



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TEMA:

**Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y
socializar señales de alerta sobre la salud mental en
adolescentes y adultos jóvenes.**

AUTORA:

Garcés Hernández, Cristina Micaela

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.

Guayaquil, Ecuador

2 de septiembre del 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en totalidad por **Garcés Hernández, Cristina Micaela**, como requerimiento. Para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Wellington Remigio, Villota Oyarvide, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 2 días del mes de septiembre del año 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Garcés Hernández, Cristina Micaela**

DECLARO QUE:

El trabajo de titulación, **Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente, este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 2 días del mes de septiembre del año 2024

LA AUTORA

f. _____

Garcés Hernández, Cristina Micaela



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Garcés Hernández, Cristina Micaela**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación **Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 2 días del mes de septiembre del año 2024

LA AUTORA

f. _____

Garcés Hernández, Cristina Micaela

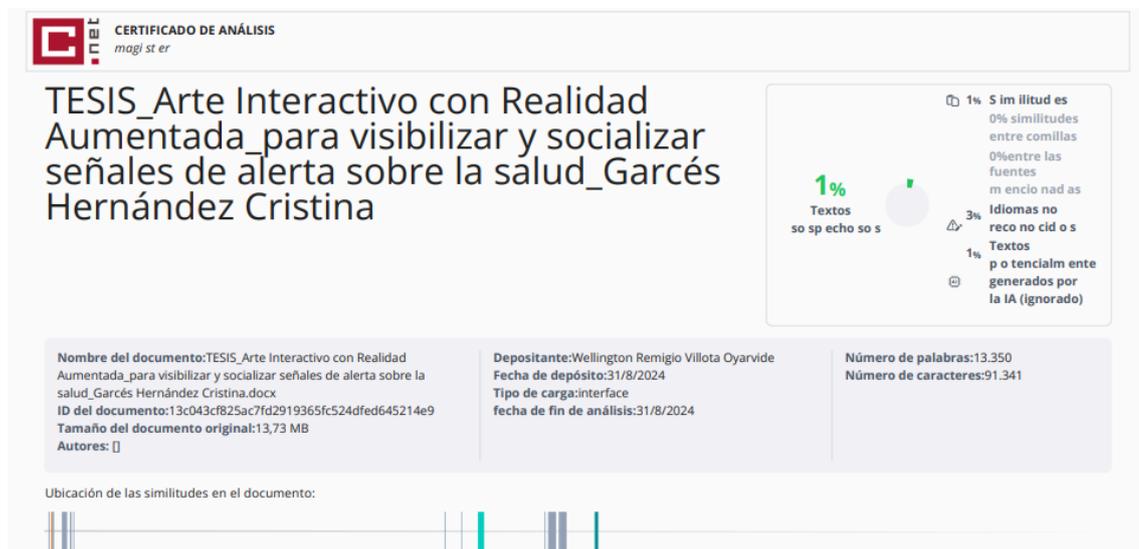
REPORTE COMPILATIO

Guayaquil, 26 – 08 – 2024

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software anti plagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante: CRISTINA MICAELA GARCÉS HERNÁNDEZ a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
WELLINGTON
REMIGIO VILLOTA
OYARVIDE

Wellington Villota Oyarvide, PhD.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento. Este logro no es solo mío, sino de todos aquellos que han creído y apoyado en mi camino.

En primer lugar, quiero expresar mi más profunda gratitud por la oportunidad de haber podido estudiar esta carrera. Gracias a la beca del 100% que me fue otorgada, he podido completar mis estudios sin preocupaciones económicas. Esta oportunidad ha sido un verdadero privilegio y estoy eternamente agradecida por ello. A mi madre, quien me ha apoyado desde lejos, quiero decirle que su amor y su aliento constante han sido fundamentales para mi éxito. Aunque la distancia nos ha separado físicamente, su apoyo ha estado siempre presente y me ha dado la fuerza para seguir adelante. Mamá, este logro también es tuyo.

En segundo lugar, a mis maestros, gracias por guiarme y compartir sus conocimientos y sabiduría. Su paciencia y dedicación han sido clave en mi formación académica y profesional. Cada lección y cada consejo han dejado una huella en mi camino, por ello, mi imperecedero agradecimiento.

En tercer lugar, a mi querido Anubis, mi mascota y compañero fiel durante estos cinco años. Su presencia ha sido un gran consuelo y su amor incondicional me ha recordado la importancia de la familia, incluso en su forma más peluda. Los cálidos ojos de Anubis llenos de cariño me han dado la calma y el ánimo para continuar en los momentos más difíciles. Este logro también es de él. Finalmente, quiero resaltar la resiliencia que he desarrollado a lo largo de este camino. He aprendido que, con esfuerzo y dedicación, todo es posible, y este éxito es una demostración fehaciente. Los momentos adversos que he enfrentado en mi historia de vida, no solo no solo me han fortalecido, sino que también me han inspirado a realizar este trabajo de titulación con el objetivo de apoyar a otros en su salud mental. A través de estas experiencias, he aprendido que es posible encontrar luz incluso en los momentos más oscuros, y espero que mi trabajo pueda ofrecer esa paz a quienes lo necesiten.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a todos aquellos que se encuentran atravesando una situación difícil o delicada.

A los adolescentes y adultos jóvenes que luchan con su salud mental, quiero que sepan que no están solos. Este trabajo está inspirado por ustedes y para ustedes, con la esperanza de fomentar una mayor comprensión y sensibilización sobre la salud mental.

Todos, en algún momento, hemos sido como el gato que aparece en estas obras.

La vida es un flujo constante de cambios, y es fundamental recordar que somos humanos, existiendo en una sociedad que glorifica la deshumanización. Nos exigen ser siempre productivos, incluso cuando la fatiga crónica nos consume, como si nuestro valor residiera solo en lo que podemos hacer. Nos atan a las pantallas, donde cada minuto de nuestra atención se convierte en una moneda que otros intercambian.

En un mundo así, sentirse fuera de lugar no solo es común, sino un reflejo de la lucha por preservar nuestra humanidad.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lic. González Peñafiel, Alemania Emperatriz, Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Wellington Remigio, Villota Oyarvide, PhD.

TUTOR

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1 Planteamiento del problema	4
1.2 Formulación del Problema.....	7
1.3 Objeto de Estudio.....	7
1.4 Objetivo general	7
1.5 Objetivos específicos	7
1.6 Justificación y delimitación	8
1.7 Marco Conceptual	9
1.7.1 Salud Mental.....	9
1.7.2 Estigma de la Salud Mental	10
1.7.3 Señales de alerta.....	10
1.7.3.1 Abuso de la tecnología	11
1.7.3.2 Fatiga o cansancio permanente.....	11
1.7.3.3 Productividad excesiva o sobrecarga de trabajo	12
1.7.3.4 Comer por estrés/ problemas con la comida.....	12
1.7.3.5 Aislamiento social	13
1.7.3.6 Dolores físicos inexplicables	14
1.7.3.7 Conductas agresivas	14
1.7.3.8 Cambios repentinos en el estado de ánimo	15
1.7.3.9 Insomnio y problemas del sueño.....	15
1.7.7 Arte Interactivo.....	19
CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	20
2.1 Descripción del producto	20
2.1.1 Título de la exposición	20

2.1.2 Asesoría y curaduría.....	20
2.1.3 Apoyo Institucional.....	22
2.1.4 Señales de alerta representadas	23
2.1.5 Línea Gráfica	24
2.1.6 Tipografía	27
2.1.7 Tecnología de Realidad Aumentada	38
2.2 Descripción del Usuario	39
2.3 Especificaciones Técnicas	40
2.3.1 Integración de Realidad Aumentada en Spark AR	40
2.3.2 Equipos.....	50
2.3.3 Software	51
2.4 Pre-Producción	51
2.4.1 Conceptualización	51
2.4.2 Diseño de experiencia	53
2.5 Producción	55
2.5.1 Conceptualización gráfica de la Exposición	55
2.5.2 Desarrollo de ilustraciones.....	58
2.5.3 Integración AR	68
2.6 Post-Producción	74
2.7 Testeo del aplicativo.....	75
2.7.1 Testeo en tiempo real	76
CONCLUSIONES	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80
ANEXOS	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Equipos a utilizar en el proyecto	50
Tabla 2 Software usado	51

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	Texto curatorial. _____	21
Imagen 2	Texto palabras Psicologa _____	22
Imagen 3	Logotipo de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas _____	23
Imagen 4	Paleta de colores 1 logotipo. _____	24
Imagen 5	Paleta de colores 2 escenarios. _____	25
Imagen 6	Paleta de colores 3 personaje. _____	25
Imagen 7	Flyer promocional (incorporación el texto y paleta de colores prevalente en la gráfica _____	26
Imagen 8	Tipografía del título _____	27
Imagen 9	Tipografía 1 . _____	28
Imagen 10	Tipografía 2 _____	28
Imagen 11	Flyer Promocional día 3 _____	29
Imagen 12	Flyer Promocional día 2, _____	30
Imagen 13	Flyer Promocional día 1 _____	31
Imagen 14	Flyer Informativo 1 _____	32
Imagen 15	Flyer Informativo 2. _____	33
Imagen 16	Flyer Informativo 3. _____	34
Imagen 17	Flyer Informativo 4 _____	35
Imagen 18	Flyer Informativo 5. _____	36
Imagen 19	Flyer Informativo 6 _____	37
Imagen 20	Icono Spark AR Studio . _____	39
Imagen 21	Ícono Procreate. _____	41
Imagen 22	Ejemplo de separación por capas. _____	42
Imagen 23	Ejemplo 2 de separación por capas. _____	43
Imagen 24	QR - Problemas alimenticios: Comer en exceso o muy poco. 45	
Imagen 25	QR - Fatiga y agotamiento crónico.. _____	45
Imagen 26	QR - Cambios inesperados en el estado de ánimo. _____	46
Imagen 27	QR - Conducta agresiva _____	46
Imagen 28	QR Terapia _____	47

Imagen 29	QR Afeciones a la autoestima. _____	47
Imagen 30	QR - Problemas con el sueño: Insomnio. _____	48
Imagen 31	QR - Abuso de sustancias tecnológicas: Uso excesivo del celular. 48	
Imagen 32	QR - Aislamiento social _____	49
Imagen 33	QR - Dolores físicos inexplicables. _____	49
Imagen 34	Pantalla Spark AR Studio _____	68
Imagen 35	Pantalla primera Spark AR Studio _____	68
Imagen 36-	Integración en SparK AR :Problemas con el sueño: Insomnio 69	
Imagen 37-	Integración en SparK AR :Aislamiento social. _____	70
Imagen 38-	Integración en SparK AR :Abuso de sustancias tecnológicas: 70	
Imagen 39-	Integración en SparK AR :Dolores físicos inexplicables. 71	
Imagen 40-	Integración en SparK AR :Terapia. _____	71
Imagen 41-	Integración en SparK AR: Afeciones a la autoestima. _	72
Imagen 42-	Integración en SparK AR :Conducta agresiva . _____	72
Imagen 43-	Integración en SparK AR: Cambios inesperados en el estado de ánimo. _____	73
Imagen 44-	Integración en SparK AR: Fatiga y agotamiento crónico. 73	
Imagen 45-	Integración en SparK AR: Problemas alimenticios: ____	74
Imagen 46	Prueba de funcionamiento Terapia _____	76
Imagen 47	Prueba de funcionamiento Adicción al celular _____	77
Imagen 48	Registro fotográfico exposición _____	83
Imagen 49	Registro fotográfico exposición _____	84
Imagen 50	Registro fotográfico exposición _____	85
Imagen 51	Registro fotográfico exposición _____	86
Imagen 52	Registro fotográfico exposición _____	87
Imagen 53	Registro fotográfico exposición _____	88
Imagen 54	Registro fotográfico exposición _____	89
Imagen 55	Registro fotográfico exposición _____	90
Imagen 56	Registro fotográfico exposición _____	91

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	Bocetos Iniciales Personaje _____	55
Ilustración 2 -	Problemas alimenticios: Comer en exceso o muy poco. 59	
Ilustración 3-	Cambios inesperados en el estado de ánimo. _____	60
Ilustración 4-	Aislamiento social. _____	61
Ilustración 5-	Fatiga y agotamiento crónico. _____	62
Ilustración 6-	Uso excesivo del celular. _____	63
Ilustración 7-	Dolores físicos inexplicables. _____	64
Ilustración 8-	Conducta agresiva. _____	65
Ilustración 9 -	Problemas con el sueño: Insomnio. _____	66
Ilustración 10	Afecciones a la autoestima. _____	67

RESUMEN

Este proyecto titulado: "Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes." hace uso de las tecnologías emergentes de Realidad Aumentada (RA) como Spark Ar con la combinación de piezas gráficas ilustradas con una misma línea visual. El objetivo del desarrollo de este proyecto de titulación es abogar por la visibilidad, la normalización sobre la salud mental, ya que, en la actualidad a pesar de los avances en los estudios científicos de la mente y su desarrollo, se siguen manteniendo tabúes, creencias y estigmas que limitan a la gente a reconocer señales de alerta. Al hacer uso de RA logramos que la experiencia del usuario de nuestro público objetivo adolescentes y adultos jóvenes, sea mucho más inmersiva. Esta exposición de arte interactivo no solo es atractiva visualmente; también al tener RA actúa como una herramienta poderosa de ayuda ya que en la RA se muestran estadísticas, y páginas de apoyo. Todo este proyecto busca convertir las habilidades creativas, artísticas obtenidas en la carrera en poderosas herramientas a favor de una causa.

Palabras Clave: Arte, Realidad Aumentada, Salud Mental, Spark Ar

ABSTRACT

This project entitled "Interactive Art with Augmented Reality to Raise Awareness of and Popularize Warning Signs on Mental Health among Adolescents and Young Adults" makes use of emerging Augmented Reality (AR) technologies such as Spark AR with the combination of illustrated graphic pieces with a standardized visual line. The objective of this graduation Project is to advocate for popularization and normalization of mental health, since currently, despite the advances in scientific studies of the mind and its development, taboos, beliefs and stigmas that limit people's identification of warning signs are still maintained. By using AR, user experience, regarding the target audience of adolescents and young adults, became much more immersive. This interactive art exhibition is not only visually attractive, but also AR is used as a powerful aid tool since statistics and support pages are shown in AR. This whole project seeks to turn the creative, artistic skills developed within the academic program into powerful tools to favor a cause.

Keywords: Art, Augmented Reality, Mental Health, Spark AR

INTRODUCCIÓN

La salud mental es una condición que refleja en el ser humano una condición de bienestar en todos los ámbitos de la vida, esta es indispensable para un manejo del estrés efectivo, de las relaciones interpersonales, y el potenciamiento de las habilidades individuales (OMS, 2022). El Estado ecuatoriano, plantea la definición de salud mental como “Un estado de bienestar subjetivo que favorece desarrollar todas sus potencialidades psíquicas, trabajar de forma productiva, y contribuir al bienestar colectivo”. En el país, como en todos los estados miembros de las Naciones Unidas, existen acuerdos, mociones y leyes que velan por la implementación de políticas públicas para el acceso a la salud mental para el año 2030 (Henaó, 2016).

Mundialmente, alrededor de 700.0000 personas son víctimas de suicidio al año. El suicidio es la cuarta causa de muerte más común en adolescentes entre 15 y 17 años y la tercera entre los jóvenes de 20 a 24 años en el continente americano. Solamente en el año 2023 hubo 1.109 casos de suicidio en el país. (Castillo, 2024).

De acuerdo con un artículo de la Organización Panamericana de la Salud (OPS), el Ecuador trabaja activamente por formar un modelo de salud mental de base comunitaria, centrado en las personas y basado en los derechos, que promueva la desinstitucionalización.

Considerando que la incidencia en casos que requieren atención psicológica inmediata es elevada, el sistema se ve limitado en cierta medida por los prejuicios otorgados a las enfermedades mentales según las concepciones de la población. Muchos pacientes con algún diagnóstico psiquiátrico, no sólo se enfrentan a los síntomas derivados de sus padecimientos, sino a las falsas concepciones relacionadas con el estigma, que, paradójicamente, son más permanentes. (cita de La lucha contra el

estigma y la discriminación en salud mental). Una estrategia compleja (basada en la información disponible).

Además, son indiscutibles los beneficios y las conexiones que propone el arte interactivo de realidad aumentada como herramienta para socializar temáticas relacionadas a la salud mental. El arte en sí, además de comunicar, transmite sentimientos y discursos valiosos a su espectador, que podrían ser de gran ayuda en situaciones de riesgo o desvarío en la salud mental. Este proyecto busca combinar el arte gráfico con la tecnología para crear experiencias inmersivas que eduquen y sensibilicen sobre esta temática, para así promover la visibilización de señales de alerta que podrían afectar a la salud mental de las personas con el objetivo de prevenir posibles complicaciones y de instruir al espectador acerca del tema.

En atención a los medios artísticos que podrían utilizarse para la implementación de este proyecto, fue escogido el arte interactivo junto a la tecnología de RA por su intrínseca capacidad inmersiva en tiempo real. El software “Spark AR” proporciona todas las herramientas para crear filtros de realidad aumentada, e incluye métricas que rastrean la interacción de los usuarios con estos productos.

Este proyecto gestará una exposición artística interactiva, que integre las características de la ilustración junto con efectos de realidad aumentada para fomentar y socializar señales de alerta sobre la Salud Mental en Adolescentes y Adultos Jóvenes. Cada ilustración de la exposición representará una señal de alerta que debería ser tomada en cuenta por los usuarios. Contará con un código QR que lleve a un filtro de “Instagram”. El filtro contendrá animaciones que harán que la ilustración se mueva y se superponga ante la realidad junto con estadísticas y datos relevantes respecto a la salud mental provenientes de autoridades internacionales (como la OMS o la OPS), también se incluirán líneas de atención en caso de emergencia y direcciones importantes a las que se deberían acudir en caso de necesitar ayuda psicológica.

Con esta exposición se espera iniciar un diálogo transparente, que normalice el acceso a la salud mental en la adolescencia y la adultez temprana. Asimismo, convertir los espacios de exposición artísticos en canales de ayuda. Se debe reconocer que identificar las etapas iniciales del decaimiento ayudaría a prevenir el desarrollo de problemas de salud mental mucho más graves.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

Es necesario destacar que el estigma alrededor de los trastornos psiquiátricos es el principal impedimento a la hora de buscar ayuda. Según Goffman (1990) cataloga al estigma como un atributo profundamente desacreditador dentro de un grupo social, que ocasiona en determinados individuos o grupos minimizados una visión parcial o totalmente negativa. Esta visión limita los posibles canales de ayuda, además de criminalizar a las personas más afectadas.

Los problemas en la salud mental son considerados condiciones diagnosticables, distinguidos por diversos cambios en el estado de ánimo, el pensamiento, el comportamiento o una combinación de éstos, que pueden valorarse de leves a severos (Murphey et al., 2013).

Una de cada cuatro personas ha padecido un trastorno de la salud mental alguna vez en su vida; los trastornos más comunes son: el trastorno depresivo, el trastorno de ansiedad, las fobias, trastorno de pánico, trastornos del sueño, entre otros (Rodríguez et al., 2012).

A lo largo de su vida, los jóvenes experimentan diferentes niveles de salud mental y bienestar. 1 de cada 10 de ellos experimentará un trastorno de salud mental. Lamentablemente, la mayoría nunca recibe la atención que necesita. (UNICEF, 2020)

En nuestro país, el grupo más vulnerable son los jóvenes entre 12 y 25 años. La Organización Mundial de la Salud (2021) informa que los

trastornos mentales afectan aproximadamente al 20% de los adolescentes a nivel mundial, siendo la depresión uno de los principales diagnósticos.

En Guayaquil existen diversas instituciones que facilitan el acceso a la atención psicológica de emergencia. La línea 171 opción 6 del MSP (Ministerio de Salud Pública) que asegura ayuda psicológica inmediata en situaciones de riesgo. Además, ha sido implementado el manual de prevención del suicidio para cuidadores comunitarios, con el fin de generar conciencia y la efectiva prevención de jóvenes al borde del suicidio.

Entre otras cosas, es necesario acotar que los desvaríos en la salud mental pueden ser previsibles e identificables con antelación. Las señales de alerta representan un abanico de comportamientos que indican directamente un decaimiento de la salud mental de cualquier individuo, estas señales (que a veces se manifiestan de forma física) podrían advertir sobre cualquier riesgo que podría presentarse posteriormente, como la ansiedad o la depresión. El instituto estadounidense de la salud mental (2024), en su página web, facilita una lista de señales que necesitan ser atendidas: compartir con personas o situaciones que solía disfrutar, padecer de trastornos del sueño como el insomnio, presentar niveles de energía muy por debajo de lo normal, consumo de drogas o alcohol en exceso, cambios de humor repentinos, etc.

Además de la estigmatización, existen otros factores de riesgo (OCP, 2022) que impiden el acceso a una ayuda psicológica efectiva, estos factores abarcan desde los sistemas sanitarios a la organización comunitaria e individual. Entre los factores específicos, se citan las barreras físicas de acceso a la salud, las catástrofes, las guerras y conflictos, los intentos de suicidio anteriores. La suma de todas estas características, suelen aumentar o disminuir los índices de vulnerabilidad de cada individual. Reducir estos factores es una manera muy efectiva de prevención y de preservación del bienestar de las personas.

En el Ecuador La Encuesta Nacional de Salud y Nutrición (ENSANUT) realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (2018) estipula

que los problemas de salud mental prevalecen en la población joven, aunque no son atendidos por los factores de riesgo que presentan

Ante esta panorámica, es de suma importancia explorar campañas de prevención con dinámicas comunicacionales distintas, que concienticen a la población más vulnerable (adolescentes y jóvenes) acerca de los beneficios de acudir a canales de ayuda, y las posibles señales de alerta que se deben tomar en cuenta para prevenir cualquier tipo de problemáticas.

La realidad aumentada tiene la particularidad de no sumergir al público en un mundo alterno y completamente nuevo, sino que crea a partir de la realidad para permitir la interacción con el mundo físico. Este medio es capaz de cuestionar los límites que la separan del mundo material. Por estas razones, trabajar una exposición con RA podría suponer un canal muy efectivo e innovador para la socialización de estas temáticas.

Dadas estas características, las piezas de arte que se producen con Realidad aumentada no sólo permiten la elaboración de obras visualmente complejas sino interactivas, proporcionando una experiencia más inmersiva y educativa para los espectadores.

Este trabajo investigativo se basa en las señales de alerta como referencias para la elaboración de una serie artística (ilustraciones). Estas piezas contarán con diversos atributos (tanto conceptuales como visuales) que representen y visibilicen transparentemente la información de una manera vistosa y recordable para su público.

En este contexto ¿Cómo contribuye la combinación de arte y realidad aumentada a los cambios en las percepciones y actitudes de las personas hacia la salud mental? Este estudio explorará cómo la fusión de estas características reduce el estigma de los jóvenes asociado a los problemas de salud mental en la ciudad de Guayaquil.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo puede contribuir la implementación de un arte interactivo con realidad aumentada a la visibilización y socialización de señales de alerta en la salud mental entre adolescentes y adultos jóvenes en Guayaquil, Ecuador?

1.3 Objeto de Estudio

El objeto de estudio de este trabajo será la visibilidad que la exposición con realidad aumentada puede otorgar a socializar las señales de alerta en salud mental. Habrá un enfoque el impacto que genera esta medida en las posibles percepciones, actitudes y comportamientos de los adolescentes y adultos jóvenes de Guayaquil.

1.4 Objetivo general

Implementar tecnología de realidad aumentada a través de una producción de arte interactivo como aporte a la visibilización y promoción de la socialización de las señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes Guayaquileños.

1.5 Objetivos específicos

- Realizar el levantamiento de información que permita identificar las principales señales de alerta que indican una afección en la salud mental de jóvenes y adolescentes.
- Desarrollar contenido visual y narrativo interactivo en formato de realidad aumentada a través de 10 piezas gráficas ilustradas que representan señales de alerta de problemas de salud mental en adolescentes y adultos jóvenes.
- Validar a través de una exposición de arte interactivo con realidad aumentada, la importancia de reconocer y actuar ante señales de alerta en salud mental.

1.6 Justificación y delimitación

La incorporación de la tecnología en la vida diaria ha cambiado la manera de relacionarse entre los seres humanos en el mundo. Por esta razón es esencial organizar una exposición que mezcla el arte con la tecnología para transmitir conocimiento es relevante, y podría ampliar nuestros recursos para informar a las demográficas más jóvenes de maneras mucho más efectivas.

La Realidad Aumentada, según Innovae (2016) es considerada como un medio que combina el mundo real con el virtual mediante un proceso informático, esto enriquece la experiencia visual y mejora la calidad de comunicación. Este recurso modifica la percepción física del usuario, le otorga al artista la voluntad de jugar con el mundo visible, y adherir a sus consideraciones lo que se percibe tanto dentro de la obra como a su alrededor. Organizar esta dinámica expande nuestras consideraciones, además de ser un método adecuado y vistoso para las audiencias jóvenes.

UNICEF (2019) los jóvenes (de 15 a 24 años) son el grupo etario más conectado a la tecnología. En todo el mundo, el 71% están en línea en comparación con el 48% de la población mundial total. Adecuar los recursos educativos a esta realidad es necesario para obtener resultados favorables en torno a la socialización de las señales de alerta en la salud mental. La exposición de arte interactivo representa una experiencia visual y tecnológicamente adecuada para nuestro contexto actual, además de una oportunidad única para la normalización de temáticas tan estigmatizadas en el Ecuador como la salud mental.

Con respecto a las métricas y demográficas que serán tomadas en cuenta para la realización final de la exposición, esta se llevará a cabo en la ciudad de Guayaquil, Ecuador. El grupo focal que a su vez será beneficiado por este proyecto son los adultos jóvenes y adolescentes entre los 12 y los 25

años, en etapas educativas secundarias, universitarias o que estén iniciándose en el entorno laboral. La exposición durará un lapso de un mes, entre los meses de agosto y septiembre del 2024. Estará integrada por diez piezas de arte gráfico (ilustraciones), cada una contará con elementos de realidad aumentada independientes que proporcionarán al público información donde se expresen abiertamente las señales de alerta que deben ser tomadas en cuenta.

En términos de aplicabilidad, los resultados de este trabajo podrán ser utilizados como base por psicólogos, ONG, educadores, etc. para desarrollar propuestas de sensibilización independientes abordando temáticas parecidas. Este estudio únicamente referencia síntomas y señales de alerta a modo de prevención de los problemas de salud mental más comunes, como la ansiedad y la depresión. Esta exposición busca dar visibilidad y prevención, más no diagnosticar. Metodológicamente existen ciertas limitaciones a tomar en cuenta; la falta de datos estadísticos actualizados que expongan la reacción del público ante la exposición, y la segunda la posible falta de acceso a la tecnología de realidad aumentada por parte de algunos miembros de la audiencia debido a la naturaleza de los sistemas operativos de sus dispositivos móviles. A pesar de estas limitaciones, esperamos que el proyecto repercuta en la percepción de la salud mental que tienen los adolescentes y jóvenes guayaquileños.

1.7 Marco Conceptual

1.7.1 Salud Mental

La salud mental se refiere a un estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades. Una persona que se encuentra en un estado pleno de salud mental es capaz de afrontar las tensiones que aparezcan en su vida, las relaciones interpersonales y los momentos de estrés. Al gozar de un estado óptimo de salud mental, las personas pueden aprender, trabajar y adecuarse al su entorno sin

problemas. La salud mental forma parte de nuestro bienestar general (Organización Mundial de la Salud, 2024).

1.7.2 Estigma de la Salud Mental

Es un fenómeno social complejo que caracteriza las maneras de relacionarse que tiene una sociedad con un grupo determinado de personas. Socialmente, este mecanismo funciona como parte de un sistema de categorización social con bases biológicas, psicológicas y sociales, que tiende a simplificar y resumir información muy diversa y compleja con intenciones inicialmente defensivas para grupos sociales mayoritarios. El estigma como mecanismo fomenta la cohesión en los órdenes sociales, ayuda a identificar “rápidamente” posibles enemigos o amenazas. Existen tres categorías principales (López et al., 2008, p45) que suelen justificar este marginamiento; Defectos en el carácter (Psicológicos), defectos físicos (fisiológicos) o rasgos étnicos (socioculturales). Una sola persona puede así, experimentar simultáneamente varios tipos de discriminación dependiendo de las categorías anteriormente mencionadas. Entre sus mecanismos destacan la adopción de creencias, dogmas y actitudes negativas (erróneas y desinformadas) que llevan a la discriminación y marginación de las personas afectadas. Para personas diagnosticadas con trastornos mentales severos, debemos entender que el estigma es una de las dificultades que los pacientes enfrentan para poder llevar a cabo una vida normal, y se entiende como un rasgo desacreditador para los grupos y mayorías sociales. Es así como (sorprendentemente) el estigma ligado a los problemas de salud mental prevalece aún más que algunos síntomas propios de sus diagnósticos.

1.7.3 Señales de alerta

Una señal de alerta es considerada un comportamiento inusual que se presenta de manera física o emocional y advierte sobre posibles sentimientos que indican el decaimiento de la salud mental en los seres

humanos (American Psychological Association, 2024). Las señales de alerta son muy importantes para prevenir complicaciones en la salud mental y su tratamiento es considerado parte de la atención primaria de salud (APS). Muchos pacientes que presentan alguno de estos indicios recurren a centros primarios de salud y atención médica. Al socializar estas características, se espera que los visitantes puedan hacer conciencia de las mismas y eliminar la normalización de estos comportamientos y así recurrir directamente a ayuda psicológica o ser derivados más fácilmente.

1.7.3.1 Abuso de la tecnología

Las nuevas tecnologías de la información acarrear ciertas problemáticas, que pueden llegar a impactar a los jóvenes por su contacto temprano con estos recursos. Estas prácticas, que se han catalogado como adicciones psicológicas, y no dependen de sustancias químicas para la estimulación, tienen repercusiones directas en la salud mental de los menores. El 85% de los jóvenes en Ecuador tienen acceso a internet, y es este su medio de entretenimiento principal (Organización mundial de la salud, 2021). En el contexto de las señales de alerta, el uso problemático, dependencia y adicción al teléfono celular se han relacionado con algunas características como: la extraversión, neuroticismo, autoestima, impulsividad, etc. Algunos trastornos que podrían surgir a partir de esta conducta son: los trastornos del sueño, la ansiedad, el estrés y la depresión (De Sola et al., 2016).

1.7.3.2 Fatiga o cansancio permanente

“La fatiga es una respuesta física ante el exceso de actividad física, se manifiesta como una disminución importante en el rendimiento físico acompañada de mareos o sudoración excesiva” (Petrozzi, 2018, p175). Este síntoma no solo se encuentra presente en enfermedades médicas,

sino también como manifestación de ciertas etapas del ciclo biológico humano. La fatiga es prevalente en adultos mayores. El estrés prolongado es una causa que puede detonar episodios de fatiga.

1.7.3.3 Productividad excesiva o sobrecarga de trabajo

La acumulación de jornadas laborales muy largas, ocupando la mayor parte del tiempo en espacios laborales puede indicar un decaimiento en la calidad de vida, y podría amenazar tanto el bienestar físico como el psicológico. En muchas ocasiones, esta sobrecarga es producida por un desequilibrio con las expectativas dentro del ámbito profesional o emocional que se deben enfrentar diariamente. La sociedad actual denominada “sociedad del conocimiento” está caracterizada por una serie de cambios en el procesamiento de la información que están afectando las organizaciones sociales.

Al profundizar sobre estos cambios, se pueden mencionar causales como la globalización de la economía, la interconexión de las personas a través de las Tecnologías de la información y de las Comunicaciones (TIC), nuevas demandas y preferencias de los consumidores que estipulan un ritmo de vida más acelerado y enfocado en la productividad como método de progreso económico, social o intelectual (Centeno & Coral, 2019).

1.7.3.4 Comer por estrés/ problemas con la comida

Existe una estrecha relación entre el estado de ánimo junto con la dieta y la ingesta alimenticia. La ingesta baja en ácidos grasos se relaciona con la ansiedad. La calidad del sueño se ha asociado de forma directa con la ingesta de algunos nutrientes como el selenio, la vitamina C o el calcio (Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad San Jorge, 2019, p. 1340).

Los nutrientes ingeridos por el cuerpo pueden actuar sobre la macro y microestructuras cerebrales y el funcionamiento de los neurotransmisores,

teniendo un efecto sobre el desarrollo cognitivo; de este modo, una alimentación inadecuada puede implicar un menor desarrollo cognitivo, así como disminuir las capacidades de atención y concentración y reducir el rendimiento en los años posteriores (Banjari et al., 2014; Marrero, 2016).

Los horarios alimenticios, actúan como reguladores de los estados de ánimo y viceversa. Al presentar cuadros de ansiedad, las personas podrían terminar ingiriendo una mayor o menor cantidad de alimentos, pudiendo perjudicar así el metabolismo. Cuando hablamos de ansiedad por comer nos referimos a un estado en el que la persona come sin tener hambre real y de manera objetiva.

La ansiedad por comer se caracteriza porque la persona que la padece siente una gran necesidad por comer que aparece de forma impulsiva e incontrolada. La persona siente que necesita comer, aunque realmente no tenga hambre, para poder satisfacer “algo” que le está perturbando. Y ese “algo” se podría traducir en problemáticas emocionales que no se están resolviendo de forma adecuada, por tanto, el sujeto come para saciar necesidades emocionales (Castro, 2024).

1.7.3.5 Aislamiento social

El aislamiento social sucede cuando hay una falta de interacciones sociales que producen un estado de soledad, según resultados de diversos estudios, entre un 5% y un 15% de los adolescentes padecen soledad, pero es probable que estas cifras representen una subestimación (OMS, 2023). Este es un factor de vulnerabilidad y / o riesgo para el desarrollo de enfermedades psiquiátricas. Las personas que no tienen suficientes relaciones sociales estables corren un mayor riesgo de sufrir accidentes cerebrovasculares, ansiedad, demencia, depresión, suicidio, etc. Además de aumentar las probabilidades de una muerte prematura causada por problemas como el tabaquismo, el consumo excesivo de alcohol, la inactividad física, la obesidad y la contaminación del aire. Usualmente,

trastornos como la ansiedad o depresión tienen una relación directa con esta señal (OMS, 2023).

1.7.3.6 Dolores físicos inexplicables

El estrés es capaz de manifestarse a través de reacciones físicas, siendo las sensaciones más comunes; los dolores musculares, cefaleas (Dolores de cabeza), epigastralgia (Dolor abdominal). Sorprendentemente, en niños que padecen trastornos de ansiedad, los motivos de consulta más frecuentes indican dolores inexplicables o falta de integración social con pares. Cuando un niño o adulto joven reporta la aparición de dolor sin alguna causa biológica evidenciable, es importante no descartar la posibilidad de alteraciones en la salud mental (Gold, 2006).

1.7.3.7 Conductas agresivas

La violencia es un aspecto que puede estar presente en prácticamente toda la escala de trastornos mentales. Anteriormente se pensaba que toda expresión de agresión humana podría tener sus orígenes en estados epilépticos o en otras formas de disfunción cerebral. En la actualidad se reconoce la complejidad de estos hechos, refuerza fuerzas sociales, factores dinámicos y la personalidad del agresor. Aunque un pequeño porcentaje de personas puedan desarrollar trastornos caracterizados por la agresividad, es importante destacar lo dañino que resultan las medidas disciplinarias físicas. Las explosiones de ira, o agresividades repetitivas y aparentemente espontáneas podrían indicar algún desbalance en la salud mental de cualquier ser humano. En todos los niños con tendencias suicidas se deben investigar los cambios de humor y autolesiones, así como descartar violencia física, emocional o sexual dentro del núcleo familiar (Sauceda-García, 2002).

1.7.3.8 Cambios repentinos en el estado de ánimo

Los cambios de humor forman parte de la experiencia humana, y normalmente no representan ninguna clase de trastorno o deterioro de la salud mental. Sin embargo, cuando estos cambios son repentinos y sin razón aparente como una fluctuación de emociones es importante que puedas compartirlas en un espacio seguro. Evaluar la posibilidad de buscar ayuda psicológica podría ser beneficioso. Los cambios de humor se podrían dividir en dos categorías; una de causas habituales y otra de causas no habituales. Entre las causas habituales podríamos mencionar el miedo o estrés repentino por una situación estresante, como un examen o estar muy agotado después de una larga jornada laboral. Normalmente, los cambios de humor dentro de esta categoría se caracterizan por aparecer como efectos específicos anclados a la interacción de un individuo con respecto a su entorno. Algunas causas habituales específicas que pueden afectar los estados de ánimo son: La falta de sueño, el consumo de drogas, síndrome premenstrual o acumulación del estrés.

Las causas no habituales podrían originarse como síntoma de alguna patología existente, aunque no todas las patologías asociadas a la salud mental originan cambios de humor muy marcados, sí existe un patrón de alerta al presenciar altibajos emocionales muy pronunciados en cualquier persona. Los trastornos del estado de ánimo, como la depresión, incluyen cambios abruptos en el estado de ánimo como parte de su sintomatología, destacan los sentimientos de tristeza, desesperanza y los ataques de llanto repentinos (Santa Cecilia, 2022).

1.7.3.9 Insomnio y problemas del sueño

Desde el punto de vista neurofisiológico, la reducción de los trazados del sueño de ondas lenta a sacrificando el incremento relativo de los ritmos propios de sueño más superficiales marca la transición de la infancia a la adolescencia. La maduración del adolescente se acompaña de una

disminución en la aparición del sueño, así como de un retraso de fase de sueño (momento del inicio del sueño) ocasionado, en principio, por un inicio de la secreción nocturna de melatonina más tardío.

Un estudio llevado a cabo por Hernández, Pérez y Martínez (2016) en la provincia de Cuenca, España, indica que el 31.3% de una muestra de adolescentes de la provincia de Cuenca duerme sólo de seis a siete horas con un aumento de algo más de una hora durante el fin de semana, el 45.4 % duerme mal la noche del domingo al lunes y, durante el día, la mayoría de los adolescentes de la muestra se quejan de excesiva somnolencia, con un predominio femenino, sobre todo después de comer (48.4%) y durante el horario escolar (43%).

En repetidas ocasiones, la consecuencia de la falta de sueño o la incapacidad para conciliarlo se relaciona con una disminución en el rendimiento escolar en adolescentes. La irregularidad en los horarios de sueño también puede generar alteraciones en la atención, concentración, razonamiento y habilidades psicomotoras, así como un incremento de su irritabilidad, ansiedad y depresión.

Según la Clasificación Internacional de los Trastornos del Sueño (ICSD-2) los criterios diagnósticos de insomnio son:

1. Dificultad para iniciar el sueño, para conseguir un sueño continuo o existe un despertar matutino antes de la hora deseada. También puede manifestarse como una sensación de “sueño no reparador” o de escasa calidad.
2. El problema del sueño existe, aunque la circunstancia y la oportunidad sean adecuadas.
3. Existe al menos uno de los siguientes síntomas que reflejan las consecuencias diurnas de los problemas de sueño nocturnos, como la fatiga, la pérdida de memoria, la irritabilidad o cambios en el ánimo

La excesiva activación fisiológica al momento de ir a dormir podría alterar el horario de sueño en adolescentes. El insomnio es un síntoma común en diversos trastornos de la salud mental, y debería ser tratado en etapas tempranas para prevenir alteraciones en la calidad de vida (XIX Congreso de la sociedad española de medicina en la adolescencia, 2013, p32).

1.7.4 Intervenciones Psicosociales

Son un tipo de medida de acción que se debe implementar en pro de la solución de problemas concretos de un grupo social o comunidad, estas acciones suelen estar asociadas al hecho de potenciar el desarrollo de zonas específicas en la sociedad. Todas las intervenciones de este tipo, tiene como base ideológica fundamental la idea de cambio, o evolución. Este cambio está previsto por parte del investigador.

En el marco de la salud mental, estas intervenciones pueden llevarse a cabo para prevenir ciertas situaciones, estos niveles, se clasifican a su vez en: Intervención primaria, secundaria y terciaria.

La intervención primaria ocurre al identificar las causas de una problemática y actuar en contra de los factores o situaciones de riesgo para impedir que esta aparezca.

La intervención secundaria aplica su campo de acción durante la detonación del conflicto, para tratar de frenarlo o disminuir su incidencia.

La intervención terciaria busca evitar la cronificación de una problemática ya existente, como los programas de reinserción de exconvictos a la sociedad (Fuentes, 1997).

En síntesis, las intervenciones psicosociales son estrategias y técnicas específicas utilizadas para mejorar el bienestar mental y social de las personas. Estas intervenciones pueden representarse a través de terapias cognitivas y conductuales, programas educativos y actividades

comunitarias que promuevan el apoyo social y la concientización (WHO, 2004).

1.7.5 Realidad Aumentada (RA)

La realidad aumentada es una tecnología capaz de superponer elementos virtuales sobre el entorno real, permitiendo una interacción en tiempo real entre el espectador y la obra de arte. Esta tecnología ha demostrado ser efectiva en la creación de experiencias inmersivas. La realidad aumentada es un recurso aplicable a diversos entornos artísticos (como el museo), puede funcionar a través de los modelados y animaciones 3D o 2D.

La integración de objetos y mundos reales y virtuales, a veces agregados, combinados o intercambiados, es el área de la creación y manejo de mundos integrados o realidad mezclada. Esta área de la visualización se basa en una estrategia de visualización e interactividad que hace uso de muchas tecnologías en tiempo real. La realidad aumentada integra señales captadas del mundo real (típicamente video, imagen y audio) con señales generadas por computadores, tiene la capacidad de hacer corresponder estas señales para construir nuevos mundos y universo visuales coherentes, que complementen la experiencia visual. En este medio, prima la coexistencia de objetos del mundo real y objetos del mundo virtual al mismo tiempo (Heras & Villareal, 2004).

1.7.6 Animación 2D

La palabra animación podría definirse como la acción de dar “viveza”, es por esto por lo que a la disciplina se le atribuyen las características de propiciar movimiento y vida a los personajes dibujados, modelados o digitalizados. a animación, además la animación incorpora los métodos tecnológicos, televisivos y cibernéticos junto con las técnicas más populares de las artes plásticas (como el dibujo, la pintura o la escultura). La animación como la conocemos hoy en día tiene su origen en la animación tradicional, que empieza a popularizarse en la década de los

20s. La animación tradicional conlleva un trabajo amplio, trabajando de manera manual los fotogramas para generar una ilusión de movimiento en dibujos y diseños de personajes. Con el despertar tecnológico, la animación se ha adaptado para ser trabajada en softwares especializados, con estas posibilidades, la industria de la animación ha podido clasificarse como un propio género cinematográfico. Para llevar a cabo el proceso de animación 2D es necesario pasar por diversas etapas independientes; como el diseño de personajes, diseño de fondos, revisión del guion, storyboard, que permiten que los filmes y proyectos animados tomen un sentido artístico propio y caracterizante.

1.7.7 Arte Interactivo

El propósito de la obra de arte ha sido siempre generar experiencias, percepciones u opiniones estéticas en base a su presentación. Desde los inicios del siglo XX las vanguardias buscaron nuevas formas artísticas mediante la elevación de las interacciones, esto con el fin de promover una relación más intensa con el espectador. Los artistas de este tiempo encontraron en las nuevas tecnologías una oportunidad para intensificar estos intercambios (Rozin, 2015).

El arte interactivo depende de la participación de su espectador para que cobre sentido, brinda la posibilidad de obras polisémicas, con diversos significados dependiendo de las voluntades y concepciones personales del público. Utiliza como recurso de medios tecnológicos y digitales para establecer diálogos entre el público y la obra en su sistema. Estas tendencias buscan encontrar un sentido compartido, que involucre al público en el proceso de creación artística. Usualmente buscan tener una interacción abierta en su sistema, dinamismo, la relación espacio temporal. Algunos ejemplos incluyen ciertas computadoras y detectores de movimiento, y otros sensores en instalaciones interactivas. Algunas obras electrónicas y de software pueden considerarse interactivas dependiendo del grado de involucramiento del usuario.

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del producto

El producto final de este trabajo de grado es un arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes que se valida a través de una exposición artística titulada: “Alerta: Reflexiones gráficas en torno a la salud mental”. La exhibición permitirá socializar las señales de alerta que indican la alteración de la salud mental de una manera interactiva y amena para los usuarios que asistan a dicho evento. La presentación está compuesta por un total de 10 ilustraciones con efectos de realidad aumentada que ofrecen, desde una perspectiva gráfica. El programa “Meta Spark” será utilizado para maquetar filtros de realidad aumentada que interactúen en tiempo real con el público.

Se añadirá información de interés en cada uno de los diez cuadros de la exposición y se acompañará con animación 2 en loop, debido al peso soportado en filtros con Meta Spark y a su naturaleza, los archivos y las capas de animación serán optimizados.

2.1.1 Título de la exposición

Alerta: Reflexiones gráficas en torno a la salud mental

2.1.2 Asesoría y curaduría

Este proyecto busca asegurar la precisión y efectividad en sus representaciones gráficas, es por esta razón que se acudió a la psicóloga clínica Luisa Veruschka Jiménez Jiménez para brindar asesoría sobre las señales de alerta más comunes que pueden presentar los adolescentes y adultos jóvenes en el caso de un decaimiento de su salud mental. A su vez, la exposición cuenta con la curaduría de la experta María Fernanda López; curadora de arte, gestora cultural y artista urbana en la ciudad de

Guayaquil. Ambas profesionales han establecido un diálogo en conjunto para garantizar la relevancia e interactividad del evento.

ALERTA!

REFLEXIONES GRÁFICAS EN TORNO A LA SALUD MENTAL

Ante la proliferación del show bussines en el arte, la pirotecnia de redes y el fenómeno tiktoker del momento; encontrarme con la propuesta de Pandecato ha sido realmente esperanzador. En tiempos en los que ha dejado de ser común un arte comprometido con su contexto, hablar de salud mental es vital. Este conjunto de sutiles ilustraciones, nos recuerdan la importancia de revisar nuestras alarmas. ¡El cuerpo grita lo que la mente calla!

De la mano de un intrépido felino, se abordan diversas señales que anuncian un colapso inminente. El plus de la realidad aumentada, es una poderosa herramienta que conecta esta muestra con los nuevos públicos. Alerta es un proyecto diseñado para jóvenes y adolescentes, un sector vulnerable a estos padecimientos y tradicionalmente olvidado por la oferta cultural. Auguro un camino fértil para Pandecato, cuyo trazo y compromiso disfrutamos en esta entrega. Que no pasemos por alto las alarmas, ni pasemos por alto un arte ético y consciente.

Bienvenidos

Mafo López
Emergencias Curatoriales
Curadora

Imagen 1 Texto curatorial.

Fuente: Elaboración propia

ALERTA!

REFLEXIONES GRÁFICAS EN TORNO A LA SALUD MENTAL

Hoy en día la salud mental está dejando de ser un tema tabú entre los jóvenes y adolescentes, gracias a la visibilidad y relación que le damos a los problemas cotidianos.

Mediante esta exposición, Pandecato ha logrado plasmar como nuestro día a día, lo que percibimos como común y normal puede llegar a generar actitudes y comportamientos que pueden llegar a ser de cuidado para nuestro psique y el desarrollo de algún trastorno o enfermedad mental al no ser identificados en el momento preciso.

Ilustraciones de cotidianidad que pueden llegar a ser hilarantes pero que durante esta presentación comprenderemos la gravedad de no prestar la debida atención a las señales de alerta.

Luisa Jiménez Jiménez
Psicóloga

Imagen 2 Texto palabras Psicóloga

Fuente: Elaboración propia

2.1.3 Apoyo Institucional

En este proyecto se ha trabajado con la Dra. Martha Rizzo González, directora de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Guayas y su

directora provincial, la Dra. Martha Rizzo González. Gracias a este intercambio, hemos podido delimitar un cronograma que pauta y asegura una gestión oportuna para la exhibición. Dentro de esta planificación, podemos destacar los siguientes detalles:

- Inauguración: jueves, 29 de agosto del 2024
- Tiempo de exposición abierto al público: 30 días
- Clausura: lunes, 30 de septiembre del 2024
- Ubicación: Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas



Imagen 3 Logotipo de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas

Fuente: <http://www.casadelacultura.gob.ec/nucleoguayas>

2.1.4 Señales de alerta representadas

- Problemas alimenticios: comer en exceso o muy poco.
- Cambios inesperados en el estado de ánimo.
- Aislamiento social.
- Fatiga y agotamiento crónico.
- Abuso de sustancias: uso excesivo del celular.
- Dolores físicos inexplicables.

- Conducta agresiva.
- Problemas con el sueño: insomnio.
- Afecciones a la autoestima.

2.1.5 Línea Gráfica

El concepto general de diseño para la exposición "Alerta: Reflexiones Gráficas en torno a la Salud Mental" busca alejarse de las representaciones típicas y particularmente sobrias de proyectos de salud mental, que suelen utilizar esquemas de color fríos y tipografías monótonas a manera de infografía. Desde esta perspectiva, se diseñó una gráfica orgánica con presencia de texturas ilustradas, caricaturescas y juguetonas que puedan conectar instantáneamente con el público.

Asimismo la paleta de colores se caracteriza por el uso de colores vibrantes (con rosa como protagonista #BF6780) y tipografías para sus flyers texturizadas, por ejemplo; el título de la exposición, que comunica instantáneamente el fin del proyecto de forma visual.



Imagen 4 Paleta de colores 1 logotipo.

Fuente: Elaboración propia



Imagen 5 Paleta de colores 2 escenarios.

Fuente: Elaboración propia



Imagen 6 Paleta de colores 3 personaje.

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a los materiales promocionales, se han desarrollado flyers, roll up, carteles y otros elementos que utilizan la paleta de colores y tipografías establecidas para la exposición. Todos los materiales promocionales aplican los elementos gráficos (como el color y la tipografía) para mantener una identidad visual uniforme.

ALERTA!

REFLEXIONES GRÁFICAS EN TORNO A LA SALUD MENTAL

Exposicion Individual | Por: Pandecato
Realidad aumentada | Curaduría: Mafo López

JUEVES 29 AGOSTO 2024 - 06:00 PM



Imagen 7 Flyer promocional (incorporación el texto y paleta de colores prevalente en la gráfica

Fuente: Elaboración propia

Los tonos intensos en la paleta de colores son equilibrados con colores desaturados para centrar la atención del espectador en elementos puntuales que deban resaltar. Los colores predominantes son el rosado (#D9A0AF), el amarillo (#C2A31A) y el plomo (#8E8986).

2.1.6 Tipografía

La tipografía utilizada en la exposición fue Danger Macabro Font modificada con textura adicional, especialmente para destacar el título y otros textos importantes, contribuyendo a la sensación orgánica y personalizada del diseño, el estilo orgánico sugiere una tipografía personalizada, a su vez, fueron utilizadas tipografías complementarias para textos secundarios tanto en materiales promocionales como dentro del espacio expositivo



ALERTA!
REFLEXIONES GRÁFICAS EN TORNO A LA SALUD MENTAL

Imagen 8 Tipografía del título

Fuente: Elaboración propia

MACABRO DANGER

A B C D E F G H I J K
L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9
.,:;¿?!...'"«»()[]{}—
...'/*~ =+-<>

Imagen 9 Tipografía 1 .

Fuente: Elaboración propia

Glacial Indifference

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9
.,:;¿?!...'"«»()[]{}—
...'/*~ =+-<>

Imagen 10 Tipografía 2

Fuente: Elaboración propia

FALTAN 3 DÍAS PARA ALERTA!

REFLEXIONES GRÁFICAS EN TORNO A LA SALUD MENTAL

Exposicion Individual | Por: Pandecato
Realidad aumentada | Curaduría: Mafo López

JUEVES 29 AGOSTO 2024 - 06:00 PM



Imagen 11 Flyer Promocional día 3

Fuente: Elaboración propia



Imagen 12 Flyer Promocional día 2,

Fuente: Elaboración propia



Imagen 13 Flyer Promocional día 1

Fuente: Elaboración propia

MAS INFO !

1 ¿En qué consiste la exposición ?

La exposición "ALERTA" es una muestra individual de arte interactivo centrada en la salud mental. A través de ilustraciones y realidad aumentada, exploro las señales de alerta que pueden indicar problemas de salud mental. Mi objetivo es fomentar la visibilidad y normalización de estos temas, invitando a los visitantes a reflexionar sobre su importancia.



Imagen 14 Flyer Informativo 1

Fuente: Elaboración propia

MAS INFO !

2. ¿Qué es el arte interactivo y cómo se aplica en esta exposición?

El arte interactivo es una forma de arte que invita a la participación activa del espectador.

En "ALERTA", utilizo tecnología de realidad aumentada (RA) para que los asistentes interactúen con las ilustraciones de la exposición. Al escanear las obras con sus dispositivos móviles, podrán ver animaciones y elementos adicionales que complementan el mensaje de cada pieza con un filtro de instagram.



Imagen 15 Flyer Informativo 2.

Fuente: Elaboración propia

MAS INFO !

3. ¿Es la exposición adecuada para todas las edades?

Sí, la exposición está diseñada para ser accesible y comprensible para un público amplio, incluyendo adolescentes y adultos jóvenes. Sin embargo, debido a la naturaleza de los temas tratados, podría ser más adecuada para personas a partir de los 12 años.



Imagen 16 Flyer Informativo 3.

Fuente: Elaboración propia

MAS INFO !

4. ¿Es necesario tener conocimientos previos sobre realidad aumentada para disfrutar de la exposición?

No, no es necesario tener conocimientos previos sobre realidad aumentada. Habrá indicaciones y asistencia disponible para guiar a los visitantes sobre cómo interactuar con las obras utilizando sus dispositivos móviles.



Imagen 17 Flyer Informativo 4

Fuente: Elaboración propia

MAS INFO !

5. ¿Tiene algún costo la entrada a la exposición?

No, la entrada a la exposición es gratuita y abierta al público.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL



EMERGENCIAS
CURATORIALES



CASA DE LA CULTURA
ECUATORIANA
-NÚCLEO DEL GUAYAS-



FONDO 10



Facultad de
Artes y Humanidades

Imagen 18 Flyer Informativo 5.

Fuente: Elaboración propia

MAS INFO !

LUGAR :

Guayaquil -Ecuador
Casa de la cultura Nucleo del Guayas

FECHA:

Jueves 29 de Agosto del 2024

HORA:

18:00 PM



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL



FAH
Facultad de
Artes y Humanidades

Imagen 19 Flyer Informativo 6

Fuente: Elaboración propia

2.1.7 Tecnología de Realidad Aumentada

El uso de la tecnología de realidad aumentada como herramienta vinculante de la exposición asegurará la interactividad entre el espectador y las obras presentadas. Cada ilustración tendrá dos versiones: una que estará expuesta físicamente en el espacio; y, otra, que permitirá escanear las obras con un dispositivo móvil que transforme el arte expuesto (y sus alrededores) virtualmente. Al digitalizar el espacio expositivo, los visitantes observarán animaciones en 2D, podrán visualizar datos que profundicen acerca de cada señal de alerta a manera de texto y obtendrán información de páginas de ayuda en caso de emergencias.

Conclusión: "Alerta: Reflexiones Gráficas en Torno a la Salud Mental" no solo busca deleitar a su audiencia con arte ilustrado, sino también educar y proporcionar herramientas útiles para reconocer y actuar frente a las señales de alerta en la salud mental de los jóvenes. Esta combinación de arte, tecnología y asesoría profesional hace de esta exposición un proyecto innovador y esencial para la comunidad.



Imagen 20 Icono Spark AR Studio .

Fuente : <https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/projects/404/6a1ab1114799831.Y3JvcCwxMjAwLDkzOCwLDEzMA.jpg>

2.2 Descripción del Usuario

El público objetivo al que busca llegar esta exposición es principalmente el de los adolescentes y adultos jóvenes entre los 12 y 25 años en etapas educativas secundarias, universitarias o que estén iniciándose en el entorno laboral. Estadísticamente este grupo es el más vulnerable a desarrollar problemas con la salud mental en el país. Conductualmente, los usuarios tienden a ser personas que muestran interés por la tecnología y las redes sociales. Sus intereses incluyen la priorización del bienestar personal y las actividades creativas. Estas características facilitarán la captación de su atención y la efectiva transmisión del mensaje de concienciación.

Aunque el grupo focal al que piensa llegar la exposición está liderado por este grupo etario, al ser un evento abierto dentro de la casa de la cultura núcleo Guayas, se proyecta una asistencia significativa de todas las edades.

Finalmente, la experiencia busca socializar las señales de alerta que indican el decaimiento de la salud mental apoyándose en recursos tecnológicos familiarizados por esta generación (Como las redes sociales, y los filtros de realidad aumentada), con el fin de exponer de forma transparente y honesta estas problemáticas, además de normalizar estas realidades desde una perspectiva gráfica, juguetona y atrevida.

2.3 Especificaciones Técnicas

2.3.1 Integración de Realidad Aumentada en Spark AR

Para realizar los efectos de realidad aumentada, que complementan a las ilustraciones físicas dentro del programa Spark AR, hubo una serie de etapas previas con el fin de asegurar su correcta integración a la hora de ser escaneadas. A continuación, se detallarán las especificaciones técnicas para su realización:

2.3.1.1 Ilustración

La ilustración de cada señal fue finalizada en Procreate, asegurando que todos los elementos visuales estuvieran completos, manteniendo la línea gráfica protagonizada por el personaje caricaturesco. Esta etapa aseguró la implementación de un “hilo conductor” para la exposición, se unieron elementos gráficos y conceptuales que posteriormente serán tomados en cuenta en la integración de los efectos de realidad aumentada.



Imagen 21 Ícono Procreate.

Fuente: <https://images.app.goo.gl/BL4nYfciaCDxKi5d7>

2.3.1.2 Separación por capas

Los elementos de las ilustraciones fueron separados en diferentes capas que requerían animarse, por ejemplo; para la ilustración que representa el insomnio se clasificaron el personaje del gato, los elementos del entorno (fondo) escenarios cotidianos en donde estaba inmerso el personaje del gato, y componentes específicos, como las luces, o sus ojos, que requerían animación independiente. Cada capa fue exportada individualmente en formato PNG, preservando la transparencia.

2.3.1.3 Animación

Luego de la exportación de las capas con elementos que debían estar en movimiento, se procedió a animar cada capa individualmente en Procreate. Las animaciones finales presentan tanto movimientos simples y repetitivos; como parpadeos y desplazamientos (que crean el efecto de “vida” en RA) como animaciones más complejas, transformaciones (el cuadro de la autoestima). Finalmente, las animaciones fueron exportadas como

secuencias de imágenes PNG y videos de bucle corto, ambos archivos compatibles con Spark AR.

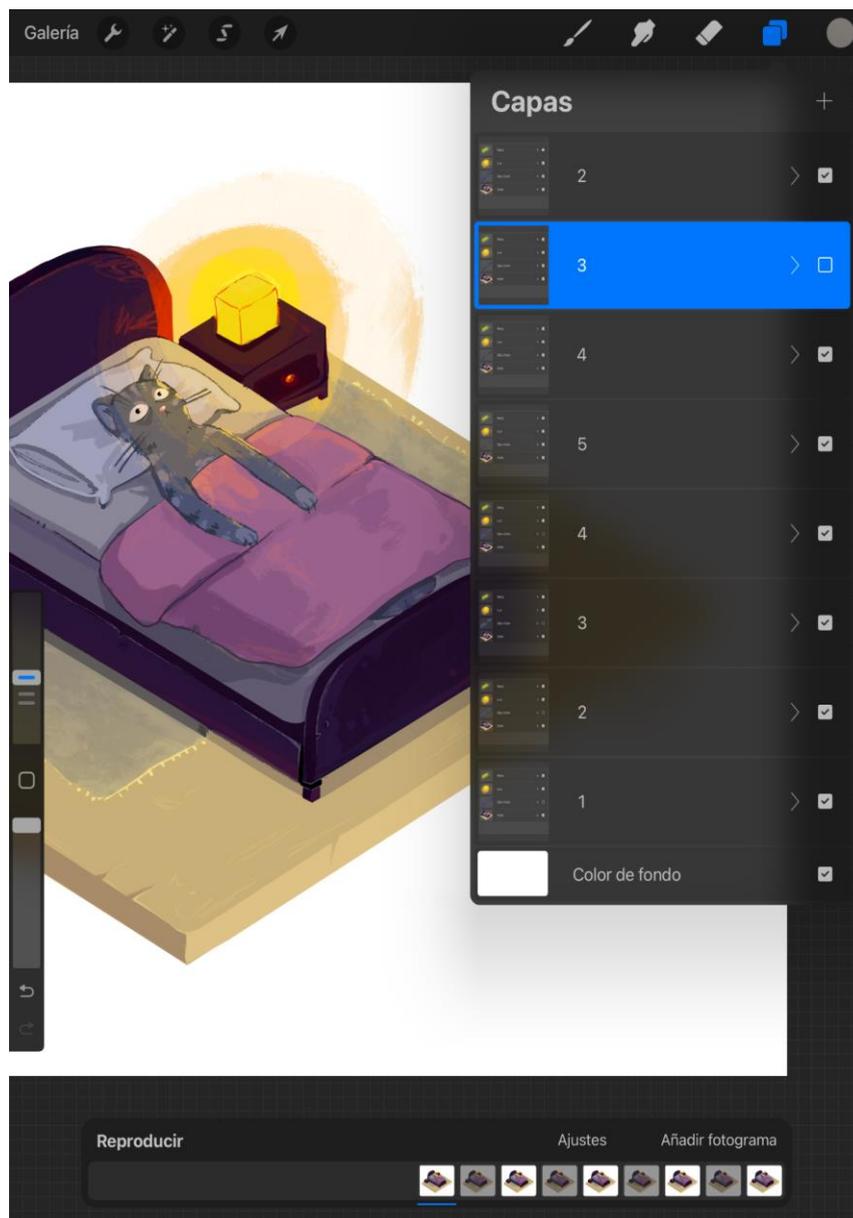


Imagen 22 Ejemplo de separación por capas.

Fuente: Elaboración propia

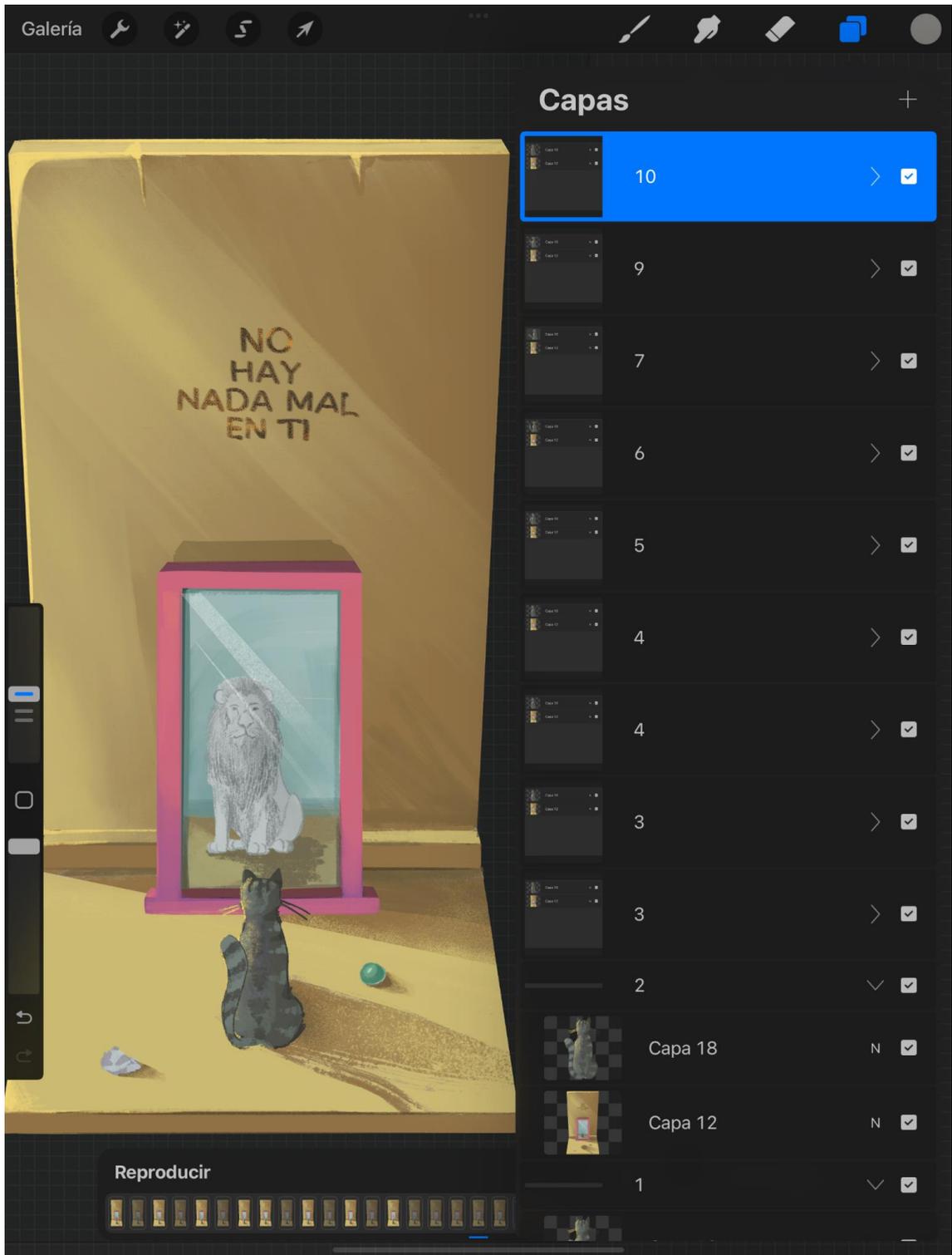


Imagen 23 Ejemplo 2 de separación por capas.

Fuente: Elaboración propia

2.3.1.4 Importación de Elementos en Spark AR

Se importaron las imágenes y animaciones preparadas. Cada una fue dispuesta dentro del proyecto dependiendo de las señales de alerta a las que corresponden. Se configuraron los parámetros para cada elemento importado para posteriormente enlazar Meta Spark con Instagram.

2.3.1.5 Configuración de la escena

Los elementos se añadieron a la escena de Spark AR y se posicionaron adecuadamente, utilizando el panel de jerarquía para gestionar la organización y las relaciones entre los distintos elementos. Se implementaron los movimientos y animación, agregando capa por capa en jpg para formar las animaciones en bucle.

2.3.1.6 Comprobación de la experiencia de RA

Se realizaron una serie de pruebas en dispositivos móviles para asegurar que las animaciones se visualizaban y funcionaban correctamente. Estas pruebas garantizan que la experiencia de realidad aumentada fuera fluida y coherente con los objetivos de la exposición.

Se generaron códigos QR personalizados que permitirán acceder al filtro de Instagram y de esta manera activar nuestra Realidad aumentada hecha en Spark AR



Imagen 50 Registro fotográfico de la ex 1

Imagen 24 QR - *Problemas alimenticios: Comer en exceso o muy poco.*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 25 QR - *Fatiga y agotamiento crónico..*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 26 QR - *Cambios inesperados en el estado de ánimo.*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 27 QR - *Conducta agresiva*

Fuente: Elaboración propia

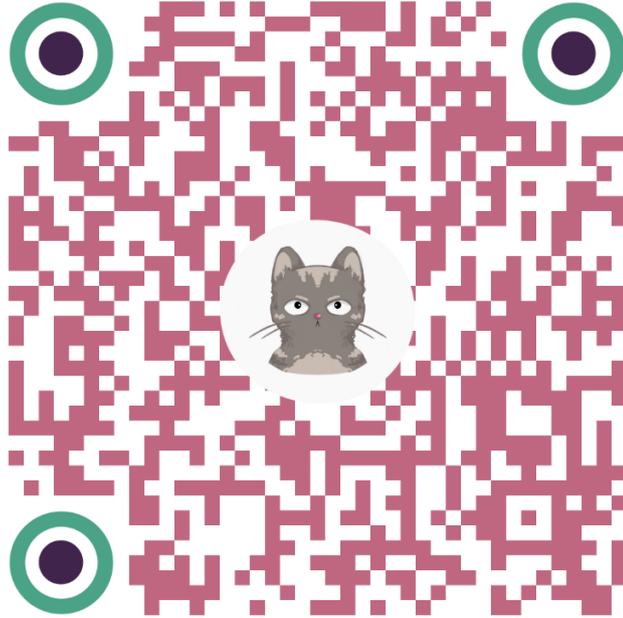


Imagen 28 QR *Terapia*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 29 QR *Afecciones a la autoestima.*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 30 QR - *Problemas con el sueño: Insomnio.*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 31 QR - *Abuso de sustancias tecnológicas: Uso excesivo del celular.*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 32 QR - *Aislamiento social*

Fuente: Elaboración propia.



Imagen 33 QR - *Dolores físicos inexplicables.*

Fuente: Elaboración propia

2.3.2 Equipos

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	PC de Escritorio	Procesador Intel Core i9, 32GB RAM, Tarjeta Gráfica NVIDIA RTX 3080, 2TB SSD.	Domicilio
1	Tablet Gráfica	Modelo Huion Kamvas 22 Plus	Domicilio
1	iPad	Compatible con Procreate	Domicilio
1	Teléfono Celular	Compatible con RA, marca iPhone 13	Domicilio

Tabla 1 Equipos a utilizar en el proyecto

Fuente : Elaboración propia

2.3.3 Software

Software	Versión	Observación
Procreate	2023 5.2	Plataforma de dibujo digital y animación. cuadro por cuadro
Spark AR Studio	2023	Plataforma para crear experiencias de realidad aumentada

Tabla 2 Software usado

Fuente : Elaboración propia

2.4 Pre-Producción

2.4.1 Conceptualización

2.4.1.1 Proceso de Conceptualización

Dada la delicadeza que requiere el estudio de la salud mental. Se reconoció la necesidad de abordar estas cuestiones desde la empatía y la autenticidad, sin satanizar ni romantizar estas problemáticas. Este enfoque ha sido factible porque se ha contado con el asesoramiento de la Psic. Luisa Jiménez.

Durante este proceso previo a la consulta con María Fernanda López, se consideró utilizar ilustraciones de personajes humanos para representar las señales de alerta. Sin embargo, gracias a su aporte, se concluyó que la gráfica podría beneficiarse de la reinterpretación visual de estas problemáticas más allá de una representación expresamente literal de las mismas. Es viable asumir que las audiencias a las que quiere llegar este proyecto podrían identificarse y empatizar rápidamente con un solo personaje caricaturizado. En este caso, el personaje escogido será un gato que protagonice cada obra de ilustración.

2.4.1.2 Concepto Principal de la Exposición

"Alerta: Reflexiones gráficas en torno a la salud mental" radica en visibilizar y socializar las señales de alerta que pueden indicar problemas de salud mental en adolescentes y adultos jóvenes, utilizando técnicas artísticas que puedan comunicar este mensaje de manera relevante. La exposición busca participar y abrir este canal de diálogo directo con el espectador. Podríamos decir que la exposición tiene el fin de proporcionar herramientas y recursos útiles, y de fácil acceso para que el público pueda reconocer estas señales y actuar frente a ellas de ser necesario. Al visibilizar sobre estos temas, la exposición contribuye significativamente a la reducción de los estigmas que están asociados con la salud mental. Las realidades que pronuncian la precariedad hacia el acceso de la salud mental y el estigma relacionado a ella fueron aspectos muy importantes que motivaron la realización del proyecto.

Luego de un intercambio de información junto a la psicóloga Luisa Veruschka Jiménez se pudieron identificar nueve señales de alerta críticas que podrían indicar algún problema en la salud mental, estas señales, a su vez inspiran cada una de las ilustraciones expuestas y su complemento en RA. Este espacio de colaboración logró una respetuosa y precisa representación de cada señal, enfocándonos en la demografía de estudio.

La idea de utilizar un personaje caricaturizado surge en este momento, para facilitar la comprensión. El gato, como figura, fue elegido por la cercanía que existe en la ciudad con este animal, los animales antropomorfos han sido un medio de representación muy llamativo para estas audiencias, consideramos que los usuarios que tengan en posesión una mascota podrían empatizar mucho más rápido con nuestro mensaje.

La línea gráfica se desarrolló para traducir visualmente estas voluntades, utilizando este personaje caricaturizado en todas las ilustraciones, siendo el protagonista de todas las situaciones que exponen las nueve señales de alerta de la exposición de una manera no literal, pero claramente comprensible.

La integración de la realidad aumentada fue una prioridad para el desarrollo del proyecto, ya que explorar el nexo entre el arte y tecnología es uno de los objetivos secundarios de este trabajo de titulación. Su integración no sólo le suma interactividad a la exposición, sino que diversifica los canales que pueden utilizarse para visibilizar las problemáticas de salud mental. Esta capa no sólo incrementa la calidad de la experiencia visual, sino que también brinda información relevante y recursos de ayuda en casos de ser necesarios.

Este proceso de conceptualización que espera explorar el impacto artístico dentro de un espacio de diálogo ha asegurado que la exposición "Alerta: Reflexiones Gráficas en Torno a la Salud Mental" cuente con un óptimo nivel artístico e interactivo, sino que, desde su raíz, promueva valores de inclusión, empatía y sensibilización.

2.4.2 Diseño de experiencia

El diseño de la experiencia toma al público y sus estados emocionales como eje central del proyecto, a partir de esto, se pudo concretar la ilustración, animación e implementación de RA. El estilo artístico final busca

ser cohesivo con la aplicación de RA. Al utilizar programas digitales especializados en la práctica artística, aseguramos un nivel técnico imprescindible. Se utilizarán herramientas como Procreate para ilustraciones y Adobe After Effects para animaciones, asegurando que los visuales estén correctamente desarrollados para transmitir los estados emocionales planificados.

Las experiencias RA se diseñarán usando Spark AR Studio, integrando funcionalidades como el uso de filtros en Instagram y la detección de superficies para crear interacciones responsivas (Craig, 2013).

2.4.3 Storyboard

Después de un análisis detallado y con el aporte de la curadora María Fernanda López, se decidió optar por un enfoque menos literal (y posiblemente invasivo o detonante) y más accesible para el público objetivo.

Se diseñó un personaje caricaturizado, un gato, que acompañaría los diez cuadros de la exposición. Este personaje fue creado para facilitar la conexión y empatía del público con las temáticas representadas. En cada ilustración, el gato será el protagonista, creando un estilo de cómic o libro

de cuentos que narra sus experiencias desde el humor.



Ilustración 1 Bocetos Iniciales Personaje

Fuente: Elaboración propia

2.5 Producción

2.5.1 Conceptualización gráfica de la Exposición

El concepto general de diseño para la exposición "Alerta: Reflexiones Gráficas en torno a la Salud Mental" se centra en el dinamismo y la representación creativa de las situaciones, alejada del costumbrismo, para abordar estos temas con empatía a través de un estilo caricaturesco. para alejarse de la representación común en temas de salud mental, que tiende a ser sobria y monótona. Para cumplir con este fin se incluyeron texturas

ilustradas, una mezcla de colores sobrios y vibrantes, efectivos para resaltar elementos importantes, mantener el foco del espectador y respetar el balance cromático que debe poseer cualquier obra de arte.

La inspiración para la línea gráfica proviene de técnicas de pintura tradicional, caricatura moderna y elementos de impresionismo, con un enfoque en estilos visuales que resuenan con la audiencia joven y tecnológicamente inclinada. El enfoque en técnicas pictóricas y texturas orgánicas sugiere una influencia de artistas contemporáneos que combinan arte tradicional y digital.

Dentro del estilo visual que caracteriza la iconografía de la exposición, se optó por omitir las líneas gruesas y definidas en las ilustraciones, sustituyéndolas por bordes suaves que se puedan fusionen junto al fondo y los demás elementos de las imágenes. Esta decisión le proporciona un aspecto más orgánico al dibujo.

Al destacar los elementos visuales indispensables para la cohesión visual de la exposición, podemos destacar al gato (personaje principal), que aparecerá consistentemente en cada una de las obras. El diseño del personaje mantiene contornos orgánicos con el fin de añadir profundidad y presenta texturas que imitan pinceladas visibles, haciendo una sutil referencia a medios pictóricos tradicionales como el impresionismo, estos recursos refuerzan el diseño del personaje, y añaden complejidad visual dentro de las composiciones.

Se incorporan símbolos específicos que refuerzan cada señal de alerta, como un reloj para el insomnio o dispositivos tecnológicos para el abuso de tecnología. El logotipo de la exposición utiliza letras mayúsculas con la tipografía "Antón", combinando los colores azul y amarillo. Este diseño incluye elementos simbólicos de arte y tecnología, reflejando la identidad propia de la exposición y manteniendo la conexión con la identidad artística de la marca principal, PANDECATO.

El estilo gráfico trabajado podría definirse como una “caricatura moderna texturizada”, que combina elementos de la caricatura; como la exageración de ciertas características y el de los medios tradicionales; pinceladas y texturas que sugieren movimiento y naturalidad. Este estilo que se mantendrá en los efectos de realidad aumentada se adapta bien a programas digitales que admiten la implementación de texturas y mezclas de colores sin las limitaciones prácticas de los métodos de pintura tradicional.

Al jugar un papel fundamental en el proyecto, la interactividad e implementación de efectos de realidad aumentada agregan otra capa de complejidad al desarrollo de la gráfica. Los elementos visuales para la interacción en realidad aumentada se han diseñado para mantener el estilo orgánico y caricaturesco anteriormente mencionado. Se añadirán animaciones en 2D que serán activadas al escanear las ilustraciones con un dispositivo móvil funcionando mediante filtros de Instagram. Además de las animaciones, los efectos de realidad aumentada contarán con texto, que respetarán las tipografías escogidas para el proyecto y reflejarán datos y estadísticas relevantes que informan al usuario respecto a las señales de alerta en salud mental.

La consistencia visual ha sido verificada en cada etapa del desarrollo gráfico, al evaluar continuamente las relaciones visuales entre estos elementos, desde los bocetos iniciales hasta los materiales promocionales finales han sido presentados tanto individual como grupalmente en tableros que permiten visualizar la continuidad en la exposición.

En resumen, la conceptualización gráfica de la exposición "Alerta: Reflexiones Gráficas en torno a la Salud Mental" ha sido diseñada a partir de la implementación de alternativas visuales que toman en cuenta el marco teórico anteriormente mencionado, se prioriza un estilo coherente que pueda conectar emocionalmente con el público escogido (adolescentes y jóvenes entre 12 y 25 años). Esta integración de colores

vibrantes, texturas orgánicas y un estilo caricaturesco impulsa la transmisión de mensajes importantes sobre la salud mental de una manera accesible y llamativa.

2.5.2 Desarrollo de ilustraciones

La exposición "Alerta: Reflexiones Gráficas en Torno a la Salud Mental" se compone de una serie de ilustraciones pensadas para visibilizar y socializar diversas señales de alerta que pueden indicar que la salud mental de adolescentes y adultos jóvenes está siendo afectada de manera gráfica y conceptual. Estas señales de alerta en la exposición serán presentadas como ilustraciones que le sugieren al usuario priorizar la ayuda temprana antes de que los problemas se conviertan en trastornos más serios. Gráficamente, cada ilustración respeta la paleta de colores anteriormente presentada, cada obra está presentada como si fuese una plataforma, ofreciendo una perspectiva isométrica que invita al espectador a Reimaginar el espacio perceptible en la mayoría de los casos. Conceptualmente, las ilustraciones fueron desarrolladas pensando en el punto de vista del personaje principal, es por este motivo, que las composiciones obvian la disposición visual del espacio y se centran en la representación de la señal de alerta. De igual motivo, esta decisión de enmarcar en "plataformas" cada señal de alerta podrá complementarse con la experiencia de RA. A continuación, se otorgará una corta descripción que profundice en cada obra de arte.

2.5.2.1 Problemas Alimenticios

La ilustración representa los cambios inusuales en los hábitos alimenticios del gato de una manera frontal. Se aprecia una gran cantidad de comida rápida, el personaje come desesperadamente a la derecha del cuadro, para balancear la composición, hay una caja de pizza a la izquierda. El

Lo representa como comer en exceso o muy poco, lo que puede ser una señal de alerta temprana. El objetivo es sensibilizar sobre la importancia de observar los hábitos alimenticios como indicadores de bienestar mental.



Ilustración 2 - *Problemas alimenticios: Comer en exceso o muy poco.*

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.2 Cambios Inesperados en el Estado de Ánimo

En esta obra ilustra fluctuaciones repentinas y extremas en el estado de ánimo del gato, como cambios abruptos entre alegría y tristeza. Estas

ilustraciones educan sobre la necesidad de prestar atención a cambios de humor que pueden indicar estrés o dificultades emocionales.

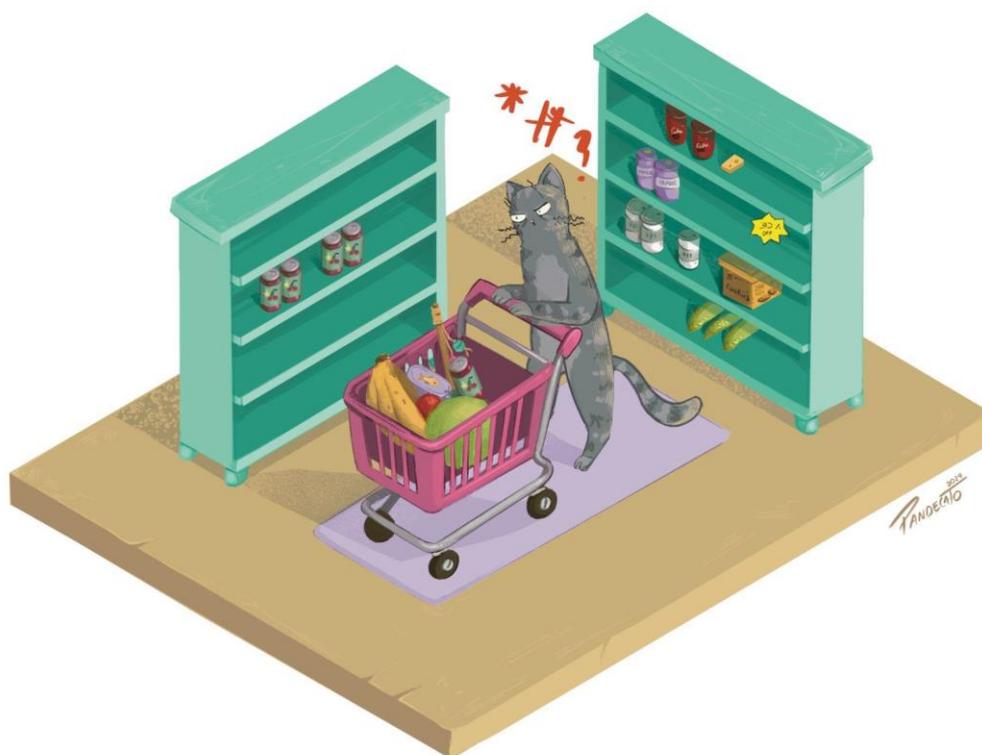


Ilustración 3- *Cambios inesperados en el estado de ánimo.*

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.3 Aislamiento Social

Esta obra toma como referencia “El perro” de Goya para ser transpuesto a un ambiente de aislamiento y confusión. Representa lo que podría ser el resultado de un sentimiento constante de retraimiento y desconexión con los demás; la evasión del contacto de todo tipo.



Ilustración 4- Aislamiento social.

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.4 Fatiga Crónica

Ilustra una sensación persistente de cansancio extremo y falta de energía en el gato. La fatiga es una respuesta física ante el exceso de actividad, esto, puede dar origen al síndrome de “burnout”.

El síndrome de burnout es un estado de agotamiento físico, emocional y mental causado por el estrés crónico en distintos entornos, aunque se hace énfasis en el ambiente laboral. Algunas características son: la desconexión total con el trabajo, donde las tareas diarias se vuelven pesadas y abrumadoras. El entusiasmo y la motivación que alguna vez estuvieron presentes desaparecen, reemplazados por una sensación constante de fatiga y desesperanza.



Ilustración 5- Fatiga y agotamiento crónico.

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.5 Abuso de la tecnología

Esta ilustración, que no define las paredes del hogar, nos muestra al gato ensimismado, usando excesivamente su celular. La luz ilumina su cara, se crea la ilusión de que todo lo que le interesa no yace alrededor, sino en su distracción. El propósito es concienciar sobre la adicción a la tecnología como una señal de alerta que puede afectar el bienestar mental, y que podría indicar un decaimiento de esta.



Ilustración 6- *Uso excesivo del celular.*

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.6 Dolores Físicos Inexplicables

El estrés es capaz de manifestarse a través de reacciones físicas, siendo las sensaciones más comunes; los dolores musculares, cefaleas (dolores de cabeza), epigastralgia (Dolor abdominal). Esta obra representa al gato experimentando dolores corporales sin causa aparente que podrían estar relacionados con el estrés o la ansiedad. El cuadro evidencia cómo en estos casos es posible poder experimentar estos síntomas en situaciones de descanso, calma o espacios seguros.



Ilustración 7- *Dolores físicos inexplicables.*

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.7 Conducta Agresiva

Muestra comportamientos agresivos del gato y conflictos en el entorno familiar o social de manera repentina. La agresividad se identifica como una señal de alerta que a menudo refleja una proyección de frustración, estrés o emociones no gestionadas que se descargan en los demás. La agresividad suele aparecer cuando hay una sensación de pérdida de control o cuando las tensiones se acumulan sin liberarse. Para esta señal

fue crucial destacar lo perjudicial que resultan estos comportamientos en las relaciones interpersonales.

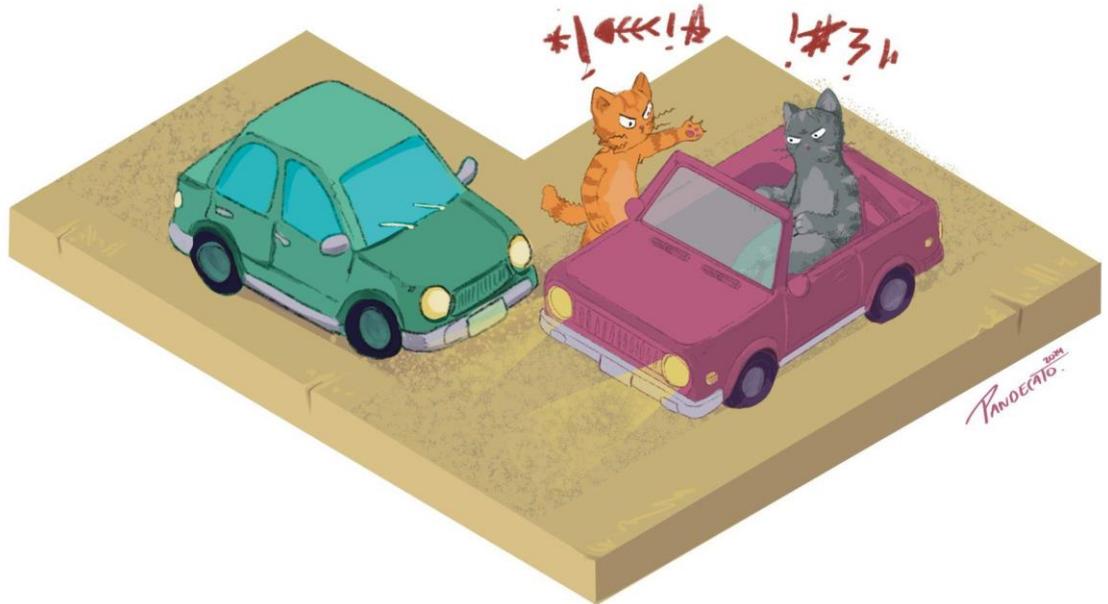


Ilustración 8- Conducta agresiva.

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.8 Problemas con el Sueño

Ilustra al gato teniendo dificultades para dormir, como el insomnio o el sueño interrumpido. El sueño ayuda al cerebro a procesar la información del día y a la estabilización de las emociones. Sin un descanso adecuado, la concentración disminuye, el estado de ánimo se ve afectado, y el cuerpo no puede funcionar de manera óptima. El insomnio en períodos prolongados puede llevar a un círculo vicioso de fatiga, irritabilidad y estrés, afectando todos los aspectos de la vida.



Ilustración 9 - Problemas con el sueño: Insomnio.

Fuente: Elaboración propia

2.5.2.8 Afecciones a la Autoestima

La autoestima es un aspecto clave para combatir episodios de estrés y ansiedad, y actúa como un escudo que permite superar las situaciones difíciles. Cuidar de ella puede prevenir un decaimiento en la salud mental. Cuando la autoestima se debilita, pueden aparecer señales como la crítica constante hacia uno mismo, dificultad para aceptar cumplidos, sensación de inutilidad o fracaso.

Esta ilustración tiene una frase, que anima al espectador a reflexionar en torno a sí mismo. Muestra al gato enfrentando problemas relacionados con la baja autoestima y la autopercepción negativa.



RANDECATO 2024

Ilustración 10 *Afecciones a la autoestima.*

Fuente: Elaboración propia

2.5.3 Integración AR



Imagen 34 Pantalla Spark AR Studio

Fuente: <https://images.app.goo.gl/f5x5MdXt3PG7nez47>

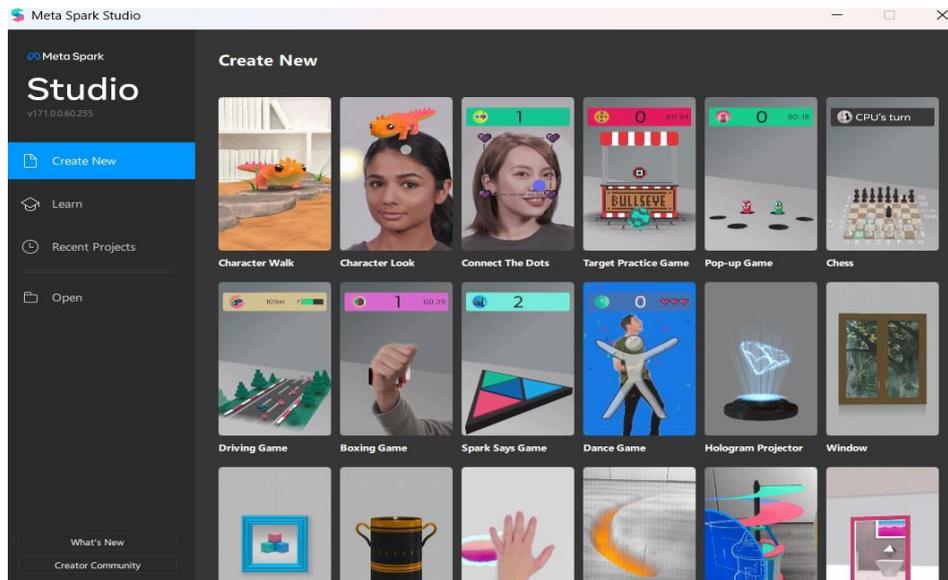


Imagen 35 Pantalla primera Spark AR Studio

Fuente: <https://images.app.goo.gl/ekM8XS7weQNUzYEZ8>

Finalmente, las ilustraciones y animaciones fueron exportadas a Spark AR Studio, el software escogido para realizar los ajustes e integrar funcionalidades con realidad aumentada. Se utilizarán características como el seguimiento facial y la detección de superficies para crear interacciones responsivas que sigan al usuario y aprovechen el espacio físico. Se programarán interacciones que incluyen toques, deslizamientos y movimientos del dispositivo para enriquecer el panorama visual final. En virtud de garantizar la calidad de las experiencias de RA con diferentes dispositivos, se realizarán pruebas en una variedad de dispositivos móviles con diferentes características, tanto en sistemas operativos iOS como Android.

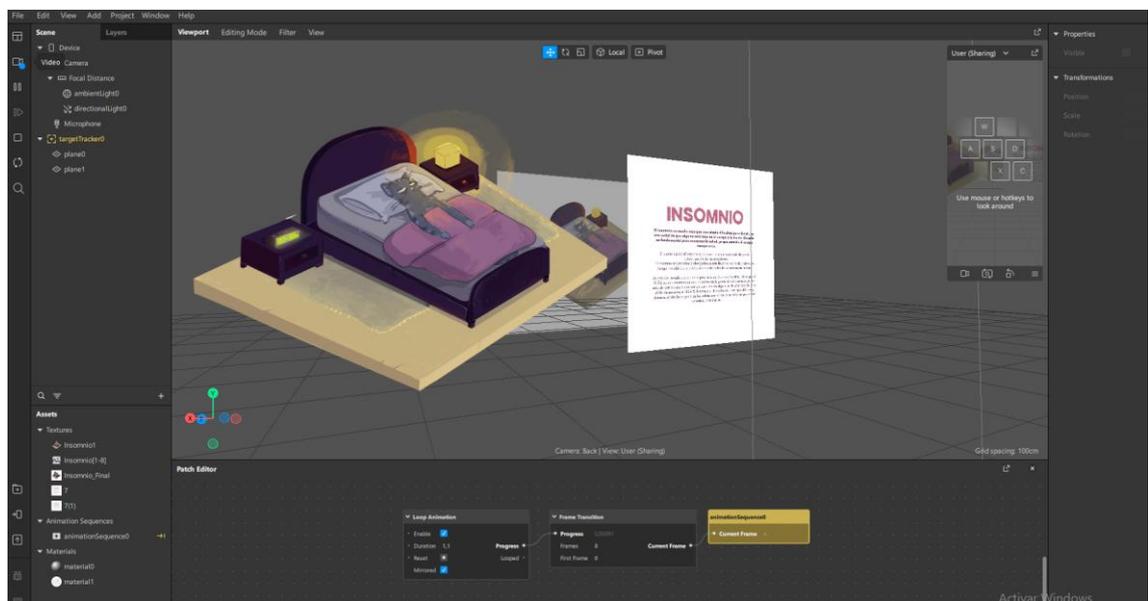


Imagen 36- Integración en Spark AR :Problemas con el sueño: Insomnio

Fuente: Elaboración propia

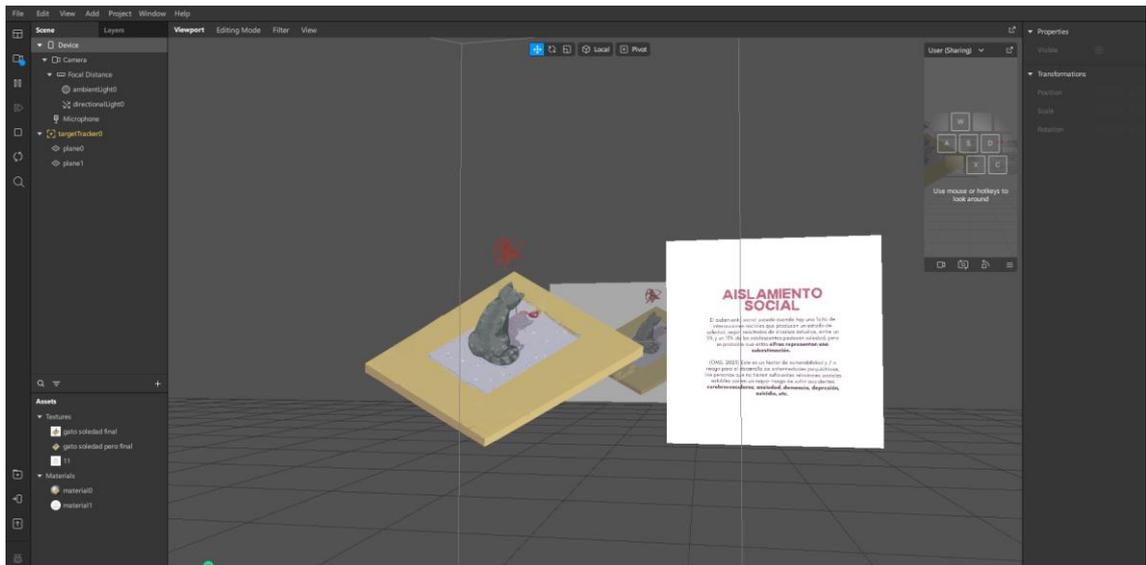


Imagen 37- Integración en Spark AR :Aislamiento social.

Fuente: Elaboración propia

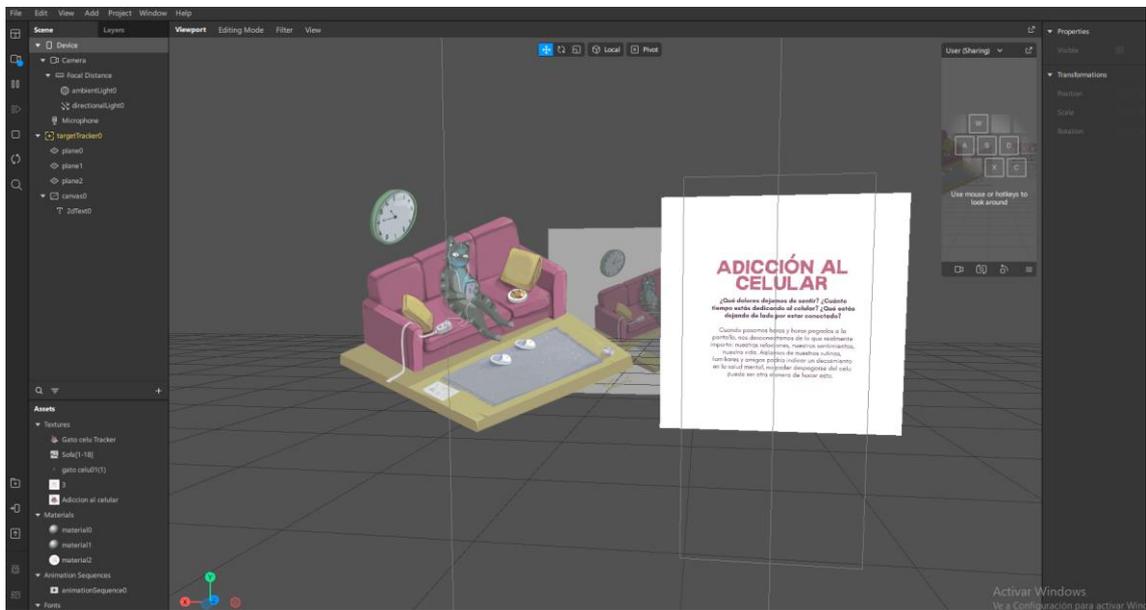


Imagen 38- Integración en Spark AR :Abuso de sustancias tecnológicas:

Fuente: Elaboración propia

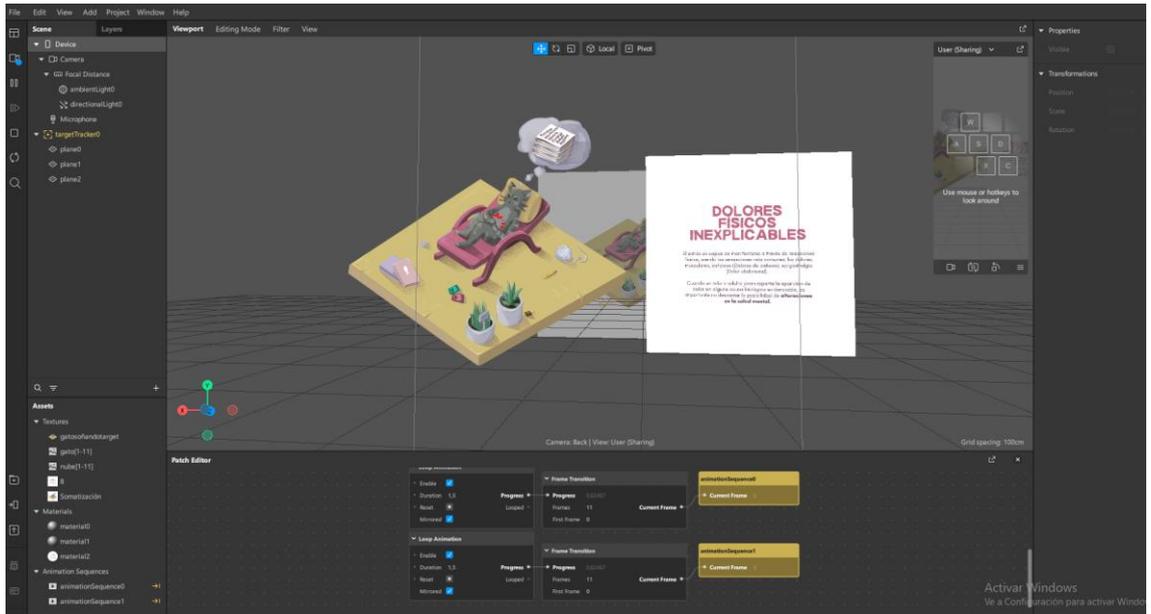


Imagen 39- Integración en Spark AR :Dolores físicos inexplicables.

Fuente: Elaboración propia

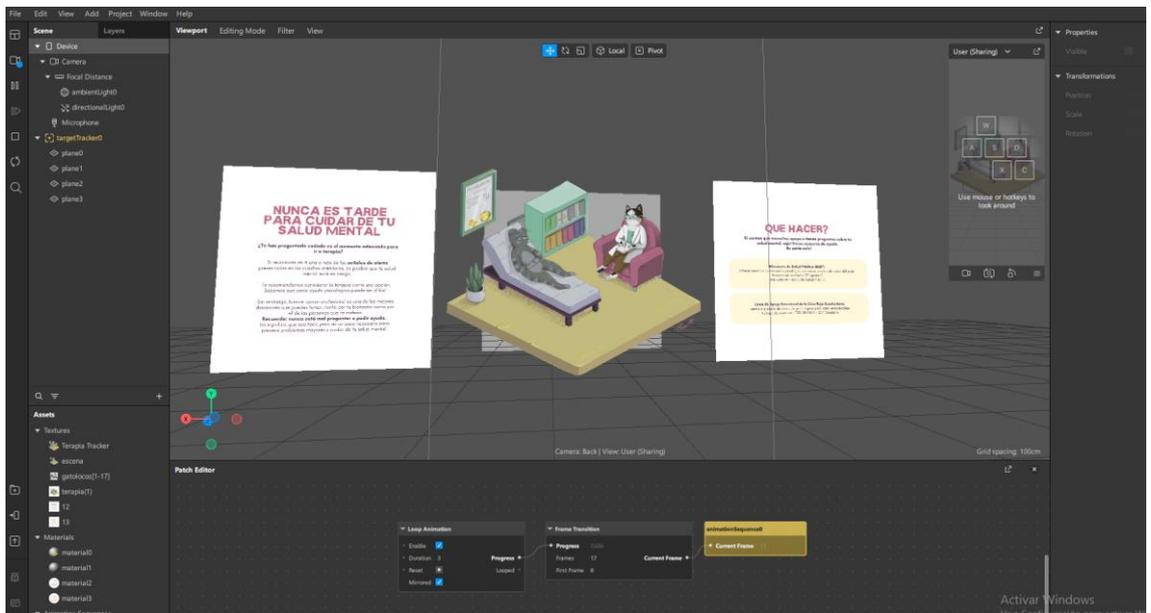


Imagen 40- Integración en Spark AR :Terapia.

Fuente: Elaboración propia

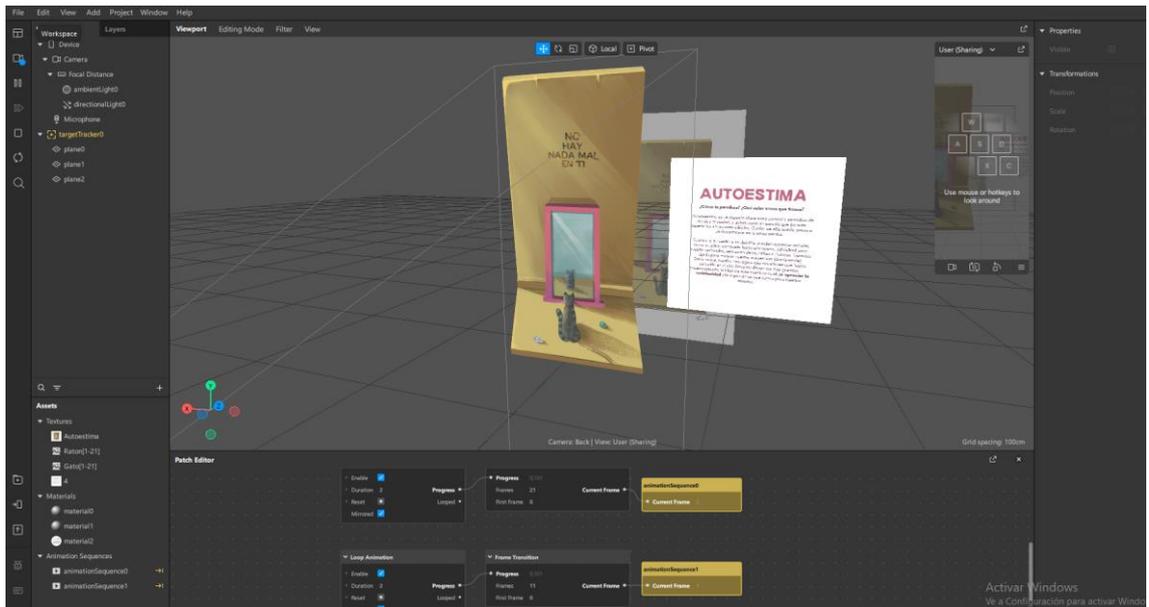


Imagen 41- Integración en Spark AR: Afecciones a la autoestima.

Fuente: Elaboración propia

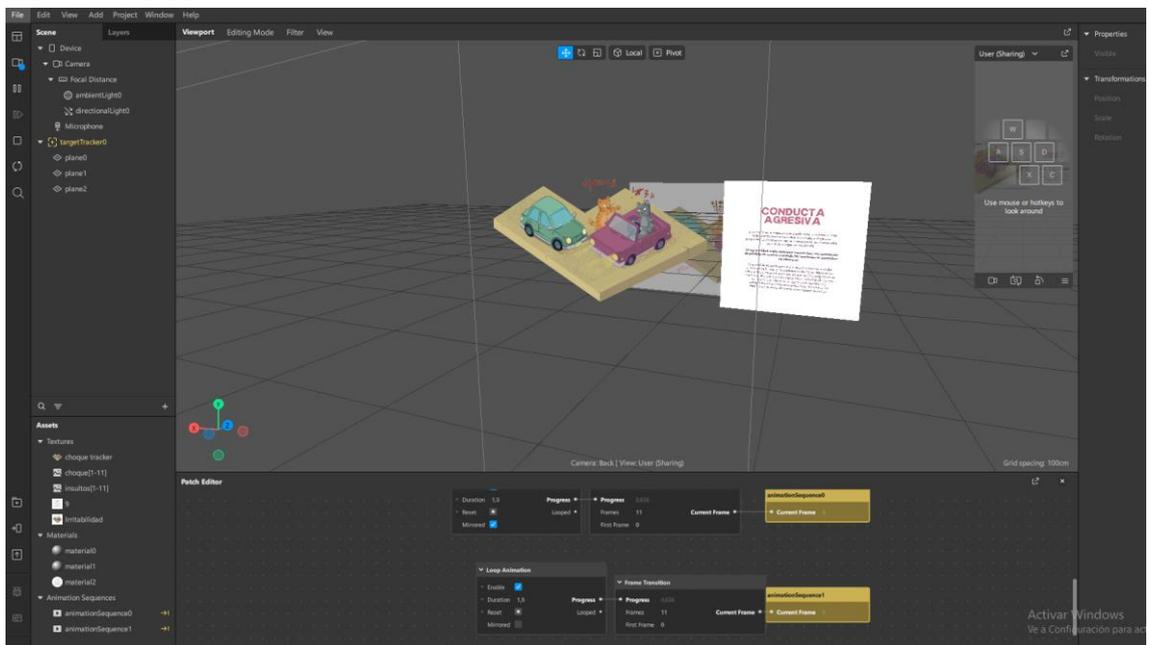


Imagen 42- Integración en Spark AR :Conducta agresiva .

Fuente: Elaboración propia

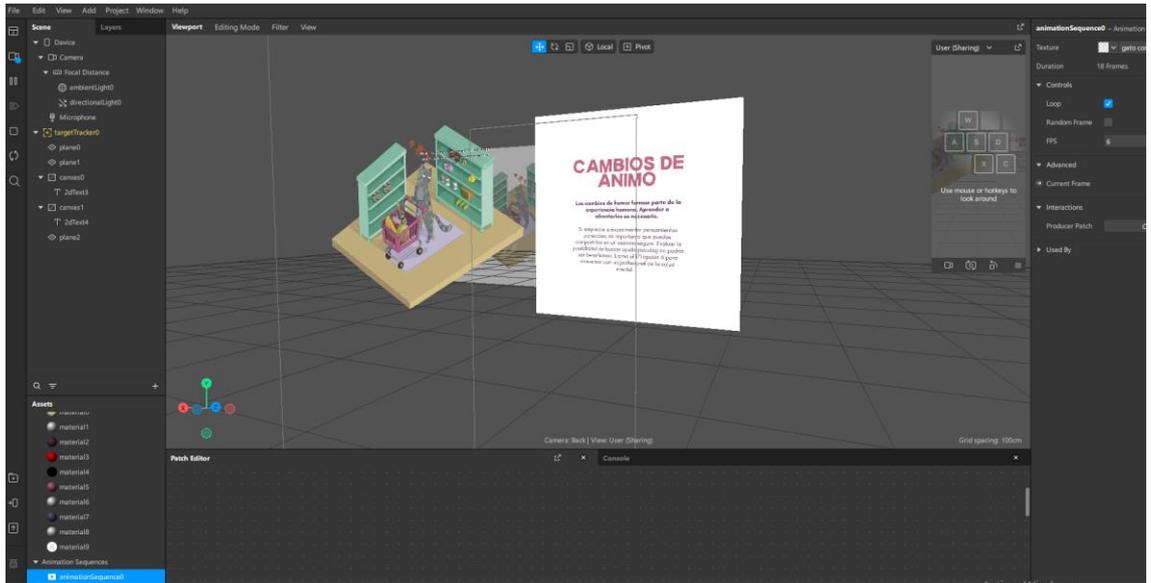


Imagen 43- Integración en SparK AR: Cambios inesperados en el estado de ánimo.

Fuente: Elaboración propia

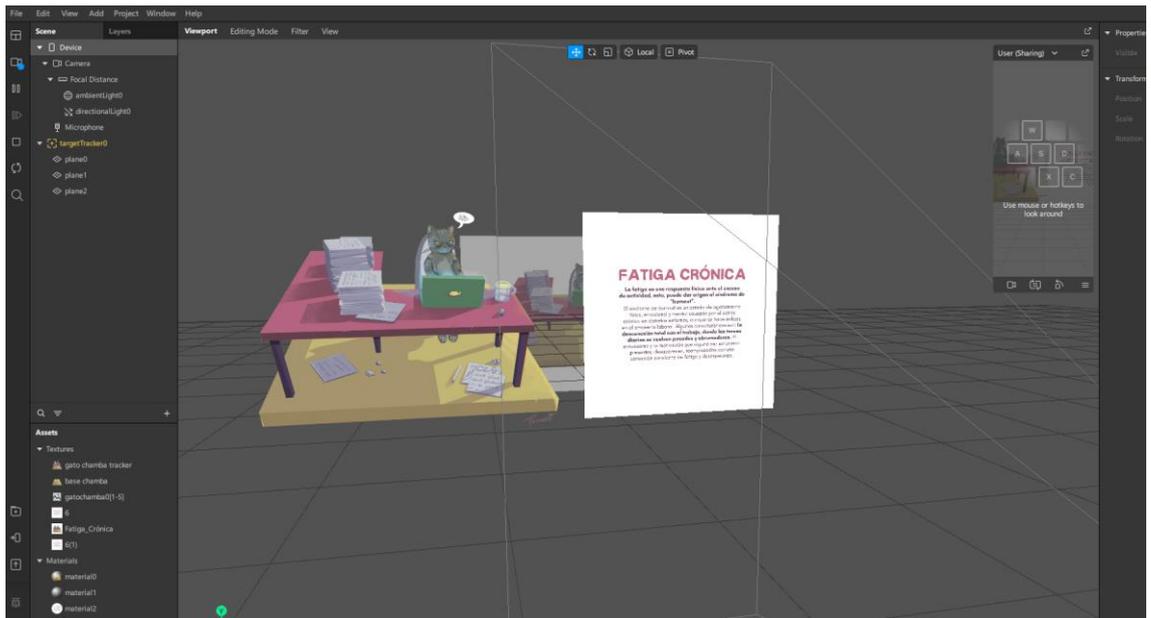


Imagen 44- Integración en SparK AR: Fatiga y agotamiento crónico.

Fuente: Elaboración propia

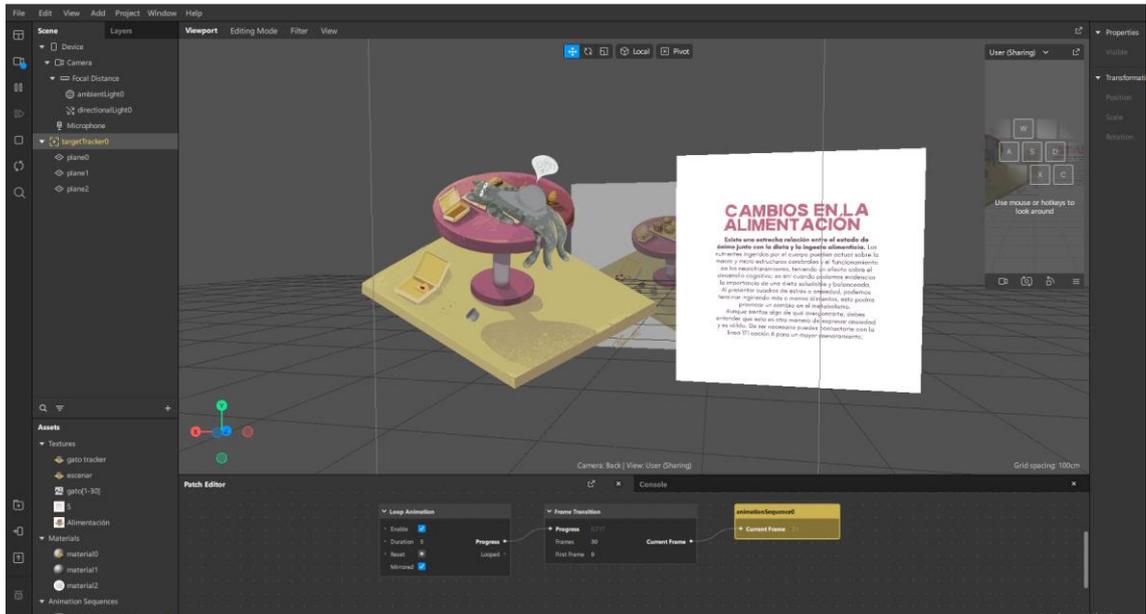


Imagen 45- Integración en SparK AR: Problemas alimenticios:

Fuente: Elaboración propia

2.6 Post-Producción

2.6.1 Ensamblaje Final

Para la finalización del proyecto y su posterior aplicación dentro de la exposición de arte interactivo que socialice las señales de alerta en salud mental a adultos y jóvenes de la ciudad de Guayaquil será importante el trabajo de postproducción para mejorar la calidad de la experiencia. Este trabajo se encargará de realizar los debidos ajustes de color de ser necesarios. Para esta faceta, se comparará la línea gráfica con el producto final, además de contrastar la información textual recopilada en torno a las señales de alerta que indican un decaimiento en la salud mental de los jóvenes con su traducción visual.

En el interior de la instalación, se procurará seguir un orden que presente cada ilustración de manera congruente. Este trabajo será realizado por la curadora Mafo López.

2.7 Testeo del aplicativo

Esta etapa previa a la exposición asegurará el cumplimiento de los parámetros técnicos requeridos para la materialización del proyecto. De esta manera, se implementarán pruebas de usabilidad la semana anterior a la inauguración del proyecto. Estas pruebas estarán lideradas por el público objetivo, y servirán para subsanar cualquier error técnico que pueda ocurrir en el espacio.

A continuación, se especificarán una serie de aspectos que deberán ser verificados para la correcta aplicación de la experiencia:

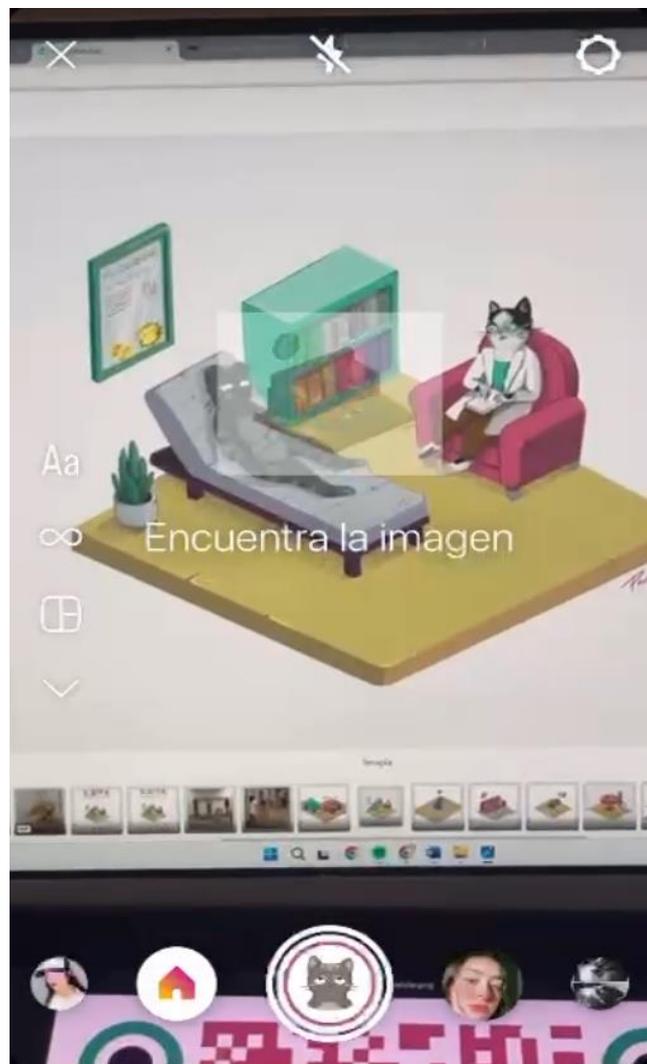
- Verificación de funcionamiento de códigos QR: Los códigos pueden ser leídos correctamente además de llevar inmediatamente al usuario hacia el filtro de RA.
- Correcta impresión de las ilustraciones en el formato adecuado: Cada ilustración cumplirá con los parámetros para la impresión como el formato de color en CMYK y la resolución adecuada.
- Interacción en tiempo real: Todos los efectos de RA funcionan correctamente, y permiten al usuario interactuar en tiempo real desde cualquier dispositivo móvil.
- Accesibilidad: Se ajustarán aspectos en base a la retroalimentación que brinde un grupo focal representado por la muestra de edad requerida. De esta forma, se asegurará la relevancia del proyecto y la correcta aplicación de este en base a la demográfica escogida para el proyecto.

2.7.1 Testeo en tiempo real

El inicio del testeo se dio el día 27/08/2024, este se realizó de forma virtual, donde se contó con la participación de seis personas. El grupo realizó una prueba con el uso de los QRs y probó el correcto funcionamiento de los códigos QR que llevarían a los filtros RA. Se les solicitó a los asistentes utilizar su dispositivo móvil personal. En los cuatro casos el funcionamiento fue el adecuado, sin embargo, en dos de los participantes no pudieron acceder a la RA debido al sistema operativo de sus dispositivos

Imagen 46 Prueba de funcionamiento Terapia

Fuente: Elaboración propia



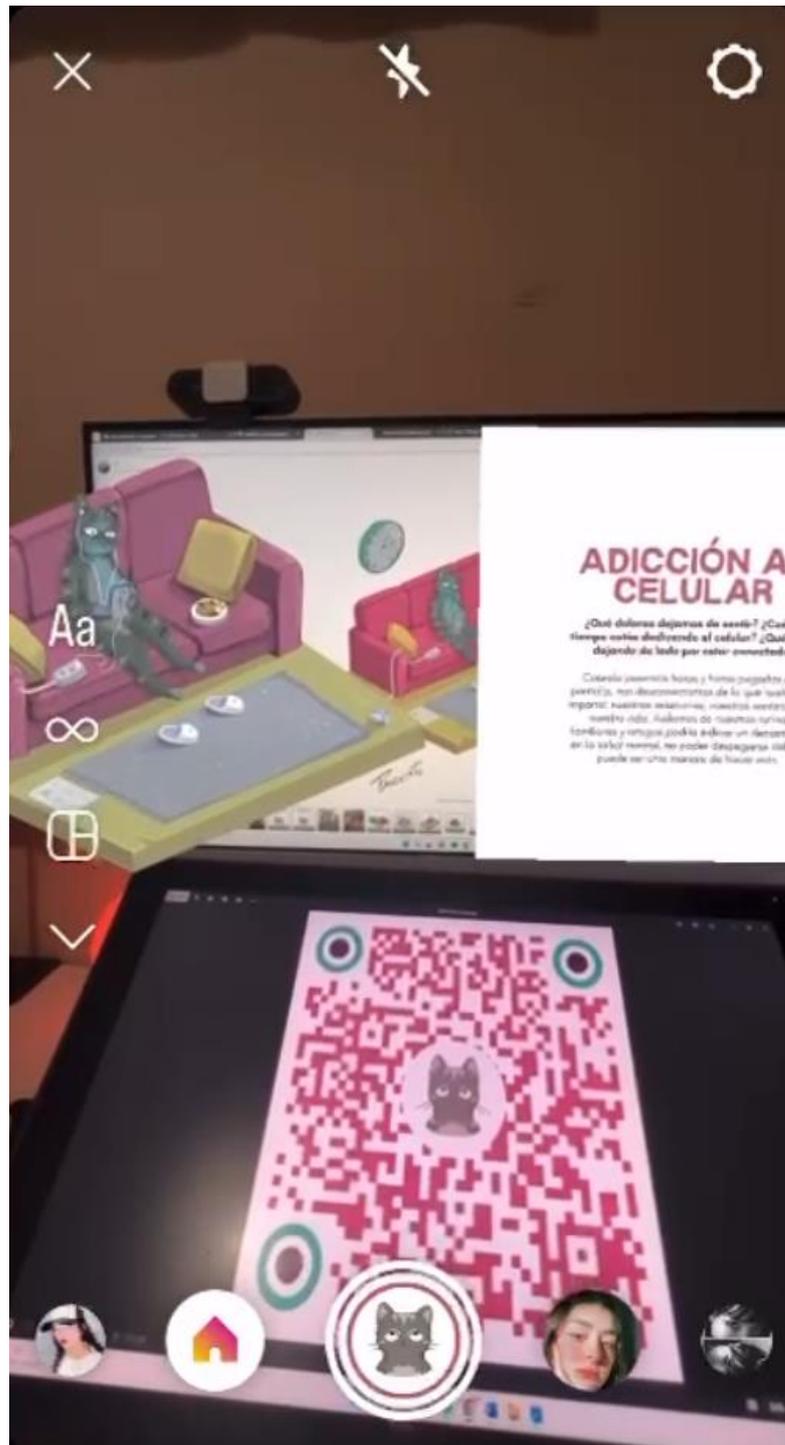


Imagen 47 Prueba de funcionamiento Adicción al celular

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

La presente investigación y propuesta artística ha indagado en las posibilidades que ofrece la fusión del arte con la realidad aumentada para dar visibilidad y promover el diálogo sobre los indicadores tempranos de problemas de salud mental entre la población joven de Guayaquil, Ecuador.

La creación de "Alerta: Reflexiones Gráficas en Torno a la Salud Mental" ha resultado en una muestra interactiva que aborda, de manera novedosa y cercana, una temática compleja y frecuentemente rodeada de prejuicios. Las diez obras pictóricas, enriquecidas con elementos de realidad aumentada, ofrecen una interpretación visual cautivadora y empática de los principales signos de alarma, facilitando su asimilación y recuerdo por parte del público al que va dirigida.

Este trabajo evidencia el potencial que otorga el arte y la tecnología como vehículo para la concienciación en cuestiones de salud mental. Al generar un espacio de diálogo visual e interactivo, se contribuye a la desestigmatización y a la normalización de la búsqueda de ayuda entre los jóvenes.

En síntesis, "Alerta: Reflexiones Gráficas en Torno a la Salud Mental" constituye un acercamiento innovador a la salud mental juvenil, demostrando cómo la confluencia de arte, tecnología y psicología puede generar experiencias educativas impactantes y transformadoras. Este proyecto establece un precedente para futuras investigaciones y aplicaciones en el ámbito de la salud mental y el arte interactivo, abriendo nuevos caminos para la intervención psicosocial y el fomento del bienestar mental en la era digital.

RECOMENDACIONES

La exposición “Alerta: Reflexiones gráficas en torno a la salud mental” procuró integrar las tecnologías emergentes como la RA y las señales de alerta más comunes en una muestra artística que aproveche dinámicas de interacción accesibles para los adultos y jóvenes de la ciudad de Guayaquil. En este proyecto podemos encontrar una serie de obras artísticas que desestigmatizan y abren una conversación acerca de la salud mental en los seres humanos. Este proyecto no sólo proporciona información y recursos de apoyo, sino que reitera la importancia que debe tener la promoción y visibilidad de la salud mental para nuestro bienestar integral. La colaboración con profesionales en esta área debe mantenerse para asegurar el enriquecimiento de la experiencia con perspectivas especializadas. Es necesaria una evaluación continua de la experiencia del usuario para optimizar las interacciones entre las obras y su impacto. Finalmente, la implementación de una estrategia de comunicación efectiva puede aumentar la participación comunitaria y la concientización en general. Es fundamental continuar promoviendo la normalización y visibilidad de la salud mental para combatir los estigmas persistentes que limitan el reconocimiento de señales de alerta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Banjari, I., Vukoje, I., & Mandié, J. (2014).** Efectos de la alimentación en el desarrollo cognitivo. *Journal of Cognitive Development, 23(4)*, 87-97.
- Castillo, C. (2017).** Hipervigilancia y sus efectos en la salud mental. *Journal of Clinical Psychology, 22(3)*, 112-120.
- Castro, A. (2024).** Ansiedad por comer: Un estudio sobre la relación entre problemas emocionales y alimentación. *Revista de Psicología Clínica, 15(3)*, 45-58.
- Centeno Guanguana, M., & Coral Pacheco, J. (2019).** La productividad y la sobrecarga laboral en la sociedad del conocimiento. *Revista de Ciencias Sociales, 11(2)*, 5-12.
- De Sola, G., Rodríguez, A., & Rubio, G. (2016).** Uso problemático del teléfono móvil y salud mental en adolescentes. *Journal of Adolescence, 45*, 103-114.
- Farinango, C., & Ipiales, L. (2011).** Uso de Internet y su impacto en la salud mental de los jóvenes en Ecuador. *Revista de Tecnología y Sociedad, 7(1)*, 22-34.
- Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad San Jorge. (2019).** Relación entre la dieta, el estado de ánimo y el rendimiento cognitivo. *Revista de Nutrición y Salud Mental, 5(2)*, 1338-1350.
- Fuentes Ávila, R. (1997).** Intervenciones psicosociales.
- Goffman, E. (1990).** *Estigma: La identidad deteriorada*. Ediciones Siglo XXI.
- Gold, M. (2006).** Dolores físicos inexplicables en niños con trastornos de ansiedad. *Pediatrics and Mental Health Journal, 20(2)*, 200-210.

Heras Lara, M., & Villareal Benitez, L. (2004). Realidad aumentada y mundos virtuales.

Hernández, M., Pérez, J., & Martínez, A. (2016). Estudio sobre el sueño en adolescentes de la provincia de Cuenca. *Revista Española de Medicina del Sueño*, 9(2), 85-94.

Innovae. (2016). La realidad aumentada como herramienta educativa. Innovae Press. Disponible en: [Innovae](#)

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2018). Encuesta Nacional de Salud y Nutrición (ENSANUT) 2018. Disponible en: [Ecuador en Cifras](#)

López, J., Rodríguez, I., & Ruiz, M. (2008). Estigma y salud mental. *Revista de Psicología Social*, 14(2), 43-55.

Marrero, M. (2016). Nutrientes y salud mental: Un enfoque interdisciplinario. *Revista de Psicología Nutricional*, 6(1), 21-30.

Murphey, D., Barry, M., & Vaughn, B. (2013). The mental health of children and adolescents: A review of the evidence. *Child Trends*. Disponible en: [Child Trends](#)

Organización de Salud Pública (OCP). (2022). Factores de riesgo en la salud mental. Disponible en: [OCP](#)

Organización Mundial de la Salud. (2021). Salud mental: La importancia de cuidar la salud mental durante la adolescencia. Disponible en: World Health Organization. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2001). Salud mental: Nuevas conceptualizaciones, denominaciones y oportunidades para la acción. Ginebra, Suiza: Organización Mundial de la Salud.

- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2021).** Salud mental: La importancia de cuidar la salud mental durante la adolescencia. *World Health Organization*. Disponible en: [WHO](#)
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2023).** Soledad y salud mental en adolescentes. *Informe sobre Salud Global*, 12(4), 50-60.
- Petrozzi, J. (2018).** Fatiga y cansancio: Perspectivas desde la psicología y la medicina. *Revista de Medicina General*, 9(3), 173-180.
- Rozin, P. (2015).** El arte interactivo y las nuevas tecnologías.
- Santa Cecilia, F. (2022).** Cambios repentinos en el estado de ánimo y su relación con los trastornos mentales. *Revista de Salud Mental y Psicología*, 8(2), 78-89.
- UNICEF. (2019).** Connecting the World: How Technology is Impacting Youth. *United Nations International Children's Emergency Fund*. Disponible en: [UNICEF 2019](#)
- UNICEF. (2020).** State of the World's Children 2020: Statistical Tables. *United Nations International Children's Emergency Fund*. Disponible en: [UNICEF 2020](#)
- World Health Organization. (2004).** Mental health: Strengthening our response. Disponible en: [WHO 2004](#)
- XIX Congreso de la Sociedad Española de Medicina en la Adolescencia. (2013).** 32

ANEXOS

A continuación, se presentan las imágenes seleccionadas de la exposición



Imagen 48 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 49 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 50 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 51 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 52 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 53 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 54 Registro fotogrfico exposici3n

Fuente: Elaboración propia



Imagen 55 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia



Imagen 56 Registro fotográfico exposición

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se anexa la carta aval emitida por la psicóloga, la cual respalda la exposición y su enfoque en la temática abordada.

A quien corresponda,

Por medio de la presente, yo, Luisa Veruska Jiménez Jiménez, licenciado en Psicología General, me permito avalar la tesis titulada "Exposición de Arte Interactivo con Realidad Aumentada para Visibilizar y Socializar Señales de Alerta sobre la Salud Mental en Adolescentes y Adultos Jóvenes", presentada por Cristina (Tu apellido).

El desarrollo de este trabajo de investigación es de suma importancia en el contexto actual, donde la salud mental se ha convertido en un tema crucial, especialmente entre adolescentes y adultos jóvenes. La tesis propone la creación de una exposición interactiva que, mediante el uso de la realidad aumentada, tiene como objetivo visibilizar y socializar las señales de alerta que podrían indicar el desarrollo de trastornos mentales en las poblaciones previamente señaladas.

Como psicóloga, considero que una de las barreras más grandes en la prevención y tratamiento de trastornos mentales es la falta de conocimiento y comprensión de las señales de alerta temprana. El temor a desarrollar alguna patología mental, la estigmatización y la falta de acceso a recursos educativos son factores que agravan esta situación. Es aquí donde la tesis presentada tiene un impacto potencial significativo además de ser llamativo al público objetivo en cuestión.

La metodología propuesta para la exposición permitirá a los participantes interactuar de manera directa con contenidos diseñados para reconocer estas señales, lo que no solo aumenta la conciencia, sino que también facilita la identificación, la conversación y el diálogo abierto sobre la salud mental. Este tipo de iniciativas son fundamentales para reducir el estigma asociado a las enfermedades mentales y para promover un enfoque preventivo, en lugar de reactivo, en la atención a la salud mental.

Además, la integración de tecnologías como la realidad aumentada en el campo de la psicología y la salud mental representa un avance innovador que puede transformar la manera en que educamos y sensibilizamos a las personas sobre estos temas.

En conclusión, avalo esta tesis debido a su pertinencia, innovación y potencial impacto positivo en la salud mental de adolescentes y adultos jóvenes. Considero que la implementación de este proyecto contribuirá significativamente a la prevención y sensibilización en torno a los trastornos mentales, y fomentará un entorno más comprensivo y solidario hacia quienes enfrentan estos desafíos.

Atentamente,



Luisa Veruska Jimenez Jimenez

Licenciada en Psicología General

Reg. Access 1034-2022-2576596

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Garcés Hernández, Cristina Micaela**, con C.C: **#1650149618** autora del trabajo de titulación: **Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes.** previo a la obtención del título de Licenciada en Animación Digital en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 2 de septiembre de 2024

f. _____

Garcés Hernández, Cristina Micaela

C.C: 1650149618

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes.		
AUTOR(ES)	Garcés Hernández, Cristina Micaela		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Wellington Remigio, Villota Oyarvide, PhD.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	2 de septiembre del 2023	No. DE PÁGINAS:	92
ÁREAS TEMÁTICAS:	Realidad Aumentada, Ilustración Digital, Animación 2D		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Animación, Arte, Realidad Aumentada, Salud Mental, Spark Ar, Ilustración, Arte digital.		
RESUMEN/ABSTRACT	<p>Este proyecto titulado: " Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar y socializar señales de alerta sobre la salud mental en adolescentes y adultos jóvenes." hace uso de las tecnologías emergentes de Realidad Aumentada (RA) como Spark Ar con la combinación de piezas gráficas ilustradas con una misma línea visual. El objetivo del desarrollo de este proyecto de titulación es abogar por la visibilidad, la normalización sobre la salud mental, ya que, en la actualidad a pesar de los avances en los estudios científicos de la mente y su desarrollo, se siguen manteniendo tabúes, creencias y estigmas que limitan a la gente a reconocer señales de alerta. Al hacer uso de RA logramos que la experiencia del usuario de nuestro público objetivo adolescentes y adultos jóvenes, sea mucho más inmersiva. Esta exposición de arte interactivo no solo es atractiva visualmente; también al tener RA actúa como una herramienta poderosa de ayuda ya que en la RA se muestran estadísticas, y páginas de apoyo. Todo este proyecto busca convertir las habilidades creativas, artísticas obtenidas en la carrera en poderosas herramientas a favor de una causa.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593978648440	E-mail: pandecato@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			