



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

APLICAR ESTRATEGIAS DE DISEÑO INTEGRAL A UNA PROPUESTA DE MATERIAL
EDUCOMUNICACIONAL INTERACTIVO PARA EL PROYECTO DESNUTRICIÓN CERO
DEL MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA DEL ECUADOR.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico e Industrial

Profesora Guía

Lic. Jesenia Yolanda Calero Torres

Autora

Gabriela Elizabeth Ulloa Jaramillo

Año
2015

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Jesenia Yolanda Calero Torres
Licenciada en Ilustración y Animación Digital
CI: 1713200267

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Gabriela Elizabeth Ulloa Jaramillo

CI: 1716042260

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de titulación ha sido un gran esfuerzo el cual agradezco a Dios, a mi familia y amigos que estuvieron conmigo durante todo el proceso de realización y me apoyaron en todo lo necesario.

DEDICATORIA

Dedico todo mi esfuerzo y trabajo a mi familia por estar siempre brindándome su apoyo incondicional.

RESUMEN

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo la creación de un material educomunicacional interactivo aplicando estrategias de diseño integral, a partir de la investigación previa, se desarrollaron productos que constan de un CD interactivo que brinda información sobre nutrición, buena alimentación, consejos y un juego para niños. Un Sitio Web donde se expone material gráfico e informativo. Animaciones como apoyo digital y en el ámbito gráfico impreso se realizaron infografías con temática nutricional las cuales son un sustento al material interactivo. Cada uno de estos productos son parte del material educomunicacional para el Proyecto Desnutrición Cero del Ministerio de Salud Pública del Ecuador.

ABSTRACT

This thesis aims at creating an interactive educational and communicative material by applying strategies for integrated design, from previous research, products consisting of an interactive CD that provides information on nutrition, healthy eating, tips and a game were developed for children. A Web Site where graphic and informative material are exposed. Animations as a digital support and scope in the printed chart, some infographics on nutritional subject, which is an interactive support material was performed. Each of these products are part of the educational and communicative material for Desnutrición Cero Project of the Ministerio de Salud Pública del Ecuador.

ÍNDICE

1. Capítulo I. Ministerio de Salud Pública del Ecuador.....	2
1.1. La desnutrición	2
1.1.1. La desnutrición infantil	4
1.1.1.1. Tipos de desnutrición.....	7
1.2. La desnutrición en América Latina y el Caribe	8
1.2.1. La desnutrición en Ecuador.....	12
1.3. Desnutrición Cero	15
1.3.1. Acción Nutrición	16
1.4. Centros y Subcentros de Salud.....	18
1.4.1. Centro de Salud N° 1 Centro Histórico	20
1.5. La nueva era de la Comunicación.....	22
1.5.1. Los Medios de comunicación y la educación.....	23
1.5.2. ¿Qué es la educomunicación?	23
1.5.3. La Educomunicación como medio interactivo.....	24
2. Capítulo II. Diseño: Comunicación, Educación van de la mano.....	25
2.1. Comunicación visual y Educación gráfica.....	25
2.2. Métodos de diseño gráfico para comunicar y educar.....	26
2.2.1. La imagen como representación gráfica	27
2.2.1.1. Grados de iconicidad de la imagen.....	28
2.2.2. La ilustración	30
2.2.2.1. Géneros de la ilustración	32
2.2.3. El diseño de información	34
2.2.3.1. Tipos de Alfabetización en el siglo XXI	35
2.2.3.2. Diseño editorial.....	36
2.2.3.3. La infografía como herramienta de diseño	38
2.2.3.3.1. Tipos de infografía	40
3. Capítulo III. Diseño, Comunicación e Interactividad	41

3.1. ¿Qué es la interactividad?	41
3.1.1. El Actionsript como método interactivo.....	42
3.2. La multimedia	42
3.2.1. La multimedia en la comunicación.....	43
3.2.2. Multimedia educativa e informativa.....	43
3.3. La animación 2D	44
3.3.1. Ilustración para animación.....	45
3.3.1.1. Diseño de personajes	46
3.3.1.2. Gestos y poses.....	48
3.3.1.3. Tipologías mundiales	49
3.3.2. Guion para animación	51
3.3.2.1. Textos y sonido en una animación.....	54
3.4. Internet y Redes Sociales.....	57
3.4.1. El internet como herramienta de diseño.....	58
3.4.2. El diseño de un sitio Web	59
3.4.3. El diseño y la comunicación en las Redes Sociales	62
3.5. Una guía interactiva	64
3.5.1. Guía nutricional interactiva	65
3.5.2. Juegos interactivos	67
4. Capítulo IV. La Nutrición y el diseño integral. ¿Cómo ayuda el diseño al desarrollo del proyecto Desnutrición Cero?	69
4.1. Establecimiento de parámetros.....	71
4.1.1. Población.....	71
4.1.2. Muestra.....	71
4.2. Variables.....	72
4.2.1. Variables dependientes	72
4.2.2. Variables independientes	72
4.3. Instrumentos de investigación	72
4.3.1. Sistematización	72
4.3.2. Tabulación, conclusiones y recomendaciones.....	73

4.3.3. Conclusiones y recomendaciones	84
4.3.4. Entrevistas.....	85
4.3.4.1. Preguntas	85
4.3.4.1.1. Conclusiones del entrevistado	86
4.3.4.1.2. Recomendaciones del entrevistado.....	87
4.3.4.2. Preguntas	87
4.3.4.2.1. Conclusiones del entrevistado	88
4.3.4.2.2. Recomendaciones del entrevistado.....	88
5. Capítulo V. Educomunicación interactiva.....	89
5.1. Personajes.....	89
5.1.1. Tomás.....	90
5.1.1.1. Bocetos.....	90
5.1.1.2. Cromática	90
5.1.2. Taly	91
5.1.2.1. Bocetos.....	92
5.1.2.2. Cromática	92
5.1.3. Ana	93
5.1.3.1. Bocetos.....	93
5.1.3.2. Cromática	94
5.1.4. Carla	94
5.1.4.1. Bocetos.....	95
5.1.4.2. Cromática	95
5.2. CD interactivo “Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva”	96
5.2.1. Fondos.....	96
5.2.2. Tipografía	97
5.2.3. Pantallas.....	97
5.3. Animaciones.....	105
5.3.1. La historia de Tomás. Lactancia materna	105
5.3.1.1. Guión técnico.....	106
5.3.1.2. Storyboard	108

5.3.2. Suplemento de micronutrientes CHIS PAZ.....	112
5.3.2.1. Guión técnico.....	112
5.3.2.2. Storyboard	114
5.4. Infografías.....	118
5.4.1. La pirámide alimenticia	118
5.4.1.1. Tipografía de las infografías	118
5.4.2. Las porciones están en tus manos	120
5.4.2.1. Cromática	121
5.4.3. Guía de uso del suplemento de micronutrientes CHIS PAZ	122
5.4.3.1. Cromática	124
5.4.4. Jugos nutritivos	124
5.4.4.1. Cromática	126
5.5. Sitio Web Desnutrición Cero	126
5.5.1. Fondo	126
5.5.2. Cromática	127
5.5.3. Tipografía	127
5.5.4. Pantallas.....	129
5.6. Redes Sociales	144
5.6.1. Facebook.....	144
5.6.2. Twitter	146
5.6.3. Youtube	148
CONCLUSIONES	150
RECOMENDACIONES	151
REFERENCIAS.....	153

INTRODUCCIÓN

Se determina que el problema nutricional más significativo en Ecuador es la desnutrición crónica en niñas y niños menores de 5 años donde 22 de cada 100 niños menores de 5 años sufren de esta enfermedad. (MSP, S.f.) Por lo que se realiza una investigación previa a la elaboración del Material educacional para el Proyecto Desnutrición Cero del Ministerio de Salud, como metodología, se utilizarán técnicas basadas en la observación, diálogo y documentación con un enfoque mixto y un alcance exploratorio descriptivo.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar estrategias de diseño integral a una propuesta de material educacional interactivo para el Proyecto Desnutrición Cero del Ministerio de Salud Pública del Ecuador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Describir las características del Proyecto Desnutrición Cero para aplicar las estrategias de diseño integral.
- 2.- Identificar los métodos de diseño gráfico necesarios para la elaboración del material educacional, a utilizarse en los Centros de Salud del MSP como parte del programa desnutrición cero.
- 3.- Establecer procesos de diseño interactivo para realizar material educacional.
- 4.- Diagnosticar la situación actual del proyecto Desnutrición Cero desde una perspectiva de diseño integral.
- 5.- Diseñar material educacional usando las metodologías de diseño integral.

1. Ministerio de Salud Pública del Ecuador

1.1. La desnutrición

Según la FAO, la desnutrición es el “Resultado de una prolongada ingestión alimentaria reducida y/o absorción deficiente de los nutrientes consumidos como resultado de una enfermedad infecciosa repetida. Incluye bajo peso para la edad, baja talla para la edad, delgadez extrema para la edad. Generalmente asociada a una carencia de energía, aunque también puede estar relacionada a carencias de vitaminas y minerales.” (FAO, 2013, p. 50)

Cerca de 842 millones de personas, uno de cada ocho habitantes del planeta, padecieron hambre crónica en el período de los años 2011-2013, escaseando de alimentos suficientes para llevar una vida activa y saludable, según el informe publicado por los organismos de la ONU especializados en la alimentación. (FAO, 2013)

“El hambre debería ser la primera prioridad política y primera urgencia temporal en el camino hacia una mayor cohesión social, focalizando las intervenciones en niños menores de 3 años, mujeres embarazadas y lactantes, así como en sus familias”, indicó Juan Carlos García, representante de la FAO en Chile. (García, 2011)

Una de las principales amenazas para la salud, desarrollo y crecimiento de las capacidades de millones de niños, es la desnutrición. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2011, p.4) Por lo que organizaciones mundiales como la ONU, FAO, UNICEF, etc. Luchan por combatir este mal, creando programas, con estrategias las cuales su objetivo es disminuir las cifras de desnutrición por países y mejorar el estado nutricional de las poblaciones más afectadas, para así erradicar esta enfermedad mortal.

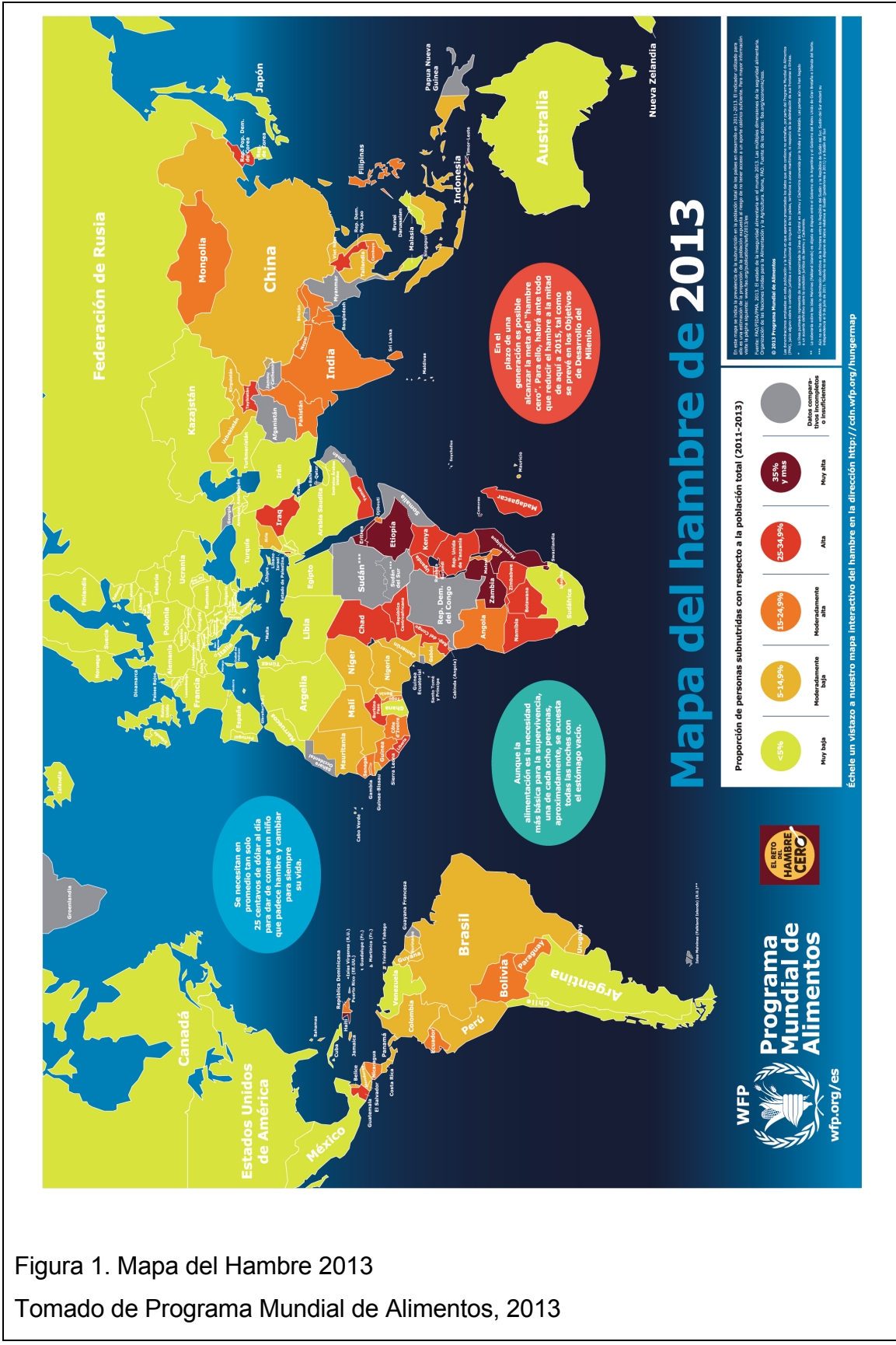


Figura 1. Mapa del Hambre 2013
 Tomado de Programa Mundial de Alimentos, 2013

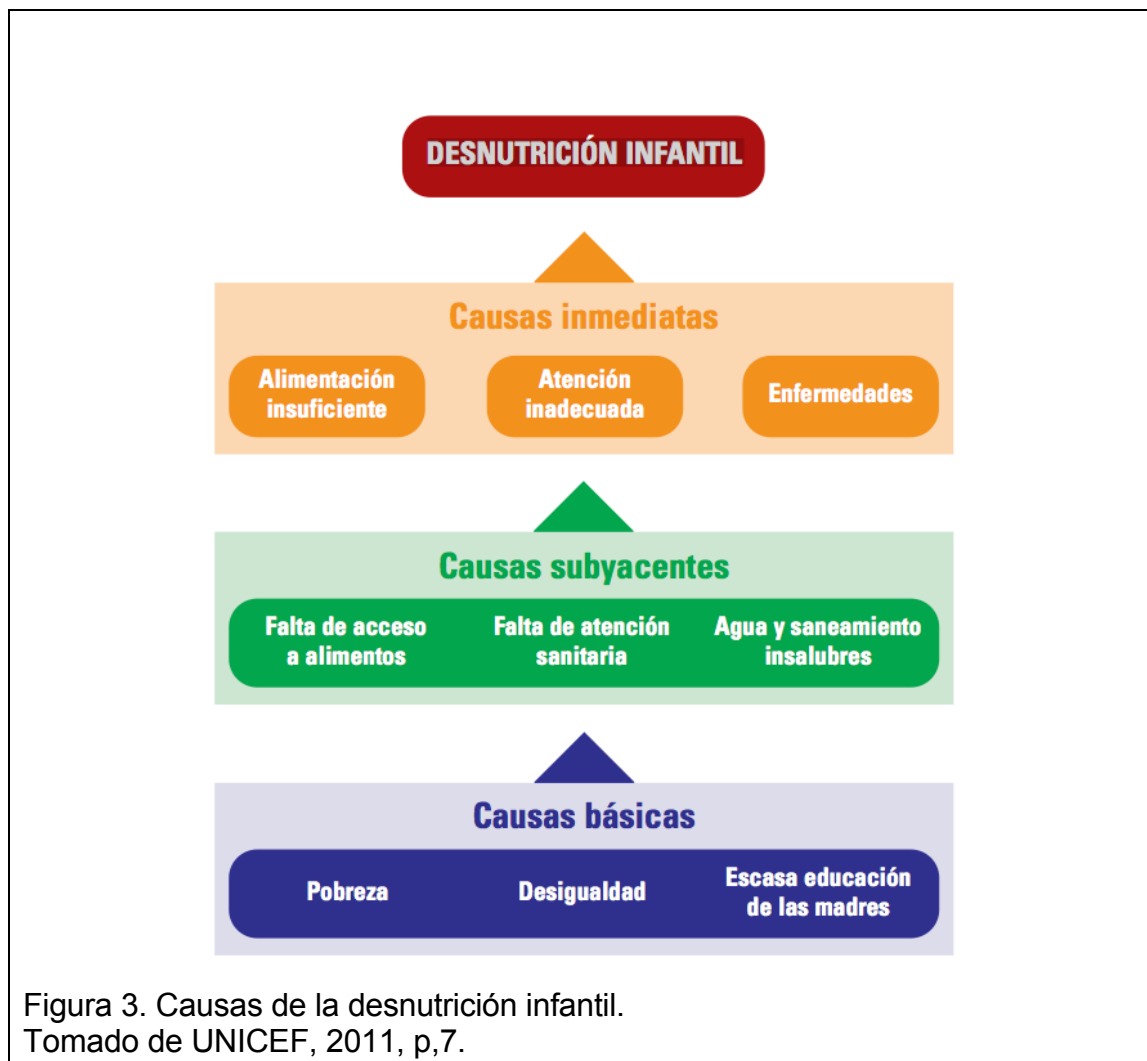
1.1.1. La desnutrición infantil

Según un informe de UNICEF, “La desnutrición infantil es el resultado de la ingesta insuficiente de alimentos (en cantidad y calidad), la falta de una atención adecuada y la aparición de enfermedades infecciosas”. (UNICEF, 2011, p.7) La desnutrición involucra tener menos peso corporal, estatura inferior y la carencia de vitaminas y/o minerales que causan adelgazamiento con respecto a la edad del niño, estos son síntomas de la malnutrición por escasez de micronutrientes o mejor conocida como hambre oculta. (UNICEFRD, 2006)

Según la Cumbre del Milenio, organizada por la ONU en el año 2000, con la finalidad de decretar Los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Actualmente existen 8 objetivos los cuales demandaban un cambio hacia posturas más sociales de los mercados mundiales y organizaciones financieras. El objetivo número 4, tiene como finalidad reducir la mortalidad infantil, las metas son “Reducir la mortalidad en la infancia en dos terceras partes, de los 93 niños por cada 1000 que morían antes de cumplir cinco años en 1990, a 31 por cada 1000 en 2015.” (Naciones Unidas [ONU], 2000).



Esta es una de la razones por la cuales muchos países están desarrollando estrategias nacionales, proyectándose a futuro y cumplir con estos objetivos los cuales ayudan a que la humanidad tenga un mejor desarrollo.



Hay parámetros que determinan el índice de desnutrición, como lo es la observación directa que permite identificar cuando los niños son demasiado delgados o con las piernas hinchadas. Otra es medir el peso, la talla y el perímetro del brazo, conociendo la edad del niño y comparándolo con estándares de referencia. Existen tres formas las cuales determinan el tipo de desnutrición:

- Menor estatura correspondiente a su edad
- Menor peso para su altura
- Menor peso para su edad. (Estévez, 2013)

Cada una de estas refleja una carencia distinta. La altura muestra una ausencia nutricional durante un tiempo prolongado, mientras que el peso indica carencias

agudas. De esto se determinan los distintos tipos de desnutrición infantil. (UNICEF, 2001, p. 8)

Las causas de la desnutrición se dividen en tres. Las causas básicas que son la pobreza, desigualdad y la escasa educación en las madres, las causas subyacentes como la falta de acceso a alimentos, atención sanitaria y servicios básicos. Y por último las causas inmediatas que son la alimentación insuficiente, atención inadecuada y las enfermedades. Todo ser humano tiene derecho a una buena alimentación. Es por eso que hoy en día se llevan a cabo algunos proyectos para incentivar a la gente a tener huertos y así poder cosechar su alimento sin necesitar tantos recursos.

1.1.1.1. Tipos de desnutrición

Desnutrición crónica: va en relación a la talla para la edad, este indicador nos muestra que existe carencia de nutrientes por un tiempo prolongado, también puede haber un retardo del crecimiento durante el periodo de gestación, si no se soluciona durante el embarazo y hasta antes de los 2 años, las consecuencias son irreversibles y se hará sentir durante toda su vida, afectando su estado físico e intelectual, así mismo se hace propenso a contraer enfermedades.

De acuerdo a Guillermo Peraje, la desnutrición crónica es un desorden alimenticio causado por la malnutrición en cualquiera de sus ciclos de vida de un ser humano (Paraje, 2009, Pp. 43-61)

Desnutrición aguda:

a. Desnutrición aguda moderada: un niño que tiene desnutrición aguda moderada pesa menos con relación a su talla, también es una referencia medir el perímetro del brazo. Estos niños requieren de una atención inmediata porque corren riesgo de empeorar.

b. Desnutrición aguda grave o severa: en este caso el niño tiene un peso muy por debajo del estándar de referencia para su altura, este tiene un alto grado de mortalidad. Estos niños requieren atención médica urgente.

Carencia de vitaminas y minerales: este tipo de desnutrición se puede manifestar de diferentes formas: fatiga, reducción de la capacidad de aprendizaje o de inmunidad. Algunas de las vitaminas y minerales importantes son: vitamina a, hierro y acida fólico, yodo. (UNICEF, 2011, p.9)

Los síntomas especificados anteriormente, empezando por el peso reducido, son parámetros que a través de la observación se establece fácil y rápidamente para corroborar que existe un desorden alimenticio muy marcado y se debe tratar de inmediato.

1.2. La desnutrición en América Latina y el Caribe

En un país, existen numerosas causas que determinan los niveles de desnutrición crónica infantil. En Latinoamérica, donde el nivel socio económico es desigual nos encontramos con varias causas que provocan la desnutrición infantil, sin embargo, la solución efectiva para disminuir este tipo de enfermedad sería, “la mejor distribución de la “riqueza” tendría un impacto importante sobre la distribución y el nivel de la desnutrición”. (Peraje, 2009, Pp. 43-60)

Otra de las variables es el nivel de educación de los padres, ya que influye en la cantidad de información que poseen con relación al tema y como se podría solucionar la situación alimentaria y nutricional de sus hijos. Países como Bolivia, Colombia, Guatemala, Haití y Nicaragua se encuentran todavía lejos de lograr la escolarización primaria universal, a pesar de que algunos han avanzado en ese sentido, esto podría motivar a una mejora en indicadores como la desnutrición.

Contamos también con factores geográficos, culturales, étnicos e idiosincrásicos que en este tema juegan un rol explicativo, teniendo una relación directa con la

distribución de las variables socio económicas. En la medida en que estos grupos posean sistemáticamente menores recursos económicos, un menor acceso a la educación y al agua potable y saneamiento van a seguir aumentando los indicadores de desnutrición en un país o región, por lo que es necesario la aplicación de estrategias que permitan el acceso a la información sobre una nutrición adecuada. (Peraje, 2009, Pp. 43-60)

Como por ejemplo, en Argentina, desde el 2002 se llevan a cabo algunos programas de alfabetización impartidos por UNICEF, los cuales enseñan a niños y padres sobre nutrición, alimentación sana , entre otras, con el objetivo de mejorar la calidad de vida usando pocos recursos. (Rivera, 2004, p. 9)

“La calidad y la cantidad de alimentos que reciben los niños y las niñas durante esta la niñez tienen una relación directa con el rendimiento escolar. También situaciones puntuales como el hambre pasajera o el ayuno en el ámbito escolar pueden causar dificultades en el aprendizaje”.(UNICEF, 2004, p.55)

La ingesta de alimentos adecuados es fundamental en el desarrollo y crecimiento del niño y su familia, por lo que la falta de recursos no es una excusa para una mala alimentación; Habiendo en el mercado miles de productos con gran valor nutricional a un bajo costo como las frutas y verduras.

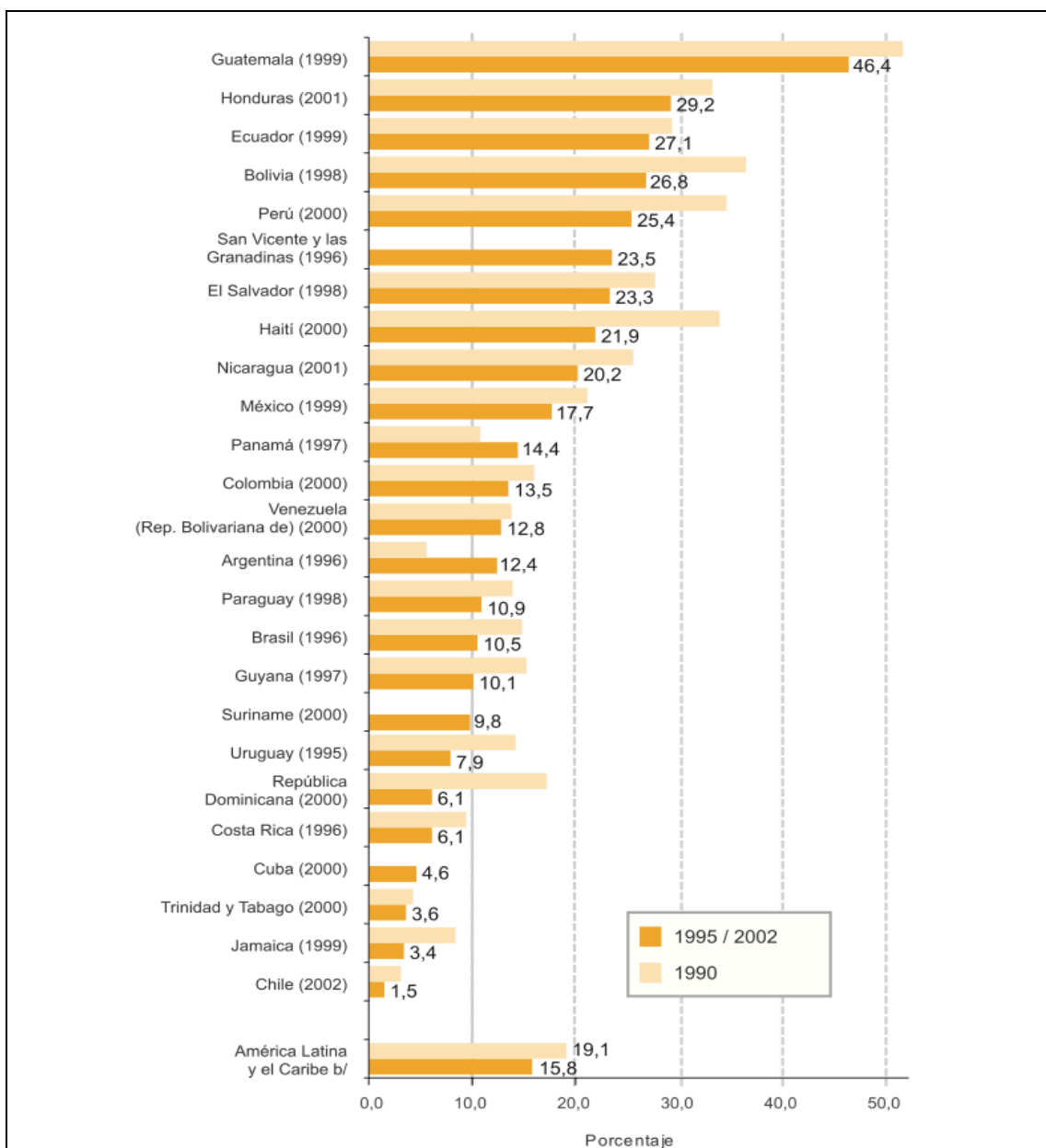


Figura 4. América Latina y el Caribe (25 países): Evaluación de Desnutrición global en niños menores de cinco años de edad. Tomado de Martínez y Fernández, 2006, p. 7.

En países de la región, un 16% de menores de cinco años tienen un retardo en el crecimiento. Este es el resultado de una dieta inadecuada basada en comida rápida. Los países con mayor prevalencia son Guatemala con casi un 50%, Nicaragua, Honduras, Haití, Ecuador, Perú y Bolivia con más del 20%, México con más del 15%, Panamá y Colombia con una cifra mayor al 10%. Estos porcentajes están asociados al nivel de pobreza. (Galván y Amigo, 2007, p. 316)

País	Programa
Honduras	Programa Escuelas Saludables (PES)
Perú	Programa de control de los desórdenes por deficiencia de Yodo
Chile	Programa Nacional de Alimentación Complementaria
Guatemala	Programa Especial para la Seguridad Alimentaria (PESA)
Nicaragua	Hambre Cero
Mexico	Programa de Educación, Salud y Alimentación
Panamá	Programa de Alimentación Complementaria (PAC)
Ecuador	Desnutrición Cero - Acción Nutrición

Figura 5. Tabla de Programas alimenticios por país.

Tomado de Galván y Amigo, 2007, p.318

Tomado de Martínez y Fernández, 2006, p.11

En los últimos años, los países de la región latinoamericana y el caribe, han promovido la creación de programas para mejorar la seguridad alimentaria y la vulnerabilidad de grupos que viven en extrema pobreza. Organizaciones como UNICEF, FAO, ONU, entre otras, trabajando conjuntamente con los gobiernos y sus ministerios, han realizado estudios por los cuales han llegado a desarrollar programas alimentarios, nutricionales, preventivos, entre otros. Que ayudan a la población a estar informador, educados y prevenidos de las causas y consecuencias de estas enfermedades que pueden llegar a ser mortales.

En Latinoamérica y El Caribe se están desarrollando todo tipo de programas para mejorar la seguridad alimentaria y así la calidad de vida de la población. Todos estos gobiernos están apoyados principalmente por el Programa Mundial de Alimentos (PMA)

Una adecuada nutrición en los niños, debe comenzar desde que se encuentran en el vientre de su madre, debe ser una prioridad para las mujeres

embarazadas, para no solo lograr que nazcan sanos, sino que también se desarrollen. (Bachelet, 2006, p.10)

“(…) no hace falta ser un país desarrollado para derrotar la malnutrición (…) Lo que importa es la voluntad política y un consenso nacional para superar este problema”. (Bachelet, 2006, p.10)

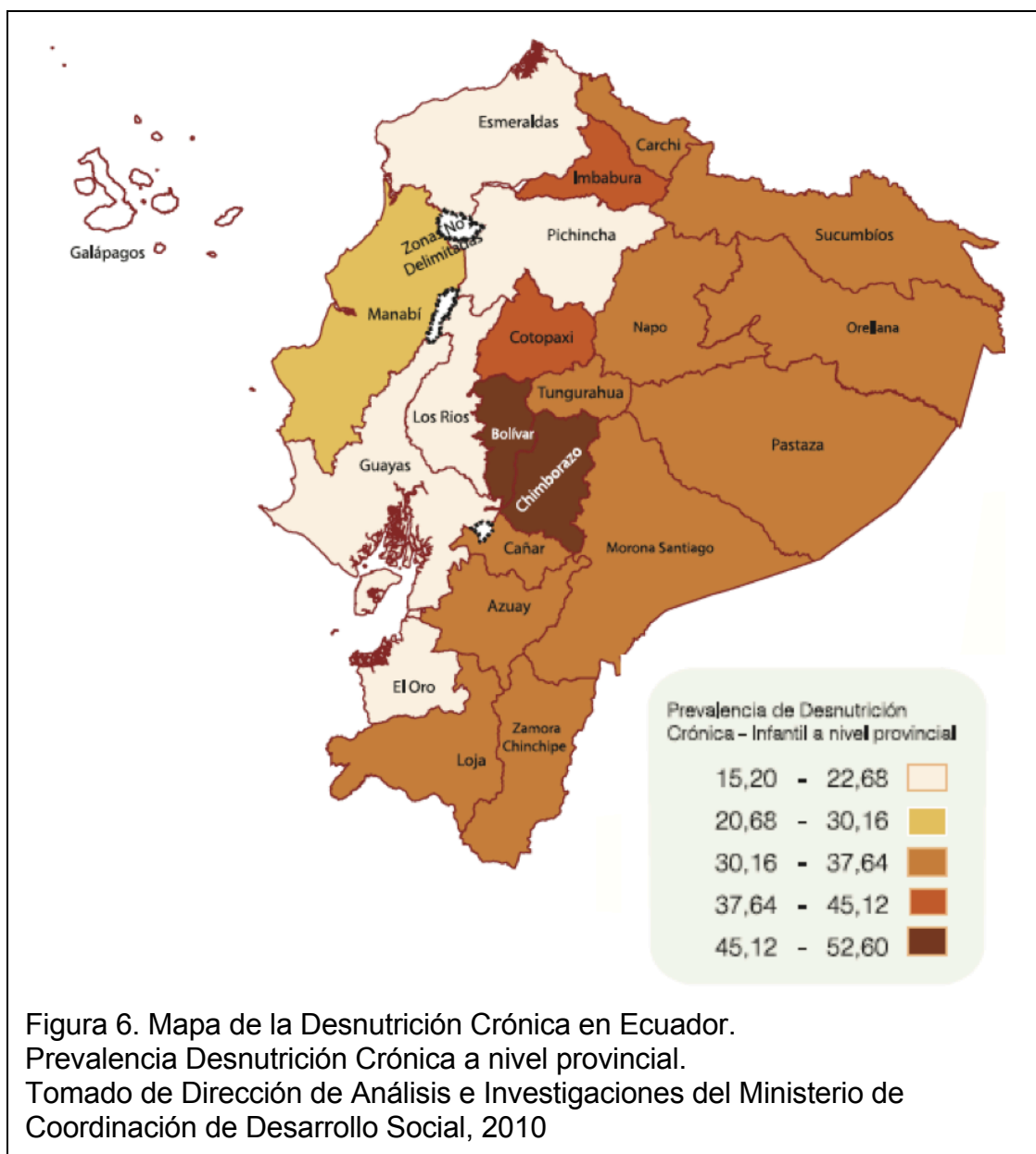
1.2.1. La desnutrición en Ecuador

Según el MCDS, la desnutrición es uno de los principales problemas de salud en los países en vías de desarrollo. Esta contribuye directamente a la mortalidad infantil y a retrasos en el desarrollo intelectual y crecimiento físico del ser humano. (Ministerio Coordinador de Desarrollo Social, s.f.)

La desnutrición infantil es un problema que empieza desde que el niño está en el vientre, esto puede suceder por la falta de una alimentación adecuada de la madre. A partir del nacimiento del niño y durante los primeros 5 años de vida, la nutrición tiene un papel fundamental ya que es determinante para el desarrollo físico y mental del niño. (Ministerio Coordinador de Desarrollo Social, s.f.)

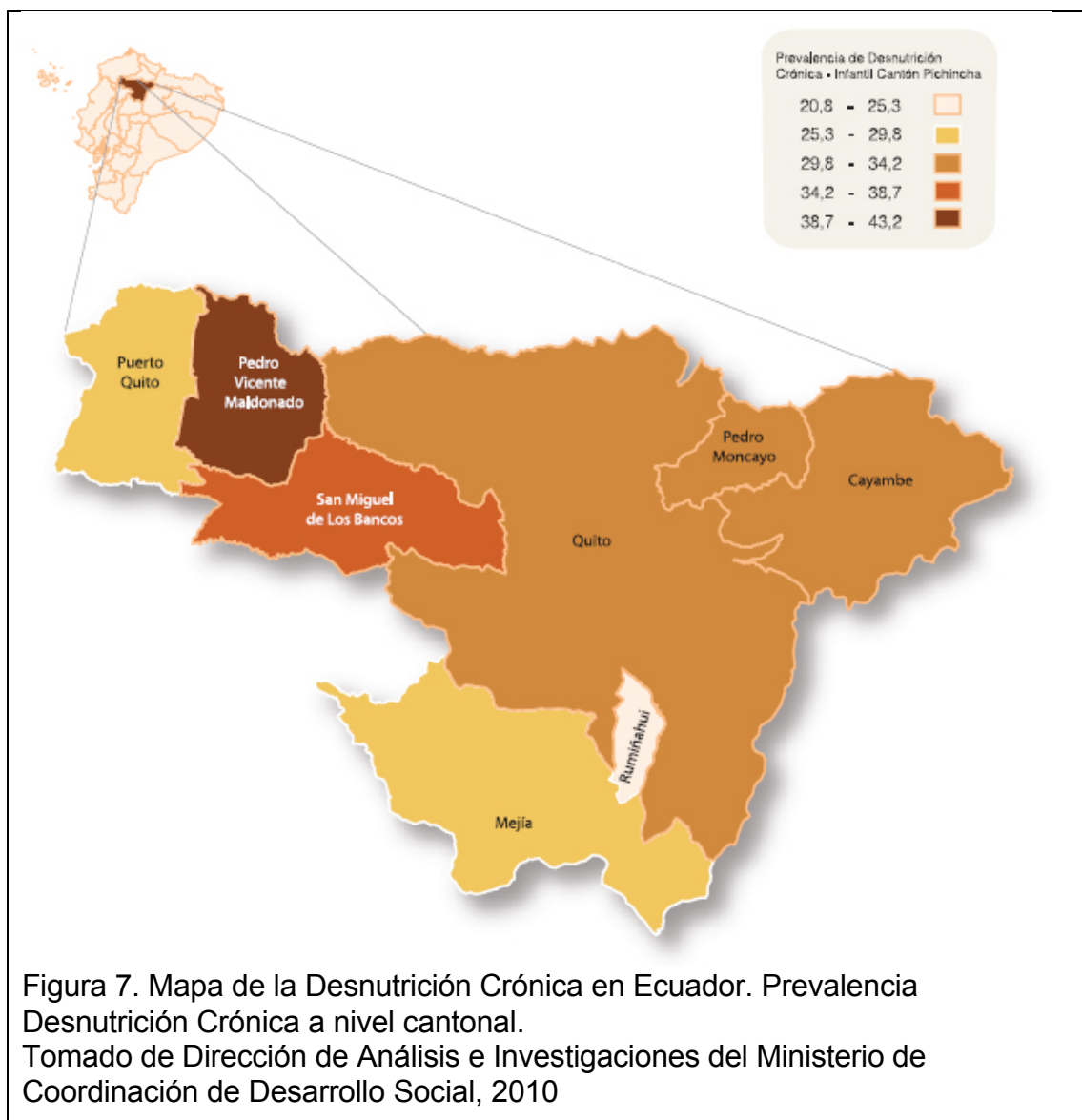
En Ecuador, la tasa de desnutrición en niños menores de cinco años llega alrededor del 26%, aproximadamente 368.541 niños lo cuales sufren de deficiencia de talla para la edad. (Calero y Molina, 2010. P.7).

La tasa más alta de desnutrición crónica infantil se encuentra principalmente en las zonas rurales indígenas de la sierra en las provincias de Chimborazo, Bolívar, Cotopaxi, Cañar, Tungurahua e Imbabura. Además, de Manabí, en la Costa, y las ciudades más grandes como Quito, Manta y Guayaquil. (Estévez, 2013)



En el mapa 3, podemos observar la prevalencia de desnutrición crónica a nivel cantonal de la provincia de Pichincha, donde podemos apreciar que entre los 8 cantones, al menos cinco tienen un porcentaje de desnutrición crónica en niños menores de cinco años mayor al 30%. (Calero y Molina, 2010. Pp. 8-10).

A pesar de que Quito está dentro de los porcentajes 15,20 – 22,68, sigue siendo una cifra que debería ser menor al 10%, ya que es una ciudad es su mayoría urbana y existen los recursos necesarios para combatir la desnutrición.



Según Deborah Himes, representante del Programa Mundial de Alimentos (PMA), “(...)Esos son datos por cantones, pero en a escala nacional los problemas son mayores... Por el momento manejamos la cifra de 25% desnutrición crónica a nivel país, pero esto va a cambiar con los resultados de la Encuesta Nacional de Nutrición, que estará disponible en noviembre próximo.” (Himes, 2013).

La desnutrición tiende a reducir sus cifras en los últimos años, pero la velocidad con la que se disminuye no es suficiente para cumplir con metas aceptables como lo planteado en los objetivos de Desarrollo del Milenio. El país requiere

mayores esfuerzos para alcanzar mejores resultados. La política de protección social del Gobierno incluye la erradicación de la desnutrición de menores de cinco años mediante la implementación de proyectos y estrategias que cumplan con los objetivos expuestos. (UNICEF, 2013)

Concluyendo que este problema seguirá persistiendo mientras no se cree una conciencia que ayude a la población a llevar una alimentación de calidad. Por esto, Ecuador en conjunto con organismos internacionales como la FAO, UNICEF, etc. Se ha propuesto a crear proyectos y estrategias capaces de mejorar el estado nutricional del país, implementando la creación de huertos familiares, para que las personas puedan cosechar sus alimentos, con los menores recursos posibles.

1.3. Desnutrición Cero

De acuerdo a los objetivos establecidos en la cumbre del milenio en el año 2000, partiendo del objetivo cuatro, reducir la mortalidad infantil, surge el Proyecto Desnutrición Cero, impartido por el MSP. Con el propósito de cumplir la meta de mejorar los niveles de atención prenatal en el país y eliminar la desnutrición de los recién nacidos hasta el primer año de vida, como parte de la Estrategia Nacional de Nutrición.

Dicho proyecto, se creó en el año 2009, a partir de un primer componente el cual consiste en una campaña de educación y sensibilización de la población en términos de cuidado nutricional en mujeres embarazadas y niños menores de un año de edad hasta los 8 años. Con el objetivo de familiarizar a las mujeres gestantes con los respectivos controles que deben adoptar durante este tiempo o cuando tienes hijos o hijas menores de un año.

El segundo componente, tienes como objetivo aumentar la asistencia de los beneficiarios a los controles en los centros y sub-centros de salud impartidos por el

MSP, con el seguimiento respectivo y así lograr disminuir la tasa de desnutrición crónica en el país. (AGN, 2012)

1.3.1. Acción Nutrición

La desnutrición crónica infantil es un problema que en Ecuador no se lo ha podido resolver pese a una importante inversión en los últimos años, que se ha realizado a través de varios programas públicos de alimentación y nutrición, frente a esta situación el gobierno nacional ha declarado como una prioridad el combate a la malnutrición. Considerando que la desnutrición al ser un problema multicausal requiere una respuesta intersectorial que se debe atender a través de políticas públicas articuladas lo cual implica la intervención coordinada de instituciones representativas de más de un sector social y de los varios niveles de gobierno.

Sus objetivos son: mejorar la situación nutricional de la población haciendo énfasis en niños/as menores de cinco años. Disminuir un 2% anual las cifras de desnutrición crónica en los sectores más afectados y reducir un 50% la prevalencia de anemia en mujeres embarazadas y niños hasta los cinco años de edad.

La Estrategia Acción Nutrición se sustenta dentro de un enfoque de intersectorialidad o de responsabilidad compartida, en la que participan el MSP, el MIES, el MAGAP, MIDUVI, y el Ministerio de Educación. Todos articulados por el Ministerio Coordinador de Desarrollo Social, en la estrategia también participan de manera activa los municipios, los gobiernos autónomos descentralizados, las juntas parroquiales y la comunidad organizada. El resultado son acciones de cooperación institucionalizadas y debidamente concertadas entre los diferentes actores del territorio afirmó Catalina Vaca, Gerente de la Estrategia Acción Nutrición. (FAO, 2011)

David Torres, facilitador Acción Nutrición Chimborazo, señala que Junto a estos ministerios, participan también directamente los gobiernos autónomos descentralizados, representados a través de los municipios, juntas parroquiales, a ellos se suma la participación del gobernador y tenientes políticos quienes están articulando las acciones en territorio a fin de mejorar las intervenciones y generar mejores impactos. (Torres, 2012)

El resultado es la aplicación eficiente de las políticas públicas teniendo como principio la corresponsabilidad de cada actor frente al derecho de los ciudadanos y ciudadanas al acceso a alimentos sanos y nutritivos en cantidad suficiente, en cada una de las etapas críticas de los sitios de vida con un enfoque de inclusión económica y social integral, centrado en los niños y niñas, respetando las particularidades culturales de cada población.

Uno de los aspectos muy importantes dentro de la estrategia acción nutrición es la priorización de los territorios para ello los actores locales nos reunimos y realizamos un análisis de los indicadores más críticos que prevalecen en la población entre los más importantes está el analfabetismo, el acceso al servicios básicos, están los niveles de desnutrición crónica a nivel infantil y el acceso a la alimentación o la seguridad alimentaria. (Torres, 2012)

“Acción nutrición se encuentra actualmente trabajando en las provincias de Bolívar, Cotopaxi, Chimborazo, Tungurahua, Cañar, Imbabura, Manabí y en las ciudades de Quito, Guayaquil y Manta. A corto plazo vamos a ampliar la estrategia a nivel nacional”. (Vaca, 2012)

“Consideramos que el trabajo desarrollado por la estrategia Acción Nutrición es un ejemplo claro de la articulación de la política pública para alcanzar la soberanía y seguridad alimentaria del país” Fueron la palabras del Representante de la FAO en Ecuador. (González, 2012)

Esta estrategia, hasta el presente año, tiene como objetivo principal mejorar el estado nutricional de la población. Entre el año 2010 y 2012 se ha reducido un 22% de desnutrición crónica. Trabajando conjuntamente con diferentes actores. Mucho depende también de la participación activa de la ciudadanía, ya que son ellos los actores principales y a los que está dirigida esta estrategia hacia la desnutrición cero.

1.4. Centros y Subcentros de Salud

El Modelo de Atención Integral (MAIS), es el conjunto de políticas, estrategias, lineamientos y herramientas que al complementarse, organiza el Sistema Nacional de Salud para responder a las necesidades de salud de las personas. Las familias y comunidad en Ecuador, permitiendo la integralidad en los tres niveles de atención en la red de salud. (Ministerio de Salud Pública [MSP], 2011)

Cada uno de los servicios de salud son parte del objetivo de la Estrategia de Atención Primaria de Salud (APS). Esta estrategia, tiene la finalidad de reorientar los servicios de salud hacia la promoción de la salud y prevención de la enfermedad, con énfasis en la participación organizada de los sujetos sociales; además de fortalecer la curación, recuperación y rehabilitación de la salud, para brindar una atención integral, de calidad y de profundo respeto a las personas en su diversidad y su entorno. (MSP, 2011, p.19)

El Sistema de Salud consta de tres niveles:

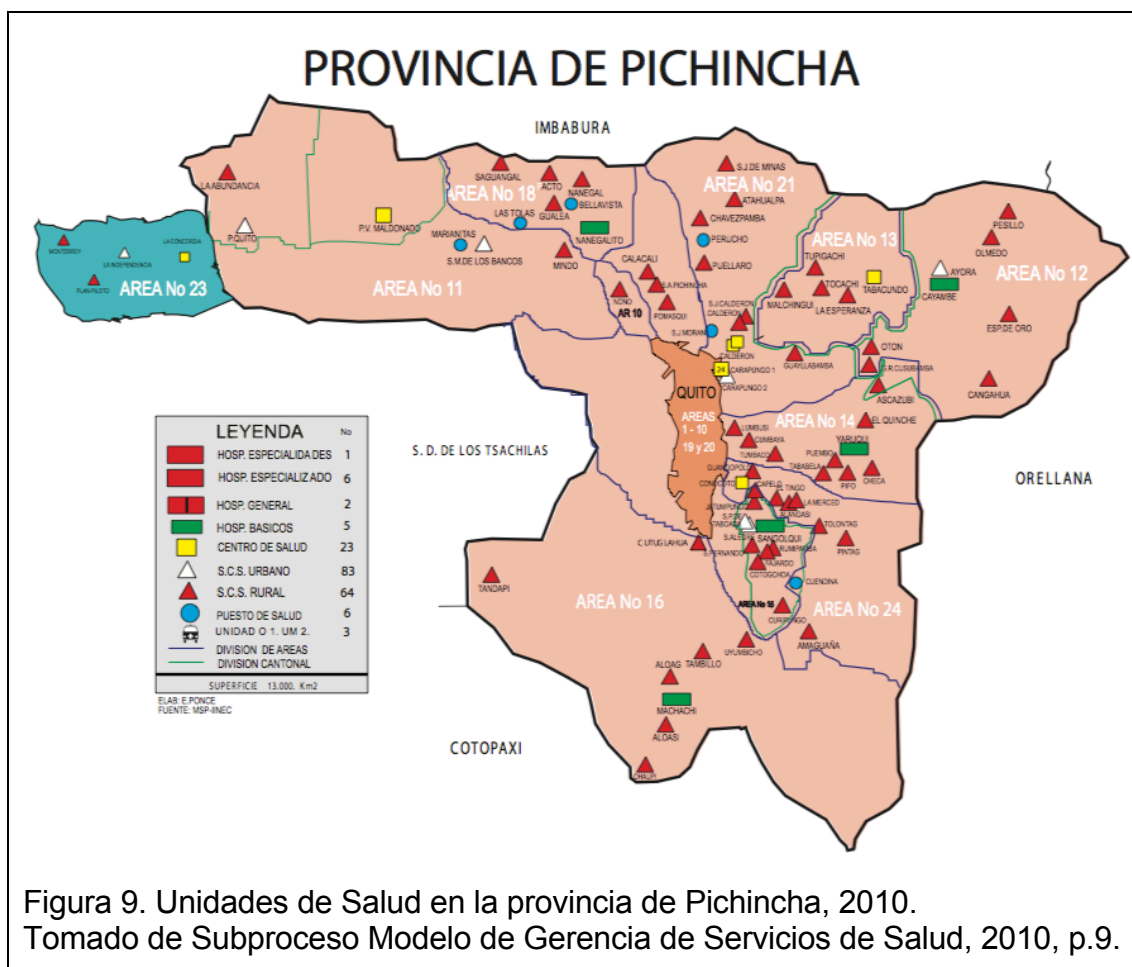


Figura 8. Modelo de atención: Sistema de Salud.
Tomado de MSP, 2011, p. 20

Los centros de primer nivel de atención son el 80 % los cuales constan de un equipo de salud integral, dirigiéndose a la prevención, curación y promoción de la salud, estos los Puestos de Salud, Centros de Salud Rural, Centros de Salud Urbano y los Centros de Salud 24 horas. Los de segundo nivel son los Hospitales generales y los Hospitales básicos, abarcando un 15% y los de tercer nivel son el 5% de los Hospitales de Referencia Nacional. Todos estos a cargo del MSP.

El propósito que tiene el MAIS y los principios de la estrategia APS, es de Orientar la garantía de los derechos en salud y cumplir las metas del Plan Nacional de Desarrollo para el Buen Vivir. (MSP, 2011, p.18)

A nivel Nacional, hay alrededor de 2074 unidades operativas de salud, distribuidas por áreas en las diferentes provincias del país. En la provincia de Pichincha existen 193 unidades a cargo del Ministerio.

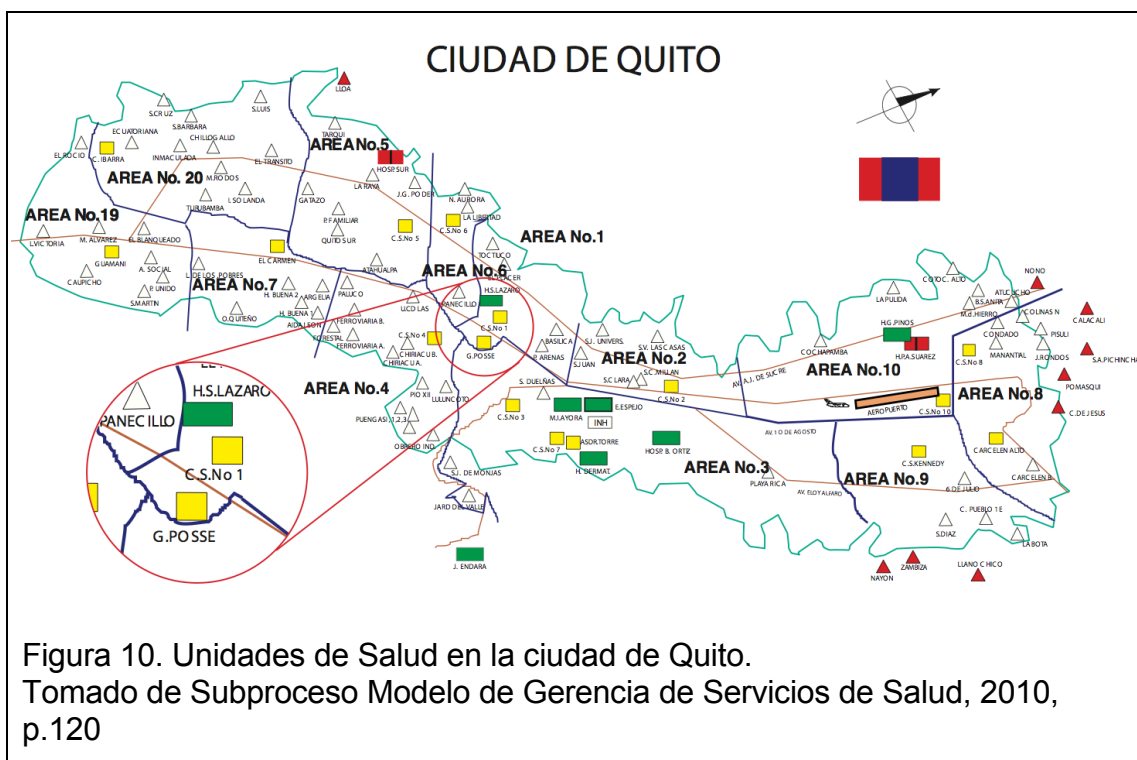


Organizados en Hospitales de Especialidades, Especializados, General, Básico, Centros de Salud, Centros de Salud urbanos y rurales, Puestos de Salud y Unidades móviles. (MSP, 2010, p.9)

Estos puntos de salud están ubicados en sectores estratégicos para que la gente de cualquier parte del país pueda acudir al más cercano y ser atendido con la mejor calidad que los profesionales de la salud están dispuestos a brindar a todo el Ecuador

1.4.1. Centro de Salud N° 1 Centro Histórico

En la ciudad de Quito, existen 23 áreas donde están ubicadas las Unidades de Salud, 20 dentro de la ciudad y 3 en las afueras.



En el área 1 – Centro Histórico, se encuentra el centro de Salud N° 1, en la calle Vicente Rocafuerte, entre García Moreno y Venezuela (Mapa 6). Esta Unidad tiene una atención 24 horas, abarca los barrios Gangotena Posse, La Basílica, Plaza Arenas, El Placer y Toctiuco.



Tiene un total de 129.094 asistentes al año según los resultados de las estadísticas del MSP en el 2010. (MSP, 2010, p. 123) Este centro de salud cuenta con Laboratorio, Rayos X, Maternidad, Terapia Familiar, Ecografías entre otros servicios.

Antiguamente la calle Rocafuerte se consideró la calle más larga de Quito, en el sentido este-oeste, y por esa extensión, tiene sectores muy conocidos y absolutamente diferentes que caracterizan al centro de la ciudad. (Jurado, 2006, p.12)

Esta área de salud, así como las demás áreas manejadas por el MSP, cuentan con espacios de difusión de información como carteleras y televisiones, pero estos no son utilizados adecuadamente, mientras que se les podría dar otros usos en beneficio a los usuarios y trabajadores del mismo.

1.5. La nueva era de la Comunicación

En esta era, donde los medios de comunicación están más presentes que nunca, en la sociedad contemporánea, globalizada a la que formamos parte, las relaciones con el mundo están cada vez más basados en los recursos tecnológicos. “Nuestra relación con los otros, nuestra misma experiencia de lo real y de nosotros mismos están influenciados en gran parte por los instrumentos de la comunicación” (LOME, 2006, p.1)

Hoy en día, la gente ha perdido la calidad de la comunicación debido a la tecnología, ya que no hay interacción directa entre las personas. Pero vale aclarar que en el ámbito educativo y profesional, la comunicación a través de la tecnología se ha desarrollado de una mejor manera, simplificando procesos, concretando información.

1.5.1. Los Medios de comunicación y la educación

Sabemos que la educación es un proceso de elaboración mental por el cual ciertos contenidos, convicciones, creencias, son modificados y dan espacio para nuevas formas de pensar. Sin embargo, la tecnología solo ayuda al aprendizaje más no es responsable del proceso. (Tabosa, 2006, pp.1-3)

La educación en medios de comunicación, en el campo de una enseñanza de calidad, tendrá que atender a las expectativas que los niños y jóvenes tienen en cuanto a los medios. No se trata tanto de protegerlos de ellos sino de saber que el uso excesivo de los mismos no ayuda al aprendizaje, pero a su vez, no se deben obviar sus enormes ventajas de la expresión y comunicación que les brindan. (Aguaded, 2014) Es necesario tener en cuenta que debe haber un análisis de contenido previo para poder tener una adecuada relación con la comunicación.

La comunicación tiene una relación directa con la educación. Las relaciones entre estas dos ciencias se están llamando Educomunicación, un campo nuevo de conocimiento, bastante original. Por lo tanto, comunicación y educación no pueden ser vistas solamente como dos cosas independientes. La una está enlazada a la otra, estableciendo una relación de diálogo entre esos campos, lo que resulta en un nuevo campo, el de la Educomunicación. (Tabosa, 2006, p. 2)

1.5.2. ¿Qué es la educomunicación?

La educomunicación se define como el conjunto de los procesos formativos que engloban distintos campos de interacción entre la educación y la comunicación social. Es una interdisciplina, la cual asume el concepto de la comunicación como un proceso de producción, generación, circulación y consumo de mensajes y sentidos. (Naranjo y Tapia, 2000, p. 487)

Según Ismar de Oliveira, La educomunicación representa a un grupo de acciones que se encargan de fortalecer y crear ambientes comunicativos en

espacios educativos. (Soares, 1999,) Cuando hablamos de educomunicación, nos estamos refiriendo a un campo investigativo, de intervención social, cuyos contenidos, objetivos y metodología, tienen una esencia diferente, tanto de la comunicación social como de la educación. (Tabosa, 2006, p. 2)

Al momento en que la educación y la comunicación se cruzan, se está realizando los principios de la educomunicación. Por medio de esta, es posible promover la educación libre, aquella que permite que el sujeto desarrolle su conciencia y su pensamiento crítico. (Tabosa, 2006, p. 2)

Este tipo de enseñanza engloba a los medio de comunicación creando una interacción con el emisor y así aportando a una educación innovadora que llama la atención de una manera eficaz y con lleva a una educación de mejor calidad.

Un producto educomunicacional es muy completo ya que su mensaje es capaz de llegar a distintos públicos, de una forma más didáctica y hoy en día usando la interactividad como medio tecnológico e universal.

1.5.3. La Educomunicación como medio interactivo

Primeramente se definirá ¿Qué es un medio interactivo?. Según el diccionario de la RAE, el término medio se define como “Cosa que puede servir para un determinado fin”. Y la palabra interacción se define como “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.”. (Real Academia Española, 2001, 22.^a ed.) Por lo que un medio interactivo es la acción, comunicación entre dos o más personas a través de un medio, para un fin determinado. (mediosinteractivos, s.f.)

“La educomunicación es un encuentro adecuado entre la comunicación y la educación, un nuevo paradigma que quiere facilitar los procesos educativos mediante el conocimiento y la utilización de los más diversos sistemas de comunicación y significación...”; (Rivadeneira, 2011, p. 30)

La educación se ha caracterizado por la enseñanza a sus alumnos a través de clases teóricas y trabajo de libros. Si bien este método de enseñanza puede ser eficaz en la educación, la tarea de aprendizaje se puede convertir en más agradable, fácil y de mejor comprensión mediante la utilización de material gráfico como la ilustración, infografía, juegos didácticos, entre otros; que mediante la tecnología agiliza el proceso de creación del mismo.

Hoy en día, la tecnología es parte de la vida de todo ser humano. Las estrategias interactivas de aprendizaje son técnicas de educación innovadora que dan a los estudiantes la oportunidad de participar con nuevo material como una manera de enseñanza por medio de la experiencia, de esta manera procesando información y fijando sus conocimientos de una manera didáctica.

En estos tiempos cambiantes postmodernos existe una necesidad de adecuarse a nuevas metodologías pedagógicas que buscan una educación que brinde al niño y joven un aprendizaje significativo. Por otro lado requiere también, de nuevas formas de abordar la enseñanza; por lo que es importante diseñar y emplear estrategias facilitadoras para el aprendizaje.

Por ello los materiales didácticos, educomunicacionales, estimulan la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la creación de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas. Estos se convierten en recursos indispensables para favorecer estos procesos de aprendizaje.

2. Diseño: Comunicación, Educación van de la mano

2.1. Comunicación visual y Educación gráfica

Comunicación viene del latín “communis” que significa común. Cuando comunicamos hacemos algo común con alguien, es decir compartimos una idea, información, conocimiento, etc. Con otras personas mediante un código. Puede ser un lenguaje oral, escrito, gestos, acciones o movimientos. (comunicación.idoneos, S.f.) Los sentidos son instrumentos de la comunicación,

a través de ellos, el ser humano es capaz de aprender, emitir y recibir mensajes. Gracias a estos, interpretamos la realidad exterior, aunque hoy en día se interpreta de manera más eficiente mediante símbolos y señales los cuales son más visuales.

Según Bruno Munari, la comunicación visual es todo lo que ven nuestros ojos, cada imagen tienen un valor diferente dependiendo de su contexto. Este tipo de comunicación puede ser casual o intencional. (Juárez y Mazariegos, 2003, pp. 34-35) Destacando que el diseño gráfico es una forma de comunicar, toda pieza de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje.

El objetivo del diseñador en estos casos, es el diseño de situaciones comunicacionales, las cuales deben ayudar a la interacción de todos los elementos visuales entre sí. Y así llegar al público a través del mensaje. El objetivo principal del diseño en la comunicación es afectar el conocimiento, las conductas y actitudes de la gente. (Frascara, 2006, p. 31)

En cuanto a la educación gráfica, las imágenes son gran ayuda, ya que nos permiten ubicarnos fácilmente. Un recurso de este tipo tiene doble beneficio, por un lado al instructor lo organiza en el orden de exposición de los contenidos y por otro a los participantes los ayuda a prestar atención ya que están frente a una nueva técnica que diferencia un contenido de otro y facilita la comprensión. (Didactic. S.f.)

Claramente se entiende que el diseño y la comunicación tienen una estrecha relación por la cual se logra llegar al mensaje eficazmente, comprobando así que el diseño es una herramienta efectiva para la comunicación social y la educación de una manera visual que llega a la gente didácticamente, lo cual hace que el mensaje sea claro y conciso.

2.2. Métodos de diseño gráfico para comunicar y educar

En el diseño gráfico, existen varias técnicas con las cuales se puede desarrollar un material que comunique y eduque al mismo tiempo, basándose en lo gráfico que es lo que ayuda a las personas a entender textos más complejos entre otras cosas, tenemos a la imagen como representación gráfica, compuesta por un significante y un significado. (Saussure, 1985)

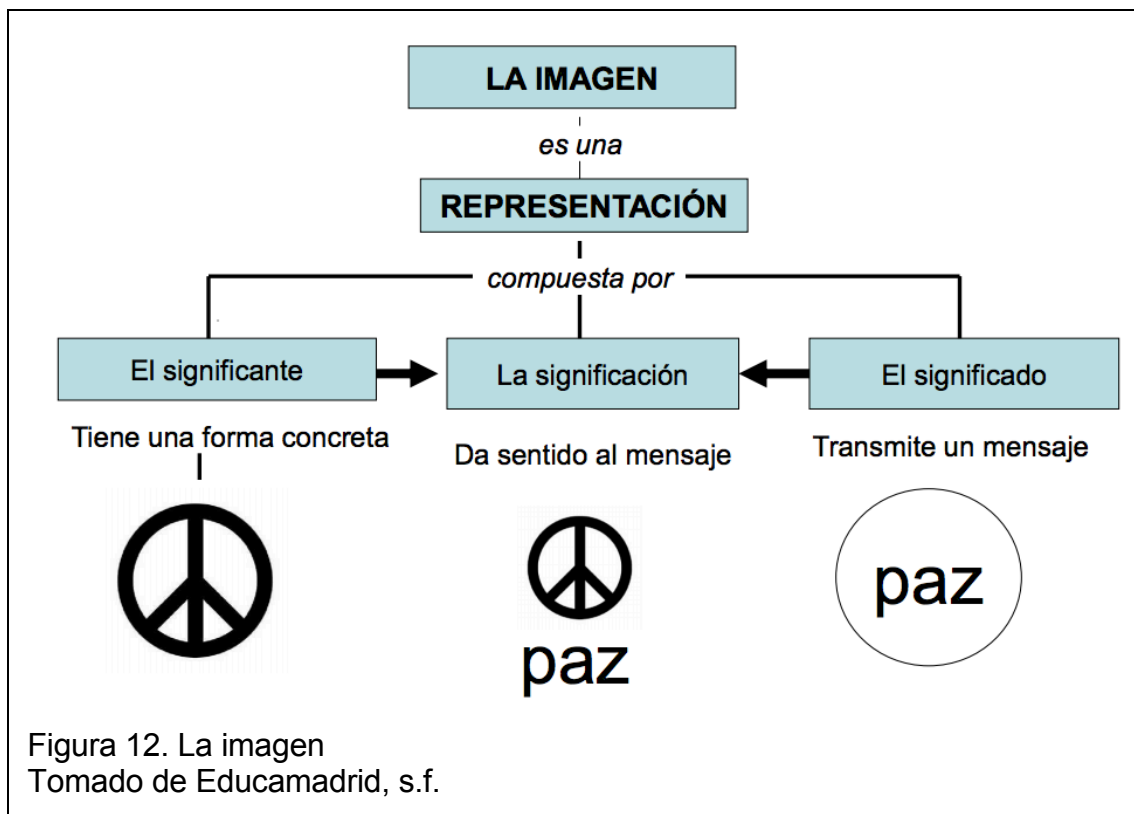
La ilustración implica imágenes creadas para diferentes usos, algunos de ellos para narrar historias, sucesos, etc. (Romero, 2011) Dependiente del material a diseñarse, se debe elegir qué tipo de ilustración se va a utilizar y con qué fin.

El diseño de información es muy importante ya que es una necesidad en nuestro medio para solucionar problemas de información. (Jiménez, 2005) Dentro de esta rama, la infografía y el diseño editorial son los tipos de diseño por los que se puede crear mayor cantidad de material educomunicacional ya que tienen contenidos claros y organizados de tal manera que la gente pueda comprender y aprender.

2.2.1. La imagen como representación gráfica

“Las imágenes responden a necesidades, simbólicas; es decir, contribuye una manera de establecer la mediación entre el hombre y el mundo: las imágenes son símbolos, pueden actuar como representantes de las cosas del mundo” (Como se cita en Vergas, (2003) p. 20)

La imagen es modelo de la realidad a través de diferentes niveles de representación o de iconicidad. Es la representación de una idea, pensamiento o cosa, formada de un significante y un significado. Ferdinand de Saussure afirma que “Lo que el signo lingüístico une no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica. La imagen acústica no es el sonido material, es la imagen sensorial.” (Saussure, 1985, p. 91)



El significante es la imagen acústica y el significado es el concepto mental que tenemos correspondiente a la imagen gráfica sensorial que se forma en nuestra mente. El conjunto del significante y el significado forma la significación la cual es la representación de la imagen. Para que haya percepción debe haber representación, es decir un vínculo con la realidad independiente de la imagen.

La teoría de Ferdinand de Saussure en relación con el signo nos dice que la relación entre significante y significado es de asociación en la construcción de procesos cognitivos. La imagen acústica asociada al significante está directamente relacionada con las representaciones a través de los sentidos y se traduce al plano de los conceptos y del significado.

2.2.1.1. Grados de iconicidad de la imagen

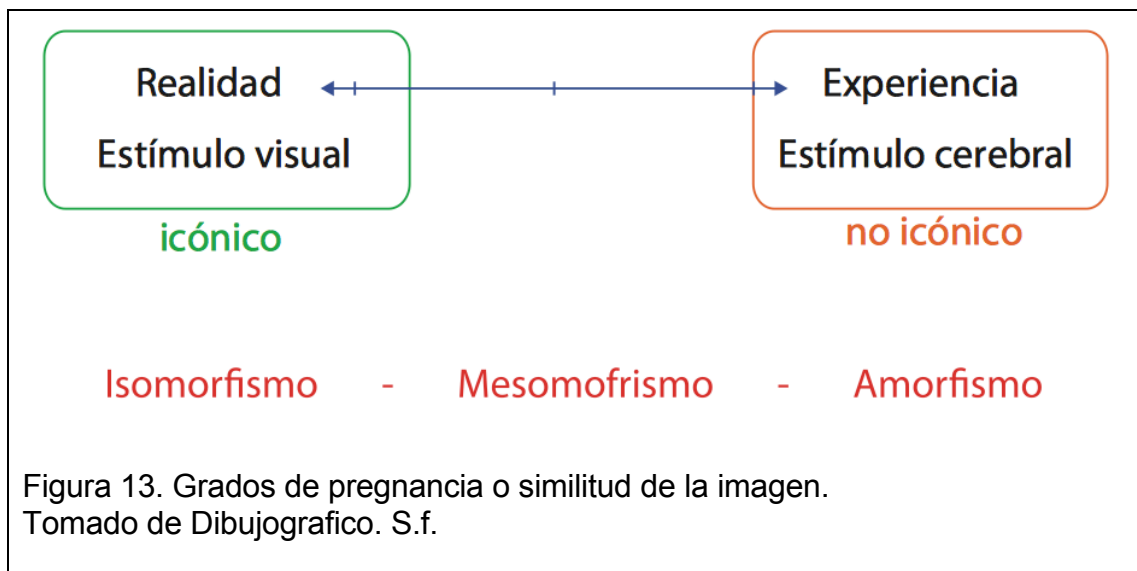
La iconicidad trata de representar, y al mismo tiempo abstraer y reducir la realidad del mundo a signos intangibles. Es el nexo entre el objeto y la realidad.

Grado de iconicidad es el nivel de realismo que tiene una imagen en relación al objeto real. Es la relación entre la realidad y la experiencia. Se representan entre grados de pregnancia o similitud. Estos grados pueden ser:

Isomorfismo: Grado alto de iconicidad. Lo más parecido a la realidad

Mesomorfismo: Valor medio de iconicidad. Representación demacrada

Amorfismo: Grado más bajo de iconicidad. Mayor abstracción. (DibujoGráfico, S.f.)



Según Justo Villafañe, la imagen tiene 11 grados de iconicidad, detallados en el siguiente cuadro.

Grado	Nivel de Realidad	Función	Ejemplo
11	La imagen en sí Imagen natural	Reconocimiento	Cualquier objeto real
10	Modelo tridimensional a escala	Descripción	Escultura
9	Imagen de registro estereoscópico	Descripción	Holograma cine 3D
8	Fotografía a color	Descripción	Foto color
7	Foto blanco/negro	Descripción	Foto b/n
6	Pintura realista	Artística	Pintura realista (Renacimiento)
5	Representación figurativa no realista	Artística	Pintura (Picasso/ Guayasamín)
4	Pictogramas	Señalética Informativa	Siluetas Pictogramas
3	Esquemas motivados	Informativa	Organigrama / Planos Mapas
2	Esquemas arbitrarios	Informativa Señalética	Señales de tránsito Símbolos
1	Representación no figurativa	Busqueda	Abstracción

Figura 14. Grados de iconicidad de la imagen.
Tomado de Villafañe, J. (2006) Introducción a la teoría de la imagen. Madrid, España: Ediciones Pirámide

Conforme se reduce el grado de iconicidad, la imagen va perdiendo su realismo y se vuelve abstracta. Este cuadro es utilizado para definir la percepción de la imagen en teoría del diseño.

2.2.2. La ilustración

En la antigüedad, los dibujos más antiguos se encuentran en las cavernas, donde los aborígenes grababan en piedras representaciones de sus actividades diarias, especialmente de la caza. (Historiadeldibujo, S.f.) En varias civilizaciones

antiguas, como la egipcia, se crearon los jeroglíficos, que eran símbolos los cuales utilizaban como su sistema de escritura. (nationalgeographic, S.f.)



Figura 15. Jeroglíficos

Tomado de Sánchez, A. (2010) Manual de traducción de jeroglíficos egipcios.

Estos eran representaciones gráficas de varios objetos y elementos de su cultura. “Los jeroglíficos, los papiros y los manuscritos ilustrados constituyen el legado más importante de los egipcios a la comunicación visual”. (Zeitler, E. 2013)

La función del ilustrador es captar la imagen y darle vida llevando a cabo la idea. El campo de la ilustración puede separarse en tres zonas.

El primer tipo de ilustraciones son las que narra la historia completa sin necesidad de título ni texto que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración.

El segundo es el que ilustra un título, o que representa una frase o cualquier mensaje escrito propuesto a acompañar el cuadro, por lo que su función en dar

mayor fuerza al mensaje. La Ilustración y la narración trabajan en conjunto. A este grupo pertenecen las ilustraciones con texto corto, letreros, tarjetas y anuncios.

El tercer tipo de ilustración es aquella en la que la narración contada por el cuadro, es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la asiste. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto. (Romero, 2011, pp. 4-5)

Posteriormente con el invento de la imprenta, la ilustración tomo fuerza al poder ser reproducida varias veces a partir de un solo original. Así mismo, la utilización de tintas o policromía, amplió inmensamente las posibilidades gráficas de los ilustradores.

En un principio las ilustraciones se limitaban a ser una ayuda gráfica para una mejor comprensión del texto de un libro determinado, con el tiempo y gracias al desarrollo tecnológico, los ilustradores fueron tomando cada vez más fuerza dentro de los productos impresos, no solo libros. La ilustración, fue ganando cabida cada vez más en la industria editorial. (Redgráficalatinoamerica, S.f.)

Es necesario tener en claro cuál va a ser la técnica de ilustración que vamos a utilizar, cuales son las necesidades, para cumplir a cabalidad con el objetivo deseado.

2.2.2.1. Géneros de la ilustración

La ilustración tiene diferentes géneros, los cuales nos permiten identificar las distintas características que poseen.

Ilustración Conceptual: son aquellas ilustraciones que no siguen un argumento, información o idea del texto, estas desarrollan su propia idea que considere el ilustrador acerca del tema.

Ilustración publicitaria: Son las que complementan o dar forma a un producto o marca comercial, estas deben tener un impacto visual eficaz e inmediato.

Ilustración narrativa: Son las que representan un argumento, relatan novelas, historias, etc. Siguen un guión literario o de tipo cinematográfico.

Ilustración científica: Esta es uno de los medios más efectivos para informar y exponer detalles que requieren un apoyo visual. La fotografía aun no ha conseguido desplazar a este campo.

Ilustración técnica: Detallan de manera gráfica mecanismos, componentes o sistemas para una mejor comprensión y aprendizaje. (Valdez, 2009)



Cada ilustración lleva un estilo diferente, en la gráfica, tipografía y en la manera que fue hecha. Es una ayuda visual para complementar un texto y mejorar su comprensión.

2.2.3. El diseño de información

Según Jorge Frascara, docente especialista en Diseño de información, afirma que la necesidad de un buen diseño de comunicación es urgente, la desnutrición mata al 25 % del mundo, el 50% de la gente no puede hacer lecturas estratégicas por lo que no pueden comprender textos que un niños de 5° grado lo haría. Evidentemente la falta de acceso a información comprensible se podría solucionar con un buen diseño de información el cual se vea como un derecho ciudadano. (Frascara, 2011)

“El diseño de información es una manera de trabajar en el diseño para la solución de problemas de información, hacia el entendimiento. Debido al poco conocimiento de la disciplina”. (Jiménez, 2005, p.13) Se debe considerar cinco puntos fundamentales que resumen lo que es y lo que ayuda a un diseño de información preciso.

El diseño de información es trabajar con datos que se pueden convertir en información primordial para el lector objetivo. Este ayuda a comunicar a través de la asimilación y aprendizaje de la información, así convirtiéndola en conocimiento. La fotografía, ilustraciones, entre otros recursos gráficos, ayudan para la presentación de información relevante para el lector.

Gracias al diseño se sistemas informativos, se optimizan recursos humanos, perceptuales-visuales, auditivos, táctiles, entre otros.

La información que se diseña se basa en una investigación previa, intención, experiencia y características propias del lector o usuario meta. (Jiménez, 2005, pp.15-16)

El diseño para la información es la habilidad y la práctica del desarrollo de la información para que la gente puede utilizarla y obtenerla con eficiencia y efectividad. Cuando los datos son complicados, una representación visual puede expresar algo complejo de manera más clara al público. (diloengrafico, s.f.)

Por lo que debe haber una investigación previa, estar al tanto de lo que trata la información, saber qué es lo que la gente necesita, para así poder dar forma a la función y poder llegar al público de una manera eficaz y eficiente a través de la comunicación visual y el diseño gráfico.

2.2.3.1. Tipos de Alfabetización en el siglo XXI

Actualmente vivimos en una sociedad donde es mejor aprender habilidades para saber buscar información, seleccionarla y utilizarla de forma eficaz, por eso Mayte Rius dice que hay 6 tipos de alfabetizaciones para dar respuesta a estas nuevas necesidades del siglo XXI:

Alfabetización lingüística: El área de la comunicación y el lenguaje es fundamental en la sociedad de la información, es imprescindible aprender a leer, a entender y a interpretar los periódicos, los telediarios, libros, sitios web, facturas, contratos, entre otros.

Alfabetización digital: Saber aprender a buscar información por internet de forma eficiente, contrastada y más allá de Google. Saber cómo y dónde buscar información, ser capaces de seleccionarla según sus objetivos y elaborarla adecuadamente para después exponerla, escribirla o aplicarla.

Alfabetización emprendedora: Aprender a aprender y saber pensar. Si la sociedad es exigente, por lo que las personas deben ser capaces de regular el propio proceso de aprendizaje y de autoevaluación.

Alfabetización socio-laboral: Saber aprender a negociar, trabajar en equipo, llegar a acuerdos, resolver conflictos y ser socialmente responsables y sensibles al contexto social.

Alfabetización ciudadana: Aprender a ser multiculturales. Acercarse a otras culturas y conocer otros valores para saber entender los problemas actuales y

trabajar con personas de otras procedencias.

Alfabetización emocional: El reto es formar personas que sepan expresar sus propias emociones, que se conozcan y tengan capacidad de autocontrol y de autorregular su comportamiento. (Rius, 2011)

El producto a realizarse utilizará la alfabetización digital, ya que la formación de ciudadanos digitales exige ir más allá, pero para desarrollar habilidades digitales no se trata de implantar una asignatura de informática, sino de integrar el uso de las herramientas digitales en cualquier aprendizaje.

2.2.3.2. Diseño editorial

“El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción”. (Ghinaglia, 2009, p. 3)

El lenguaje desde la perspectiva del diseño editorial, desarrolla tres funciones.

Cognitiva: pensamiento, aprendizaje, conocimiento.

Interactiva: relaciones sociales, negociación de significados.

Recreativa: imaginación, re significación del mundo. (Isaza, 2005)

Estas deben ser tomadas en cuenta al momento de diseñar todo tipo de material editorial. Mario Balcázar, docente especialista en diseño editorial. Nos habla sobre reglas y consejos para hacer diseño editorial:

- Lee lo que diseñas: En publicaciones cortas como revistas o folletos, leer los textos al momento de diagramar ayuda al diseñador a saber dónde cortar columnas, entender el orden en el que deben ir los elementos, para dar dinamismo y secuencia de lectura empatando los textos con la parte gráfica.

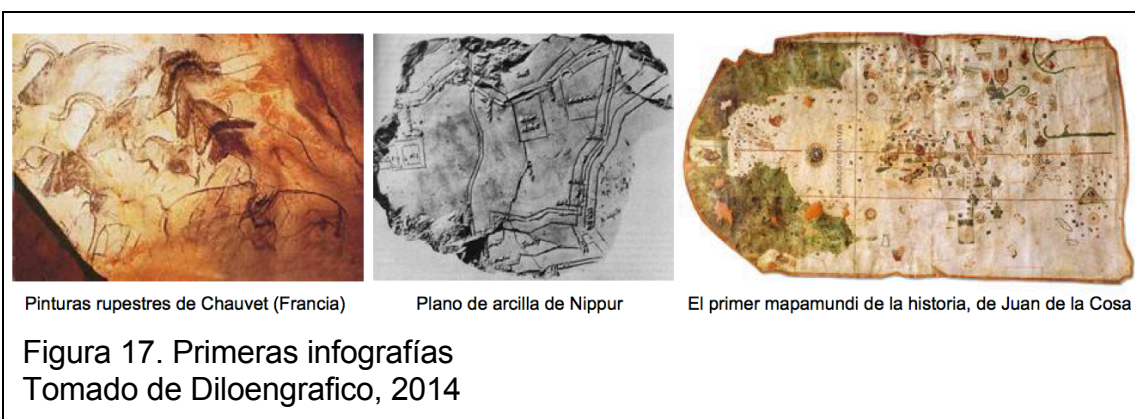
- Boceta: Es importante antes de empezar a diseñar en el ordenador, saber plasmar nuestras ideas en el papel y crear diferentes propuestas.
- Utiliza la tipografía correcta: Selecciona la tipografía adecuada de acuerdo al contexto, estilo, hacer pruebas de color con diferentes tamaños e interlineados, pero se debe tomar en cuenta que el tamaño de los caracteres varía dependiendo del tipo de fuente a utilizarse.
- Mantén un mismo estilo: Para lograr mantener un mismo estilo es importante tener claro el diseño, tipografía, formatos, mismo estilo de imágenes, espacios, entre otros. Se debe usar de 2 a 3 tipos de fuentes como máximo o usan una familia tipográfica. El estilo se debe mantener durante todo el diseño de la publicación.
- Cuida la ortografía: Leer y revisar los textos en tu diseño es primordial. No dudes en consultar con un diccionario para no cometer errores que puedan costar miles de dólares.
- Formatos, resoluciones y modos de color: Cuando se utiliza una imagen para un medio impreso, debes revisar que se encuentre en alta resolución (300 dpi) CMYK en su modo de color y preferiblemente que tenga un formato EPS.
- Jerarquizar: El diseño editorial se compone de varios niveles de lectura. Se debe jugar con textos, colores, alineaciones, imágenes y más, según su importancia en la lectura. Esto llama la atención del lector y lleva a que se lea el artículo o publicación completa.
- Asegúrate de que tu archivo tenga todos los requerimientos de imprenta: El archivo siempre debe contar con excesos, revisar que todas las imágenes tengan sus respaldos y pedir las pruebas de color que sean necesarias para asegurar que no se ha modificados colores ni otros elementos.(Balcázar, 2012)

El diseño, la diagramación, la estética y principalmente la parte conceptual, cumplen una función importante en el diseño editorial. Deben complementarse siguiendo los pasos antes mencionados para poder sacar un producto editorial de calidad.

2.2.3.3. La infografía como herramienta de diseño

Uno de los primeros antecedentes que podemos nombrar que dieron paso a la infografía moderna son:

- Las pinturas rupestres: como por ejemplo las de Chauvet. Se consideran las primeras representaciones infográficas por su carácter explicativo
- En Mesopotamia se creó el plano informativo más antiguo encontrado hasta el momento: el plano de arcilla de Nippur.
- En Grecia los estudios del cuerpo humano en dibujos.
- Los mapas anamórficos de Egipto que contenían los primeros símbolos comerciales.
- De la Edad Media se conservan diagramas de árboles genealógicos de las familias reales.
- El primer mapamundi de la historia, de Juan de la Cosa, perteneciente al año 1500 aproximadamente. (Diloengrafico, 2014)



La infografía es una pieza gráfica la cual combina imágenes y textos de una forma sintética con el fin de comunicar de manera más visual. “La gente lee los gráficos primero; algunas veces es la única cosa que leen”. (Como se cita en Manjarrez de la Vega, 2011, p.5)

El Infográfico no debe competir con el artículo, deben tener la misma importancia ya que es una ayuda gráfica para la comprensión del texto. Este debe responder

a las preguntas: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Cómo? y ¿Por Quién? (Manjarrez de la Vega, 2011, p.6) Según Valero, hay ciertas características que ayudan a crear una infografía de la manera correcta.

- Dar significado a la información completa e independiente.
- Proporcionar información actual suficiente.
- Comprender el acontecimiento.
- Contener elementos icónicos precisos
- Realizar una síntesis clara de la información escrita.
- Tener sensación estética. No imprescindible.
- No erratas o faltas de concordancia. (Valero, 2000)

De estas se desarrollan tres puntos importantes que no deben faltar en una infografía:

Utilidad: Funcionalidad, grado de significación, explicación de circunstancias y detalles de un acontecimiento de manera que se destaque lo más importante.

Visualidad: No se debe confundir lo visual con la visualidad. El primero es el medio y el segundo es el efecto que produce la vista y ésta se desarrolla con la experiencia. “La visualidad es la habilidad de tomar palabras, números, hechos y convertirlos en una pieza de presentación que permita al lector ver los hechos en lugar de leerlos”. (Como se cita en Valero, 2000) Dentro de la visualidad en una infografía, se debe tomar en cuenta la iconicidad, estética, comprensión, tipografía y tamaños adecuados.

Concordancia: En una infografía deben haber reglas y elementos coherentes con la sintaxis, el idioma y el correcto uso de la ortografía. A esto se lo llama concordancia. (Valero, 2000)

La infografía forma parte del diseño de información y es importante para un mejor desarrollo en el continuo aprendizaje tomando en cuenta que una

información bien organizada y explicada llega más a las personas y más si es más gráfica.

2.2.3.3.1. Tipos de infografía

Hay diferentes clases de infografías las cuales tienen un uso diferente pero la misma finalidad.

Diagramas infográficos: se componen de gráficos de barras, lineales, pie y tablas, estos ordenan datos estadísticos, numéricos, descriptivos, entre otros, a manera de comparación a través del tiempo o evolución.

Info-Mapa: Muestra una ubicación utilizando un mapa y pictogramas especificados con una leyenda.

Infográfico de primer nivel: El texto permanece fuera de los gráficos que conforman la ilustración.

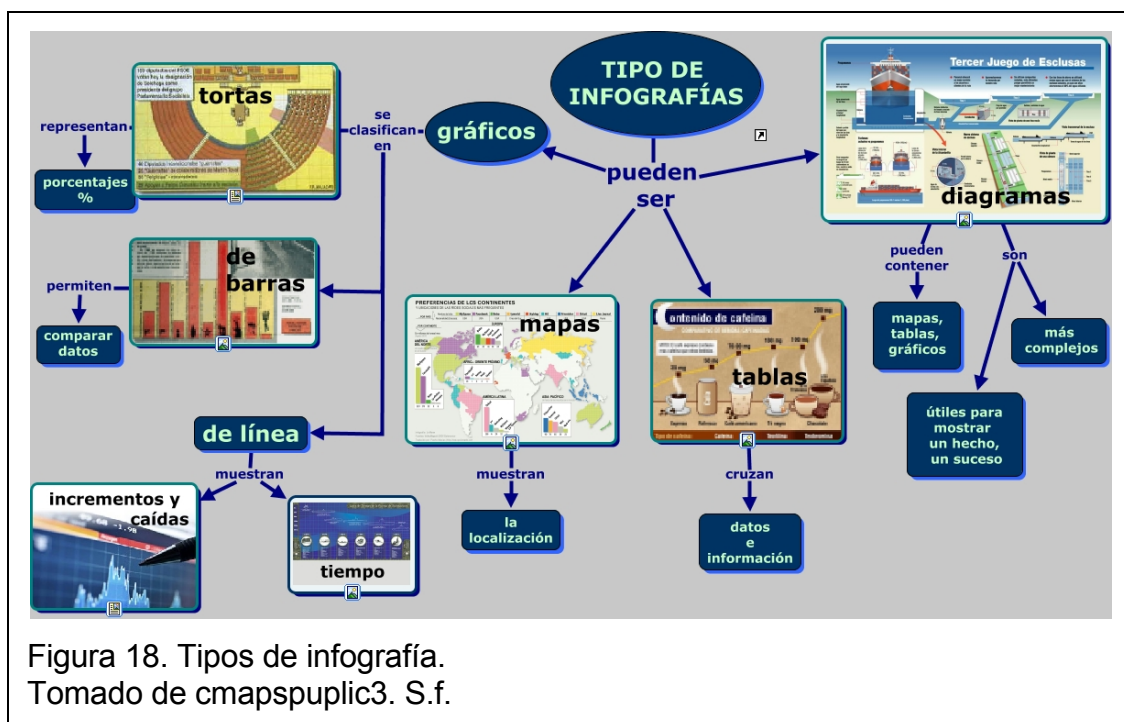
Infográfico de segundo nivel: El texto se integra con las ilustraciones.

Infográfico mixto: combina varios tipos de gráficos.

Infográfico de secuencia espacio-temporal: Visualizan el desarrollo de un acontecimiento que transcurre en el tiempo.

Línea del tiempo: Representación visual de la información y de los acontecimientos que suceden en un periodo de tiempo.

Megagráficos: Estos “mega-cuadros” pretenden resumir un conjunto de información acerca de una secuencia histórica, un proceso o una situación dada. (Valero, 2000)



Cada una de estas infografías cumple con la función de informar de manera gráfica, datos, hechos, acontecimientos, noticias, entre otros. Siempre tomando en cuenta que sin contenido no hay forma, por lo que debe haber primero un concepto de lo que se va a hacer antes de diseñar.

3. Diseño, Comunicación e Interactividad

3.1. ¿Qué es la interactividad?

El origen del término está vinculado con la aparición de la telemática y la informática (Como se cita en Rost, A. 2004. p.2) según esto, es la completa relación entre humano máquina. El concepto es válido desde otros puntos de vista ya que también existe una interactividad entre individuos y productos. (Rost, 2004)

“La interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)”. (Rost, 2004)

Esta disciplina está asociada a las telecomunicaciones, informática y a los medios de comunicación. Por lo que se vincula a la digitalización de contenidos en los nuevos medios. Gracias a esto, se han creado canales de comunicación mucho más efectivos que ayudan al aprendizaje y enseñanza en todo tipo de público.

3.1.1. El Actionscript como método interactivo

Uno de los métodos que se utiliza para hacer un medio interactivo es el Actionscript. Este es un lenguaje de programación enfocado a objetos, originalmente diseñado para Flash, para dar dinamismo a las animaciones y dispone de tres versiones.

Este lenguaje se utiliza para diseñar juegos, infografías digitales, animaciones, entre otros. El Actionscript usa comandos para comunicarse con los objetos, que pueden ser formas, imágenes, textos, etc. Para que estos cumplan una función específica. (scenebeta, s.f.)

El actionscript 3.0 es la última versión que sacó Adobe Flash CS5, implementando nuevas herramientas, para la animación de personajes, estos códigos ayudan a tener más opciones al momento de crear un espacio interactivo al crear juegos , infografías animadas entre otros materiales que ayudan a un mejor aprendizaje.

3.2. La multimedia

(...) “El término multimedia es utilizado por la UNESCO en 1998, no como un sustantivo sino como adjetivo de la palabra capacidad, así hace referencia a la capacidad multimedia que tiene un ordenador .” (Ecured, s.f.) (...)

Multimedia es un término aplicable a cualquier objeto que combine diferentes tipos de contenidos como texto, sonido, imágenes, animaciones y videos, para comunicar, educar y entretener al usuario. (Flores, 2011)

Esta disciplina, estimula a los sentidos para ampliar la capacidad de comprensión y aprendizaje del usuario, haciéndolo interactivo e innovador.

(Polo, 2013)

Muchos de los nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje y comunicación son basados en la multimedia, que incentivan al usuario a interactuar con el material haciéndolo didáctico y amigable para todos los públicos.

3.2.1. La multimedia en la comunicación

La multimedia abarca textos, sonidos, gráficos, iconos, videos, imágenes estáticas y dinámicas, la combinación de estos elementos llevan a la creación de un producto con finalidad educomunicacional.

Facilitan la comprensión ya que las personas recuerdan la información usando palabras o frases sencillas, imágenes para interpretar conceptos complejos, gráficos para describir datos y esquemas o fotografías para resumir grandes textos. (Estebanell, 2002, pp. 25-29)

La comunicación ha mejorado gracias a la integración de estos elementos multimedia en la manera de crear contenidos mucho más didácticos y comprensibles en la última década. Los contenidos, ahora digitales han ganado aceptación en el público de todas las edades, integrándolos cada vez más al mundo tecnológico el cual parte del Internet como nuevo medio de educomunicación.

3.2.2. Multimedia educativa e informativa

“La multimedia educativa son todos los materiales didácticos que orientan y regulan el proceso de aprendizaje, mediante la combinación de texto, color, gráficos, animaciones, videos, imágenes y sonidos en un mismo entorno” . (Ecured, s.f.)

Este medio ha llegado a acoplarse bien en las aulas de clase y también en lugares públicos donde la gente, mira, escucha y aprende.

En cuanto a la multimedia informativa, tiene como objetivo crear contenidos utilizando el diseño de información como principal característica, sin dejar de lado la parte interactiva. Dentro de ésta clasificación se crean productos pedagógicos para todo público como:

- Libros, guías o cuentos: no necesariamente tienen una estructura lineal de lectura.
- Enciclopedias y diccionarios: diseño de terminología mediante imágenes, gráficos y/o animaciones.
- Infografías: formatos gráficos explicativos.

La creación de libros, guías, enciclopedias, infografías, permite el desarrollo educativo e informativo para diseñar el material educomunicacional que ayuda a madres e hijos a aprender sobre la correcta alimentación y nutrición.

3.3. La animación 2D

La animación 2D más conocida como animación clásica, se realiza dibujando 24 cuadros en el lapso de un segundo. A inicios del siglo XX, a finales de los años treinta, Disney creó su primer largometraje. *Blanca Nieves y los siete enanitos*. Fue un arduo trabajo ya que en este tiempo no había la tecnología y se realizaron a mano. (Iglesias, 2009, p.45)

Según Domingo Perandrés, los principios de la animación 2d son los siguientes:

Aplastamiento y extensión: es la distorsión de la forma durante una acción definida por su masa y la velocidad a la que va.

Temporización: separación de acciones para definir poses, gestos, etc. cuadro a cuadro.

Anticipación: preparar la pose previa a la acción

Escenificación: presentar una idea clara mediante gráficos

Completar y solapar: la finalización de una acción y la relación que tiene con la siguiente.

Acción directa y acción pose a pose: dibujar la escena completa o por separado cada movimiento.

Lento al llegar lento al salir: al comenzar un movimiento o acción debe ser lento e ir incrementando su velocidad según se necesite, al igual al terminar la acción disminuir la velocidad gradualmente.

Arcos: seguir trayectorias circulares para obtener movimientos naturales.

Exageración: acentuación de la acción principal aumentando o disminuyendo tamaños proporciones cromática etc. Para llamar la atención. (Perandrés, 2008)

La animación 2D es una técnica que consiste en crear imágenes en movimiento. Incluye también la creación de dibujos en 2 dimensiones. Para hacer este tipo de animaciones se debe tener conocimientos previos de dibujo e ilustración, composición y cromática del color.

3.3.1. Ilustración para animación

“Al crear un personaje, el concepto debe ser claro, para ilustrarlo cada detalle es importante ya que son los que van a hacer que el personaje tome vida”. (Ulloa, 2014)

Al momento de ilustrar, para dar movimiento reales, hay que distribuir las partes del cuerpo en diferentes piezas para poder manejarlas y darle un movimiento diferente a cada una si es necesario. (Salvador, 2011)

Cada pieza debe encajar perfectamente en el objeto, y al momento de animar no puede haber desencajes entre ellas ya que cada movimiento debe verse real y debe tener un ciclo de continuidad especialmente en movimientos como una caminata. (Ulloa, 2014)



Figura 19. Ilustración de personaje y sus piezas.
Tomado de Salvador, 2011.

En cuanto a los fondos, debe distribuirse en fondos estáticos y fondos que tienen movimiento, estos deben mantener la continuidad en el estilo del dibujo. Los fondos siempre van en una capa atrás de todos los elementos. (Perandrés, 2008)

3.3.1.1. Diseño de personajes

Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) El portavoz de una campaña es utilizado como un canal de divulgación de información. Existen diferentes tipos como personajes famosos, mascotas, personajes ficticios y los mismos portavoces, que pueden cumplir con funciones similares pero son diferentes. (OMPI, 2014)

En el caso de los portavoces, al momento de elegirlo se debe considerar tres aspectos.

- Debe ser atractivo al público
- Debe dominar la información para transmitir confianza
- Debe atraer a la prensa, ser un buen orador.

Este debe cumplir con todas las expectativas, participando en la mayoría de actividades para darse a conocer y sea útil su contribución en la campaña.

En cuanto a las mascotas y personajes ficticios, “Pueden crearse expresamente para la campaña de divulgación un personaje de dibujos animados que se adecue a la perfección al mensaje pensado para atraer al público. A diferencia del portavoz, estos personajes se hallan por completo bajo la autoridad del jefe de la campaña, además, presentan la ventaja de que son exclusivos de la campaña” (OMPI, 2014)

El uso de personajes famosos como portavoces hace que debido a que el público los reconoce al instante, se multiplica el mensaje que se busca difundir. (OMPI, 2014)

Según Sáenz, para diseñar un personaje se deben tomar en cuenta tres dimensiones que determinan características básicas que ayudan a su creación.

- Física: edad, sexo, contextura.
- Sociológica: condición social, quienes son sus padres, que come, ocupación, educación, nacionalidad, etc.
- Psicológica: personalidad, cualidades

Debe haber una necesidad por la cual debe existir el personaje, en este caso contar una historia, realizar acciones y principalmente ser una influencia positiva en el público para cumplir con su objetivo. (Sáenz, 2014)

El personaje a diseñarse debe asemejarse a un ser humano real y tomar las características que los representa correspondientemente. Dichos personajes deben cumplir la función de ser portavoces y cumplir con el objetivo educomunicativo.

3.3.1.2. Gestos y poses

Los elementos básicos que determinan a la expresión corporal son el cuerpo, las emociones y gestos.

“El cuerpo: Es un instrumento expresivo porque es fuente de información sobre los estados de ánimo, tanto para quien expresa como para quien observa la expresión.”

“Las emociones: La manifestación de la emoción a través de los gestos.

“El gesto: es un lenguaje. En efecto, no sólo sirve para captar el mundo que nos rodea y establecer cierto contacto con los objetos, sino que comunica a los demás nuestra intención.” (Lago, 2012, Pp.10-11)

Según la función, los gestos se clasifican en:

Gestos expresivos: transmiten emociones y sentimiento.

Gestos apelativos: se utilizan para llamar la atención de otra persona

Gestos significativos: son los que se ponen en marcha cuando queremos modificar una acción. (Lago, 2012, p.11)

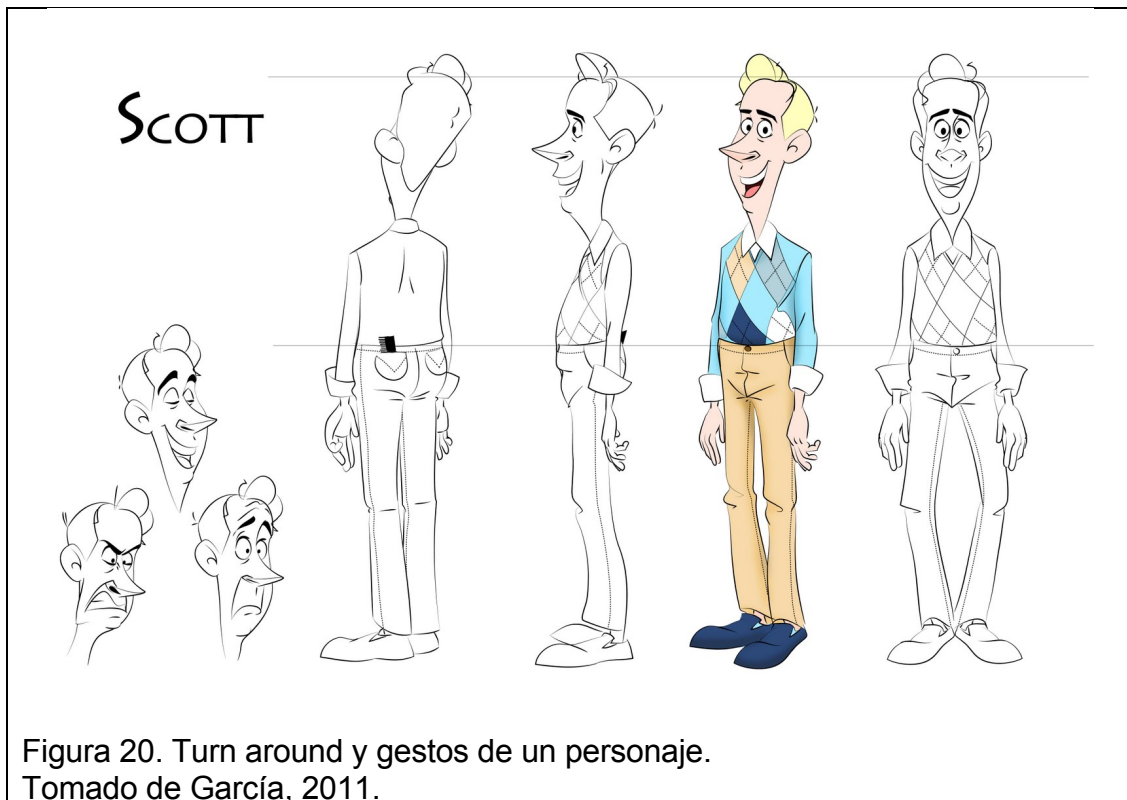


Figura 20. Turn around y gestos de un personaje.
Tomado de García, 2011.

El lenguaje no verbal ayuda a los niños en la etapa de educación infantil a desarrollar sentimientos y emociones. En el diseño de personajes, los gestos y poses que toma el personaje definirán su estado de ánimo, la acción que está realizando o lo que quiere dar a entender. Es muy importante definir este lenguaje no verbal para dar vida al personaje.

3.3.1.3. Tipologías mundiales

Desde hace un siglo, comenzó la utilización de mascotas como forma de presentar instituciones, marcas o personas. Un claro ejemplo son los personajes creados para los mundiales de fútbol, las olimpiadas, etc. (tentulogo. S.f.)



Son personajes reconocidos a nivel mundial y siempre recordados durante muchos años por niños y adultos aficionados al fútbol.

A finales del 2013, Michelle Obama lanzó una campaña en contra de la obesidad infantil, encabezado por los personajes del programa infantil Plaza Sésamo. El objetivo de la iniciativa es promocionar el consumo de frutas y verduras entre los niños. Esta fue apoyada por la empresa responsable del programa infantil Sesame Workshop, y Produce Marketing Association (PMA). (Eluniversal S.f.)

Tomando como referencia a otras campañas comunicacionales exitosas, UNICEF sacó una campaña en 1994 con respecto a la vacunación. Esta utilizó un personaje emblemático, que se llamó Máximo, que tenía como impulsar una comunicación que informe e involucre a la población para erradicar el sarampión.

La campaña utilizó la animación, que en 1994 no se había explotado del todo y como consecuencia tuvo resultados positivos en la reacción de la población.

La campaña empezó en Ecuador, pero inmediatamente fue extendida a los países de la región y luego a toda América Latina. (Explored,s.f.)

3.3.2. Guion para animación

En el proceso de producción el primer paso es el guion. Los guiones para animación deben evitar diálogos complejos, la acción del personaje debe transmitir en forma y tiempo el mensaje a modo de mímica. (Perandrés, 2008)

Hay dos tipos de guiones, varían en su complejidad de producción y narrativa.

Guión literario: es un escrito que contiene el diálogo y todas sus indicaciones para su puesta en escena (tecnicadecomunicaciónaudiovisual, s.f.).

Para Lezama, “El guión literario cumple la función de determinar la idea central desglosando el texto en episodios y diálogos”. Es decir el guion literario consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos en específico. (como se cita en Aguilera, Martínez, 2014)

Este guion consta de tres partes.

- **Encabezado:** es la información de donde pasa la acción. Tiene tres partes. Se escribe en mayúsculas.

1. Indica si la acción ocurre en lugares interiores (INT) o exteriores (EXT).

2. Lugar concreto, ej.: PARQUE LA CAROLINA

3. Indica la hora del día (DÍA-NOCHE-TARDE-AMANECER, etc.)

Ejemplo:

INT. COCINA DE LA CASA DE LUIS. DÍA

Figura 22. Ejemplo de encabezado de guion literario.
Tomado de Tallerdeescritores. (s.f.)

- **Descripción de la acción:** la acción debe estar redactada clara y concisamente. Se utiliza verbos en presente. Los nombre de los

personajes van en mayúsculas la primera vez que aparezcan, y por último las descripciones de los sonidos.

Ejemplo:

INT. COCINA DE LA CASA DE LUIS. DÍA
 LUIS está cocinando fideos. Coge uno y lo prueba. Suena el TIMBRE DE LA PUERTA
 LUIS
 ¡Alberto! ¡Será tu hermano!

Figura 23. Ejemplo de descripción de acción de guion literario. Tomado de Tallerdeescritores. (s.f.)

- Diálogos: cada párrafo debe comenzar con el nombre del personaje que habla (en mayúsculas).

Ejemplo:

INT. PISO DE LUIS Y ALBERTO / COMEDOR. TARDE
 LUIS, que viene de la calle, acaba de entrar en la comedor. ALBERTO está enfrascado en sus experimentos.
 LUIS: Alberto, este viernes hay que pagar el alquiler. Cuando puedas me das el dinero. ALBERTO (sin girarse): Está ahí, en la mesa.
 LUIS se acerca a la mesita y coge unos billetes. Se queda mirando a ALBERTO, que está inclinado sobre algo. LUIS se acerca. Lo que está haciendo ALBERTO es aspirar cocaína.
 LUIS: ¿Pero qué estás haciendo, tío? ALBERTO: Pues aspirar cocaína. Me la ha conseguido mi primo. La cocaína, entre otros efectos, potencia el raciocinio. Me ayudará en mis experimentos. LUIS: Tío, tu verás lo que haces. Voy a estar estudiando, espero que no te dé por cantar.

Figura 24. Ejemplo de diálogos de guión literario. Tomado de Tallerdeescritores. (s.f.)

Formato:

- tipografía Courier 12 pts.
- Interlineado de 1.5
- Margen de 4 cm a las izquierda y 3 cm a la derecha
- Alineación a la izquierda. (Tallerdeescritores. s.f.)

Guion técnico: es un documento de producción que tiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que el producto audiovisual requiere.

Este está organizado por secuencias y planos, incluye especificaciones técnicas como encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etc. (tecnicadecomunicaciónaudiovisual, s.f.)

Sus elementos son los siguientes:

- Secuencia: Es el conjunto de escenas que representan una misma idea o narración
- Escena: Es cada una de las partes en que se divide el acto, están presentes los mismos personajes. (DRAE, 2014)
- Plano: Número de plano dentro de la escena.
- Video o imagen: Se narra la descripción de la acción que se va a animar y en que plano está.
- Audio: Se definen el sonido y las locuciones o textos, se especifica cuando es una voz en off, sonidos de ambiente o soundtracks que acompañan a la animación.
- Tiempo: Duración de la locución sincronizada con la animación. (uv. S.f.)

Secuencia 1		AULA DE CLASES. INT. DÍA			
Esc.	Plano	Imagen / Video	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
1	1	Plano general, grabando a los dos alumnos sentados en sillas en actitud desenfadada y parte del fondo de la clase. Ligero zoom que se aproxima a los personajes	Música de fondo que desciende suavemente		3"
	2	Plano medio, se ve a los dos personajes dirigiéndose hacia la cámara lentamente	Música de fondo suave	PERSONAJE 1 Hola estamos aquí en la <u>UVM</u> , estudiando el lenguaje publicitario PERSONAJE 2 Llevamos unas semanas analizando anuncios y ha llegado la hora de hacer nuestras propias creaciones publicitarias.	18"

Figura 25. Guion técnico
Tomado de docstoc. s.f.

3.3.2.1. Textos y sonido en una animación

En una animación debe haber una perfecta sincronización entre imágenes y sonido, especialmente en el lip sync del personaje con la locución. En animación es mucho más fácil sincronizar las imágenes al sonido. La música debe marcar varios ritmos dependiendo de la trama, punto de giro, clímax, de la narración o historia. (Perandrés, 2008)

“Los personajes se deben expresar en sus propios términos y usando un vocabulario muy personal. Tengamos en cuenta que no es necesario un extenso discurso para expresar una simple idea. Muchas veces las verdaderas cosas, las realmente importantes, nunca son dichas, habrá que saber leerlas entre líneas.” (produccionultimedia. S.f.)

En cuanto a la narración, antes de realizar en material audiovisual, se escribe el texto del narrador. Hay que dividir el texto en tantos fragmentos como se desea. Es importante su brevedad: la animación debe incluir silencios que ayuden a resaltar las imágenes. La narración no debe contar lo que se ve en la animación, sino aportar información y explicar lo que se va a ver. (jhonurbano. S.f.)

El texto, locuciones y sonidos en una animación son muy importantes ya que son los elementos que dan vida y contenido a las acciones que se están realizando. El sonido permite seguir la acción o movimiento dándole ritmo y continuidad. Los

textos sirven de ayuda visual para recordar cosas importantes que el público necesita saber. Una voz en off ayuda a explicar o relatar lo que está ocurriendo.

No siempre es necesario tener un personaje cuando se narra un momento o se explica algún contenido. Por lo que concluimos que estos elementos tienen una función muy importante dentro de una animación porque dan dinamismo y permiten una mejor comprensión. Un material educomunicación depende de estos elementos para cumplir algunas de sus funciones principales.

3.3.2.2. Storyboard

Dentro de la animación convencional se debe crear un Storyboard, el cual es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia para organizar y entender la historia o información, antes de ser filmada o animada.

Este tiene como objetivo ordenar cronológicamente la narración de los hechos y planos a utilizarse, se basa en el guión ya creado.

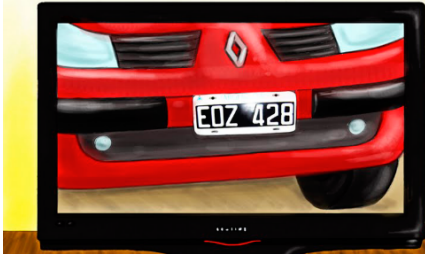




(tecnicadecomunicaciónaudiovisual, s.f.)

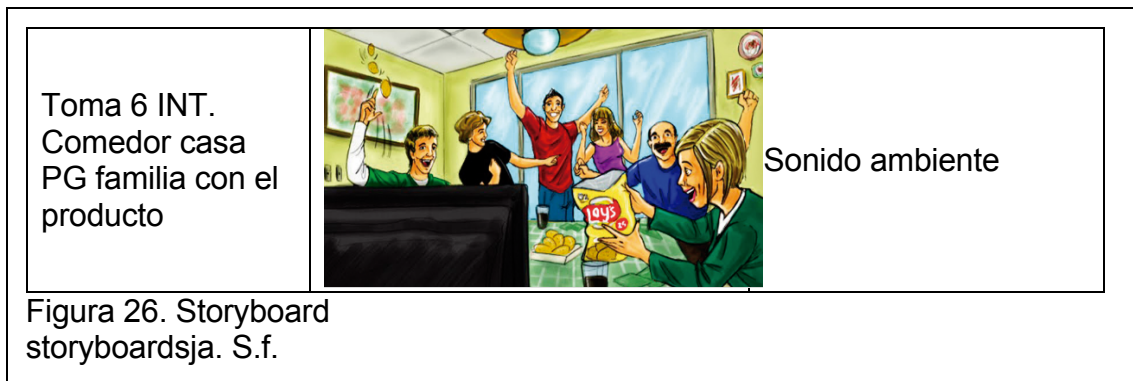
Los elementos que un Storyboard debe contener son:

- **Imagen/video:** se especifica el número de toma, si es en el interior o exterior, la locación, el plano y el objeto, lugar o persona que se visualiza en dicho plano.
- **La visualización:** se detalla mediante un dibujo como quedaría la toma
- **Audio:** Se define en general el sonido que tendrá la toma, sea de música o locución, debe especificarse si es una locución en Off. (storyboardsja. S.f.)

El uso del Storyboard es una ayuda visual para el diseño y creación de una animación bien estructurada. Nos permite tener claro en qué momento van a suceder las diferentes acciones, cuales son los planos que se va a utilizar y los diálogos. También es una ayuda en el momento de la postproducción.

Los planos de acción deben tener una intención clara como apoyo a la narración y así crear una función psicológica al espectador.

Imagen / video	Visualización	Audio
Toma 1 INT. Sala PP televisión		Sonido televisión encendida, Loc Off
Toma 2 INT. Sala PG chicos viendo televisión		Sonido ambiente, chicos gritando
Toma 3 INT. Supermercado PM mujer en la caja del supermercado		Sonido ambiente, dialogo
Toma 4 INT. Supermercado PM mujer promocionando el producto		Sonido ambiente, Locución
Toma 5 INT. Supermercado PP producto		Sonido ambiente, Loc Off



3.4. Internet y Redes Sociales

Podemos definir al Internet como una red de redes de computadoras en todo el mundo, que al estilo de una autopista comparte información y recursos, esto lo hacemos posible por medio de Web sites o sitios Web a través de softwares. (enticconfio, s.f.)

Sin duda el Internet es el invento más importante del siglo XX, que surge en 1969 por un proyecto militar en E.E.U.U. llamado ARPANET. Que se basaba en el intento de conectar esta red con otras mediante enlaces satelitales, radio y cableado. (Montás, 2008)

Este invento a cambiado al mundo entero innovando la manera de acceder a la información de manera inmediata desde cualquier parte del planeta.

“Cuando hablamos de red social online, estamos refiriéndonos a sitios Web que nos permiten establecer algún tipo de relación social en línea con otras personas a nivel mundial, haciéndonos partícipes de una estructura social en pro de un objetivo común acordado a través de participaciones y colaboraciones mutuas.” (Rodríguez, 2008, p. 2)

El internet es una herramienta que crea una red que permite socializar entre personas de diferentes lugares sin la necesidad de estar uno a lado del otro, tiene elementos que sirven de gran ayuda para los usuarios.

Las Redes Sociales se han transformado en los últimos años, en un medio de comunicación para acortar distancias en el mundo, permitiéndonos expresarnos libremente y haciendo que la información esté al alcance de todos. (Álvarez, 2011, p. 2)

Hoy en día las Redes Sociales se han convertido en uno de los medios de comunicación masivos más importantes en las últimas décadas, ya que la gente acude a estos para informarse, aprender y comunicarse de una manera innovadora, interactiva y rápida. Es una herramienta muy útil como parte de un producto educativo.

3.4.1. El internet como herramienta de diseño

El Internet ha impactado al diseño gráfico y a otras industrias, convirtiéndose en una herramienta muy útil. Ya que hoy en día un diseñador puede usar recursos muchas veces gratuitos de manera instantánea, gracias a los bancos de imágenes, vectores, música, y otras herramientas útiles para realizar cualquier tipo de diseño.

La Web nos proporciona espacios de almacenamiento, bancos de imágenes, tipografías, etc. Y más que nada nos ayuda a difundir información alrededor del mundo en tiempo real. (Mcelwee, 2014)

“El diseño en Internet, tanto a nivel de Webs como de documentos finales, está suponiendo un nuevo espacio creativo para muchos profesionales. El diseño de productos en la red, sin embargo, requiere métodos y conocimientos que, en algunos aspectos, difieren de las formas de trabajo habituales. La necesidad -o no- de conocer los lenguajes de programación,[...] el rol que juegan las herramientas se convierten en campo de batalla de profesionales, equipos de trabajo y sector industrial.” (Freixa, 2001)

La Web es un espacio muy amplio donde cualquier persona puede publicar información de todo tipo, en cuanto a un profesional, muchas veces este es su

espacio de trabajo, mientras que para otros, es un espacio de diversión, información, etc. El diseño cumple un papel muy importante dentro de la Web, visualmente es una ayuda para un mejor entendimiento y más que nada, el diseño de información ha abierto muchas puertas gracias a su facilidad de lectura y comunicación

Es imprescindible saber el tipo de público que visita los sitios Web, por esto es importante realizar un diseño universal en el cual esté garantizado que todos los usuarios tengan igualdad de acceso al contenido expuesto. (Washington. S.f.)

La gente no depende solo de las redes sociales, se debe crear un modelo de enseñanza-comunicación en el que el principal medio sea el Internet. (Soria y Castillo, 2011)

Hoy en día, la educomunicación cumple una función muy importante en la Web ya que es conocida “ como una herramienta idónea para el autoconocimiento y desarrollo de las personas y desde ahí, para el desarrollo de las sociedades”. (Asociación de Educomunicadores, 2014)

El Internet funciona como una herramienta útil para el diseño gráfico, gracias a la facilidad de comunicación que existe entre sus usuarios, sus recursos como imágenes, vectores, música, videos, códigos y aplicaciones que ayudan a que el diseño se maneje adecuadamente y se pueda crear un material educomunicacional efectivo en la Web.

3.4.2. El diseño de un sitio Web

“El diseño Web va más allá del diseño gráfico, al influir en él multitud de factores que limitan las posibilidades del diseño, pero también otros que añaden interactividad y funcionalidades a una página Web que no tiene un cartel, folleto o revista”. (Moreno, 2003)

Hay una clasificación de sitios Web, dependiendo de su propósito, nivel de complejidad o características.

Estático: sitios realizados en HTML, diseñado para brindar información, esta puede ser combinada de texto, imágenes y sonido.

Dinámico: sitio diseñado en lenguaje de programación PHP, ASP y JSD. Se los puede combinar también con HTML. Se usa bases de datos para gestionar contenido.

La diferencia entre estos dos tipos de sitios Web, es que en un sitio estático, no se solicita información al usuario, puede navegar por las diferentes pantallas accediendo a la información presentada. Mientras que un sitio Web dinámico, muchas veces requiere registrarse o iniciar sesión para poder acceder a información del sitio o personal ya que usa bases de datos que botan una respuesta inmediata a lo solicitado.

Personales: Sitios Web personales pueden contener cualquier tipo de información y suelen ser administrados por su propietario, este puede elegir cualquier contenido para publicarlo en línea.

Un sitio Web personal no contiene información de empresas, al contrario es un espacio donde jóvenes, profesionales, artistas, dan a conocer su trabajo, sus portafolios, datos personales, actividades que realizan. Este tipo de sitios Web son estáticos.

Corporativos: son sitios informativos de empresas o compañías que brindan información de sus servicios.

Estos sitios brindan información de empresas, necesaria para contacto, servicios, entre otros datos que ayuden a posicionarla. Estos pueden ser estático o dinámicos. Depende de lo que la empresa requiera.

Portales: sitios diseñados para la participación del público en foros, chats, debates, entre otros.

Un portal es un sitio abierto e interactivo que se maneja directamente con los usuarios creando un espacio donde se puede recibir una respuesta inmediata a cualquier tipo de información publicada por uno mismo u otros usuarios a manera de conversación, debate, chat, etc. Como por ejemplo Amazon.

Informativos: este tipo de sitios tienen como finalidad presentar información de distintas temáticas, interés público, etc. Usualmente su dirección URL termina en .edu, .gob, representan a instituciones educativas, gubernamentales, etc.

Un sitio informativo posee contenido explicativo e informativos sobre algún proyecto, noticias, siempre esta actualizándose.

Interactivos: estos sitios manejan una interacción con el usuario. Hay comunicación de ida y vuelta.(Garcia, 2009)

Un sitio interactivo tiene una interfaz mucho más amigable y didáctica, utiliza aplicaciones flash u otras herramientas que permiten la interacción directa con el usuario, este es también considerado un sitio Web dinámico.

Según lo mencionado anteriormente se puede ver que existen varios tipos de sitios Web, en la actualidad la gente suele diseñar estos de manera mixta, donde puede encontrar algo personal, informativo e interactivo en un mismo sitio, al igual que la Web de una empresa puede tener un chat de servicio al cliente y videos informativos para sus usuarios.

Para esto, deben considerarse ciertas características que un sitio Web eficiente debe tener:

- Titular: debe ser llamativo, claro y simple.
- Imágenes de soporte: usadas como ayuda visual. Deben ser optimizadas para Web
- Contenido: información necesaria, suscripciones, artículos de interés.

- Recursos: Folletos, guías, infografías descargables.
- Barra de navegación: botones
- Arquitectura de la información: diagrama de organización de elementos.
- Facilidad de navegación: poder encontrar en donde está la información requerida
- Apariencia: diseño de interfaz gráfica simple y funcional. Usar una paleta de colores de acuerdo al estilo gráfico predeterminado.
- Interactividad: interacción con el usuario.
- Información de contacto: direcciones, teléfonos, formulario de sugerencias.
- Mapa del sitio: ayuda a saber la estructura y organización del sitio. (accionmk, s.f.)
- Redes Sociales: tener vínculos a Redes Sociales.

“La Web es un medio audiovisual interactivo y selectivo para localizar, enviar y recibir información de diversos tipos, que puede llegar a una gran parte del mercado potencial”. (Luzardo, 2009)

El diseño de un sitio debe ser completo y funcional, todo tipo de público debe ser capaz de manejarlo fácilmente sin aburrirlo, debe atraer a los visitantes para que se queden o regresen.

Dentro de las mas eficientes estrategias de Marketing Web, esta el sitio Web, como material educacional cumple las funciones de informar, educar y comunicar de manera clara y sencilla a los diferentes usuarios.

3.4.3. El diseño y la comunicación en las Redes Sociales

El diseño es un complemento para una comunicación efectiva, a través del diseño puede crearse información para ser publicada en las redes sociales.

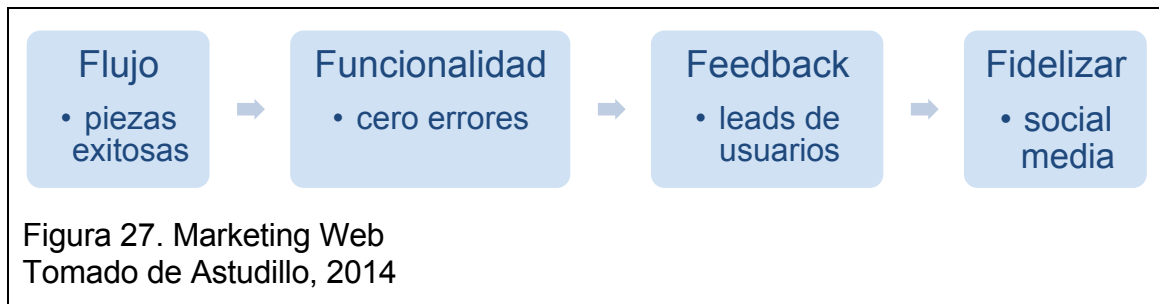
Esta estrategia llamada Marketing Web, basándonos en lo que hoy es la Web 2.0, es un fenómeno social que revolucionó la forma de vida del mundo entero mediante la interactividad, redes sociales (plataformas abiertas) basada en la participación de los usuarios. (Astudillo, 2014) Esta estrategia, coloca al un sitio Web como el más importante, seguido a las Redes Sociales y publicidad.

Hoy en día el Community Manager conjuntamente con el diseñador gráfico, se encargan de manejar la información que va a ser publicada en la Web y Redes Sociales, el diseñador es el encargado de dar un diseño a la información, creando composiciones gráficas, ilustraciones, infografías, etc.

Esta sirve para darle al contenido mayor dinamismo y captar la atención del público de una manera más visual. (Vázquez, 2013)

Según Vázquez, existen tres funciones básicas las cuales ayudan a una comunicación más efectiva en la Web y Redes Sociales:

- Crear una experiencia de marca: generar un posicionamiento de marca en el público objetivo, diseñando material atractivo y funcional.
- Crear y generar canales de comunicación: crear contenido específico al tema a tratarse y clasificar el mismo en fechas y horas de publicación de acuerdo las horas de las afluencia de usuarios en la Web. Debe existir una interacción con el público.
- Crear campañas promocionales, más no publicitarias, que ayuden a difundir la información y que haya una educomunicación efectiva entre los usuarios.(Vázquez, 2013)



El diseño gráfico como tal, ayuda a generar contenido amigable, innovador y de mayor captación por el público, favoreciendo a la comunicación e interacción en este medio a nivel mundial.

3.5. Una guía interactiva

Una guía interactiva, al igual que cualquier material que contiene información, debe tener un diseño y diagramación tomando en cuentas los fundamentos de cromática, composición, etc.

“La diagramación es la manera de organizar los distintos elementos que componen el contenido de un diseño.” (Como se cita en Zambrano, 2012, p.8) La distribución de todos los elementos como los textos en sus diferentes jerarquías e imágenes, debe seguir parámetros de composición básicos para una mejor lectura.

Para esto, se debe crear una retícula, ésta consiste en distribuir guías para alinear y organizar todos los elementos en el espacio de trabajo. (Zambrano, 2012, p.8) Existen cuatro tipos de retículas:

Retícula de bloque o manuscrito: para largos textos

Retícula de columnas: organiza información discontinua.

Retícula modular: tiene diagramación mixta, textos e información tabulada (gráficos, tablas, etc.)

Retícula jerárquica: basada en las proporciones de los elementos, mejor interacción óptica, tiene un armazón que suele repetirse en la mayoría de sus páginas o pantallas. (Zambrano, 2012, p.10)

Para un material interactivo, lo idea sería utilizar una retícula jerárquica para que ayude a distribuir el contenido de una manera dinámica.

Una vez creada la retícula se procede a diseñar cada una de las pantallas o interfaces. Este diseño debe ser muy comprensible y de fácil asimilación, cualquier persona debe entender como funciona. (Bravo y Toapanta, 2012, p.6-7) Sus funciones deben ser claras para que el usuario pueda interactuar en ella.

La composición de los elementos y su navegación debe ser muy clara ya que forma parte de un diseño universal en el que todos los usuarios pueden acceder a el y manejarlo de la manera más fácil.

3.5.1. Guía nutricional interactiva

Para una mejor comprensión para los padres de cómo alimentar a sus hijos con comidas nutritivas y equilibradas, el Departamento de Agricultura de los Estados Unidos (USDA) ha presentado un icono de guía nutricional fácil de seguir: *Mi plato*. (kidshealth, s.f.)

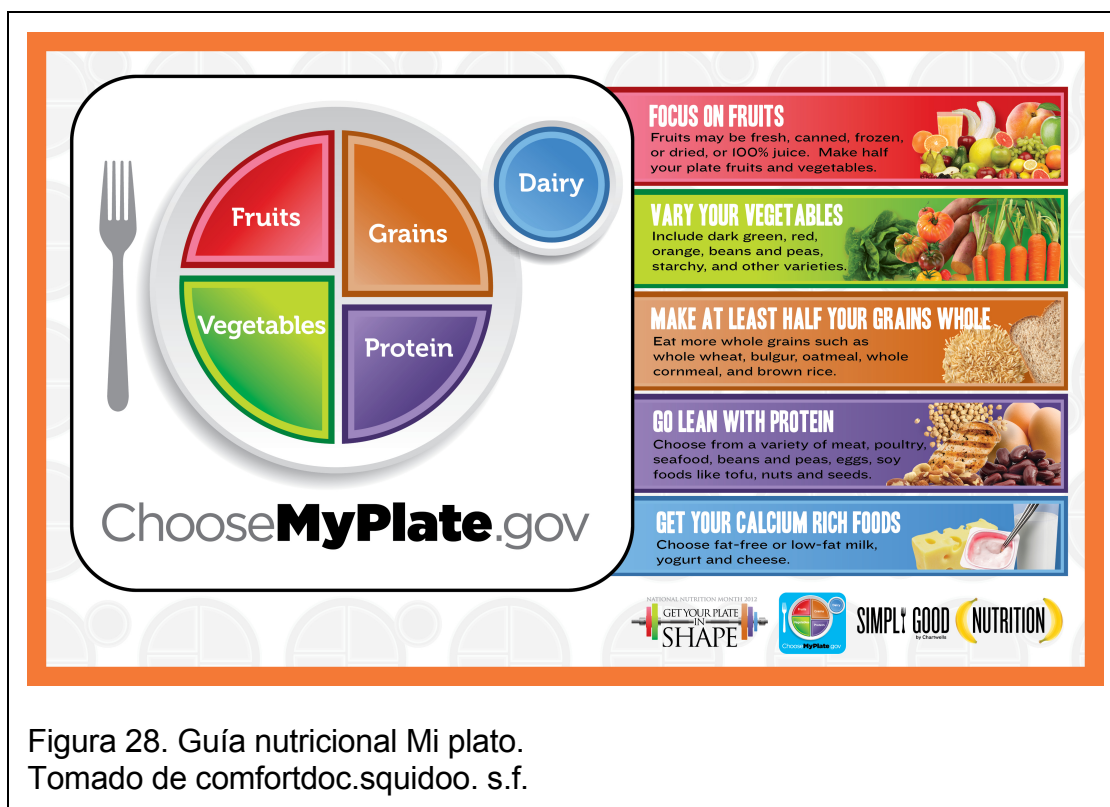


Figura 28. Guía nutricional Mi plato.
Tomado de comfortdoc.squidoo. s.f.

Este sitio Web interactivo, ofrece información y guías nutricionales para ayudar a los padres a aprender cómo llenar la mitad del plato de su hijo con verduras y frutas, hacer que, por lo menos, la mitad de los granos que sirve sean granos integrales, como avena o arroz integral, servir leche con bajo contenido de grasa en lugar de bebidas con azúcar, elegir alimentos envasados con bajo contenido de sodio y por último, no servir porciones demasiado grandes. (kidshealth, s.f.)

En Argentina, se diseñó un claro ejemplo de la innovación en cuanto a la manera de informar a la gente, surge del Servicio de Nutrición y Diabetes del Hospital Nacional de Pediatría Garrahan. Se diseñó una plataforma para iPad, iPod y iPhone que incluye datos sobre la diabetes, juegos y actividades para los niños la cual ha servido como una gran ayuda para comunicar y educar. (Panareadigital, S.f.)

Cómo manejar la diabetes tipo 1: Una guía para niños y sus padres

Aplicación disponible para versión iPad, iPhone y iPod Touch

PANAREADIGITAL
 Disponible en el App Store
 Descargar Gratis en iTunes (iPhone + iPod) iTunes (iPad)

A través de gráficos animados y de fácil comprensión, los niños se divierten mientras aprenden cómo controlar y manejar su condición.

Figura 29. Como manejar la diabetes tipo 1: Una guía para niños y sus padres
 Tomado de panareadigital, s.f.

El diseño de una guía nutricional interactiva, a manera de un cd interactivo, el cual tenga actividades e información que respalden al proyecto, es un material educomunicacional que ayudara al público a entender y aprender una manera más didáctica y divertida, cumpliendo con los objetivos expuestos.

3.5.2. Juegos interactivos

Un juego interactivo hoy en día es una herramienta de aprendizaje muy manejada en la Web, niño de todo el mundo han sido capaces de aprender

desde temprana edad ya que según Carolina MacCourtney, Máster en Estimulación Temprana y Educación, “Todo los seres humanos comenzamos a aprender desde el momento en que nacemos [...] el aprendizaje en edad temprana promueve el desarrollo del niño incitando su formación motora, social e intelectual”. (MacCourtney, 2014)

Es importante que desde los primero años de vida los niños junto a sus padres, aprendan sobre lo importante que es alimentarse adecuadamente. En el caso de la utilización de un juego interactivo como método de aprendizaje, es recomendado para niños mayores a 4 años, que aunque no hayan aprendido a leer aun, son capaces de diferenciar objetos y trabajar su memoria a corto plazo, logrando entender y aprender sobre nutrición de una manera didáctica y divertida.

Para Wei estos juegos "son buenos ejemplos de que 'una imagen vale más que mil palabras', pero también de cómo 'involucrar' a los jugadores en la noticia que se está contando". (Como se cita en Looney, 2013) Todo tipo de público prefiere una imagen a un texto, lo gráfico es más llamativo en incita a la gente a leer, informarse y aprender.

La estructura de un juego interactivo consta de:

Interfaz: pantalla gráfica donde se muestra todos los elementos interactivos.

Botones: especifica la acción que quiera realizar (entrar, regresar, salir, jugar, etc.)

Instrucciones del juego: explica como se debe jugar y las reglas del mismo. (García, 2008)



Este tipo de juegos interactivos son creados mediante un lenguaje de programación AS3 manejado desde Adobe Flash, combinando técnicas de ilustración, composición, color y tipografía. Que ayudan a crear una interfaz universal, fácil de utilizar y sea llamativa para que los usuarios vuelvan a usarla cuantas veces lo deseen.

Un juego interactivo, además de entretener, cumple la función de enseñar y brindar información relacionada al tema a tratarse, de forma muy didáctica. Y es así como los niños pueden usar este material para aprender sobre nutrición, alimentos saludables y una correcta alimentación.

4. La Nutrición y el diseño integral. ¿Cómo ayuda el diseño al desarrollo del proyecto Desnutrición Cero?

Para el desarrollo de un proyecto de diseño, se debe basar en una metodología, la cual ayuda a establecer argumentos sobre la problemática, y así hacer una

investigación que ayude a encontrar y crear soluciones de diseño para una correcta propuesta.

Según Bernhard Bürdek, el diseño es comunicación, es la relación que existe entre el diseñador, el producto y el usuario, esto depende de los elementos del diseño como la gráfica, cromática, tipografía, composición, que en su conjunto cumplen con la función de comunicar un determinado mensaje.

En su libro "Diseño", establece la necesidad de aportar una metodología al proceso proyectual basada en "fases" que se desarrollan en tres técnicas de investigación.

Etapa 1: Fase de Investigación

- Observación: se observa el problema
- Diálogo: se conoce la situación real
- Documentación: se documenta

Enfoque cualitativo y cuantitativo

Alcance exploratorio y descriptivo

Población

Muestra

Etapa 2: Fase de Proyección

- Alternativas de solución
- Alternativa final

Fase 3: Ejecución

- Propuesta real
- Conclusiones
- Recomendaciones

Fase 4: Sustentación

- Presentación y defensa oral del proyecto

De acuerdo a lo planteado anteriormente, Bürdek afirma que en todo proyecto el problema es lo fundamental para lograr el desarrollo del mismo, pero tomando en cuenta que se lo debe definir adecuadamente para tener en claro como se lo va a resolver.

Bürdek planteo un modelo del proceso del diseño orientado a la práctica pero “en el trasfondo de esta propuesta aparecía el proceso del diseño como un sistema de tratamiento de la información. Este modelo estaba caracterizado por las numerosas aproximaciones y retroacciones (feedback) que impiden una configuración lineal de la solución de los problemas del proceso en cuestión”. (Bürdek, 2004, p. 161)

4.1. Establecimiento de parámetros

4.1.1. Población

Este proyecto educomunicacional será aplicado a la población conformada por niños, jóvenes y adultos que asisten al Centro de Salud N° 1 Centro Histórico.

Según el último censo realizado, la población es de 5.271 personas al mes.

4.1.2. Muestra

Para el cálculo de la muestra poblacional y debido a que poseen características similares se aplica la fórmula de población homogénea

$$n = \frac{N}{\sum^2(N-1)+1} \quad (\text{Ecuación 1})$$

Donde:

n = Muestra

N = Población

= Error al cuadrado (5%)

$$n = \frac{5271}{(0.05)^2(5271-1)+1} \quad (\text{Ecuación 2})$$

$$n = 372$$

Por lo que se realizó las encuestas de investigación a 372 personas, que asisten al Centro de Salud N° 1 Centro Histórico.

4.2. Variables

4.2.1. Variables dependientes

- Material educomunicacional para el Proyecto Desnutrición Cero del Ministerio de Salud.

4.2.2. Variables independientes

- La nutrición en el Ecuador
- Proyecto Desnutrición Cero
- Diseño gráfico
- Interactividad

4.3. Instrumentos de investigación

4.3.1. Sistematización

El presente proyecto educomunicacional se desarrolla debido a que se el problema nutricional más significativo en Ecuador es la desnutrición crónica en niños y niñas menores de 5 años donde 22 de cada 100 niños menores de 5 años sufren de esta enfermedad.

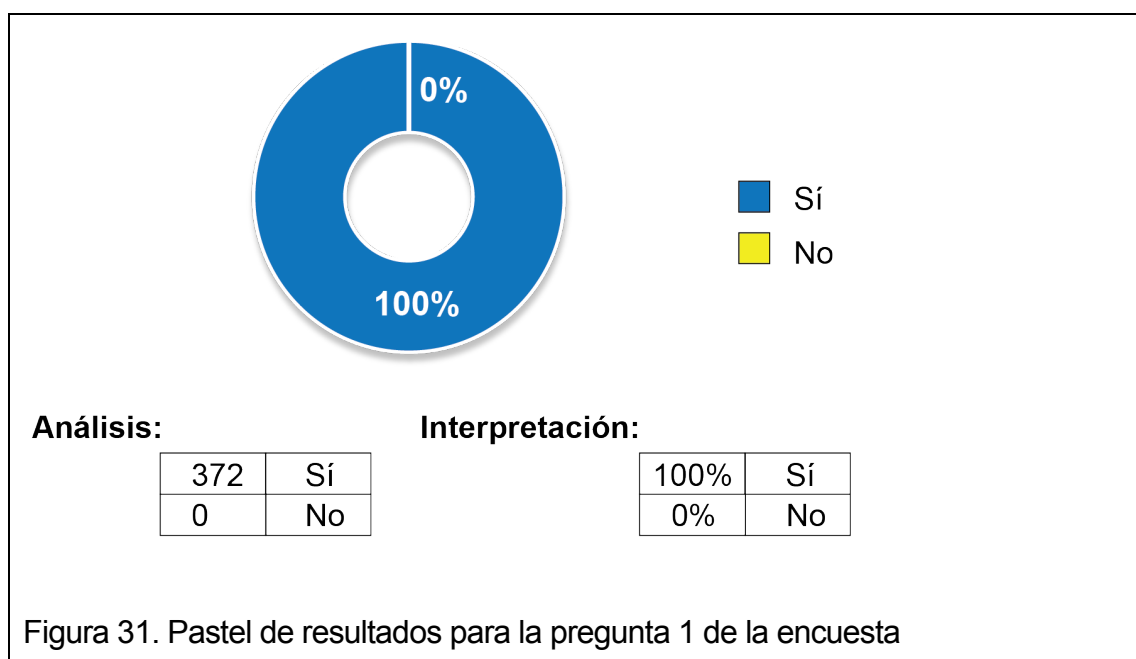
Dentro de los Centros de Salud existen espacios de información, donde no se los utiliza adecuadamente y no hay información sobre el Proyecto Desnutrición Cero y su estrategia Acción nutrición, por lo que los usuarios de estos Centros,

carecen de información valiosa que puede cambiar el mundo de muchos niños y niñas del Ecuador.

Se realizarán tomas de encuestas al segmento de padres de familia que acuden al Centro de Salud N° 1 a manera de investigación, que ayuda a tener en claro la situación actual y posibles soluciones que a través del diseño pueden ser resueltas.

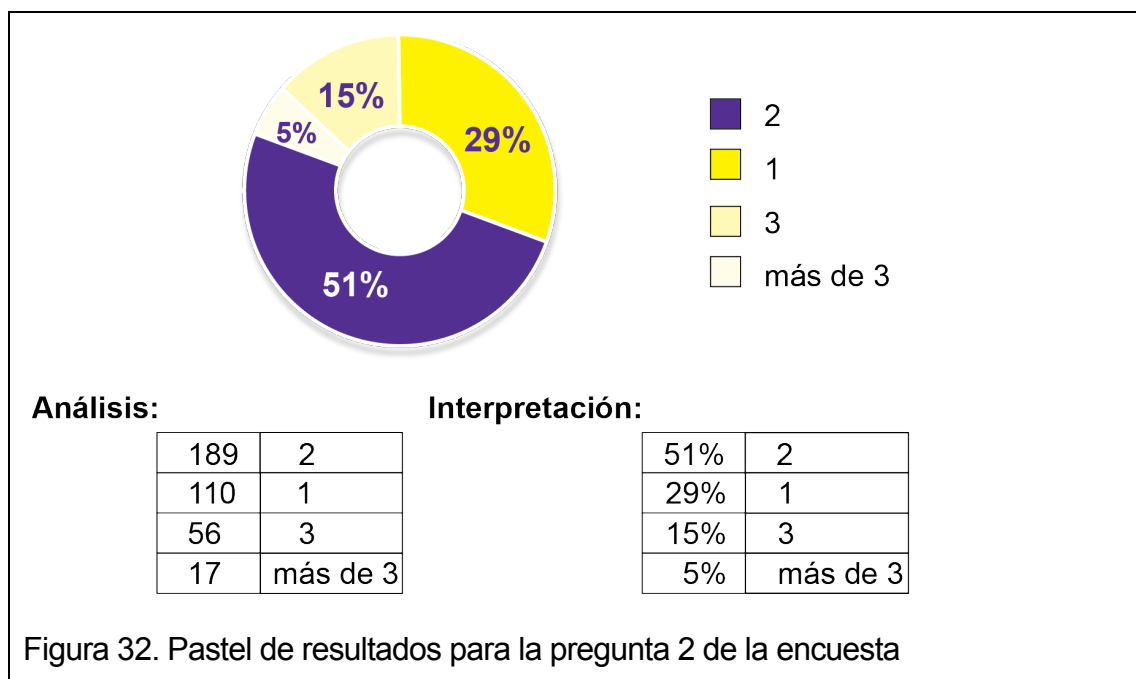
4.3.2. Tabulación, conclusiones y recomendaciones

1. ¿Es usted madre/padre?



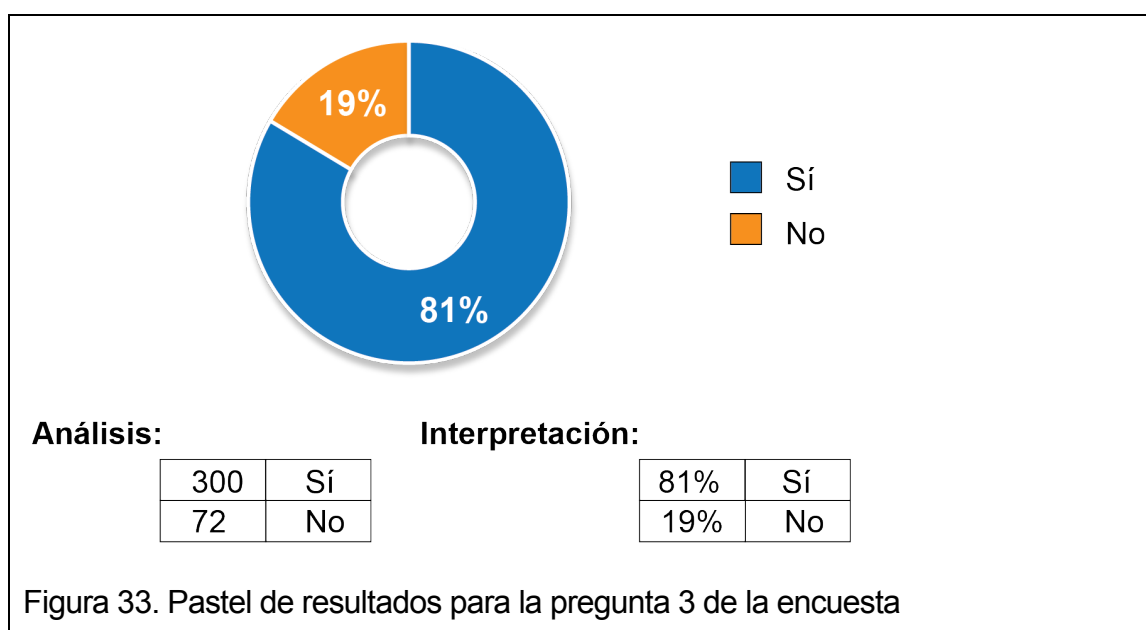
Esta encuesta fue dirigida exclusivamente a padres de familia por lo que el 100% de ellos respondieron sí.

2. ¿Cuántos hijos tiene?



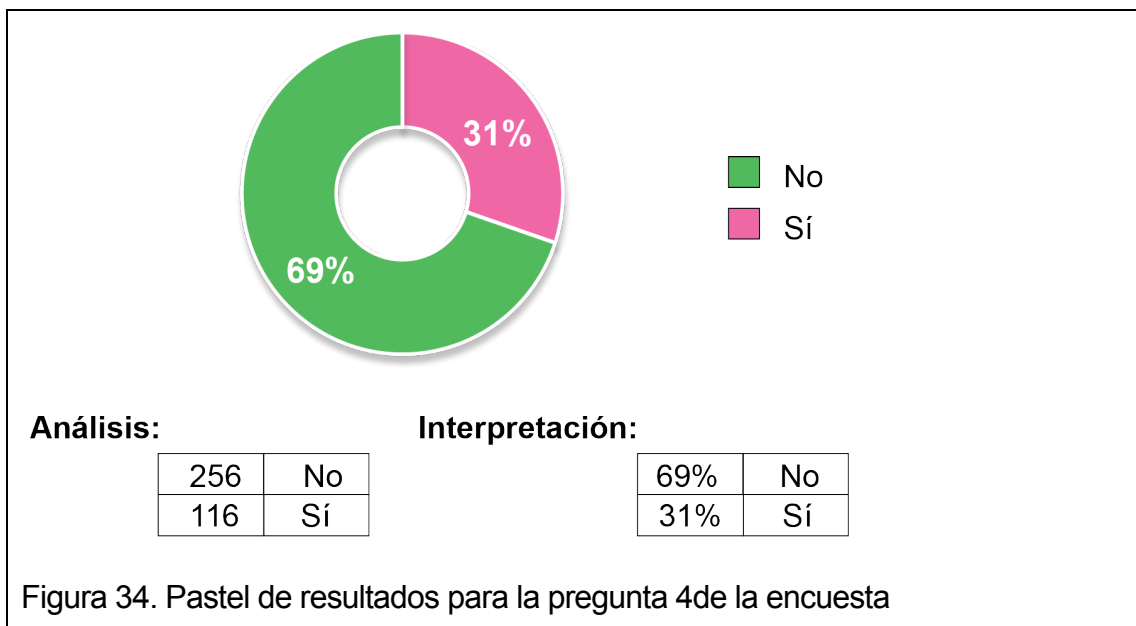
El 51% de padres, que equivale a 189 personas, tiene 2 hijos, 110 tienen solo 1 hijo, 56 tienen 3 y solo 17 personas tienen más de 3 hijos. Concluyendo que la mayoría de personas tiene 2 hijos.

3. ¿ Utiliza usted una computadora con internet?



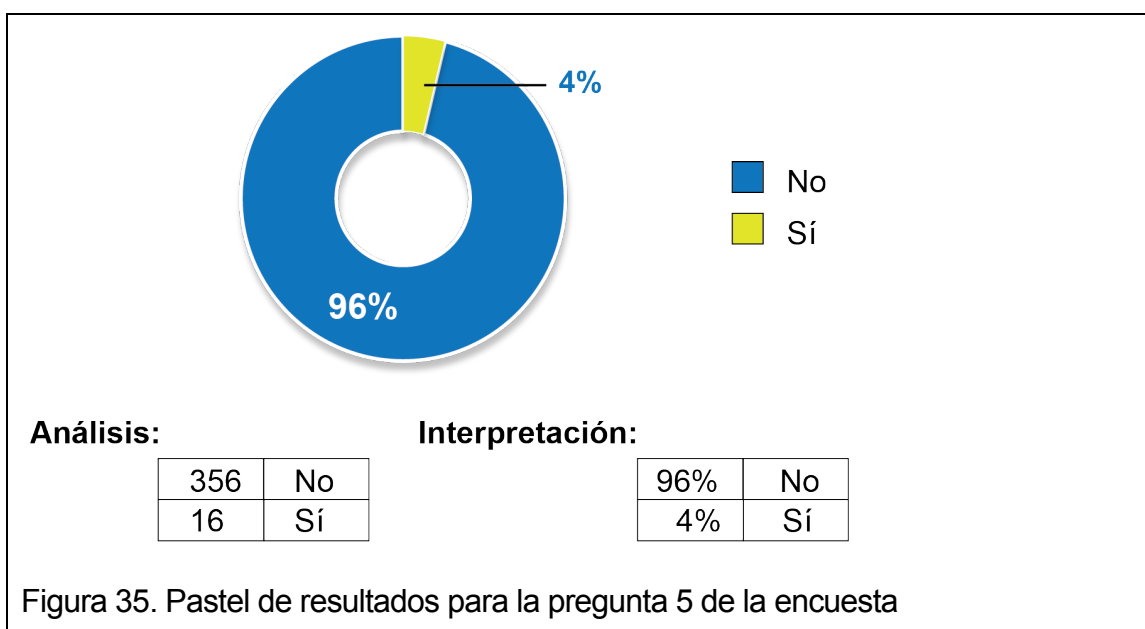
Más del 80% de personas utilizan una computadora con Internet.

4. ¿Sabe usted qué es la desnutrición?



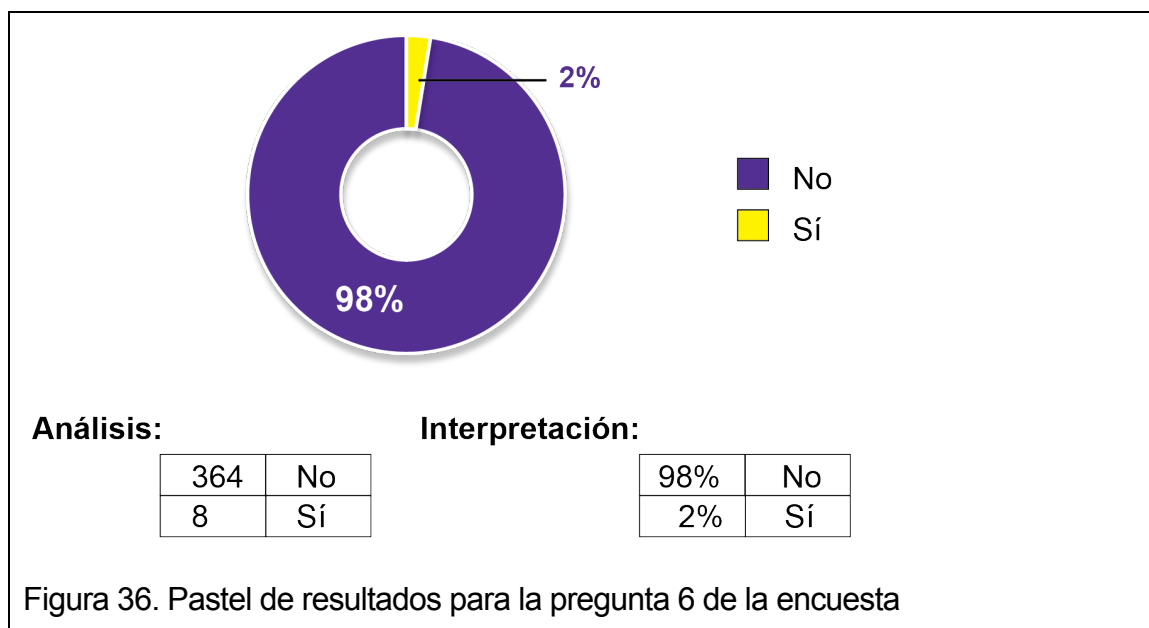
El 69% de las personas encuestadas no saben lo que es la desnutrición

5. ¿Ha escuchado usted sobre el programa Desnutrición Cero del Ministerio de Salud Pública del Ecuador?



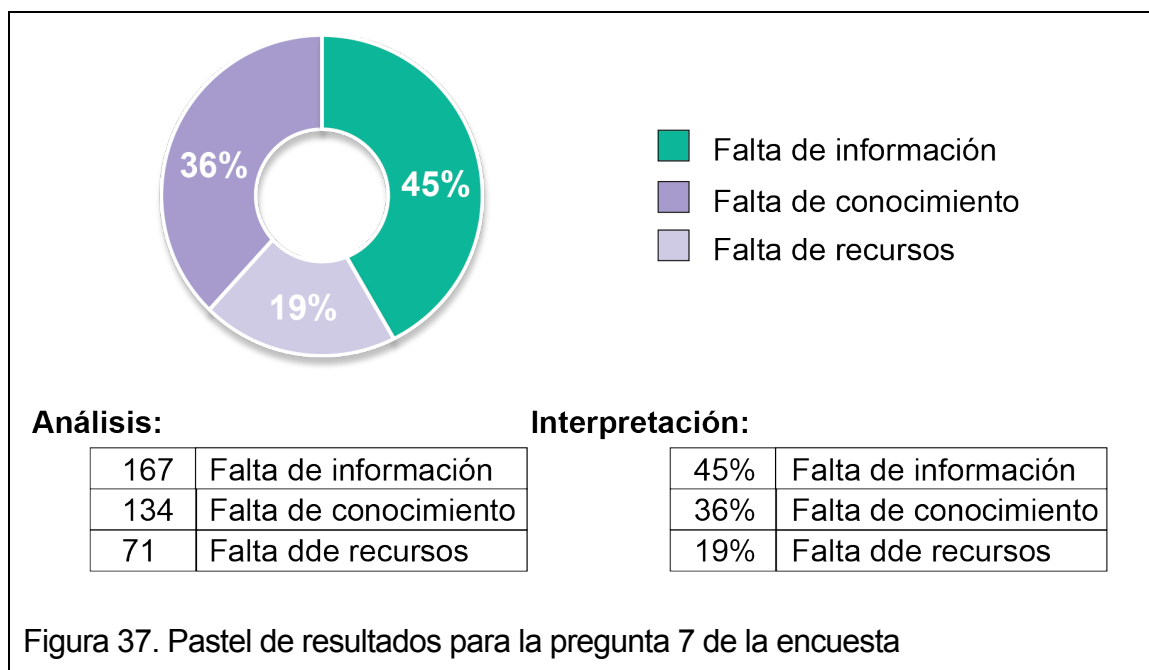
El 96% de las personas encuestadas no han escuchado sobre el programa Desnutrición Cero del MSP.

6. ¿Conoce usted sobre la estrategia Acción Nutrición?



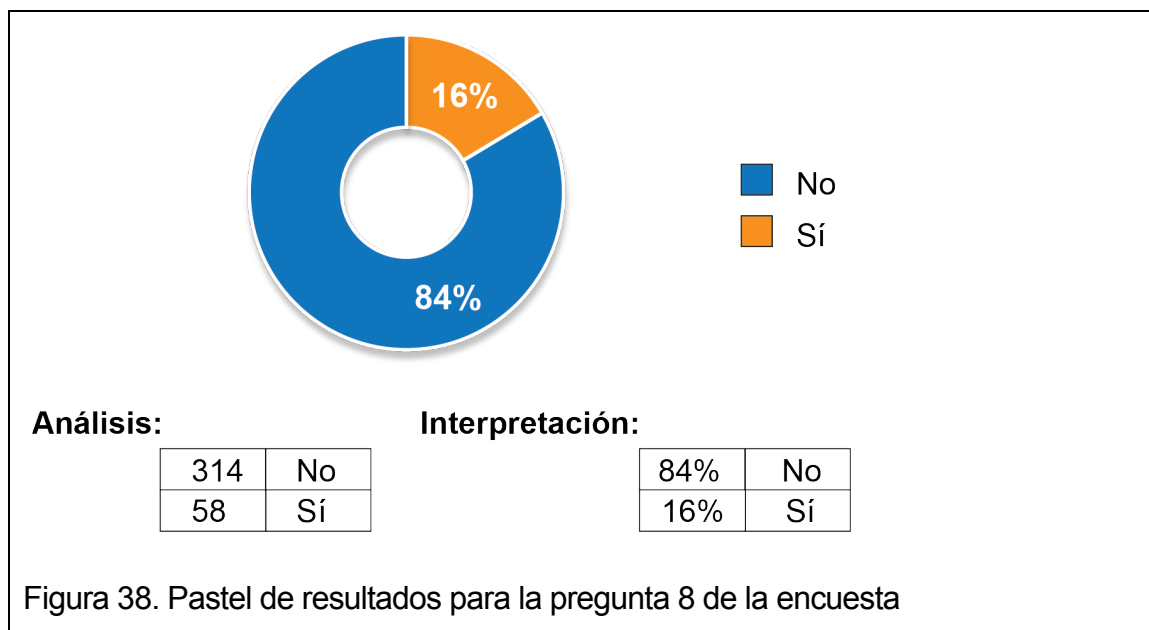
El 98% de las personas no conocen sobre la estrategia Acción Nutrición del programa Desnutrición Cero del MSP.

7. ¿Cuáles cree usted que son los factores que influyen para que se de un caso de desnutrición?



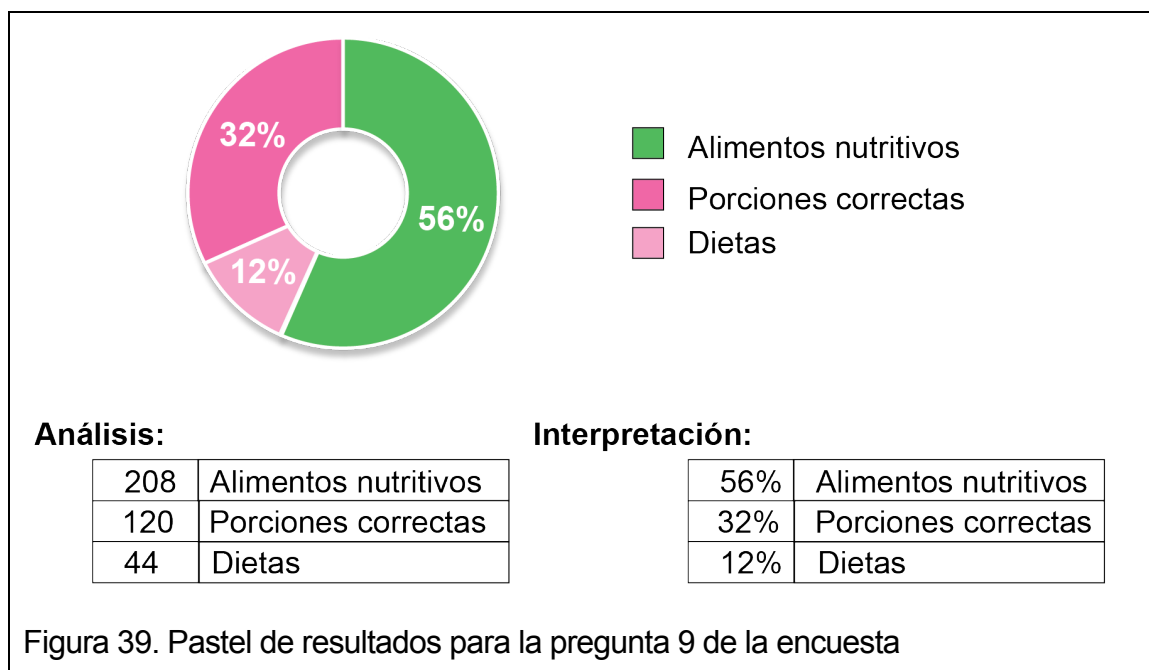
el 45 % de las personas piensan que los factores para un caso de desnutrición es la falta de información, un 36% por la falta de conocimiento y un 19% por la falta de recursos.

8. ¿ Usted acude a un nutricionista para obtener información?



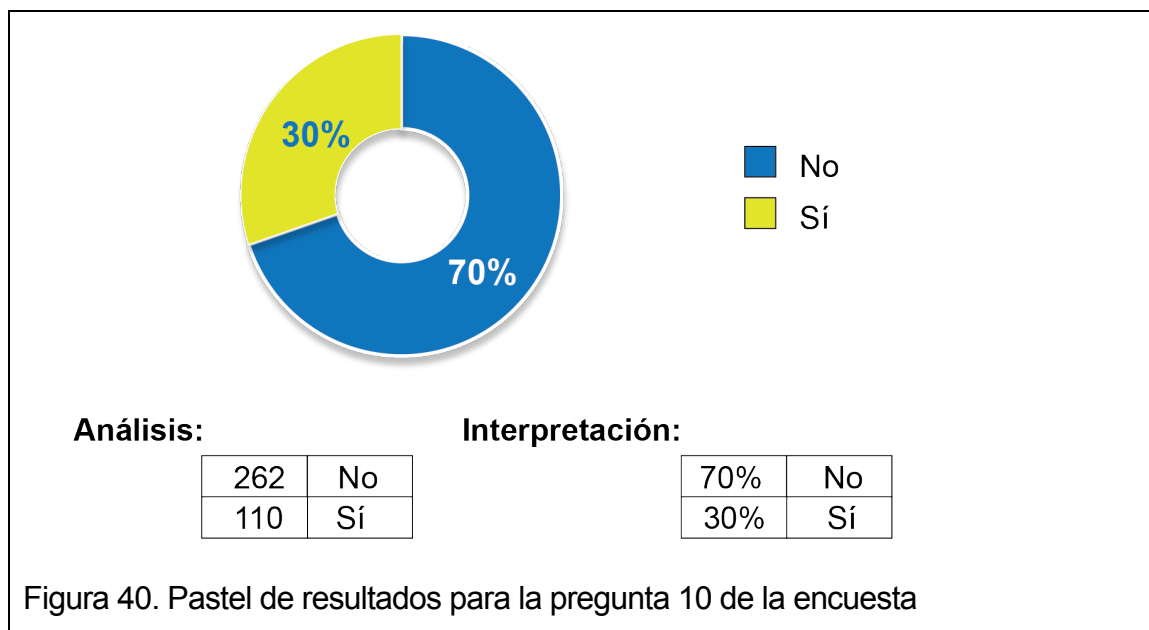
Un 84% de las personas no acuden a un nutricionista para obtener información.

9. ¿ De qué tipo de contenidos le gustaría informarse?



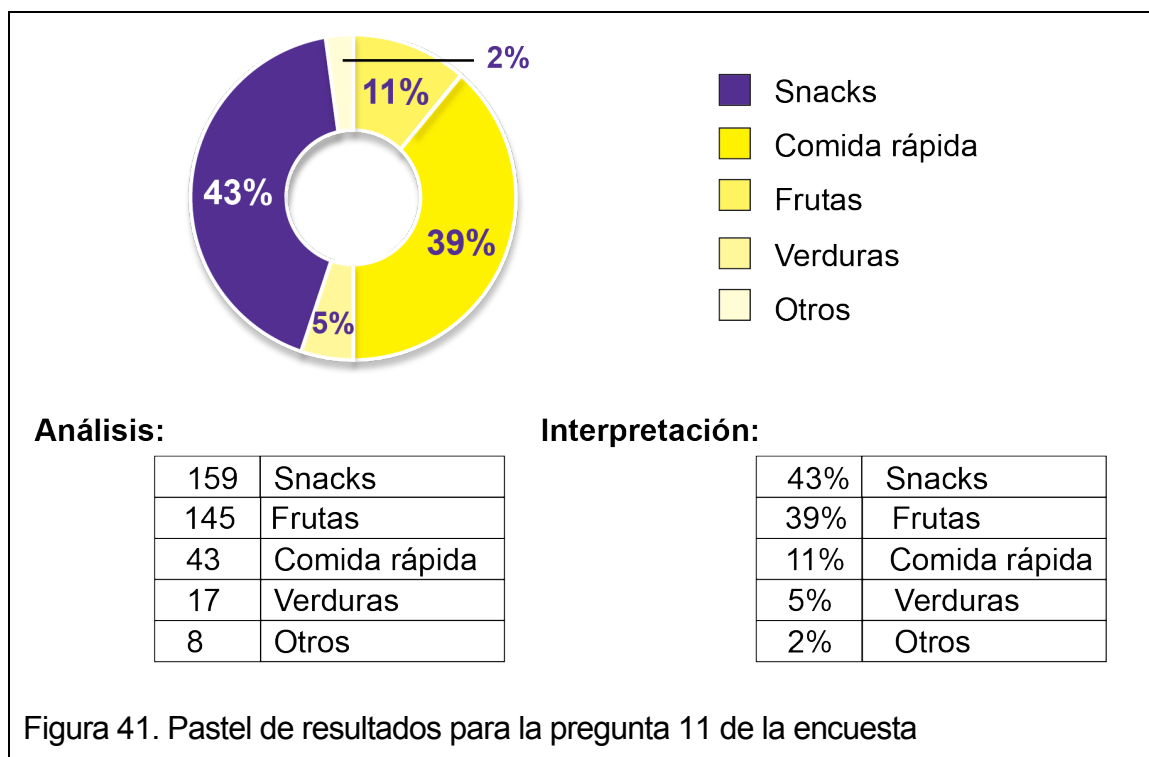
Las personas quieren informarse en su mayoría sobre alimentos nutritivos y porciones correctas en las comidas, mientras que solo un 12% quiere conocer sobre dietas.

10. ¿Sabe usted como tener una alimentación saludable y nutritiva?



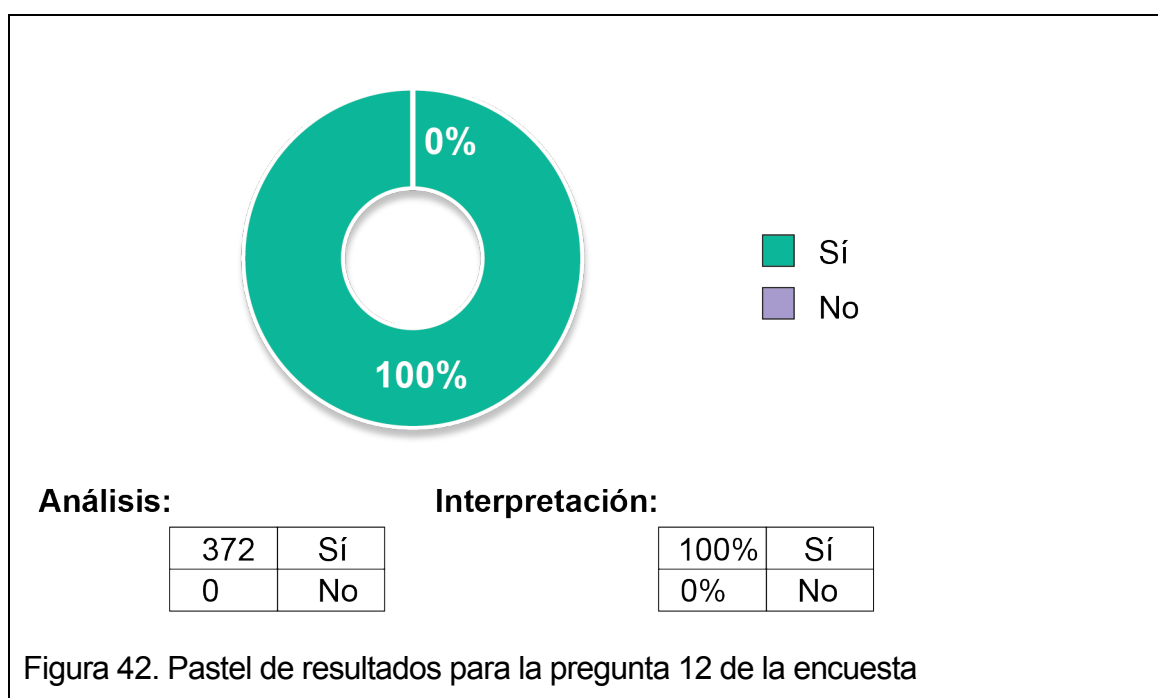
El 70% de las personas no saben como tener una alimentación saludable y nutritiva.

11. ¿Usualmente que tipo de comida envía a su hijo a la escuela?



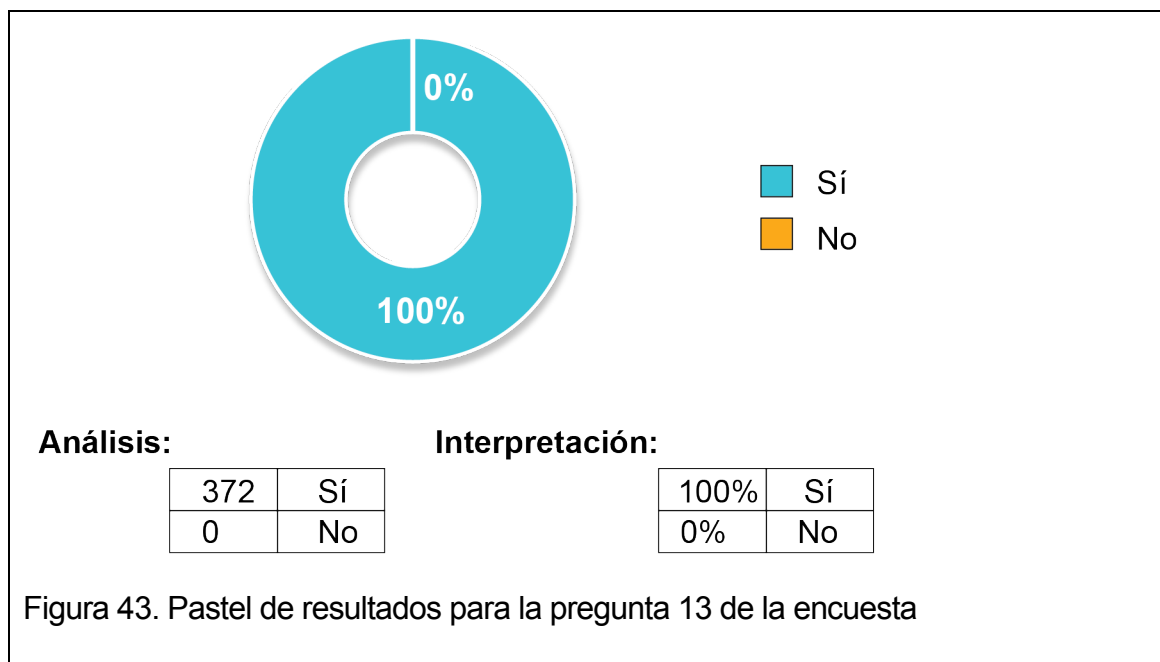
Casi la mitad de los padres encuestados envían a sus hijos snacks a la escuela, en porcentajes menores al 39% envían frutas, comida rápida, solo un 5% verduras y otros.

12. ¿Le gustaría informarse más sobre alimentación saludable?



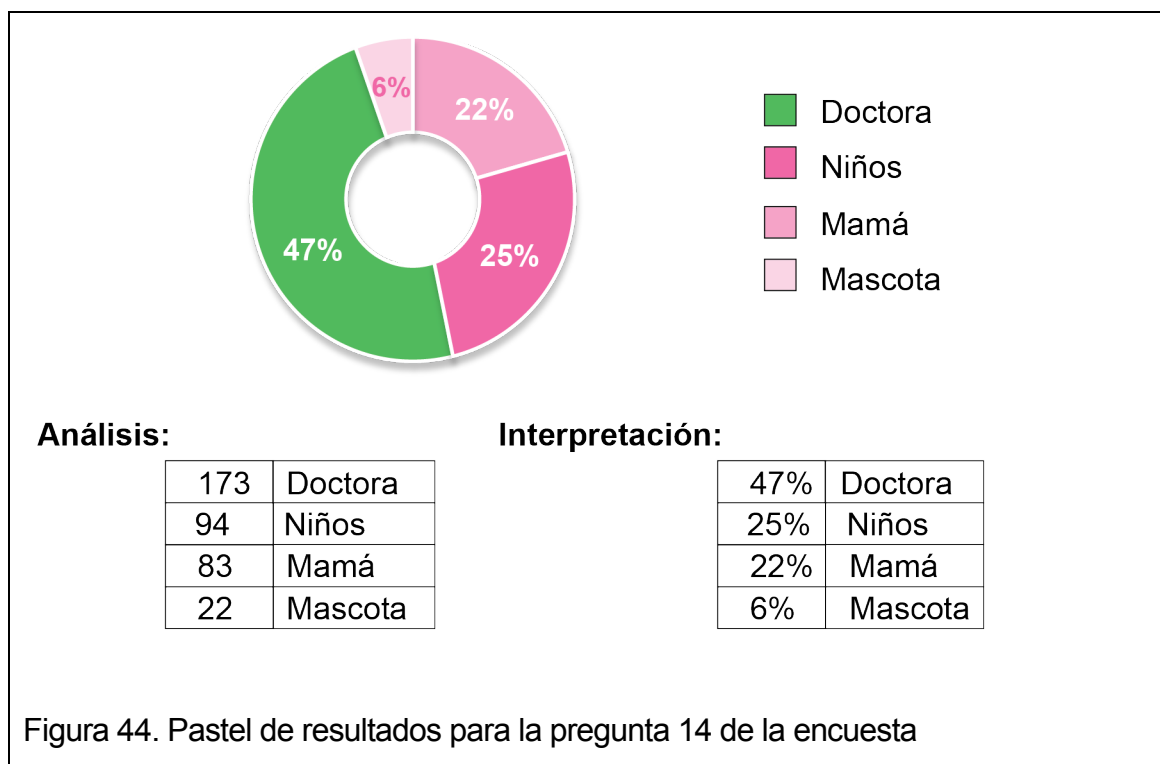
El 100% de los padres encuestados quieren informarse sobre alimentación saludable.

13. ¿Le gustaría que su hijo aprenda sobre nutrición con un personaje animado?



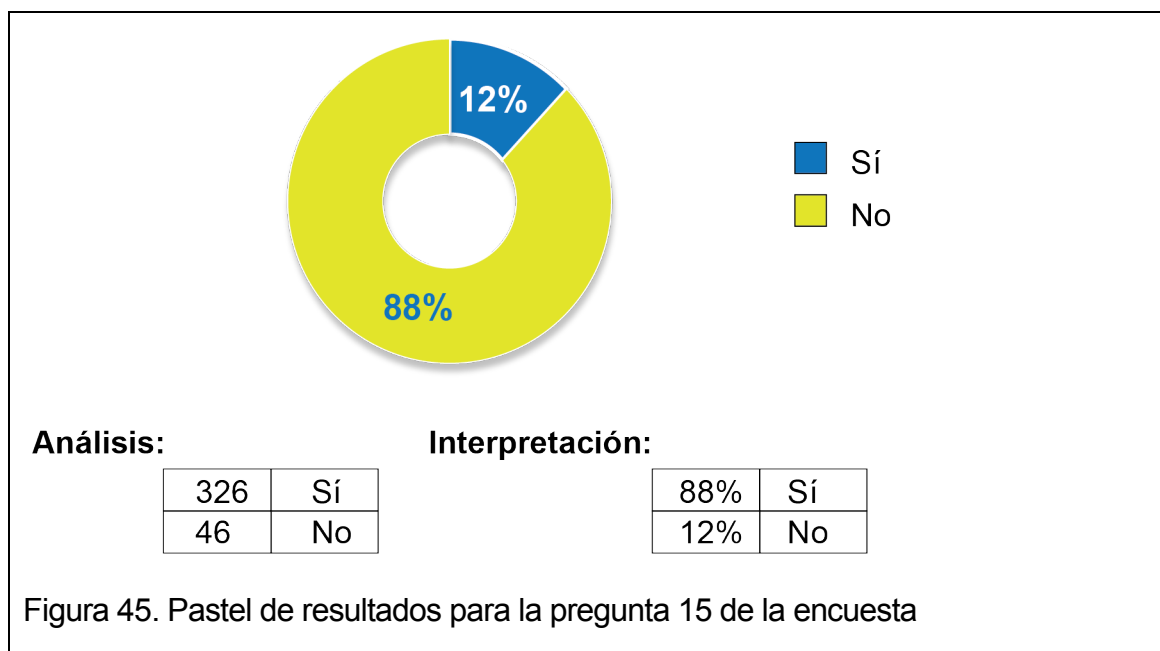
El 100% de los padres encuestados quieren que sus hijos aprendan sobre nutrición con un personaje animado.

14. ¿Qué tipo de personaje animado sugiere usted?



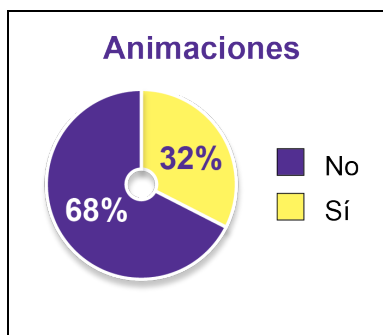
La mayoría de padres sugieren a una doctora y a niños, mientras que el 22% sugieren a una mamá y solo el 6% a una mascota.

15. ¿Ha escuchado usted sobre la multimedia?



El 88% de las personas han escuchado sobre la multimedia.

16. ¿Le gustaría informarse sobre nutrición mediante que tipo de material?



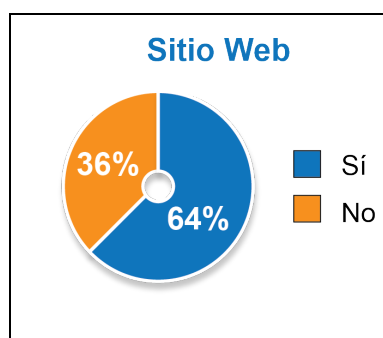
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

253	No
119	Sí

Interpretación:

68%	No
32%	Sí

El 68% de las personas les gustaría informarse mediante animaciones.



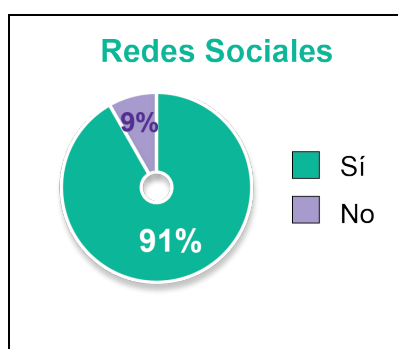
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

238	Sí
134	No

Interpretación:

64%	Sí
36%	No

El 64% de las personas les gustaría informarse mediante un sitio Web.



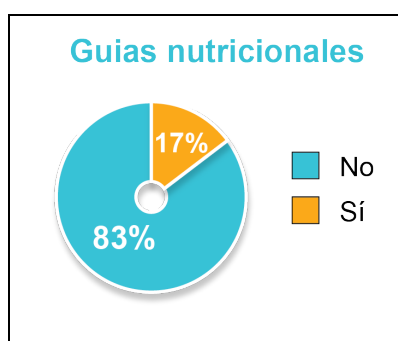
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

338	Sí
34	No

Interpretación:

91%	Sí
9%	No

El 91% de las personas les gustaría informarse mediante Redes Sociales.



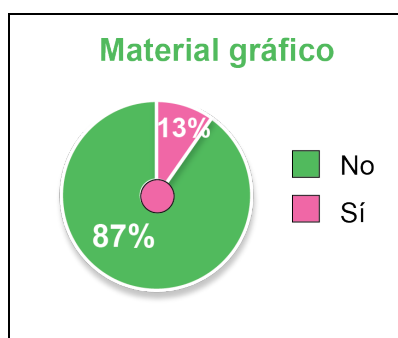
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

309	No
63	Sí

Interpretación:

83%	No
17%	Sí

Solo a un 17% de las personas les gustaría informarse mediante guías nutricionales.



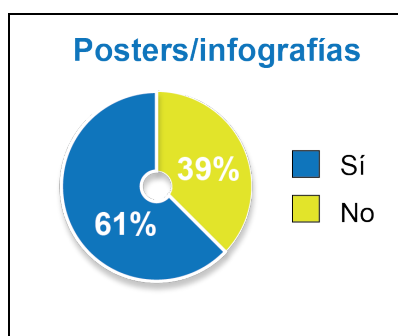
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

324	No
48	Sí

Interpretación:

87%	No
13%	Sí

El 13% de las personas encuestadas les gustaría informarse mediante material gráfico.



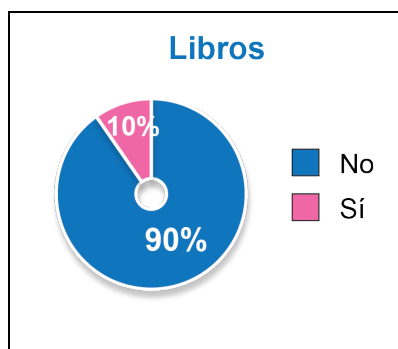
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

226	Sí
146	No

Interpretación:

61%	Sí
39%	No

El 61% de las personas encuestadas les gustaría informarse mediante posters e infografías.



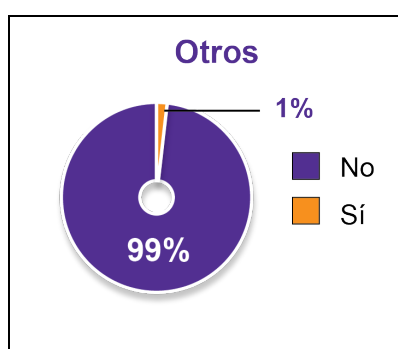
Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

335	No
37	Sí

Interpretación:

90%	No
10%	Sí

Solo un 10% de las personas les gustaría informarse mediante libros.



Análisis: Los resultados que se obtuvieron de 372 personas fueron:

369	No
3	Sí

Interpretación:

99%	Sí
1%	No

El 1% de las personas les gustaría informarse mediante otro tipo de material.

4.3.3. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- De acuerdo a los resultados, las redes Sociales, sitio Web, posters/infografías y animaciones son el tipo de material que las personas sugieren para desarrollar un material educomunicacional efectivo.
- La mayoría de personas no saben lo que es la desnutrición.
- Las personas creen que el mayor factor que influye para que se de un caso de desnutrición es la falta de información seguido por la falta de conocimiento por parte de los padres.
- Las estadísticas indican que la mayoría de las personas no saben como tener una alimentación saludable.
- Los padres sugieren a una doctora como personaje principal para que su hijo aprenda sobre nutrición.

Recomendaciones

- Los padres de familia junto a sus hijos deben asistir a un medico nutricionista por lo menos una vez al año para estar al tanto de la salud de sus hijos e informarse sobre nutrición y alimentación saludable.
- Los padres de familia deben enviar a sus hijos un lunch rico en vitaminas y minerales en porciones adecuadas para ayudar a un mejor rendimiento del niño o niña en la escuela.
- Usar las Redes Sociales como un medio de comunicación, información y educación, que a su vez, brinda conocimientos de manera interactiva e innovadora.

4.3.4. Entrevistas

Se realizó dos entrevistas a profesionales en el tema de nutrición, diseño y animación, lo cual nos permite tener un panorama claro en el desarrollo de los temas.

4.3.4.1. Preguntas

Se efectuó una breve entrevista al Dr. Edmundo Estévez, especialista en Nutrición, donde explica algunos parámetros sobre la desnutrición infantil y lo que esto conlleva.

¿Qué es la desnutrición infantil?

Es la falta de ingesta de alimentos ricos en nutrientes, vitaminas y minerales. Esto implica que el niño tenga un menor peso corporal y menor estatura con relación a su edad.

¿Qué parámetros determinan el índice de desnutrición?

Mediante la observación directa, se identifica si el niño es demasiado delgado y si tiene las piernas hinchadas. Lo más efectivo es medir la talla, el peso y el

perímetro del brazo, de acuerdo a su edad, se compara con tablas de referencia donde indican el tipo de desnutrición.

¿Qué tipos de desnutrición existen?

Existen tres tipos, la desnutrición crónica que es la que más prevalece especialmente en la provincia de Chimborazo. La desnutrición aguda, que se clasifica en aguda moderada y aguda severa. Y por último la carencia de vitaminas y minerales que muchas veces se transforma en anemia.

¿Usted conoce sobre el proyecto Desnutrición Cero y a su estrategia Acción Nutrición?

Se que es un proyecto que maneja el Ministerio de Salud conjuntamente con otros Ministerios, es una excelente idea pero lamentablemente para llegarlo a cabo se necesita que la gente es informada o por lo menos de que esté al tanto de que su hijo sufre de Desnutrición. Normalmente la gente de bajos recursos no asiste a un nutricionista porque no saben que en las Áreas de Salud del MSP recibirían este tipo de ayuda gratuitamente. Y es muy importante para evitar enfermedades mortales.

En cuanto a Acción Nutrición, está más presente porque los cuidados prenatales de la madre y de su hijo al nacer tienen mayor relevancia. Un Neonatólogo, Pediatra o un mismo Nutricionista siempre habla sobre los nutrientes, vitaminas y minerales que el niño debe recibir en sus primeros años de vida, al igual la importancia de la lactancia materna, eso es fundamental.

4.3.4.1.1. Conclusiones del entrevistado

- Un niño sufre de desnutrición crónica cuando no ingiere los alimentos suficientes y adecuados.
- Si la talla, el peso y el perímetro del brazo no están dentro de los estándares indicado el niño sufre de desnutrición crónica.
- La anemia es una enfermedad muy común por mala alimentación, pero al mismo tiempo es mortal si no se trata adecuadamente y a tiempo.

- La gente no acude a un nutricionista como prioridad.
- La gente muchas veces no está informada sobre lo que es y las consecuencias de la Desnutrición Crónica infantil.
- La ingesta de nutrientes, vitaminas y minerales es fundamental en los primeros años de vida del niño.
- La lactancia materna es el mejor alimento y el más adecuado para un bebe en sus dos primeros años de vida.

4.3.4.1.2. Recomendaciones del entrevistado

- Asistir mínimo dos veces al año a un nutricionista para evaluar el estado del niño.
- Alimentarse saludablemente combinando la gran variedad de frutas y verduras existentes en Ecuador.
- Durante los dos primeros años del bebe hacer de la leche materna su alimento principal, ya que evita enfermedades a la madre y al hijo, y suministra de los nutrientes adecuados para su sano desarrollo y crecimiento.

4.3.4.2. Preguntas

El diseñador y animador de personajes en 2D Fabricio Ulloa, nos habla sobre la importancia del diseño de personajes y algunas características que estos deben llevar para una animación eficiente.

¿Cómo debe ser un personaje al momento de diseñarlo?

Al crear un personaje, el concepto debe ser claro, para ilustrarlo cada detalle es importante ya que son los que van a hacer que el personaje tome vida. Se debe tener en claro la personalidad, las actividades que realiza, etc. Para poder diseñar su vestimenta, sus gestos y poses.

Al momento de la ilustración, ¿Cómo se construye al personaje?

Si el personaje es un ser humano, se debe tomar en cuenta las proporciones correctas a menos de que sea un estilo caricatura, que se distorsiona un poco las proporciones pero no pierden su forma. Sus extremidades deben ser ilustradas por separado porque cada movimiento se basa en las articulaciones que tenemos, al animar funciona de la misma manera. Cada elemento que contenga movimiento como un mechón de cabello, los ojos y boca, se los debe dibujar aparte para el momento de animar.

¿El diseño influye al momento de animar?

El personaje debe estar muy bien diseñado ya que cada pieza debe encajar perfectamente en el objeto, y al momento de animar no puede haber desencajes entre ellas, cada movimiento debe verse real y debe tener un ciclo de continuidad especialmente en movimientos como una simple caminata o gestos de la cara.

4.3.4.2.1. Conclusiones del entrevistado

- Al momento de crear un personaje, los aspectos que lo identifican deben estar correctamente desarrollados para tener clara la manera en que el personaje va a tomar vida y el ambiente en el que va a estar.
- La cromática debe tener un significado que se identifique con las características del personaje.
- En la construcción del personaje, cada gesto, pose o movimiento son fundamentales.
- Cuando se va a ilustrar, después de varios bocetos; cada una de sus piezas móviles deben ser dibujadas por separado, siempre asegurándose de que encajen al momento de ponerlas todas juntas.

4.3.4.2.2. Recomendaciones del entrevistado

- El personaje debe tener detalles o rasgos claros, mas no complicados ya que se puede dificultar el proceso al momento de animar.
- Los movimientos del personaje deben verse reales

- Los personajes deben cumplir su objetivo al ser diseñados.
- Los personajes principales deben ser de distintos géneros para no marcar preferencia alguna.

5. Educomunicación interactiva

Ante la realidad de que la desnutrición crónica es uno de los problemas nutricionales más importantes en el Ecuador que afecta principalmente a niñas y niños menores de 5 años y que según estadísticas del Ministerio de Salud Pública del Ecuador, 22 de cada 100 niños sufren de esta enfermedad. (MSP, S.f.)

El MSP a través de la Estrategia Nacional de Nutrición, ha implementado el proyecto “Desnutrición Cero”, con el propósito de mejorar el estado nutricional de la población ecuatoriana combatiendo la desnutrición de las personas en todos sus ciclos de vida. (MSP, 2013, p. 1)

Por lo cual se ha diseñado un material educomunicacional interactivo para ayudar a la comunicación de este proyecto impartido por el MSP y otros ministerios. Gracias a la investigación realizada, este tipo de material es muy efectivo para comunicar, educar y aprender. Por lo que reúne algunos elementos gráficos, multimedia, entre otros, que innovan la manera de comunicar gracias a todas las herramientas de diseño utilizadas en el mismo.

5.1. Personajes

Para el Proyecto Desnutrición Cero, junto con su estrategia Acción Nutrición, se diseñó cuatro personajes, La doctora Ana, los niños Tomás y Taly y la madre embarazada Carla, los cuales son una ayuda didáctica que sirven como apoyo a la información que se presenta en todo el material educomunicacional interactivo, Estos se los puede encontrar de manera estática en material gráfico impreso y digital, así como animados en el material interactivo

5.1.1. Tomás

- Dimensión Física

Edad: 6 años

Sexo: Masculino

Contextura: Delgada

- Dimensión Sociológica

Nacionalidad: Ecuatoriano

Ocupación: Estudiante

Educación: Primaria

- Dimensión Psicológica

Personalidad: Alegre y positivo

Cualidades: Juega fútbol y le gustan las frutas

5.1.1.1. Bocetos

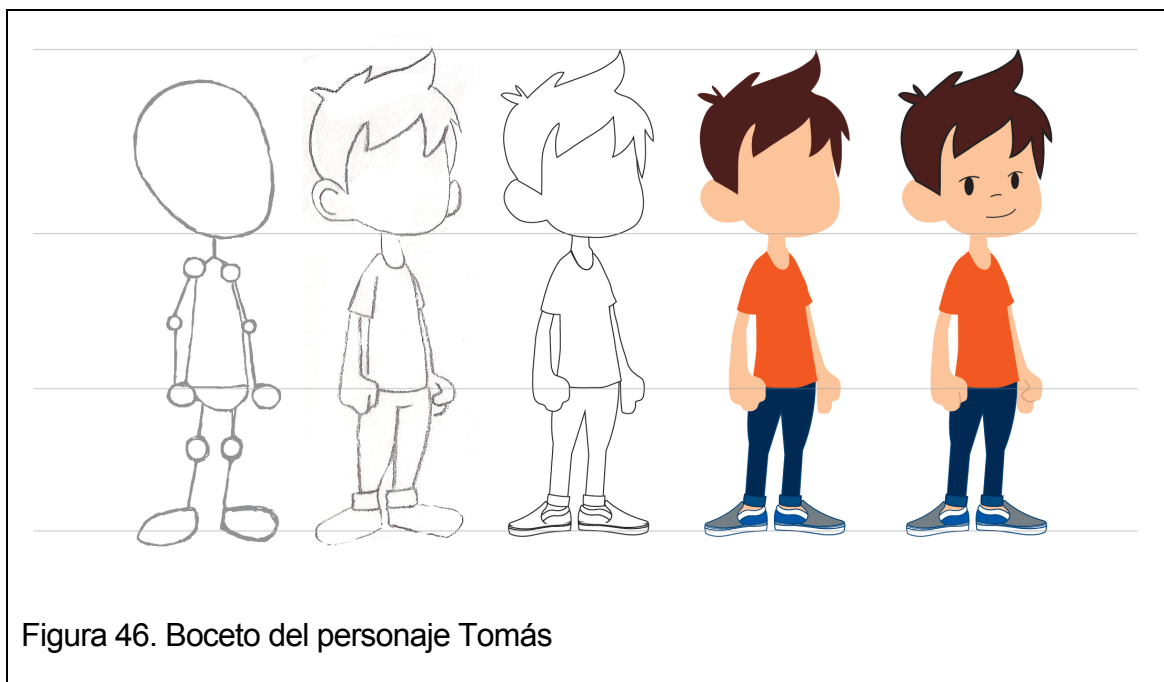


Figura 46. Boceto del personaje Tomás

5.1.1.2. Cromática

Para la cromática del personaje, para la ropa se utilizaron colores primarios y secundarios en distintas gamas y tonos, contrastando azules con su color

complementario, el naranja. Para detalles o rasgos se utilizó colores neutros como el gris blanco y negro. El color naranja representa mucha energía que se ve reflejada en el personaje.









	C	M	Y	K
	0	27	40	0
	0	81	100	0
	24	72	60	74
	100	51	0	70
	100	51	0	39
	100	73	0	0
	10	0	0	60
	0	0	0	0

Figura 47. Cromática del personaje

5.1.2. Taly

- Dimensión Física

Edad: 7 años

Sexo: Femenino

Contextura: Delgada

- Dimensión Sociológica

Nacionalidad: Ecuatoriana

Ocupación: Estudiante

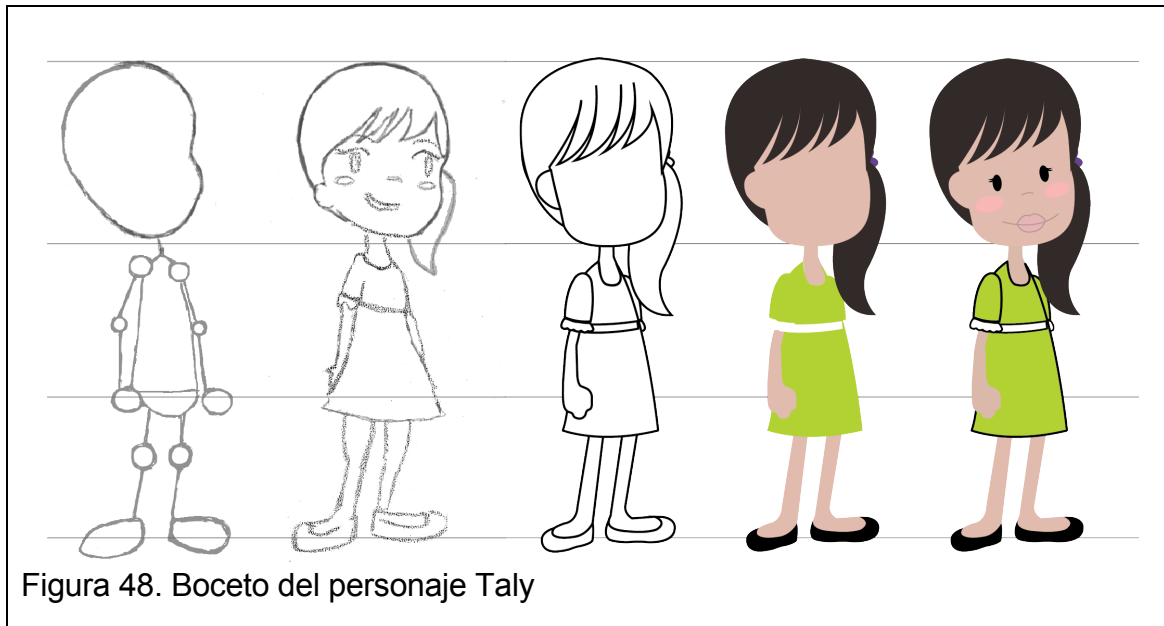
Educación: Primaria

- Dimensión Psicológica

Personalidad: Paciente y cariñosa

Cualidades: Le encanta hacer cupcakes y ensaladas

5.1.2.1. Bocetos



5.1.2.2. Cromática

Para el diseño de este personaje se utilizó para la ropa un color amarillo verde que es un color terciario en el círculo cromático, este representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. El color café oscuro del cabello es un estereotipo ecuatoriano ya que la mayoría de personas tenemos el cabello oscuro.








	C	M	Y	K
	0	21	19	12
	0	28	12	9
	0	35	18	0
	35	0	100	0
	65	65	65	65
	0	0	0	100
	0	0	0	0

Figura 49. Cromática del personaje

5.1.3. Ana

- Dimensión Física

Edad: 31 años

Sexo: Femenino

Contextura: Delgada

- Dimensión Sociológica

Nacionalidad: Ecuatoriana

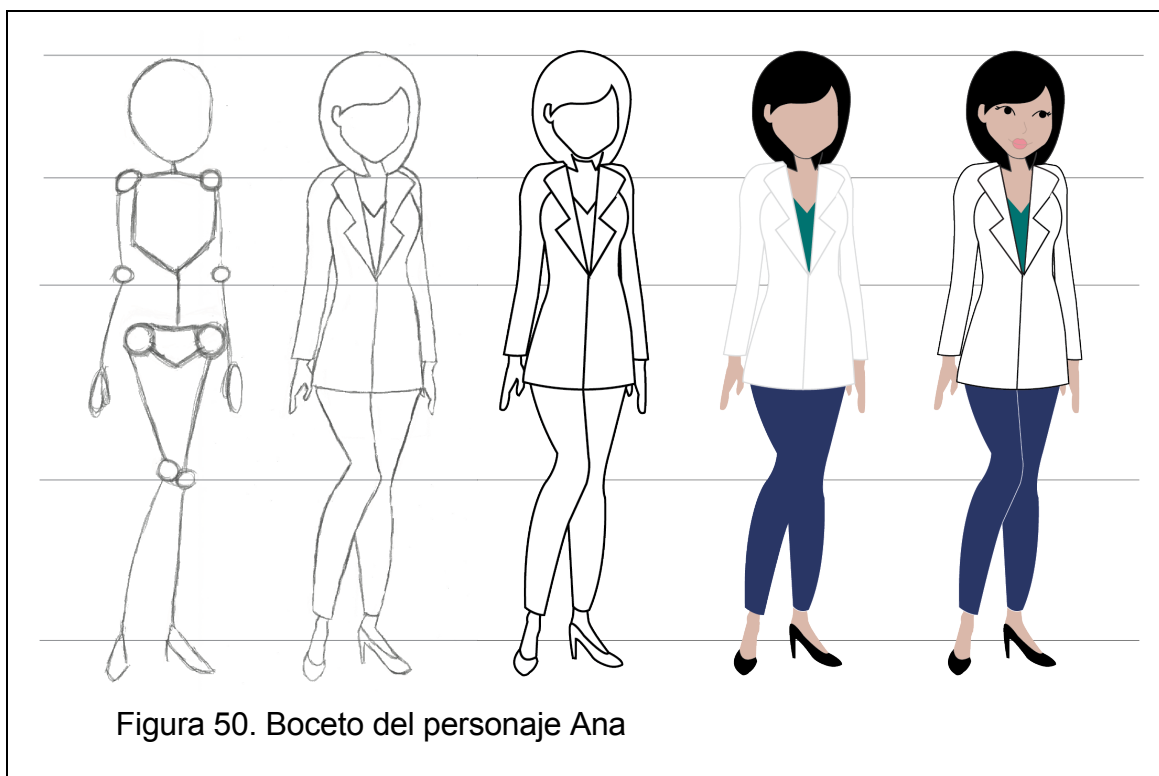
Ocupación: Doctora

- Dimensión Psicológica

Personalidad: Amable y carismática

Cualidades: Le gusta pasar tiempo con los niños

5.1.3.1. Bocetos



5.1.3.2. Cromática

Los colores utilizados en el diseño del personaje de la doctora, son pocos, su mandil blanco que da la sensación de limpieza, su blusa color verde azul, un color terciario en el círculo cromático y el pantalón azul. El cabello y los zapatos son color negro para que no sean llamativos y distraigan la atención de las personas.







	C	M	Y	K
	0	20	20	15
	3	54	24	0
	100	47	64	0
	75	60	0	55
	0	0	0	0
	0	0	0	100

Figura 51. Cromática del personaje

5.1.4. Carla

- Dimensión Física

Edad: 28 años

Sexo: Femenino

Contextura: Embarazada

- Dimensión Sociológica

Nacionalidad: Ecuatoriana

Ocupación: Abogada

Educación: Maestría

- Dimensión Psicológica

Personalidad: Amorosa y responsable

Cualidades: Leer y cocinar

5.1.4.1. Bocetos

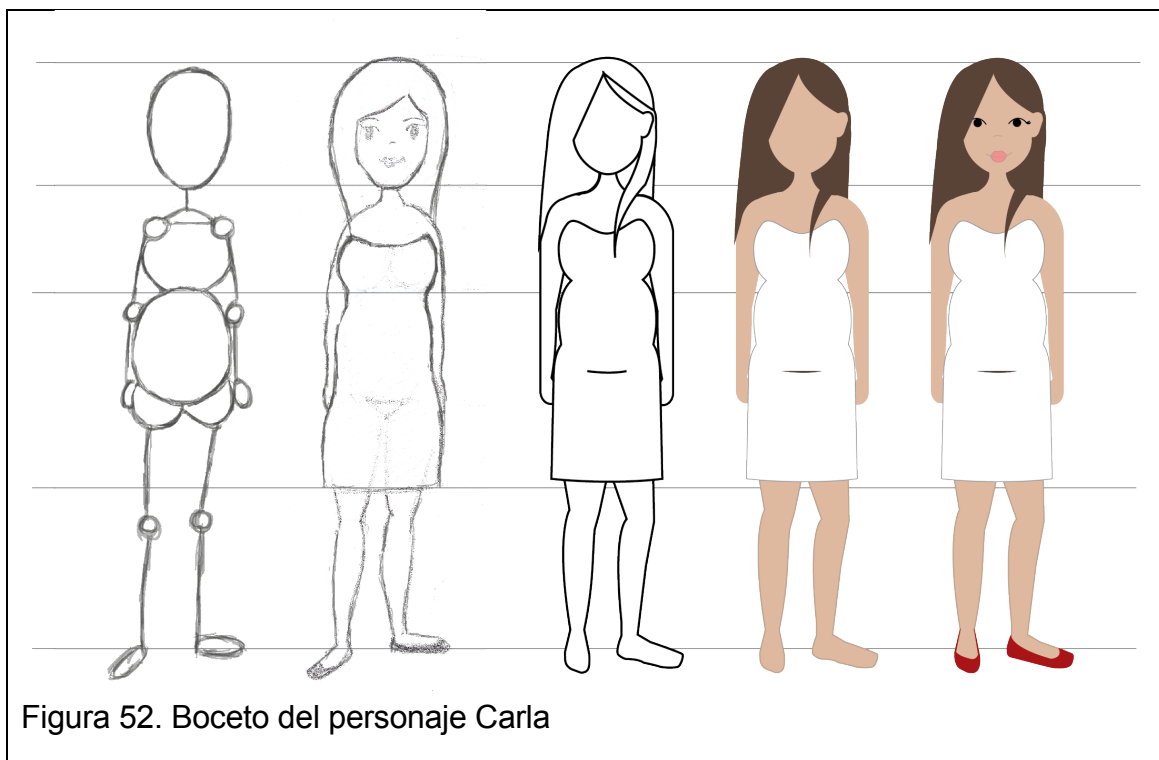


Figura 52. Boceto del personaje Carla

5.1.4.2. Cromática

La cromática usada en la madre embarazada, es bastante simple, su tono de piel es trigueña, cabello café, un vestido blanco y zapatos en un tono de rojo. El blanco neutraliza y no hace que la figura se vea exagerada en proporción.







	C	M	Y	K
	0	21	27	13
	0	54	32	0
	0	25	33	79
	8	100	100	29
	0	0	0	0
	0	0	0	100

Figura 53. Cromática del personaje

5.2. CD interactivo “Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva”

El diseño del CD interactivo es una herramienta educativa que forma parte del material educomunicacional del proyecto Desnutrición Cero. Este contiene información sobre alimentación nutritiva y saludable, un juego interactivo de memoria y una galería de recursos gráficos y multimedia, que cumplen con el objetivo de comunicar y educar a los usuarios de una manera didáctica.

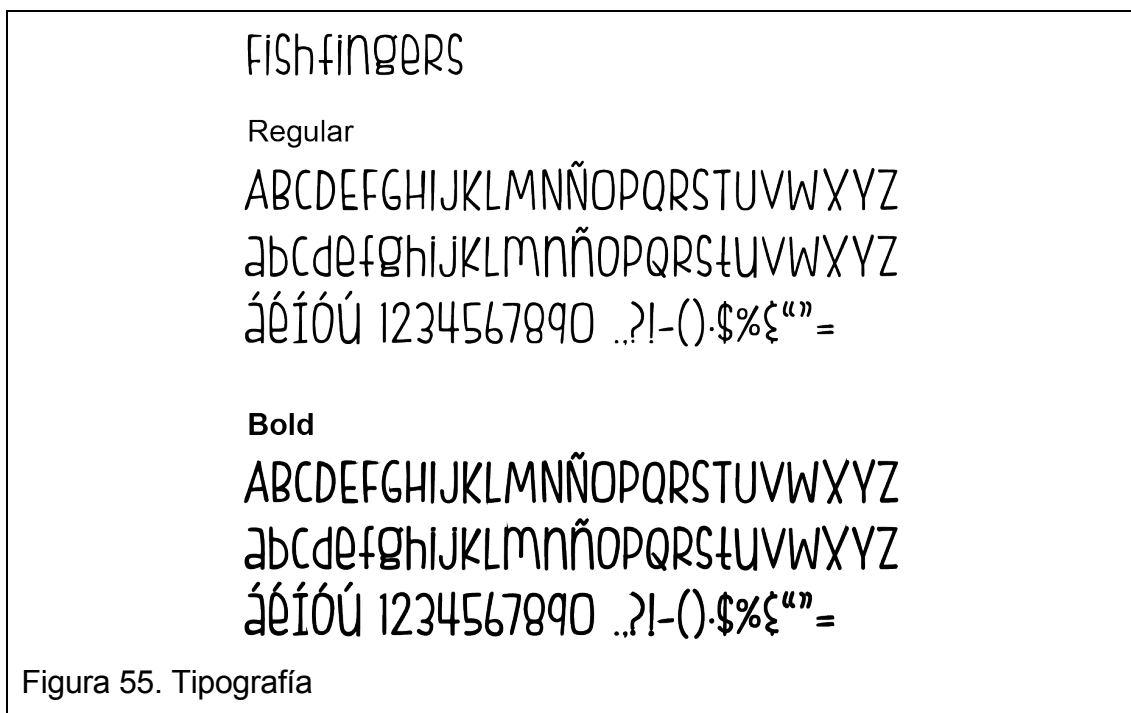
5.2.1. Fondos

A lo largo del desarrollo del material educomunicacional interactivo, se han utilizado 9 fondos con textura de papel viejo. Sus tonos son claros y se contrastan con los colores del contenido.



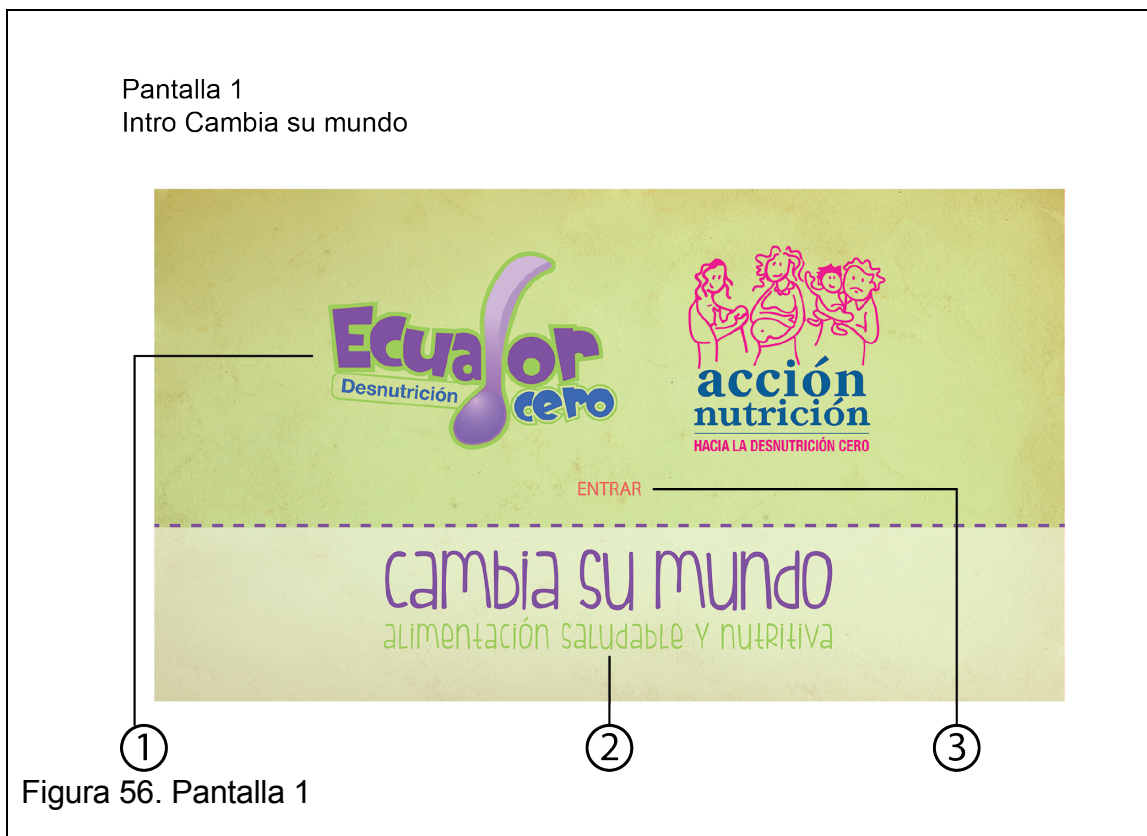
5.2.2. Tipografía

La tipografía ha utilizarse en todo el diseño del las interfaces del CD interactivo es:



Es una tipografía sin serifas, de estilo comic, a pesar de que no es una tipografía clásica, es legible y llama la atención de los niños ya es dinámica y no refleja seriedad.

5.2.3. Pantallas



1. Logotipos del proyecto al 75% de tamaño.
2. Título del CD interactivo: Cambia su mundo. (182 pts.)
Alimentación saludable y nutritiva.(78 pts.)
3. Botón Entrar (40 pts.)

Esquema de funcionamiento



Pantalla 2
Página principal

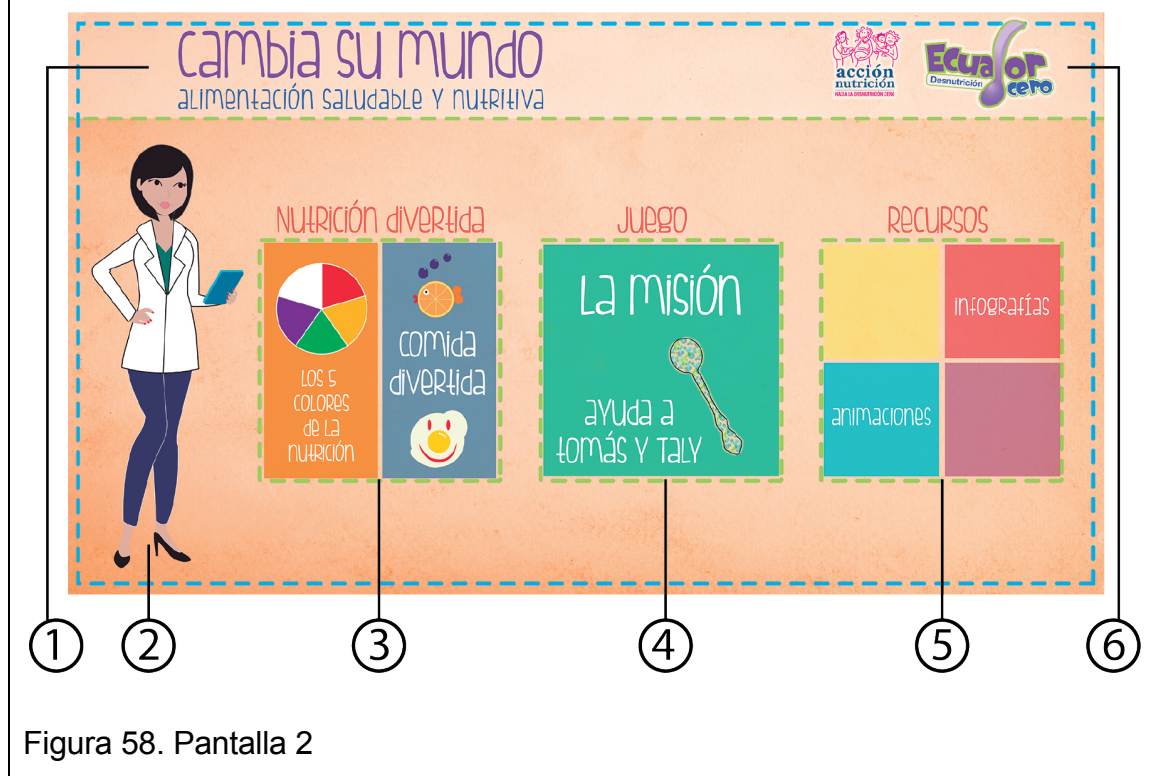
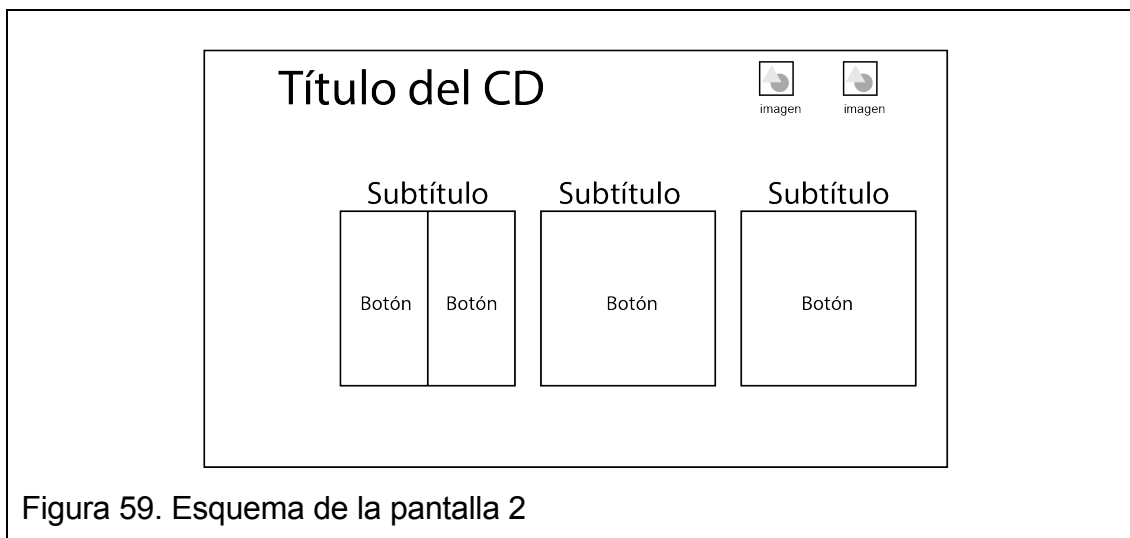


Figura 58. Pantalla 2

1. Título: Cambia su mundo.(130 pts.)
Alimentación saludable y nutritiva. (56 pts.)
2. Personaje: Doctora Ana
3. Nutrición divertida: consta de dos botones que dirigen a otras pantallas
botón 1: Los 5 colores de la nutrición
botón 2: Comida divertida
4. Juego: La misión. Al hacer clic nos lleva a una pantalla donde estará el juego interactivo.
5. Recursos: galería de material gráfico y animaciones que sustentan al proyecto Desnutrición Cero y a su estrategia Acción Nutrición.
Infografía
Animaciones
6. Logos proyecto al 20% de tamaño.

Esquema de funcionamiento



Pantalla 3

Los 5 colores de la nutrición



Figura 60. Pantalla 3

1. Título: Cambia su mundo. (130 pts.)

Alimentación saludable y nutritiva (56 pts.)

2. Círculo que representa los cinco colores de la nutrición, cada color es un botón diferente que lleva a otra pantalla informativa.

3. Alimento interactivo: al pasar el mouse por encima del alimento, se despliega una sub pantalla que indica los beneficios y propiedades de cada uno de estos.
4. Botón Inicio: regresa a la página principal.

Esquema de funcionamiento

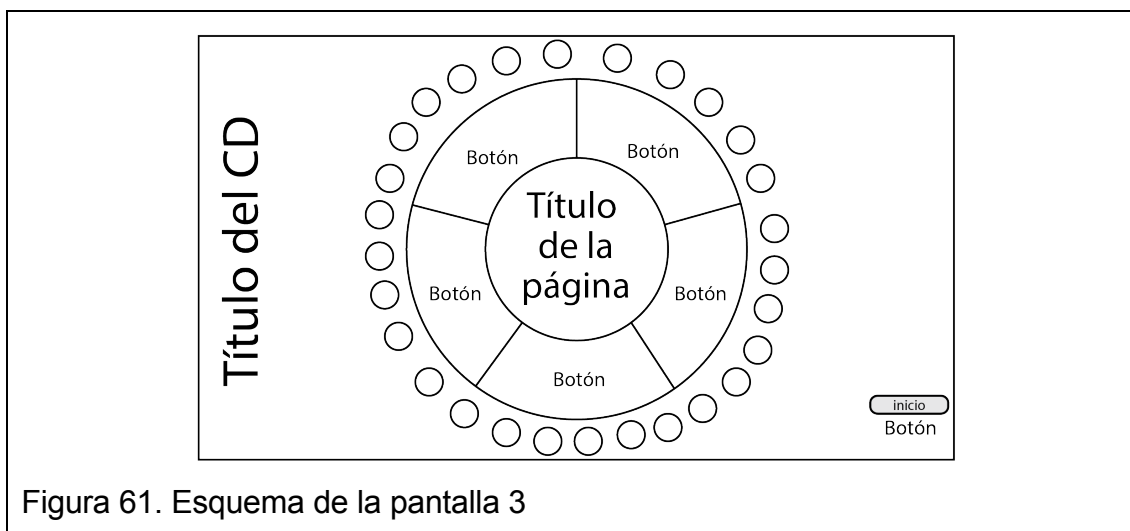


Figura 61. Esquema de la pantalla 3



Figura 62. Pantalla 4

1. Título: Cambia su mundo. (130 pts.)
Alimentación saludable y nutritiva (56 pts.)
2. Banner: título de la página
3. Frase: Utiliza tu imaginación. Puedes crear muchas cosas divertidas. (60 pts.)
4. Galería fotográfica: ejemplos de comida divertida.
5. Botón inicio

Esquema de funcionamiento

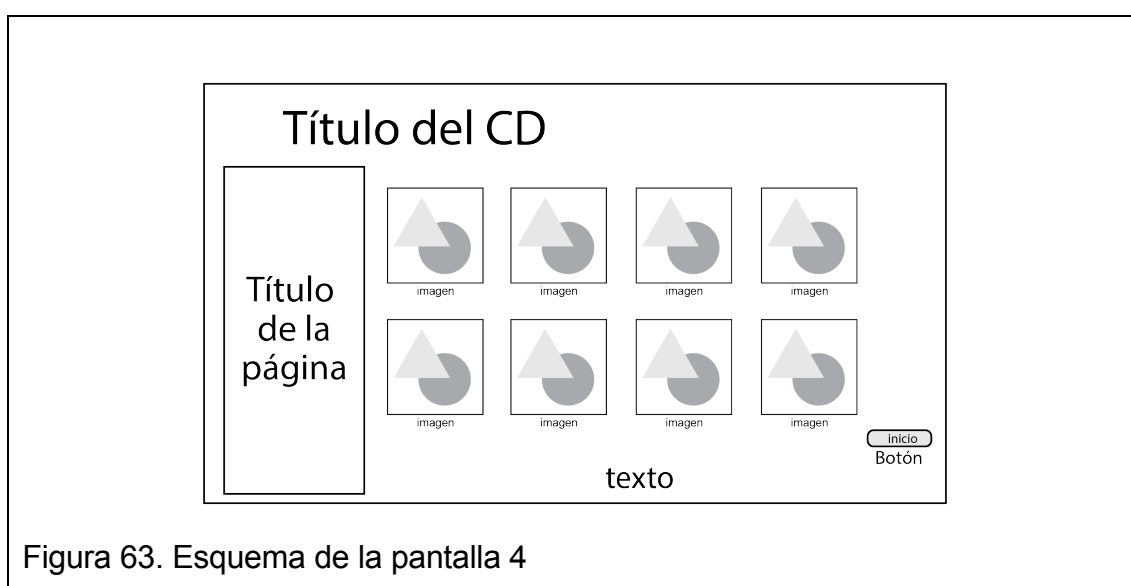


Figura 63. Esquema de la pantalla 4

Pantalla 5
Juego La Misión



Figura 64. Pantalla 5

1. Título: Cambia su mundo. (130 pts.)
Alimentación saludable y nutritiva (56 pts.)
2. Título de la página: La misión
3. Juego interactivo
4. Botón inicio: regresa a la página principal.

Esquema de funcionamiento

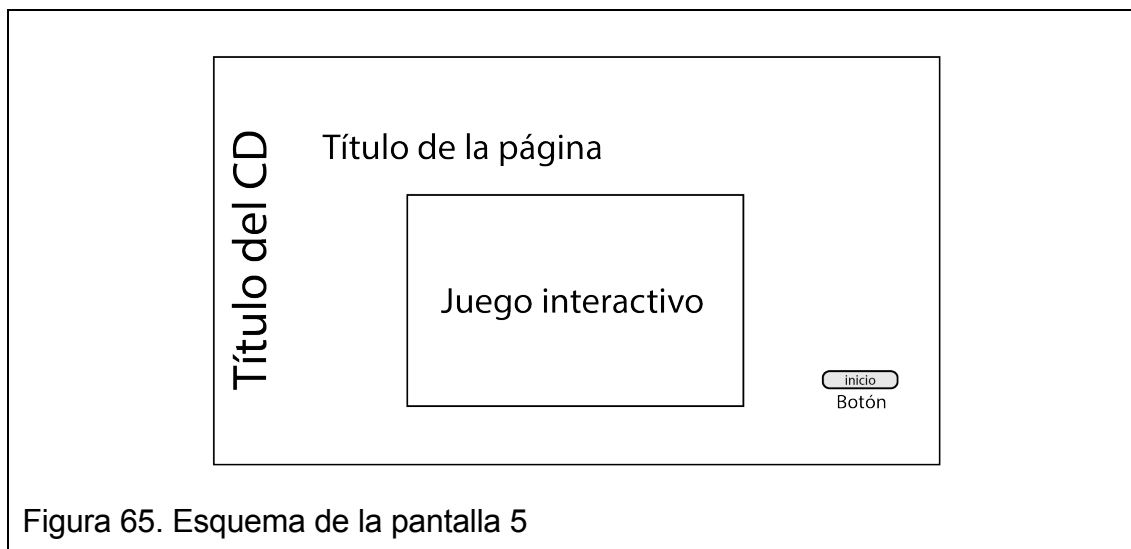


Figura 65. Esquema de la pantalla 5

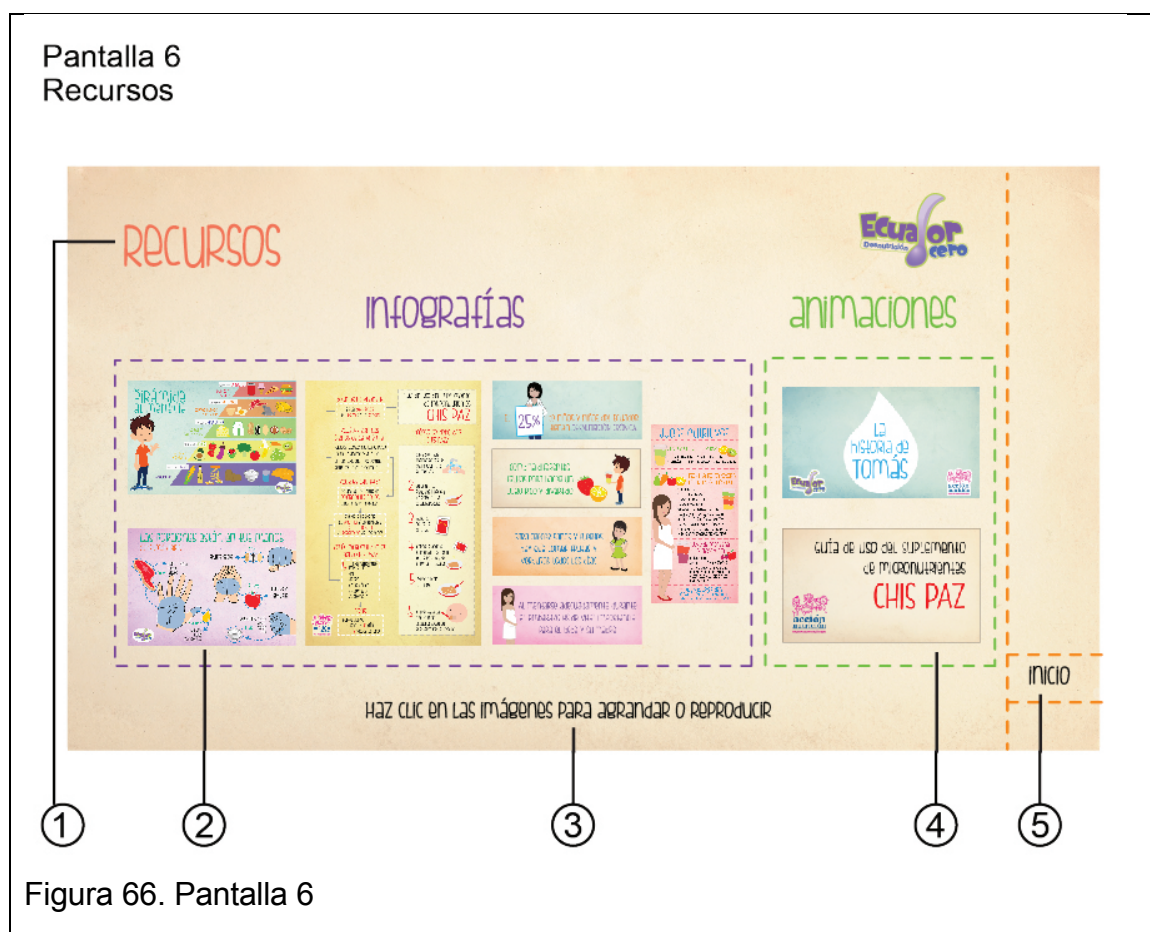


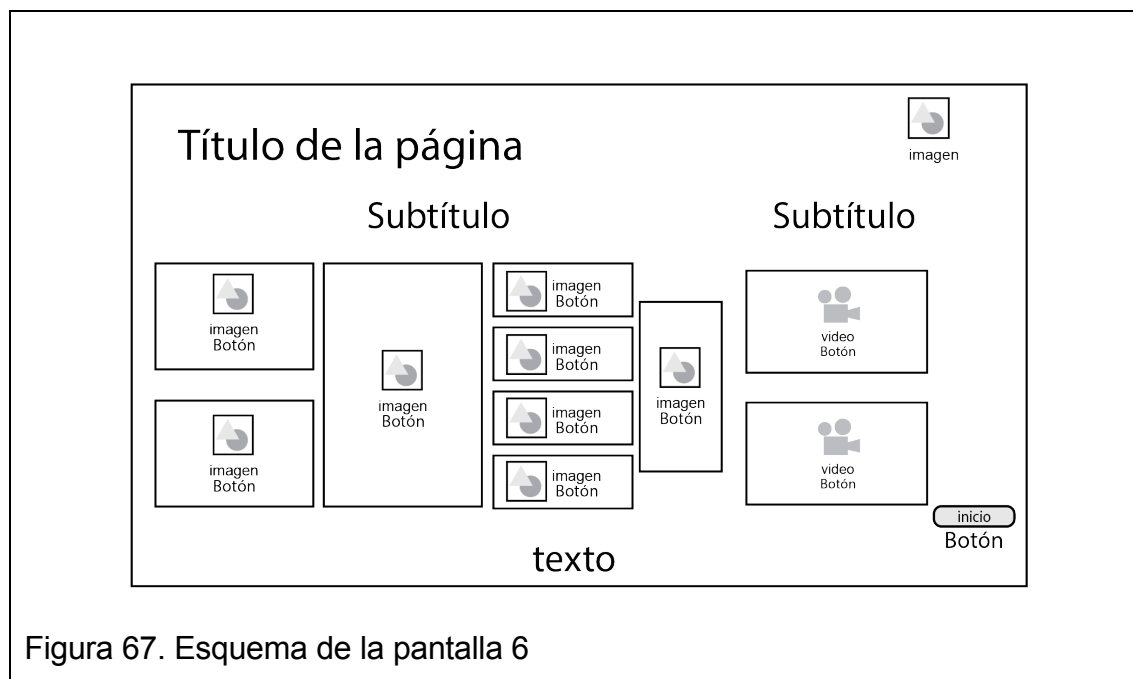
Figura 66. Pantalla 6

1. Título de la página: Recursos
2. Infografías: galería de infografías y material gráfico. Hacer clic para agrandar.
3. instrucciones: Haz clic en las imágenes para agrandar o reproducir.

4. Animaciones: galería de animaciones, lleva al enlace en Youtube.

5. Botón Inicio: lleva a la página principal.

Esquema de funcionamiento



5.3. Animaciones

Las animaciones son un tipo de material multimedia, que sirve de apoyo visual al proyecto Desnutrición Cero, se diseñaron dos animaciones, la primera es sobre la importancia de la lactancia en los primeros dos años de vida. Y la segunda sobre el uso del suplemento de micronutrientes CHIS PAZ. Este producto es entregado en las Áreas de Salud del MSP y en brigadas especiales, por lo que las personas que lo van a consumir deben estar al tanto de como hacerlo.

5.3.1. La historia de Tomás. Lactancia materna

La historia de tomás es una animación 2D que relata la historia de este niño, que desde que nació tuvo problemas en su alimentación y como consecuencia sufrió desnutrición crónica, dentro del relato se presenta una de las soluciones que

previene este y muchos problemas. La alimentación desde que nace hasta los dos años de vida con leche materna.

5.3.1.1. Guion técnico

Tabla 1. Guion técnico de la animación La historia de Tomás, Lactancia materna.





Esc.	Plano	Imagen/Video	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
1	1	PG, Logos Desnutrición Cero y Acción nutrición, Animación 2D Lactancia materna.	Sonido background	La historia de Tomás	4"
2	1	PG, Pantalla 2, presentación del personaje, empieza historia	Sonido background	Tomás tiene 6 años	4"
3	1	PG, Relato de historia, representación de estatura	Sonido background	Es muy pequeño	4"
4	1	PG, Relato historia, falta de atención	Sonido background	Se distrae en clases	4"
5	1	PG, termómetro enfermedad	Sonido background	Se enferma mucho	4"
6	1	PM, Relato de historia, inseguridad	Sonido background	Es inseguro	4"
7	1	PG, Relato de historia, debilidad	Sonido background	Se siente débil y triste	4"
8	1	PM, Relato historia, nacimiento	Sonido background	Cuando nació	3"
9	1	PG, Relato historia, alimentación inadecuada	Sonido background	Tomás fue alimentado de manera INADECUADA	4"
10	1	PG, Relato de historia, altura	Sonido background	Y es posible que de grande	4"

10	2	PG, Relat0 de historia, altura	Sonido background	No sea tan grande	4"
11	1	PG, Relato historia porcentaje	Sonido background	Alrededor del 25% de niños y niñas	4"
11	2	PG, Relato historia, Desnutrición crónica	Sonido background	Del Ecuador tienen DESNUTRICIÓN CRÓNICA	4"
12	1	PG, Relato historia, solución	Sonido background	Solucionarlo	2"
12	2	PG, Relato historia, solución	Sonido background	es	2"
12	3	PG, Relato historia, solución	Sonido background	Fácil	2"
13	1	PG, Relato historia, no cuesta nada	Sonido background	No cuesta	2"
13	2	PG, Relato historia, no cuesta nada	Sonido background	Nada	2"
14	1	PG, Relato de historia	Sonido background	Cuando tu bebe nace	3"
15	1	PG, Relato historia, 1er alimento	Sonido background	Su primer alimento	3"
16	1	PG, Relato historia, único alimento	Sonido background	Es el único que debe recibir hasta las 6 meses	5"
17	1	PG, Relato historia, el alimento más importante	Sonido background	Y el más importante hasta que cumpla 2 años	4"
18	1	PG, Relato historia, pregunta	Sonido background	¿Ya sabes que es?	4"
19	1	PM, Relato historia, leche materna	Sonido background	¡Es la leche materna!	4"
20	1	PG, Relato historia, nutrientes	Sonido background	Tienes todos los nutrientes necesarios	4"

21	1	PG, Relato historia, beneficios	Sonido background	Previene enfermedades	2"
21	2	PG, Relato historia, beneficios	Sonido background	Crece sano y fuerte	2"
21	3	PG, Relato historia, beneficios	Sonido background	Mejora su desarrollo	2"
22	1	PG, Relato historia, Cambia su mundo	Sonido background	Cambia su mundo. Desnutrición Cero	4"

5.3.1.2. Storyboard

Tabla 2. Storyboard de la animación

Imagen/video	Visualización	Sonido
Toma 1 PG título, logos proyecto		Sonido background
Toma 2 PG nombre del personaje y edad		Sonido background
Toma 3 Es muy pequeño, Tomás triste, regla		Sonido background
Toma 4 Le cuesta aprender en la escuela, Tomás tratando de sostener el libro		Sonido background

<p>Toma 5 Se enferma mucho, Termómetro subiendo la temperatura</p>	<p>se enferma MUCHO</p> 	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 6 Es inseguro, Tomás se asoma asustado</p>	 <p>es inseguro</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 7 Siempre está Débil y triste, Tomás temblando</p>	<p>siempre está debil y triste</p> 	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 8 Cuando nació, Tomás de bebe</p>	<p>cuando nació</p> 	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 9 Tomás fue Alimentado de Manera inadecuada!</p>	<p>TOMÁS fue alimentado de manera INADECUADA!</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 10 Y es posible que De GRANDE</p>	<p>Y es posible que de GRANDE</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 11 NO sea tan Grande</p>	<p>NO sea tan grande</p> 	<p>Sonido background</p>

<p>Toma 12 Alrededor del 25% De niños y niñas</p>	<p>ALrededor del 25% de niños y niñas</p> 	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 13 Del Ecuador tienen Desnutrición Crónica</p>	<p>del ECUADOR tienen DESNUtrICIÓN CRÓNICA</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 14 Solucionarlo Es Fácil</p>	<p>SOLUCIONARLO es FÁCIL</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 15 Todo comienza Cuando tu BEBE NACE</p>	<p>Todo comienza cuando tu BEBE NACE</p> 	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 16 No cuesta NADA</p>	<p>NO cuesta NADA</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 16 Su 1er alimento</p>	<p>SU 1er alimento</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 17 El único que debe recibir hasta los 6 meses</p>	<p>EL UNICO que debe RECIBIR hasta LOS 6 meses</p> 	<p>Sonido background</p>

<p>Toma 18 Y el más importante hasta que cumpla 2 años</p>	<p>Y EL MÁS IMPORTANTE hasta que cumpla 2 años</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 19 Ya sabes ¿Qué es?</p>	<p>Ya sabes ¿qué es?</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 20 Es la leche materna</p>	<p>ES LA LECHE MATERNA </p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 21 Contiene todos los Nutriente que necesita</p>	<p>CONTIENE TODOS LOS NUTRIENTES que necesita</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 22 Previene enfermedades</p>	<p>PREVIENE ENFERMEDADES</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 23 Crece sano Y fuerte</p>	<p>CRECE SANO Y FUERTE</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 24 Promueve el Adecuado desarrollo</p>	<p>PROMUEVE EL ADECUADO DESARROLLO</p>	<p>Sonido background</p>

Toma 25 Cambia su mundo		Sonido background
Toma 26 Ecuador Desnutrición Cero logo		Sonido background

5.3.2. Suplemento de micronutrientes CHIS PAZ

El suplemento de micronutriente CHIS PAZ es una animación 2d a manera de guía explicativa muy sintetizada, que brinda información a las personas especialmente a los padres, sobre la anemia, sus consciencias y la solución. CHIS PAZ, es un suplemento de micronutrientes que es entregado en las Áreas de salud del MSP y en brigadas especiales en todo el Ecuador. Por lo que la gente debe estar informado sobre lo que es y en que ayuda.

5.3.2.1. Guión técnico

Tabla 3. Guión técnico de la animación Suplemento de micronutrientes CHIS PAZ



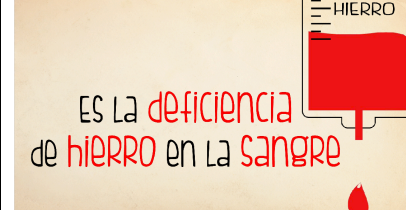
Esc.	Plano	Imagen/Video	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
1	1	PG, Logo Acción nutrición, Animación 2D CHIS PAZ	Sonido background	Guía de uso del suplemento de micronutrientes CHIS PAZ	4"
2	1	PG, pregunta1	Sonido background	¿Qué es la anemia?	3"
3	1	PG, respuesta	Sonido background	Es la deficiencia de Hierro en la sangre	4"
4	1	PG, pregunta2	Sonido background	¿Cuáles son los signos de la anemia?	4"
5	1	PG, respuesta2	Sonido background	Cansancio	3"
5	2	PG respuesta3	Sonido	Palidez	3"

			background		
5	3	PG respuesta4	Sonido background	Falta de animo y apetito	3"
5	4	PG respuesta5	Sonido background	Enfermedades frecuentes	3"
5	5	PG respuesta6	Sonido background	Retraso en el crecimiento	3"
5	6	PG respoesta7	Sonido background	Bajo peso	3"
6	1	PG pregunta 3	Sonido background	¿Qué es CHIS PAZ?	3"
7	1	PG, respuesta8	Sonido background	CHIS PAZ es un suplemento de micronutrientes (vitaminas y minerales)	4"
8	1	PG pregunta 4	Sonido background	¿Qué micronutrientes tiene CHIS PAZ?	3"
9	1	PG, 5 micronutrientes	Sonido background	5 micronutrientes. Hierro, Ácido fólico, Zinc, Vitamina A y Vitamina C	5"
10	1	PG Dosis	Sonido background	Dosis 1 sobre diario durante 60 días 2 veces al año	4"
11	1	PG, pregunta6	Sonido background	¿Cómo se debe dar Chis Paz?	3"
12	1	PG, paso1	Sonido background	1 lave bien sus manos antes de manipular los alimentos	3"
12	2	PG, paso2	Sonido background	2 separe una pequeña porción de comida (1 a 2 cucharadas)	3"
12	3	PG, paso3	Sonido background	3 abra el sobre de Chis Paz	3"
12	4	PG, paso4	Sonido background	4 coloque todo el contenido del sobre en la porción de comida separada	3"
12	5	PG, paso5	Sonido background	5 mezcle bien el alimento	3"






12	6	PG, paso6	Sonido background	6 Alimento a la niña o niño asegurándose de que termine la porción	3"
13	1	PG, pregunta	Sonido background	¿En qué alimentos se debe agregar CHIS PAZ?	3"
14	1	PG, se recomienda	Sonido background	Se recomienda Papillas-purés-menestras y sopas espesas	4"
15	1	PG, no se recomienda	Sonido background	No se recomienda en jugos-leche-arroz-granos o fideo	4"
16	1	PG, Logo Acción nutrición	Sonido background	Acción nutrición Hacia la Desnutrición Cero	3"

5.3.2.2. Storyboard

Tabla 4. Storyboard de la animación

Imagen /video	Visualización	Sonido
Toma 1 Guía de uso del suplemento de micronutrientes CHIS PAZ		Sonido background
Toma 2 ¿Qué es la anemia?		Sonido background
Toma 3 Es la deficiencia de hierro en la sangre		Sonido background

<p>Toma 4 ¿Cuáles son los signos de la anemia?</p>	<p>¿CUÁLES SON LOS SIGNOS DE LA ANEMIA?</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 5 Cansancio</p>	<p>cansancio</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 6 Palidez</p>	<p>palidez</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 7 Falta de animo y apetito</p>	<p>falta de ánimo y apetito</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 8 Retraso en El crecimiento</p>	<p>retraso en el crecimiento</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 9 Bajo peso</p>	<p>bajo peso</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 10 ¿Qué es CHIS PAZ?</p>	<p>¿QUÉ ES CHIS PAZ?</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 11 CHIS PAZ es un Suplemento de micronutrientes (vitaminas y minerales)</p>	<p>CHIS PAZ es un suplemento de micronutrientes (vitaminas y minerales)</p> 	<p>Sonido Background</p>

<p>Toma 12 Previene la anemia y contribuye a la salud, crecimiento y desarrollo de los niños</p>	<p>PREVIENE La ANEMIA Y CONTRIBUYE A LA SALUD, CRECIMIENTO Y DESARROLLO DE LOS NIÑOS</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 13 ¿Qué micronutrientes tiene CHIS PAZ?</p>	<p>¿QUÉ MICRONUTRIENTES TIENE CHIS PAZ?</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 14 5 micronutrientes importantes Hierro-Ácido fólico-Zinc- Vitamina A y C</p>	<p>5 micronutrientes importantes HIERRO </p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 15 Dosis 1 sobre diario durante 60 días 2 veces al año</p>	<p> DOSIS</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 16 ¿Cómo se debe dar CHIS PAZ?</p>	<p>¿CÓMO SE DEBE DAR CHIS PAZ?</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 17 1 Lave bien sus manos antes de manipular los alimentos</p>	<p>1 Lave bien sus manos antes de manipular los alimentos </p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 18 2 Separe una pequeña porción de comida (1 a 2 cucharadas)</p>	<p>2 Separe una pequeña porción de comida (1 a 2 cucharadas) </p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 19 3 Abra el sobre de CHIS PAZ</p>	<p>3 Abra el sobre de CHIS PAZ </p>	<p>Sonido Background</p>

<p>Toma 20 Coloque todo el contenido del sobre en la porción de comida separada</p>	<p>4 COLOQUE TODO EL CONTENIDO DEL SOBRE EN LA PORCIÓN DE COMIDA SEPARADA</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 21 5 Mezcle bien el alimento</p>	<p>5 MEZCLE BIEN EL ALIMENTO</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 22 6 Alimente a la niña o niño asegurándose de que termine la porción</p>	<p>6 ALIMENTE A LA NIÑA O NIÑO ASEGURÁNDOSE DE QUE TERMINE LA PORCIÓN</p> 	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 23 ¿En qué alimentos de debe agregar CHIS PAZ?</p>	<p>¿EN QUÉ ALIMENTOS SE DEBE AGREGAR CHIS PAZ?</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 24 Se recomienda Papillas-purés-menestras y sopas espesas</p>	<p>SE RECOMIENDA</p>  <p>PAPILLAS-PURÉS-MENESTRAS Y SOPAS ESPESAS</p>	<p>Sonido Background</p>
<p>Toma 25 No se recomienda Jugos-leche-arroz-granos o fideos</p>	<p>NO SE RECOMIENDA</p>  <p>JUGOS-LECHE-ARROZ GRANOS O FIDEO</p>	<p>Sonido background</p>
<p>Toma 26 Logo Acción Nutrición</p>		<p>Sonido Background</p>

5.4. Infografías

Las infografías diseñadas para el material educomunicación del proyecto Desnutrición son cuatro.

5.4.1. La pirámide alimenticia

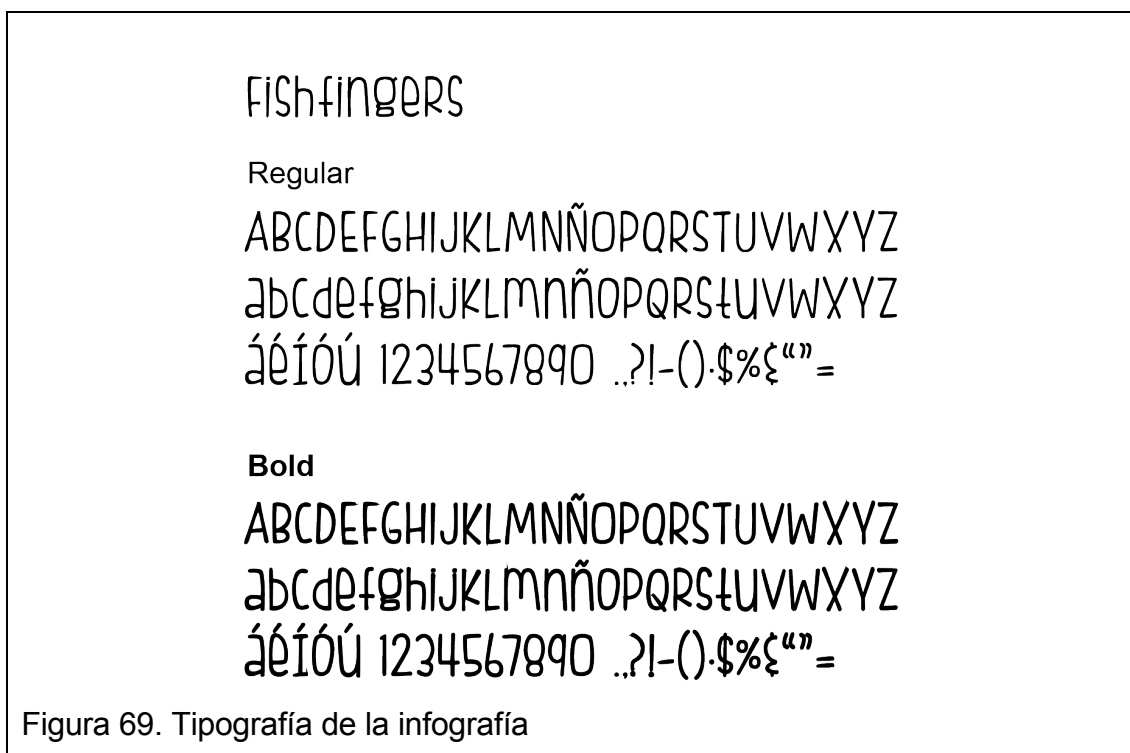
La pirámide alimenticia es una infografía de primer nivel, donde el texto está separado de las ilustraciones, se muestran los escalones que representan los diferentes tipos de comida, su clasificación y su frecuencia de consumo. Es colorida y didáctica para la comprensión de cualquier tipo de público.



Figura 68. Infografía La pirámide alimenticia

5.4.1.1. Tipografía de las infografías

La tipografía ha utilizarse en todas las infografía es:



Es una tipografía sin serifas, de estilo comic, a pesar de que no es una tipografía clásica, es legible y llama la atención de los niños, es dinámica y juvenil.

5.4.1.2. Cromática

La cromática utilizada en el diseño de la infografía está basada en los colores del círculo cromático. Lo que varía son los tonos y opacidad. No se utilizan tonos muy oscuros ya que representan alegría y positivismo.


	C	M	Y	K
	95	0	50	0
	0	95	65	0
	0	63	100	0
	47	0	100	0
	0	0	100	0
	80	100	0	100
	0	0	0	0
	0	0	0	75

Figura 70. Cromática de la infografía

5.4.2. Las porciones están en tus manos

Las porciones están en tus manos es una infografía de segundo nivel, las ilustraciones interactúan conjuntamente con el texto. Tiene una ilustración explicativa que ayuda a la comprensión mediante los gráficos. Es simple y contiene la información necesaria para entender cuáles deben ser las porciones adecuadas de consumo diario dentro de una dieta balanceada.



5.4.2.1. Cromática

La cromática que se usó son tonos fríos como el azul y su fondo texturado color violeta. Las ilustraciones tienen su propia cromática. El rojo sobresale entre los demás ya que son los dos tipos de alimentos que tienen una mayor porción.

	C	M	Y	K
	98	0	66	0
	0	70	100	0
	43	20	100	0
	0	20	31	0
	0	1	100	0
	0	20	100	0
	0	0	0	0
	76	42	0	0
	0	0	0	100

Figura 72. Cromática de la infografía

5.4.3. Guía de uso del suplemento de micronutrientes CHIS PAZ

Esta es una infografía explicativa que a manera de un cuadro conceptual, brinda información y los pasos a seguir para su uso.



Figura 73. Infografía Guía de uso de suplementos de micronutrientes CHISPAZ

5.4.3.1. Cromática

La cromática utilizada en esta infografía es cálida, para los textos se usó tonos monocromáticos, el negro y el rojo para resaltar palabras importantes. En las ilustraciones se realiza una cromática variable para que no sea monótona.








	C	M	Y	K
	0	100	100	0
	0	0	0	100
	0	0	0	50
	0	0	0	0
	8	41	66	0
	50	0	0	0
	0	0	100	0

Figura 74. Cromática de la infografía

5.4.4. Jugos nutritivos

Jugos nutritivos, es un Infográfico de primer nivel que expone tres tipos de recetas específicas que ayudan a niños y adultos a prevenir enfermedades como la anemia y ayuda a las mujeres embarazadas con información necesaria en éste período importante de desarrollo de su hijo.

JUGOS NUTRITIVOS



JUGO DE NARANJA Y KIWI

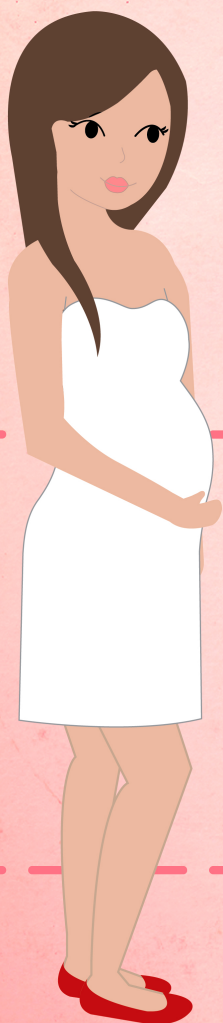


LIMPIA TU ORGANISMO Y ELIMINA TOXINAS.
ES **DIURÉTICO** Y ELIMINAR GRASAS DE MANERA RÁPIDA



JUGO DE PERA, ZANAHORIA, MANZANA Y NARANJA

ES HIDRATANTE.
ESTIMULA EL APETITO.
PURIFICA EL ORGANISMO.
CONTIENE VITAMINA C.
FORTALECE LAS DIENTES Y ENCÍAS.
FAVORECEN LA ABSORCIÓN DE **HIERRO** Y
AUMENTA LAS DEFENSAS DEL CUERPO.
COMBATE LA **ANEMIA** EN NIÑOS Y ADULTOS.
ES ESENCIAL PARA LA FORMACIÓN DE LOS
TEJIDOS EN EL **CRECIMIENTO DEL NIÑO**.



JUGO DE MANZANA Y FRAMBUESA



ES HIDRATANTE.
AYUDA EN CASOS DE **ANEMIA**
APORTA ALTAS CANTIDADES DE
POTASIO Y ÁCIDO FÓLICO PARA EL
DESARROLLO DEL FETO EN LOS
PRIMEROS MESES

NO OLVIDES **LAVAR BIEN**
LAS FRUTAS, VEGETALES O INGREDIENTES
QUE VAYAS A UTILIZAR EN TUS JUGOS

Figura 75. Infografía Jugos nutritivos

5.4.4.1. Cromática

La cromática aplicada son tonos cálidos, sacados de los colores de las frutas y su fondo color rosado que se acopla y contrasta con algunos colores. El color celeste en el título y pie de página, quiebran esa calidez y le da un aspecto dinámico.








	C	M	Y	K
	100	20	0	0
	50	0	100	0
	0	53	100	0
	0	100	100	0
	39	100	50	0
	0	70	33	0
	0	0	0	100

Figura 76. Cromática de la infografía

5.5. Sitio Web Desnutrición Cero

El sitio Web del proyecto desnutrición Cero es un sitio de tipo estático que está programado en HTML 5 combinado de imágenes, slideshows, galerías, enlaces a redes sociales, que presentan información sobre el proyecto y su estrategia.

5.5.1. Fondo

El fondo de todo el sitio Web es una textura de papel verde amarillo, color terciario del círculo cromático.



5.5.2. Cromática

La cromática del sitio Web se basa en la combinación y contraste entre los colores del círculo cromático con el fondo y la cromática del material educacional tratando de que se adapte al público en general. Los textos son negros para mayor legibilidad.







	C	M	Y	K
	0	73	96	0
	73	97	2	0
	58	0	0	0
	21	34	0	0
	0	0	0	0
	0	0	0	100

Figura 78. Cromática

5.5.3. Tipografía

La tipografía que se aplica en el diseño de la interfaz de cada una de las pantallas el sitio Web son las siguientes:

Open Sans es una tipografía sin serifas que se utilizó para los títulos de las pantallas.

Open Sans

Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnpqrstuvwxyz.,-?!"()\$
 áéíóú 1234567890

Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnpqrstuvwxyz.,-?!"()\$
 áéíóú 1234567890**

Figura 79. Tipografía

Arial es una tipografía sin serifas que se utilizó para los párrafos de texto en las pantallas del sitio Web.

Arial

Regular

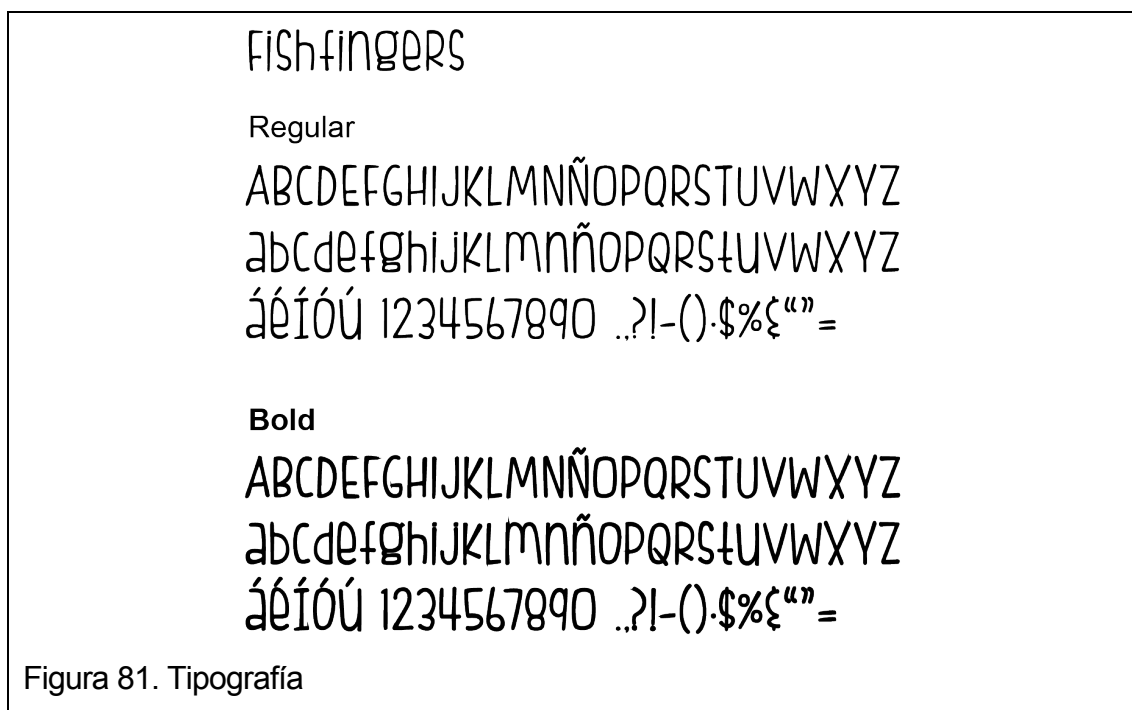
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnpqrstuvwxyz.,-?!"()\$
 áéíóú 1234567890

Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnpqrstuvwxyz.,-?!"()\$
 áéíóú 1234567890**

Figura 80. Tipografía

Fishfingers es una tipografía sin serifas que se utilizó en la gráfica de las pantallas del sitio Web.



5.5.4. Pantallas

El diseño de la interfaz de cada pantalla del Sitio Web, tiene el mismo estilo gráfico de todo el material educacional interactivo. Usa una textura de fondo. Esta organizada por una retícula jerárquica, basada en las proporciones de los elementos, tiene un armazón que se repite en todas sus páginas o pantallas. Este armazón está conformado por el título, la barra de navegación principal, la barra de navegación secundaria y las Redes Sociales. El contenido varía en la parte central de la página.

Link: <http://desnutricion-cero.wix.com/desnutricioncero>

Pantalla 1
Página principal



Figura 82. Pantalla 1

1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: cinco botones
3. Slideshow: cuatro imágenes
4. Juego interactivo

5. Botones: se conectan a otra sub página
6. Barra de navegación secundaria
7. Redes Sociales: Facebook, Twitter, Youtube

Esquema de funcionamiento

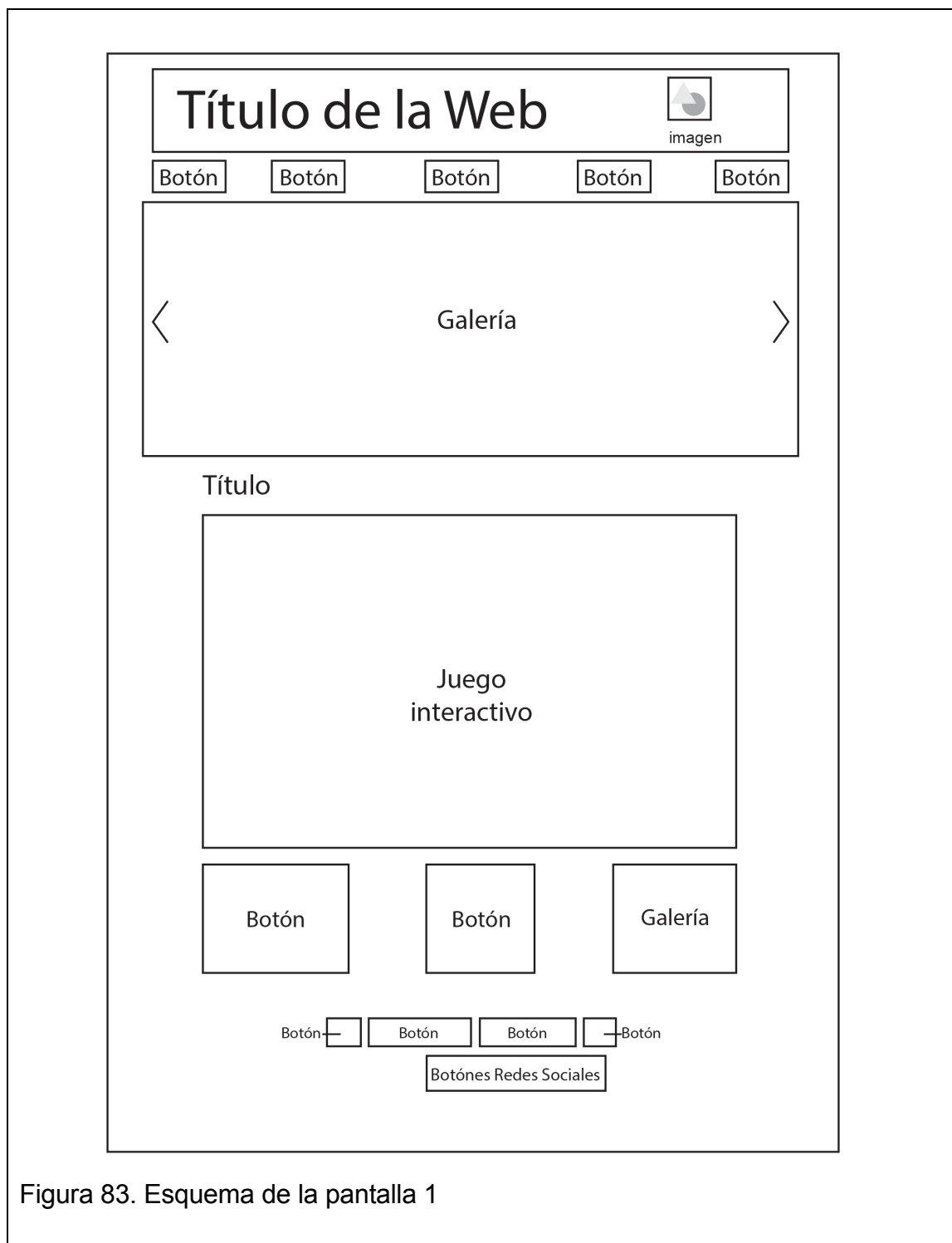


Figura 83. Esquema de la pantalla 1



1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 2 Desnutrición Cero
3. Título de la página: Desnutrición Cero (43 pts.)
4. Texto: descripción del proyecto (12 pts.)
5. Imagen: Logotipo del proyecto
6. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales.

Esquema de funcionamiento

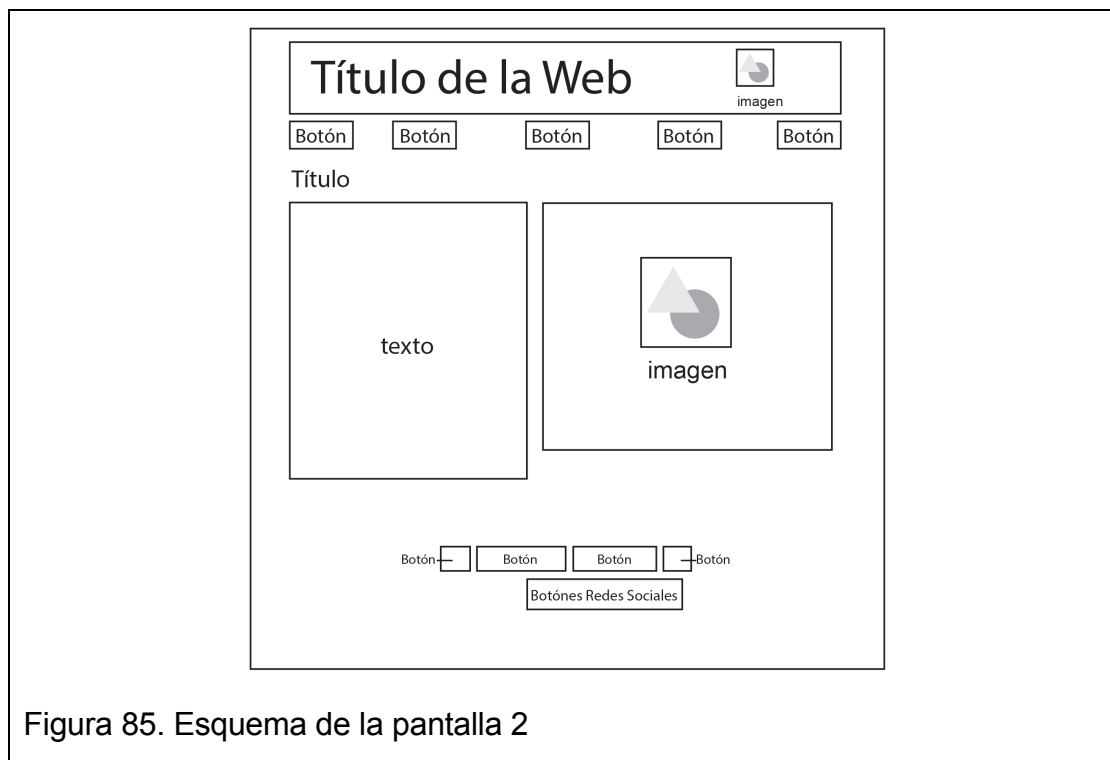


Figura 85. Esquema de la pantalla 2

Pantalla 3
Acción Nutrición

La imagen muestra una captura de pantalla de una página web con los siguientes elementos numerados:

- 1:** Encabezado con el texto "cambia su mundo" y "alimentación saludable y nutritiva", y el logo "Ecuador Desnutrición Cero".
- 2:** Barra de navegación con los botones "INICIO", "DESNUTRICIÓN CERO", "ACCIÓN NUTRICIÓN", "NUTRICIÓN DIVERTIDA" y "RECURSOS".
- 3:** Título principal "Acción Nutrición".
- 4:** Texto descriptivo sobre la desnutrición crónica infantil en Ecuador, sus objetivos y la estrategia de acción.
- 5:** Imagen ilustrativa de una familia (madre, padre y niño) con el texto "acción nutrición" y "HACIA LA DESNUTRICIÓN CERO".
- 6:** Barra de pie con íconos de redes sociales (Facebook, Twitter, YouTube) y el copyright "© 2014 by Desnutrición Cero Ecuador. Creada by Gabriela Ufco".

Figura 86. Pantalla 3

1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 3 Acción Nutrición
3. Título de la página: Acción Nutrición (43 pts.)
4. Texto: descripción de la estrategia (12 pts.)
5. Imagen: Logotipo de la estrategia
6. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales.



1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 4 Nutrición divertida. Consta de dos sub botones
Sub botón 1: Los 5 colores de la nutrición
Sub botón 2: Comida divertida
3. Título de la página: Nutrición divertida

4. Imagen: infografía sobre los personajes
5. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales.

Esquema de funcionamiento

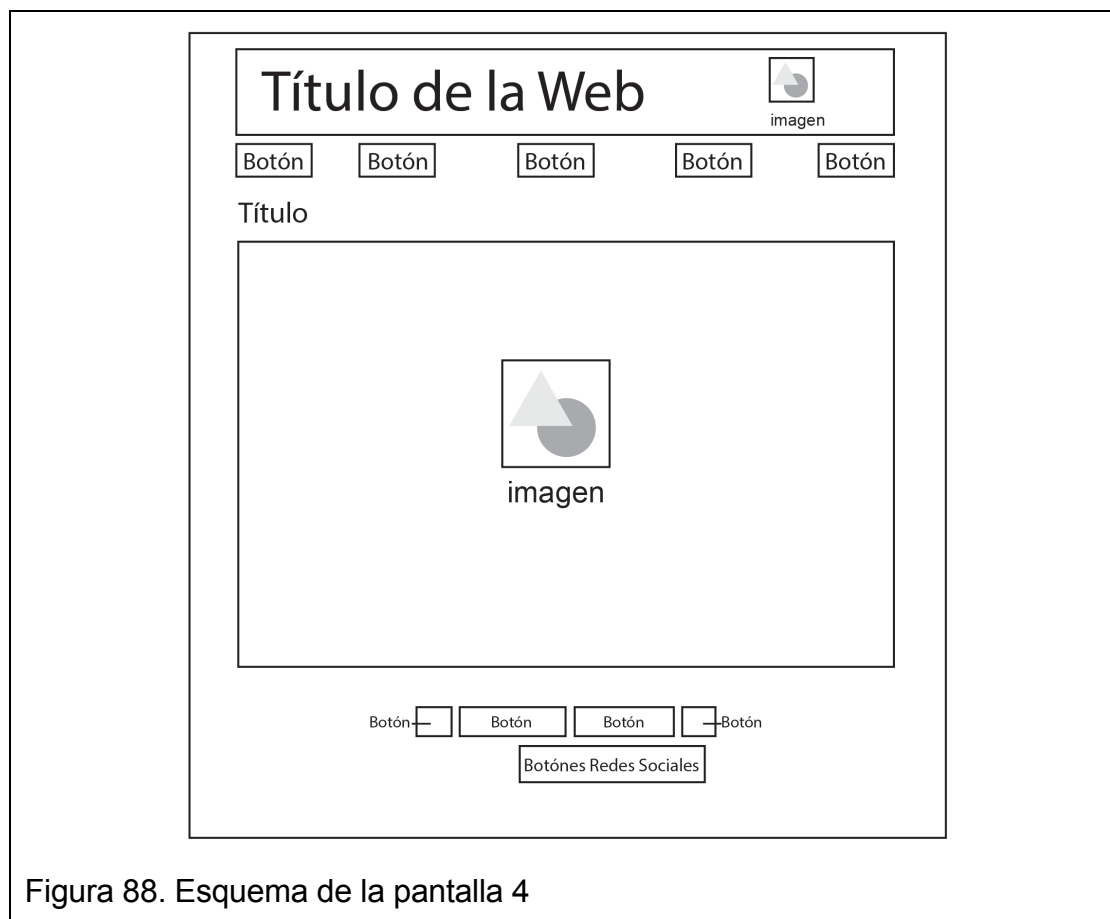


Figura 88. Esquema de la pantalla 4

Sub pantalla 4.1
Los 5 colores de la nutrición



Figura 89. Sub pantalla 4.1

1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 4 Nutrición divertida. Sub botón 1 Los 5 colores de la nutrición.

3. Imagen: Círculo de los 5 colores de la nutrición
4. Galería fotográfica: beneficios de cada color
5. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales.

Esquema de funcionamiento

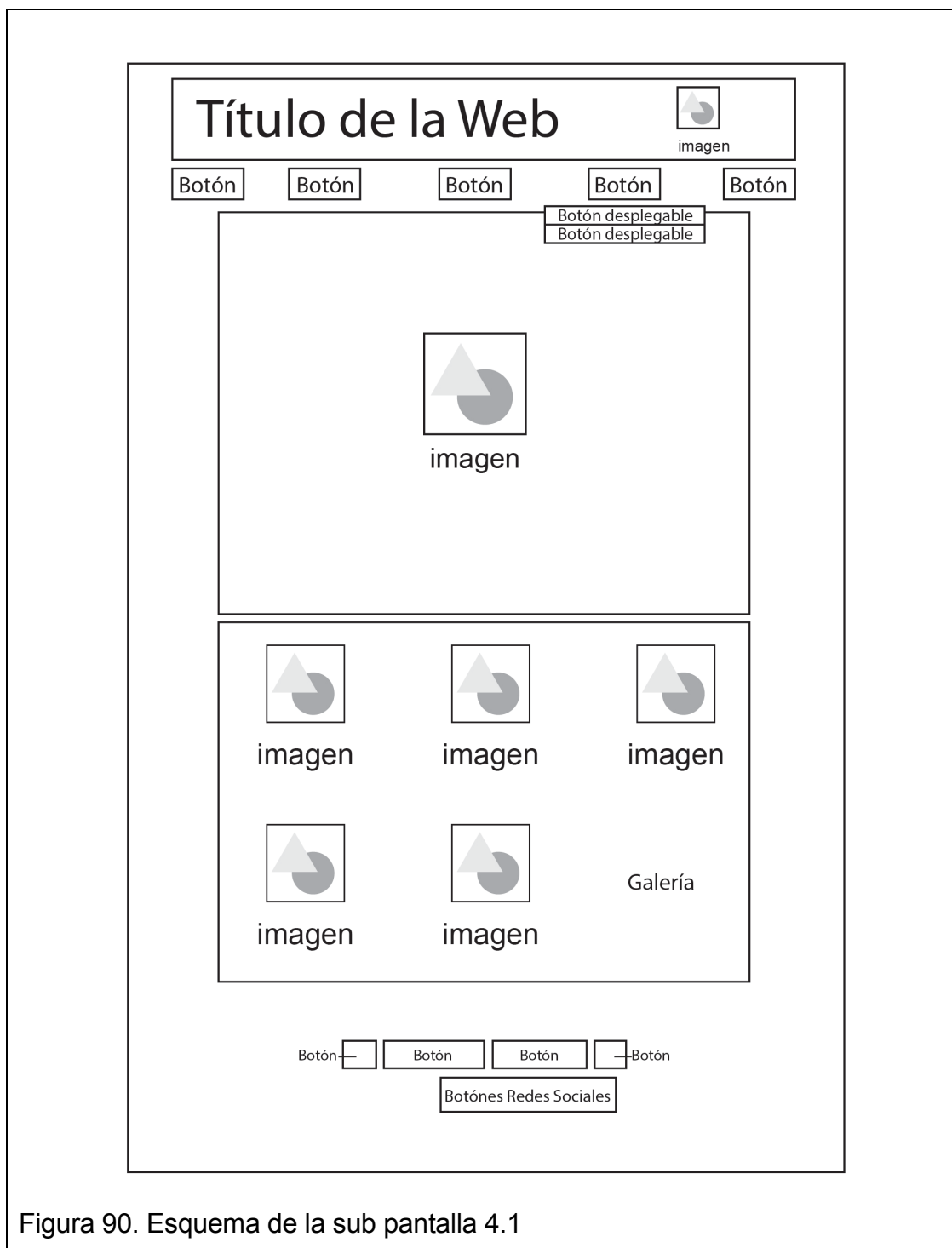


Figura 90. Esquema de la sub pantalla 4.1

Sub pantalla 4.2
Comida divertida



Figura 91. Sub pantalla 4.2

1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Banner: título de la página. Comida divertida
3. Galería fotográfica: comida divertida
4. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales.

Esquema de funcionamiento

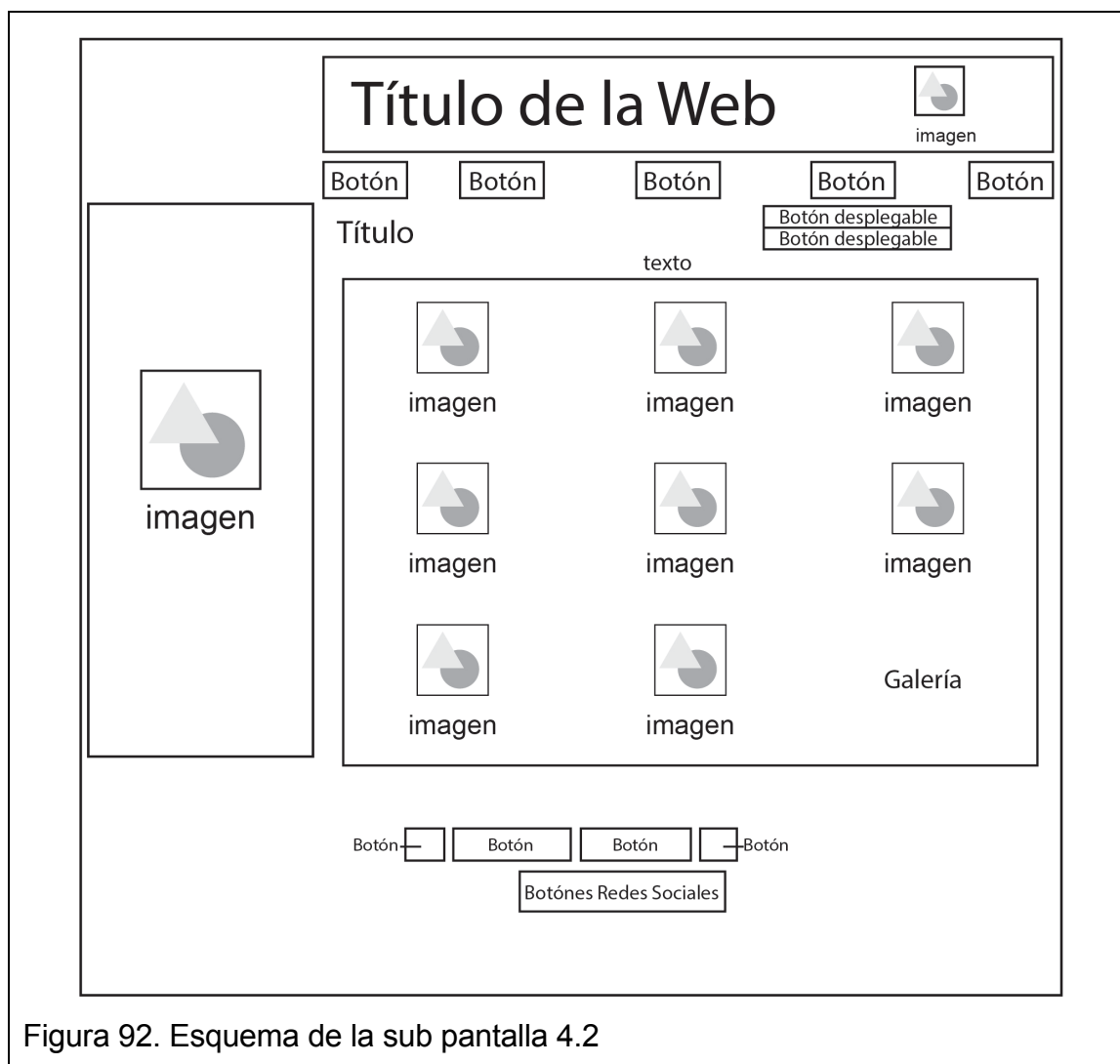


Figura 92. Esquema de la sub pantalla 4.2

Pantalla 5
Recursos

1 — **cambia su mundo**
alimentación saludable y nutritiva

2 — **Recursos**

3 — **La Pirámide Alimenticia**

4 — **Las Porciones Están en tus Manos**

5 — **Guía de uso del suplemento de micronutrientes CHIS PAZ**

6 — **Taly y Tomás**

7 — **Alimentarse adecuadamente durante el embarazo**

8 — **Desnutrición crónica**

© 2014 by Desnutrición Cero Ecuador. Created by Gabriela Ulloa

Figura 93. Pantalla 5

1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 5 Recursos. Consta de dos sub botones
 - Sub botón 1 La lactancia
 - Sub botón 2 Micronutrientes CHIS PAZ

3. Galería: contiene las infografías diseñadas para el proyecto Desnutrición Cero.
4. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales

Esquema de funcionamiento

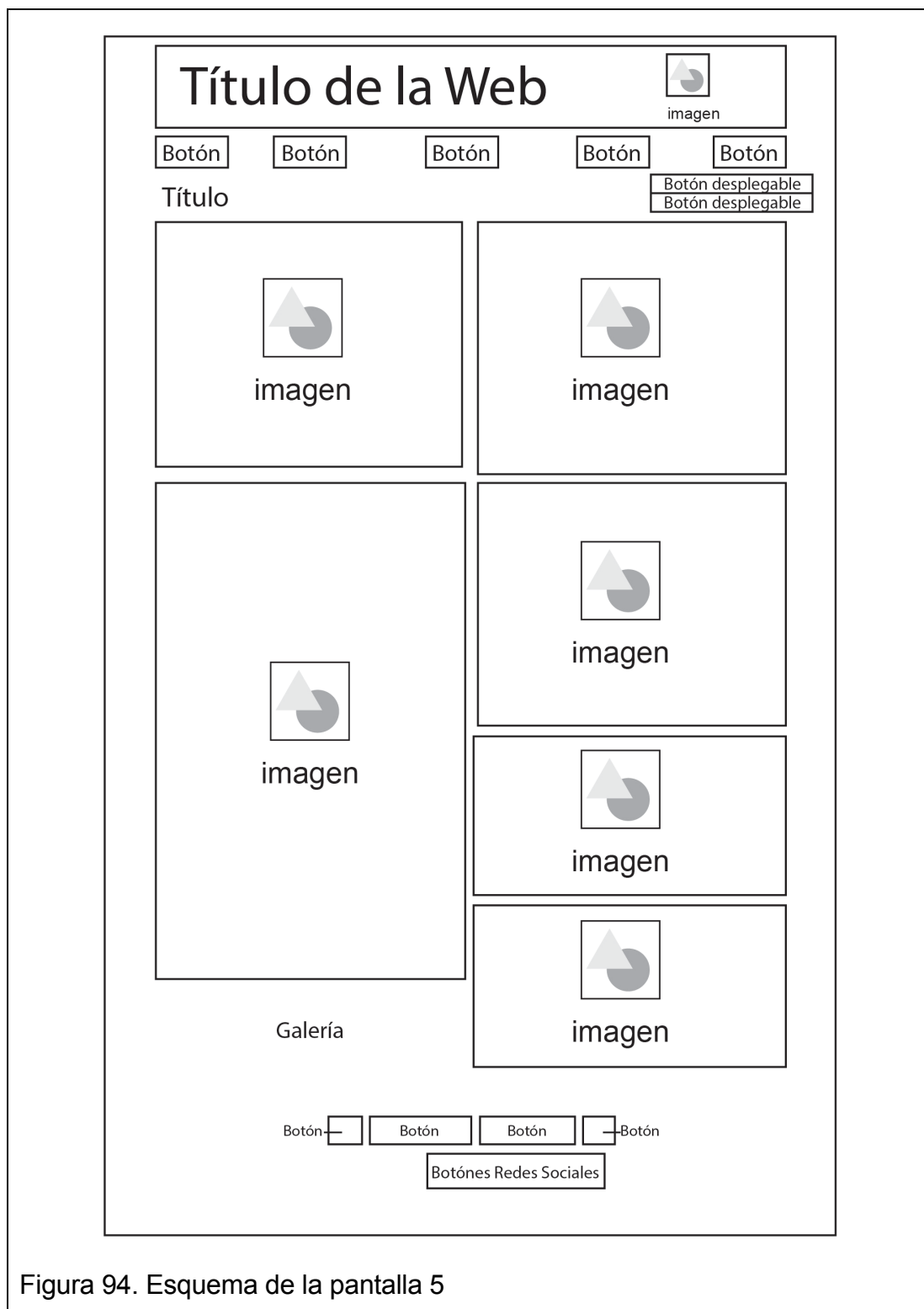


Figura 94. Esquema de la pantalla 5



1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 5 Recursos. Sub botón 1 La lactancia
3. Título de la página: La lactancia (43 pts.)
4. Animación: La historia de Tomás. Enlace de Youtube
5. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales

Esquema de funcionamiento

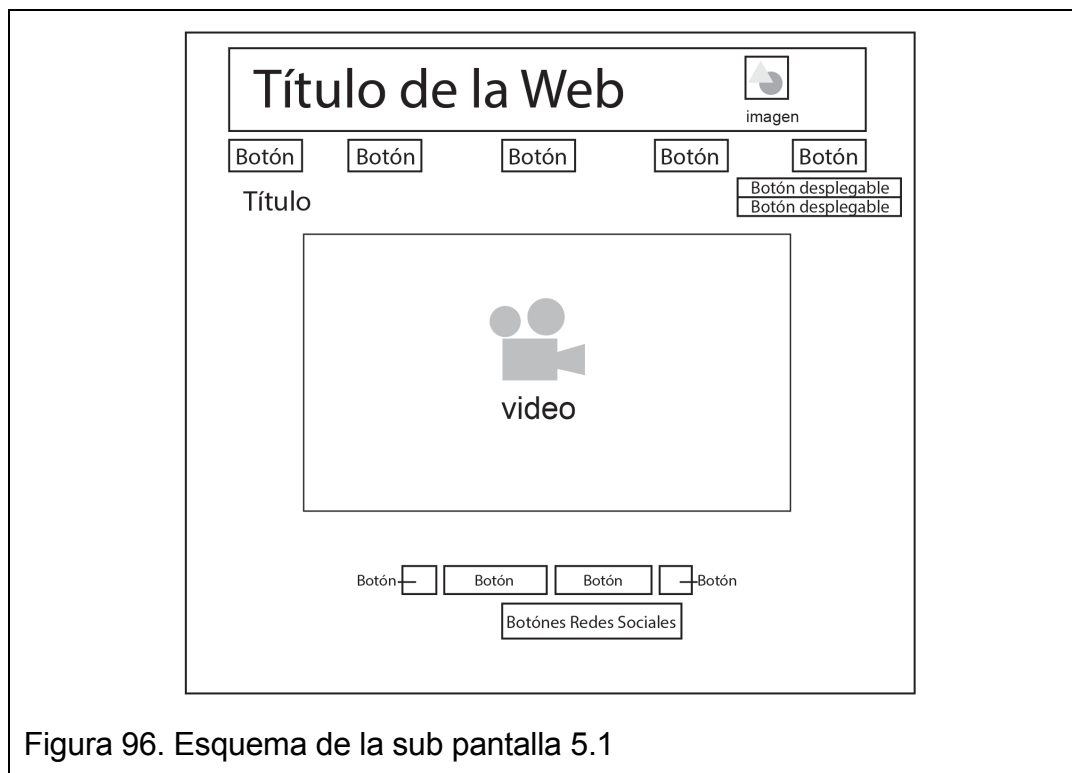


Figura 96. Esquema de la sub pantalla 5.1

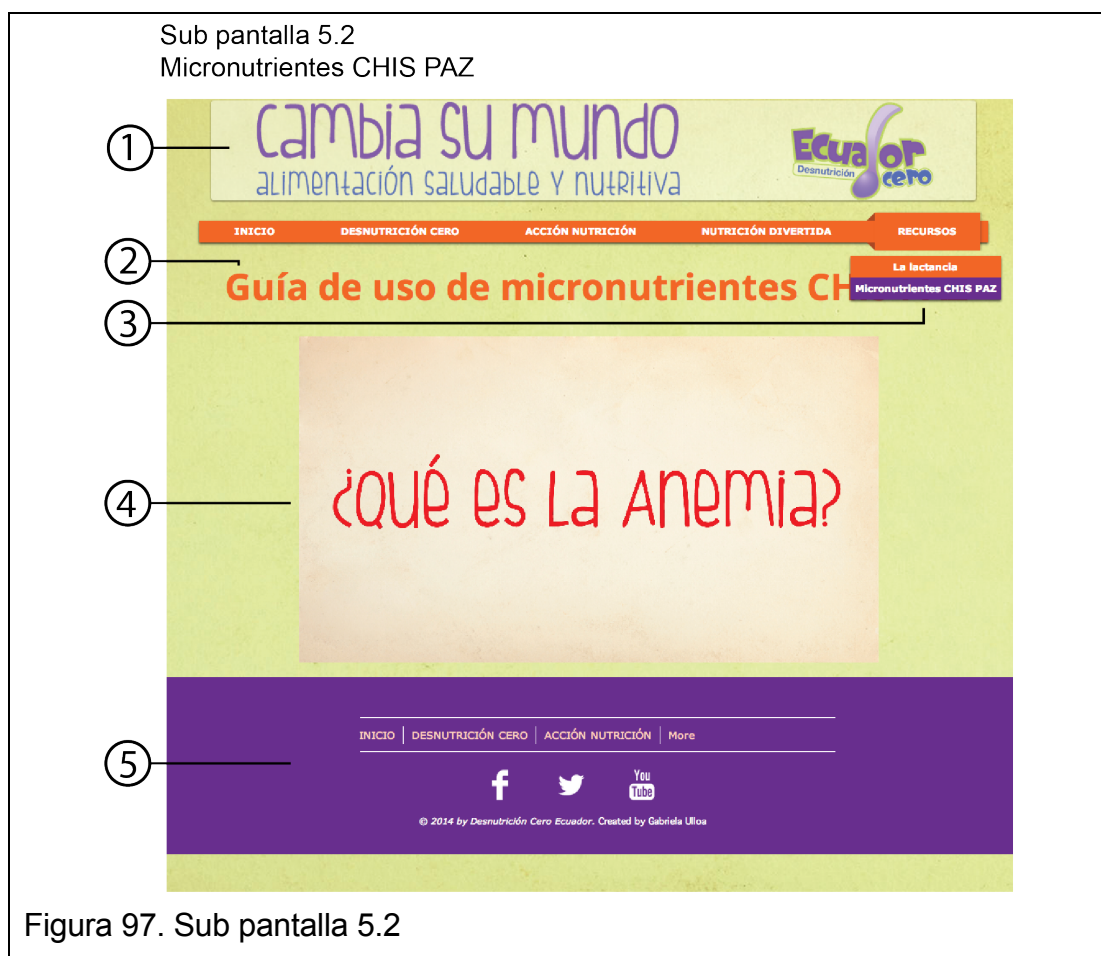


Figura 97. Sub pantalla 5.2

1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Barra de navegación: Botón 5 Recursos. Sub botón 2 Micronutrientes CHIS PAZ
3. Título de la página: Guía de uso de micronutrientes CHIS PAZ (43 pts.)
4. Animación: Guía de uso de micronutrientes CHIS PAZ. Enlace de Youtube
5. Barra de navegación secundaria y Redes Sociales

5.6. Redes Sociales

Al ser Facebook, Twitter y Youtube las Redes Sociales más usadas y visitadas, se han creado estrategias de comunicación, educación y aprendizaje por estos medios, que han resultado muy efectivas. En la encuesta realizada para el proyecto, el 91% estaba de acuerdo en que las Redes Sociales sean uno de los principales medios de difusión de la información sobre el Proyecto Desnutrición Cero y su estrategia Acción Nutrición.

5.6.1. Facebook

Facebook es una Red Social que a través de sus Fan Page se promueven millones de sitios, organizaciones, lugares, comunidades, proyectos, entre otros. Es una de las redes más usadas por todo tipo de público. Por lo que se creó una Fan Page para el proyecto Desnutrición Cero, donde se publicará diariamente información sobre el proyecto, tips de alimentación saludable, infografías y animaciones. También se publicará artículos o videos relacionados al mismo para que la gente siempre esté informada.

Link: <https://www.facebook.com/desnutricionceroec>

Para Facebook se diseñó la foto de portada a un tamaño de 850 x 315 píxeles.



1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Logotipos de los ministerios a cargo y que apoyan al proyecto.

Foto de perfil, tamaño 180x180 pixeles.



La visualización de la interfaz se ve de la siguiente manera:



Figura 100. Visualización

5.6.2. Twitter

Twitter es una Red Social más intelectual, donde miles de personas escriben lo que piensan, publican noticias, retwittean información, videos, etc. Grandes empresas, revistas, canales de televisión, incluso personas famosas tienen un perfil en Twitter.

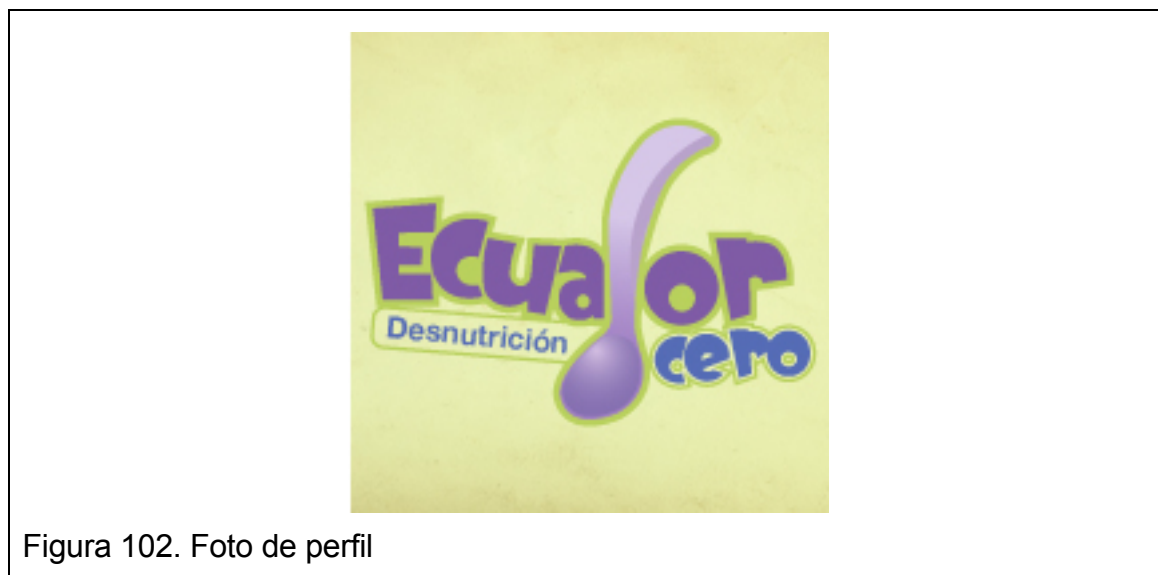
Link: @Dsnutricioncero

Para este, se diseñó la foto de banner a un tamaño de 1500x500 pixeles.



1. Título: Cambia su mundo. Alimentación saludable y nutritiva.
2. Logotipos de los ministerios a cargo y que apoyan al proyecto.

Foto de perfil, tamaño 400x400 pixeles



La visualización de la interfaz se ve de la siguiente manera:



Figura 103. Visualización

5.6.3. Youtube

Youtube es un sitio Web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos instantáneamente. Al crear una cuenta, se crea un canal, donde se puede subir video a la mejor resolución.

Para el proyecto Desnutrición Cero, se creó un canal donde están publicadas las animaciones diseñadas para el proyecto. Sus enlaces sirven para compartir dichas animaciones en las diferentes Redes Sociales

Para el canal de diseño una foto de 2560x1440 ya que está es una imagen que se adapta para Web, televisiones y dispositivos móviles.



Figura 104. Canal Youtube

Y su foto de perfil a un tamaño de 2048x1152 pixeles mínimo

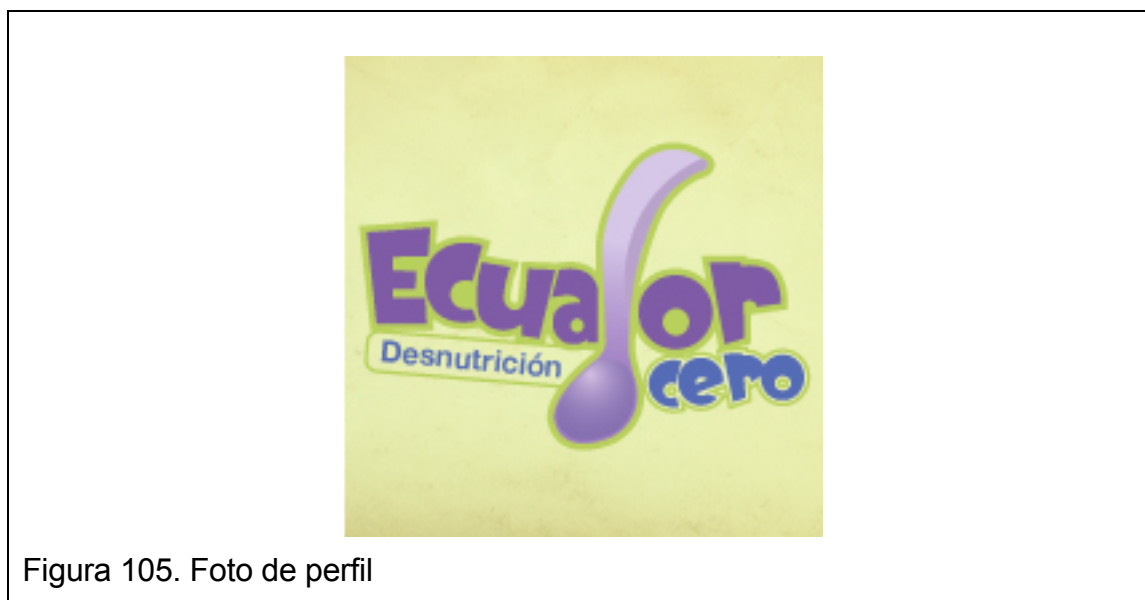


Figura 105. Foto de perfil

CONCLUSIONES

Se cumplió el objetivo de aplicar estrategias de diseño integral a una propuesta de material educomunicacional interactivo para el proyecto Desnutrición Cero del Ministerio de Salud Pública del Ecuador.

Se describió las características del Proyecto Desnutrición Cero para aplicar las estrategias de diseño integral.

Se identificó los métodos de diseño gráfico necesarios para la elaboración del material educomunicacional.

Se establecieron procesos de diseño interactivo para realizar el material educomunicacional.

Se diagnosticó la situación actual del proyecto Desnutrición Cero desde una perspectiva de diseño integral.

Se diseñó un material educomunicacional usando metodologías de diseño integral.

El material educomunicacional diseñado aplica estrategias de diseño integral.

El material interactivo y gráfico son una gran apoyo comunicacional, informativo y educativo que sustenta al proyecto Desnutrición Cero.

El diseño de un Sitio Web como herramienta informativa y educativa, es uno de los productos más amigables para el usuario ya que al querer informarse lo primero que hacen es buscan en la Web.

Diseñar material gráfico e interactivo para ser publicado en las Redes Sociales, es uno de los recursos más eficientes para comunicar.

El uso de un CD interactivo ayuda a desarrollar habilidades en los niños y a aprender de una manera innovadora y divertida.

El desarrollo de un juego interactivo en Adobe Flash debe hacerse con la ayuda de un programador profesional y un diseñador para su interface y recursos.

La visualización de animaciones en los televisores de un sitio de espera como los de las Áreas del Salud del MSP, ayudan a difundir información sobre el proyecto y su estrategia de manera gráfica y animada, así mantienen a los usuarios entretenidos durante el período de espera, sin dejar de aprender.

RECOMENDACIONES

Se recomienda hacer uso de este material educomunicacional en las Áreas de Salud del MS

Se recomienda al MSP asignar un espacio en cada una de las Áreas de Salud a su cargo, para brindar información sobre el Proyecto Desnutrición Cero, vigente hasta el año 2015.

Se recomienda que el uso de televisores y medios de defunción sean utilizados para brindar información sobre el Proyecto Desnutrición Cero.

Se recomienda a los padres asistir con sus hijos, mínimo 2 veces al año a un nutricionista para una evaluación en general.

Se recomienda mantener una alimentación nutritiva y saludable para evitar varias enfermedades.

Se recomienda usar las Redes Sociales como un medio de información, comunicación y educación.

Se recomienda trabajar con profesionales afines al tipo de producto como apoyo, para que la calidad del producto sea integra.

REFERENCIAS

- Accionmk. (s.f.). *Las 10 características más importantes que una página web debe ofrecer*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de <http://www.accionmk.com/las-10-caracteristicas-mas-importantes-que-una-pagina-web-debe-cumplir/>
- ACNUDH. (2009). *Juego interactivo: Una aventura fascinante*. Recuperado el 8 de julio de 2014 de <http://acnudh.org/2009/10/juego-interactivo-una-aventura-fascinante/>
- AGN. (2012). *Proyecto Desnutrición Cero*. Recuperado el 18 de noviembre de 2013 de <http://www.elmercurio.com.ec/325908-proyecto-desnutricion-cero/#.Uorag4VSxbw>
- Aguaded, J. (2014). *Educación en medios de comunicación*. Recuperado el 2 de enero de 2014 de <http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?id=26203>
- Alvarez, C. (2011). *Redes sociales como medio de comunicación informal entre los alumnos de nivel licenciatura*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de <http://ece.edu.mx/ecedigital/files/Art%EDculoDaniela.pdf>
- Asociación de Educomunicadores. (2014). *Educomunicación*. Recuperado el 20 de julio de 2014 de <http://www.airecomun.com/educomunicacion/que-es.html>
- Bachelet, M. (2006). *Desnutrición Infantil en América Latina y el Caribe*. “Sin desarrollo humano, sin una buena nutrición no es posible el desarrollo de los países”. Santiago de Chile, Chile: UNICEF

- Balcázar, M. (2012) *10 reglas para hacer diseño editorial*. Recuperado el 20 de febrero de 2014 de <http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial>
- Bravo, W. y Toapanta, L. (2012). *Diseño y diagramación de un manual multimedia sobre el vih/sida, como herramienta didáctica para la unidad de Bienestar Estudiantil de la Universidad Técnica de Cotopaxi*. Latacunga, Ecuador: UTC
- Calero, L. Molina, A. (2010). *Mapa de la desnutrición crónica en el Ecuador*. Quito, Ecuador: FESAECUADOR S.A.
- Comfortdoc. (s.f.). *MyPlate Coloring Pages to Use*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de <http://comfortdoc.squidoo.com/plate-coloring-page>
- Curtis, R. En Manjarrez de la Vega, J. (compi). (2011) *Infografía*. Querétaro, México: UDL
- Dabner, D. (2005) Diseño gráfico. En Zambrano, M. (2012) *El Rescate de los Juegos Tradicionales en Base a la Aplicación Multimedia*. Latacunga, Ecuador: UTC
- Dagson, J.(2000) director de infografía del diario IDAG de Gotemburgo, *Documento de innovación periodística N°122, Gotemburgo, Suecia* Universidad de Navarra. En Valero, J. (2000). *Infografía de prensa*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona
- Danacrm. (s.f.). *¿Qué son los Medios Interactivos?*. Recuperado el 10 de febrero de 2014 de http://www.danacrm.com/wiki/index.php/%C2%BFQu%C3%A9_son_los_Medios_Interactivos%3F

Dibujografico. (s.f.). *El dibujo icónico y no icónico*. Recuperado el 9 de enero de 2014 de <http://dibujografico.files.wordpress.com/2010/07/iconiconoic.pdf>

Didactic. (s.f.). *Diseño educativo*. Recuperado el 20 de abril de 2014 de <http://www.didactic.cl/component/content/article/40-notas/53-diseno-educativo.html>

Diloengrafico. (s.f.). *Diseño para la información*. Recuperado el 11 de enero de 2014 de <http://diloengrafico.wikispaces.com/Dise%C3%B1o+para+la+informaci%C3%B3n>

Diloengrafico. (s.f.). *La revolución digital. Infografía*. Recuperado el 25 de abril de 2014 de <http://diloengrafico.wikispaces.com/La+revoluci%C3%B3n+digital.+Infograf%C3%Ada>

Docstoc (s.f.) *Ejemplo guion técnico Tv*. Recuperado el 24 de junio de 2014 de <http://www.docstoc.com/docs/1695462/Ejemplo-guion-tecnico-TV>

Ecured. (s.f.). *Multimedia educativa*. Recuperado el 21 de mayo de 2014 de http://www.ecured.cu/index.php/Multimedia_educativa

Eluniversal. (s.f.). *Michelle Obama lanza una campaña nacional contra la obesidad infantil*. Recuperado el 2 de febrero de 2014 de <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/vida-sana/michelle-obama-lanza-una-campana-nacional-contr-la-obesidad-infantil>

Enticconfio. (s.f.). *Internet, ¿qué es? ¿para qué sirve?*. Recuperado el 7 de junio de 2014 de

<http://www.enticconfio.gov.co/index.php/usuariosincredibles/item/42-internet-¿qué-es>

Estebanell, M. (2002). *Interactividad e interacción*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, pp 25-29. Recuperado el 23 de mayo de 2014 de <http://campusvirtual.unex.es/revistas/index.php/relatec/article/view/2>

Estevez, E. (Diciembre, 2013). Profesor principal de la Escuela de Medicina de la Universidad Central del Ecuador. Entrevista personal, Quito, Ecuador.

Explored. (S.f.). *Máximo un nuevo amigo de la vida*. Recuperado el 8 de febrero de 2014 de <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/maximo-un-nuevo-amigo-de-la-vida-30343.html>

Flores, D. (2011) *Elaboración de una guía virtual para los procesos de hilatura de fibras largas*. [Tesis de Ingeniería] Ibarra: Universidad Técnica del Norte. Facultad de Ingeniería en Ciencias Aplicadas, Textil.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia Ecuador. (2013). *UNICEF, PMA Y OPS trabajan juntos contra la desnutrición infantil*. Recuperado el 17 de noviembre de 2013 de http://www.unicef.org/ecuador/media_9001.htm

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia República Dominicana. (2006). *La desnutrición infantil*. Recuperado el 7 de noviembre de 2013 de http://www.unicef.org/republicadominicana/health_childhood_10172.htm

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2011). *La desnutrición infantil. Causas, consecuencias y estrategias para su prevención y tratamiento*. Madrid, España: Punto&Coma.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2004). *Nutrición, desarrollo y alfabetización*. (2nda. ed.) Buenos Aires, Argentina
- Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola, Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura y Programa mundial de alimentos. (2013). *The estate of food Insecurity in the world 2013. The multiple dimensions of food security*. Roma, Italia: FAO.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. (1a Ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Freixa, P. (2001). *Lenguajes, guías de estilo, herramientas y diseño en Internet*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de <http://tdd.elisava.net/coleccion/18/freixa-i-font-es>
- Futbolecuador. (s.f.). *La historia de las mascotas de los Mundiales de Fútbol FIFA*. Recuperado el 2 de febrero de 2014 de <http://www.futbolecuador.com/stories/publica/40476>
- Galván, M. y Amigo, H. (2007). *Programas destinados a disminuir la desnutrición crónica. Una revisión en América Latina*. (Vol. 57 N° 4). Hidalgo, México. Santiago de Chile, Chile.
- García, C. (2011). "Scott" Turn-around. Recuperado el 7 de junio de 2014 de <http://codygarcia.blogspot.com/2011/06/scott-turn-around.html>
- García, J. (2011). Representante de la FAO Chile. [Programa radial], Perú: Ampliación de Noticias
- García, R. (2008). *Creación de un juego interactivo-educativo destinado a niños entre 8 y 12 años para ofrecer información sobre las diferentes*

causas, formas de prevención y control del Dengue. Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte.

García, V. (2009). *Tipos de sitios web*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de http://www.icesi.edu.co/blogs_estudiantes/vanessa/2009/09/03/tipos-de-sitios-web/

Ghinaglia, D. (2009). *Taller de diseño editorial. Entre corondeles y tipos*. Caracas, Venezuela: UP.

Gmarquez. (s.f.). *Animación 2D*. Recuperado el 5 de junio de 2014 de <http://gmarquez.wordpress.com/2007/02/02/animacion-2d/>

González, A. (2012). *Estrategia Acción Nutrición Ecuador*. En Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2012) *Metodología de intervención de la Estrategia Acción Nutrición Ecuador*. Quito, Ecuador: FAO.

González, C. (2001). *Apuntes acerca de la representación*. En Vargas, S. (2003). *Fotografía Mexicana: Un acercamiento semiótico a la obra de Tatiana Parceró*. [Tesis de Licenciatura] Cholula: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias de la Comunicación.

Himes, D. (2013). *Hay 25% de desnutrición crónica en el país, pero va a cambiar*. En Tatés, P. (Domingo, 20 de Octubre de 2013). *Hay 25% de desnutrición crónica en el país, pero va a cambiar*. El Comercio, Quito, Ecuador

Historiadeldibujo. (s.f.). *Historia del dibujo*. Recuperado el 11 de enero de 2014 de http://www.historiadeldibujo.com/historia_del_dibujo.asp?ca=843&isbn=9788437620206

- Holtz-Bonneau, F. (1986). *La imagen y el ordenador*. En Rost, A. (2004). *Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de interactividad?*. La Plata, Argentina. Recuperado el 22 de julio de 2014 de [http://s3.amazonaws.com/lcp/alaic-internet/myfiles/Alejandro%20Rost%20\(Argentina\).pdf](http://s3.amazonaws.com/lcp/alaic-internet/myfiles/Alejandro%20Rost%20(Argentina).pdf)
- Idoneos. (s.f.). *Teoría de la comunicación*. Recuperado el 3 de enero de 2014 de http://comunicacion.idoneos.com/index.php/Teor%C3%ADa_de_la_comunicaci%C3%B3n
- Iglesias, L. (2009) *Los doblajes en español de los clásicos Disney*. Salamanca, España
- Imagen y Comunicación. Recuperado el 9 de enero de 2014 de http://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/eda0b9f5-077d-4adf-9a5f-b7a407dad79/UNIDAD_1.pdf
- Isaza, J. (2005). *El rol del Diseño Editorial en el autoaprendizaje*. Recuperado el 19 de febrero de 2014 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=5&id_articulo=1576
- Jiménez, M. (2005). [Tesis de Licenciatura] *El ensayo fotográfico como Diseño de Información. El uso de la fotografía en la investigación exploratoria de un fenómeno social*. Cholula: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Artes y Humanidades, Departamento de Diseño de Gráfico.
- Jurado, F. (2006). *Calles, casas y gente del Centro Histórico de Quito. Protagonistas y calles en sentido oriente - occidente, de 1534 a 1950*. de la calle Rocafuerte a la calle Portilla. Tomo 3. Quito, Ecuador: FONSA L QUITO.

- Kidshealth. (s.f.). *Guía nutricional Mi plato*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de http://kidshealth.org/parent/nutrition_center/_esp/myplate_esp.html#cat20781
- Lago, T. (2012). *La expresión corporal en educación infantil. Diseño y elaboración de una unidad didáctica*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Lezama (1998). *Propuesta para un manual de guión radiofónico*. En Aguilera, M. Martínez, V. (2014). *Metodología para una animación 2d, con enfoque de divulgación científica*. Tlalpan, México: UVM.
- Líneas Orientadoras para la Misión Educativa de las FMA, (2006). *Educomunicación: Un Nuevo Campo*. En Tabosa, Ir. Socorro, *Educomunicación un Nuevo Campo*, (1999). Recuperado el 20 de noviembre de 2011 de http://www.educomunicacion.org/files/EDUCOMUNICACION_esp.pdf
- Luzardo, A. (2009). *Diseño de la interfaz grafica web en función de los dispositivos móviles. Caso de estudio: diarios digitales*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/43.luzardo.pdf
- MacCourtney, C. (2014). *La importancia del aprendizaje en edad temprana*. Recuperado el 9 de julio de <http://www.contigosalud.com/la-importancia-del-aprendizaje-en-edad-temprana>
- Manjarrez de la Vega, J. (compi). (2011). *Infografía*. Querétaro, México: UD.

- Martinez, R. Fernández, A. (2006). *Desnutrición Infantil en América Latina y el Caribe*. (2nda ed.) Santiago de Chile, Chile: UNICEF.
- Melee, S. (2014). *¿Cómo ha cambiado Internet al diseño gráfico?*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de http://www.ehowenespanol.com/cambiado-internet-diseno-grafico-sobre_326729/
- Ministerio de Salud Publica (2011). *Sistema de Salud Ecuador*. Quito, Ecuador: MSP.
- Ministerio de Salud Pública Ecuador, (2010). *Modelo de Gerencia de Servicios de Salud*, (6ta Ed.) Quito, Ecuador: MSP.
- Montás, F. (2008). *Internet*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de <http://www.monografias.com/trabajos54/internet/internet.shtml>
- Moreno, L. (2003). *Diseño gráfico en la web*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1278.php>
- Malignar, G. (1994). “*¿Sociedad interactiva o sociedad programada?*”. En Roste, A. (2004). *Pero, ¿ de qué hablamos cuando hablamos de interactividad?*. La Plata, Argentina.
- Munari, B (1985). *Diseño y Comunicación visual*. En Juárez, E y Mazariegos, R. *La importancia del Diseño Gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla* (pp. 34-35) Cholula, México.
- Naciones Unidas (Septiembre, 2000). *Objetivos de Desarrollo del Milenio*. New York, Estados Unidos.

Naranjo, M. Tapia, D. (Compi). (2000). *La Educomunicación: Un desafío para el cambio*. (1era ed.). Quito, Ecuador: Editorial UPS.

Nationalgeographic. (s.f.). *¿Qué son los jeroglíficos?*. Recuperado el 12 de enero de 2014 de <http://www.nationalgeographic.es/ciencia/qu-es-un-jeroglifico>

Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. (2013). *Desciende el hambre en el mundo, pero 842 millones de personas siguen subalimentadas*. Recuperado el 6 de noviembre de 2013 de <http://www.fao.org/news/story/es/item/199572/icode/>

Panareadigital. (s.f.). *Guía diabetes: Aplicación para iPad, iPhone y iPod*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de <http://www.panareadigital.com/diabetes/>

Peraje, G. (Diciembre, 2009). *Desnutrición crónica infantil y desigualdad socioeconómica en América Latina y el Caribe*. Revista Cepal, 99, 43-60

Perandrés, D. (2008). *Animación*. Granada, España.

Polo, A. (2013). *Elementos básicos de Multimedia*. Habana, Cuba.

Produccionmultimedia. (s.f.). *Como hacer un buen guion para animación*. Recuperado el 7 de junio de 2014 de <http://somos2punto0.files.wordpress.com/2010/11/2926713-como-hacer-un-buen-guion-para-animacion.pdf>

Programa Mundial de Alimentos. (2013). *Mapa del Hambre 2013*.

Real Academia Española. (2001). *Interacción*. En diccionarios de la lengua española (22.^a ed.) Recuperado el 12 de junio de 2014 de <http://lema.rae.es/drae/?val=interacci%C3%B3n>

Real Academia Española. (2001). *Medio*. En diccionarios de la lengua española (22.^a ed.) Recuperado el 15 de junio de 2014 de <http://lema.rae.es/drae/?val=medio>

Real Academia Española. (2014). *Escena*. En Diccionario de la lengua española (22.^a ed.) Recuperado el 23 de junio de 2014 de <http://lema.rae.es/drae/?val=escena>

Redgrafica. (s.f.). *La Ilustración infantil y juvenil*. Recuperado el 13 de enero de 2014 de <http://redgrafica.com/La-Ilustracion-infantil-y-juvenil>

Rivera, J. (2004). *Nutrición, desarrollo y alfabetización*. (2^{da}. ed.) Buenos Aires, Argentina

Rodríguez, A. (2008). *Comunicación en las Redes Sociales*. Salamanca, España.

Romero, R. (Comp.). (2011). *Taller de ilustración gráfica*. Querétaro, México: UDL.

Salvador, A. (2011). *Animación de personajes Flash cs4 – Herramienta huesos*. Recuperado el 7 de junio de 2014 de <http://angelsalvadorweb.com/blogs2/?p=991>

Sanchez, A. (2010). *Manual de traducción de jeroglíficos egipcios*.

Saussure, F. (1985). *Naturaleza del signo lingüístico. Curso de lingüística general*, Barcelona, España: Planeta-Agostini.

- Scenebeta. (s.f.). *Conceptos Básicos del ActionScript*. Recuperado el 20 de mayo de 2014 de <http://www.scenebeta.com/tutorial/conceptos-basicos-del-actionscript-capitulo-1introduccion>
- Soares, I. (1999). *La Comunicación / Educación como nuevo campo del conocimiento y el perfil de su profesional*. Brasília, Brasil: ECA/ USP – Editora Segmento.
- Soria, M. Y Castillo, A. (2011). *La Educomunicación a través de las redes sociales: Los usos de estudiantes de secundaria, bachillerato y de universidad*. Málaga, España: Universidad de Málaga.
- Storyboardsja. (s.f.). *Razones para usar un storyboard*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de <http://storyboardsja.wordpress.com/2013/04/09/razones-para-usar-un-storybord/>
- Tabosa, Ir. Socorro. (1999). *Educomunicación un Nuevo Campo*. Recuperado el 20 de noviembre de 2013 de http://www.educomunicacion.org/files/EDUCOMUNICACION_esp.pdf
- Tallerdeescritores. (s.f.). *El formato del guion literario*. Recuperado el 23 de junio de 2014 de <http://www.tallerdeescritores.com/el-formato-del-guion-literario.php>
- Tecnicasdecomunicacionaudiovisual. (s.f.). *Tipos de guiones*. Recuperado el 7 de junio de 2014 de <https://sites.google.com/site/amcamachofcc/tipos-de-guiones>
- Tentulogo. (s.f.). *Las Mascotas Publicitarias*. Recuperado el 2 de febrero de 2014 de <http://tentulogo.es/blog/las-mascotas-publicitarias/>

- Torres, D. (2012). *Estrategia Acción Nutrición Ecuador*. En Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2012) *Metodología de intervención de la Estrategia Acción Nutrición Ecuador*. Chimborazo, Ecuador: FAO.
- Ulloa, F. (Agosto, 2014). Diseñador de personajes del Hombre Invisible V.A. Entrevista personal, Quito, Ecuador.
- Uv. (s.f.). *Guion para video*. Recuperado el 24 de junio de 2014 de <http://www.uv.mx/itunesu/files/2012/08/guionVideo.pdf>
- Vaca, C. (2012). *Estrategia Acción Nutrición Ecuador*. En Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2012) *Metodología de intervención de la Estrategia Acción Nutrición Ecuador*. Quito, Ecuador: FAO.
- Valdez, A. (2009). *Ilustración: Géneros, técnicas y estilos*. Recuperado el 26 de enero de 2014 de <http://www.slideshare.net/maestralejandrac11/ilustracin-v>
- Valero, J. (2000). *Infografía de prensa*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Valero, J. (2001). *La infografía. Técnicas. Análisis y usos periodísticos*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Vázquez, R. (2013). *Las funciones básicas del community manager*. Recuperado el 10 de junio de 2014 de <http://www.forbes.com.mx/sites/las-funciones-basicas-del-community-manager/>
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.

Washington. (s.f.). *Diseño universal en la Internet: Diseñando para todos*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de <http://www.washington.edu/accessit/spanish/universalweb.html>

Wei, S. En Looney, M. (2013). *Cómo usar juegos interactivos para involucrar a la audiencia*. Recuperado el 7 de julio de <http://ijnet.org/es/blog/como-usar-juegos-interactivos-para-involucrar-la-audiencia>

Zeitler, E. (2013). *Historia de la escritura y el diseño I, desde la antigüedad hasta la modernidad*. Recuperado el 12 de enero de 2014 de <http://www.monografias.com/trabajos96/historia-escritura-y-diseno-i-antiguedad-modernidad/historia-escritura-y-diseno-i-antiguedad-modernidad.shtml#comunicaca#ixzz2qFJmwsFf>