

DISEÑO GRÁFICO

Tesis previa a la obtención del título de Diseñador Gráfico

AUTOR: Joel Alexander
Guamán Moreta

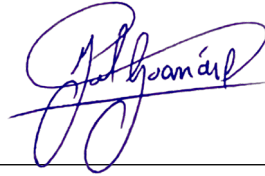
TUTOR: Mgs. David Leonardo
Proaño Mena

Diseño de un fanzine con ilustración digital como compañía visual para jóvenes entre 18 – 26 años que han pasado o estén pasado por las etapas del duelo.

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **JOEL ALEXANDER GUAMÁN MORETA** declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, y que se ha consultado la biografía detallada.

Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional del Ecuador, para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.



JOEL ALEXANDER GUAMÁN MORETA

Autor

Yo, MA. LORENA PÁLIZ PUENTE certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



Msc. David Leonardo Proaño Mena

Director de Tesis

DEDICATORIA

A mis padres

El motor de mi día a día y la fuerza detrás de cada paso. Gracias por ser mi refugio en los momentos más complejos de esta carrera; cuando el cansancio pesaba, sus abrazos y palabras encendían de nuevo mis ganas de seguir adelante. Llegar hasta aquí es el reflejo de su amor, su sacrificio y su fe infinita en mí. Todo esto es por y para ustedes.

A mis compañeros y amigos

Con quienes compartí el día a día en las aulas. Gracias por cada risa, las largas jornadas de trabajo y el apoyo mutuo. Más allá de lo académico, lo más valioso de este tiempo fue forjar una amistad real que nos permitió crecer juntos y convertirnos en el equipo que somos hoy.

A mis profesores

Por guiarme y enseñarme con tanta paciencia en este trayecto. Gracias por romper la barrera del aula y convertirse en amigos con quienes conversar abiertamente del diseño y de la vida misma. Su calidez, calidades humanas y consejos marcaron por completo mi paso por la universidad.

RESUMEN

Jóvenes entre los 18 y 26 años, viven el duelo en silencio. En esos momentos, la información que suelen encontrar sobre salud mental se presenta en folletos o materiales con mucho texto y un lenguaje poco cercano, lo que hace que les resulte difícil sentirse identificados o encontrar apoyo. Para comprender mejor esta situación, se realizó una investigación con dos grupos: jóvenes y profesionales de la psicología. Los resultados mostraron que el 57.9% de los jóvenes considera que los folletos tradicionales son difíciles de leer cuando están pasando por una pérdida, mientras que el 78.9% señaló que le cuesta concentrarse en textos largos durante ese proceso. Además, al consultar a nueve psicólogos, todos coincidieron en que no cuentan con materiales ilustrados, fanzines o recursos visuales que puedan entregar a las personas que están viviendo un duelo. A partir de esta necesidad surge el proyecto “Cuando el duelo busca abrigo”, un fanzine pensado para acompañar emocionalmente a los jóvenes de una forma más cercana, visual y fácil de comprender. La propuesta utiliza ilustraciones, colores y metáforas inspiradas en el fuego para representar las distintas emociones que pueden aparecer durante el duelo, ayudando a que cada persona pueda reconocer lo que siente. El fanzine también ofrece dos formas de interacción. La primera es física, con espacios para escribir, dibujar y expresar libremente las emociones. La segunda es digital, mediante realidad aumentada, que permite descubrir animaciones y contenido adicional desde el celular. Finalmente, la propuesta fue revisada por profesionales de la psicología, quienes consideraron que este recurso puede convertirse en un apoyo útil para acompañar a los jóvenes, ayudándoles a expresar lo que sienten, comprender su proceso y afrontar la pérdida de una manera más cercana y humana.

ABSTRACT

Young people between the ages of 18 and 26 often experience grief in silence. When seeking support, they typically find mental health resources in the form of text-heavy brochures with distant language, making it difficult for them to relate or find comfort. To better understand this issue, a study was conducted involving two groups: young adults and psychology professionals. The results revealed that 57.9% of the young participants find traditional brochures difficult to read during a loss, while 78.9% reported struggling to focus on long texts while grieving. Additionally, all nine psychologists surveyed agreed that they lack illustrated materials, fanzines, or visual resources to hand out to those experiencing grief. In response to this need, the project “Cuando el duelo busca abrigo” (When Grief Seeks Shelter) was developed. This fanzine is designed to provide emotional companionship to young people through a close, visual, and accessible approach. Using illustrations, colors, and fire-themed metaphors, the project represents the different emotions that surface during grief, helping individuals recognize their feelings. The fanzine offers two interactive formats: a physical version with spaces to write, draw, and freely express emotions, and a digital version featuring augmented reality to unlock animations and extra content on mobile devices. Ultimately, the proposal was reviewed by mental health professionals, who concluded that this resource can serve as a valuable tool to support young people, helping them express their feelings, understand their journey, and cope with loss in a more compassionate and human way.

Índice

- 1. Introducción12
- 2. Antecedentes.....14
- 3. Formulación del problema 16
- 4. Objetivos.....18
 - 4.1 Objetivo general19
 - 4.2 Objetivos específicos.....19
- 5. Justificación.....20
- 6. Marco referencial.....23
 - 6.1. Estado del Arte.....24
 - 6.2. Benchmarking24
 - 6.3. Benchmarking comparativo27
 - 6.4. Bases Teóricas29
 - 6.5. El duelo como proceso no lineal.....29
 - 6.6. Psicología del color y emoción30
 - 6.7. Medicina gráfica y narrativa visual.....31
 - 6.8. Diseño de experiencia (UX) y realidad aumentada visual.....32
 - 6.9. Semiótica y personificación de elementos.....33
 - 6.10. Marco legal y normativo34
 - 6.10.1 Propiedad intelectual y derechos de autor34
 - 6.10.2. Ética y consideraciones en salud mental.....35
- 7. Metodología del diseño36
 - 7.1. Enfoque metodológico.....37
 - 7.1.1. Empatizar37
 - 7.1.2. Fase de definir.....38

7.1.3.Fase de Idear	40
7.1.4. Fase de Prototipar	41
7.2 Plan de Trabajo y Cronograma	42
7.2.1. Fase 1: Investigación y Fundamentación (Semanas 1 - 3).....	43
7.2.2.Fase 2: Conceptualización e Identidad Visual (Semanas 4 - 6).....	43
7.2.3.Fase 3: Diseño de Ilustración y Maquetación Editorial (Semanas 7 - 10).....	44
7.2.4.Fase 4: Desarrollo Tecnológico y Prototipado (Semanas 11 - 13).....	45
7.2.5.Fase 5: Validación, Ajustes y Cierre (Semanas 14 - 16).....	45
7.3. Recursos y Presupuestos	46
7.3.1. Servicio de Diseño.....	46
7.3.2. Recursos de Hardware y Software	47
7.3.3. Recursos Materiales y de Producción Física	49
7.3.4. Matriz Consolidada de Presupuesto Estimado	50
7.3.5. Fase de Evaluar y Testear	51
7.4. Investigación de campo	55
7.4.1. Fase Diagnóstica	55
8 Desarrollo Proyectual.....	63
8.1 Conceptualización	64
8.2. Moodboard	64
8.3. Proceso de formalización: Bocetaje, pruebas de color, retículas y tipografía.....	65
8.4. Bocetos y estilo gráfico.....	65
8.5 Definición de la paleta cromática.....	68
8.5.1. Fondos de los fanzines.....	68
8.5.2. Paleta para las ilustraciones.....	70
8.5.3. Colección Editorial Final	81
8.5.4. Presentación del objeto editorial terminado.....	87

8.5.5. Propuesta de valor	88
9. Validación y resultados	90
9.1. Testeo: resultados de la interacción con el prototipo.....	91
9.2. Testeo del producto y experiencia de usuario (UX).....	98
10. Validación por parte de la especialista en psicología	105
11. Resolución de la problemática	112
11.1. Recomendaciones	114
11.2. El fanzine como herramienta de apoyo en consulta	114
11.3. El kit de apoyo para el hogar	115
12. Plan de sostenibilidad y viabilidad financiera	117
12.1. Justificación del modelo de sostenibilidad	118
12.2. Estructura financiera.....	118
12.3. Distribución en instituciones públicas.....	119
13. Distribución en el sector privado.....	121
13.1. Otros canales de distribución.....	123
13.1.1.Ferias de diseño y espacios culturales.....	123
13.1.2. Alianzas con fundaciones y organizaciones sociales.....	123
13.2. Conclusión de cierre: El rol del diseño gráfico en la salud mental	124
14. Referencias Bibliográficas	126

Índice de tablas

Tabla 1 Descripción de presupuesto50

Índice de figuras

Figura 1 *Poster Inside out*.....24

Figura 2 *Poster pelicula Elemental*..... 25

Figura 3 *Producto editorial por Hamnet O ´Farrell* 25

Figura 4 *Producto editorial de Adam J. Kurtz* 26

Figura 5 *Producto editorial de Vicorie*..... 26

Figura 6 *Uso de color de Inside Out* 27

Figura 7 *Personificación del fuego* 28

Figura 8 *Frases del libro “Desde siempre y para siempre”* 29

Figura 9 *Encuesta de dificultad para conectar con los folletos tradicionales*.....38

Figura 10 *Encuesta de dificultad para concentrarse al leer textos largos*39

Figura 11 *Valoracion de ilustraciones in rostros definidos.* 51

Figura 12 *Instrucciones dentro del packaging*..... 52

Figura 13 *Valoración de la interactividad en RA*..... 53

Figura 14 *Perdida de alguien o algo cercano*..... 55

Figura 15 *Cambios en las emociione*..... 56

Figura 16 *Rechazo a lo tradicional* 57

Figura 17 *Rechazo a lo tradiciona* 58

Figura 18 *Aceptación del formato fanzines* 59

Figura 19 *El impacto del color*..... 60

Figura 20 *Segmentación por etapas*..... 61

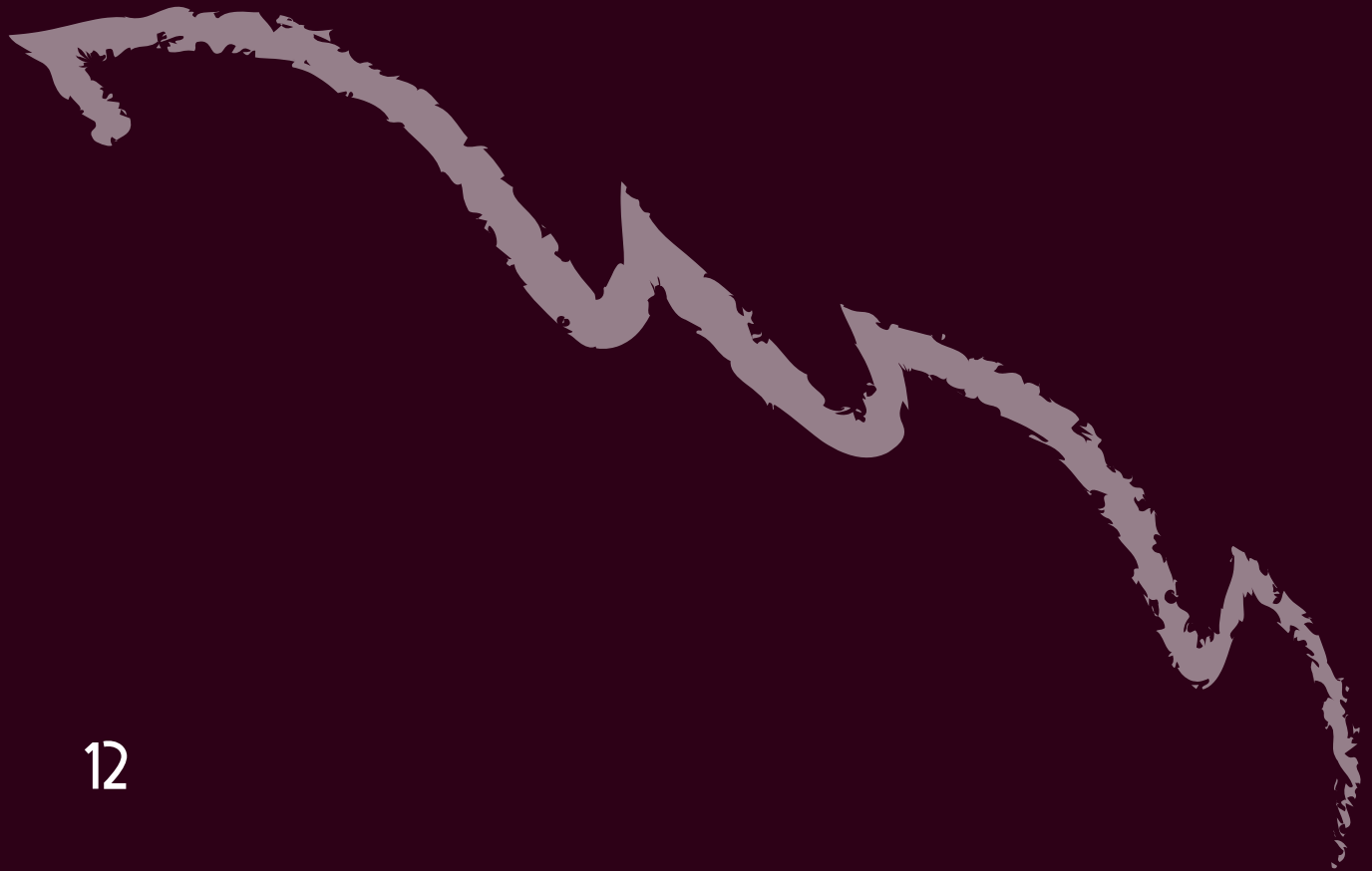
Figura 21 *Interacción con realidad aumentada*..... 62

Figura 22 <i>Moodboard</i>	64
Figura 23 <i>Boceto a lápiz</i>	65
Figura 24 <i>Bocetos Digitales</i>	66
Figura 25 <i>Primeras ilustraciones</i>	67
Figura 26 <i>Fondo para cap1</i>	69
Figura 27 <i>Fondo para cap2</i>	69
Figura 28 <i>Fondo para cap 3</i>	69
Figura 29 <i>Fondo para cap 4</i>	69
Figura 30 <i>Fondo para cap 5</i>	69
Figura 31 <i>Fondo para cap 6</i>	69
Figura 32 <i>Paleta para ilustraciones</i>	70
Figura 33 <i>Pruebas de color impresas</i>	71
Figura 34 <i>Boceto retícula</i>	72
Figura 35 <i>Boceto retícula a dos columnas</i>	73
Figura 36 <i>Boceto tipografía</i>	74
Figura 37 <i>Corrección de interlineado</i>	75
Figura 38 <i>Retícula final</i>	76
Figura 39 <i>Retícula sin interactividad</i>	77
Figura 40 <i>Retícula con interactividad</i>	78
Figura 41 <i>Maquetación Packaging</i>	79
Figura 42 <i>Primer capítulo “El fuego que compartimos”</i>	80
Figura 43 <i>Capítulo 2 “Negación”</i>	81
Figura 44 <i>Capítulo 3 “Negociación”</i>	82
Figura 45 <i>Capítulo 4 “Ira”</i>	83
Figura 46 <i>Capítulo 5 “Depresión”</i>	84
Figura 47 <i>Capítulo 6 “Aceptación”</i>	85

Figura 48 <i>Fanzines impresos</i>	86
Figura 49 <i>Validación de prototipo</i>	87
Figura 50 <i>Valoración de la distribución de texto</i>	91
Figura 51 <i>Valoración tipográfica</i>	92
Figura 52 <i>Valoración de packaging</i>	93
Figura 53 <i>Valoración de contenido informático</i>	94
Figura 54 <i>Valoración del uso de la AR</i>	95
Figura 55 <i>Validación de las decisiones editoriales</i>	96
Figura 56 <i>Valoración de las frases usadas en el fanzine</i>	97
Figura 57 <i>Validación de la empatía de las ilustraciones</i>	98
Figura 58 <i>Valoración de espacios de interactividad</i>	99
Figura 59 <i>Validación de las instrucciones para escaneo de imágenes</i>	100
Figura 60 <i>Validación de colores para el packaging</i>	101
Figura 61 <i>Valoración del packaging</i>	102
Figura 62 <i>Valoración de las animaciones por RA</i>	103
Figura 63 <i>Validación de la metáfora del fuego</i>	104
Figura 64 <i>Validación de la cromaticidad y la representación emocional</i>	106
Figura 65 <i>Validación del tono narrativo</i>	107
Figura 66 <i>Validación de la estructura de lectura libre</i>	108
Figura 67 <i>Validación de la realidad aumentada</i>	109
Figura 68 <i>Recomendación del fanzine como material de apoyo para el acompañamiento psicológico</i>	

1

INTRODUCCIÓN



PERDER A UN SER QUERIDO ES UNA DE LAS EXPERIENCIAS MÁS DIFÍCILES Y UNIVERSALES QUE EXISTEN.

cuando alguien busca apoyo para afrontar ese momento, suele encontrarse con materiales muy técnicos o con información demasiado general que no logra reflejar lo que realmente está sintiendo. Esta situación no solo afecta a quienes atraviesan un duelo, sino también a los profesionales de la psicología, que muchas veces no cuentan con recursos más cercanos para acompañar a sus pacientes.

Para conocer mejor esta realidad, se realizó una investigación con nueve psicólogos que trabajan en consulta privada. Se eligió este grupo porque tienen mayor libertad para incorporar nuevos recursos en sus sesiones y adaptar las herramientas según las necesidades de cada persona. Los resultados mostraron que ninguno de los profesionales dispone de folletos ilustrados, fanzines o materiales visuales interactivos para entregar a quienes están viviendo un proceso de duelo.

Esta necesidad también se refleja en la opinión de los jóvenes. En una encuesta realizada a 21 personas de entre 18 y 26 años, todos coincidieron en que los folletos tradicionales les resultan poco cercanos y difíciles de asimilar cuando atraviesan una pérdida. Además, el 79% señaló que le cuesta mantener la concentración al leer textos largos en esos momentos, por lo que prefieren recursos más visuales y fáciles de comprender.

Frente a esta realidad, este proyecto propone el desarrollo fanzines como una herramienta de apoyo que complemente el trabajo realizado en las sesiones de terapia. La propuesta busca ofrecer un recurso más cercano, visual y fácil de entender, que ayude a los jóvenes a conectar con sus emociones. Esta idea también fue respaldada por la investigación del grupo objetivo, ya que el 95% consideró que un formato creativo e independiente como un fanzine les permitiría sentirse más identificados con su proceso y expresar sus emociones de una forma más natural.



2

ANTECEDENTES



EN LA ACTUALIDAD, EL DISEÑO GRÁFICO NO SOLO
BUSCA COMUNICAR INFORMACIÓN O CREAR
PROPUESTAS VISUALES ATRACTIVAS, SINO QUE TAMBIÉN
PUEDE CONVERTIRSE EN UNA HERRAMIENTA PARA
ACOMPañAR A LAS PERSONAS EN MOMENTOS DIFÍCILES,
COMO EL DUELO.

Para lograr este proyecto, se tomó como referencia las etapas del duelo propuestas por Kübler-Ross (1969) y las representa mediante imágenes, colores, formas y texturas que transmiten sentimientos sin necesidad de usar muchas palabras.

Además, utiliza la forma en que la película *Inside Out* (2015) representa las emociones a través de colores, lo que facilita identificar sentimientos como la tristeza, la alegría o el miedo. También aprovecha los espacios vacíos en el diseño, inspirándose en la manera en que O'Farrell (2020) representa la ausencia, para mostrar la sensación de pérdida de una forma visual y emocional.

Este enfoque está relacionado con la Medicina Gráfica (Czerwicz et al., 2015), que utiliza recursos visuales para apoyar el bienestar emocional, y con las tareas de adaptación al duelo propuestas por Worden (2009). En este contexto, los fanzines y las publicaciones independientes (Kurtz; Franz, 2021) se convierten en un espacio donde las personas pueden reflexionar y dar su propio significado a lo que observan, gracias a su estilo libre y creativo (Victoire, 2024).

Por último, el uso de herramientas de realidad aumentada, como *Artivive* (2024), permite complementar el material impreso con contenido digital interactivo. De esta manera, la experiencia se vuelve más dinámica y profunda, sin perder la cercanía y el valor que ofrece el formato físico.

3

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA



Dada persona vive el duelo de una manera diferente. No existe una forma correcta ni un tiempo específico para atravesarlo, tal como lo explican las etapas del duelo de Kübler-Ross (1969) y las tareas propuestas por Worden (2009). A pesar de ello, muchos profesionales de la psicología no cuentan con materiales visuales que ayuden a acompañar este proceso de una forma más cercana y fácil de comprender. En una investigación realizada con 9 psicólogos clínicos, todos coincidieron en que no utilizan fanzines ni materiales ilustrados e interactivos. En su lugar, suelen apoyarse en folletos tradicionales, los cuales contienen mucha información escrita y un lenguaje poco cercano, lo que puede hacer más difícil que las personas conecten con el contenido y comprendan sus emociones (Heller, 2004).

Esta situación también se refleja en la opinión de los jóvenes que participaron en la investigación. El 58 % considera que los folletos tradicionales se sienten lejanos y poco cercanos, mientras que el 42 % afirma que este tipo de material no despierta su interés. Esto se debe, principalmente, a que suelen tener una estructura muy rígida, utilizan imágenes demasiado directas y no ofrecen formas de interactuar con el contenido.

Como respuesta a esta necesidad nace “Cuando el duelo busca abrigo”, un fanzine interactivo pensado para brindar un acompañamiento más humano durante el duelo. El proyecto combina ilustraciones con un significado simbólico, espacios donde cada persona puede expresar lo que siente y herramientas de realidad aumentada mediante Artivive (2024). De esta manera, busca ofrecer a los jóvenes un recurso más cercano, participativo y acorde con la forma en que hoy se comunican y viven sus experiencias.

4

OBJETIVOS



4.1 Objetivo general

Desarrollar un kit de...



FANZINES

interactivos que funcionen como una herramienta de acompañamiento emocional durante las etapas del duelo, mediante el uso de narrativas visuales y recursos gráficos.

4.2 Objetivos específicos

Identificar las necesidades emocionales y las preferencias visuales de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico para establecer un lenguaje gráfico cercano y empático.

Trasladar las etapas y tareas del duelo a un sistema de color y elementos gráficos que facilite la identificación de los sentimientos en el lector.

Diseñar una estructura editorial interactiva que fomente la participación del usuario, permitiendo que el objeto funcione como un espacio de validación personal.

Diseñar un empaque cómodo en forma de acordeón y maquetar recuadros en blanco dentro de las páginas que inviten al usuario a tomar una actitud activa para sanar mediante la escritura, el dibujo o el garabato libre.

Validar el fanzine final tanto con el público objetivo como con profesionales del área clínica para garantizar que sea un material seguro, funcional y útil para ser trabajado en casa o dentro de las consultas psicológicas

5

JUSTIFICACIÓN



El proyecto se justifica porque ofrece una solución empática que utiliza tecnología actual para conectar con los jóvenes de una manera real y directa, enfocándose en tres aspectos:

EL LADO HUMANO

La importancia social de esta propuesta está en que cubre una necesidad muy grande en el cuidado de la salud mental. En el día a día, los psicólogos y terapeutas casi no tienen herramientas dinámicas, visuales o interactivas que los pacientes se puedan llevar a casa para seguir con su proceso de forma más amigable.

Por lo general, los folletos médicos de siempre suelen ser fríos y con mucho contenido. Esto hace que las personas que están pasando por un duelo, quienes ya de por sí están cansadas mentalmente y muy sensibles, no se sientan comprendidas y terminen ignorando ese material por sentirlo lejano y poco empático.

APOORTE ACADÉMICO

El proyecto toma teorías psicológicas complejas sobre el duelo y las “traduce” a un lenguaje visual de formas, ilustraciones y colores. Así se demuestra cómo el diseño gráfico puede ser una herramienta de apoyo para la salud mental, abriendo el camino para crear nuevos materiales físicos que ayuden a manejar crisis emocionales en el ámbito universitario.

INNOVACIÓN

El valor diferente de esta propuesta es que va más allá de un fanzine de papel tradicional. Se convierte en un objeto interactivo que une el formato impreso con tecnología moderna, logrando que la experiencia de uso sea mucho más dinámica, atractiva y de verdadero apoyo.

REALIDAD AUMENTADA PARA LA MEDIACIÓN

El uso de RA permite que las ilustraciones cobren vida, ayudando a explicar de mejor manera las metáforas visuales. Si una ilustración estática representa la “pesadez”, la animación en RA puede mostrar el movimiento de esa carga, facilitando que el usuario entienda y se identifique con la emoción de forma más profunda.

NARRATIVA DINÁMICA

El uso de animaciones permite que el sistema de color y los elementos gráficos evolucionen en tiempo real frente a los ojos del lector, creando un impacto visual que los materiales impresos tradicionales no pueden alcanzar.

6

MARCO REFERENCIAL



6.1. Estado del Arte

La revisión de proyectos similares demuestra que el diseño gráfico ha pasado de ser un medio informativo a uno de acompañamiento. Actualmente, el uso de fanzines como herramientas de salud mental ha ganado terreno gracias a su carácter autogestionado y cercano. Proyectos como los de la Fanzinoteca Ecuador (Cevallos, 2017) evidencian que el formato artesanal permite una conexión emocional que los libros industriales no logran.

Asimismo, en el ámbito internacional, autores como Adam J. Kurtz (2014) han marcado un estándar al diseñar diarios y publicaciones que invitan al usuario a escribir y dibujar su dolor, transformando el objeto en un espacio de desahogo. Por otro lado, la integración de la tecnología en el papel vista en obras como las de Interactive Fiction Lab (2021), demuestra que la Realidad Aumentada (RA) no es solo un truco visual, sino una capa que ayuda a profundizar en la narrativa cuando las palabras no son suficientes.

6.2. Benchmarking

A continuación, se presentan los principales referentes que sirvieron de inspiración para el desarrollo de este proyecto. Cada uno aportó ideas relacionadas con el manejo de las emociones, la narrativa visual, el diseño editorial o la interacción con el usuario, las cuales fueron adaptadas a la propuesta del fanzine “Cuando el duelo busca abrigo”.

Inside Out (Disney-Pixar, 2015)

Esta película muestra cómo los colores pueden ayudar a representar diferentes emociones, permitiendo que el usuario identifique lo que siente cada personaje sin necesidad de muchas explicaciones.

Aplicación en el proyecto: Este referente inspiró el uso de una paleta de colores para representar las distintas etapas del duelo. Por ejemplo, los tonos fríos reflejan la tristeza y el aislamiento, mientras que los colores cálidos simbolizan la calma, la esperanza y la aceptación.



Figura 1

Poster Inside out

Nota: Esta imagen muestra los colores que se usan para cada emoción.

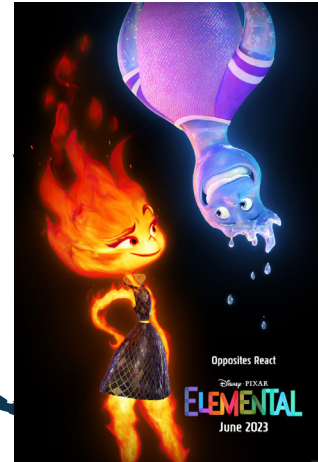
Elemental (Disney-Pixar, 2023)

Aporte principal: La película representa elementos de la naturaleza, como el fuego y el agua, con características humanas, permitiendo expresar emociones a través de sus movimientos y transformaciones. Aplicación en el proyecto: Esta idea sirvió para crear al personaje principal del fanzine, una figura inspirada en el fuego que cambia de forma e intensidad según las emociones que experimenta durante el proceso de duelo.

Figura 2

Poster película Elemental

Nota: Esta imagen muestra los colores que se usan para cada emoción.



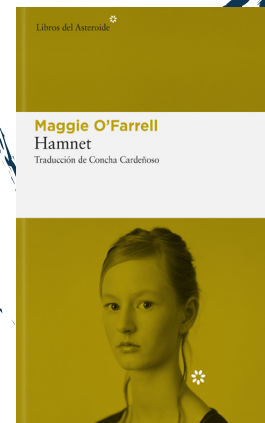
Hamnet (O'Farrell, 2020)

Aporte principal: La autora utiliza los espacios, el ambiente y las sensaciones del entorno para transmitir el impacto emocional que deja la ausencia de un ser querido.

Aplicación en el proyecto: Este recurso influyó en la escritura del fanzine, utilizando frases breves y reflexivas que relacionan el duelo con situaciones cotidianas y con los cambios que una pérdida provoca en la vida de una persona.

Figura 3

Producto editorial por Hamnet O'Farrell



Obras de autoedición de Adam J. Kurtz

Figura 4

Producto editorial de Adam J. Kurtz



Aporte principal: Sus publicaciones invitan al lector a escribir, dibujar y participar activamente, convirtiendo el libro en un espacio de expresión personal.

Aplicación en el proyecto: Siguiendo esta idea, el fanzine incorpora páginas donde el usuario puede escribir, dibujar o expresar libremente sus emociones, haciendo que la experiencia sea más personal y participativa.

Figura 5

Producto editorial de Vicorie

Desde siempre, y para siempre (Victoire, 2024)

Aporte principal: La obra utiliza la luz como un símbolo del recuerdo y del vínculo que permanece con las personas que ya no están.

Aplicación en el proyecto: Esta propuesta inspiró la representación de la etapa de aceptación, donde el fuego deja de simbolizar el dolor para convertirse en una luz cálida que representa el cariño y los recuerdos que permanecen con el paso del tiempo.



Artivive (2024)

Aporte principal: Artivive demuestra que las ilustraciones impresas pueden complementarse con animaciones y contenido digital mediante realidad aumentada, ampliando la experiencia de lectura sin modificar el material físico.

Aplicación en el proyecto: Este referente permitió incorporar animaciones en las ilustraciones del fanzine. Al escanear las páginas con un teléfono móvil, el usuario puede acceder a contenido adicional que complementa la historia y aporta una experiencia más interactiva.

6.3. Benchmarking comparativo

Uso cromático

El proyecto se diferencia de los materiales informativos tradicionales porque utiliza el color para transmitir emociones de forma rápida y sencilla. Al compararlo con Inside Out (Disney-Pixar, 2015), se observa cómo cada color ayuda a identificar un estado emocional sin necesidad de usar mucho texto. Mientras que en la película cada emoción tiene un color específico, el proyecto adapta esta idea para representar las diferentes etapas del duelo. Los tonos fríos muestran la tristeza y el aislamiento del inicio, mientras que poco a poco aparecen colores cálidos que representan la calma y la aceptación.

Figura 6

Uso de color de Inside Out



Personificación del fuego

El personaje principal del fanzine tiene como referencia Elemental (Disney-Pixar, 2023), donde el fuego expresa emociones y actúa como una persona. Sin embargo, el proyecto toma un camino diferente. En lugar de crear un personaje con un rostro definido, se presenta una figura sencilla y sin facciones para que cualquier lector pueda sentirse identificado. Así, los cambios en la forma del fuego representan las emociones que aparecen durante el proceso de duelo y permiten que cada persona interprete la historia desde su propia experiencia

Figura 7

Personificación del fuego



Narrativa y escenas cotidianas

Los textos del fanzine toman como inspiración la novela Hamnet (O'Farrell, 2020), que habla del dolor a través de situaciones cotidianas en lugar de explicaciones médicas o psicológicas. Siguiendo esta idea, el proyecto utiliza frases cortas y cercanas que recuerdan momentos simples, como una habitación vacía o un desayuno en soledad. Esto ayuda a que el lector se sienta identificado y comprenda que el duelo también se vive en los pequeños momentos del día a día.

Participación del lector

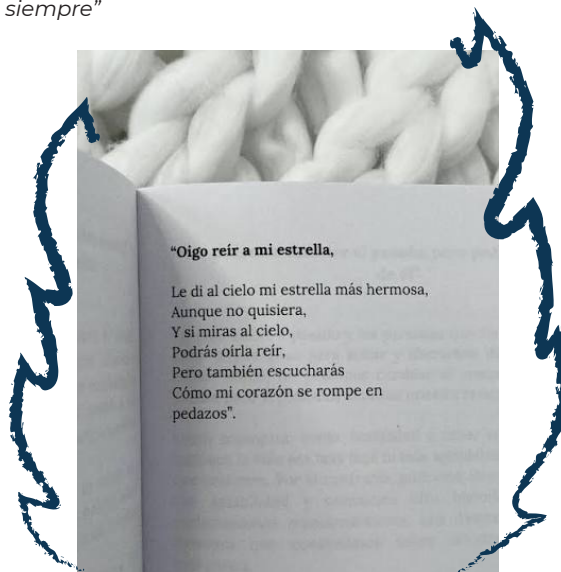
Las publicaciones de Adam J. Kurtz son un referente porque invitan al lector a participar activamente. Sus libros incluyen espacios para escribir, dibujar y expresar ideas, convirtiendo la lectura en una experiencia personal. El fanzine retoma este concepto, pero con un enfoque centrado en el duelo. Por eso, cada volumen incluye espacios donde el lector puede escribir, rayar o dibujar libremente, permitiéndole expresar lo que siente durante su proceso.

Simbolismo de la aceptación

El simbolismo visual del proyecto toma como referencia la obra ilustrada Desde siempre, y para siempre (Victoire, 2024), que utiliza la luz como una forma de representar el recuerdo y el vínculo que permanece después de una pérdida. A partir de esta idea, el proyecto desarrolla el simbolismo del fuego a lo largo de todos los capítulos del fanzine para mostrar cómo cambian las emociones durante el duelo.

Figura 8

Frases del libro “Desde siempre y para siempre”



6.4. Bases Teóricas

6.5. El duelo como proceso no lineal

Es vital entender que el duelo no es un camino con un principio y un fin claros. Elisabeth Kübler-Ross (1969) explica que atravesamos etapas como la ira, la tristeza o la aceptación, pero no necesariamente en orden. Por su parte, William Worden (2009) sugiere que el doliente debe realizar “tareas” para sanar. El diseño gráfico interviene aquí creando una estructura editorial que permite al usuario saltar entre páginas según se sienta, validando que su proceso puede ser caótico y desordenado.

6.6. Psicología del color y emoción

El color es el lenguaje más rápido para comunicar un sentimiento. Según Eva Heller (2004) en su estudio sobre la psicología del color, los colores no son solo una elección estética, sino que producen efectos psicológicos. Este proyecto utiliza ese principio para asignar “temperaturas” a las etapas del duelo:

El Gris y el Azul: Para estados de aislamiento o tristeza profunda.

El Rojo o Naranja: Para representar la frustración o la ira.

El Verde y Amarillo: Para simbolizar la esperanza y el recuerdo cálido. Este enfoque se refuerza con la narrativa visual de películas como *Inside Out* (Disney-Pixar, 2015), donde el público identifica la emoción del personaje simplemente por su color.

Sin embargo, para evitar que esta transición cromática se interprete de forma rígida o lineal, la psicóloga Daniela Burbano Mendoza (comunicación personal, 2026) recomienda respaldar el uso del color en el Modelo de Procesamiento Dual de Stroebe y Schut. Desde esta perspectiva clínica, el duelo es un proceso dinámico donde el doliente no avanza en línea recta, sino que oscila constantemente entre dos realidades:

La orientación hacia la pérdida: Centrada en el recuerdo, la tristeza y el contacto directo con la ausencia (representada visualmente en el fanzine a través de las atmósferas grises y los tonos fríos).

La orientación hacia la restauración: Donde la persona comienza gradualmente a reorganizar su vida y reconstruir el sentido de su realidad (representada a través de la aparición de colores más cálidos y la luz nueva del fuego).

Como señala Burbano (comunicación personal, 2026), varios elementos de la narrativa visual del proyecto ya reflejan intuitivamente esta oscilación emocional. Al utilizar la transición intencionada del color, el fanzine no propone un paso mecánico de una etapa a otra, sino que le da herramientas al estudiante de diseño para identificar visualmente en qué punto de esa fluctuación emocional se encuentra, validando tanto sus momentos de frío aislamiento como sus chispas de restauración y calidez.



6.7. Medicina gráfica y narrativa visual

LA MEDICINA GRÁFICA ES...

Un campo que utiliza el dibujo y el diseño para ayudar a las personas a entender problemas de salud o traumas. Czerwiec (2015) afirma que la combinación de imágenes y texto permite que el cerebro procese información difícil de verbalizar. En el fanzine, esto se aplica mediante metáforas: en lugar de mostrar la muerte de forma cruda, se utilizan elementos como el viento o la luz para representar la ausencia, siguiendo el estilo narrativo de Maggie O'Farrell (2020).

En este proyecto, la Medicina Gráfica se aplica directamente a través de metáforas visuales sobre el fuego, el humo y la luz para representar la ausencia, inspirándonos en el estilo de escritoras como O'Farrell (2020). Además, el proyecto va un paso más allá del formato de lectura tradicional al incluir un apartado interactivo diseñado específicamente como un espacio de desahogo. En esta sección, el usuario deja de ser un espectador pasivo y puede externalizar activamente sus propios sentimientos a través de la escritura, la libre expresión, los garabatos o los dibujos.

Para que este puente visual y participativo tenga un sustento real y no se quede solo en una propuesta artística, el proyecto fue evaluado y validado clínicamente por la psicóloga Daniela Burbano Mendoza (comunicación personal, 2026). Desde la psicología, se confirmó que la elección del fuego como metáfora central es completamente funcional para la Medicina Gráfica, ya que el fuego nunca se queda estático; cambia de intensidad, muta, destruye y luego transforma, lo que encaja de forma perfecta con la naturaleza oscilatoria y viva del duelo. Además, la validación clínica destaca que frases narrativas del fanzine como “Aceptar no es olvidar, es hacerle un sitio a la ausencia dentro de mi propia luz”, cumplen con el objetivo terapéutico de la disciplina: no proponen una “cura mágica” o una superación definitiva del dolor, sino que ayudan a reorganizar el vínculo con el ser perdido de manera simbólica y emocional dentro de la vida diaria del estudiante. Así, el diseño gráfico actúa como un verdadero dispositivo de sostén y Medicina Gráfica, capaz de aliviar el sufrimiento humano en jóvenes a través de la representación visual e interactiva. Para que este puente visual y participativo tenga un sustento real y no se quede solo en una propuesta artística, el proyecto fue evaluado y validado clínicamente por la psicóloga Daniela Burbano Mendoza (comunicación personal, 2026).

6.8. Diseño de experiencia (UX) y realidad aumentada visual

Aunque el fanzine es físico, la interacción se potencia con lo digital. El Diseño de Experiencia (UX) no solo se aplica a aplicaciones, sino a cómo una persona se siente al interactuar con un objeto. Donald Norman (2004) destaca que los objetos que amamos son aquellos que nos provocan una respuesta emocional. La Realidad Aumentada, al dar movimiento a las ilustraciones, ayuda a que el estudiante de diseño “acostumbrado a lo visual” comprenda mejor el mensaje, haciendo que la experiencia de lectura sea más inmersiva y menos solitaria.

EN ESTE PROYECTO, EL UX SE CONSTRUYE
A PARTIR DE DOS NIVELES DE INTERACCIÓN
COMPLEMENTARIOS:

Por un lado, se encuentra la interacción digital inmersiva a través de la Realidad Aumentada (RA), utilizando la plataforma Artivive. Al pasar la pantalla del celular sobre las páginas, las ilustraciones estáticas cobran vida. Si una imagen en el papel representa la “pesadez del aire” o el ahogo, la animación en RA muestra el movimiento de la ilustración.

Por otro lado, se integra la interacción física y expresiva a través del acto de escribir, rayar y garabatear sobre el papel. Esta decisión de diseño se alinea con las pautas de Kurtz (2014), quien demuestra que las publicaciones enfocadas en salud mental deben invitar al desahogo manual.

Estas propuestas interactivas responden directamente a las necesidades detectadas los jóvenes: según los resultados de las evaluaciones, el 47% de los 21 jóvenes encuestados considera completamente funcional y positiva la inclusión de animaciones mediante Realidad Aumentada para conectar con el producto, mientras que el 95% valida que el formato libre del fanzine les permite identificarse de una manera mucho más cercana y humana con sus emociones. Al mezclar la tecnología digital con la intervención manual, la experiencia de usuario (UX) deja de ser una lectura pasiva o solitaria y se convierte en un dispositivo dinámico de acompañamiento, validación y desahogo emocional (Burbano, comunicación personal, 2026)

6.9. Semiótica y personificación de elementos

LA SEMIÓTICA ES...

El estudio de cómo los símbolos comunican algo. En este proyecto, se utiliza la personificación (darle vida a objetos o elementos) para que el sentimiento sea más fácil de digerir. Al usar fuego para representar el amor que queda, se facilita que el usuario se identifique con el “ente de energía” en lugar de enfrentarse a un texto médico pesado.

Para lograr este nivel de empatía y apropiación, se tomó una decisión de diseño clave: las ilustraciones no tienen un rostro específico ni rasgos particulares. En su lugar, se recurre a la personificación de elementos de la naturaleza, jugando con la interpretación de la vida a través del fuego y sus diferentes estados (llamas, humo, cenizas). Al no definir un personaje con características humanas cerradas, el diseño gráfico funciona como un espejo donde cualquier estudiante puede proyectar su propia identidad y su propio dolor.

Esta misma lógica semiótica se traslada al lenguaje de los textos narrativos. La tipografía y los mensajes huyen de las explicaciones clínicas o los relatos personales, buscan ser generales, poéticos y metafóricos. Al usar la metáfora del se genera un espacio abierto de interpretación. Así, el diseño no le dice al usuario qué debe sentir, sino que le entrega un sistema de signos visuales y textuales para que él mismo interprete y valide su proceso de pérdida a su propia manera y a su propio ritmo.

6.10. Marco legal y normativo

EL PROYECTO SE ACOGE A LAS SIGUIENTES NORMATIVAS:

6.10.1 Propiedad intelectual y derechos de autor

La protección del fanzine, que abarca el diseño editorial, la propuesta narrativa, las ilustraciones digitales y las animaciones programadas para realidad aumentada, se respalda legalmente en el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (2016), el cual regula la propiedad intelectual a nivel nacional a través del Servicio Nacional de Derechos Intelectuales (SENADI). Específicamente, el proyecto se ampara en:

Artículo 101 (De las obras protegidas): Garantiza la protección de las obras del ingenio en el ámbito literario y artístico, protegiendo de forma directa las ilustraciones, el soporte de las animaciones y la producción del texto metafórico del fanzine.

Artículo 114 (Derechos Morales): Otorga al autor el derecho irrenunciable e inalienable de reivindicar la paternidad de la obra (derecho de atribución) y de oponerse a cualquier deformación o modificación que afecte la integridad de su creación.

Artículo 118 (Derechos Patrimoniales): Concede el derecho exclusivo de autorizar o prohibir la explotación, reproducción, distribución o comunicación pública de la obra por cualquier medio o procedimiento digital o impreso.

De igual manera, y cumpliendo con las pautas del rigor académico, se respeta por completo la propiedad intelectual de todos los autores, científicos y referentes visuales o literarios citados a lo largo de la tesis (como Kübler-Ross, Worden, Heller y Norman), garantizando la ausencia de plagio mediante el uso de citas de contenido y paráfrasis bajo los estándares internacionales de citación (Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, 2016).

6.10.2. Ética y consideraciones en salud mental

Aunque el fanzine no se plantea como un dispositivo clínico o un reemplazo para la terapia psicológica tradicional, su contenido interactivo y narrativo roza temáticas de alta vulnerabilidad emocional como el duelo. Por este motivo, el proyecto se alinea de forma ética con la Constitución de la República del Ecuador (2008), apoyándose en:

Artículo 32: El cual establece que el Estado garantizará el derecho a la salud, incluyendo la salud mental, mediante acciones que promuevan el bienestar integral y el desarrollo de la comunidad.

Artículo 363 (Numeral 5): Estipula la responsabilidad del Estado en garantizar la disponibilidad y acceso a programas y recursos que minimicen los impactos negativos de las crisis emocionales o de salud.

Bajo estos principios constitucionales, y en concordancia con la validación clínica realizada en este proyecto por la especialista Burbano (comunicación personal, 2026), el fanzine se diseña bajo un estricto criterio de cuidado hacia el usuario. Se evita conscientemente el uso de imágenes crudas, textos de impacto negativo o recursos gráficos traumáticos que puedan generar una revictimización o un detonante psicológico adverso en los estudiantes universitarios, priorizando en su lugar la validación, la empatía y la resiliencia a través del arte visual.

7

METODOLOGÍA DEL DISEÑO



7.1. Enfoque metodológico

Para el desarrollo de este proyecto se seleccionó la metodología de..

DESING THINKING

debido a su enfoque centrado en el ser humano y su flexibilidad para soluciones de diseño a partir de las necesidades de los usuarios. Este proceso se estructuró en cinco fases fundamentales adaptadas al diseño editorial y tecnológico:

7.1.1. Empatizar

La primera fase del proyecto estuvo enfocada en comprender las necesidades, emociones y experiencias de los jóvenes de entre 18 y 26 años, así como en conocer el proceso de duelo desde una perspectiva psicológica. Para ello, esta etapa se desarrolló en dos partes:

Empatía Teórica y Clínica: Se revisaron los aportes de Kübler-Ross (1969) y Worden (2009), dos autores que explican cómo las personas viven y afrontan el duelo. Además, se contó con la orientación de la psicóloga Daniela Burbano Mendoza, quien aportó su experiencia profesional para comprender cómo se manifiesta este proceso en la vida cotidiana de los jóvenes.

Empatía Social: Se aplicó una encuesta dirigida a jóvenes de entre 18 y 26 años con el propósito de conocer sus experiencias frente a la pérdida. Los resultados mostraron que el 90% de los 21 encuestados había experimentado la pérdida de alguien o de algo importante en su vida, ya sea un familiar, un amigo, una mascota o una relación afectiva. Asimismo, la mayoría manifestó haber experimentado emociones como confusión, enojo, tristeza y momentos de alivio durante este proceso, lo que evidenció la necesidad de contar con recursos de apoyo más cercanos y adaptados a su realidad.

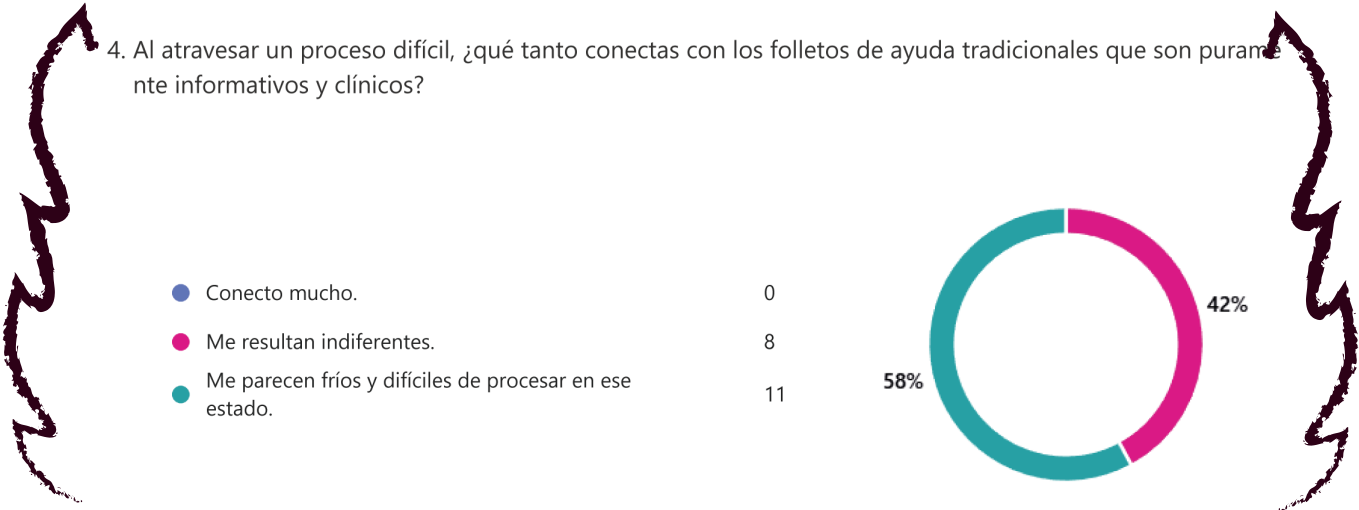
7.1.2. Fase de definir

En esta etapa se procesó y tamizó toda la información obtenida en la fase de empatía para extraer los o hallazgos clave. A través de la triangulación de datos (teoría, encuesta y criterio clínico), se delimitó que el problema central no era la falta de información sobre el duelo, sino la brecha de comunicación visual existente.

Desinterés al lenguaje clínico: El 58% de los 21 jóvenes encuestados manifestó que los folletos de ayuda tradicionales les resultan “fríos y difíciles de procesar”, mientras que el 42% se mostró totalmente indiferente ante ellos.

Figura 9

Encuesta de dificultad para conectar con los folletos tradicionales



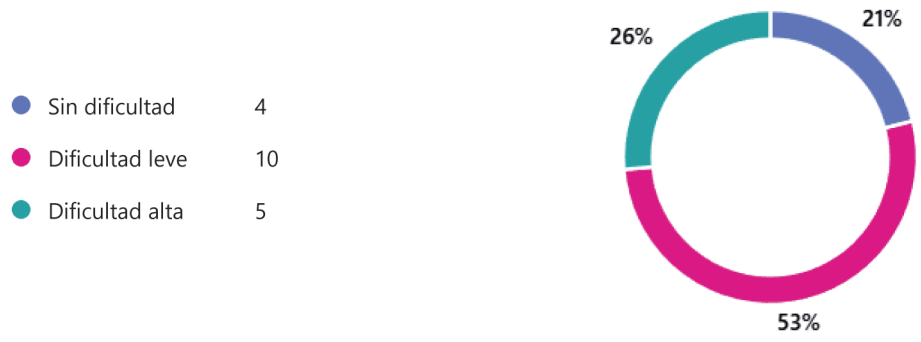
En esta etapa se procesó y tamizó toda la información obtenida en la fase de empatía para extraer los o hallazgos clave. A través de la triangulación de datos (teoría, encuesta y criterio clínico), se delimitó que el problema central no era la falta de información sobre el duelo, sino la brecha de comunicación visual existente.

Desinterés al lenguaje clínico: El 58% de los 21 jóvenes encuestados manifestó que los folletos de ayuda tradicionales les resultan “fríos y difíciles de procesar”, mientras que el 42% se mostró totalmente indiferente ante ellos.

Figura 10

Encuesta de dificultad para concentrarse al leer textos largos

5. ¿Qué tanto se te dificulta concentrarte al leer textos largos o manuales de ayuda tradicionales?



A partir de este descarte, se estableció el reto de diseño formal: estructurar un dispositivo de Medicina Gráfica (el fanzine) que reemplace los textos extensos e impersonales por un sistema visual metafórico, poético y compacto que resuene de verdad con la mente de un nativo visual.

7.1.3. Fase de Idear

Con el problema claramente definido, se dio paso a las sesiones de ideación y tormenta de ideas creativas, buscando soluciones gráficas y narrativas. El proceso de ideación se enfocó en dos ejes fundamentales:

ALTERNATIVA A (FOLLETO INFORMATIVO TRADICIONAL):

Se descartó de inmediato, ya que la investigación de campo demostró que el 100% de los jóvenes se siente indiferente o rechaza los formatos clínicos por considerarlos fríos y pesados para la concentración en momentos de crisis.

ALTERNATIVA B (INTERACTIVIDAD HÍBRIDA :

Se descartó de inmediato, ya que la investigación de campo demostró que el 100% de los jóvenes se siente indiferente o rechaza los formatos clínicos por considerarlos fríos y pesados para la concentración en momentos de crisis.

Una vez seleccionado este camino, la ideación se dividió en dos decisiones de diseño fundamentales evaluadas bajo criterios psicológicos:

Evaluación de la Metáfora Visual: En lugar de utilizar símbolos tradicionales o imágenes crudas de la muerte, se evaluaron diferentes elementos de la naturaleza. Se eligió el fuego porque, a diferencia de otros conceptos, es un elemento vivo que muta de forma constante (chispa, incendio, humo, ceniza).

EVALUACIÓN NARRATIVA SEMIÓTICA:

Se decidió de forma intencionada el uso de textos metafóricos, eliminando rostros o géneros específicos en las ilustraciones. Esta evaluación semiótica busca que el fanzine no cuente una historia ajena, sino que actúe como un espejo donde cualquier joven, sin importar el tipo de pérdida, pueda proyectar su propio duelo y sentir el objeto como suyo.

7.1.4. Fase de Prototipar

En esta etapa, las ideas escogidas se llevaron a propuestas físicas y digitales para comprobar cómo funcionaban y qué sensación transmitían. A lo largo del proceso se realizaron varias pruebas y ajustes con diferentes materiales y herramientas, buscando la mejor opción para cumplir con los objetivos del proyecto.

PROTOTIPO ANÁLOGO

Durante esta etapa se definió el tamaño y la forma del fanzine. Después de realizar varias pruebas, se decidió que debía tener un formato fácil de manipular, ya que sostenerlo y pasar sus páginas hace que la experiencia sea más cercana y personal para el usuario. También se diseñaron espacios donde las personas pudieran escribir o dibujar sus pensamientos y emociones. Estos espacios se organizaron de acuerdo con el tema de cada capítulo. Por ejemplo, en la etapa de la ira se incluyeron actividades para expresar el enojo, mientras que en la etapa de aceptación se propusieron espacios para reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos. De esta manera, cada página busca ayudar al usuario a expresar sus emociones de una forma sencilla y guiada.

En esta etapa se realizaron las ilustraciones digitales y se eligió la herramienta de realidad aumentada que mejor se adaptaba al proyecto. Después de probar diferentes opciones, se seleccionó Artivive porque es fácil de usar y funciona de manera fluida en la mayoría de los teléfonos, lo que permite que los usuarios accedan al contenido sin complicaciones. Las animaciones en 2D, no se incorporaron solo para hacer el fanzine más llamativo. Su propósito fue complementar la experiencia de lectura y reforzar el mensaje de cada página. Por medio del movimiento del fuego y los cambios de color, junto con las frases cortas, se buscó que los jóvenes comprendieran y expresaran mejor sus emociones, especialmente en momentos en los que leer textos largos puede resultar difícil.

7.2 Plan de Trabajo y Cronograma

Con el fin de organizar el desarrollo del proyecto, las actividades se planificaron para ejecutarse durante un semestre académico de 16 semanas. Este proceso se dividió en cinco etapas consecutivas, las cuales permitieron avanzar de manera ordenada desde la investigación inicial hasta el diseño y la elaboración del fanzine.

7.2.1. Fase 1: Investigación y Fundamentación (Semanas 1 - 3)

SEMANA 1:

Definición del problema, justificación, planteamiento de objetivos y estructuración del User Persona junto a su mapa de empatía.

SEMANA 2:

Levantamiento del Marco Referencial, ejecución del Benchmarking Visual y diseño de la Encuesta Diagnóstica Inicial.

SEMANA 3:

Aplicación digital de la encuesta diagnóstica inicial y procesamiento técnico de los datos cuantitativos obtenidos.

7.2.2. Fase 2: Conceptualización e Identidad Visual (Semanas 4 - 6)

SEMANA 4:

Se realizaron entrevistas con profesionales de la salud mental para conocer sus recomendaciones y validar los conceptos relacionados con el proceso de duelo.

SEMANA 5:

Se definió la idea visual del proyecto, tomando el fuego como elemento representativo del duelo, y se elaboraron las frases poéticas que acompañarían el contenido del fanzine.

SEMANA 6:

Se llevaron a cabo pruebas para seleccionar la tipografía y la paleta de colores más adecuada, buscando representar el cambio emocional mediante la transición de tonos fríos hacia colores más cálidos.

7.2.3. Fase 3: Diseño de Ilustración y Maquetación Editorial (Semanas 7 - 10)

SEMANA 7:

Bocetaje digital del personaje de fuego abstracto y definición estilística de las ilustraciones sin rostros en Adobe Fresco.

SEMANA 8:

Maquetación e ilustración digital de las páginas internas de la colección de fanzines usando una retícula a dos columnas.

SEMANA 9:

Modelado, desarrollo de planos técnicos y diseño estructural del empaque contenedor (packaging) en formato acordeón.

SEMANA 10:

Diagramación de las instrucciones visuales de Realidad Aumentada e integración de los espacios en blanco para el desahogo del usuario.

7.2.4. Fase 4: Desarrollo Tecnológico y Prototipado (Semanas 11 - 13)

SEMANA 11:

Animación digital de las ilustraciones de fuego en Flow para darles movimiento interactivo.

SEMANA 12:

Programación, carga de archivos y vinculación de los marcadores físicos del fanzine con la plataforma y aplicación Artivive.

SEMANA 13:

Impresión de las primeras pruebas de color, troquelado manual del empaque en acordeón y armado del primer prototipo físico interactivo.

7.2.5. Fase 5: Validación, Ajustes y Cierre (Semanas 14 - 16)

SEMANA 14:

Trabajo de campo final mediante la aplicación de los formularios de Testeo de Experiencia de Usuario y Validación Editorial con el público objetivo.

SEMANA 15:

Envío del prototipo físico y formulario para la validación clínica formal por parte de la especialista en psicología.

SEMANA 16:

Procesamiento de porcentajes finales de satisfacción, implementación de los ajustes narrativos sugeridos, impresión final del proyecto y entrega de la tesis.

7.3. Recursos y Presupuestos

Con el propósito de llevar a cabo el proyecto de manera organizada, se identificaron los recursos necesarios para su desarrollo. Estos incluyen los materiales, herramientas, personal y presupuesto requeridos, los cuales se presentan a continuación organizados por categorías para facilitar su planificación y ejecución.

7.3.1. Servicio de Diseño

DISEÑADOR E INVESTIGADOR PRINCIPAL:

Responsable de planificar y desarrollar el proyecto, realizar la recolección de información, elaborar las ilustraciones, diseñar y maquetar el fanzine, crear las animaciones en realidad aumentada y elaborar los prototipos. Para este trabajo se consideró un costo referencial basado en el valor de estos servicios dentro del mercado profesional.

ASESORÍA EXTERNA (PSICOLOGÍA – VALIDACIÓN EDITORIAL)

Colaboración bajo la modalidad de tutorías y validaciones técnicas para la supervisión conceptual de las etapas del duelo y el testeo ergonómico de la publicación.



7.3.2. Recursos de Hardware y Software

EQUIPOS DE TRABAJO:

Se utilizaron una computadora y una tableta gráfica para el diseño de las ilustraciones, la edición del fanzine y la creación de las animaciones. Para el presupuesto del proyecto se consideró un valor referencial correspondiente al uso y desgaste de estos equipos durante el tiempo de desarrollo de la investigación.



ECOSISTEMA DE SOFTWARE:

Licencias operativas esenciales para la creación del proyecto:

ADOBE FRESCO:

Ilustración digital avanzada y experimentación de trazos libres basados en la metáfora del fuego.

ADOBE ILLUSTRATOR:

Vectorización de elementos de identidad, diseño de retículas editoriales y esquemas técnicos del empaque.

ADOBE PREMIERE PRO / FLOW

Herramientas destinadas al montaje de las capas de video, animación en movimiento y exportación de archivos interactivos.

ARTIVIVE:

Interfaz interactiva empleada como puente de Realidad Aumentada entre las piezas impresas y la experiencia digital móvil.

7.3.3. Recursos Materiales y de Producción Física

COLECCIÓN DE FANZINES

Producción de 6 folletos internos impresos en papel Marfilina, con portadas y contraportadas en acabado laminado mate para garantizar durabilidad y una textura sobria al tacto (\$7,50 por unidad, totalizado en \$45,00).

PACKAGING:

Desarrollo estructural del empaque general en cartón plegable (\$21,00) que incorpora un sistema interno de 6 bolsillos individuales de soporte para la protección y organización de los fanzines (\$1,00 cada uno, totalizado en \$6,00).

INSUMOS DE INTERVENCIÓN ACTIVA:

Incorporación de bandas elásticas para el sellado hermético y soporte del marcador (\$2,00) junto con un marcador blanco (\$1,75) destinado a la escritura o dibujo libre en las zonas de desahogo de las páginas.

7.3.4. Matriz Consolidada de Presupuesto Estimado

Tabla 1

Descripción de presupuesto

Categoría	Descripción Técnica	Costo Estimado (USD)
Servicio de Diseño	Honorarios referenciales de diseño integral (Investigación, Dirección de Arte, Ilustración, Maquetación Editorial, Animación y Empaque).	\$1.500,00
Hardware y Software	Licencias operativas de software (Adobe CC, Flow, interfaces AR).	\$310,00
Producción Editorial (Folletos)	Impresión digital en papel Marfilina de 6 folletos con portadas y contraportadas en laminado mate (\$7,50 c/u).	\$45,00
Producción Física (Empaque e Insumos)	Estructura general de cartón plegable (\$21), 6 bolsillos internos (\$6), elásticos de sellado (\$2) y marcador blanco (\$1,75).	\$30,75
Imprevistos	10% aproximado sobre los costos operativos fijos para solventar variaciones en pruebas de color o insumos de corte.	\$188,50
TOTAL ESTIMADO	Presupuesto general consolidado para el desarrollo y prototipado físico del proyecto de tesis.	\$2.074,25

7.3.5. Fase de Evaluar y Testear

La última etapa del proceso consistió en evaluar el fanzine con usuarios y especialistas para comprobar si realmente cumplía su propósito de servir como una herramienta de apoyo para la expresión emocional. Más allá de las pruebas realizadas durante el diseño, esta fase permitió conocer la experiencia de quienes interactuaron con el proyecto y recopilar opiniones que ayudaron a validar la propuesta.

Para obtener una evaluación más completa, el proceso se organizó en tres momentos. Cada uno permitió analizar diferentes aspectos del fanzine, desde su funcionamiento y facilidad de uso hasta la percepción de los usuarios y las observaciones realizadas por los expertos.

Se realizó dos formularios específicos para que los jóvenes de 18 a 26 años interactuaran con el prototipo final, tocando las páginas, probando el empaque y activando los teléfonos con la Realidad Aumentada. Los resultados nos dejaron clarísimo que el camino elegido fue el correcto:

Las ilustraciones fueron uno de los aspectos mejor valorados por los participantes. La mayoría les otorgó las calificaciones más altas (3, 4 y 5 sobre 5) ya que comentaron que esta característica les permitió identificarse con mayor facilidad con los personajes. Al no tener un rostro definido, sintieron que podían reflejar sus propias experiencias y emociones, haciendo que el contenido se percibiera como algo más personal y cercano, en lugar de la historia de otra persona.

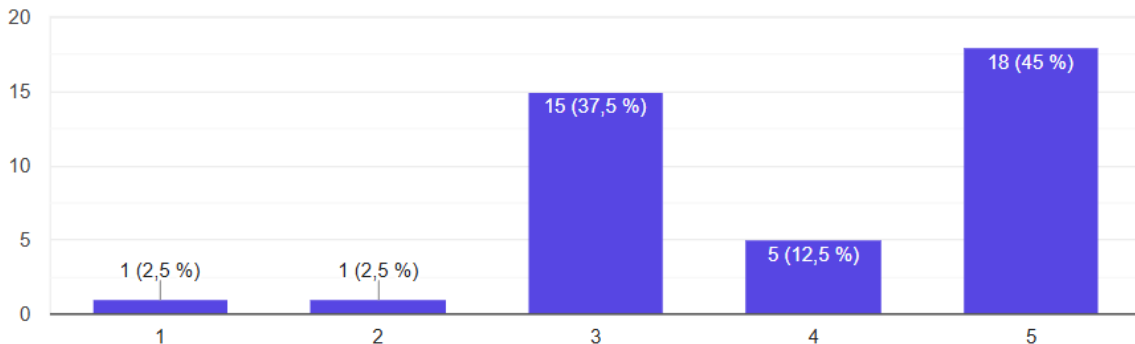
Figura 11

Valoración de ilustraciones in rostros definidos.

La ilustraciones no tiene un rostro definido y está hecho de fuego. ¿Le resultó fácil verse reflejado en él e identificar la emoción (tristeza, ira, etc.) mediante su diseño y sus cambios de color?

 Copiar gráfico

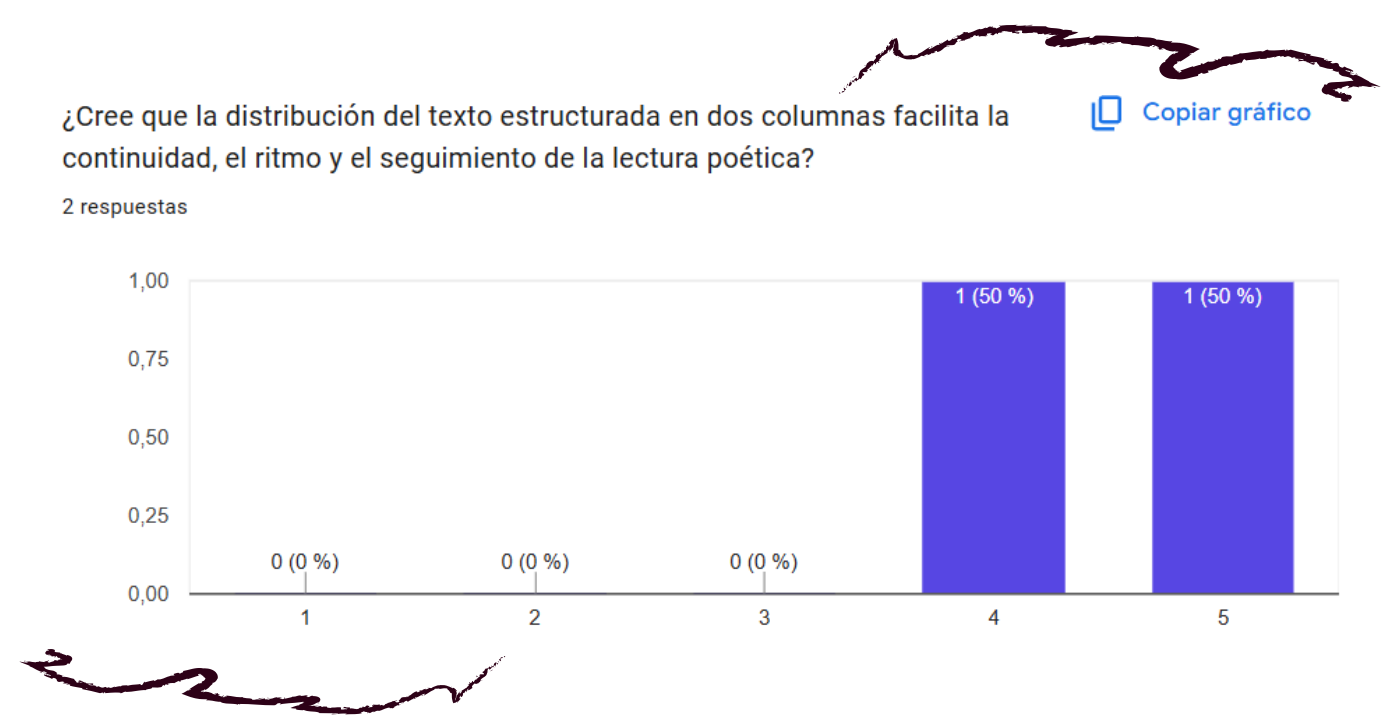
40 respuestas



Las instrucciones y el empaque (Packaging): Las indicaciones para usar el celular y activar la Realidad Aumentada resultaron muy claras (puntuaciones máximas de 5 en el testeo) como podemos ver en la Figura 11. El empaque con su color plano liso y el formato físico del fanzine fueron percibidos como un espacio seguro, un objeto que provoca ganas de conservarlo y que se siente como un regalo de cuidado personal más que como un folleto médico.

Figura 12

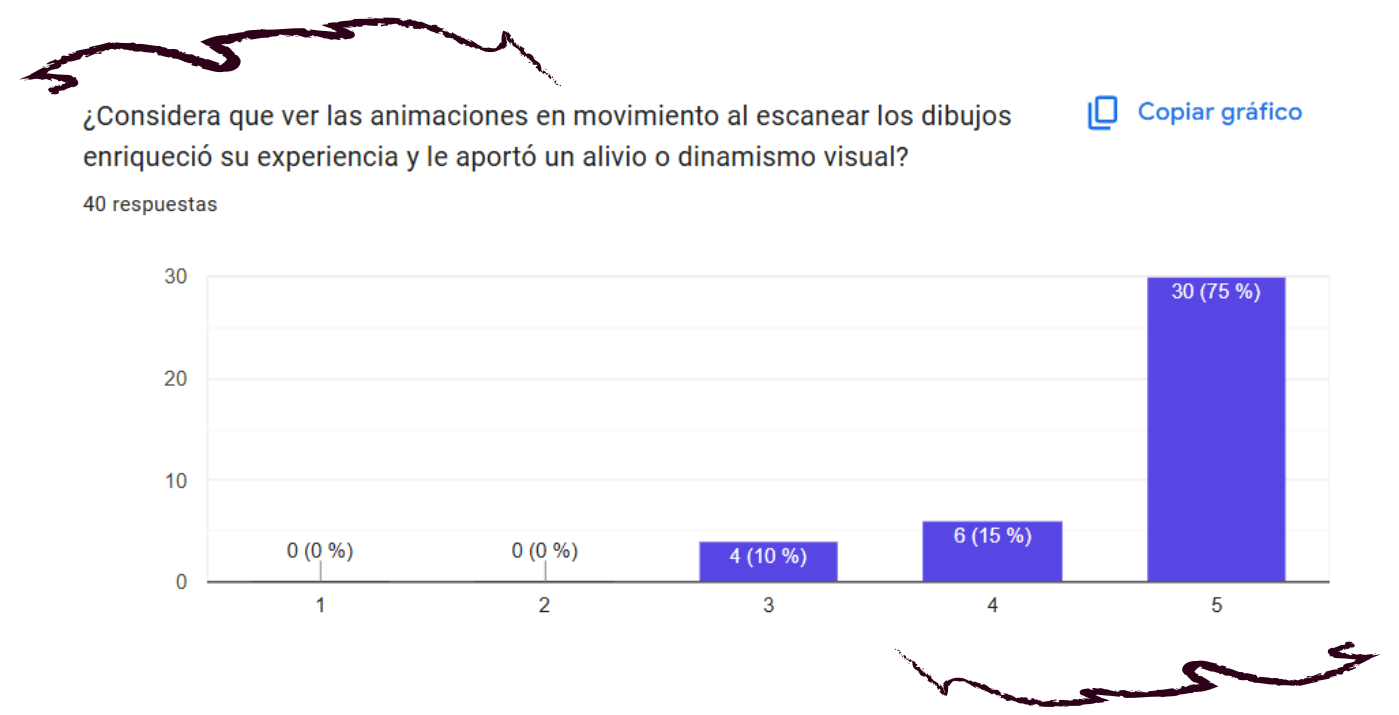
Instrucciones dentro del packaging



El movimiento del fuego y el espacio para rayar: Ver las animaciones en movimiento a través de Artivive le dio el dinamismo exacto que los nativos digitales necesitaban para no aburrirse o cansarse. Además, los espacios en blanco dentro del folleto para escribir o hacer garabatos recibieron la calificación más alta por parte de los usuarios, quienes confirmaron que pasar las páginas, tocar el papel y luego usar el celular los sacaba de la típica actitud pasiva de solo leer y los animaba a hacer algo con su dolor como se puede observar en la Figura 12.

Figura 13

Valoración de la interactividad en RA





Para que el proyecto tuviera un piso firme, la psicóloga Daniela Burbano Mendoza evaluó el prototipo de forma oficial. Su veredicto validó el fanzine como un material seguro y súper útil para usar tanto dentro de las consultas como para que los pacientes se lo lleven a casa para procesar el dolor a su propio ritmo. La especialista aprobó que el tono de las frases sea afectuoso y corto (como “Busco el abrigo de una llama que se ha marchado de golpe”), afirmando que este lenguaje respeta el desorden natural del dolor mucho mejor que las explicaciones médicas frías que suelen dar en los centros de salud.

Las pruebas realizadas permitieron identificar varios aspectos que podían mejorarse antes de la impresión final del fanzine. Gracias a los comentarios de los usuarios y de los especialistas, fue posible realizar ajustes que hicieron que la propuesta fuera más clara, cómoda de usar y coherente con los objetivos del proyecto. Estos cambios fueron importantes para obtener una versión final que respondiera mejor a las necesidades de los participantes. •

Durante las primeras versiones del fanzine se utilizaban los términos decepción y depresión como si tuvieran el mismo significado. Sin embargo, a partir de las observaciones realizadas por los especialistas, se comprendió que representan experiencias diferentes. Por esta razón, se ajustó el contenido para que ese capítulo se centrara únicamente en la depresión como una de las etapas del duelo, abordando el sentimiento de vacío y la tristeza que pueden surgir tras una pérdida.

Al principio, la estructura del texto se sentía un poco como una fila ordenada que debías cumplir paso a paso. Gracias a los comentarios, reordenamos la narrativa y el diseño cromático inspirándonos en el Modelo de Procesamiento Dual. Con esto logramos que el fanzine se pueda abrir en cualquier página, permitiendo que el usuario salte de una emoción a otra según se sienta en el día, validando que el duelo es una montaña rusa con altibajos continuos.



7.4. Investigación de campo

En este apartado se explica cómo se recopiló la información que sirvió de base para el desarrollo del fanzine. El objetivo fue conocer las experiencias y opiniones de jóvenes entre 18 y 26 años, así como las recomendaciones de profesionales de la salud, para que la propuesta respondiera a necesidades reales y no únicamente a ideas planteadas durante el proceso de diseño. Para ello, el trabajo de campo se desarrolló en dos etapas principales de recolección de información.

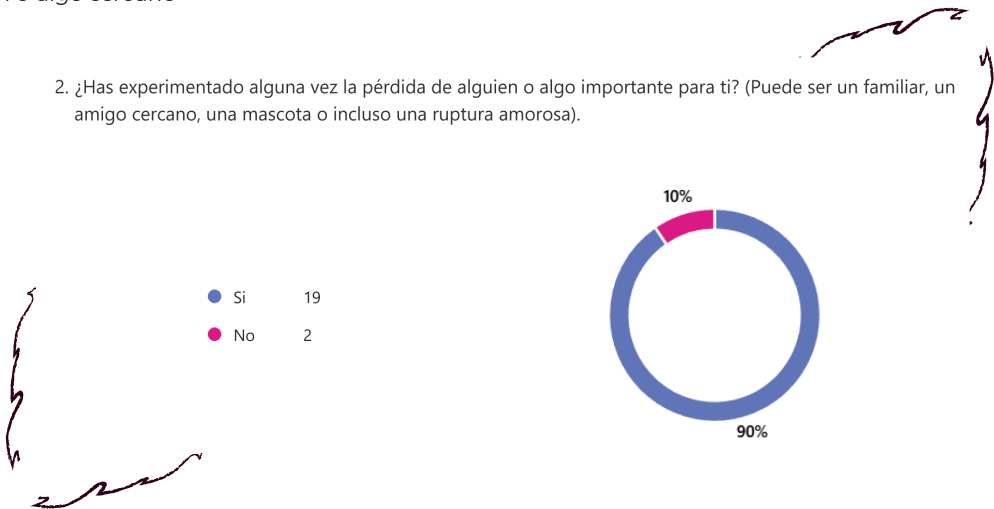
7.4.1. Fase Diagnóstica

Con el fin de conocer mejor las necesidades emocionales y las dificultades que enfrentan los jóvenes durante un proceso de duelo, se aplicó una encuesta digital a un grupo de 21 participantes, todos dentro del rango de edad definido para la investigación. La información obtenida permitió comprender mejor sus experiencias y sirvió como base para orientar el desarrollo del proyecto. Los resultados de este primer acercamiento arrojaron tres datos fundamentales que definieron el rumbo del proyecto:

Experiencia cercana con la pérdida: El 90% de los participantes confirmó haber atravesado un duelo por la pérdida de un familiar, amigo, mascota o por una ruptura amorosa, reconociendo que sus emociones pasaron por una montaña rusa de emociones, enojo, tristeza y aliviarse al final como se puede observar en la Figura 13.

Figura 14

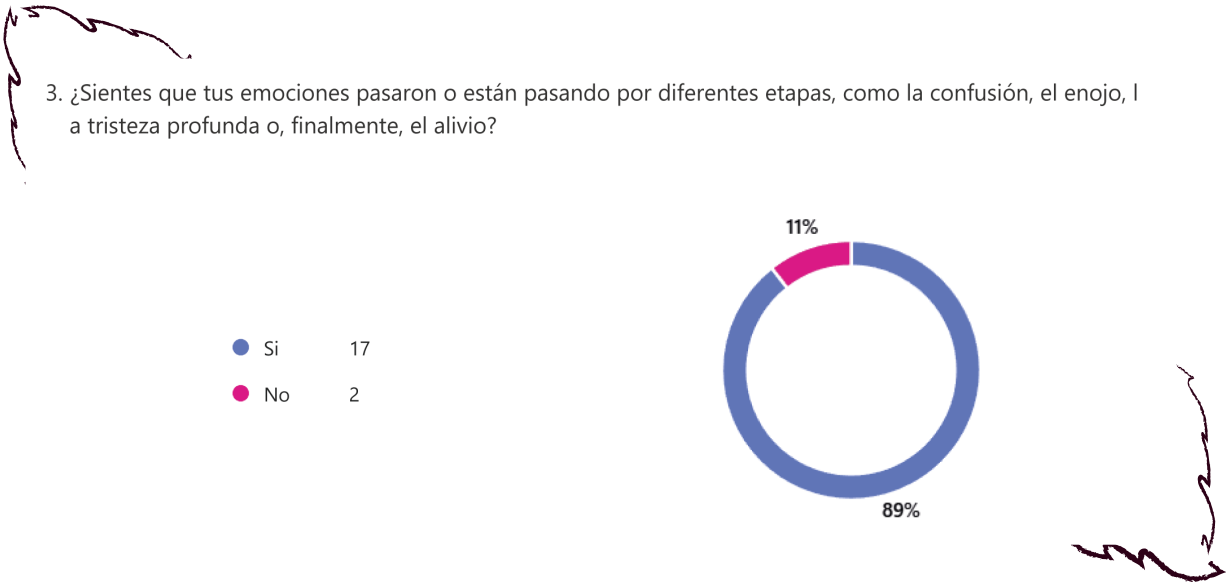
Perdida de alguien o algo cercano



Cambios en las emociones: El 89,5 % de los participantes indicó que, durante su proceso de duelo, experimentó diferentes emociones como confusión, enojo, tristeza y, con el tiempo, alivio. Estos resultados muestran que el duelo no se vive de la misma manera para todas las personas ni sigue un orden fijo. Por esta razón, el fanzine se organizó en capítulos que representan distintas emociones, permitiendo que cada usuario se identifique con la etapa que esté viviendo.

Figura 15

Cambios en las emociones



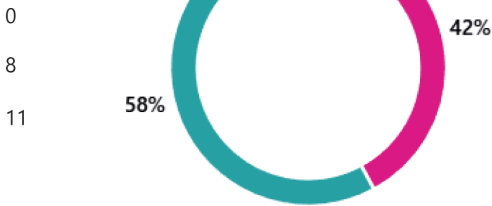
Percepción de los materiales tradicionales: El 57,9 % de los participantes consideró que los folletos informativos tradicionales resultan poco atractivos y difíciles de leer durante un proceso de duelo. Por su parte, el 42,1 % manifestó que este tipo de materiales no llamaba su atención. Estos resultados evidencian la necesidad de desarrollar recursos con un enfoque más cercano, visual y empático, que faciliten la conexión con los jóvenes en momentos de vulnerabilidad.

Figura 16

Rechazo a lo tradicional

4. Al atravesar un proceso difícil, ¿qué tanto conectas con los folletos de ayuda tradicionales que son puramente informativos y clínicos?

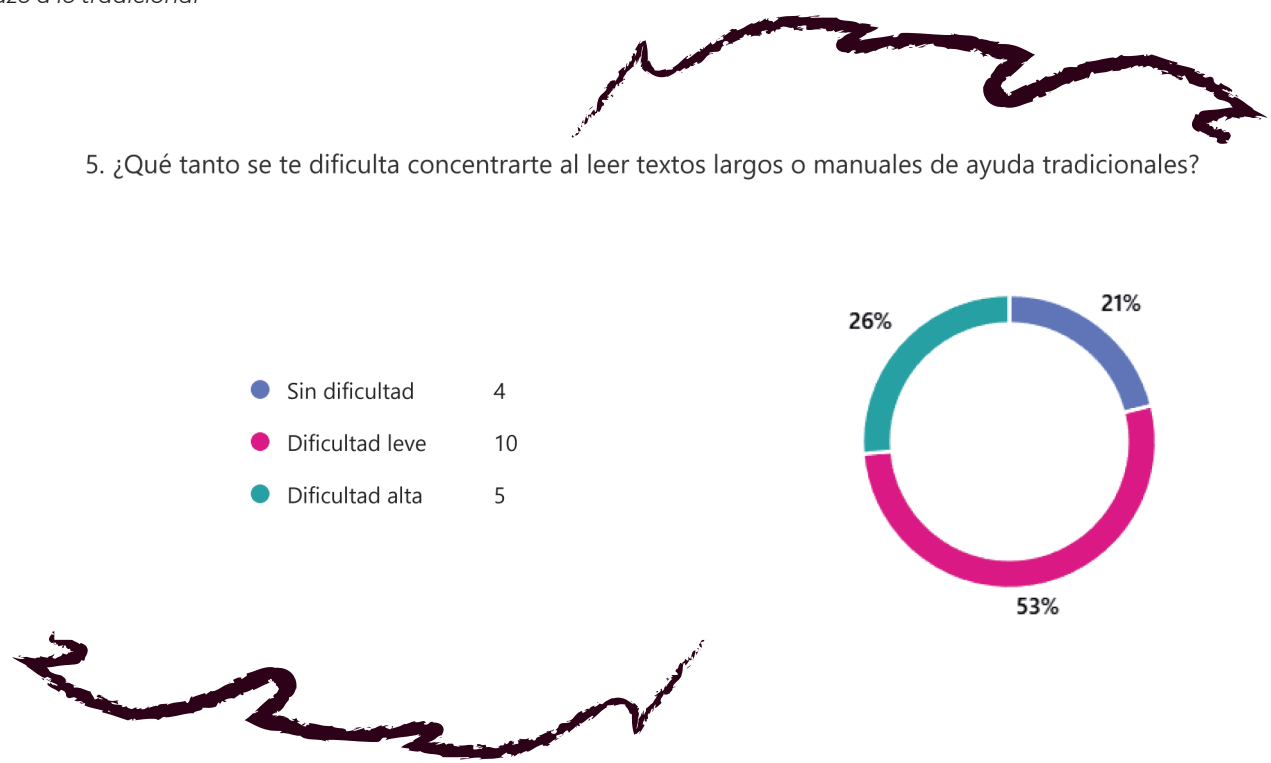
- Conecto mucho.
- Me resultan indiferentes.
- Me parecen fríos y difíciles de procesar en ese estado.



Dificultad para mantener la concentración: El 78,9 % de los participantes manifestó que le resulta difícil concentrarse al leer textos largos durante momentos de duelo o crisis emocional. Este resultado respaldó la decisión de diseñar un fanzine con un formato breve, acompañado de frases cortas y elementos visuales, para facilitar la lectura y hacer que el contenido fuera más accesible en ese tipo de situaciones.

Figura 17

Rechazo a lo tradicional



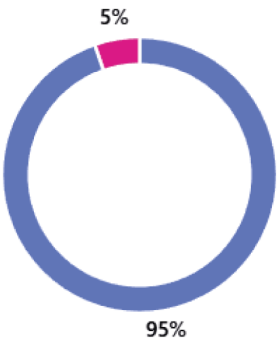
Aceptación del formato fanzine: Un contundente 95 % afirmó que un fanzine de ilustración digital les permitiría identificarse de una manera mucho más cercana con lo que sienten. Esto demuestra que el público joven pide a gritos formatos alternativos e independientes donde la gráfica hable el mismo idioma visual que ellos consumen a diario

Figura 18

Aceptación del formato fanzine

6. Se propone el uso de un Fanzine (una pequeña revista o folleto) de ilustración digital como medio de apoyo. ¿Consideras que un fanzine te permite identificarte con tus emociones de manera más cercana y empática que los métodos de ayuda tradicionales (folletos o guías médicas)?

● Sí	18
● No	1



Aceptación del formato fanzine: Un contundente 95 % afirmó que un fanzine de ilustración digital les permitiría identificarse de una manera mucho más cercana con lo que sienten. Esto demuestra que el público joven pide a gritos formatos alternativos e independientes donde la gráfica hable el mismo idioma visual que ellos consumen a diario

Figura 19

Segmentación por etapas

8. El fanzine propone una estructura dividida por etapas "siguiendo el proceso del duelo". ¿Consideras que segmentar el contenido de esta manera te ayudaría a organizar mejor tus propias emociones y a entender tu progreso personal?



Uso del color: El 89% de los participantes consideró que el cambio de colores, desde tonos grises y fríos hacia tonos más cálidos, ayudaba a representar mejor las diferentes emociones del proceso de duelo. Este resultado respaldó el uso del color como un recurso visual que facilita la comprensión del contenido y permite identificar los cambios emocionales de una manera más clara y cercana.

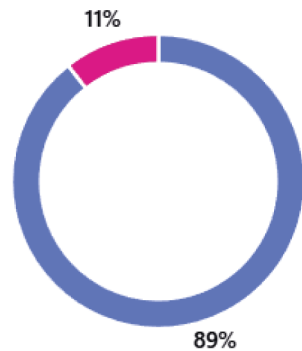
Figura 20

Aceptación del formato fanzine



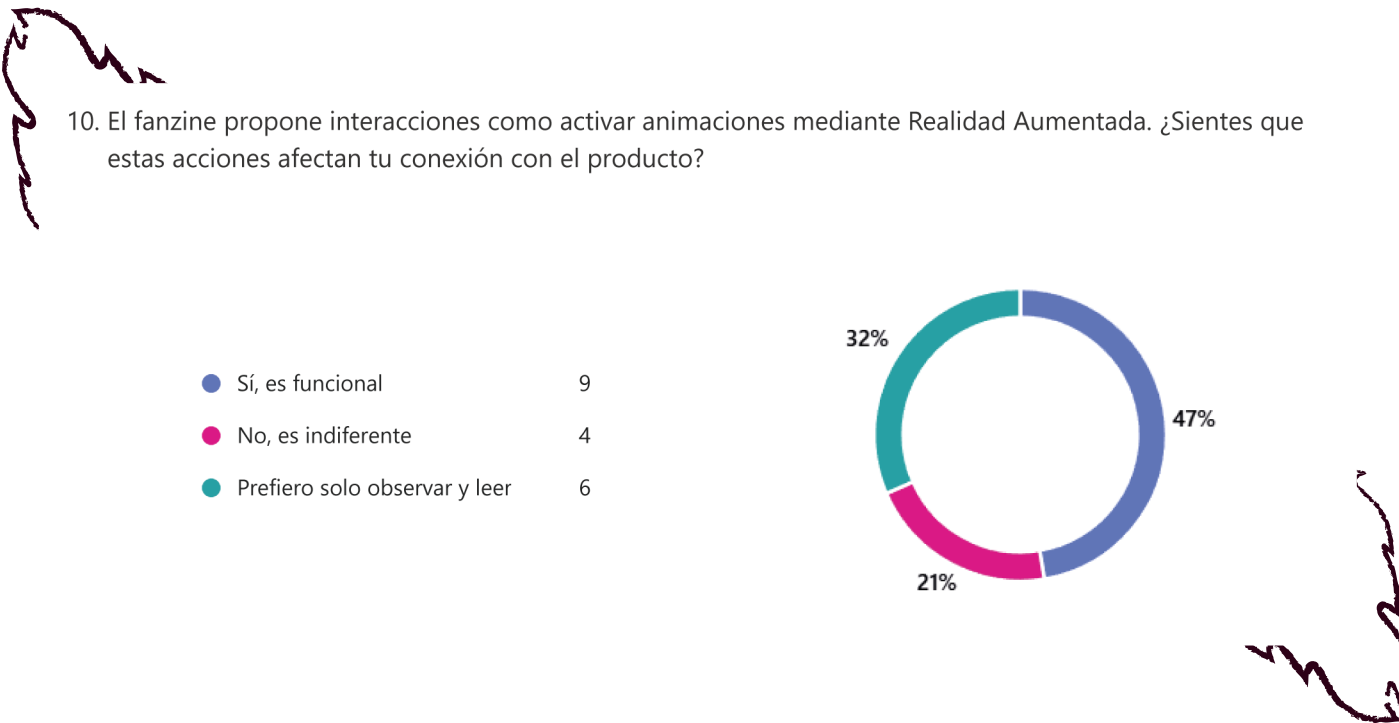
9. El fanzine utiliza una transición de color (de grises y tonos fríos hacia colores más cálidos) conforme se avanza en las etapas del duelo. ¿Consideras que este uso intencionado del color te ayuda a identificar tu proceso de lectura?

● Si	17
● No	2



Uso de la realidad aumentada: El 47% de los participantes consideró que la incorporación de animaciones mediante realidad aumentada mejoraba la experiencia de interacción con el fanzine. En cambio, el 32% prefirió únicamente leer el contenido impreso y el 21% indicó que esta función le resultaba indiferente. Estos resultados muestran que la realidad aumentada aporta un valor adicional para una parte importante de los usuarios, enriqueciendo la experiencia de lectura sin reemplazar el contenido físico del fanzine.

Figura 21
Interacción con realidad aumentada



8

DESAROLLO PROYECTUAL

Esta fase comprende la transición del diagnóstico teórico a la configuración formal del fanzine, detallando las decisiones conceptuales, gráficas y estructurales que dieron vida al producto final.

8.1 Conceptualización

El proyecto se desarrolla a partir de la metáfora del fuego como elemento principal para representar el proceso de duelo. En lugar de abordar la pérdida desde un enfoque clínico o como una serie de etapas estrictas, el fuego simboliza las distintas emociones y cambios que pueden surgir durante este proceso. De esta manera, el proyecto propone una forma más cercana y visual de comprender el duelo, mostrando que cada persona lo vive de manera diferente y a su propio ritmo.

8.2. Moodboard

Este panel conceptual reúne los principales elementos visuales que sirven como guía para el desarrollo del proyecto. En él se integran las referencias gráficas, la propuesta de color, el estilo de ilustración y los recursos interactivos que ayudan a definir la identidad del fanzine, manteniendo una misma línea visual a lo largo de toda la propuesta.

Figura 22
Moodboard



8.3. Proceso de formalización: Bocetaje, pruebas de color, retículas y tipografía

El diseño visual del fanzine se desarrolló de manera progresiva, buscando un equilibrio entre una apariencia atractiva y una experiencia de lectura cómoda. Durante este proceso se tomaron decisiones relacionadas con la composición, las ilustraciones, la tipografía y el uso del color, con el fin de crear un recurso visual que fuera fácil de entender y agradable para los usuarios.

8.4. Bocetos y estilo gráfico

El desarrollo de las ilustraciones comenzó con una serie de bocetos a lápiz, pasando a bocetos digitales que permitieron definir el estilo visual del fanzine. Se optó por ilustraciones de estilo abstracto y formas orgánicas para representar las emociones del duelo de una manera más simbólica. Además, se decidió que los personajes no tuvieran rasgos faciales, con el propósito de que cualquier lector pudiera identificarse con ellos y relacionar las ilustraciones con sus propias experiencias y emociones.

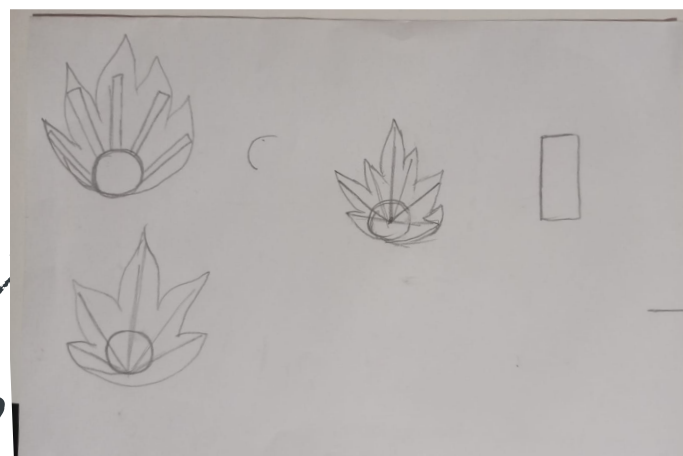
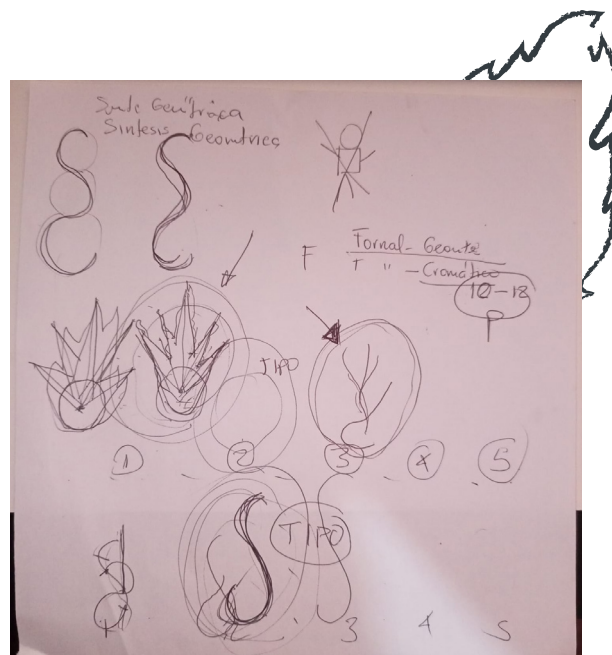


Figura 23

Bocetos a lápiz

Figura 24

Bocetos digitales



Figura 25

Primeras ilustraciones



8.5 Definición de la paleta cromática

El color es uno de los principales recursos visuales del proyecto, ya que permite transmitir emociones de forma inmediata. En esta propuesta, la selección de colores no responde únicamente a un criterio estético, sino que busca acompañar el recorrido emocional del duelo. Para ello, se definieron dos grupos de colores: uno para los fondos de cada fanzine y otro para las ilustraciones basadas en el fuego.

8.5.1. Fondos de los fanzines

EL FUEGO QUE
COMPARTIMOS (GRIS
CARBÓN): #345a40

Representa la estabilidad, los recuerdos y la vida cotidiana antes de la pérdida. Es un tono neutro que marca el inicio del recorrido y simboliza el equilibrio previo al cambio.

NEGACIÓN (AZUL
PROFUNDO): #0a0d1c

Representa el impacto de la pérdida, la sensación de vacío y la dificultad para aceptar lo sucedido. Este tono transmite la frialdad y el silencio que suelen aparecer al comienzo del duelo.

IRA (ROJO VINO):
#350e1b

Simboliza la intensidad de la ira, la frustración y la impotencia. Su tono oscuro refleja un enojo profundo que surge como parte del proceso de duelo.

NEGOCIACIÓN (MORADO OSCURO):

#22203a

Representa el momento en que la persona intenta encontrar respuestas y comprender lo ocurrido. Es un color que refleja las dudas, la esperanza y el proceso de reflexión.

DEPRESIÓN (AZUL OPACO): #0d3653

Simboliza la tristeza, el cansancio emocional y la sensación de soledad. Este color acompaña una de las etapas más difíciles del duelo, donde predominan el silencio y la melancolía.

ACEPTACIÓN (VERDE): #43aa34

Representa la esperanza, el crecimiento y la aceptación. Simboliza el momento en que la persona aprende a convivir con la pérdida y continúa su camino sin olvidar a quien ya no está.

Figura 26

Fondo para cap1

Figura 27

Fondo para cap2

Figura 28

Fondo para cap3

Figura 29

Fondo para cap4

Figura 30

Fondo para cap5

Figura 31

Fondo para cap6

8.5.2. Paleta para las ilustraciones

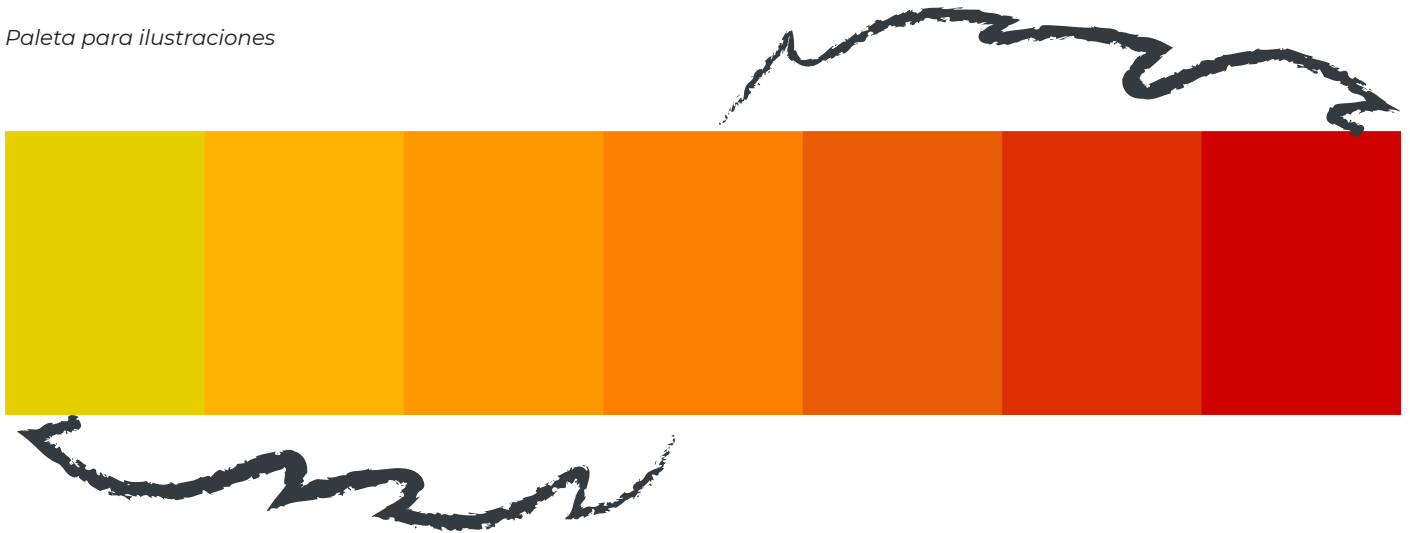
A diferencia de los fondos, las ilustraciones utilizan colores inspirados en el comportamiento del fuego. Esta paleta ayuda a representar los cambios emocionales que ocurren durante el duelo y refuerza el significado de cada capítulo.

Amarillos y dorados: Representan la luz, los recuerdos compartidos y los momentos de calma. Se utilizan para transmitir la calidez del vínculo con la persona que ya no está.

Naranjas y rojos intensos: Simbolizan emociones como la ira, la frustración y la desesperación. Estos colores reflejan los momentos en los que las emociones se viven con mayor intensidad.

Figura 32

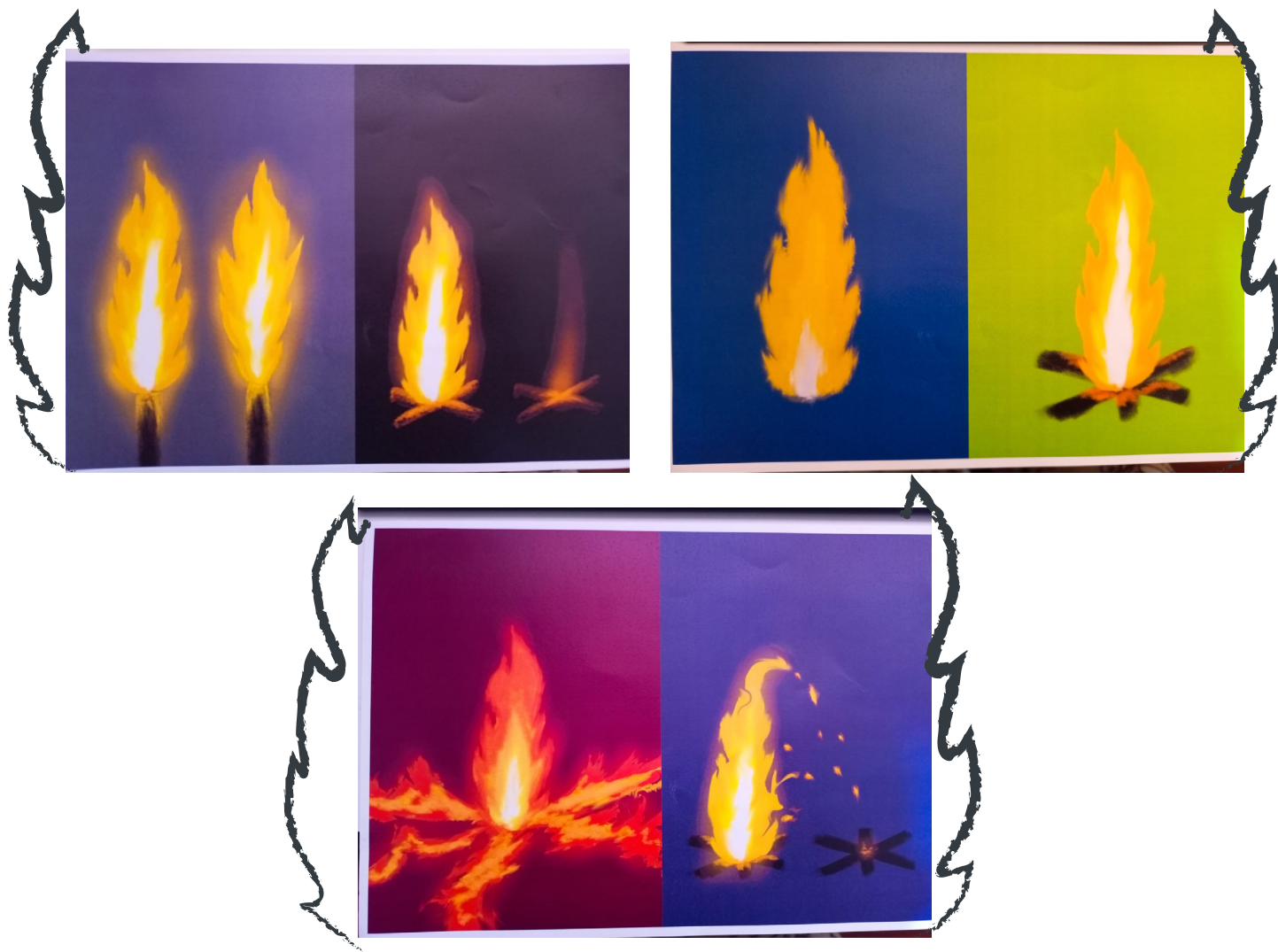
Paleta para ilustraciones



Pruebas de color: Se realizaron diferentes pruebas para seleccionar la paleta de colores que mejor representara las emociones del proceso de duelo. El fanzine comienza con tonos grises y fríos para reflejar sentimientos como la tristeza y el aislamiento, y, a medida que avanza el contenido, los colores cambian gradualmente hacia tonos más cálidos. Esta transición ayuda a representar visualmente los cambios emocionales que pueden surgir durante el duelo y facilita la comprensión del recorrido que plantea el fanzine.

Figura 33

Pruebas de color impresas



Retícula y Composición Editorial: En las primeras versiones del fanzine se utilizó una estructura con varias divisiones para organizar las ilustraciones y los textos. Sin embargo, durante las pruebas se observó que esta distribución hacía que las páginas se vieran recargadas y dificultaba la lectura. Por esta razón, se optó por una organización más simple de dos columnas, lo que permitió presentar el contenido de forma más clara. Además, se dejaron espacios en blanco para facilitar la lectura y ofrecer áreas donde los usuarios pudieran escribir o expresar sus emociones.

Figura 34

Boceto retícula

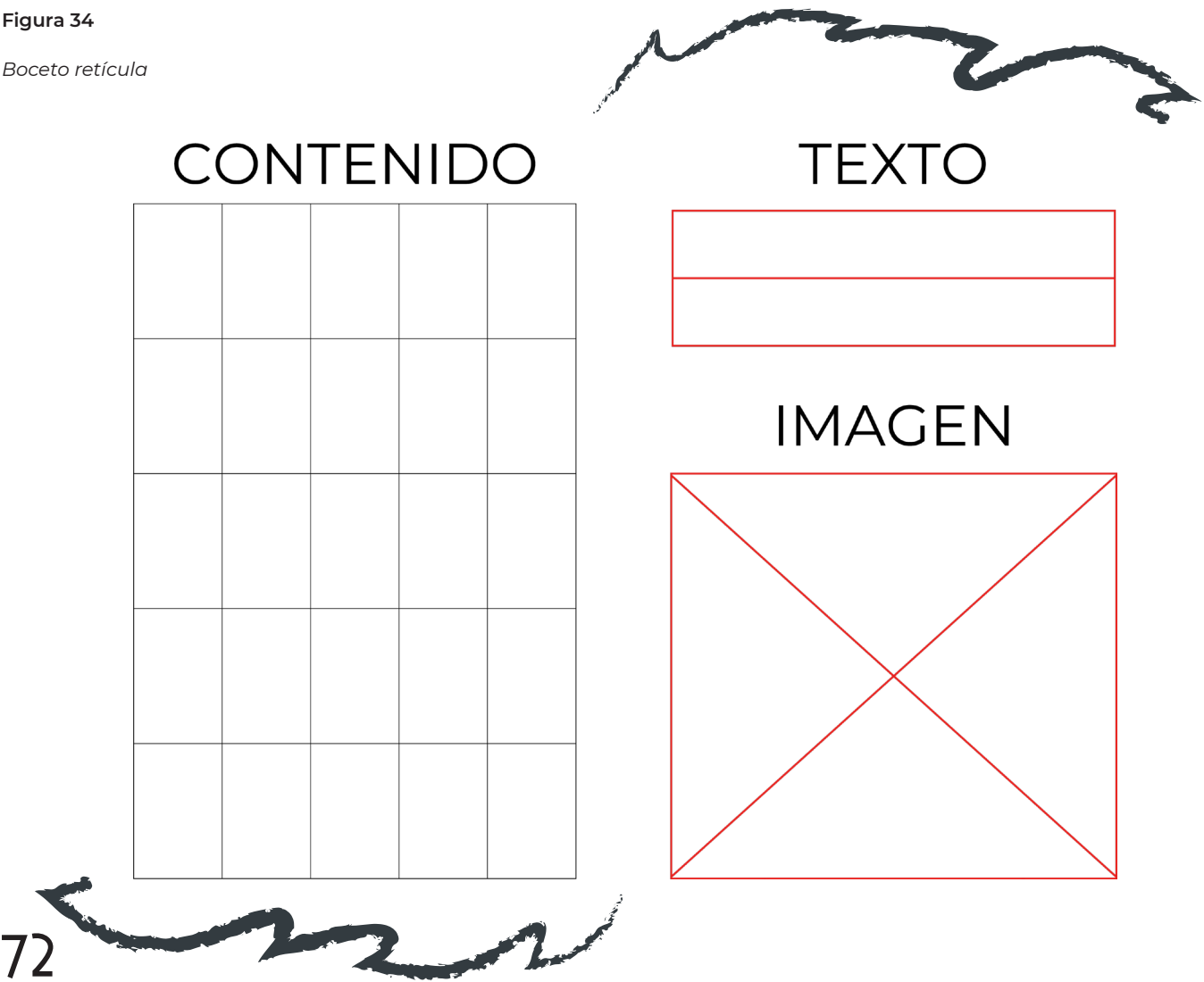
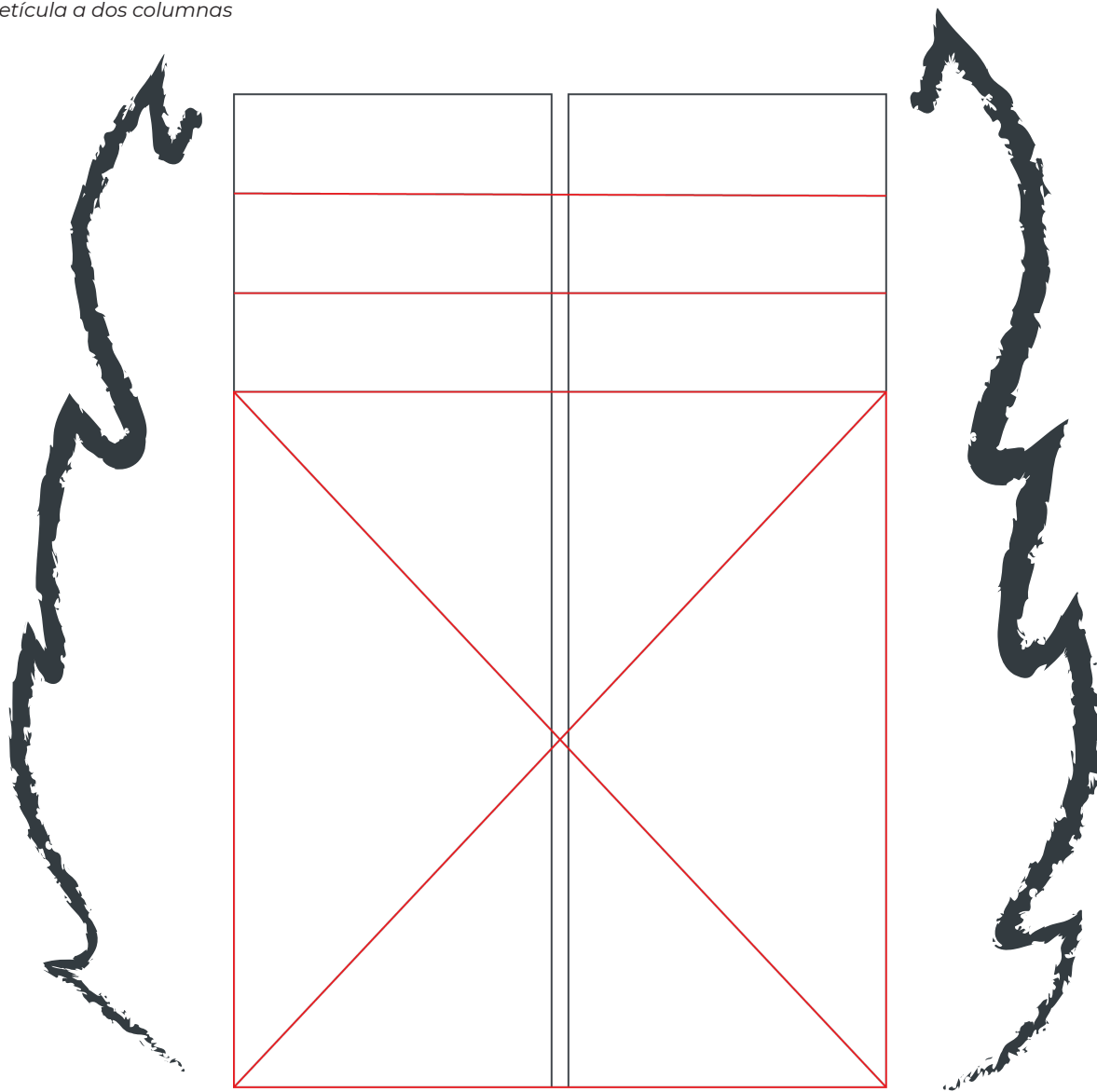


Figura 35

Boceto retícula a dos columnas



Selección Tipográfica: Durante el proceso de diseño también se realizaron cambios en la presentación de los textos. Se disminuyó el espacio entre las líneas para que la lectura fuera más cómoda y clara. Este ajuste permitió que los textos se entiendan de mejor manera, facilitando su comprensión y ofreciendo una experiencia de lectura más agradable, especialmente para quienes atraviesan un momento de vulnerabilidad emocional.

Figura 36

Boceto tipografía

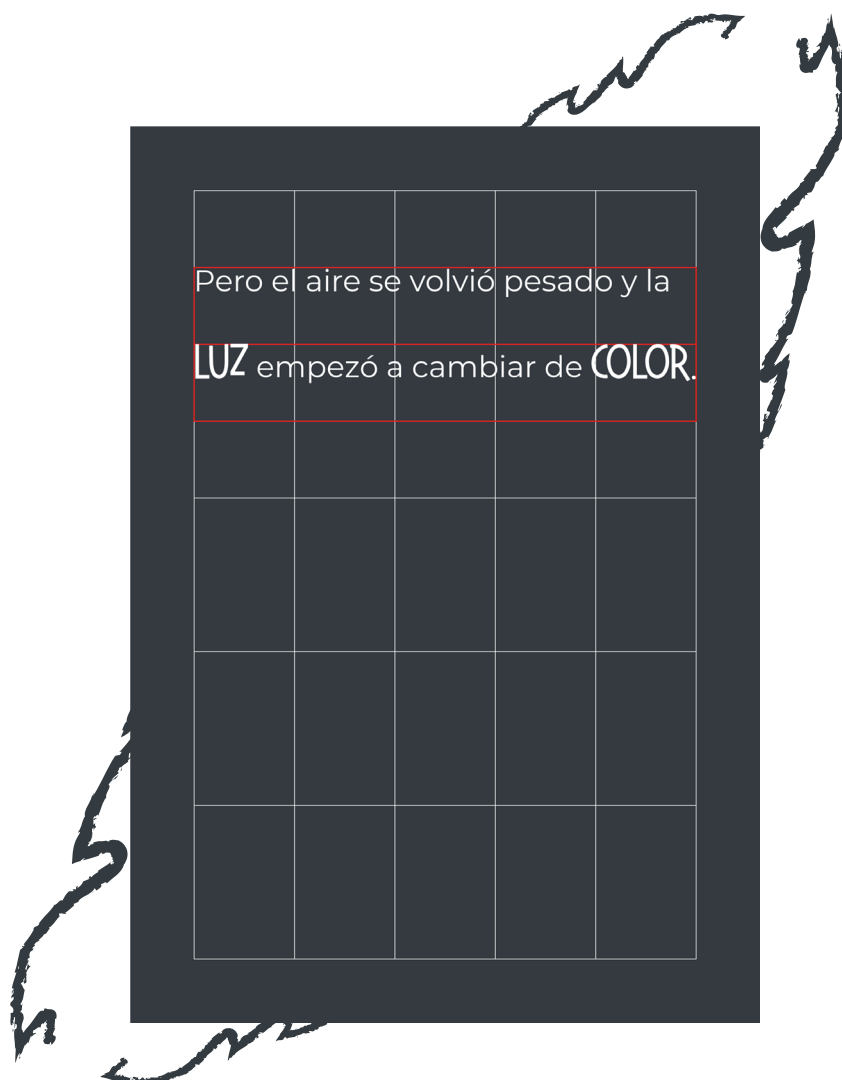
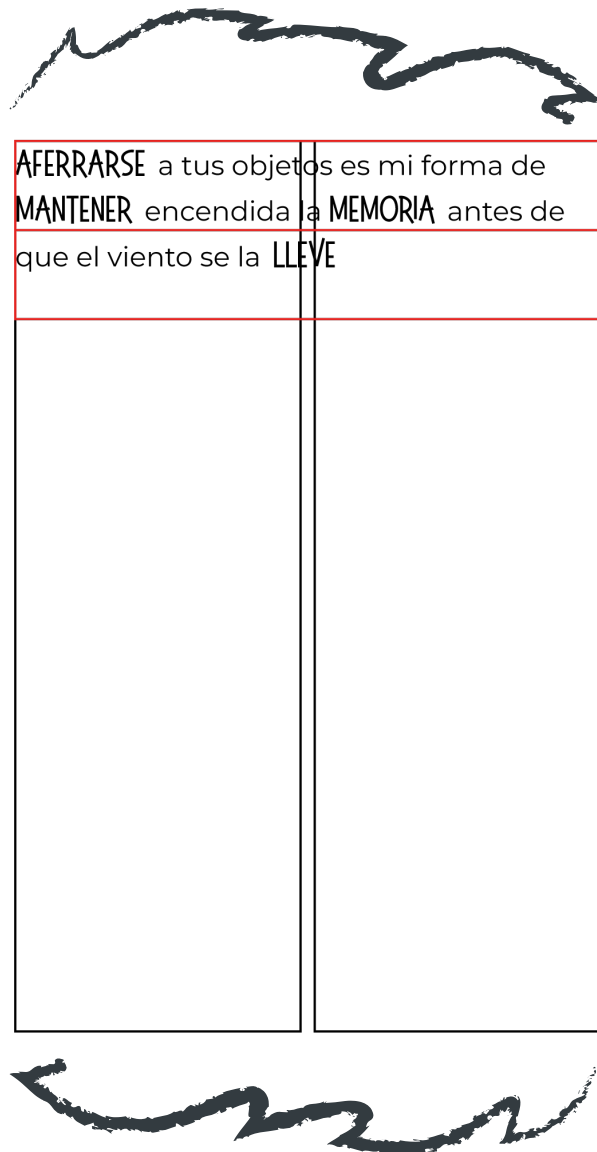


Figura 37

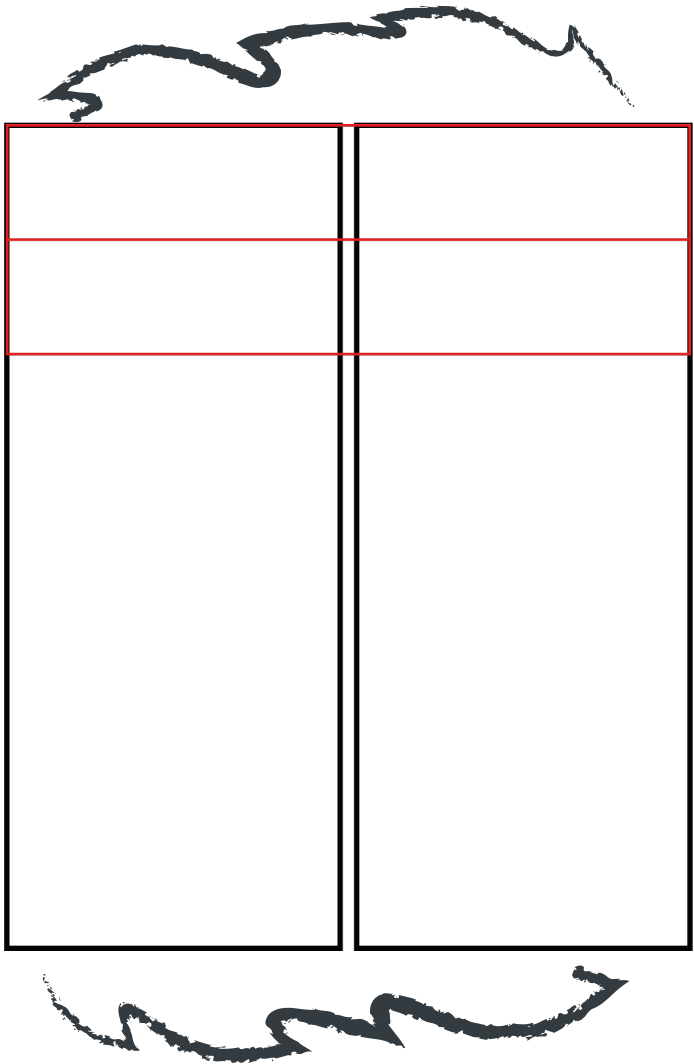
Corrección de interlineado



Ajuste del formato: En un inicio, el fanzine se diseñó con un tamaño A5 (14,8 × 21 cm). Sin embargo, durante las pruebas con los prototipos se observó que este formato resultaba poco práctico para transportarlo y utilizarlo con comodidad. Por esta razón, se decidió reducir sus dimensiones a un formato personalizado de 13 × 18 cm. Este cambio permitió obtener un fanzine más compacto, fácil de llevar y cómodo de sostener, además de facilitar que los usuarios escribieran o dibujaran en sus páginas de manera más natural.

Figura 38

Retícula final



Evolución de la interactividad: En las primeras propuestas, la interacción del fanzine se centraba únicamente en las animaciones de realidad aumentada. Sin embargo, durante el desarrollo del proyecto se decidió ampliar esta experiencia incorporando espacios dentro del propio fanzine para que los usuarios pudieran escribir, dibujar o expresar libremente sus emociones. De esta manera, la propuesta combina la interacción digital con la participación directa del lector, ofreciendo una experiencia más personal y participativa.

Figura 39

Retícula sin interactividad

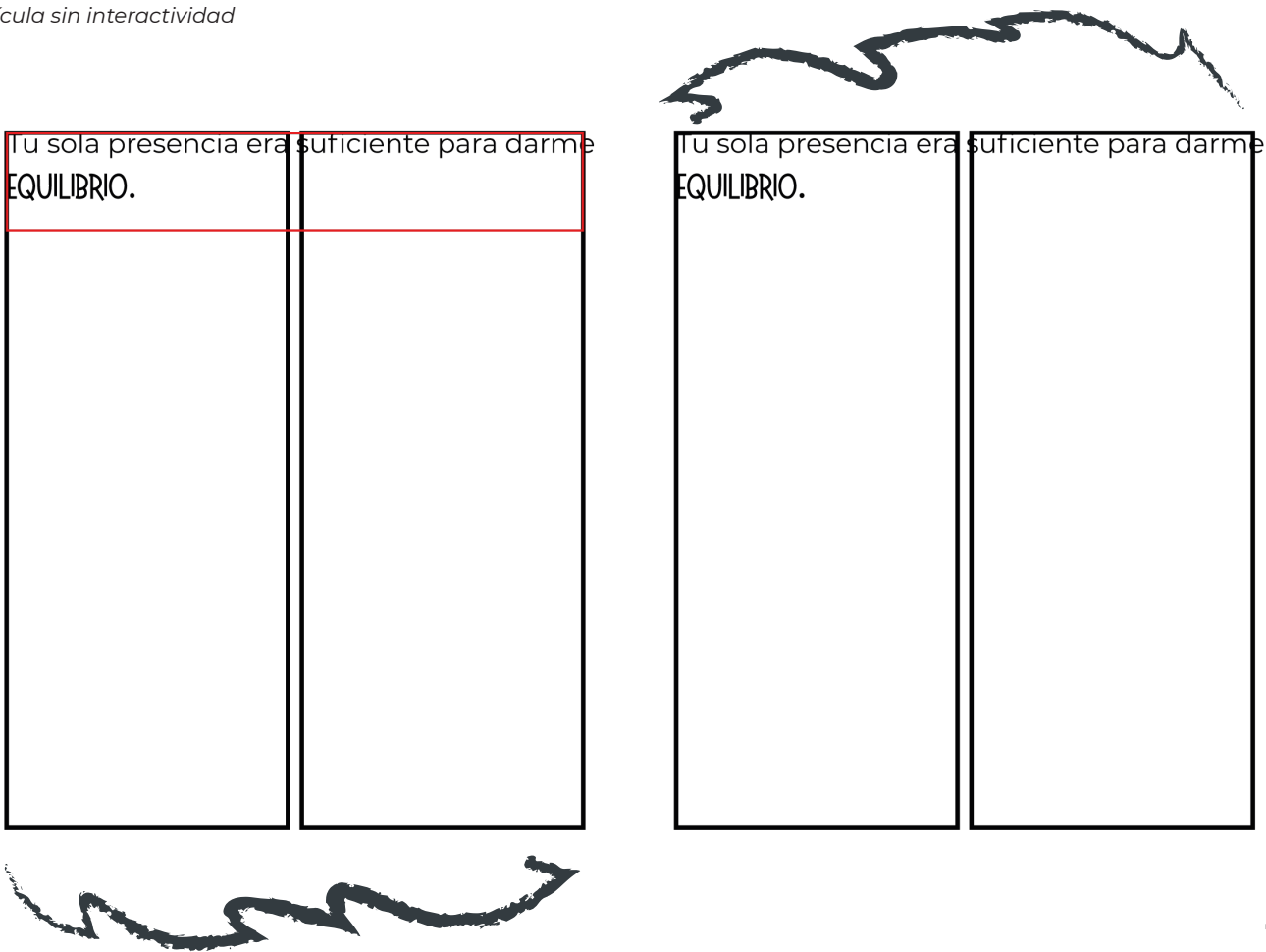


Figura 40

Retícula con interactividad



Tu sola presencia era suficiente para darme EQUILIBRIO.	
En respuesta a esta calma, usa este cuadro libremente: dibuja o escribe sobre ese equilibrio que compartían.	

Tu sola presencia era suficiente para darme EQUILIBRIO.	
En respuesta a esta calma, usa este cuadro libremente: dibuja o escribe sobre ese equilibrio que compartían.	

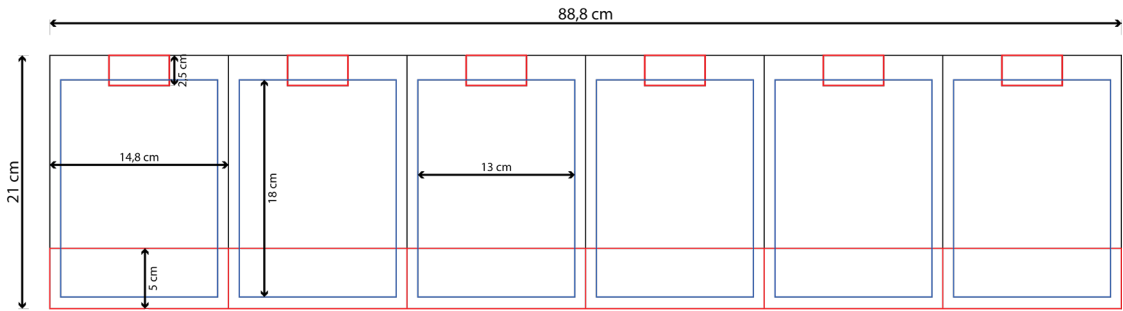


Diseño del empaque: A diferencia de otros elementos del proyecto, el diseño del empaque se mantuvo igual desde las primeras propuestas. Se eligió un formato tipo acordeón porque facilitaba la organización y el almacenamiento de los fanzines. Además, este diseño permitió proteger las piezas, mantenerlas ordenadas y ofrecer una forma sencilla de acceder a cada una de ellas, sin necesidad de incorporar mecanismos de apertura más complejos.

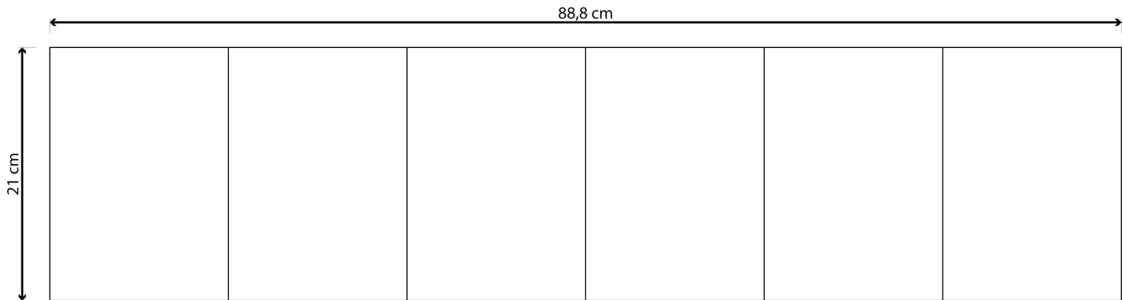
Figura 41

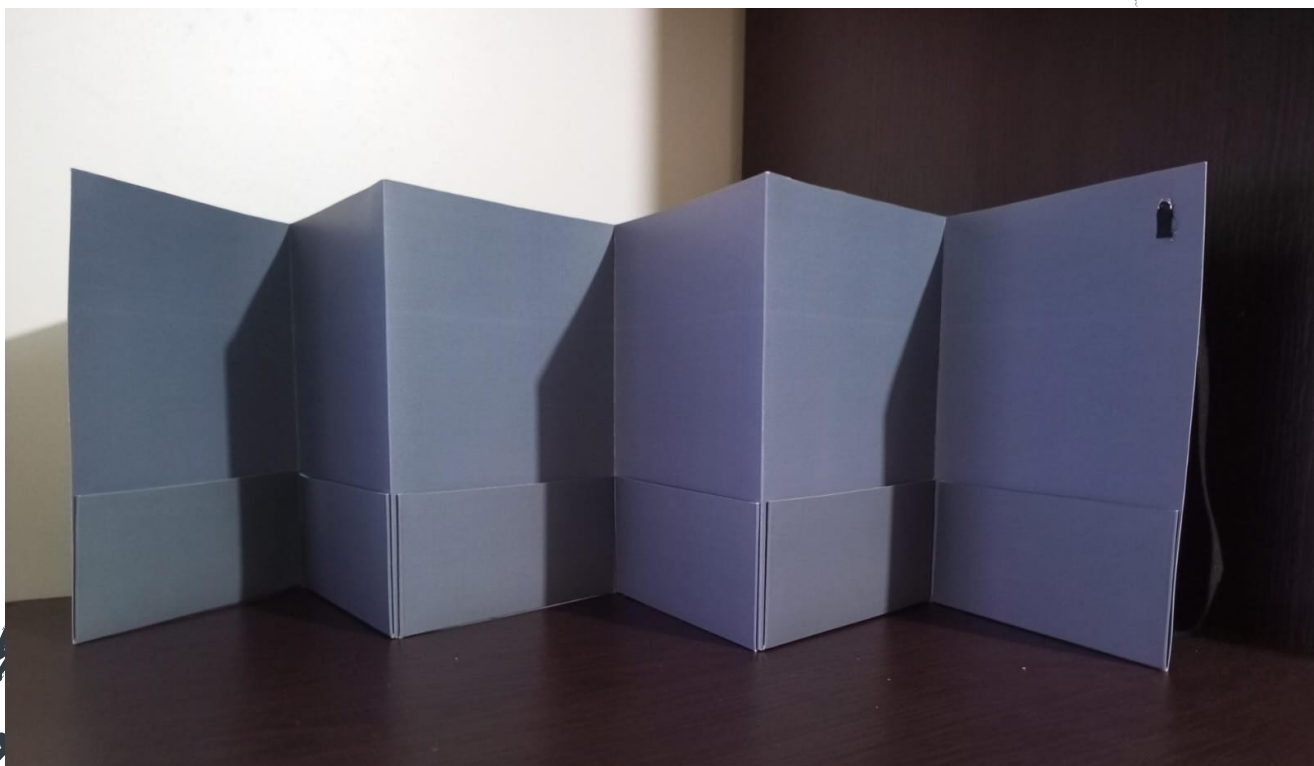
Maquetación Packaging

INTERIOR



EXTERIOR





8.5.3. Colección Editorial Final

La propuesta final está compuesta por una colección de seis fanzines, donde cada uno representa una emoción o una etapa del proceso de duelo. Aunque cada capítulo tiene una identidad visual diferente, todos mantienen el mismo estilo de diseño, la organización del contenido, la tipografía y los elementos interactivos. A continuación, se describen las principales características de la colección El Fuego que Compartimos.

EL FUEGO QUE COMPARTIMOS

Figura 42

Primer capítulo "El fuego que compartimos"

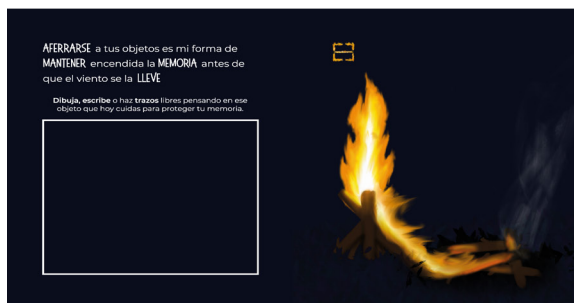
El primer fanzine se presenta sobre un fondo gris oscuro, que marca el inicio del recorrido visual de la colección. La ilustración incluye fósforos encendidos y otros elementos simbólicos, como una balanza en equilibrio, para representar los recuerdos, la estabilidad y los momentos compartidos antes de la pérdida.



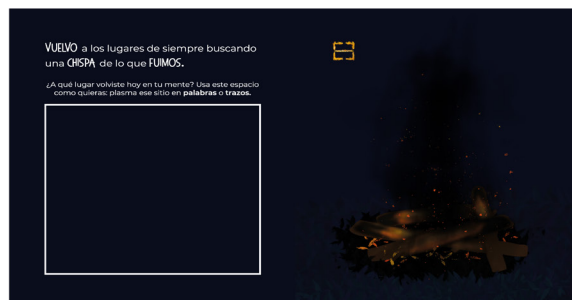
NEGACIÓN

Figura 43

Capítulo 2 “Negación”



En esta etapa predominan los tonos azules y fríos para representar la tristeza, la soledad y el vacío que suelen sentirse al inicio del duelo. Las ilustraciones muestran velas desgastadas, hogueras bajo la lluvia y leña que se consume mientras deja un rastro de humo negro. Estos elementos simbolizan el dolor, la sensación de pérdida y el desgaste emocional que caracteriza esta etapa.

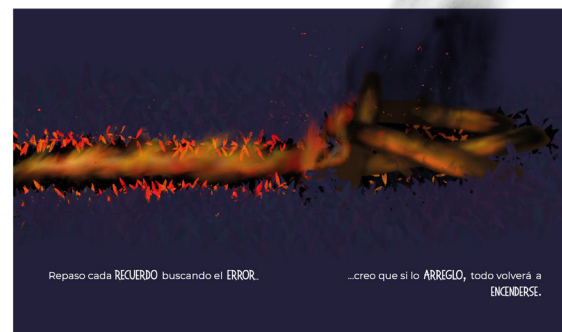


NEGOCIACIÓN

Figura 44

Capítulo 3 “Negociación”

En esta etapa predominan los tonos púrpuras y azul oscuro para representar el momento en que la persona intenta encontrar respuestas y dar sentido a lo que ha sucedido. Las ilustraciones muestran chispas de fuego y formas orgánicas que simbolizan la esperanza, las dudas y el deseo de recuperar lo que se ha perdido. Estos elementos reflejan el proceso de adaptación que forma parte del duelo.



IRA

Figura 45

Capítulo 4 "Ira"

En esta etapa predominan los tonos vino para representar la intensidad de emociones como la ira y la frustración. Las ilustraciones muestran grandes llamas, chispas y troncos a punto de arder, elementos que reflejan el enojo, la impotencia y el conflicto interno que muchas personas sienten durante el proceso de duelo.

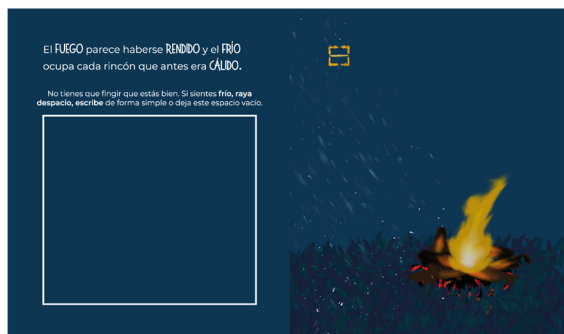
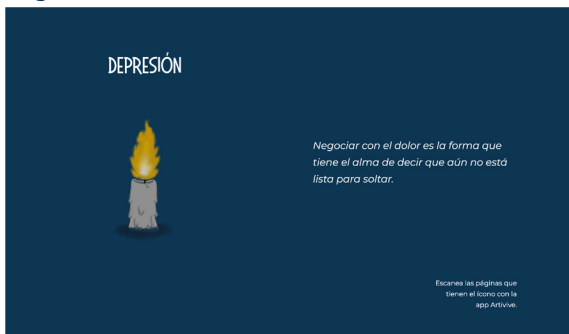


DEPRESIÓN

Figura 46

Capítulo 4 "Depresión"

En esta etapa, la paleta cambia a tonos azules profundos y fríos para representar el aislamiento, la tristeza y el peso del dolor. Las ilustraciones muestran velas desgastadas, hogueras bajo la lluvia y leña que se consume mientras deja un rastro de humo negro. Estos elementos reflejan el cansancio emocional y la sensación de vacío que pueden aparecer durante esta etapa del duelo.



ACEPTACIÓN

Figura 47

Capítulo 4 "Aceptación"

En esta última etapa, los tonos fríos dan paso a un fondo verde que representa la esperanza, el crecimiento y la aceptación. Las ilustraciones muestran hogueras estables y una llama que permanece encendida, simbolizando que, aunque la pérdida sigue presente, es posible aprender a vivir con ella y seguir adelante con mayor tranquilidad.



8.5.4. Presentación del objeto editorial terminado

Una vez finalizadas las etapas de investigación, diseño y elaboración de los prototipos, se obtuvo la versión final del proyecto. El resultado es una colección de seis fanzines impresos que combina elementos físicos e interactivos para ofrecer una experiencia de lectura más cercana y participativa. A continuación, se describen las principales características del producto final.

Los seis fanzines fueron impresos en papel Marfilina, elegido por su resistencia y porque permite escribir, dibujar o hacer anotaciones sin afectar las demás páginas. Además, las portadas y contraportadas cuentan con un laminado mate que protege el material del uso diario, mejora su apariencia y brinda una textura agradable al tacto. Este acabado también reduce los reflejos de la luz, facilitando la lectura.

El contenedor de la colección tiene una estructura desplegable tipo acordeón, elaborada en cartón plegable para ofrecer mayor resistencia y facilitar su manipulación. Su diseño es compacto y protege los fanzines, permitiendo transportarlos con facilidad.

El sistema de cierre utiliza bandas elásticas que mantienen el empaque cerrado y, al mismo tiempo, sujetan el marcador de punta fina incluido en la colección.

En el interior, el empaque cuenta con 6 compartimentos, uno para cada fanzine. Esta distribución mantiene los capítulos organizados y protegidos, además de permitir que el usuario elija el volumen que mejor se adapte a la emoción o etapa del duelo que está viviendo.

Figura 48

Fanzines impresos



8.5.5. Propuesta de valor

La propuesta “Cuando el duelo busca abrigo” se diferencia por ofrecer una experiencia que acompaña a los jóvenes durante el proceso de duelo. Más que brindar información, busca crear un espacio donde cada persona pueda comprender y expresar sus emociones. Su valor se basa en los siguientes aspectos:

PARTICIPACIÓN DEL USUARIO:

A diferencia de los materiales informativos tradicionales, el fanzine invita al lector a participar activamente. Cada capítulo incluye espacios para escribir, dibujar o expresar pensamientos y emociones, convirtiendo la lectura en una experiencia personal.

INTEGRACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA

La realidad aumentada complementa el contenido impreso. Al escanear algunas ilustraciones, el usuario puede ver animaciones que enriquecen la experiencia de lectura y ayudan a comprender mejor el mensaje.

USO DEL COLOR:

La paleta de colores acompaña el recorrido emocional del duelo. La colección comienza con tonos fríos, que representan la tristeza, el vacío y la soledad, y avanza poco a poco hacia colores más cálidos que simbolizan la esperanza y la aceptación. Esto facilita identificar cada etapa de forma visual.

DISEÑO PENSADO PARA EL USUARIO:

El fanzine tiene un formato compacto que facilita su transporte y uso. Además, la distribución del contenido y el espacio entre líneas hacen que la lectura sea más cómoda. El empaque tipo acordeón mantiene los seis capítulos organizados y permite acceder fácilmente al que mejor se adapte al momento que vive el usuario.

DISEÑO PENSADO PARA EL USUARIO:

El fanzine tiene un formato compacto que facilita su transporte y uso. Además, la distribución del contenido y el espacio entre líneas hacen que la lectura sea más cómoda. El empaque tipo acordeón mantiene los seis capítulos organizados y permite acceder fácilmente al que mejor se adapte al momento que vive el usuario.

9

VALORACIÓN Y RESULTADOS

Este capítulo presenta los resultados obtenidos durante la evaluación del fanzine interactivo. La información se recopiló a partir de las opiniones de los usuarios y especialistas que participaron en la validación. Estos resultados permiten conocer el funcionamiento de la propuesta, su nivel de aceptación y el impacto que tuvo en los jóvenes que participaron en el estudio.

9.1. Testeo: resultados de la interacción con el prototipo

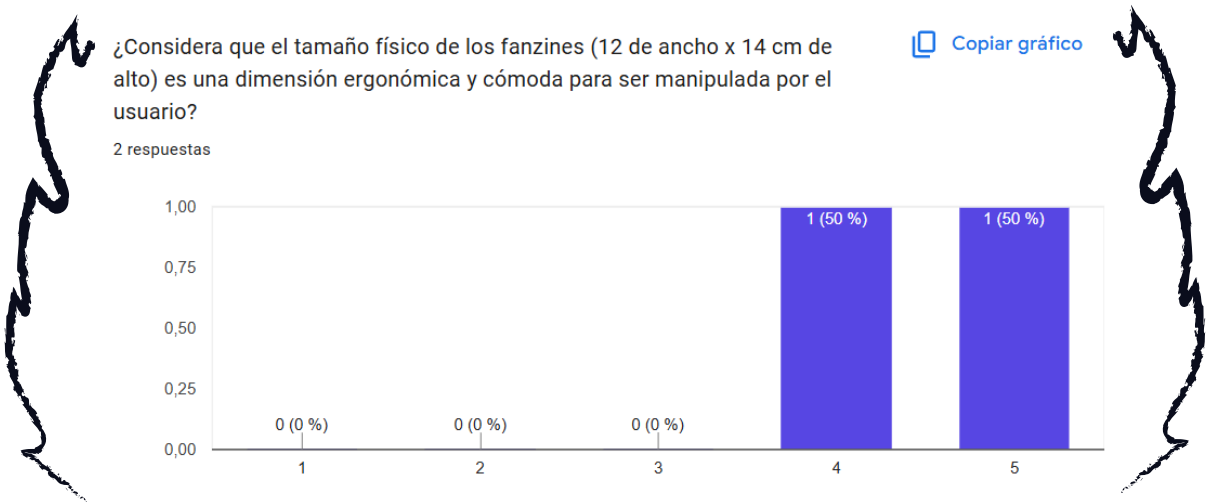
El proceso de validación se realizó mediante sesiones en las que los participantes interactuaron con el prototipo final del fanzine. Durante las pruebas utilizaron tanto el material impreso como la aplicación de realidad aumentada. A continuación, se presentan los principales resultados organizados en tres aspectos del diseño:

ERGONOMÍA DEL FORMATO:

El tamaño obtuvo una calificación de 4/5. Este resultado indica que el formato compacto es cómodo de sostener, transportar y manipular, además de brindar una experiencia de lectura más cercana para el usuario.

Figura 49

Valoración de la distribución de texto



DISTRIBUCIÓN DEL CONTENIDO:

La organización del contenido en una retícula de dos columnas obtuvo una calificación de 4/5 por parte de los especialistas. Los resultados muestran que esta distribución hizo la lectura más clara y ordenada, facilitando la comprensión de las frases y las ilustraciones a lo largo del fanzine.

Figura 50

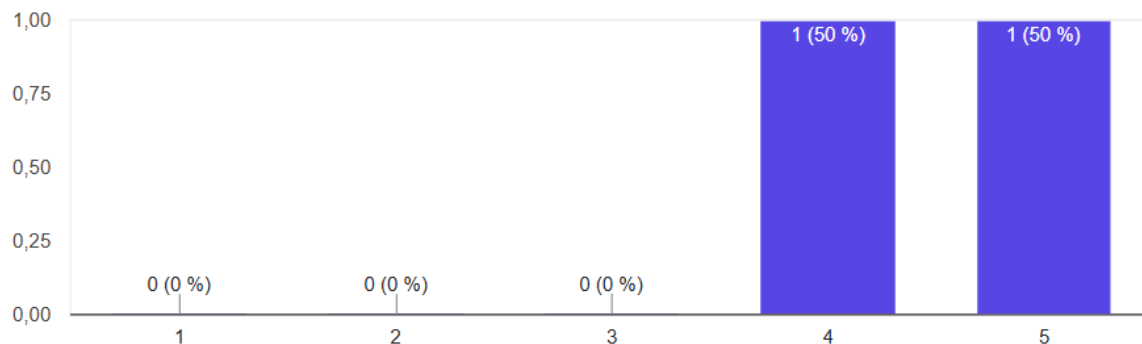
Valoración de la distribución de texto



¿Cree que la distribución del texto estructurada en dos columnas facilita la continuidad, el ritmo y el seguimiento de la lectura poética?

 Copiar gráfico

2 respuestas



JERARQUÍA TIPOGRÁFICA:

El uso de palabras clave resaltadas dentro del contenido obtuvo una calificación de 5/5. Según los especialistas, este recurso ayuda a identificar rápidamente las ideas principales y facilita la comprensión del mensaje y de las emociones que transmite cada capítulo del fanzine.

Figura 51

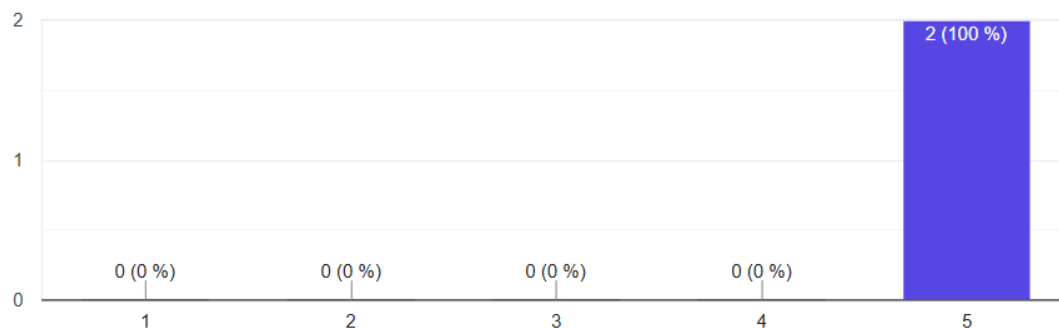
Valoración tipográfica



¿El recurso tipográfico de destacar palabras clave ayuda a que el usuario capte con mayor rapidez el concepto o la carga emotiva central de cada página?

 Copiar gráfico

2 respuestas



ESTRUCTURA DEL EMPAQUE:

El empaque tipo acordeón obtuvo una calificación de 4/5. Los especialistas señalaron que su diseño protege y organiza correctamente los seis fanzines, además de facilitar el acceso a cada uno de ellos de forma práctica.

Figura 52

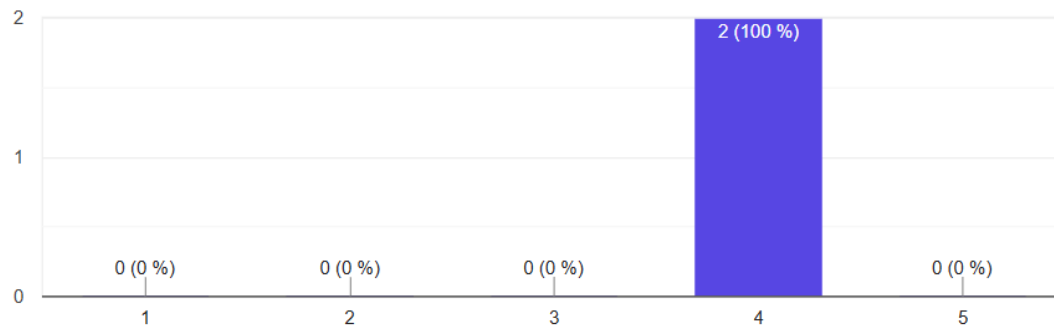
Valoración de packaging



¿Considera que la estructura física en acordeón propuesta para el packaging cumple la función de contener y proteger adecuadamente la colección de fanzines?

 Copiar gráfico

2 respuestas



ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN EL EMPAQUE

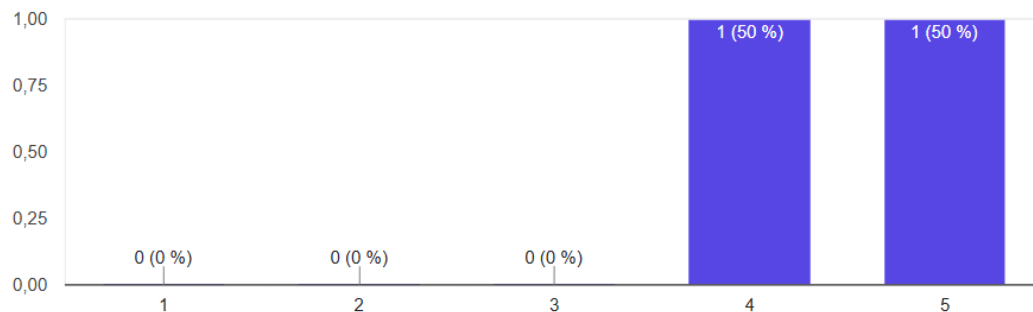
La distribución de los elementos en el exterior del empaque obtuvo una calificación de 5/5. La especialista señaló que la información es clara y está bien organizada, lo que permite identificar fácilmente el contenido a través del título de la portada, el texto informativo y los créditos de la contraportada.

Figura 53

Valoración de contenido informático

¿Que tan clara le parece la jerarquía visual del empaque al distribuir la información (frase evocativa en portada, texto aclaratorio y créditos en la contraportada)?

2 respuestas



INSTRUCCIONES DE REALIDAD AUMENTADA (RA):

Las instrucciones impresas en el empaque para utilizar la aplicación de realidad aumentada obtuvieron una calificación de 5/5. Los especialistas destacaron que estas indicaciones son claras y ayudan al usuario a entender cómo acceder a la experiencia interactiva antes de comenzar la lectura de los fanzines.

Figura 54

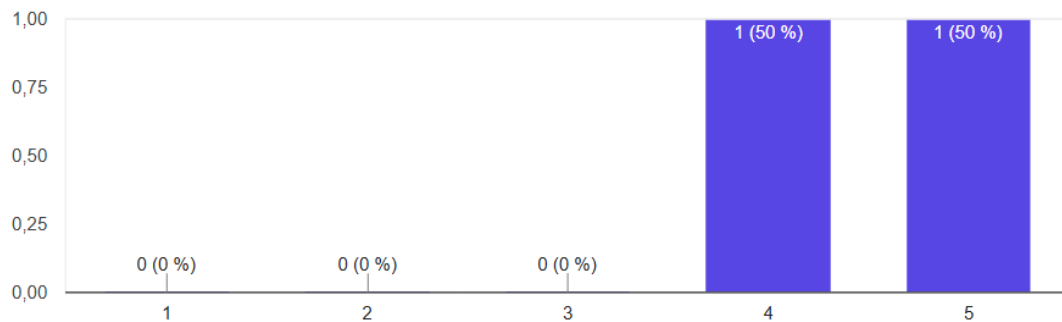
Valoración del uso de la AR



¿Cree que la inclusión de las instrucciones de realidad aumentada en el packaging es un acierto de diseño para guiar correctamente al usuario antes de abrir los fanzines?

 Copiar gráfico

2 respuestas



CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN TÉCNICA:

En la valoración general, la especialista otorgó una calificación de 4 sobre 5 al diseño editorial y a la estructura del proyecto. Destacó aspectos como la organización del contenido, el formato, la tipografía y el diseño del empaque, concluyendo que la propuesta cumple de manera adecuada con los objetivos planteados y ofrece una experiencia de uso clara, funcional e interactiva para los usuarios.

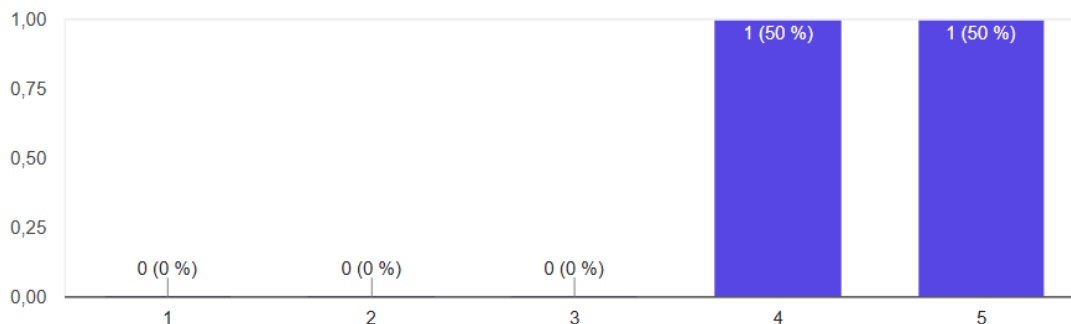
Figura 55

Validación de las decisiones editoriales

En términos generales, ¿considera que las decisiones de diseño editorial (retícula, tamaño, columnas, jerarquía y empaque) son las adecuadas para la función de este producto?

 Copiar gráfico

2 respuestas



9.2. Testeo del producto y experiencia de usuario (UX)

La evaluación del prototipo físico e interactivo se realizó mediante un formulario de experiencia de usuario. Los participantes calificaron diferentes aspectos del fanzine en una escala de 1 a 5. Los resultados permitieron conocer el nivel de aceptación de la propuesta e identificar los elementos mejor valorados.

LENGUAJE, EMPATÍA Y TONO NARRATIVO:

El 80 % de 40 participantes otorgó una calificación de 4 o 5 al lenguaje utilizado en los fanzines. Este resultado muestra que las frases fueron percibidas como cercanas, respetuosas y fáciles de comprender, favoreciendo una conexión emocional con el contenido.

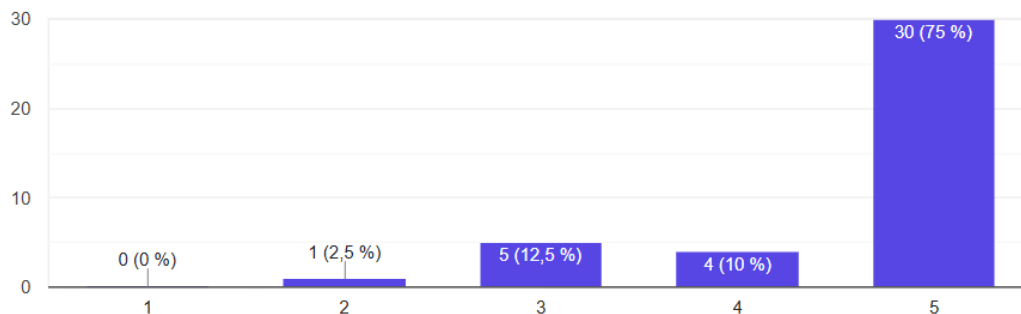
Figura 56

Valoración de las frases usadas en el fanzine

¿Considera que las frases utilizadas en los folletos(fanzines) emplean un lenguaje cercano, respetuoso y comprensible con su dolor?

 Copiar gráfico

40 respuestas



IDENTIFICACIÓN CON LAS ILUSTRACIONES:

El 57,5 % de 40 participantes calificó con 4 o 5 la facilidad para identificarse con las ilustraciones del fanzine, especialmente por el uso de personajes sin rostro y la representación de las emociones mediante el fuego y los cambios de color. Además, el 37,5 % otorgó una calificación de 3, reflejando una percepción neutral. En general, estos resultados muestran que la propuesta gráfica logró generar una conexión emocional en la mayoría de los usuarios.

Figura 57

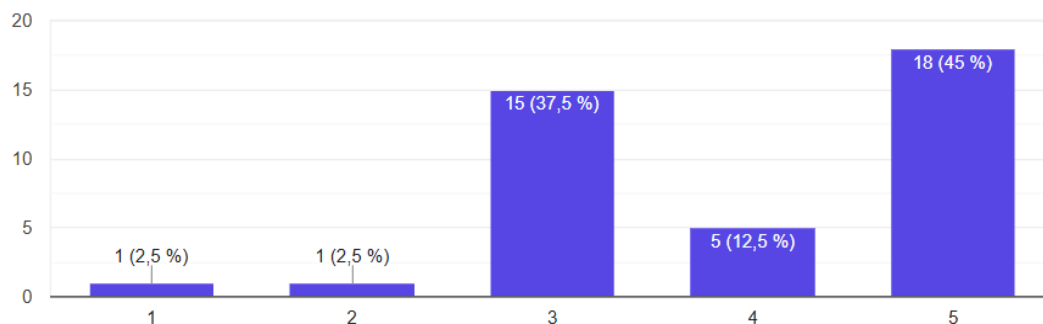
Validación de la empatía de las ilustraciones



La ilustraciones no tiene un rostro definido y está hecho de fuego. ¿Le resultó fácil verse reflejado en él e identificar la emoción (tristeza, ira, etc.) mediante su diseño y sus cambios de color?

 Copiar gráfico

40 respuestas



ESPACIOS PARA LA EXPRESIÓN PERSONAL:

El 75 % de 40 participantes otorgó una calificación de 4 o 5 a los espacios destinados para escribir, dibujar o expresar sus emociones. Los resultados muestran que estos espacios cumplieron su propósito, motivando a los usuarios a expresar sus sentimientos de manera libre durante la lectura del fanzine.

Figura 58

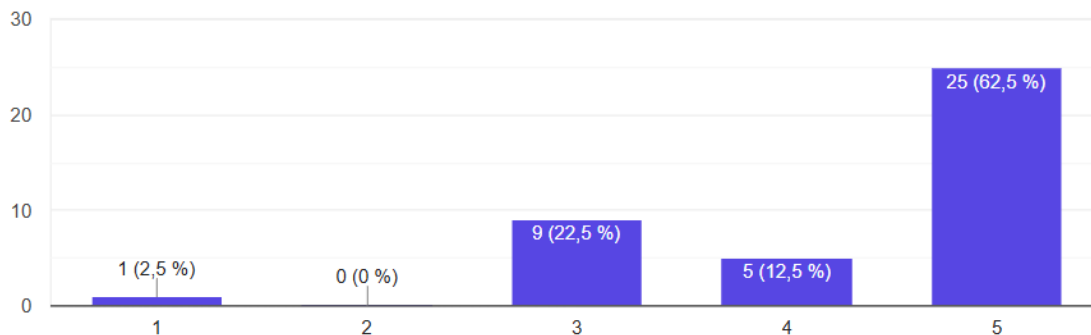
Valoración de espacios de interactividad



¿Los espacios en blanco dentro de los folletos (los recuadros para escribir o rayar) le invitaron de forma clara a desahogar o plasmar sus propios sentimientos?

 Copiar gráfico

40 respuestas



CLARIDAD DE LAS INSTRUCCIONES

El 82,5 % de 40 participantes otorgó una calificación de 4 o 5 a las instrucciones para utilizar la realidad aumentada. Los resultados muestran que las indicaciones fueron claras y fáciles de seguir, permitiendo que los usuarios aprendieran sin dificultad cómo escanear las páginas y acceder a las animaciones mediante la aplicación Artivive.

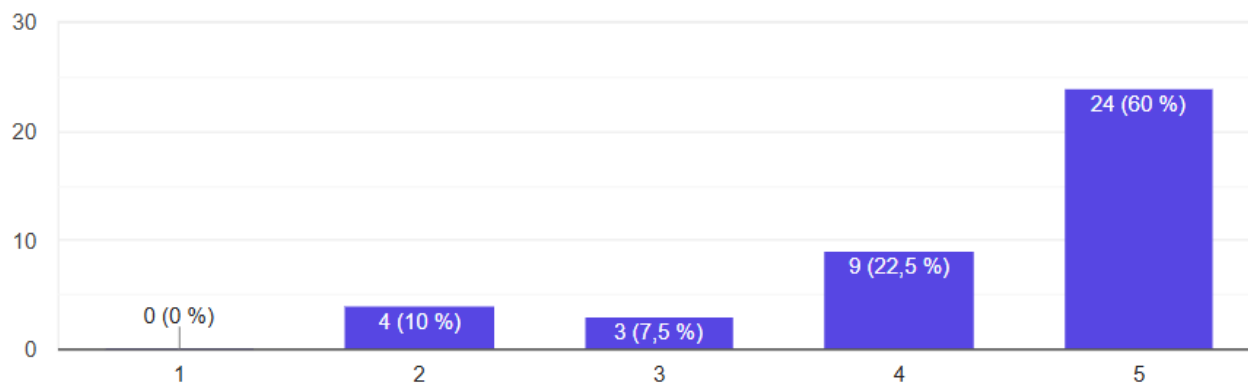
Figura 59

Validación de las instrucciones para escaneo de imágenes

¿Las instrucciones visuales le parecieron claras para entender cómo y dónde debía escanear las ilustraciones con su celular (aplicación Artivive)?

 Copiar gráfico

40 respuestas



ESTÉTICA, SOBRIEDAD Y RESPETO DEL EMPAQUE:

El 90% de 40 participantes aprobó con las notas más altas el acabado cromático llano, liso y libre de saturaciones tipográficas del packaging. La muestra concluyó que esta sobriedad visual es sumamente adecuada y transmite la calma y el respeto que amerita el manejo del duelo.

Figura 60

Validación de colores para el packaging

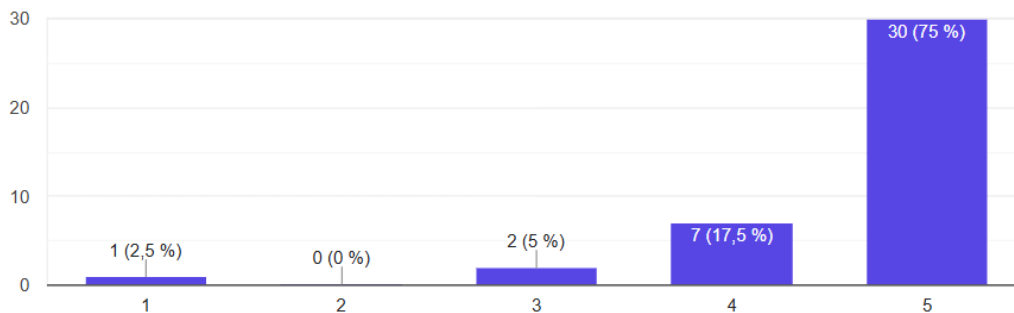


El diseño del empaque utiliza un color llano/liso sin saturación de elementos.

 [Copiar gráfico](#)

¿Considera que este acabado limpio y sobrio es adecuado y transmite el respeto o la calma que el tema amerita?

40 respuestas



FACILIDAD DE USO DEL EMPAQUE:

El 90 % de 40 participantes calificó positivamente el empaque tipo acordeón. Los resultados muestran que su diseño facilita guardar, proteger y organizar los seis fanzines, además de permitir un acceso rápido y cómodo a cada capítulo cuando el usuario lo necesita.

Figura 61

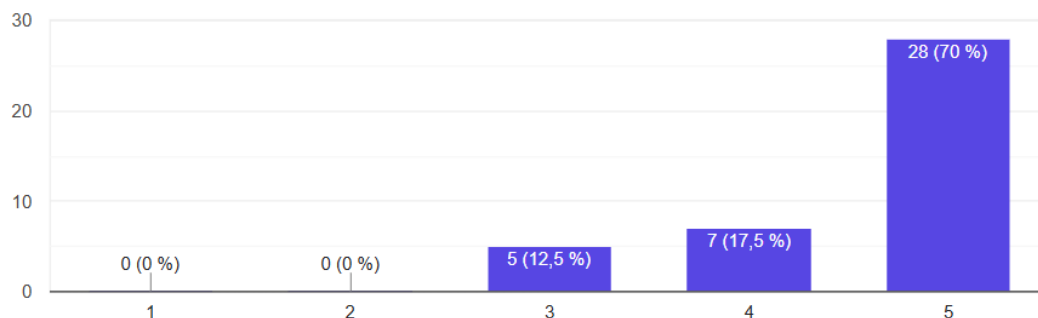
Valoración del packaging



Sobre el empaque (packaging): ¿Le parece que su forma en acordeón es una manera intuitiva y adecuada para guardar los fanzines?

 Copiar gráfico

40 respuestas



EXPERIENCIA CON LA REALIDAD AUMENTADA:

El 87,5 % de 40 participantes indicó que las animaciones en realidad aumentada mejoraron su experiencia con el fanzine. Según sus respuestas, este recurso hizo la lectura más dinámica e interesante, complementando el contenido impreso y ofreciendo una experiencia más interactiva.

Figura 62

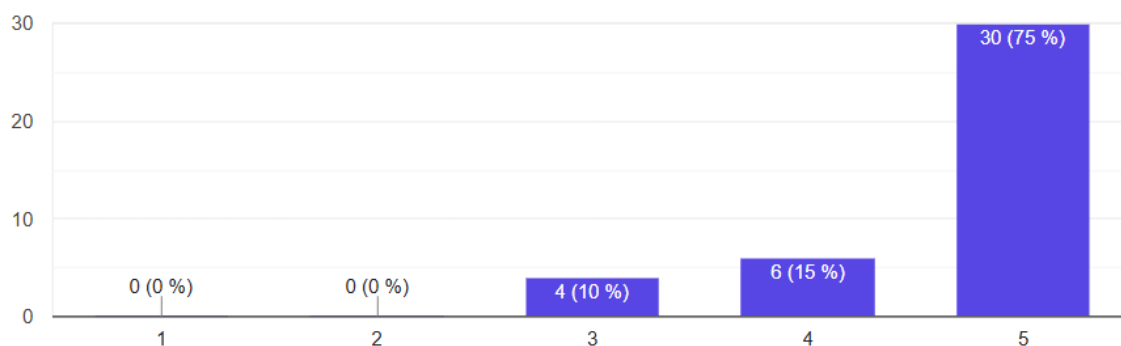
Valoración de las animaciones por RA



¿Considera que ver las animaciones en movimiento al escanear los dibujos enriqueció su experiencia y le aportó un alivio o dinamismo visual?

 Copiar gráfico

40 respuestas



10

**VALIDACIÓN POR
PARTE DE LA
ESPECIALISTA EN
PSICOLOGIA**

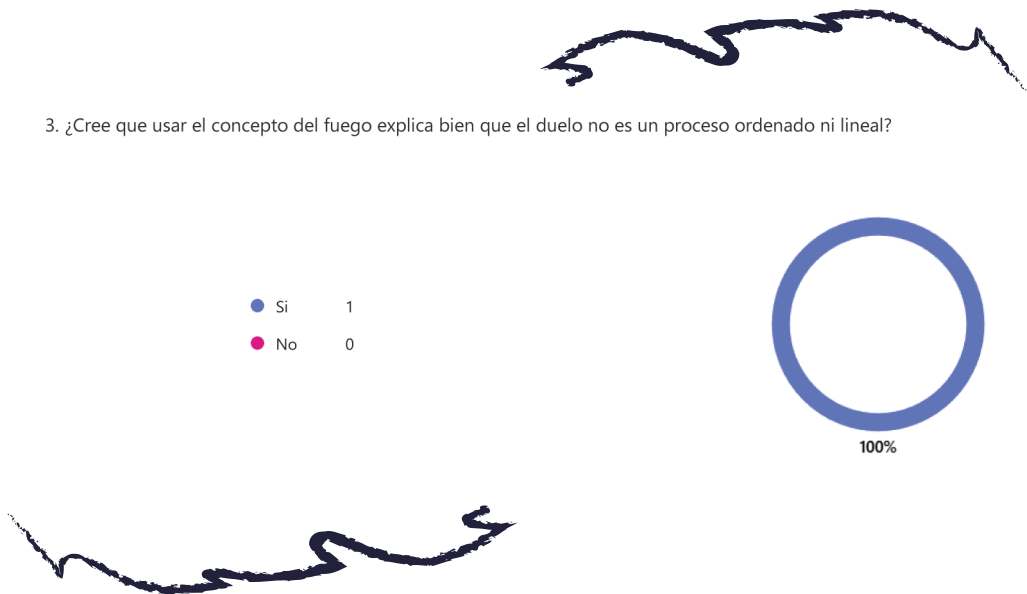
La validación cualitativa del proyecto fue realizada por una especialista en psicología, quien evaluó el fanzine interactivo como una herramienta de apoyo durante el proceso de duelo. En su análisis revisó los elementos simbólicos, narrativos, gráficos e interactivos de la propuesta, valorando su aporte para acompañar a personas que atraviesan una pérdida y fortalecer la expresión de sus emociones.

EL FUEGO COMO METÁFORA DEL DUELO:

: La especialista señaló que el uso del fuego como metáfora es un recurso adecuado para representar el duelo, ya que ayuda a comprender que este proceso no sigue un orden fijo ni se vive de la misma manera en todas las personas. Además, indicó que esta representación facilita entender que las emociones cambian constantemente durante el proceso.

Figura 63

Validación de la metáfora del fuego

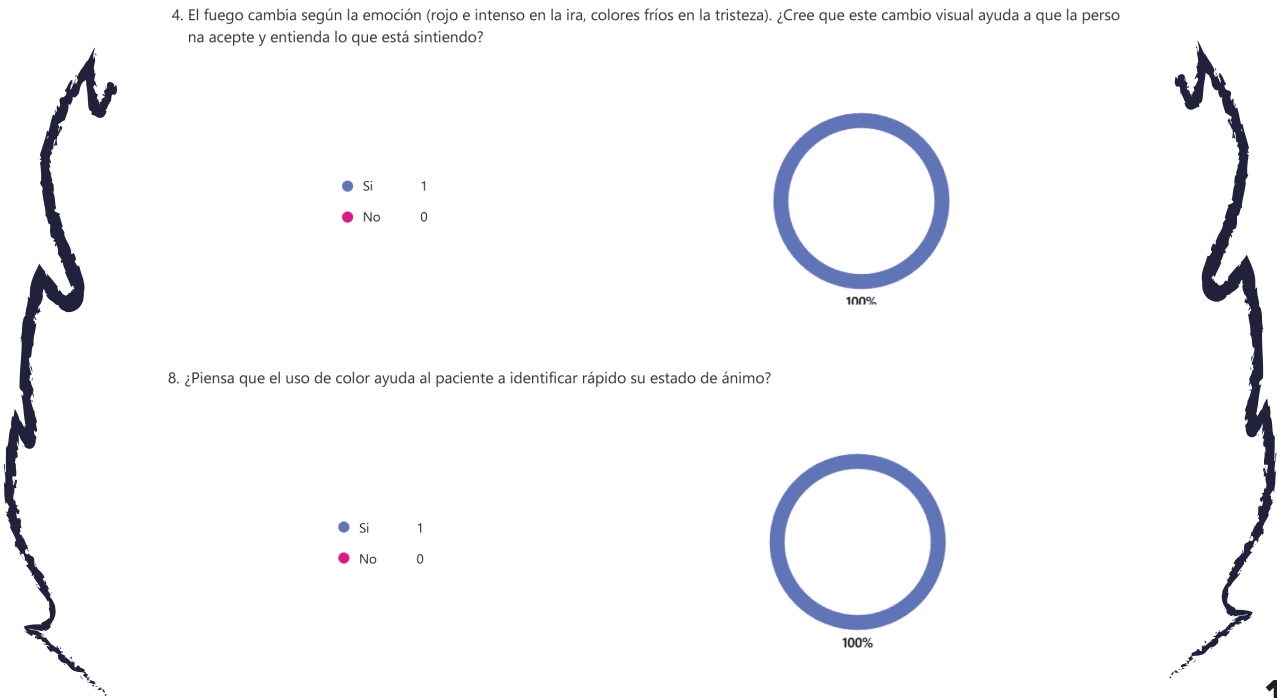


LA PSICOLOGÍA DEL COLOR Y LA REPRESENTACIÓN EMOCIONAL:

: La especialista destacó que el uso del color facilita la identificación de las emociones. Explicó que los tonos intensos representan emociones como la ira, mientras que los colores fríos transmiten tristeza y soledad, ayudando al usuario a reconocer con mayor facilidad cómo se siente.

Figura 64

Validación de la cromaticidad y la representación emocional



TONO NARRATIVO CERCANO:

La especialista consideró acertado el uso de frases breves, cercanas y con un lenguaje sencillo, en lugar de explicaciones médicas. Mencionó que este tipo de narrativa hace que el contenido sea más fácil de comprender y genera una mayor conexión con el lector.

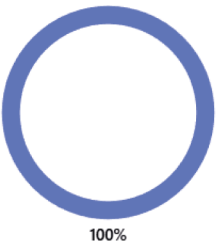
Figura 65

Validación del tono narrativo



5. En lugar de usar explicaciones médicas tradicionales, el fanzine usa frases cortas y afectuosas (ej: "Busco el abrigo de una llama que se ha marchado de golpe."). ¿Le parece un tono adecuado para tratar con personas que están pasando por el duelo?

● Si 1
● No 0

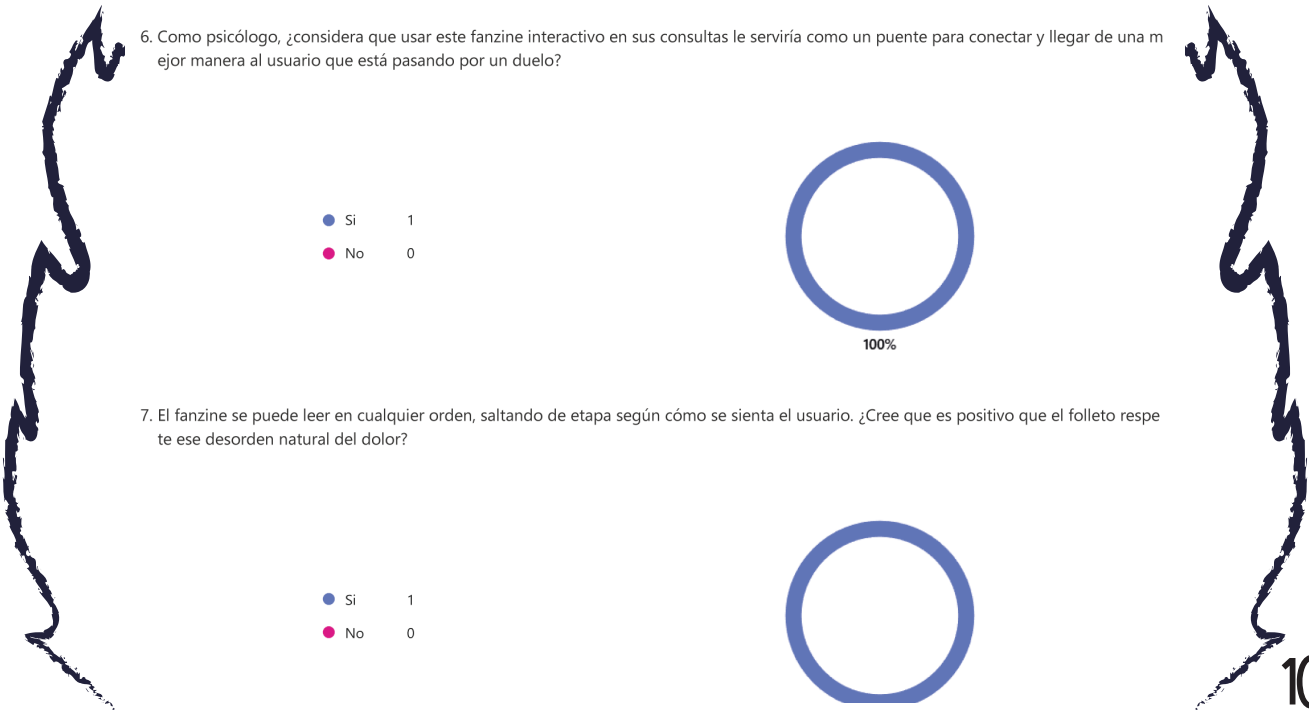


LECTURA LIBRE Y FLEXIBLE:

La profesional también destacó que el fanzine permita leerse en cualquier orden. Según su criterio, esta decisión respeta la forma en que cada persona vive el duelo, ya que no todas atraviesan las emociones de la misma manera ni en el mismo momento.

Figura 66

Validación de la estructura de lectura libre



REALIDAD AUMENTADA (AR):

En cuanto a la realidad aumentada, la especialista comentó que las animaciones enriquecen la experiencia del usuario y hacen que la interacción con el fanzine sea más dinámica. Además, consideró que este recurso puede favorecer el acompañamiento emocional durante el proceso.

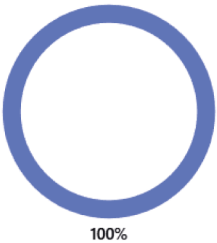
Figura 67

Validación de la realidad aumentada



9. El proyecto incluye Realidad Aumentada para que las ilustraciones cobren vida y se muevan a través de dispositivos móviles. ¿Cree que ver estas animaciones en movimiento le da más dinamismo al fanzine y ayuda a que el paciente comprenda mejor cómo cambia su dolor en cada etapa?

● Si 1
● No 0



UTILIDAD COMO MATERIAL DE APOYO:

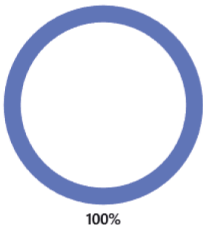
Finalmente, la especialista consideró que el fanzine puede utilizarse como un recurso de apoyo en el acompañamiento psicológico. También destacó que, gracias a su formato interactivo y lenguaje cercano, los usuarios pueden seguir utilizándolo fuera de la consulta para continuar su proceso de manera personal.

Figura 68

Recomendación del fanzine como material de apoyo para el acompañamiento psicológico

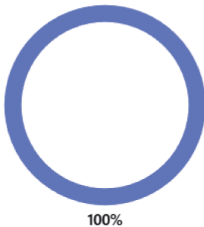
10. ¿Cree que el hecho de tocar el fanzine, pasar las páginas y usar el celular anima al usuario a tomar una actitud más activa para sanar?

● Si 1
● No 0



11. ¿Lo recomendaría usted como un material seguro y útil para usar en sus consultas o para que los pacientes se lo lleven a casa?

● Si 1
● No 0



11

RESOLUCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

MEJOR EXPERIENCIA DE LECTURA:

Los resultados muestran que el fanzine mejoró la experiencia de lectura en comparación con los materiales informativos tradicionales. La organización del contenido, los espacios entre los elementos y el uso de un lenguaje cercano facilitaron la comprensión y evitaron que la información resultara pesada. Como resultado, el 80 % de los participantes indicó que logró conectar con el contenido y con la forma en que se aborda el proceso de duelo.

EXPERIENCIA INTERACTIVA:

La propuesta logró integrar de forma adecuada los recursos impresos y la realidad aumentada. El 75 % de los participantes consideró que los espacios para escribir o dibujar les ayudaron a expresar sus emociones con mayor libertad. Además, el 87,5 % señaló que las animaciones hicieron la lectura más dinámica e interesante. En conjunto, estos resultados muestran que ambos recursos fortalecieron la experiencia del usuario y favorecieron una mayor conexión con el contenido.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA VISUAL:

Los resultados también muestran que las decisiones de diseño fueron adecuadas. El formato facilitó el uso y la manipulación del fanzine. Además, el personaje sin rostro y el cambio de colores a lo largo de la colección ayudaron a representar las emociones del duelo de forma clara. El 81 % de los participantes consideró que estos elementos facilitaron la identificación de las emociones, un resultado que también fue respaldado por la especialista en psicología durante la validación.

11.1. Recomendaciones

AMPLIACIÓN DE LA PROPUESTA:

Como trabajo futuro, se recomienda ampliar la colección para abordar otros temas relacionados con la salud mental que afectan a los jóvenes, como la ansiedad, el estrés o los problemas de sueño. Se puede mantener el mismo formato, la organización del contenido y la experiencia interactiva, adaptando las ilustraciones y los textos a cada temática.

También se recomienda distribuir el proyecto a través de psicólogos, terapeutas, centros de apoyo y departamentos de bienestar estudiantil. De esta manera, el fanzine podrá llegar a jóvenes que estén atravesando un duelo y servir como un recurso de apoyo durante su proceso de acompañamiento.

11.2. El fanzine como herramienta de apoyo en consulta

El proyecto fue pensado como un material de apoyo para el acompañamiento psicológico. Durante las sesiones, el fanzine puede ayudar a fortalecer la comunicación entre el profesional y el paciente.

FACILITAR LA EXPRESIÓN EMOCIONAL:

Las ilustraciones y el lenguaje cercano ayudan a que los jóvenes expresen con mayor facilidad emociones que muchas veces les cuesta poner en palabras, haciendo que hablar sobre el duelo sea un proceso más sencillo.

ACOMPañAR EL PROCESO:

Como cada fanzine representa una etapa del duelo, el profesional puede identificar con cuál se siente más identificado el paciente y utilizar esa información para orientar mejor el acompañamiento según sus necesidades.

11.3. El kit de apoyo para el hogar

El acompañamiento no termina al finalizar la consulta. El proyecto también está pensado para que el usuario continúe su proceso desde casa, ya sea como parte de una actividad propuesta por el psicólogo o como una herramienta de apoyo personal.

ESPACIO PARA EXPRESAR EMOCIONES:

En un ambiente tranquilo, el usuario puede escribir, dibujar o plasmar libremente sus pensamientos y emociones en los espacios del fanzine. Esto le permite expresar lo que siente de forma personal y a su propio ritmo.

APOYO MEDIANTE REALIDAD AUMENTADA:

El usuario puede escanear las ilustraciones con la aplicación Artivive para acceder a las animaciones. Estas complementan la experiencia de lectura y ofrecen un recurso visual que hace el contenido más dinámico y cercano.

REGISTRO DEL PROCESO:

En el caso de quienes reciben acompañamiento psicológico, el fanzine puede convertirse en un registro de las emociones y experiencias vividas entre cada sesión. Para quienes realizan el proceso de forma independiente, la colección funciona como un recuerdo del camino recorrido y de los avances alcanzados durante el duelo.

12

PLAN DE SOSTENIBILIDAD Y VIABILIDAD FINANCIERA

12.1. Justificación del modelo de sostenibilidad

El plan de sostenibilidad de este proyecto propone un modelo que combina el impacto social con la sostenibilidad económica, permitiendo que la propuesta pueda mantenerse en el tiempo.

El modelo está dirigido principalmente a instituciones públicas y privadas que trabajan en áreas de salud, educación y bienestar. Estas entidades adquirirían los kits para entregarlos de forma gratuita a jóvenes de entre 18 y 26 años que estén atravesando un proceso de duelo. De esta manera, se elimina la barrera económica para quienes más necesitan este material de apoyo.

12.2. Estructura financiera

Para demostrar que el proyecto es viable, se establecieron tres valores de referencia para su producción y distribución en el contexto editorial ecuatoriano.

**COSTO DE PRODUCCIÓN
POR UNIDAD: \$1,60USD.**

Este valor incluye la impresión del empaque tipo acordeón, los seis fanzines, los acabados del material y el funcionamiento de la experiencia de realidad aumentada.

**PRECIO PARA INSTITUCIONES:
\$3,50 USD POR KIT.**

Este valor está pensado para universidades, centros de salud, consultorios y otras instituciones. La diferencia entre el costo de producción y el precio de venta permitirá cubrir nuevos tirajes y apoyar la entrega gratuita de kits en comunidades con mayor necesidad.

PRECIO PARA VENTA
AL PÚBLICO: ENTRE
\$5,00 Y \$6,00 USD.

Este precio está dirigido a personas interesadas en adquirir el fanzine en ferias de diseño, librerías independientes u otros espacios culturales.

12.3. Distribución en instituciones públicas

En el sector público, el fanzine se plantea como un material de apoyo para el bienestar emocional de los jóvenes y no como un producto comercial.

Algunos espacios donde puede implementarse son:

DEPARTAMENTOS DE
BIENESTAR ESTUDIANTIL
(DECE Y UASE):

Las instituciones educativas pueden utilizar el kit como un recurso de apoyo para estudiantes que atraviesan una pérdida.

MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA Y CENTROS DE SALUD:

El fanzine puede complementar el trabajo realizado por los profesionales de psicología durante el acompañamiento emocional.

La compra de estos materiales representa una inversión accesible para las instituciones y puede convertirse en un recurso de apoyo dentro de sus programas de bienestar y salud mental.

13

DISTRIBUCIÓN EN EL SECTOR PRIVADO



En el ámbito privado, el proyecto puede implementarse como un material de apoyo para fortalecer los procesos de acompañamiento emocional.

CONSULTORIOS Y CLÍNICAS PSICOLÓGICAS:

Los profesionales pueden utilizar el kit durante las sesiones o recomendarlo para que los pacientes continúen el proceso desde casa.

EMPRESAS DE MEDICINA PREPAGADA Y ASEGURADORAS:

El fanzine puede formar parte de campañas orientadas al cuidado de la salud mental de sus usuarios o colaboradores.

PROGRAMAS DE RESPONSABILIDAD SOCIAL:

Las empresas también pueden financiar la impresión de la colección para entregarla gratuitamente a jóvenes que necesiten apoyo emocional dentro de proyectos comunitarios.

13.1. Otros canales de distribución

Las empresas también pueden financiar la impresión de la colección para entregarla gratuitamente a jóvenes que necesiten apoyo emocional dentro de proyectos comunitarios.

13.1.1. Ferias de diseño y espacios culturales

El proyecto también puede comercializarse en ferias de diseño, eventos editoriales, librerías independientes y espacios dedicados a los fanzines.

La venta directa al público permitirá obtener recursos para producir nuevas ediciones y ampliar el alcance del proyecto. Además, el formato del empaque, las ilustraciones y la integración de realidad aumentada representan un valor diferencial para personas interesadas en el diseño editorial y la ilustración.

13.1.2. Alianzas con fundaciones y organizaciones sociales

Otra posibilidad es establecer alianzas con fundaciones y organizaciones que trabajan en el acompañamiento emocional de jóvenes y comunidades.

Estas instituciones podrían adquirir la colección para utilizarla en actividades de apoyo psicológico, talleres o intervenciones comunitarias. En situaciones de emergencia o crisis, el fanzine también puede servir como un recurso de apoyo para ayudar a las personas a expresar sus emociones y afrontar el proceso de duelo de una manera más cercana.

13.2. Conclusión de cierre: El rol del diseño gráfico en la salud mental

Cuando el duelo busca abrigo” demuestra que el diseño gráfico puede convertirse en una herramienta de apoyo que acompaña a las personas en momentos difíciles. A través del diseño editorial, la ilustración, el color y la realidad aumentada, el proyecto ofrece una forma más cercana de abordar el duelo, permitiendo que los jóvenes no solo reciban información, sino que también encuentren un espacio para comprender y expresar lo que sienten.

Los resultados obtenidos durante la validación muestran que la propuesta fue bien recibida por los participantes y por la especialista en psicología. Las ilustraciones, el lenguaje sencillo, la lectura libre y los espacios para escribir o dibujar favorecieron la conexión con el contenido, mientras que la realidad aumentada enriqueció la experiencia sin restar importancia al material impreso. Esto demuestra que el diseño puede contribuir a crear recursos más accesibles, humanos y significativos para el acompañamiento emocional.

Finalmente, este proyecto evidencia que el diseño editorial no solo cumple una función comunicativa o estética, sino que también puede generar un impacto social. “Cuando el duelo busca abrigo” propone una alternativa que une creatividad, empatía y tecnología para acompañar a los jóvenes durante el proceso de duelo, demostrando que el diseño gráfico tiene el potencial de aportar soluciones que respondan a necesidades reales y contribuyan al bienestar de las personas.

Declaración sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial para la optimización del texto

Se deja constancia de que el presente documento de tesis ha sido revisado y optimizado en sus componentes gramaticales, ortográficos y sintácticos mediante el uso de herramientas de Inteligencia Artificial. Dicha implementación se realizó con el propósito exclusivo de refinar la prosa, enriquecer la fluidez narrativa y garantizar la máxima legibilidad y comprensión del texto. El uso de estas tecnologías se limitó estrictamente a la corrección de estilo y la edición formal de los manuscritos, por lo que la autoría intelectual, el desarrollo de la investigación, el diseño proyectual del videojuego y las conclusiones presentadas son de responsabilidad y autoría exclusiva del investigador.

14

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adam J. Kurtz Kurtz, A. J. (s. f.). You Are Here (For Now): A Guide to Finding Your Way. Adam JK

Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2016). Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación. Registro Oficial Suplemento N.º 899 de 9 de diciembre de 2016.

Brown, T. (2008). Design Thinking [Pensamiento de diseño]. Harvard Business Review, 86(6), 84-92. (Esta es la publicación académica más importante que formaliza la metodología).

Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning [La enseñanza y el aprendizaje con realidad aumentada]. En J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), Handbook of Research on Educational Communications and Technology (pp. 735-745). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59

Hamnet, O'Farrell O'Farrell, M. (2021). Hamnet (C. Cardeñoso, Trad.; 27ª ed.). Libros del Asteroide

Inside Out Pixar Animation Studios. (s. f.). Inside Out [<https://www.pixar.com/inside-out>]. Pixar Animation Studios

Kübler-Ross Kübler-Ross, E. y Kessler, D. (2016). Sobre el duelo y el dolor (S. Guíu, Trad.). Ediciones Luciérnaga (Original publicado en 2005)

Lola Franz Franz, L. (2025). Caminando a través del Duelo. Libronera

Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking Process Guide [Una introducción a la guía del proceso de pensamiento de diseño]. Institute of Design at Stanford.

Stroebe, M., & Schut, H. (1999). The dual process model of coping with bereavement: Overview and update [El modelo de proceso dual para afrontar la pérdida: descripción general y actualización]. Death Studies, 23(3), 197-224. <https://doi.org/10.1080/074811899201046>

William Worden Worden, J. W. (s. f.). El tratamiento del duelo: Asesoramiento psicológico y terapia