

*Galileo*  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**UNIVERSIDAD GALILEO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene  
a niños entre 5 a 10 años de edad que asisten a las Clínicas Médicas Pediátricas.

Guatemala, Guatemala 2014

**Proyecto de Graduación**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

**ELABORADO POR:**

Fryda Eugenia Calderón Márquez

No de Carné: 09000300

Para optar al título de:

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, febrero 2014

Guatemala 05 de junio de 2013

Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de Proyecto de Graduación titulado:  
**DISEÑO DE GUÍA ILUSTRADA IMPRESA PARA ENSEÑAR HÁBITOS DE  
HIGIENE A NIÑOS ENTRE 5 A 10 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LAS  
CLÍNICAS MÉDICAS PEDIÁTRICAS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.**  
Asimismo solicito que la Licda. *Karla López*, sea quien me asesore en la elaboración  
del mismo.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
**Fryda Eugenia Calderón Márquez**  
09000300

  
\_\_\_\_\_  
**Licda. Karla López López**  
Asesor



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 09 de julio de 2013

Señorita  
**Fryda Eugenia Calderón Márquez**  
Presente

Estimada Señorita Calderón:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE GUÍA ILUSTRADA IMPRESA PARA ENSEÑAR HÁBITOS DE HIGIENE A NIÑOS ENTRE 5 A 10 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LAS CLÍNICAS MÉDICAS PEDIÁTRICAS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.** Asimismo, se aprueba a la Licda. Karla López, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
Decano  
Facultad de Ciencias de la Comunicación



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 11 de enero de 2014

**Licenciado**  
**Leizer Kachler**  
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el Proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE GUÍA ILUSTRADA IMPRESA PARA ENSEÑAR HÁBITOS DE HIGIENE A NIÑOS ENTRE 5 A 10 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LAS CLÍNICAS MÉDICAS PEDIÁTRICAS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014** Presentado por la estudiante: Fryda Eugenia Calderón Márquez, con número de carné: 09000300, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

  
Licda. Karla López  
Asesor



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

**Guatemala, 12 de febrero de 2014**

**Señorita  
Fryda Eugenia Calderón Márquez  
Presente**

Estimada Señorita Calderón:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 12 de junio de 2014.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE GUÍA ILUSTRADA IMPRESA PARA ENSEÑAR HÁBITOS DE HIGIENE A NIÑOS ENTRE 5 A 10 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LAS CLÍNICAS MÉDICAS PEDIÁTRICAS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014***, de la estudiante Fryda Eugenia Calderón Márquez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 17 de junio de 2014

**Señorita**  
**Fryda Eugenia Calderón Márquez**  
**Presente**

Estimada Señorita Calderón:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE GUÍA ILUSTRADA IMPRESA PARA ENSEÑAR HÁBITOS DE HIGIENE A NIÑOS ENTRE 5 A 10 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LAS CLÍNICAS MÉDICAS PEDIÁTRICAS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.** Presentado por la estudiante: Fryda Eugenia Calderón Márquez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

## **Autoridades**

### **Rector**

Dr. Eduardo Suger Cofiño

### **Vicerrectora**

Dra. Mayra de Ramírez

### **Vicerrector Administrativo**

Lic. Jean Paul Suger Castillo

### **Secretario General**

Lic. Jorge Retolaza

### **Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Leizer Kachler

### **Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Rualdo Anzueto

## **Dedicatoria**

A **Dios**, por brindarme la sabiduría y talento para desarrollarme en mi formación profesional durante estos cinco años de carrera.

A **mis padres:** Adelina Márquez M. de Calderón (Q.E.P.D)

Herlindo Calderón González (Q.E.P.D)

A **mis hermanos:** Dra. Mirna Calderón, por su apoyo y creer en mí

Licda. Nora Calderón, por su apoyo

Saúl Calderón

Fernando Márquez, por ser una persona especial, escucharme y apoyarme.

A **mi prima:** Blanca Calderón

A **Carlos Barrios**, por ser una persona especial en mi vida, brindarme su apoyo cuando más lo necesite.

A mi **Asesora de Tesis**, Licenciada **Karla López**, por su orientación, apoyo y paciencia en la elaboración del proyecto de tesis.

A mis **catedráticos**, por compartir sus conocimientos.

A la **Universidad Galileo**, mi casa de estudios, por abrirme sus puertas y realizar mi formación profesional.

A **Clínicas Médicas Pediátricas**, en especial a la **Doctora Virginia Irene González Secaira**, por brindarme su apoyo y ayuda necesaria en la realización del proyecto.

## Resumen

Clínicas Médicas Pediátricas no cuenta con una guía ilustrada para enseñar hábitos de higiene y orientar a los niños de 5 a 10 años a practicar los hábitos de higiene y así prevenir diversas enfermedades. Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños entre 5 a 10 años de edad que asisten a las Clínicas Médicas Pediátricas.

Para la elaboración de la guía impresa se llevó a cabo un proceso de investigación para recopilar información acerca de los hábitos de higiene, seguido se utilizó un mapa conceptual, el método galería de famosos para definir y estructurar el mensaje textual, bocetaje, propuesta preliminar, luego se procedió a validar.

Se utilizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por la Doctora de la clínica y clientes de la misma. En este proceso se evidenció la importancia de este proyecto, ya que el 97% estuvo de acuerdo en implementar la guía ilustrada impresa para los niños de 5 a 10 años que asisten a Clínicas Médicas Pediátricas, conformado por personas de un nivel socio- económico C, que poseen nivel de educación superior, licenciatura. Por último se procedió a validar con los expertos en las áreas de comunicación y diseño gráfico.

Se diseñó una guía impresa ilustrada para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de edad, que asisten a las Clínicas Médicas Pediátricas.

Se recomendó que la guía ilustrada impresa utilice los elementos básicos al manejar los criterios de tipografía, color y composición que constituyen la base de la diagramación.

## Índice

- Portada
  - I. Carta de solicitud de tema (estudiante a FACOM)
  - II. Carta de aprobación de tema y asesor (a) (FACOM a estudiante)
  - III. Carta de asesor (a) entera satisfacción del proyecto
  - IV. Carta de información de examen privado
  - V. Carta de corrector de estilo
  - VI. Carta de publicación del proyecto (FACOM a estudiante)
  - VII. Autoridades de la Universidad
  - VIII. Dedicatoria (opcional)
  - IX. Resumen o sinopsis
  - X. Hoja de autoría

## Índice

### Capítulo I

1.1 Introducción.....	1
-----------------------	---

### Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	3
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	3

2.3.2 Vulnerabilidad.....	3
2.3.3 Trascendencia.....	3
2.3.4 Factibilidad.....	4
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	4
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	4
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	4
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	4

### **Capítulo III: Objetivos de Diseño**

3.1 Objetivo General.....	5
3.2 Objetivos Específicos .....	5

### **Capítulo IV: Marco de referencia**

4.1 Información general del cliente.....	6
--	---

### **Capítulo V: Definición del grupo objetivo**

5.1 Perfil geográfico.....	8
5.2 Perfil demográfico.....	9
5.3 Perfil Psicográfico.....	9
5.4 Perfil conductual.....	10

### **Capítulo VI: Marco Teórico**

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	11
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la Comunicación y el Diseño.....	17

6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	32
--	----

## **Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar**

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	39
--	----

7.2 Conceptualización.....	43
----------------------------	----

7.2.1 Método.....	43
-------------------	----

7.2.2 Definición del concepto.....	47
------------------------------------	----

7.3 Bocetaje.....	48
-------------------	----

7.4 Propuesta preliminar.....	58
-------------------------------	----

## **Capítulo VIII: Validación técnica**

8.1 Población y muestreo.....	65
-------------------------------	----

8.2 Método e Instrumento.....	65
-------------------------------	----

8.3 Resultados e Interpretación de resultados .....	66
---	----

8.4 Cambios en base a los resultados.....	73
---	----

## **Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....**

## **Capítulo X: Producción, reproducción y distribución**

10.1 Plan de costos de elaboración.....	84
---	----

10.2 Plan de costos de producción.....	84
--	----

10.3 Plan de costos de reproducción.....	85
--	----

10.4 Plan de costos de distribución.....	86
10.5 Cuadro con resumen general de costos.....	86
<b>Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones</b>	
11.1 Conclusiones.....	87
11.2 Recomendaciones.....	88
<b>Capítulo XIII: Conocimiento general</b> .....	89
<b>Capítulo XIII: Referencias</b> .....	90
<b>Capítulo XIV: Anexos</b> .....	94

## Introducción

## Capítulo I

# Capítulo I

## 1.1 Introducción

Clínicas Médicas Pediátricas se dedica a la medicina de recién nacidos, niños y adolescentes con amplia trayectoria laboral de 22 años, cuenta con un ambiente agradable y trato personalizado para el paciente.

En Clínicas Médicas Pediátricas se detectó la necesidad de implementar la práctica de los hábitos de higiene en niños, para prevenir la propagación de gérmenes y diversas enfermedades que pongan en riesgo su salud.

Por esta razón se planteó una propuesta a través de las herramientas de comunicación y diseño a la Doctora Virginia González Secaira: diseñar una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños entre 5 a 10 años que visitan las Clínicas Médicas Pediátricas de forma atractiva y divertida.

La metodología que se utilizó para la elaboración del diseño de la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene fue a través de: la investigación bibliográfica, recopilación de información necesaria sobre el tema hábitos de higiene, ciencias auxiliares que respalda este proyecto, información necesaria del cliente, bocetaje de personaje e ilustraciones con imágenes adecuadas para niños para facilitar los mensajes utilizados, diagramación, tipografía y color que son elementos de suma importancia para la elaboración de la guía. Seguidamente, para llegar al concepto de diseño, se utilizó la herramienta Galería de famosos que consiste en elegir un autor que se convierte en consejero y, a través de

frases celebres, llegar al concepto adecuado. Para validar la funcionalidad de la guía ilustrada impresa, se utilizó la encuesta, dividida en tres partes: objetiva, semiológica y operativa. La encuesta se pasó al grupo objetivo, conformado por treinta encuestados, al cliente y a tres expertos en las áreas de comunicación y diseño gráfico de la Universidad Galileo.

La guía ilustrada impresa servirá a Clínicas Médicas Pediátricas, para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de una forma divertida y entretenida para prevenir enfermedades y llevar vida sana. Por lo que este tipo de guía brindará a la Clínica, valores que reflejan la atención y preocupación por sus pacientes.

# Problemática

## Capítulo II

## Capítulo II

**2.1 Contexto:** Clínicas Médicas Pediátricas ubicada en 4ª. Av. “A” 13-20 zona 9, clínica dedicada a la medicina de recién nacidos, niños y adolescentes, con una trayectoria de 22 años de experiencia en el campo, cuenta con un ambiente agradable y un trato personalizado para la satisfacción del paciente.



### *Problemática*

La higiene personal no es más que el aseo, limpieza y cuidado de nuestro cuerpo. Aunque es una parte importante de nuestra vida cotidiana. La práctica de los hábitos de higiene en los niños es cuestión de responsabilidad individual, que debe fomentarse a través de normas básicas en el hogar junto a la intervención de los padres, quienes deben dar el ejemplo. En Clínicas Médicas Pediátricas se detectó la necesidad de implementar una guía ilustrada para orientar a los niños de 5 a 10 años a practicar los hábitos de higiene y así prevenir diversas enfermedades, ya que es realmente indispensable educar a los niños desde las edades tempranas, para prevenir la propagación de gérmenes y enfermedades que pongan en riesgo su salud.

Con la implementación de la guía ilustrada se logrará que el niño aprenda de manera atractiva y divertida acerca de los hábitos de higiene que deben desarrollar, para llevar una vida sana. Al mismo tiempo, los padres de familia podrán detectar la preocupación de los médicos al implementar un material de apoyo que ayude a sus hijos a tener hábitos adecuados, y así ellos tomen las mejores decisiones en nombre de sus hijos.

## 2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

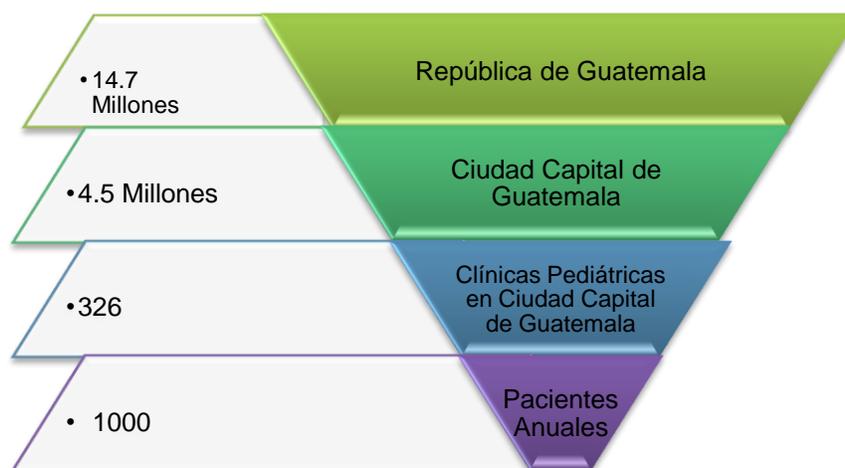
En Clínicas Médicas Pediátricas no se cuenta con una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños entre 5 a 10 años de edad.



## 2.3 Justificación

Para sustentar las razones se consideró importante el problema y la intervención del diseñador- comunicador, se justifica la propuesta con cuatro variables:

### 2.3.1 Magnitud



Fuente: Clínicas Médicas Pediátricas

### 2.3.2 Vulnerabilidad

Con el diseño e implementación de la guía ilustrada impresa; Clínicas Médicas Pediátricas será beneficiada para enseñar hábitos de higiene a los niños de forma atractiva y educativa.

### 2.3.3 Trascendencia

Es primordial que toda clínica pediátrica vele por la salud de sus pacientes y por ello debe contar con una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene en los niños, ya que

ante la falta de esta herramienta se corre el riesgo de que los niños contraigan constantemente enfermedades.

#### **2.3.4 Factibilidad**

El diseño de una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños entre 5 a 10 años es un proyecto factible, será apoyado por Clínicas Médicas Pediátricas porque vela por el bienestar de sus pacientes.

##### **2.3.4.1 Recursos Humanos**

Clínicas Médicas Pediátricas cuenta con personal capacitado y con la experiencia para el eficiente desempeño de sus labores. La Doctora Virginia Irene González Secaira, posee preparación altamente calificada para adaptarse a los constantes cambios que se presentan durante la infancia y la adolescencia, lo que constituye el mejor recurso humano disponible para la atención del niño.

##### **2.3.4.2 Recursos Organizacionales**

Se cuenta con el apoyo de la Doctora Virginia Irene González Secaira, para brindar la información requerida de Clínicas Médicas Pediátricas para la elaboración de este proyecto.

##### **2.3.4.3 Recurso Económico**

Clínicas Médicas Pediátricas cuenta con los medios y la inversión necesaria para llevar a cabo este proyecto.

#### **2.3.4.4 Recursos Tecnológicos**

Se cuenta con el equipo necesario para la elaboración de la guía ilustrada en formato digital.

Equipo de trabajo: Laptop y Pc

Programas de Diseño:

Adobe Photoshop cs5.5

Adobe ilustrador cs5.5

Adobe InDesign cs5.5

Internet



## Objetivos del Diseño

## Capítulo III

## Capítulo III

### Objetivos del Diseño



#### 3.1 Objetivo General

Diseñar guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños entre 5 a 10 años de edad que visitan las Clínicas Médicas Pediátricas.

#### 3.2 Objetivos Específicos

- ❖ Investigar el contenido y el proceso de elaboración que debe llevar una guía ilustrada a través de investigación bibliográfica en libros, manuales, artículos digitales para utilizar la información en el desarrollo de la guía ilustrada impresa.
- ❖ Recopilar información básica sobre hábitos de higiene con el personal de clínicas pediátricas para complementar la elaboración de la guía.
- ❖ Diagramar la guía ilustrada impresa a través del uso de las herramientas de diseño que faciliten la comprensión del mensaje al grupo objetivo.
- ❖ Crear un personaje para ilustrar los hábitos de higiene de la guía ilustrada impresa para los niños y que aprendan de forma entretenida los hábitos de higiene.

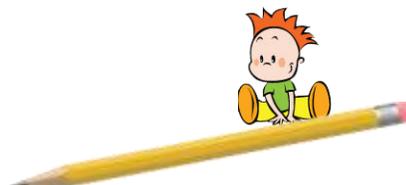
¿Qué? Diseñar



¿A través de qué? Una guía ilustrada impresa

¿Para qué? Enseñar hábitos de higiene

¿Para quién? Niños entre 5 a 10 años de edad que visitan las Clínicas Médicas Pediátricas.



*Marco de Referencia*

*Capítulo IV*

## Capítulo IV

### Marco de Referencia

**4.1 Información general del Cliente:** Clínicas Médicas Pediátricas ubicada en 4ª. Av. “A” 13-20, Zona 9, Teléfono: 2362-2412.



**Clínicas Médicas Pediátricas**



#### Antecedentes de diseños realizados

- No se ha realizado antes un proyecto de este tipo, aunque sí se elaboraron algunos trifoliales que permitían a las personas conocer los servicios generales que prestaba la clínica. Los trifoliales no iban dirigidos a los pacientes, sino a los padres de familia.

#### Misión:

- Proveer atención en salud preventiva, curativa y de rehabilitación a recién nacidos, niños y adolescentes de Guatemala, que necesiten atención médico-quirúrgica de alta calidad a través de una clínica médica accesible, con el fin de mejorar la salud, el bienestar y la calidad de vida de la población y contribuye a la disminución de la morbimortalidad infantil.

#### Visión:

Proveer atención en salud preventiva, curativa y de rehabilitación a recién nacidos, niños, y adolescentes de Guatemala, que necesiten atención médico-quirúrgica de alta calidad, realizar investigación clínica y mantener educación médica continua actualizada, en un ambiente agradable y acogedor.

FODA:



FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Experiencia</li><li>• Capacitación continua del personal</li><li>• Atención perenne las 24 horas los 364 días del año</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Buena relación con el personal y pacientes</li><li>• Apoyo por parte del resto del personal cuando se quieren realizar mejoras</li><li>• Medios de comunicación</li></ul>

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Área de entretenimiento es pequeña</li><li>• Falta de colaboración espontánea del personal para colocar DVD o CD educativos, o repartir trifoliales</li><li>• Falta de material educativo para proporcionarlo a los pacientes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Limitación económica, según las mejoras que se quieren realizar</li><li>• Competencia laboral</li><li>• Estrés laboral</li></ul>



## Definición del Grupo Objetivo

## Capítulo V

## **Capítulo V**

### **Definición del grupo objetivo**

El grupo objetivo al que va dirigida la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene son niños de 5 a 10 años de edad, que visitan las Clínicas Médicas Pediátricas, de nivel socioeconómico C, dependientes de sus padres. Son niños con nivel educativo de pre-kinder y primaria, que se encuentran en una etapa de aprendizaje, desarrollan sus sentidos, exploran, experimentan y juegan.

#### **5.1 Perfil Geográfico**

La ciudad de Guatemala se encuentra localizada en el área sur centro del país y cuenta con una cantidad de áreas verdes. De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística, en la ciudad capital habitan 4.103.865, la ciudad está dividida en 25 zonas de estas se toma específicamente la 4ª. Av. "A" 13-20 zona 9 donde se encuentra ubicada Clínicas Médicas Pediátricas.

Extensión territorial: 108, 889 km<sup>2</sup>

Densidad de la población: 138 habitantes por km<sup>2</sup>

**Clima** La Ciudad de Guatemala goza de: Clima Predominante: Clima Tropical. Ciudad capital la temperatura máxima llega a 27°C y la mínima desciende hasta los 5° C.



## 5.2 Perfil Demográfico

<b>Género:</b> Infantes
<b>Edad:</b> 5 a 10 años
<b>Nivel Socioeconómico:</b> C
<b>Nivel Educativo:</b> Pre-Kinder y Primaria
<b>Ciclo de Vida:</b> Infancia
<b>Ingreso:</b> Niños dependientes del salario de sus padres
<b>Nacionalidad:</b> Guatemaltecos
<b>Padres:</b> Ambos padres trabajan

## 5.3 Perfil Psicográfico

**Estilo de Vida:** Son niños que padecen alguna enfermedad o son llevados por los padres a chequeos mensuales para el control de su salud y bienestar de sus hijos. La guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene, va dirigida a niños entre 5 a 10 años de edad. Es una etapa de aprendizaje para el niño ya que explora, aprende, experimenta y desarrolla sus sentidos.

**Hábitos:** Jugar, dormir, comer, ver televisión, hacer tareas, bañarse, lavarse los dientes, las manos.

**Pasatiempos:** Pintar, dibujar, juegos de consolas Wii, Mario Bross, jugar fútbol

**Responsabilidad en Casa:** Poner la mesa, ayudar a lavar trastos, arreglar su desorden de juguetes.

**Colores favoritos:** Generalmente a los niños entre 5 a 10 años de edad llaman la atención los colores fuertes, brillantes entre estos: rojo, naranja, amarillo, azul y verde.

**5.4 Perfil Conductual:** Niños comprendidos entre 5 a 10 años de edad que se encuentran en período de desarrollo y aprendizaje. Son niños inquietos, curiosos, observadores, responsables, llenos de energía, participan en juegos con otros niños de su misma edad, deseosos de aprender por sí mismos, empiezan a ser independientes, ordenados, higiénicos son capaces de vestirse y desvestirse sin ayuda. Lavarse los dientes, la cara y las manos.



## Marco Teórico

## Capítulo VI

## **6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el Producto o Servicio**

**6.1.1 Clínica:** Es la disciplina más importante en el ejercicio de la medicina y la enfermería, junto a la terapéutica. Sigue los pasos de la Semiología, ciencia y arte de la medicina en el proceso indagatorio orientado al diagnóstico de una situación patológica, basado en la interpretación e integración de los síntomas.

### **6.1.2 Pediatría**

Es la especialidad médica que estudia al niño y sus enfermedades. El término procede del griego **paidos** (niños) **iatrea** (curación), la pediatría estudia tanto al niño sano como al enfermo. Cronológicamente la pediatría abarca desde el nacimiento hasta la adolescencia. Dentro de ellos se distingue varios períodos: recién nacidos (primeras cuatro semanas), lactante (1-12 meses de vida), preescolar (1-6 años), escolar (6-12 años) y adolescentes (12-18 años)

### **6.1.3 Paciente**

En la medicina y en las ciencias de la salud, el paciente es alguien que sufre dolor o malestar. En términos sociológicos y administrativos, paciente es el sujeto que recibe los servicios de un médico u otro profesional de la salud y se somete a un examen, tratamiento o una intervención.

### **6.1.4 Bebé**

Ser humano que no puede hablar y totalmente dependiente de sus progenitores o tutores, necesitado de su atención para satisfacer sus necesidades básicas, o realizar actividades elementales. Ante cualquier incomodidad el bebé llorará para atraer la atención de los adultos.

### **6.1.5 Niño**

Ser humano que no ha llegado a la madurez. Aplicado a cualquier edad hasta los 15 años y aún más tarde. En psicología suele emplearse como genérico para designar los individuos desde el nacimiento hasta su madurez sexual y específicamente en la edad que va desde la infancia hasta la adolescencia.

### **6.1.6 Etapas del Niño**

El niño es un ser en desarrollo por lo que dependerá de su edad, nivel cognitivo y social. Para indicar de forma genérica, las características del paciente nos basaremos en la obra Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia, de Diane E. Papalia.

**Infancia y la etapa anal:** La infancia dura del año y medio a los dos años de vida. No obstante los bebés recién nacidos dependen naturalmente de los adultos, son sorprendentemente competentes. Los infantes pueden utilizar todos los sentidos desde su nacimiento y son capaces de un aprendizaje sencillo.

**Primera Infancia:** De los tres a los seis años de edad, el lenguaje se vuelve más importante para la vida de los niños, les permite comunicarse mejor con sus compañeros de juego y con los adultos.

**Infancia Intermedia:** Entre los seis y doce años de edad los niños están en el colegio. Debido a que están desarrollando mayores habilidades para pensar lógicamente, son capaces de sacar provecho de la educación formal.

**Adolescencia:** De los doce a los veinte años, es la búsqueda de identidad; preocupación que repercute en el transcurso de la vida. La cantidad de cambios físicos que señala el comienzo de la adolescencia afecta la vida de los jóvenes en muchas formas y los cambios cognoscitivos, que les permite desarrollar el pensamiento abstracto.

### **6.1.7 Adolescencia**

Es un fenómeno cultural y social y por lo tanto sus límites no se asocian fácilmente a características físicas. La palabra deriva del significado latino del verbo adolescere "crecer". Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), es un período comprendido entre los 10 y 19 años.

### **6.1.8 Hábito**

En psicología el hábito es cualquier comportamiento repetido regularmente, que requiere de un pequeño o ningún raciocinio y es aprendido más que innato, cabe mencionar para que un hábito se forme en una persona debe practicarlo durante varias ocasiones así tanto el cuerpo como la mente se acostumbra a este hecho a lo que el cuerpo va a realizar esto de manera común.

### **6.1.9 Salud**

El origen etimológico de **Salud** se halla en el latín **salus**. Según la **Organización Mundial de la Salud OMS**, define salud como el estado de completo bienestar físico, mental, espiritual, emocional y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades. La salud implica que todas las necesidades fundamentales de las personas estén cubiertas: afectivas, sanitarias, nutricionales, sociales y culturales.

### **6.1.10 Higiene**

Es una rama de las Ciencias Médicas cuyo objetivo es preservar la salud a través de la limpieza, tanto personal como de la ropa, utensilios y vivienda, que debe permanecer no solo limpia y desinfectada, sino también aireada, ya que la suciedad y la falta de sol, son fuente de enfermedades. El baño diario, mantener las uñas cortas y limpias, lavarse las manos antes de comer, antes de cocinar o tocar los alimentos y luego de ir al baño, son normas mínimas de higiene personal.

### **6.1.11 Higiene Personal**

La **higiene personal** es el concepto **básico del aseo**, limpieza y cuidado de nuestro cuerpo. Aunque es una parte importante de nuestra vida cotidiana en la casa, la higiene personal no es sólo de tener el pelo bien peinado y cepillarse los dientes, es importante para la salud y la seguridad de los trabajadores en el sitio de trabajo. Los trabajadores que prestan atención a su higiene personal pueden prevenir la propagación de gérmenes y enfermedades, reducir su exposición a productos químicos y contaminantes, y evitar el desarrollo de alergias a la piel trastornos de la piel y sensibilidad a sustancias químicas.

### **6.1.12 Higiene Infantil**

La adopción de buenos hábitos higiénicos debe fomentarse desde la infancia, ya que a los pequeños no sólo les proporciona seguridad y aceptación social, sino que es importante mecanismo de prevención de diversas enfermedades como: infecciones en piel, ojos, oídos, dientes, genitales, nariz, uñas, estómago e intestinos.

### 6.1.13 Guía

Diversas opiniones son las que se establecen entorno al origen etimológico de la palabra guía, una de las más sólidas y aceptadas es que dicho término proviene en concreto del gótico “**vitan**”, que puede traducirse como “**vigilar u observar**”. Una guía es algo que tutela, rige u orienta, el término puede hacer referencia a múltiples significados de acuerdo al contexto. Una guía puede ser el documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con información que se refiere a un asunto específico.

Según el **Diccionario de la Lengua Española**

**Guía:** Lista impresa de datos o noticias referentes a determinada materia

### 6.1.14 Tipos de Guía

Existen diversos tipos de guías que pueden centrarse en diferentes aspectos, entre estas se encuentran:

- **Guías de Motivación:** Utilizan imágenes o texto permitiendo al alumno realizar una reflexión a un determinado tema.
- **Guía de Aprendizaje:** Es la más común de las guías, cuenta generalmente con textos, imágenes y ejercicios.
- **Guías de Comprobación:** La finalidad principal es verificar el correcto uso de conceptos y habilidades por parte del alumno.

- **Guías de Comprobación:** La finalidad principal es poder verificar el correcto uso de conceptos y habilidades por parte del alumno.
- **Guía de Síntesis:** Utiliza un esquema con los conceptos principales o listado de definiciones.
- **Guía de Aplicación:** Son guías cuya intención es practicar algún concepto o procedimiento a través de actividades.
- **Guías de Lectura:** Pueden usarse para ejercitar la lectura o ampliar algún tema.
- **Guía Didáctica:** Es el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin que pueda trabajarlos de manera autónoma.

#### 6.1.15 Digital

Es aquello relativo a los dedos. El concepto está vinculado en la actualidad a la tecnología y la informática, para hacer referencia a la representación de información de modo binario en dos estados.

Según Wikipedia **Digital:** Sistema digital, dispositivo destinados a la generación, transmisión, procesamiento o almacenamiento de señales digitales.

#### 6.1.16 Impresión

De acuerdo al diccionario de **la Real Academia Española** del Latín impressio, onis  
Acción y efecto de imprimir

- .Marca o señal que algo deja en otra cosa al presionar sobre ella; por ejemplo la que deja la huella de los animales, el sello que se estampa en un papel, etc.
- Calidad o forma de letra con que está impresa una obra
- Obra impresa.

## **6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la Comunicación y el Diseño:**

**6.2. 1 Comunicación:** Es todo proceso en donde ocurre una transferencia de información, que puede ser intencional o natural. El caso es que al comunicarnos, siempre recibimos o enviamos una información, un mensaje, por medio de determinadas señales o signos.

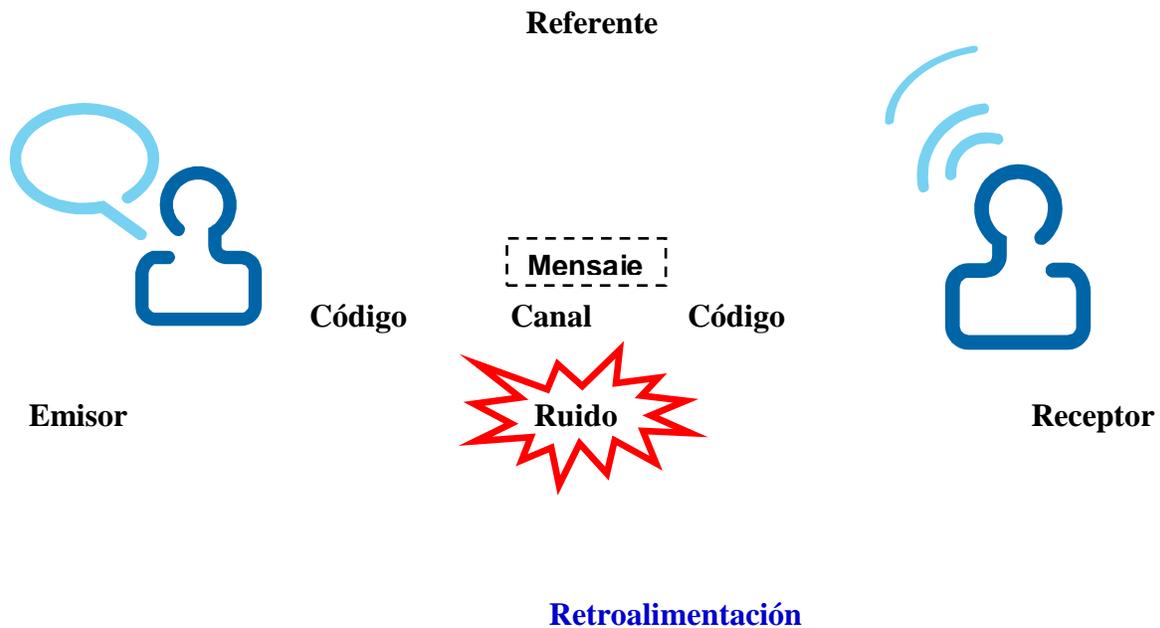
- **Para Gail Myers y Michael Myers** Fuente:( La Comunicación humana el proceso de interrelación Capítulo XIII, Referencias) **Comunicación:** Proceso generalmente predecible, a muchos niveles, continuo y siempre presente de compartir significado por medio de la interacción simbólica.
- **Jesús María Aguirre** define **la comunicación** como: un hecho humano de dimensiones sociales. A través de ella se han tejido todas las relaciones humanas.

**6.2. 2 Proceso de Comunicación:** Es el intercambio de información entre dos o más personas. Para que se produzca un acto comunicativo es necesario que intervenga una serie de factores que se transforman en requisitos indispensables sin los que no se concreta la comunicación:

- **Emisor:** Es el encargado de emitir el mensaje, se encarga de codificar dicho mensaje, es decir ponerlo en un lenguaje que sea conocido tanto por él como por el receptor.
- **Receptor:** Es el encargado de recibir y decodificar (interpretar) el mensaje. En este caso el receptor debe conocer el código que el emisor está utilizando.
- **Mensaje:** Es la información en sí, conjunto de ideas, acontecimientos expresados por el emisor que desea transmitir al receptor.
- **Canal:** Es el vehículo, medio o instrumento a través del que se transmite el mensaje: La voz humana, el micrófono, el teléfono, la radio, la televisión. Si damos una información a una sola persona, nuestro canal serán las ondas sonoras por medio de las que viaja nuestra voz. Los avances tecnológicos han logrado un gran desarrollo en este sentido.
- **Código:** Es el lenguaje en el que se transmite el mensaje. Los idiomas, lenguaje oral y escrito son los códigos más efectivos con que cuenta el ser humano, ya que permiten comunicar todo tipo de ideas y situaciones con enorme facilidad. El ser humano se vale de gran variedad de códigos o formas para comunicarse, cada uno tiene sus propias reglas.
- **Referente:** Es el objeto al que alude el mensaje, tiene gran importancia dentro de todo proceso comunicativo. Incluso, el origen de la comunicación se remonta a la necesidad del ser humano de dar cuenta de su mundo.

- **Interferencia o barrera:** Cualquier perturbación que sufre la señal en el proceso comunicativo, se puede dar en cualquiera de sus elementos. Son las distorsiones del sonido en la conversación, la distracción del receptor, suele llamarse ruido.
- **Retroalimentación:** Es un proceso doble, ya que es la respuesta que el receptor facilita a la fuente y la respuesta que la fuente devuelve al receptor. Si la realimentación es positiva el receptor muestra interés y placer en el mensaje. Sin embargo, si la realimentación es negativa, el receptor pierde interés o no se siente complacido, la fuente deberá revisar el mensaje para que vuelva a despertar el interés y la atención.

### Proceso de Comunicación



### 6.2. 3 Comunicación Visual

La comunicación visual trata de conciliar progresivamente formas, colores, tipografía, espacios, con la personalidad de la empresa, y se encuentra directamente relacionada con lo que se conoce directamente como identidad corporativa.

- Según la Enciclopedia **Wikipedia**, comunicación visual puede ser tratada desde varias perspectivas. En este proceso intervienen los siguientes conceptos claves: Emisor, receptor, mensaje, código, canal.
- **Bruno Munari** nos dice que la **comunicación visual** puede ser casual o intencional. Una **comunicación casual** es toda aquella que se nos presenta sin ninguna intención, es decir todo lo que se nos presenta de manera espontánea y que no tiene mensaje concreto dado por un emisor específico. Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe. **La comunicación intencional** es cuando se persigue un fin específico, y se quiere dar un mensaje concreto por ejemplo un cartel, el periódico del día, el semáforo.

### 6.2.4 Mensaje Visual

Es aquel sistema de códigos percibidos por el órgano visual y que está encaminado a dar a conocer una idea. El mensaje visual es un elemento básico dentro del proceso de la comunicación visual, un proceso que parte de la misma premisa que cualquier proceso comunicativo.

## 6.2.2 Conceptos Fundamentales relacionados con el Diseño

**6.2.3 Diseño:** Según Yves Zimmermann (1998) en la etimología en las palabras diseño y designio comparten una misma raíz:

**Signo** o **seña** del latín **signa-signum**: señal, marca o insignia. La seña es el signo de una cosa, su aspecto propio y esencial. La palabra diseño procede del italiano **designare** que deriva del latín **designare** que significa marcar, dibujar. El prefijo **di** y **de** quiere decir **disociación**, separación y también indica que posee o pertenece a algo. **Designare** significa elegir, singularizar algo entre una gran cantidad de cosas. Elección de los signos que van a ser los elementos constituyentes de ese objeto y que van a conformar su identidad.

- **Diseño:** Se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza ya sea mentalmente o en un soporte material antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, formas y funcionalidad.

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, arquitectura, ingeniería y otras disciplinas. El diseño implica una representación mental y la plasmación de dicha idea en algún formato gráfico visual para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.

- **Diseño:** Se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos destinados a producir comunicaciones visuales.

**6.2.4 Diseño Gráfico:** Es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados, con propósito claro y específico. El diseño gráfico comunica gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

Para **Jorge Frascara** Diseño Gráfico: es visto como una actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

**6.2.5 Tipografía:** Del griego procede de la unión de tres componentes: el **vocablo tipos** que significa **molde**, el concepto **graphos** se traduce escribir o grabar y el sufijo **ia** es equivalente a **cualidad o acción**.

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y uso de **tipos** letras diseñadas con unidad de estilo para desarrollar una labor de impresión.

La tipografía dentro de un diseño es determinante y para seleccionar un tipo adecuado, se debe de hacer un análisis de la imagen del producto y asociarlo a las diferentes estructuras

de los tipos existentes. Esto permitirá, que la tipografía dentro de un diseño tenga impacto visual y una buena proyección hacia determinado grupo objetivo.

**6.2.6 Diagramación:** Proveniente del griego Diagrama que significa diseño es la buena disposición del material escrito y gráfico con el propósito de publicarlo. La enciclopedia Salvat le atribuye cumplir con la función básica de estructurar la información para facilitar la comprensión y a la vez, captar la atención.

La diagramación busca crear páginas estéticamente agradables, con una buena presentación para el lector, utilizar de mejor forma elementos como fotos, color etc. La diagramación implica un planteamiento previo de como irá cada uno de los elementos dónde se va a colocar, y qué efecto tendrá en el aspecto general de la página. El éxito de la diagramación se basa en conseguir orden y armonía, poniendo de relieve tanto el equilibrio como el contraste.

### **6.2.7 Color**

Es una sensación producida en el cerebro, en la que intervienen la emisión de ondas de luz, su reflexión en la superficie de los materiales y el ojo órgano de la visión. La luz blanca se puede descomponer en luces coloreadas haciendo pasar un rayo luminoso a través de un prisma.

### **6.2.8 El Color en el Diseño**

El color en el diseño es el medio más valioso para que una pieza gráfica transmita las mismas sensaciones que el diseñador experimentó frente a la escena; usando el color con buen conocimiento de su naturaleza y de manera adecuada, será posible expresar lo alegre o triste, lo luminoso o sombrío, tranquilo o lo exaltado.

### 6.2.9 Dibujo

Es el arte visual de representar algo en un medio mediante diversas herramientas y métodos. El dibujo convencional se realiza con lápiz, pluma, grafito o crayón, existen múltiples técnicas y posibilidades asociadas al dibujo. Un dibujo puede ser representativo, abstracto o simbólico, es decir, puede querer ser una imagen fiel de aquello que representa, o bien, evocar sensaciones, perspectivas o formas del dibujante, o incluso trabajar por convenciones en, por ejemplo, señalética urbana.

Los dibujos tienen una larga historia: se podría decir que los primeros fueron los que se encontraron en las cuevas de Altamira. Desde ese momento hasta nuestros días los dibujos se han realizado con un fin documental (para tomar registro de lo que ocurría), social con fines de señalización o estético con propósito decorativo o como arte.

Refiriéndonos a medios o elementos podemos mencionar tintas y pigmentos, lápices, plumas, pasteles, grafito, carbón, marcadores e, incluso, la tinta invisible. En términos de materiales, podemos tratar con todo tipo de papeles, desde papel periódico hasta papel de alta gama para producciones artísticas.

Si hablamos de modalidades o tipos, podemos referirnos a diversas cuestiones:

- Dibujo técnico o mecánico que sirve para representar piezas o maquinarias.
- Dibujo arquitectónico: para diseñar espacios y construcciones
- Dibujo animado: denomina a una práctica televisiva o cinematográfica de producir múltiples dibujos para que proyectados en forma sucesiva y continúa, den la ilusión de movimiento.

- Dibujo vectorial: método más reciente que se realiza en forma digital

### 6.2.10 Ilustración

De acuerdo al diccionario de la Real Academia Española:

- Acción y efecto de ilustrar
- Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro
- Publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos además del texto que suele contener.
- Época en que se desarrolló el movimiento ilustrado.

**Parramón:** La ilustración son las miniaturas con las que los artistas medievales decoraban los manuscritos. Estas miniaturas fueron desplazadas por la ilustración mediante grabados que inauguró el Renacimiento. La ilustración moderna comienza con el invento de la imprenta y la posibilidad de editar imágenes en serie.

### 6.2.11 Tipos de ilustración

- **Ilustración Conceptual:** Es esencialmente creativa y buena parte de su éxito radica en la originalidad del estilo del ilustrador. Representa ideas generales y no hechos en particular. Una imagen conceptual ha de ser gráficamente atrevida y captada con rapidez, no debe condicionar la lectura ofreciendo al lector un punto de vista demasiado personal.
- **Ilustraciones Decorativas:** Es la que acompaña textos como embellecimiento de la página. Suelen tratarse de ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de la publicación.

- **Ilustración Publicitaria:** Están destinadas a complementar o dar forma y personalidad a un producto o marca comercial, o bien anunciar un acontecimiento.
- La característica fundamental de la ilustración publicitaria es su inmediato y eficaz impacto visual.
- **Ilustraciones Narrativas:** Cuyo cometido es conseguir la expresión gráfica de un argumento. Hoy en día la ilustración de novelas y relatos no es tan habitual como en el pasado, pero siguen vigentes géneros e ilustraciones o cinematográfico.
- **Ilustraciones Infantiles:** Hay muchos tipos de libros infantiles, dirigidos a niños de corta edad.
- Las ilustraciones de los libros pedagógicos, tanto infantiles como juveniles, también exigen tanta documentación como las más exigentes ilustraciones técnicas. Citando como ejemplo: John Tenniel conocido como el original, y genial, ilustrador de las primeras ediciones de Alicia en el país de las maravillas y Alicia a través del espejo, escritas por Lewis Carroll.

### 6.2.12 Personaje

Los personajes son de los elementos primordiales en el cuento, son seres de ficción que recrean a personas humanas, imaginarias o que son inspiradas en la realidad. Es un personaje que conducirá a la audiencia a lo largo de una historia, este debe tener una vestimenta adecuada y los complementos necesarios situando al espectador en una época y situación, además de tener un perfil psicológico. El personaje debe transmitir su estado de ánimo, personalidad y actitud de manera simple y que a su vez sea eficaz.

### 6.2.13 Diseño de Personaje

El diseño de personajes forma parte de ese proceso creativo que implica la concepción y desarrollo de los actores que intervendrán en nuestro trabajo. El diseño del personaje en sí, es un arte; como lo de moldear una vasija de barro o un envase de cristal, pero también tiene algo de técnica, puesto que se requieren ciertos conocimientos previamente adquiridos para realizar un diseño concreto.

### 6.2.14 Creación de Personaje

Es un ente capaz de ejecutar acciones en una historia. Desde tiempos inmemoriales, la literatura ha estado llena de personajes encarnados en miembros de los reinos animal, vegetal o mineral, así como en objetos y hasta en ideas. Nada más pensemos en ilustrarlo en las recurrentes fábulas de Esopo los personajes son representados por animales. En el texto original de Pinocchio, del italiano Carlo Collodi, el personaje principal es un muñeco de madera. No existen límites para la naturaleza que tendrán los personajes en una historia.

<http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/perso01.htm>



Ilustración: Recuperado de: <http://www.pekelandia.com/fabulas-y-moralejas/fabulas-de-esopo-la-cigarra-y-la-hormiga/>

### 6.2.15 Clasificación del Personaje

Personajes tomados o inspirados de los cuentos clásicos, fantasmas, duendes, magos entre ellos:

- **Fantasia:** género artístico de ficción los elementos principales son imaginarios, irreales y sobrenaturales.
- **Realismo:** protagonismo en la vida cotidiana, seres humanos intencionados o con una misión que cumplir.
- **Protagonistas:** ocupan una amplia gama en el mundo de la animación. Hay niños, adolescentes, adultos, animales.

Sus características y condiciones físicas varían en función de la historia en que se hallen inmersos.

- **El Villano:** suele ser el personaje más importante de la historia, tienen una meta contraria a la de los protagonistas.
- **El Personaje Heroico:** es el protagonista positivo que debe ser ejemplar para la audiencia, ya sea por su poder, inteligencia, valentía.

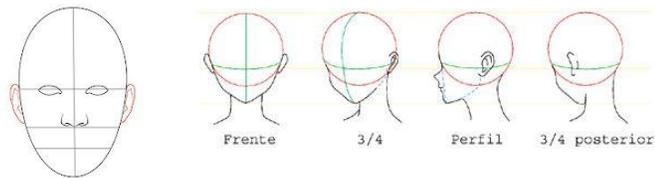


Recuperado de: <http://piterlab.com/2011/02/25/making-of-paladin/>

- **El Personaje Infantil:** los cuentos de hadas nos regalaron el protagonismo de personajes inmortales: caperucita, Blanca nieves, Cenicienta, pulgarcito.
- **Personaje Antihéroe:** hace referencia a un personaje de ficción que tiene algunas características que son antiéticas comparadas con las del héroe tradicional.

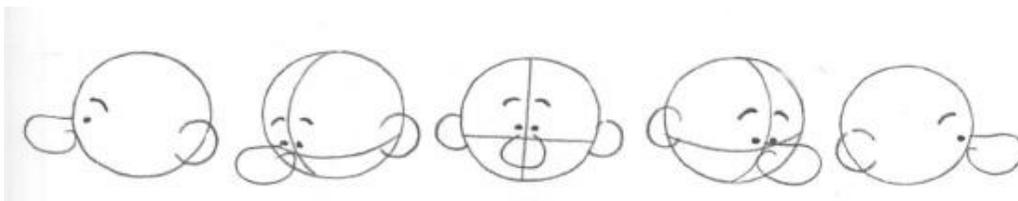
### 6.2.16 Construcción de Cabeza Básico

Piense en el cráneo como si fuera un globo de tres dimensiones. Dibuje las líneas del eje, que ayudarán a ir situando los rasgos faciales. La línea vertical define el centro de la cara. La línea de guía horizontal es el nivel del ojo: los ojos quedan por encima de ella, la nariz por debajo y las orejas a cada lado.



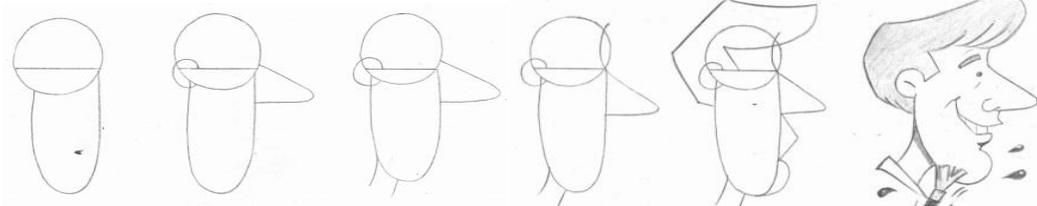
Recuperado de: Curso completo de dibujo para Comics; Christopher, Hart

Imaginemos a la cabeza como una esfera que gira 180° de lado a lado y 180° de arriba abajo la cruz que se forma al frente para hallar los ojos. Se moverá hacia los lados para una construcción de cabeza en ¾.



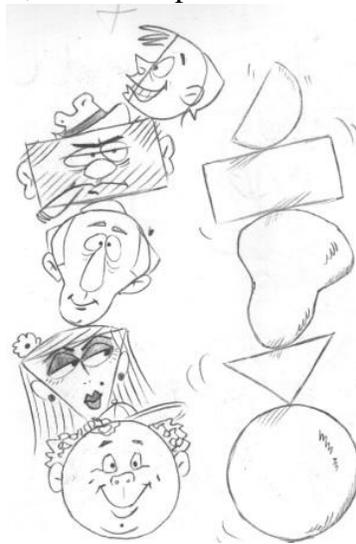
Recuperado de: Curso completo de dibujo para Comics; Christopher, Hart

En lo concerniente a la construcción de la cara de perfil debemos tener en cuenta construir una especie de mascarilla para diagramar la nariz y la boca de manera eficiente. Debemos mantener asimismo la línea de los ojos y boca.



Recuperado de: Curso completo de dibujo para Comics; Christopher, Hart

También se pueden utilizar estructuras básicas para crear cabezas raras, que pueden ser: diamantes, círculos, medias lunas, formas de pera.

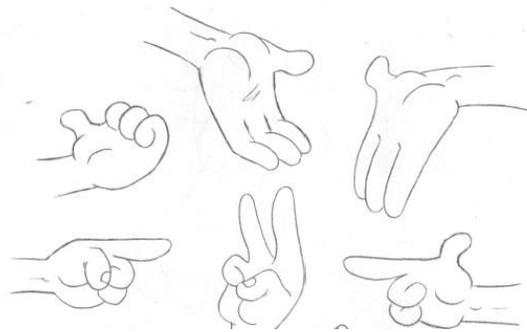


Recuperado de: Curso completo de dibujo para Comics; Christopher, Hart

### 6.2.17 Manos

Las manos en las ilustraciones son un componente expresivo de gran importancia, pueden ser tan expresivas como la cara del personaje, ya que tiene gran número de posiciones.

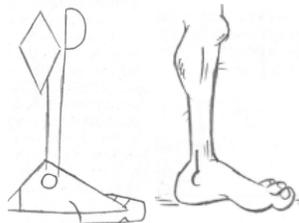
Además son utilizadas en diálogos para transmitir emociones, ideas y emociones, esto se logra mediante su interacción y posición. En el cómic la mano de tres dedos se ha convertido en un estándar, usar una mano más simple ayuda a evitar que el dibujo quede demasiado recargado.



Recuperado de: Curso completo de dibujo para Comics; Christopher, Hart

### 6.2.18 Parte inferior de la Pierna y el Pie

Empecemos con la estructura básica de la parte inferior de la pierna: rodilla. Hueso, tobillo, pantorrilla.



Recuperado de: Curso completo de dibujo para Comics; Christopher, Hart

Los pies resultan difíciles de dibujar en posiciones distintas, porque los dedos siempre han de tener el mismo aspecto.

### **6.3.1 Ciencias Auxiliares**

### **6.3.2 Artes**

### **6.3.3 Teorías**

### **6.3.4 Tendencias**

#### **6.3.1.1 Semiología**

Del griego **Semeion**, Ferdinand de Saussure, quien la concibió como una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social. Tal ciencia, la lingüística, sería una rama y debería ser estudiada por la psicología general. La semiología es la disciplina que se ocupa de estudiar científicamente todos los procesos de significación que hace posible la comunicación en general y la comunicación humana en particular.

#### **6.3.1.2 Semiología de la Imagen**

Para **Roland Barthes**, la imagen se puede interpretar de dos formas, ya que se le puede considerar limitada al compararla con la lengua o valorarla como algo mucho más amplio por su riqueza. Existen dos tipos de imagen: la analógica y la digital. La analógica se refiere a la imagen sin un medio de interpretación, es decir, los pensamientos o conceptos. En cambio lo digital, es la imagen representada a través de un medio, con la intención de transmitir o comunicar algo.

Una imagen digital tiene aspecto connotativo y denotativo. Lo denotativo son los objetos visuales, mientras que el aspecto connotativo se refiere a los significados adheridos al objeto, que pueden ser distintos dependiendo del espectador y de sus respectivos sistemas de significación.

Además la imagen presenta tres lenguajes:

- **Lenguaje lingüístico:** es el que comunica a través de las palabras
- **Lenguaje icónico decodificado:** es el mensaje descifrado, el comprendido por todos
- **Lenguaje codificado:** es el mensaje oculto cuya interpretación varía dependiendo de la persona que lo recibe.

#### **6.3.1.3 Sociología**

Sus antecedentes se encuentran en el **latín** y la unión de las palabras **Socius** que se traduce como **socio o individuo**, y **logía estudio**. La sociología es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales. Esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social.

#### **6.3.1.4 Pedagogía**

Rama de las ciencias psicológicas que estudia los procesos de cambio de la conducta inducidos por situaciones de enseñanza aprendizaje. Comprende tanto el proceso de cambio, como los diversos factores que le provocan, se intenta explicar el fenómeno educativo y formular las intervenciones que deben llevarse a la práctica.

La psicopedagogía implica el estudio de las conductas psicomotoras destrezas motrices, cognitivas (adquisición de conocimiento) y afectivas (interiorización de valores y actitudes) que intervienen en los procesos de enseñanza, tanto en niveles escolares como en otros períodos evolutivos. También estudia la relación entre la personalidad y la capacidad de aprendizaje.



### **6.3.1.5 Psicología**

Ciencia que se dedica al estudio de los procesos y fenómenos mentales o psicológicos especialmente con la conducta humana y animal. La psicología pretende lograr cuatro metas fundamentales: describir la conducta, explicarla, predecirla y modificarla.

Según **Wikipedia** Psicología o sicología estudio o tratado del alma, del griego clásico: psique, alma, actividad mental y tratado o estudio.

Ciencia que trata de la conducta y de los procesos mentales de los individuos. La psicología explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y la inconsciencia. Emplea métodos empíricos, cuantitativos de investigación para analizar el comportamiento.

### **6.3.1.6 Psicología del niño**

Estudia el crecimiento mental o lo que viene a ser lo mismo el desarrollo de las conductas, es decir, los comportamientos, comprendida la consciencia hasta la fase de transición, constituida por la adolescencia, que marca la inserción del individuo en la sociedad adulta.

### **6.3.1.7 Psicología Infantil**

Rama de la psicología que estudia el desarrollo de la vida psíquica y de la conducta en los seres humanos desde el nacimiento, o antes hasta la edad adulta.

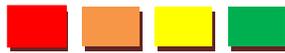
### 6.3.8 Psicología de la Comunicación

Constituye un área de la Psicología Social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos. Trata de conocer y analizar los factores de índole psicológico que intervienen en los diferentes procesos de la actividad de la comunicación.



**6.3.9 Psicología del Color** La psicología cromática divide cada color en siete tonalidades a partir del rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y el violeta, siguiendo la norma de clasificación más común: fríos y calientes.

El rojo, naranja, amarillo y verde son de poder estimulante o excitante



En tanto que el azul, el índigo y el violeta son sedantes o tranquilizadores.



Desde el punto psicológico, el negro se considera como ausencia de todo color, por absorber la luz y devolverla.

Para **J. de la Rocheterie** Fuente:( Publicidad y Comunicación. Capítulo XIII, Referencias) observaría que así como los colores nacen de las ondulaciones de la luz, las emociones varían de acuerdo con el tono del color. Se puede describir un cuadro de valoraciones psicológicas de los principales colores:

#### Rojo

Símbolo de fuerza y dinamismo. Implica sentimientos de amor y agresión e imágenes de fuego, estimula la mente y atrae la atención.

## Verde

Es sedante y equilibrado lleva asociaciones ligadas a la naturaleza y a la vegetación. Es símbolo de esperanza. **Donde usarlo:** para representar balance y armonía en un diseño.

## Azul

Tiene efectos sedantes para el ojo. Connota madurez y sabiduría, color del espíritu y del pensamiento. Son excelentes para las empresas y diseños de negocios. Los tonos más claros recomendados para sitios web sociales.

**Naranja:** Es vibrante y enérgico. **Aplicar:** para diseños que representan movimiento y energía, sin ser arrolladores.

## Amarillo

Asociado a la luz solar, joven, vivaz, extrovertido. En su forma pura puede ser usado para diseños relativos a los niños.

**Blanco:** Color sobrio, luminoso, simboliza lo puro, la salud, da confianza, proclama honestidad en los médicos y enfermeras, laboratoristas y científicos, sin olvidar que es el color **de la higiene**.

### **6.3.2 Arte**

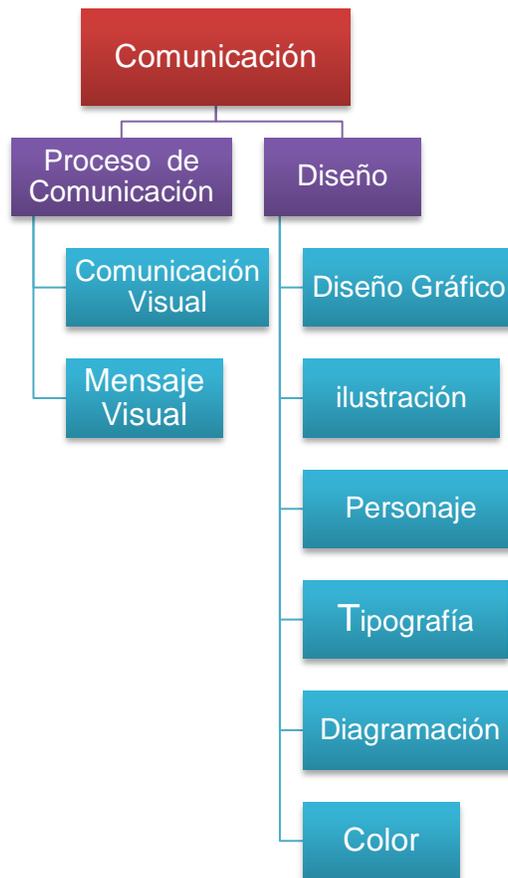
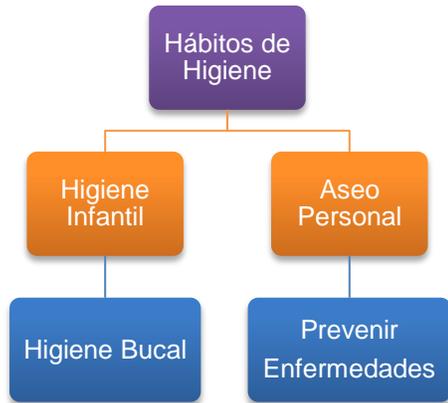
Es entendido como cualquier actividad o producto realizada por el ser humano con finalidad estética o comunicativa, mediante la que se expresan ideas, emociones o, en general una visión del mundo, mediante diversos recursos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo.

#### **6.3.2.1 Dibujo**

Significa tanto el arte que enseña a dibujar, una figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, toma nombre de acuerdo al material con el que se hace. El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasma imágenes sobre un espacio plano. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal, ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos, y, en un sentido más amplio, cultura.

El tema se desarrolla ampliamente en el inciso 6.2.2 Conceptos Fundamentales relacionados con el Diseño.

## Mapa Conceptual del Marco Teórico



*Proceso de Diseño y  
Propuesta Preliminar*

**Capítulo VII**

**7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico :** En la elaboración de la Guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de Clínicas Médicas Pediátricas, se aplicarán varias ciencias definidas en el marco teórico, las que ayudarán para el desarrollo y proceso de elaboración de este proyecto, entre ellas:

**7.1.1 Aplicación de la Comunicación:** En la elaboración de la guía ilustrada impresa, para enseñar hábitos de higiene a niños, la comunicación es un elemento importante, ya que debe usarse un lenguaje para que el mensaje sea entendible y accesible para el grupo objetivo y así obtener resultados positivos. Un punto importante en la guía ilustrada impresa es el proceso de comunicación que se aplica:

- Emisor: la autora de la guía
- Receptor: Grupo objetivo niños
- Mensaje: explicación sobre los hábitos de higiene de lo que debe hacerse a través de una secuencia enumerada.
- Canal: guía ilustrada impresa
- Código: secuencia de imágenes enumeradas para transmitir el mensaje
- Retroalimentación: a través de la encuesta que se pasará al grupo objetivo y la visualización de la guía impresa, se analizará la percepción que tengan si es positiva o negativa.

**7.1.2 Aplicación de Comunicación Visual:** Las imágenes, color y tipografía son el soporte visual de la guía ilustrada impresa, es importante utilizar comunicación adecuada para que el mensaje sea claro y el grupo objetivo, en este caso niños, lo comprendan.

**7.1.3 Aplicación del Mensaje Visual:** Es una herramienta básica para la elaboración de la guía impresa, ya que a través del soporte visual y el conjunto de elementos a utilizarse como el color, formas, imágenes, se transmite la información necesaria que se quiere hacer llegar al grupo objetivo, en este caso niños.

**7.1.4 Aplicación del Diseño:** Para la elaboración de la guía ilustrada impresa, el diseño es una herramienta importante, pues se parte de una idea para elaborar un proceso de bocetaje que permitirá visualizar cómo será lo que se planea realizar.

**7.1.5 Aplicación del Diseño Gráfico:** En base a la definición de Jorge Frascara, Fuente: (Diseño Gráfico. Capítulo XIII, Referencias) el diseño gráfico es proyectar, realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. Este punto es vital para la elaboración de la guía ilustrada impresa, ya que los elementos visuales refuerzan el mensaje que se quieren hacer llegar al grupo objetivo.

**7.1.6 Aplicación de la Diagramación:** Uno de los objetivos específicos es diagramar la guía ilustrada impresa, a través del uso necesario de las herramientas de diseño para aprovechar adecuadamente la distribución de los elementos como tipografía e imágenes, para facilitar la comprensión del mensaje y lograr agradable armonía para el espectador.

**7.1.7 Aplicación de Tipografía:** Por ser una guía dirigida a niños entre 5 a 10 años, deberá usarse una tipografía acorde al grupo objetivo para que sea dinámica.

**7.1.8 Aplicación del Color:** Es primordial el uso del color en la guía ilustrada impresa, ya que el grupo objetivo son niños. El color ejerce influencia en el comportamiento del humano y máximo cuando se trata de niños, ya que conforme van creciendo, reconocen los colores brillantes, de los opacos y, por consiguiente, son fundamentales para su desarrollo e influyen en su estado de ánimo.

**7.1.9 Aplicación de la Psicología del Color:** Es una herramienta importante para la elaboración de la guía ilustrada, ya que los colores provocan diferentes sentimientos y reacciones dependiendo del uso que se les da, sobre todo en los más pequeños debido a la percepción que cada uno tiene.

**7.1.10 Aplicación de la ilustración:** Elemento primordial para la elaboración de la guía ilustrada impresa, específicamente porque está dirigido a niños y a través de la creación de personajes e imágenes que ayudan a transmitir el mensaje, de manera clara, agradable y entretenida.

**7.1.11 Aplicación de Personaje:** Es un elemento importante para la elaboración de la guía ilustrada impresa, porque se convierte en el corazón de dicho proyecto. El personaje es relevante, ya que hace intervenciones a lo largo de la guía, al transmitir consejos para enseñar hábitos de higiene a los niños.

**7.1.12 Aplicación de Diseño de Personaje:** El proceso creativo para la elaboración de la guía ilustrada impresa, implica el desarrollo del personaje, así como las imágenes utilizadas que se aplican a lo largo de la guía, ya que depende del tema a desarrollarse en cada sección.

**7.1.13 Aplicación Creación de Personaje:** Es un elemento importante, ya que es el protagonista en la guía ilustrada impresa, en este caso el personaje es un niño de 7 años que hará intervenciones a través de consejos para enseñar hábitos de higiene.

**7.1.14 Aplicación de la Clasificación del Personaje:** Por ser guía ilustrada impresa dirigida a niños entre 5 a 10 años, el protagonista de la historia tiene una combinación de personaje infantil y heroico, se caracteriza por ser ejemplar, dar consejos, ser alegre, positivo y dinámico.

**7.1.15 Aplicación de la Semiología:** Para la elaboración de la guía ilustrada impresa, el uso de la semiología es importante para transmitir el mensaje al grupo objetivo, en este caso niños con la ayuda de imágenes, tipografía y diagramación.

**7.1.16 Aplicación de la Pedagogía:** Se utilizó para la elaboración de la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene en niños entre 5 a 10 años, debido a que se encuentran en una etapa de aprendizaje y tienden a seguir conductas de hermanos mayores e incluso de los padres. En este caso, la función de la guía es para enseñar, aprender y llevar a la práctica los hábitos de higiene para prevenir diversas enfermedades.

**7.1.17 Aplicación de la Psicología:** Estudia la conducta del ser humano, con la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene. Se espera una reacción en el grupo objetivo a través del personaje y las imágenes aplicadas en dicha guía.

**7.1.18 Aplicación de la Psicología del niño:** Estudia el crecimiento mental y desarrollo de las conductas, con la guía ilustrada impresa se espera que el niño aprenda de manera agradable y divertida los hábitos de higiene que le servirán en su vida cotidiana.

**7.1.19 Aplicación de la Psicología de la Comunicación:** Con el uso de mensajes, personajes e imágenes en la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene, el niño adquiere conductas positivas a lo largo de su aprendizaje.

**7.1.20 Aplicación de la Semiología de la Imagen:** Para la elaboración de la guía, las ilustraciones sirven de complemento al texto, color y diagramación para transmitir el mensaje al grupo objetivo de forma entretenida.

## **7.2 Conceptualización**

### **7.2.1 Método: Galería de famosos**

#### **¿Qué es y para qué sirve?**

Técnica creada por **Michael Michalko** extraída de su libro Thinkertoys, citado en <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/469-galeria-de-famosos-hall-of-fame>.

Consiste en extraer ideas partiendo de un objetivo creativo o foco, a partir de citas de personas famosas y grandes mentes de la historia (tanto de verdad como de ficción).

En realidad es una variante de relaciones forzadas o palabras al azar pero utilizando frases célebres en vez de palabras.

**¿Para qué?** Ayuda a descubrir nuevas perspectivas y a generar ideas de un objetivo creativo o foco.

**¿Cómo?** Las citas o frases de estas personas contienen ideas e ideas en potencia cuya esencia se podrá extraer para sacar las semillas que germinarán en nuevas ideas.

1. Buscar citas y frases célebres en internet como: mundocitas, en proverbias, citas y refranes. Por ejemplo:

- Los niños son el recurso más importante del mundo y la mejor esperanza para el futuro. (**John Fitzgerald Kennedy**)
- Todo niño viene al mundo con cierto sentido del amor, pero depende de los padres, de los amigos, que este amor salve o condene. (**Graham Greene**)
- Lo maravilloso de la infancia es que cualquier cosa es en ella una maravilla. (**Gilbert Keith Chesterton**)
- Yo no diría que lo resolví de manera brillante, lo único que hice fue seguir un razonamiento analizando todas las pistas. Observar y razonar son dos constantes en mi vida que no puedo dejar, querido Watson". (**Sherlock Holmes**)

- He dicho que soy adicto, no que tenga un problema (**Dr. House**)
  - Gánate el respeto de los demás, teniendo la osadía de ser tú mismo. (**Dr. House**)
  - Esos días en los que tienes respuestas para todo (**Dr. House**)
  - La meta en la vida no es eliminar la infelicidad, sino mantenerla al mínimo. (**Dr. House**)
  - Si realmente quieres hacer algo, encontraras la manera. Si no, encontraras la excusa. (**Dr. House**)
  - ¿Has oído alguna vez eso de que no se puede vivir sin amor? Pues el oxígeno es más importante. (**Dr. House**)
  - Es curioso ver que si te estás muriendo, de repente todo mundo te quiere (**Dr. House**)
  - La vida es un asco y la suya es peor que otras. Aunque las hay peores, lo cual también es deprimente. (**Dr. House**)
  - Resulta que tus ideas no dan buenos resultados, te aconsejo que uses las mías. (**Dr. House**)
1. Crear un listado de famosos piensa en personas famosas vivas o muertas, reales o de ficción que te atraigan por alguna razón o te motiven por algo y hacer una selección.
    - Sherlock Holmes
    - Jhon Lennon
    - Albert Einstein
    - Dr. House

2. Cuando tengas un objetivo creativo o foco consultar la lista. Elegir un autor que será como consejero y seleccionar una de sus citas.



**Objetivo creativo:**

¿De qué manera puedo incrementar la enseñanza de los hábitos de limpieza en los niños?

¿Qué es lo que los niños quieren?

¿Qué ocupa la atención del niño?

¿Cuál es la Idea fundamental?

- **Dibujar para el niño**
- **Dibujar las cosas que les gustan a los niños**
- **Libros infantiles** (podría ser material de apoyo o consulta)

Selección de autor (consejero): Dr. House

**Cita elegida:** Si realmente quieres hacer algo, encontrarás la manera. Si no, encontrarás la excusa. (**Dr. House**)

1. Anotar pensamiento e ideas que vayan surgiendo
  - ❖ **Hábitos de higiene, el pasaporte de la higiene**
  - ❖ **¡Para mantenernos sanos, cuidemos nuestra salud!**

- ❖ **Higiene es diversión, actitud y salud**
- ❖ **Conservar tu salud es Prevenir enfermedades**
- ❖ **Hábitos de higiene corazón contento**
- ❖ **Si me quiero, mi cuerpo tengo que asear**

2. Elegir ideas o informaciones que creas que tienen más potencial creativo o innovador.

**Conservar tu salud es Prevenir enfermedades**

3. Haz una pausa creativa para nuevas ideas

### **7.2.2 Definición del concepto:**

A través del proceso de la galería de famosos, citando frases de personajes en la historia, se elige una frase conceptual o idea central. La frase seleccionada fue:

- **Conservar tu salud es prevenir enfermedades**

La elaboración del proyecto está enfocada a la enseñanza y prevención de enfermedades, siendo estas medidas indispensables para educar a los niños desde edad temprana.

### 7.3 Proceso de Bocetaje



**Portada**

**Perfil de Roy:** Su nombre es de origen francés que significa Rey.

**Aspecto Físico:** De 7 años, alto, delgado, atlético.

**Aspecto Psicológico:** Es alegre, sociable, disciplinado, extrovertido, dinámico y creativo. Gusta de los juegos al aire libre con sus amigos, en su tiempo libre aprende y descubre cosas nuevas que puede aplicar a su vida cotidiana.

**Aspecto Sociológico:** Es un súper héroe de la higiene.

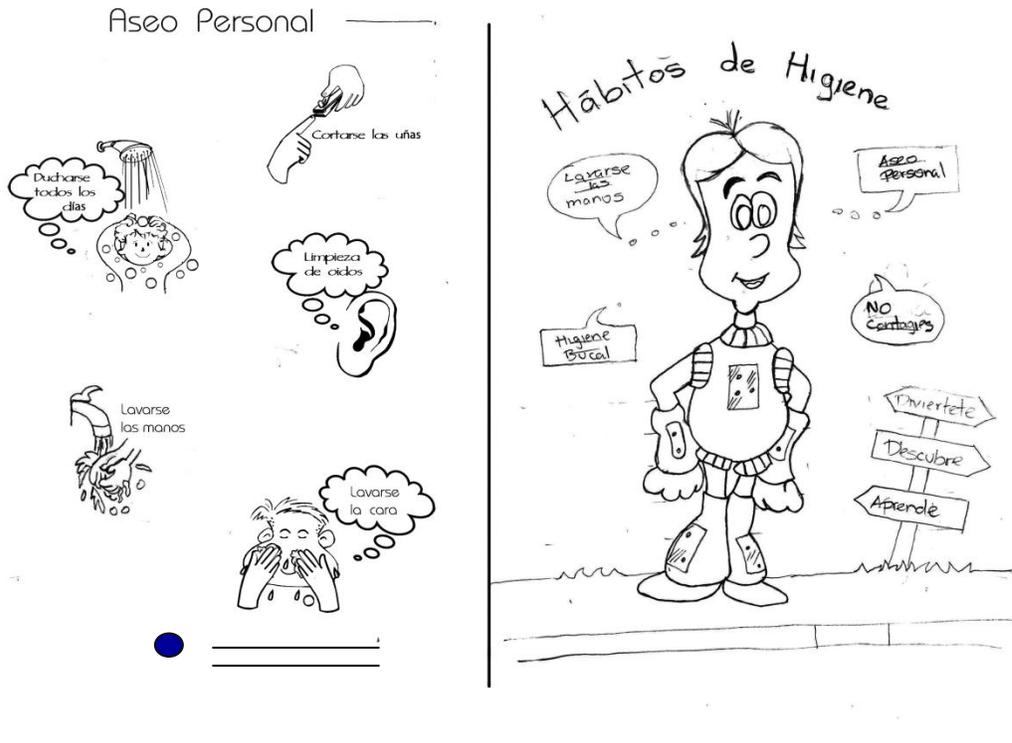
**¿Por qué una caricatura?** El objetivo es atraer la atención de los infantes, ya que los niños ven a los personajes como súper héroe de acuerdo a las edades en las que se encuentran; para ellos un personaje es entretenido, es diversión, aprender y descubrir a través de imágenes.

Con ello, los atributos del personaje son positivos, ya que enseña a seguir una serie de consejos, en este caso los niños tienden a seguir conductas, aprenderlas y ponerlas en práctica para su desarrollo.

**Bocadillo o Globo:** Destinada para el texto o pensamiento que el personaje desea transmitir. En este caso por ser guía tipo historieta considero que es funcional y su grupo objetivo son niños y, por consiguiente, las edades que se abarca. La idea es que sea una guía para enseñar y aprender hábitos de higiene de una manera entretenida. **Letrero con flechas:** su función es indicar el contenido de la guía de manera que el niño se divierta, aprenda y descubra los hábitos de higiene.

## Proceso de Bocetaje

Formato de la Guía ilustrada impresa: Media Carta 8.5 X 5.5 “ material papel couché de 80 grs. Full color.



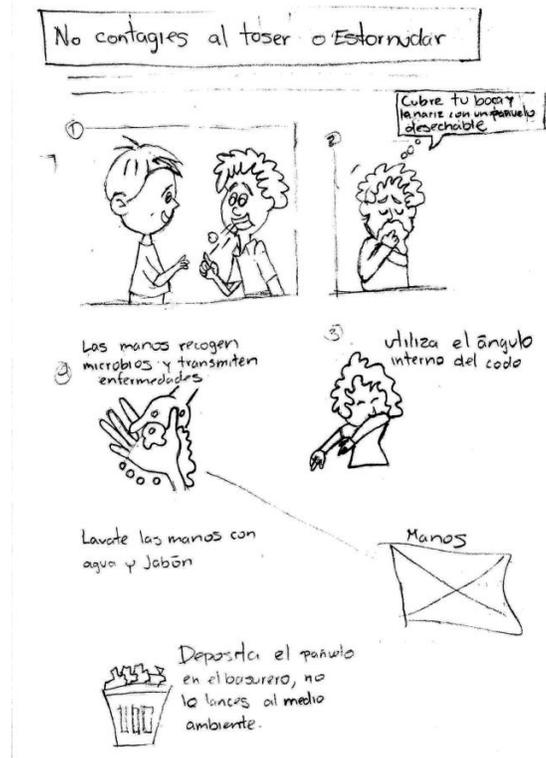
Contraportada

Portada

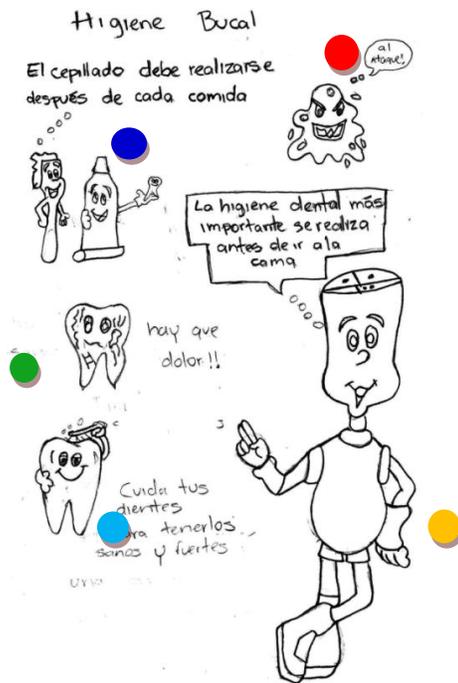
**Contraportada:** Se utiliza una serie de imágenes para graficar lo que corresponde a la sección de aseo personal, para dar a conocer el mensaje de manera clara y concisa, utilizando siempre los bocadillos para transmitir los pensamientos del personaje en este caso un niño.

● Logotipo y dirección de Clínicas Médicas Pediátricas

## Proceso de Bocetaje



1. Un par de niños para ilustrar la escena de lo que no debe hacerse al toser o estornudar.
2. **Bocadillo o globo:** Diálogos o pensamientos del personaje.
3. **Germen:** Se convierte en la amenaza para los niños y por el cual deben evitar a toda costa y es por ello la enseñanza de los hábitos de higiene.
4. Uso de recuadro para darle forma a la historieta y tenga un orden
5. **Tipografía:** Para el titular **No contagies al toser o estornudar**, se utiliza una Dom CasualD de la familia palo seco sin serif, el texto en los bocadillos se usa Draftsman casual.



- En esta sección el recorrido visual empieza con un germen que se convierte en gran amenaza para los dientes; la idea de utilizar este tipo de imagen, es para que los niños comprendan que pasa si no cuidan de sus dientes y las consecuencias que esto genera.
- Seguido por dos grandes amigos, el cepillo junto a la pasta, debidamente caricaturizados por ser guía dirigida a niños.
- El próximo invitado es un diente protagonista de esta historieta, que está dañado a causa del germen. Aquí el mensaje, a través de la imagen, es dar una alerta: Si no quieres sufrir y sentir dolor, debes cuidar tus dientes.

- Luego aparece una muelita sana y feliz, acompañada por un cepillo que transmite un mensaje positivo.
- Para finalizar la intervención de Roy, el personaje central de la guía, con un consejo sobre la higiene bucal.



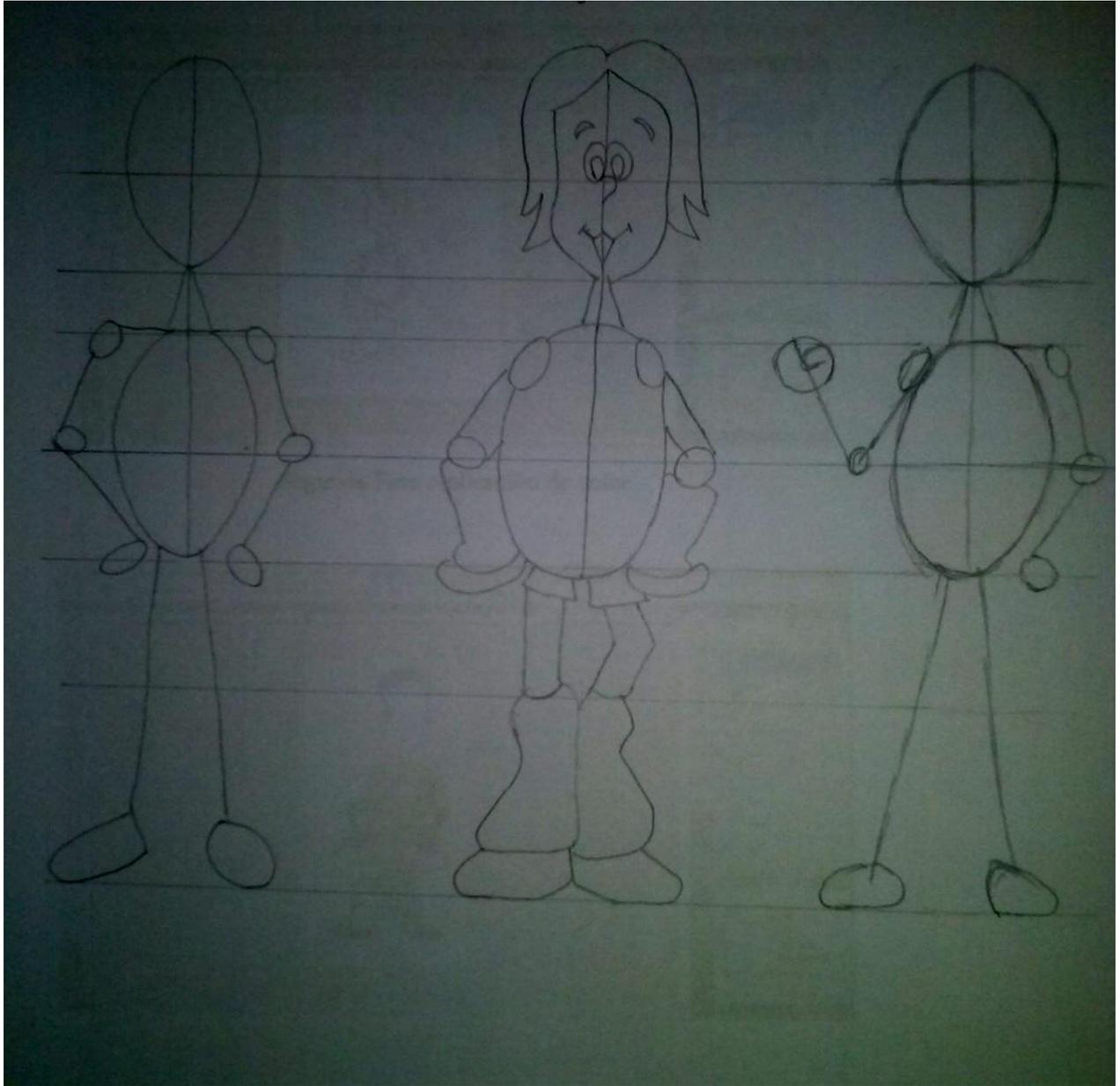
**Personaje:** Nuevamente la aparición del protagonista y un breve mensaje para los niños.

**Bocadillos:** Elemento para darle seguimiento a cada imagen de la secuencia.

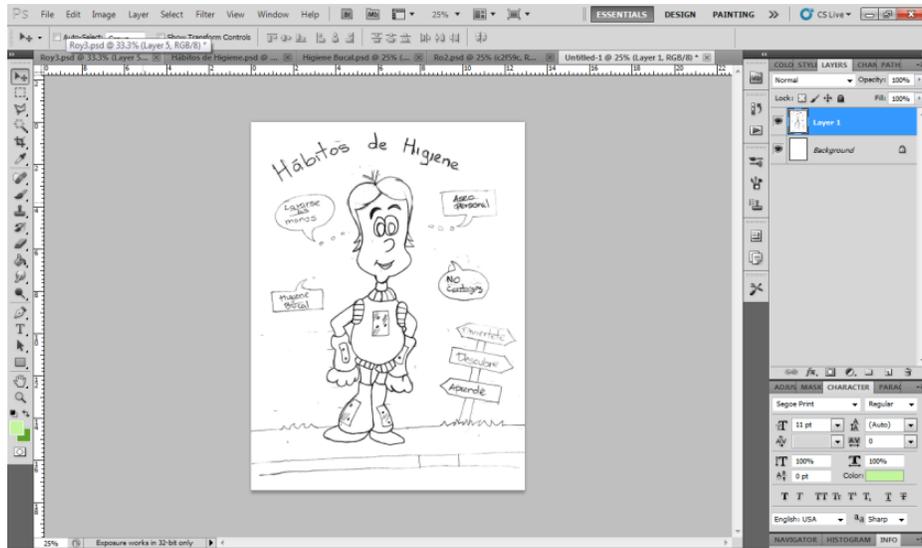
**Tipografía:** En el titular se utiliza una Dimurphic de la familia palo seco sin serif, creando un efecto de alegría, sobriedad, modernidad y para que su lectura sea legible. El texto, ubicado dentro de los bocadillos, se usó una Draftsman Casual F, tipografía simple y limpia sin serif, diseñada por Herbert Bayer.

- Logotipo y dirección de Clínicas Médicas Pediátricas.

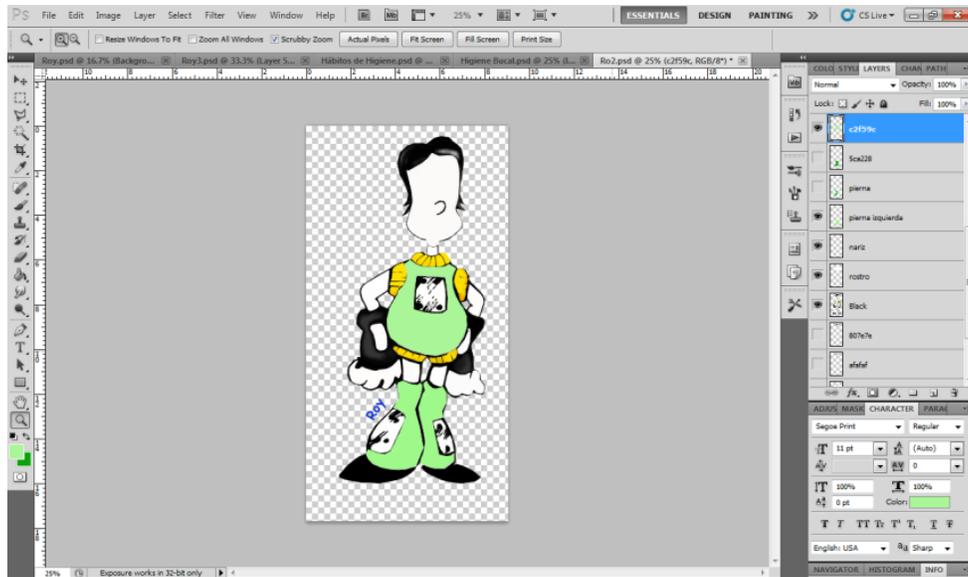
## Construcción del Personaje



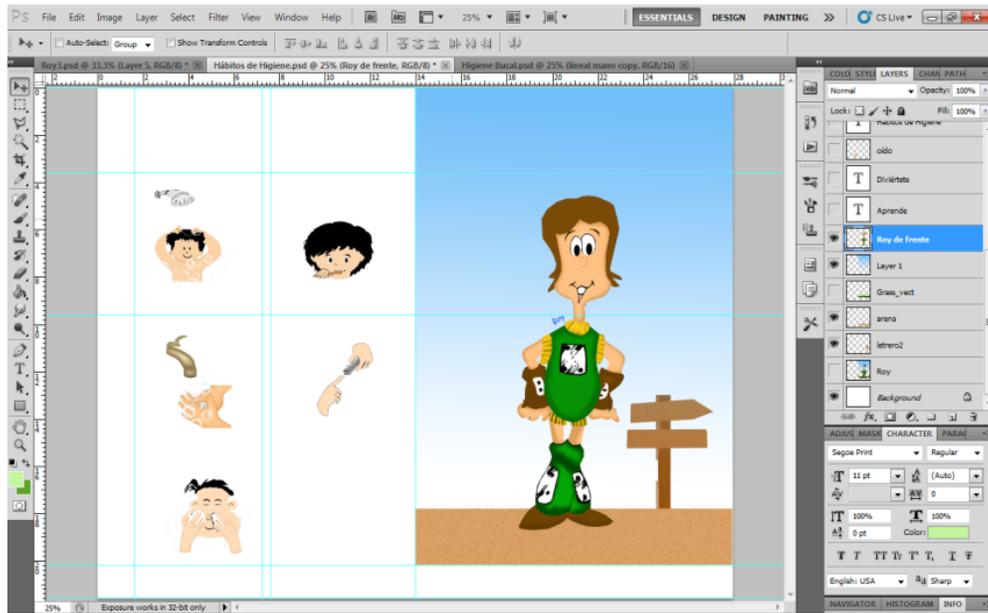
## Digitalización del Personaje realizado en Photoshop



## Segunda Fase Aplicación de color



## Digitalización del Personaje

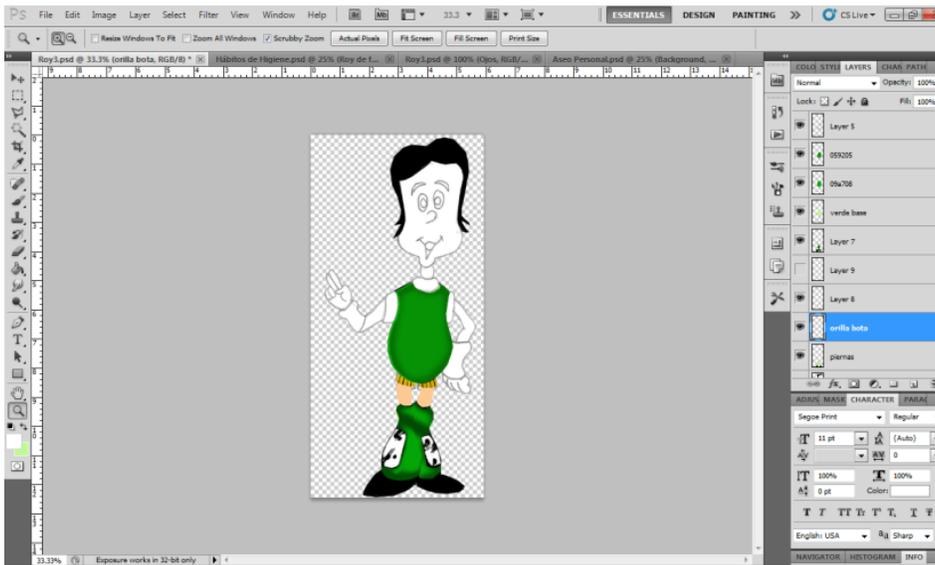
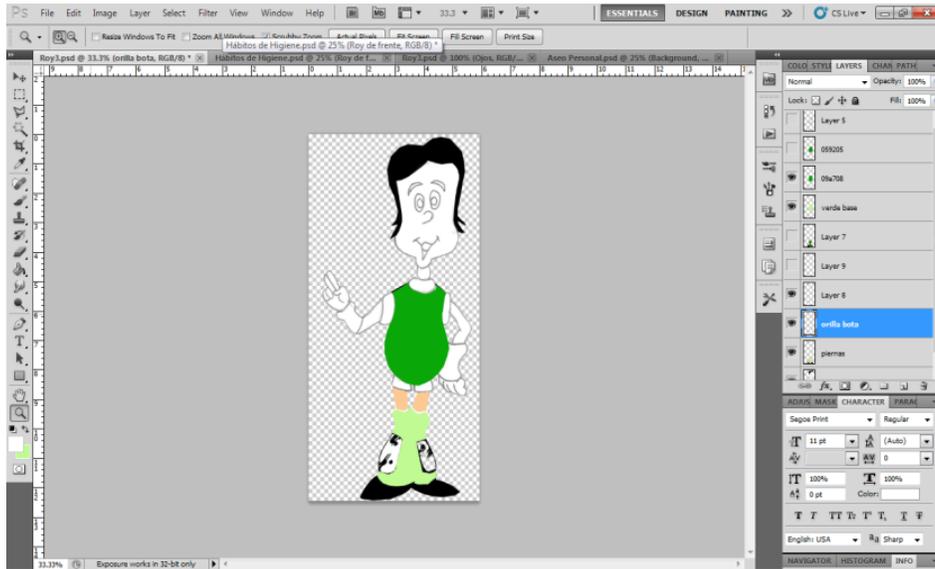


## Montaje de pieza en Indesign

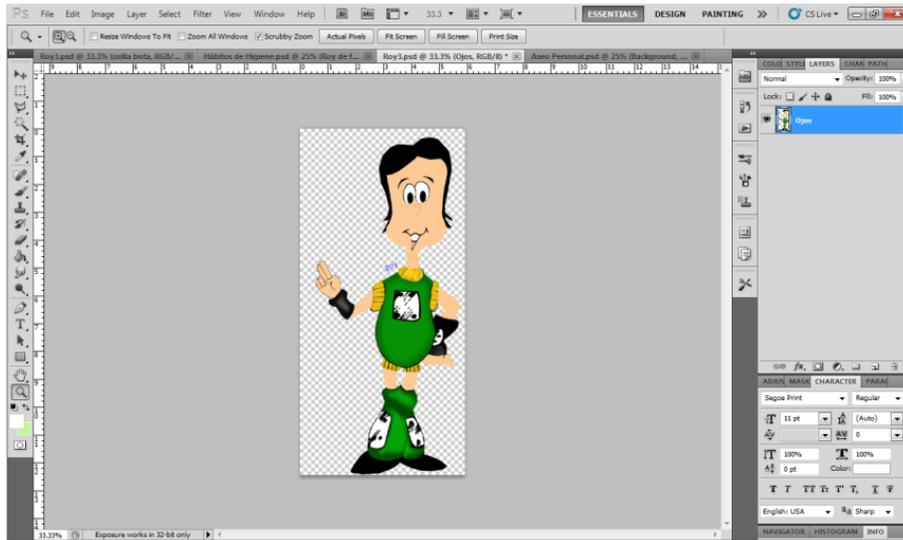


Primera fase personaje con la mano izquierda levantada

Aplicación de color



## Aplicación de color y detalles



## Montaje de pieza en Indesign



## 7.4 Propuesta Preliminar

- Diseño para portada y contraportada, inicialmente se usó un formato tamaño carta 8.5 x 11 pulgadas

La tipografía utilizada en la portada y contra portada en los títulos: Kristen itc Textos de rotulación o bocaditos: Segoe Print

Contraportada

Portada



- Propuesta preliminar Portada y Contra portada:  
 Medida de formato cerrado: 8 x 5.5 pulgadas  
 Medida de formato abierto: 10" x 8 pulgadas  
 Tipografía para títulos de portada y contraportada:  
 DomCasual-Bold Italic  
 Textos de bocaditos: Shoolbell

### Contraportada

### Portada



- En la **portada** se utilizó un degradé en celeste para dar la impresión de un cielo como fondo y acentuar al personaje.
- Su nombre es Roy, en el centro de la portada en colores llamativos, hacen contraste con el fondo en degradé y el resto de elementos utilizados.

- La tipografía del título en la portada es una Schoolbell para darle un aspecto atractivo y divertido, pertenece a la familia de las Scripts. En una tonalidad azul oscuro para resaltar con el fondo.
- Uso de bocaditos para darle ambientación de historieta ilustrada, en tonalidad de amarillo siendo un color cálido, divertido que invita a la actividad y los textos con tipografía: **Draftsman Casual F**
- **Contra Portada:** Se decidió utilizar un juego educativo para que el niño, después de aprender sobre los hábitos de higiene, a través de las palabras, asocie las imágenes que corresponde.  
Se utilizó un recuadro rojo, según la psicología del color destaca y atrae la atención con un fondo verde, que transmite entusiasmo y vivacidad para hacer contraste con el resto de imágenes utilizadas.
- Tanto en portada como contraportada se incluye el **Logotipo** de Clínicas Médicas Pediátricas.
- Full color

## Páginas interiores



- La tipografía es: **Draftsman Casual F** para título
- **En la página # 2:** Un breve saludo con la intervención de **Roy**, el personaje, seguido de un pequeño preámbulo sobre la importancia de los hábitos de higiene.
- **Página # 6:** Se utiliza un recuadro en un Pantone C:100 M:0 Y:0 K:0 para dar sensación de tranquilidad.
  - Una secuencia de imágenes enumeradas para que los niños sigan los pasos y tengan buena higiene bucal.
  - Los bocaditos de rotulación se aplicaron en celeste por su asociación a la salud.

•La tipografía utilizada en títulos: es una **Draftsman Casual F**. El texto en los subtítulos en color azul y los textos dentro, de los bocaditos es una tipografía **Schoolbell**. La secuencia de frases que acompaña a las imágenes va en rojo de acuerdo a la psicología del color: transmite energía con la finalidad de hacer énfasis en el mensaje.

### Página Interior

## Lavarse las Manos Antes y Después de:

Te ayudará a prevenir la propagación de gérmenes que provocan enfermedades

Debes lavar tus manos....

**1.** Siempre después de usar el baño



**2.** Después de sacar basura



**3.** Después de jugar con la mascota



**4.** Antes de comer



**5.** Después de toser o estornudar



y recuerda.....

Lavarse las manos, es la clave para evitar la propagación de gérmenes.

La higiene es fundamental para nuestra salud, los hábitos de higiene son costumbres cotidianas.

Recuerda:

Lavarse las manos evita la propagación de:

- Infecciones
- microbios
- bacterias
- virus
- gérmenes
- enfermedades resistentes a los antibióticos



4 5

• Un recuadro en rojo para el título con el objetivo de dar una alerta del tema a tratar en esta sección. Básicamente, la gama de colores que se usan en la guía son los primarios que van dirigidos al grupo objetivo, que son niños.

## Páginas Interiores

### No contagies al toser o Estornudar

Evita contagiar a los demás

**1.** Si vas a toser evita hacerlo así ↓

**2.** Cubre tu boca con papel desechable.

**3.** Al estornudar.. usa el ángulo interno de tu codo.

**4.** Nunca con las manos, el virus se propaga.

**5.** No olvides.. Lavar tus manos con jabón líquido.

**y recuerda...**

De una manera sencilla puedes evitar contagiar o contraer enfermedades.

3

### Aseo Personal

Previene infecciones y enfermedades

Para estar sano debes...

**1.** Ducharse todos los días

**2.** Lavarse los dientes

Para evitar infecciones debes ...

**3.** Lavarse las manos

**4.** Cortarse las uñas

Y no olvides ...

**5.** Lavarse la cara

Practicando una buena higiene, reduces el riesgo de contraer enfermedades.

7

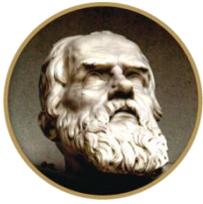
- **En la página #3:** Se utiliza un recuadro en rojo, con el fin de dar una alerta como introducción a lo que respecta al tema de esta sección.
- Una secuencia de imágenes debidamente enumerada, para que los niños comprendan y fomentar su aprendizaje de forma adecuada.
- **En la página # 7:** Como introducción se utilizó una frase en color azul, luego se presenta una secuencia de imágenes debidamente enumerada en color rojo, según la psicología del color es uno de los colores preferido entre los niños, por su energía.

Por consiguiente, los niños siguen un orden cronológico debido al rango de edades en que se encuentran, como el constante aprendizaje que tienen.

- Se aplica el uso de bocaditos tipo historieta ilustrada en color amarillo, que representa energía y dinamismo.
- La tipografía aplicada en los subtítulos es una **Schoolbell**, seguida de una *Draftsman Casual F* para las frases en rojo y la rotulación del texto en los bocaditos.

# Validación Técnica

## Capítulo VIII



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
FACOM  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO  
PROYECTO DE TESIS

Género: F  M  Experto:  Cliente:  Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad  Grupo Objetivo  Profesión: \_\_\_\_\_  
Puesto: \_\_\_\_\_  
Años de experiencia en el Mercado: \_\_\_\_\_

### Encuesta de validación del proyecto

Diseño de Guía ilustrada impresa para Enseñar Hábitos de Higiene a niños entre 5 a 10 años de edad de Clínicas Médicas Pediátricas.  
Guatemala, Guatemala 2014.

---

#### Antecedentes

Clínicas Médicas Pediátricas es una clínica dedicada a la medicina de recién nacidos, niños y adolescentes. Considera que es importante poseer una guía para enseñar hábitos de higiene.

Clínicas Médicas Pediátricas no cuenta con una guía para la enseñanza sobre hábitos de higiene para niños; por lo cual este tipo de guía brindará a la clínica valores que reflejan la atención y preocupación por sus pacientes.

#### Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe la guía impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años y según su criterio profesional responda las siguientes preguntas de validación.

## Parte Objetiva

1. ¿Considera que es necesaria la elaboración de una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de Clínicas Médicas Pediátricas?

Si

No

2. ¿Considera que es importante la enseñanza de los hábitos de higiene en los infantes?

Si

No

3. ¿Considera que es necesario recopilar información para enseñar hábitos de higiene en los infantes para la elaboración de la guía ilustrada impresa?

Si

No

4. ¿Según su criterio considera que esta guía transmite con claridad el mensaje para enseñar hábitos de higiene a los infantes?

Si

No

5. ¿Considera que esta guía será de utilidad para usted como padre de familia para enseñar hábitos de higiene a sus hijos?

Si

No

## Parte Semiológica

6. Según su criterio considera que los colores utilizados en la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene son:

Muy atractivo \_\_\_\_\_ Poco atractivo \_\_\_\_\_ Nada atractivo \_\_\_\_\_

7. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas en la guía impresa son adecuadas para los infantes?

**Muy adecuadas**\_\_\_\_ **Poco adecuadas**\_\_\_\_ **Nada adecuadas**\_\_\_\_

8. ¿Considera que la tipografía utilizada en la guía impresa es:

**Muy legible**\_\_\_\_ **Poco legible**\_\_\_\_ **Nada legible**\_\_\_\_

9. ¿Considera que el tamaño de la tipografía en los textos es?

**Muy adecuada**\_\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_\_

10. ¿Considera que la diagramación utilizada en la guía ilustrada impresa es?

**Muy adecuada**\_\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_\_

### **Parte Operativa**

11. ¿Los consejos utilizados en la guía impresa son suficientes para enseñar hábitos de higiene a los niños?

**Muy adecuada**\_\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_\_

12. ¿Considera que la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene va ayudar a los niños que se encuentran en las edades de 5 a 10 años?

**Mucho**\_\_ **Poco**\_\_ **Nada**\_\_

13. ¿Considera que la guía ilustrada impresa cumple con la función de enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años?

**Muy adecuada**\_\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_\_

14. ¿Considera que el manejo de la guía es:

**Fácil de manejar**\_\_\_\_ **Difícil de manejar**\_\_\_\_

## 8.1 Población y muestreo

La propuesta preliminar de la guía para enseñar hábitos de higiene, se validara tomando una muestra dividida en tres grupos:

- Cliente: Doctora Virginia Secaira González
- Expertos: 3 especialistas en comunicación y diseño, de la Universidad Galileo.
- Grupo Objetivo: 30 personas

La encuesta está dividida en tres partes; Parte Objetiva, formada por cinco preguntas; parte semiológica, consta de cinco preguntas que reflejan la percepción de los elementos gráficos que conforman la guía como color, personaje, diagramación y, por último, la parte operativa que consta de cuatro preguntas.

**8.2 Método e instrumentos:** Para llevar a cabo la validación del proyecto Diseño de Guía Ilustrada Impresa para Enseñar Hábitos de Higiene a Niños entre 5 a 10 años, el método empleado es la encuesta. La herramienta aplicada se encuentra en el capítulo XIV, anexos.

El Diccionario de la Real Academia **RAE** define encuesta:

1. Averiguación o pesquisa
2. Conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho.

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

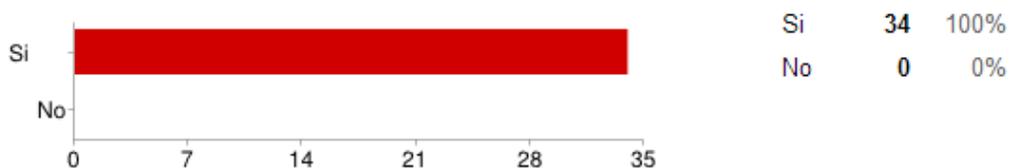
A continuación se presenta la interpretación de los resultados en gráficas, obtenidos a través de la tabulación de las encuestas.

#### Resultados Encuesta de Validación

##### Grupo Objetivo

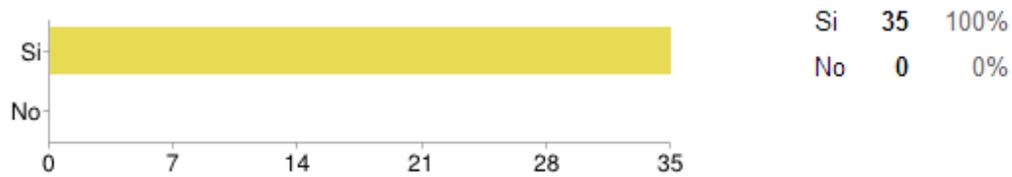
##### Parte Objetiva

1. ¿Considera que es necesaria la elaboración de una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de Clínicas Médicas Pediátricas?



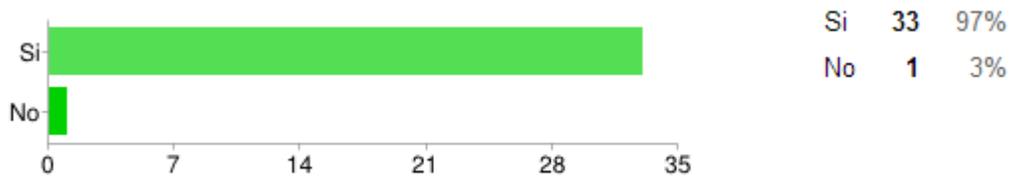
**Interpretación:** El 100% de los encuestados considera que debe elaborarse una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene, para Clínicas Médicas Pediátricas.

2. ¿Considera que es importante la enseñanza de los hábitos de higiene en los infantes?



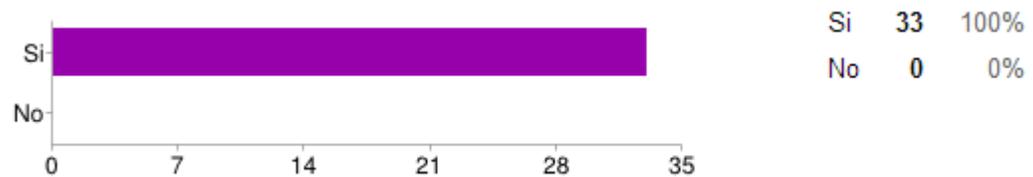
**Interpretación:** El 100% de la población encuestada considera que es importante enseñar hábitos de higiene a través de una guía ilustrada impresa.

3. ¿Considera que es necesario recopilar información para enseñar hábitos de higiene en los infantes para la elaboración de la guía ilustrada impresa?



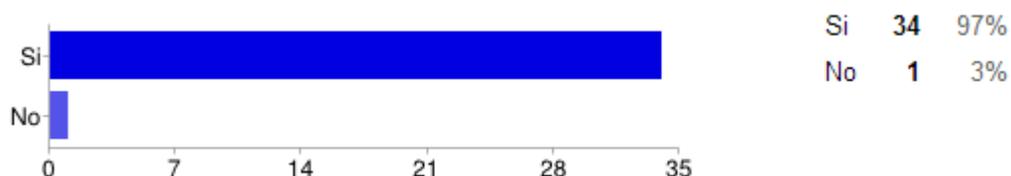
**Interpretación:** El 97% de la población encuestada considera que es necesario recopilar información para enseñar hábitos de higiene y para la elaboración de la guía ilustrada impresa. Significa que se cumple con uno de los objetivos específicos; para la elaboración de la guía impresa.

4. ¿Según su criterio considera que esta guía transmite con claridad el mensaje para enseñar hábitos de higiene a los infantes?



**Interpretación:** El 100% de la población encuestada considera que la guía transmite con claridad el mensaje para enseñar hábitos de higiene.

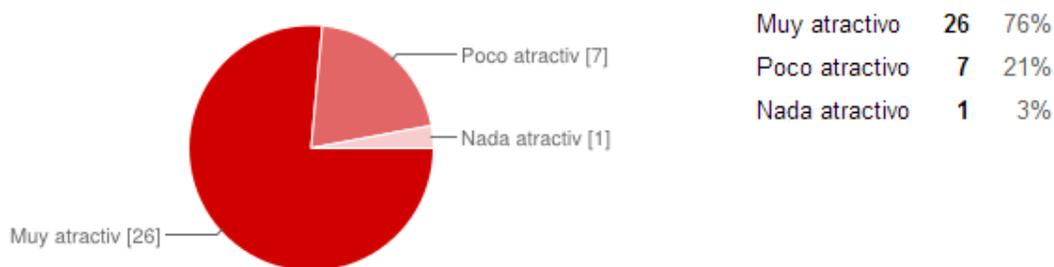
5. ¿Considera que esta guía será de utilidad para usted como padre de familia para enseñar hábitos de higiene a sus hijos?



**Interpretación:** El 97% de la población encuestada considera que la guía ilustrada impresa les será de utilidad para enseñar hábitos de higiene a sus hijos. El 3% considera que no le será de utilidad. Significa que la utilidad de la guía ilustrada impresa tiene alto grado de aceptación.

### Parte Semiológica

6. Según su criterio considera que los colores utilizados en la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene son:



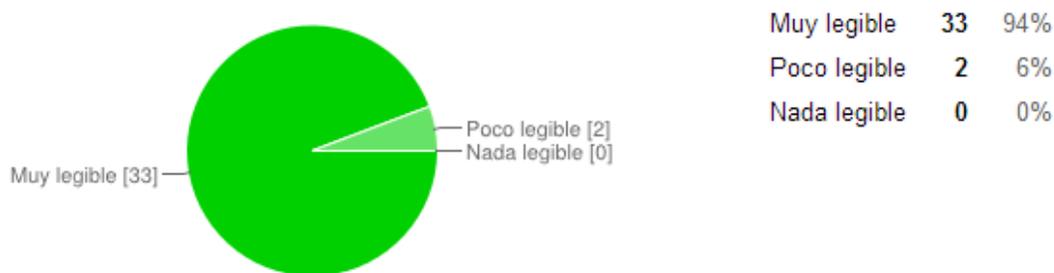
**Interpretación:** El 76% considera que los colores utilizados en la guía ilustrada impresa son muy atractivo. Mientras que el 21% piensa que es poco atractivo. Significa que los colores utilizados tiene alto grado de aceptación.

7. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas en la guía ilustrada impresa son adecuadas para los infantes?



**Interpretación:** El 91% de la muestra encuestada considera que las ilustraciones utilizadas son muy adecuadas, mientras que el 9% dice que son poco adecuadas. Significa que tiene alto grado de aceptación.

8. ¿Considera que la tipografía utilizada en la guía impresa es:



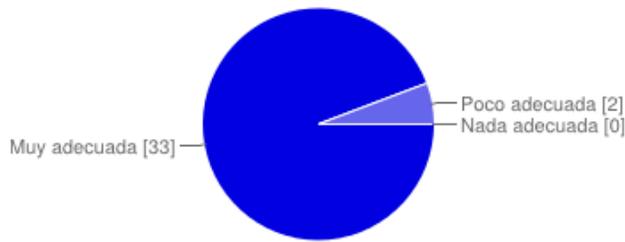
**Interpretación:** El 94% de la población encuestada considera que la tipografía utilizada en la guía impresa es Muy legible, y el 6% dice que es poco legible. Significa que la tipografía elegida tiene alto grado de aceptación.

9. ¿Considera que el tamaño de la tipografía en los textos es?



**Interpretación:** El 86% de la población encuestada considera que el tamaño de la tipografía es Muy adecuada, y el 14% poco adecuada. Significa que el tamaño de tipografía es legible y tiene alto grado de aceptación.

10. ¿Considera que la diagramación utilizada en la guía ilustrada impresa es?

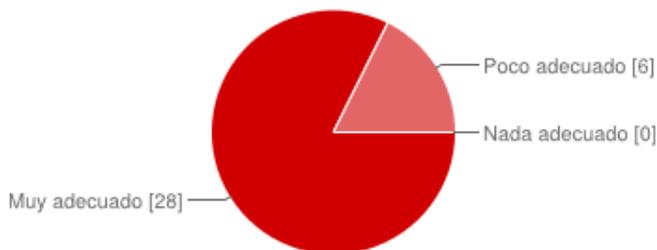


Muy adecuada	33	94%
Poco adecuada	2	6%
Nada adecuada	0	0%

**Interpretación:** El 94% de la población encuestada considera que la diagramación utilizada en la guía impresa es Muy adecuada, el 6% poco adecuada. Significa que la diagramación tiene alto grado de aceptación.

## Parte Operativa

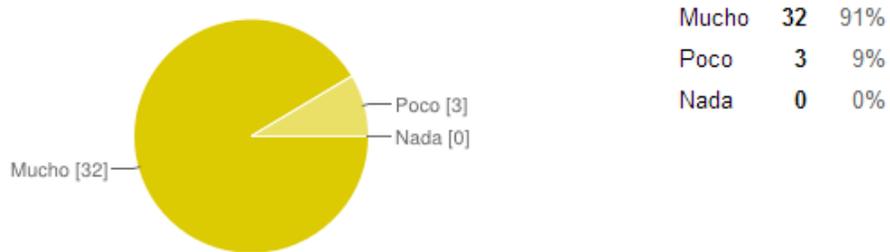
11. ¿Los consejos utilizados en la guía impresa son suficientes para enseñar hábitos de higiene a los niños?



Muy adecuado	28	82%
Poco adecuado	6	18%
Nada adecuado	0	0%

**Interpretación:** El 82% de la población encuestada considera que los consejos en la guía impresa son Muy adecuados para enseñar hábitos de higiene, el 18% Poco adecuados. Significa que los consejos utilizados en la guía impresa son de alta aceptación.

12. ¿Considera que la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene va ayudar a los niños que se encuentran en las edades de 5 a 10 años?



**Interpretación:** El 91% de la población encuestada considera que la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene va ayudar a los niños entre las edades de 5 a 10 años. El 9% dice que será poco. Significa que la guía impresa tiene alta aceptación.

13. ¿Considera que la guía ilustrada impresa cumple con la función de enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años?



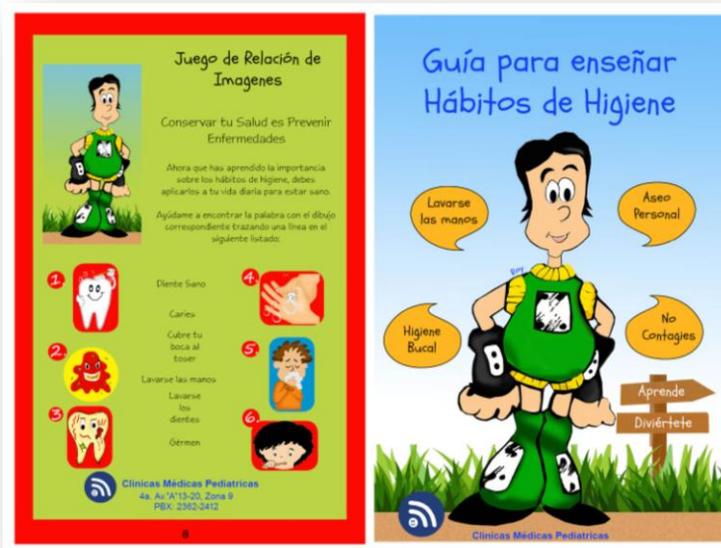
**Interpretación:** El 84% de la población encuestada considera que la guía ilustrada impresa es Muy adecuada para enseñar hábitos de higiene. El 14% considera que es poco adecuada. Significa que la funcionalidad de la guía impresa es de alta aceptación.

14. ¿Considera que el manejo de la guía es:

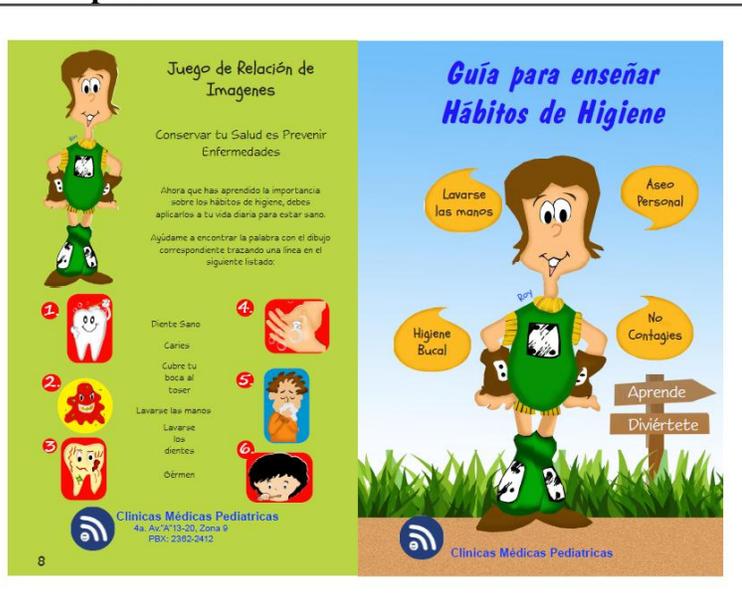


**Interpretación:** El 94% de la población encuestada considera que el manejo de la guía impresa para enseñar hábitos de higiene es Fácil de manejar, el 3% considera difícil de manejar. Significa que el manejo de la misma tiene alta facilidad.

8.4.1 Antes:



8.4.2 Después



8.4.3 Justificación

- Uno de los expertos en diseño gráfico, sugiere quitar el contorno negro del personaje para suavizar los bordes.

Hola, mi nombre es Roy:

Te llevaré a una aventura donde aprenderás la importancia sobre los Hábitos de Higiene; y así ponerlos en práctica en tu vida cotidiana.

**Recuerda**

Para estar sanos debemos tener buenos Hábitos de Higiene.

**No Olvides:**

Conservar tu Salud es  
Prevenir  
Enfermedades



2

## No Contagies al Toser o Estornudar



3

Hola, mi nombre es Roy

Te llevaré a una aventura donde aprenderás la importancia sobre los Hábitos de Higiene; y así ponerlos en práctica en tu vida cotidiana.

**Recuerda**

Para estar sanos debemos tener buenos Hábitos de Higiene.

**No Olvides:**

Conservar tu Salud es  
Prevenir  
Enfermedades



2

## No contagies al Toser o Estornudar

Evita contagiar a los demás



3

#### **8.4.6 Justificación**

##### **Página 2**

- Uno de los expertos en diseño gráfico sugiere quitar el contorno negro del personaje para suavizar los bordes.

**Página 3:** Se sugiere agregar frases a cada tema para complementar el mensaje dentro de los bocaditos de los personajes.

- Se sugiere utilizar una secuencia de números para que los niños aprendan de manera adecuada los consejos de esta sección.
- Uno de los expertos en diseño gráfico sugiere utilizar tipografía que tenga versiones Bold, regular y light.

**Lavarse las Manos Antes y Después de:**  
Te ayudará a prevenir la propagación de gérmenes que provocan enfermedades

Debes lavar tus manos....

1. Siempre después de usar el baño.



2. Después de sacar basura.



3. Después de jugar con la mascota.



4. Antes de comer.



5. Después de toser o estornudar.



y recuerda.....  
Lavarse las manos, es la clave para evitar la propagación de gérmenes.

La higiene es fundamental para nuestra salud, los hábitos de higiene son costumbres cotidianas.

**Recuerda:**

Lavarse las manos evita la propagación de:

- Infecciones
- microbios
- bacterias
- virus
- gérmenes
- enfermedades resistentes a los antibióticos



4 5

**Te ayudará a prevenir la propagación de enfermedades**

Lavarse las Manos Antes y Después de:

1. Siempre después de usar el baño.



2. Después de sacar basura.



3. Después de jugar con tu mascota.



4. Antes de comer.



5. Después de toser o estornudar.



y recuerda.....  
Lavarse las manos, es la clave para evitar la propagación de gérmenes.

La higiene es fundamental para nuestra salud, los hábitos de higiene son costumbres cotidianas.

**Recuerda:**

Lavarse las manos evita la propagación de:

- Infecciones
- microbios
- bacterias
- virus
- gérmenes
- enfermedades resistentes a los antibióticos



4 5

## **Justificación**

### **Página 4:**

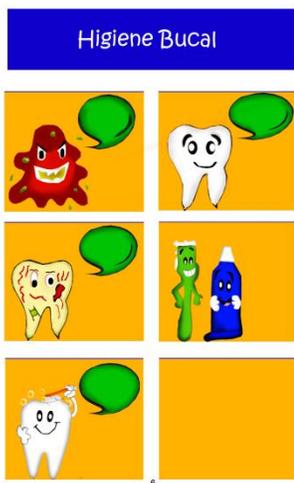
- Uno de los expertos de diseño y comunicación sugiere evaluar imágenes, como cambio de color en imagen # 1.

### **Página 5:**

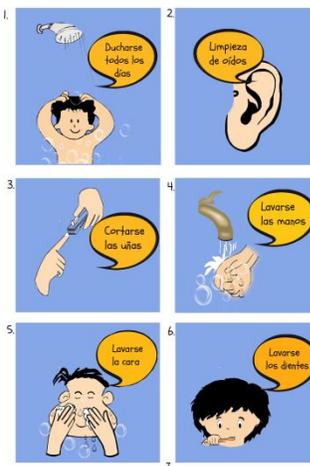
- Uno de los expertos en diseño gráfico sugiere quitar el contorno negro del personaje, para suavizar los bordes.
- Se sugiere conservar la unidad en el diseño.

## 8.5.6 Páginas Interiores: Antes

Página 6



Página 7



## Después

Página 6



Página 7



**Justificación:****Página 6**

Uno de los expertos en diseño gráfico sugiere quitar el contorno negro en la imagen de la muela picada para suavizar los bordes.

**Página7:**

- Se cambió la tonalidad de celeste, a uno más fuerte, para que resalten las imágenes y atraer la atención del grupo objetivo, en este caso niños.

*Propuesta gráfica final*

*Capítulo IX*

**Propuesta Gráfica Final:** En base a la encuesta de validación realizada a los expertos de diseño gráfico, se han realizado los cambios y observaciones de la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años que visitan las Clínicas Médicas Pediátricas.

**9.1** Formato de la Guía ilustrada impresa: Media Carta 8" X 5.5" pulgadas, material papel couché de 80 grs. Full color.

**Contraportada**

**Portada**



## Páginas Interiores

**Hola, mi nombre es Roy**

Te llevaré a una aventura donde aprenderás la importancia sobre los Hábitos de Higiene; y así ponerlos en práctica en tu vida cotidiana.

**Recuerda**

Para estar sanos debemos tener buenos Hábitos de Higiene.

**No Olvides:**

Conservar tu Salud es  
Prevenir  
Enfermedades



2

**Página 2**

**Hola, mi nombre es Roy**

**No contagies al Toser o Estornudar**

Evita contagiar a los demás

**1.** Si vas a toser evita hacerlo así.

**2.** Aprende a toser. Cubre tu boca con papel desechable.

**3.** Al estornudar, usa el ángulo interno de tu codo.

**4.** Nunca con las manos, el virus se propaga.

**5.** No olvides, Lavar tus manos con jabón líquido.

y recuerda... De manera sencilla puedes evitar contagiar o contraer enfermedades



3

**Página 3**

**No Contagies**

**Te ayudará a prevenir la propagación de enfermedades**

Lavarse las Manos Antes y Después de:

1. Siempre después de usar el baño
2. Después de sacar basura
3. Después de jugar con tu mascota
4. Antes de comer
5. Después de toser o estornudar

y recuerda.....

Lavarse las manos, es la clave para evitar la propagación de gérmenes.

La higiene es fundamental para nuestra salud, los hábitos de higiene son costumbres cotidianas.

**Recuerda:**

Lavarse las manos evita la propagación de:

- Infecciones
- microbios
- bacterias
- virus
- gérmenes
- enfermedades resistentes a los antibióticos



**Página 4**  
**Lavarse las manos**

**Página 5**  
**Recuerda**

### Higiene Bucal

Previene enfermedades y ayuda a tener una vida sana

Si no quieres ...

1. Tener gérmenes



2. Sufrir por caries



Entonces debes ...

3. cepillarte después de cada comida



4. Lavar tus dientes, tres veces al día



y no olvides:

La Higiene bucal más importante, se realiza antes de ir a la cama.

### Aseo Personal

Previene infecciones y enfermedades

Para estar sano debes ...

1. Ducharte todos los días



2. Lavar tus dientes



para evitar infecciones debes...

3. Lavar tus manos



4. Cortarte tus uñas



y no olvides...

5. Lavar tu cara



Practicando una buena higiene, reduces el riesgo de contraer enfermedades.

6

7

**Página 6**  
**Higiene Bucal**

**Página 7**  
**Aseo Personal**

:

Producción  
Reproducción y distribución

Capítulo X

**10.1 Plan de costos de elaboración:** Para la elaboración del Proyecto Diseño de Guía para enseñar Hábitos de Higiene a niños de 5 a 10 años, impreso, se ha tomado en cuenta ciertos requerimientos tales como:

- Recopilación de información, conceptos de diseño y comunicación para la elaboración de la Guía para enseñar hábitos de higiene. **3 semanas**
- Proceso de Bocetaje **1 semana**
- Elaboración de ilustraciones digital **5 semanas**
- Propuesta preliminar **5 semanas**

Total de semanas trabajadas	14 semanas
Total de días trabajados	70 días (5 días por semana)
Total de horas trabajadas	350 horas ( 5hrs por día)

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q5, 000. °° según agencias de publicidad.

Costo por hora de trabajo Q. 30.00

El total de costo para la elaboración del Diseño de la Guía, para enseñar hábitos de higiene

**Precio total por horas:**

$$350 \text{ hrs. X } 30.00 = \text{Q } 10,500 \text{ °°}$$

**10.2 Plan de costos de producción:** Para la elaboración del proceso de digitalización de bocetos y la presentación de propuesta preliminar de la Guía, para enseñar hábitos de higiene, se requirió de lo siguiente:

<b>Digitalización de bocetos</b>	<b>1 semana</b>
<b>Elaboración de ilustraciones</b>	<b>5 semanas</b>
<b>Total de días trabajados</b>	<b>30 días (5 días por semana)</b>
<b>Total de horas trabajadas</b>	<b>150 horas ( 5 hrs al día)</b>
<b>Valor de hora trabajada</b>	<b>30</b>
<b>Costo total de producción</b>	
<b>Del diseño de guía para enseñar hábitos de higiene</b>	<b>150 hrs. X Q 30.°°= Q4,500</b>

El costo total de producción es de: **Q4,500.°°**

**10.3 Plan de costos de reproducción:** El material utilizado para la reproducción de la guía es el siguiente:

- Impresión: Se realizó a color para atraer la atención del grupo objetivo y presentar la información e imágenes de manera agradable a la vista.

<b>Material</b>	<b>1 Guía</b>	<b>500 Guías</b>	<b>1,000 Guías</b>	<b>Costo</b>
Papel Couché base 80 Grs	✓			Q. 36.00
Papel Couché base 80 Grs			✓	Q. 1,720.00
Papel Couché base 80 Grs		✓		Q. 1,593.00
Impresión tiro y Retiro a color	✓	✓	✓	
Tamaño carta	✓	✓	✓	

Según cotización realizada en Litografía e Imprenta, Haz Publicidad, la impresión de 1,000 Guías, de 2 páginas dúplex, formato carta, impresión full color, material papel couche base 80 grs, grapado, impreso tiro y retiro.

**Costo Total: Q 1,720.00**

**10.4 Plan de Costos de Distribución:** Para este proyecto se dará a Clínicas Médicas Pediátricas la cantidad de 20 guías, las que serán entregadas a la Doctora Virginia Irene González Secaira, quien se encargará de distribuir las entre sus pacientes, por lo que no existen costos de distribución.

**10.5 Resumen general de costos:**

Costos de Elaboración	Q. 10,500.00
Costos de Producción	Q. 4,500
Costos de Reproducción	Q. 1,720.00
Costos de Distribución	Q. 0.00
<b>Total</b>	<b>Q. 16,720.00</b>

**Conclusiones**  
**Y**  
**Recomendaciones**

**Capítulo XI**

### **11.1 Conclusiones:**

- Se Diseñó una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de edad para Clínicas Médicas Pediátricas.
- Se investigaron los diferentes tipos de guías, y con ello se elaboró la guía ilustrada impresa.
- Se recopiló información acerca del cliente y se hizo una investigación a través de fuentes bibliográficas, para recopilar información necesaria sobre hábitos de higiene.
- Se diagramó la guía ilustrada al utilizar herramientas de diseño adecuadas.
- Se creó un personaje para ser el centro de atención de la guía y captar la atención del grupo objetivo, para enseñar hábitos de higiene de forma entretenida.

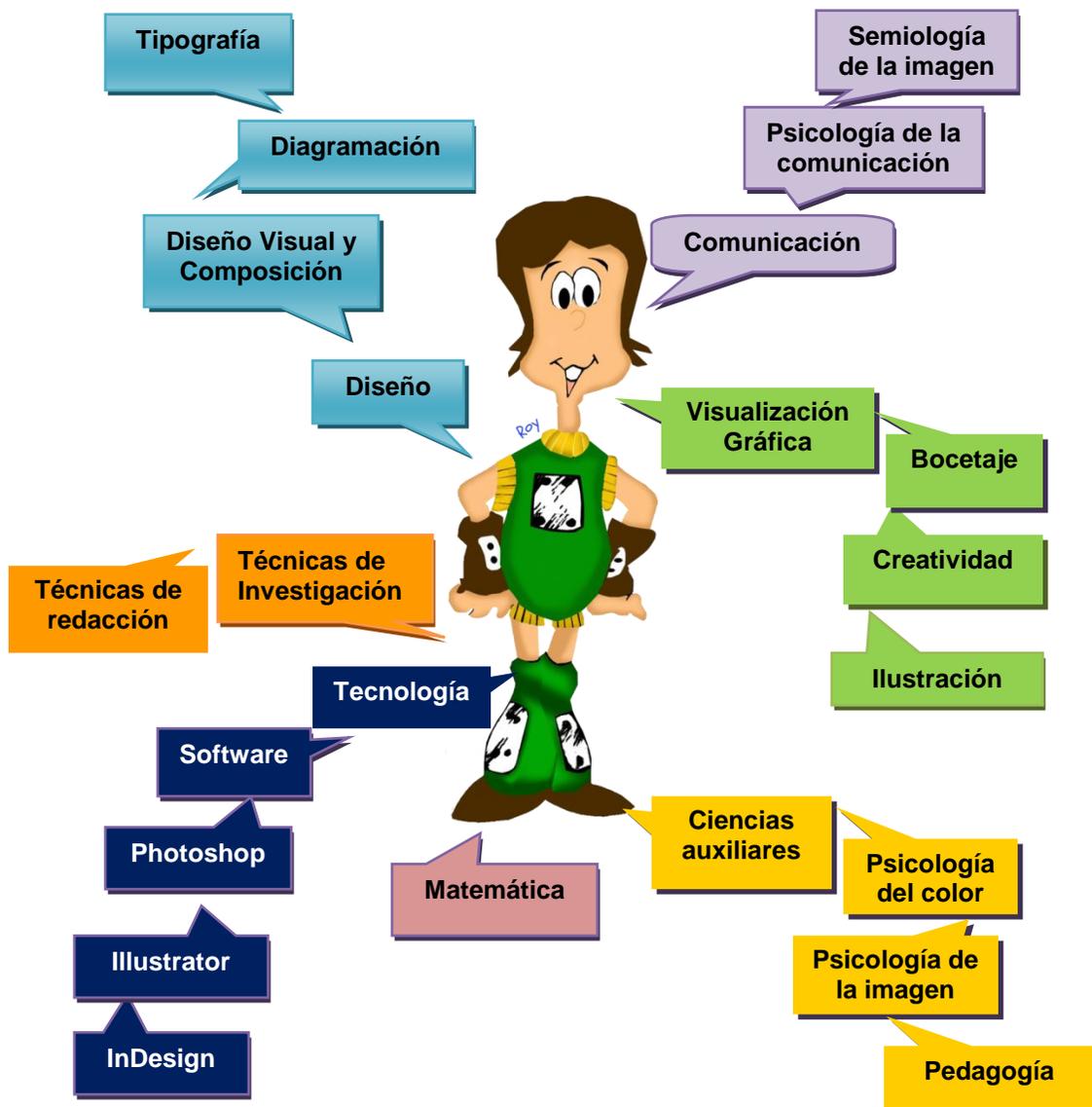
## 11.2 Recomendaciones:

- Que la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de edad, sea utilizada al máximo y se aplique adecuadamente.
- Utilizar la Guía ilustrada en un futuro en formato digital.
- A Clínicas Médicas Pediátricas, que instruya a su personal para que a través de la guía, involucre a su grupo objetivo y así enseñar hábitos de higiene y medidas de prevención.
- Utilizar los elementos básicos para manejar los criterios de tipografía, color y composición que constituyen la base de la diagramación.
- Crear otros personajes que apoyen o refuercen la imagen de la guía

*Conocimiento  
General*

*Capítulo XII*

12.2 Para la elaboración del proyecto Guía impresa para enseñar hábitos de higiene; a continuación se demuestra por medio de un mapa conceptual los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Licenciatura en comunicación y diseño.



## Referencias

Capítulo XIII

### 13.1 Bibliografía: Referencia de Libros



Barthes, Roland. (1990) La Aventura Semiológica. Ediciones Paidós. Barcelona.

Bakwin, Dr. Harry. Bakwin, Dra. Ruth Morris. Desarrollo Psicológico del niño Normal y Patológico. Cuarta Edición. México.

Behrman, Richard E. Nelson Tratado de Pediatría. Volumen I. 16ª Edición. McGraw-Hill.

Bishop. Franklin (2006). Dibujar Cómics. Guía para dibujantes principiantes y avanzados. Editor Evergreen.

Borden, George A. Stone, John D. (1982). La Comunicación humana el proceso de interrelación. El Ateneo Editorial, Buenos Aires.



CH. Buhler, Ruth Strang. (1965). Higiene Mental del niño. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidos.



Diccionario de Psicología. (2007) Warren, Howard C. Fondo de Cultura Económica

Diccionario Médico. (1995). Educación para la salud. McGraw-Hill. Editorial Elsevier.

Dorsch, Friedrich. (1994) Diccionario de Psicología. Barcelona. Editorial Herder.



Enciclopedia de la Psicopedagogía, pedagogía y psicología. (1998) Barcelona España. Océano Grupo Editorial, S.A.

Enciclopedia de la Psicología. Diccionario 4. Océano Grupo editorial, S.A.

Enciclopedia Salvat. (1983). México



Ferrer, Eulalio (2002). Publicidad y Comunicación. Primera Edición. Fondo de Cultura Económica. México. **Cita: J. de la Rocheterie** "observaría que así como los colores nacen de las ondulaciones de la luz, las emociones varían de acuerdo con el tono del color."



Hybels, Sandra. Weaver Richard L. La Comunicación. Primera Edición. México.



Lambert, Michéle (1995). Como ser más creativo. Ediciones Mensajero, S.A.

Lemus, Luis Arturo (1988). Pedagogía Temas Fundamentales. Primera Edición. Colección Didáctica Contemporánea

Luzuriaga, Lorenzo. Pedagogía. Decima Edición. Buenos Aire. Editorial Losada.

López, Alejandro. Parada Andrea (1999). Psicología de la Comunicación, textos y ejercicios. Cuarta Edición. Alfaomega Grupo Editorial, S.A. de C.V.



Manuales Parramón (2001). Técnicas de ilustración. Parramón Ediciones, S.A. Barcelona, España. Primera Edición.

Maigret, Erick. Sociología de la Comunicación y de los medios. Primera Edición. Fondo de Cultura Económica.

Mckenna, Martín (2004). Taller de ilustración Digital, Género Fantástico. Evergreen. Barcelona. Edición S.L.

Miller, George A. Psicología de la Comunicación. Editorial Paidos. Buenos Aires.

Moraleda, Mariano (1999) Psicología del Desarrollo: Infancia, Adolescencia, Madurez y Senectud. Alfaomega.

Munari, Bruno. (1985) El Diseño y La Comunicación Visual. Barcelona. Octava Edición. Editorial GG.



Papalia, Diane E. Wendkos Olds, Sally (1992). Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia. Mc Graw-Hill. Quinta Edición.

Piaget, J. Inhelder, B. (2007). Psicología del Niño. Decimoséptima edición. Madrid. Ediciones Morata, S.L.

Pedroni Chautemps, Ana María (1996). Semiología, Un acercamiento didáctico. Segunda Edición.



Velásquez, Carlos Augusto (1997). Comunicación, Semiología del mensaje oculto. Segunda Edición.



Wong, Wucius, Wong, Benjamin (2004). Diseño Gráfico Digital. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, S.A.

## Bibliografía Web

A

Asinsten, Juan Carlos. Comunicación Visual y Tecnología de Gráficos en computadora.edu.car. Recuperado de [http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion\\_visual.pdf](http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visual.pdf)

B

Recuperado de

[http://www.banguat.gob.gt/Publica/guatemala\\_en\\_cifras\\_2012.pdf](http://www.banguat.gob.gt/Publica/guatemala_en_cifras_2012.pdf)

D

Diccionario Real Academia Española.

Recuperado de: <http://diagramacionteoria.blogspot.com/2010/08/fundamentos-de-la-diagramacion.html>

Diseño Gráfico. Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_gr%C3%A1fico](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico)

Definición. De. Guía. Recuperado de <http://definicion.de/guia/>

Definición de Dibujo. Recuperado de <http://www.definicionabc.com/general/dibujo.php#ixzz2rqtHZgsB>

Definición de Digital. Recuperado de <http://definicion.de/digital/>

F

Frascara, Jorge  
Diseño Gráfico. Recuperado de [http://www.cesfelipesecondo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno\\_Grafico\\_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%C3%B1o.pdf](http://www.cesfelipesecondo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%C3%B1o.pdf)



Hábitos de higiene. Recuperado de <http://ficus.pntic.mec.es/spea0011/ptsc/shhg.htm>

Higiene Infantil. Recuperado de <http://guiadecuidados.cuidadoinfantil.net/higiene-personal-infantil.html>

Higiene Personal  
Recuperado de: <http://www.salud180.com/salud-z/higiene-personal>



Ilustración. Fábulas de Esopo la cigarra y la hormiga. Recuperado de <http://www.pekelandia.com/fabulas-y-moralejas/fabulas-de-esopo-la-cigarra-y-la-hormiga/>

Ilustración. Recuperado de: <http://piterlab.com/2011/02/25/making-of-paladin/>



La creación de personajes. Recuperado de <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/perso01.htm>



Michalko, Michael. Recuperado de <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/469-galeria-de-famosos-hall-of-fame>

Michoelsson, Gabriela  
Portal Mundobebé: La importancia de los hábitos de higiene en los niños.  
Recuperado de [http://www.mundobebeweb.com/...habitos-de-higiene...ninos/notas\\_2399/](http://www.mundobebeweb.com/...habitos-de-higiene...ninos/notas_2399/)

Morán, José. Personajes ilustrados. Centro Virtual Cervantes. Ilustración infantil.  
Recuperado de: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

¿Qué son los mensajes visuales? Recuperado de  
<http://disegnaresidear.wordpress.com/2008/01/22/%C2%BFque-son-los-mensajes-visuales/>



Pediatría. Recuperado de

<http://es.wikipedia.org/wiki/Pediatr%C3%ADa>



Real Academia Española. Guía. Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=Gu%C3%ADa>

Real Academia Española. Impresión. Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=im%C3%A1gen>

Real Academia Española. Ilustración. Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=im%C3%A1gen>



Salud. Recuperado de  
<http://www.profesorenlinea.cl/Ciencias/SaludyEnfermedad.htm>

Salud 180 El estilo de vida saludable  
Adolescencia  
Recuperado de <http://www.salud180.com/salud-z/adolescencia>

Salud  
Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Salud>



Técnicas de Creatividad. Recuperado de  
<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/469-galeria-de-famosos-hall-of-fame>

Tipos de Guías. Recuperado de  
<http://www.slideshare.net/ramvale/tipos-de-guas>



Wikipedia, La Enciclopedia Libre, Psicología. Recuperado de  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa>.

Wikipedia, La Enciclopedia Libre, Comunicación Visual. Recuperado de  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n\\_visual](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_visual)

Wikipedia, La Enciclopedia Libre, Digital. Recuperado de  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Digital>

Wikipedia, La Enciclopedia Libre, Arte. Recuperado de  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>



Yves Zimmermann

Etimología y definición de diseño. Recuperado de

[http://www.cesfelipeseundo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno\\_Grafico\\_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%F1o.pdf](http://www.cesfelipeseundo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%F1o.pdf)

# Anexos

## Capítulo XIV



## Anexo 1: Herramienta de Validación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
FACOM  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO  
PROYECTO DE TESIS

Género: F  **Experto:**  Nombre: ANTONIO GUTIERREZ  
M  Cliente:  Profesión: LIC. ADMON. DE EMPRESAS  
Edad  Grupo Objetivo  Puesto: DOCENTE UNIVERSITARIO  
**35** Años de experiencia en el  
Mercado: 8

### Encuesta de validación del proyecto

Diseño de Guía ilustrada impresa para Enseñar Hábitos de Higiene a niños entre 5 a 10 años de edad de Clínicas Médicas Pediátricas. Guatemala, Guatemala 2014.

---

#### Antecedentes

Clínicas Médicas Pediátricas es una clínica dedicada a la medicina de recién nacidos, niños y adolescentes. Considera que es importante poseer una guía para enseñar hábitos de higiene.

Clínicas Médicas Pediátricas no cuenta con una guía para la enseñanza sobre hábitos de higiene para niños; por lo cual este tipo de guía brindará a la clínica valores que reflejan la atención y preocupación por sus pacientes.

#### Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe la guía impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años y según su criterio profesional responda las siguientes preguntas de validación.

## Parte Objetiva

1. ¿Considera que es necesaria la elaboración de una guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años de Clínicas Médicas Pediátricas?

**Si**

**No**

2. ¿Considera que es importante la enseñanza de los hábitos de higiene en los infantes?

**Si**

**No**

3. ¿Considera que es necesario recopilar información para enseñar hábitos de higiene en los infantes para la elaboración de la guía ilustrada impresa?

**Si**

**No**

4. ¿Según su criterio considera que esta guía transmite con claridad el mensaje para enseñar hábitos de higiene a los infantes?

**Si**

**No**

5. ¿Considera que esta guía será de utilidad para usted como padre de familia para enseñar hábitos de higiene a sus hijos?

**Si**

**No**

## Parte Semiológica

6. Según su criterio considera que los colores utilizados en la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene son:

**Muy atractivo**\_\_\_\_\_ **Poco atractivo**\_\_\_\_\_ **Nada atractivo**\_\_\_\_\_

7. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas en la guía impresa son adecuadas para los infantes?

**Muy adecuadas**\_\_\_\_\_ **Poco adecuadas**\_\_\_\_\_ **Nada adecuadas**\_\_\_\_\_

8. ¿Considera que la tipografía utilizada en la guía impresa es:

**Muy legible**\_\_\_ **Poco legible**\_\_\_ **Nada legible**\_\_\_

9. ¿Considera que el tamaño de la tipografía en los textos es?

**Muy adecuada**\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_

10. ¿Considera que la diagramación utilizada en la guía ilustrada impresa es?

**Muy adecuada**\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_

### **Parte Operativa**

11. ¿Los consejos utilizados en la guía impresa son suficientes para enseñar hábitos de higiene a los niños?

**Muy adecuado**\_\_\_ **Poco adecuado**\_\_\_ **Nada adecuado**\_\_\_

12. ¿Considera que la guía ilustrada impresa para enseñar hábitos de higiene va a ayudar a los niños que se encuentran en las edades de 5 a 10 años?

**Mucho**\_\_ **Poco**\_\_ **Nada**\_\_

13. ¿Considera que la guía ilustrada impresa cumple con la función de enseñar hábitos de higiene a niños de 5 a 10 años?

**Muy adecuada**\_\_\_ **Poco adecuada**\_\_\_ **Nada adecuada**\_\_\_

14. ¿Considera que el manejo de la guía es:

**Fácil de manejar**\_\_\_ **Difícil de manejar**\_\_\_

### **Observaciones:**

**La guía está muy bonita, solamente asegurarse que en alguna parte del material se utilicen los colores institucionales de la organización para que la guía se ajuste a la línea visual que ellos utilizan. Por lo demás todo OK.**

## Tabla de Niveles Socioeconómicos

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
<b>EDUCACIÓN</b>	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
<b>DESEMPEÑO</b>	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
<b>INGRESO</b>	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
<b>VIVIENDA</b>	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
<b>OTRAS PROPIEDADES</b>	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
<b>PERSONAL DE SERVICIOS</b>	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
<b>EDUCACIÓN GRUPO</b>	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
<b>POSESIONES</b>	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
<b>BIENES DE COMODIDAD</b>	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomesticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
<b>DIVERSIÓN</b>	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
<b>SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS</b>	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

## Cotizaciones



Según cotización realizada en Litografía e Imprenta, Haz Publicidad

Cantidad	Descripción	Valor Total
1,000	Guías de 4 páginas, impresión full color tiro y retiro, material papel couche base 80 grs, dobladas y engrapadas.	Q. 1,720.00
500	Guías de 4 páginas, impresión full color tiro y retiro, material papel couche base 80 grs, dobladas y engrapadas.	Q. 1,593.00



**Cliente:**  
**Atención A:** *Eugenia Calderón*

**Diseño e Impresión:**  
Afiches, Volantes, Facturas,  
Tarjetas, Revistas, Libros,  
Cajas, Etiquetas.  
**Serigrafía,**  
Pajeras, Gorras etc.  
**Artículos Promocionales:**  
Pines, Cafetes, Uoveros.

*A continuación Detallamos la solicitud de su Cotización*

Guatemala 04 de Diciembre de 2013

CANTIDAD	DESCRIPCION	VALOR x UNIDAD	VALOR TOTAL
1,500	Guías de 4 paginas impresas en Cauche a Full-Color tiro y retiro dobladas y engrapadas.....	Q.1.88	Q.2,820.00
2,000	Guías de 4 paginas impresas en Cauche a Full-Color tiro y retiro dobladas y engrapadas.....	Q.1.55	Q.3,099.00

\_\_\_\_\_  
Punto de Creación

\_\_\_\_\_  
Aprobado cliente

12 Calle 0-20 Interior Local 3 Z. 1 Guatemala C.A. Tels: 5156-0551 • 4270-6575 • e-mail: [puntodecreacion@gmail.com](mailto:puntodecreacion@gmail.com)

## Fotografías de Validación por Expertos



**Lic. Carlos Franco**



**Lic. Jorge Rossi**



**Lic. Antonio Gutiérrez**

**Clínicas Médicas Pediátricas  
Cliente**



**Dra. Virginia Irene González Secaira**



**Dra. Virginia Irene González Secaira**

