El diseño gráfico como medio para el fomento de espacios de esparcimiento social, en el contexto de la salud mental a causa de la pandemia

Autor: Andrés Felipe Barrera Parra[1]

Resumen

Como la lectura en grupo ayuda de manera positiva a mejorar la mala salud mental de las personas y la falta de ingresos en las librerías locales a causa de la pandemia. Por eso desde el diseño gráfico se pretende crear una app móvil y un espacio virtual que permitan a las personas interactuar entre sí. La metodología escogida para este proyecto es longitudinal orientada a la recolección de datos de manera cuantitativa. Se aplicó una encuesta de 11 preguntas a un grupo de chicas que realizaban actividades sociales antes de la cuarentena, se espera que los resultados nos ayuden a generar una solución gráfica que se adecue mejor a la problemática a impactar.

Palabras Clave

Cuarentena, Lectura, Salud Mental, Espacio 3D, App.

Abstract

How group reading helps in a positive way to improve people's poor mental health and the lack of income in local bookstores due to the pandemic. Therefore, from the graphic design it is intended to create a mobile app and a virtual space that allow people to interact with each other. The methodology chosen for this project is longitudinal and oriented to quantitative data collection. A survey of 11 questions was applied to a group of girls who performed social activities before quarantine, it is expected that the results will help us to generate a graphic solution that is better suited to the problem to be impacted.

[1] Autor 1: Andrés Felipe Barrera Parra, Estudiante de diseño gráfico actualmente en 6to semestre de la universidad Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN , este trabajo se está realizando con otro estudiante Camila Andrea Arteaga, andres.barrerapa@cun.edu.co.

Keywords
Quarantine, Reading, Mental Health, 3D Space, App.

Introducción

Actualmente en Bogotá existen ciertas librerías locales o independientes las cuales sufren una crisis económica causada por la pandemia, esto generó en las personas (clientes) una falta de interés hacia este tipo de librerías ya que no muchas suelen tener una página web en la cual poder leer o comprar libros. Por otro lado las personas que solían leer libros y solían comprarlos en una de estas librerías ven afectada su salud mental a causa de la cuarentena ya que esta impide a las personas salir a leer libros en lugares como parques, medios de transporte, oficina etc.

Por todo lo anteriormente mencionado el proyecto busca por medio del diseño gráfico generar un espacio virtual y una aplicación móvil que permita a los clientes de estas librerías interactuar con sus libros favoritos contando con la compañía de personas con gustos similares, y con esto lograremos mejorar la salud mental de los clientes y a la vez crearemos piezas digitales que ayuden a mejorar la economía de las librerías locales o independientes.

Pregunta problema

¿Cómo desde el diseño gráfico se pueden fomentar espacios de esparcimiento social, que a través de la lectura permitan que las personas que han sufrido efectos negativos de salud mental por la pandemia mejoren su condición?

Objetivo general

Fomentar desde el diseño gráfico espacios de esparcimiento social que a través de la lectura permitan que las personas que han sufrido efectos negativos de salud mental por la pandemia mejoren su condición.

Objetivos específicos

1. Investigar la situación actual de las librerías locales y las afectaciones mentales de la población, utilizando encuestas que nos ayuden a ratificar la necesidad de intervención para segmentar más a fondo el público objetivo.

2.Analizar los datos recibidos a partir de la investigación y las encuestas para así poder generar una solución gráfica que se adecue mejor a la problemática a impactar.

3.Determinar la estrategia de comunicación y poder desarrollar una línea gráfica idónea, a fin de desarrollar las piezas gráficas (App, Espacio 3d, piezas web para redes sociales, etc.) necesarias y poner en marcha el proyecto.

Metodología:
La metodología escogida para este proyecto es longitudinal orientada a la recolección de datos de de manera cuantitativa, además de que se encarga de hacer medidas sobre una población a lo largo del tiempo.

Nuestra población son las chicas de Curvas en bici, una comunidad de mujeres de 18 a 35 años de edad que residen en Bogotá, a ellas les gusta usar la bicicleta como medio de transporte, también solían reunirse a leer libros en grupo. Actualmente a causa de la pandemia no cuentan con un espacio para reunirse a realizar sus actividades sociales, por lo cual realizamos una encuesta la cual fue compartida a través de su página de facebook que cuenta con más de 8.000 seguidores. La encuesta fue realizada en Google forms una herramienta de administración de encuestas la cual nos arroja estadísticas en porcentaje de cada pregunta y sus respuestas. Se espera que los resultados nos ayuden a generar una solución gráfica que se adecue mejor a la problemática a impactar.

Las preguntas Realizadas fueron las siguientes:

1. ¿Durante la cuarentena tu salud mental se ha deteriorado? Ejemplo: se han aumentado tus niveles de estrés o ansiedad.
2. ¿Solías realizar actividades sociales fuera de casa?
3. ¿Te gusta leer o te gustaría adquirir el hábito?
4. ¿Te motivarías a leer si pertenecieras a una comunidad que te permitiera discutir tus lecturas con personas afines a tus gustos e intereses?

5. ¿Crees que nuestras capacidades sociales pueden mejorar gracias a la lectura?
6. ¿Consideras a la lectura como una actividad netamente individual?
7. ¿Crees que leer y socializar sobre tus lecturas con personas con gustos afines a los tuyos te ayudaría a mejorar la salud mental?
8. ¿Antes de la pandemia comprabas libros en librerías locales o de barrio?
9. ¿Antes de la pandemia visitabas librerías locales o de barrio?
10. ¿Usas muy a menudo tu celular?
11. ¿Si existiera una app que te permitiera interactuar en grupos de lectura y discusión con personas que compartan tus intereses, la usarías?

Espacios de esparcimiento social (Virtuales y Físicos)

Los entornos virtuales 3d son muy versátiles ya que son utilizados en diferentes áreas de la tecnología. Según Azuara (2017) se sabe que la versatilidad de los entornos virtuales 3d ha contribuido a su evolución como herramienta para facilitar necesidades humanas desde su origen con la simulación militar de vuelo hasta la actualidad.

Actualmente la Web se ha convertido en una de las mejores plataformas para albergar entornos 3D Virtuales.

> Desde la creación de la Web, a finales de la década de los 80, su evolución ha ido aumentando favorablemente y se ha convertido en una plataforma que en un principio sólo podía contener texto, pero durante su evolución hoy en día se han adaptado los entornos 3D. (Azuara, 2017, p.14).

En la actualidad existen distintos tipos de software libre o de pago en la web para la creación de entornos 3D. Según Azuara (2017) Second Life es el software más utilizado en la historia para la realización de entornos y sistemas virtuales en 3D. Otros de los más usados son herramientas como 3ds Max, maya y Blender.

> 3d Studio Max es uno de los programas más reconocidos de modeladores de 3d masivo, habitualmente orientado al desarrollo de videojuegos, con el que se han hecho enteramente títulos como las sagas 'Tomb Raider', 'Splinter Cell' y una larga lista de títulos de la empresa Ubisoft (Azuara, 2017, p.15).

Salud mental en las personas a causa de la pandemia

La salud mental de las personas se ha visto afectada por la pandemia y la cuarentena, ya que estas al estar tanto tiempo en encierro pueden sufrir estrés o ansiedad, además de que si ya tienen enfermedades similares estas pueden evolucionar y volverse más graves.

> La salud mental ha sido incluso una de las mayores preocupaciones durante la pandemia del covid-19, por lo que el Ministerio de Salud y Protección Social le ha hecho seguimiento a este evento de salud pública, distinguiendo que ya hay "afectaciones en el talento humano en salud, en las personas con covid-19 y sus familias y en la población general por el temor, la angustia y la ansiedad que genera la enfermedad o por afrontar el aislamiento", dijo el viceministro (Minsalud, 2020, p.237).

La pandemia puede causar varios problemas en la salud de las personas. Según Minsalud (2020) Los efectos negativos de la pandemia recaen en problemas que se pueden agrabar, con nuestros problemas de salud mental históricos como pueden ser la violencia, la depresión, el suicidio, el consumo de sustancias psicoactivas, el alcohol, entre otras.

La lectura en tiempos de cuarentena y sus beneficios

La lectura funciona muy bien como hobbie o distracción pero también puede funcionar como terapia para combatir el estrés, la depresión y otros problemas.

> En este preciso instante, mientras usted lee este texto, el hemisferio izquierdo de su cerebro está trabajando a alta velocidad para activar diferentes áreas. Sus ojos recorren el texto buscando reconocer la forma de cada letra, y su corteza inferotemporal, área del cerebro especializada en detectar palabras escritas, se activa, transmitiendo la información hacia otras regiones cerebrales (Saiz, 2012).

Nuestras capacidades sociales pueden mejorar gracias a la lectura, ya que según Saiz (2012) la lectura nos ayuda a mejorar algunas habilidades como la empatía cuando nos sentimos identificados con personajes que leemos en historias.

Consecuencias de la pandemia en las librerías

La cuarentena ha obligado a muchas librerías locales a cerrar sus puertas y esto ha ocasionado varios problemas relacionados con los ingresos de estas, pero para algunas librerías esto no es un problema ya que se mantienen a flote gracias a la tecnología.

> Quienes visitan el lugar con cierta frecuencia saben que antes de la pandemia se veía mucho más concurrida. Incluso iban varios turistas solo para ver lo impresionante que es esta librería. En este recorrido de dos horas sólo aparecieron cinco personas y se escuchó que a Célico le hicieron dos pedidos por domicilio (Doria, 2020).

La pandemia también ayudó un poco a que las librerías locales se tuvieran más en cuenta para así poderles de alguna manera brindar ayuda. “En Colombia la pandemia produjo un despertar de la Cámara Colombiana del Libro, que por fin puso sus ojos en el sector, abrió canales de ayuda para implementar plataformas digitales y creó un mecanismo de conversación entre los libreros independientes” Morales (2020). Las librerías según Morales (2020) han sobrevivido a lo largo de los años a muchos problemas como lo son las dictaduras, la censura, las guerras o las religiones, y ahora tienen que sobrevivir a una pandemia global.

La pandemia afectó económicamente a muchas librerías del país, según Pérez (2020) Los primeros 4 meses de la pandemia en 2020 fue un impacto muy fuerte en las librerías y más aún en las librerías de barrio, las que tenían o tienen un medio electrónico de venta fueron las pocas que pudieron recuperarse de la crisis de una manera más rápida. Por eso es importante que las librerías locales tengan un medio electrónico o digital por el cual darse a conocer y poder vender sus productos.

> Mariela Guerrero Vélez, librera y gestora cultural de la Librería Camino a Casa, ubicada en el barrio La Riviera del norte de la ciudad de Pasto, aseguró que previo a esta crisis se realizan dos ferias anuales que daban "estabilidad y visibilidad" a la librería, las cuales se desarrollaron de manera virtual este año, pero sin buenos resultados materializados en las ventas. (Pérez 2020)

Herramientas para el diseño de aplicaciones

En la actualidad las apps son muy importantes en nuestra vida cotidiana ya que diariamente las utilizamos para satisfacer nuestras necesidades y solucionar nuestros problemas del día a día .

> Las aplicaciones móviles son la razón por la que los usuarios pasan cada vez más tiempo en sus teléfonos, pues estas simplifican gran parte de los procesos de la vida cotidiana como las compras, las comunicaciones y el entretenimiento. La implementación de apps móviles es una estrategia poderosa para innovar en la UX, mejorar el buyer journey, mantener la fidelidad y el buen posicionamiento de la marca (Fernandez, 2020).

Estas aplicaciones móviles tienen varios beneficios, según Fernandez (2020) las apps tienen una buena rentabilidad gracias a las startups, nos ofrecen un mejor posicionamiento, son innovadoras, se pueden personalizar de cualquier manera, tiene una ventaja diferencial, logran un mejor sistema de atención al cliente y tienen una mejor retención de clientes.

No es fácil crear una aplicación estas requieren tiempo y experiencia, además de que suele ser bastante costoso y muchas personas se lanzan directo a la creación sin tomar en cuenta otros factores "A menudo, las personas cometen el error de lanzarse directamente en lugar de tomarse el tiempo para analizar sus ideas y comprender los diferentes pasos necesarios para crear una aplicación exitosa". (Pireddu 2021).

El primer paso para la creación es definirse los objetivos a alcanzar, según Pireddu (2021) es importante saber lo que puede aportar tus ideas a los resultados finales del proyecto ya que prácticamente va a ser la dirección que va a tomar este.

Un paso importante es elegir la tecnología que se va a escoger para diseñar y desarrollar aplicación móvil existen dos tipos de tecnologías, según (Pireduu 2021) desde que la App Store se lanzó hace diez años, las apps ahora son parte de nuestra vida cotidiana, ya que, las apps nativas representan más del 80% de todo el tráfico móvil, por tanto las tecnologías nativas para iOS y Android siempre han estado a la vanguardia del desarrollo móvil.

Por otro lado las Aplicaciones web progresivas:

> PWA son la combinación perfecta de tecnologías web y nativas. Si bien tienen el aspecto de una app nativa (por ejemplo, se pueden instalar en la pantalla de inicio del dispositivo del usuario), no necesita pasar por el proceso de publicación de Tiendas. PWA no requiere descargarse ni adaptarse a dispositivos móviles, tabletas y ordenadores de escritorio. Benefíciate del SEO y se indexa en los motores de búsqueda. Gracias a Service Workers PWA también funciona sin conexión El 67% del tráfico web proviene de dispositivos móviles, PWA garantiza una presencia móvil adaptada a todos los dispositivos. (Pireddu 2021)

El último paso y considerado el más importante es la publicación de nuestra aplicación, según Pireddu (2021) una buena idea para nuestro proyecto es publicar la app en tantas plataformas como sea posible, ya que te permitirá llegar a la mayor cantidad de usuarios.

Resultados

Con la encuesta realizada en Google Forms, Podemos destacar varios resultados importantes:

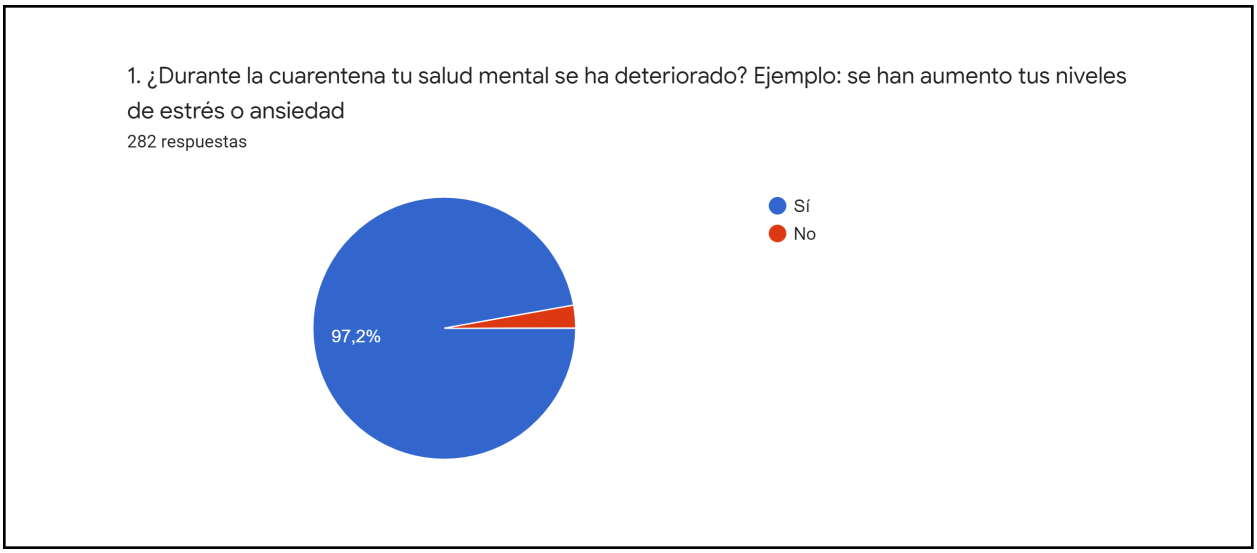

Figura 1. .Gráfico pregunta 1, Encuesta Google Forms,. Elaboración Propia, (2021)

Como se puede ver en la Figura 1, el 97,2% de los encuestados afirma que su salud mental se ha deteriorado durante la cuarentena, por lo tanto, podemos decir que la población encuestada si puede necesitar una mejoría en su salud mental.

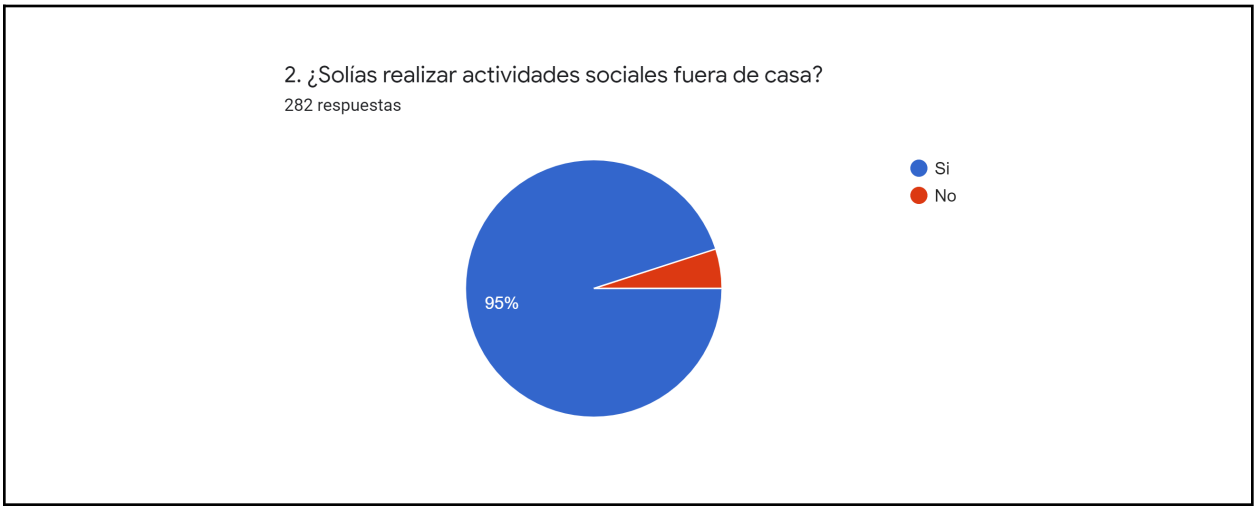

Figura 2. .Gráfico pregunta 2, Encuesta Google Forms,. Elaboración Propia, (2021)

En la Figura 2 podemos observar que el 95% de los encuestados si solían realizar actividades sociales fuera de casa, y eso, nos lleva a la Figuras 3 y 4 en las cuales se puede evidenciar que a las personas encuestadas si les gustaría leer en grupo y pertenecer a una comunidad de lectura.

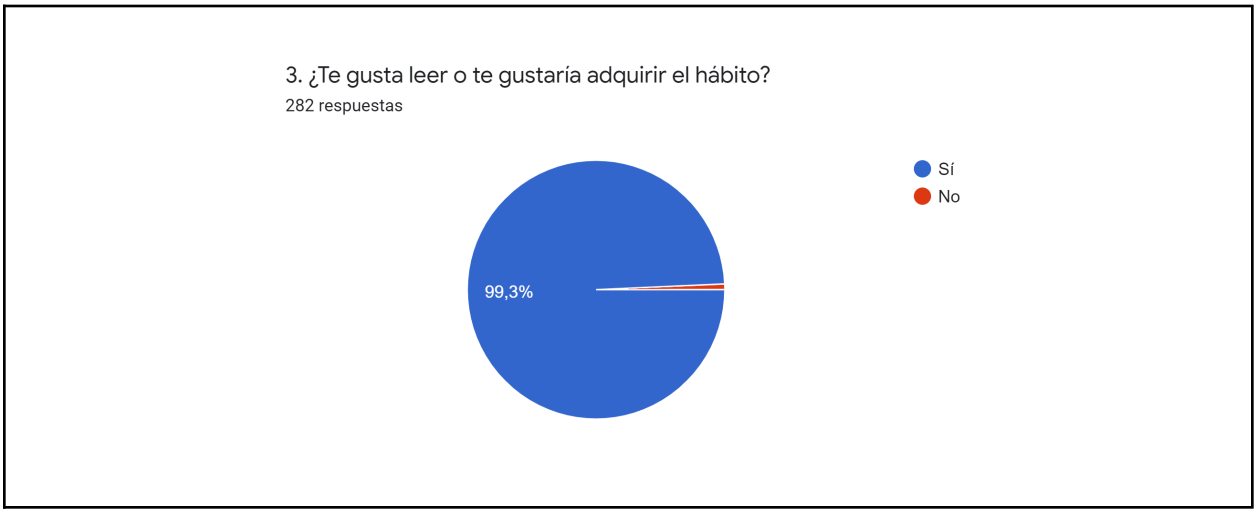

Figura 3. .Gráfico pregunta 3, Encuesta Google Forms,. Elaboración Propia, (2021)

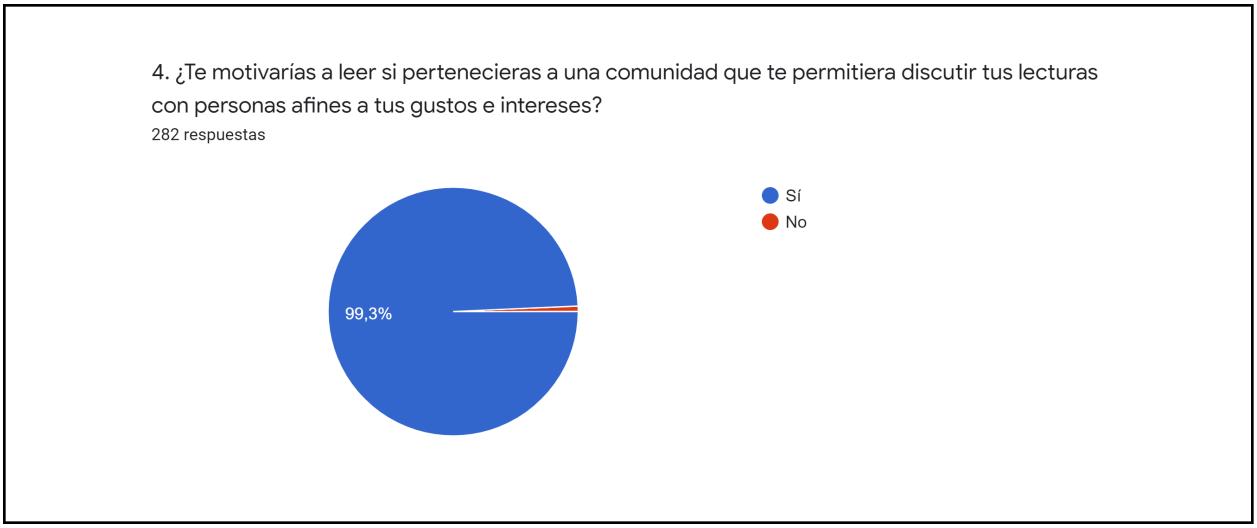

Figura 4. .Gráfico pregunta 4, Encuesta Google Forms,. Elaboración Propia, (2021)

La pregunta más importante para la realización de nuestro proyecto es la que se puede observar en la Figura 5, ya que, en esta 99,6% de los encuestados afirmaron que si existiera una aplicación móvil que les permitiera interactuar en grupos de lectura, la usarían.

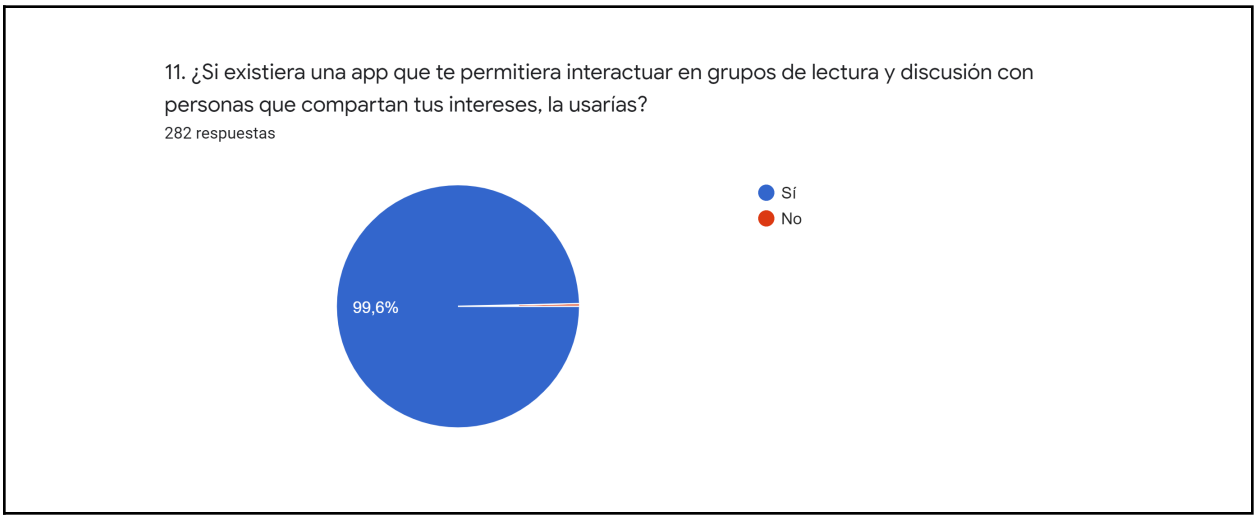

Figura 5. .Gráfico pregunta 11, Encuesta Google Forms,. Elaboración Propia, (2021)

Discusión de los resultados

Gracias a la encuesta realizada pudimos confirmar que las chicas de curvas en bici si necesitan un método que les ayude a mejorar salud mental, por otro lado, la encuesta también nos ayudó a evidenciar que las chicas si estan deacuerdo con que la lectura en grupo ayuda a que nuestras capacidades sociales puedan mejorar, también analizando las respuestas, supimos que una aplicación móvil es la indicada para poder potenciar estas actividades sociales de lectura, por lo tanto, pusimos en marcha la creación de la app móvil Libro Abierto. Libro Abierto App Barrera (2021).

Algunas imágenes del prototipo:

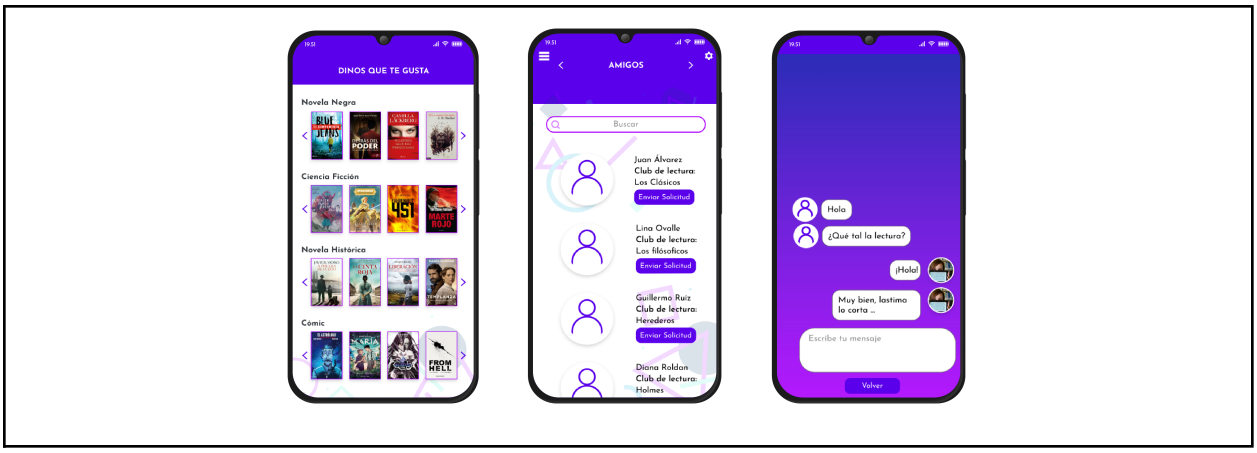

Figura 6. .Prototipo Libro Abierto, Adobe XD,. Elaboración Propia, (2021)

El siguiente modelo 3d está pensado para incluir en la sección de grupos de lectura de la app como espacio de esparcimiento social.

Figura 7. .Grupo de lectura 3D, 3ds MAX,. Elaboración Propia, (2021)

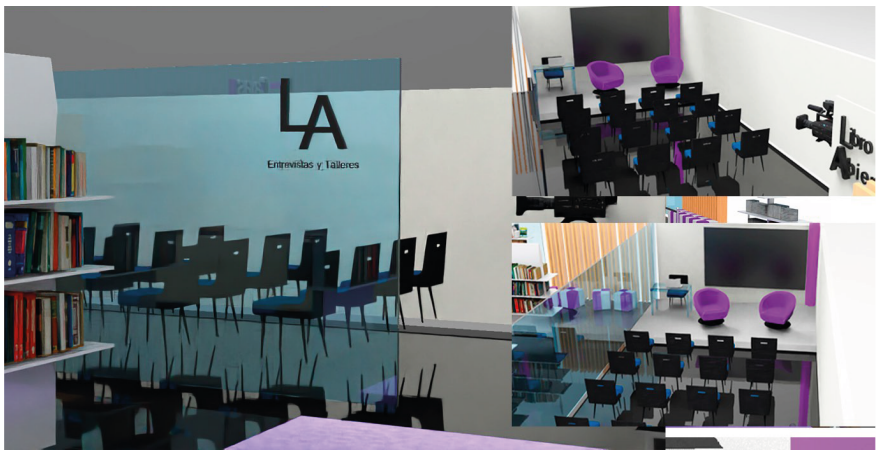

Figura 8. .Grupo de lectura 3D, 3ds MAX,. Elaboración Propia, (2021)

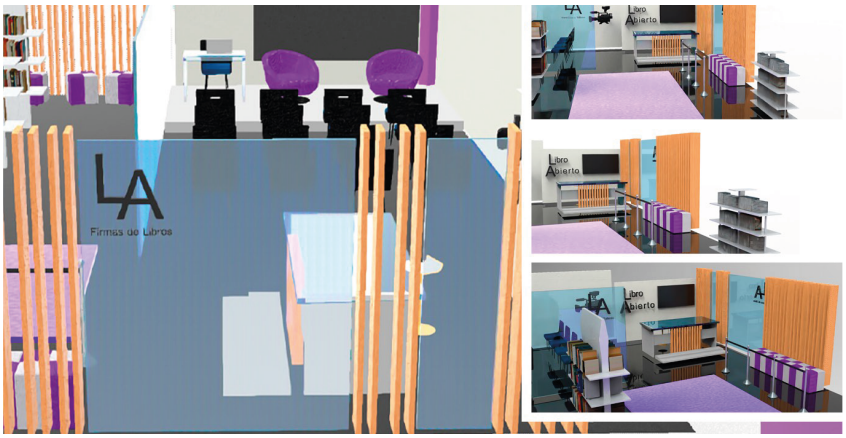

Figura 9. .Grupo de lectura 3D, 3ds MAX,. Elaboración Propia, (2021)

Al final aprendimos mucho sobre los espacios 3D y como hoy en día pueden ser utilizados en cualquier ámbito del diseño y la ciencia, también supimos adaptar este espacio a una App. de la cual pudimos aprender es lo más importante a tener en cuenta del de diseño UX y UI al momento de realizar una aplicación móvil. Logramos identificar la manera correcta de conectar los problemas mentales causados por la pandemia con una solución gráfica útil e interactiva,

también aprendimos que la lectura en grupo ayuda bastante a mejorar la salud mental de las personas.

Conclusiones

En conclusión, se pudo lograr desde el diseño gráfico generar espacios de esparcimiento social a través de la lectura en grupo, permitiendo una mejoría en la salud mental de las personas. Así mismo se pudo evidenciar con la encuesta que las personas sufrieron un deterioro en su salud mental a causa de la cuarentena, ya que al estar encerrados no podían realizar sus actividades sociales que solían realizar. En este sentido el proyecto permitió la realización de una aplicación móvil enfocada a la lectura en grupo, la cual pudo incorporar espacios de esparcimiento social virtuales usando el 3D como herramienta de maquetación y creación. Determinamos la estrategia de comunicación para poder desarrollar una línea gráfica idónea, a fin de desarrollar las piezas gráficas (App, Espacio 3d, piezas web para redes sociales, etc.) necesarias y poner en marcha el proyecto.

Lista de referencias

- Azuara, A.A. (2017). Diseño en un entorno virtual. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 1(1), 12. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/Tesis/huejutla/licenciatura/2018/Dise%C3%B1o_de_un_entorno_virtual_3d_amayrani.pdf
- Barrera, A.F. (2021) Libro abierto App. Libro Abierto. https://xd.adobe.com/view/85e17f2e-f1e4-4050-9ab3-06ea63f9509f-d0b2/
- Doria P. (2020) Merlín: Soledad y encanto. Revista Semana. https://www.semana.com/cultura/articulo/libreria-merlin-del-centro-de-bogota-en-medio-de-la-pandemia-del-coronavirus/676088/
- Fernández H. (2020) La importancia de las apps móviles en las empresas. Economiatic. https://economiatic.com/importancia-apps-moviles-empresas/#:~:text=La%20importancia%20de%20las%20apps%20en%20la%20actualidad,las%20comunicaciones%20y%20el%20entretenimiento.
- Mincultura (2019-2020) Leer es mi cuento. Maguared. https://maguared.gov.co/recursos/leer-es-mi-cuento/#:~:text=Leer%20es%20mi%20cuento%20es,escritura%20a%20su%20vida%20cotidiana.
- Minsalud (2020). Salud mental, uno de los principales retos de la pandemia. Minsalud. https://www.minsalud.gov.co/Paginas/Salud-mental-uno-de-los-principales-retos-de-la-pandemia.aspx
- Morales C. (2020) Mi personaje del año: las librerías. El Espectador. https://www.elespectador.com/opinion/mi-personaje-del-ano-las-librerias/

- Saiz Y. (2012). Los beneficios de la lectura. La Vanguardia. https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120613/54312096470/los-beneficios-de-la-lectura.html

- Peréz M.C. (2020) Por pandemia, las ventas de libros han caído 30% este año. Portafolio.co. https://www.portafolio.co/negocios/por-pandemia-las-ventas-de-libros-han-caido-30-este-ano-546671

- Pireddu M. (2021) Cómo crear una app para Android e iOS - Sencillo tutorial paso a paso. GoodBarber. https://es.goodbarber.com/blog/como-crear-app-android-ios-tutorial/

- Transmilenio. (2020) Biblioteca Digital de Bogotá ahora en TransMilenio. Transmilenio. https://www.transmilenio.gov.co/publicaciones/152023/biblioteca-digital-de-bogota-ahora-en-transmilenio/