %	1%	$	41,45
	Imprevistos		10%		414,45
	TOTAL PRESUPUESTO			**$**	**4.641,89**

** Presupuesto no incluye impuestos.*

Elaborado por:		
Tiempo de entrega:	57	día(s)
Fecha:		viernes, 24 de Junio de 2022

Anexo 64.