



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

Autonomía Personal



El diseño al servicio de la salud

Tesis para postular al título de Diseñador Gráfico
Oscar Alejandro Alburquerque González
Profesor guía: Carlos Rudy Moráles

Santiago 2007

A mi madre, por una vida de esfuerzo y dedicación
A mi hermana por su vocación y apoyo
A Pepe por su inagotable ayuda
A Macarena por su inspiración y amor
A mi familia por su disposición
Y a todas las personas de CETRAM que han sido
amigos, guías e inspiración

Indice

| | |
|--|---------|
| -Agradecimientos□ | Pág. 2 |
| -Indice□ | Pág. 3 |
| -Introducción□ | Pág. 6 |
| -Descripción del tema | Pág. 7 |
| -Motivación del tema□ | Pág. 8 |
| -Definición del problema□ | Pág. 9 |
| -Justificación del problema | Pág. 10 |
| -Metodología de trabajo□ | Pág. 11 |
| | |
| -Marco teórico□ | Pág. 12 |
| - Definición de discapacidad□ | Pág. 14 |
| - Definición de enfermedades de movimiento.□ | Pág. 15 |
| - Definición de la enfermedad de Parkinson y sus características□ | Pág. 16 |
| - Tratamiento del Parkinson□ | Pág. 17 |
| - Políticas de gobierno en función de estos enfermos□ | Pág. 18 |
| - Instituciones mas importantes en el tratamiento de dicha enfermedad□ | Pág. 19 |
| - Investigaciones y avances científicos realizados□ | Pág. 20 |
| - Conclusiones□ | Pág. 22 |
| - Enfoques educativos□ | Pág. 23 |
| - Enfoque de rehabilitación□ | Pág. 24 |
| - Diseño de un DVD instruccional□ | Pág. 27 |
| - Técnicas para el trabajo y composición de imágenes | Pág. 29 |

Indice

| | |
|---|---------|
| - El color□ | Pág. 32 |
| - Importancia de la comunicación visual□ | Pág. 34 |
| - La comunicación visual como evento□ | Pág. 35 |
| - Elementos básicos de la comunicación visual□ | Pág. 35 |
| - Elementos del mensaje visual□ | Pág. 38 |
| - Gráfica y televisión□ | Pág. 40 |
| - Interfaz gráfica□ | Pág. 41 |
| - Estrategias para resolver el problema del uso de la interfaz□ | Pág. 42 |
| - Factores a tener en consideración al momento de desarrollar una interfaz gráfica□ | Pág. 44 |
| - Tipografía en televisión□ | Pág. 45 |
| - Formatos de televisión e imagen digital□ | Pág. 48 |
| - Los videos educativos□ | Pág. 50 |
| - Tipología de los videos educativos□ | Pág. 50 |
| - La potencialidad expresiva | Pág. 51 |
| | |
| Etapa proyectual□ | Pág. 54 |
| - Objetivo general de comunicación□ | Pág. 57 |
| - Obhetivos especificos de la propuesta□ | Pág. 57 |
| - Definición del formato□ | Pág. 58 |
| - Características del proyecto□ | Pág. 58 |
| - Formato□ | Pág. 59 |
| - Equipamiento para la producción | Pág. 60 |

Indice

| | |
|------------------------|---------|
| - Ambientación | Pág. 60 |
| - Código cromático | Pág. 61 |
| - Tipografía | Pág. 62 |
| - Composición | Pág. 62 |
| - Logotipo | Pág. 63 |
| - Menú | Pág. 64 |
| - Composición del menú | Pág. 65 |
| - Introducciones | Pág. 66 |
| - Audio | Pág. 68 |
| - Guión de locución | Pág. 69 |
| - Ráfagas | Pág. 82 |
| - Storyboard | Pág. 83 |
| - Edición | Pág. 89 |
| - Flujo de navegación | Pág. 90 |
| - Packagin | Pág. 91 |
| - Costos de producción | Pág. 92 |
| - Distribución | Pág. 93 |
| - Bibliografía | Pág. 94 |

Introducción

A poco de iniciar el siglo XXI los avances científicos parecen no tener límites, la tecnología se ha apoderado de nuestras vidas y el consumismo ya es parte natural de nuestra existencia. Es por esto que, muchas veces no nos damos cuenta de realidades que por una u otra razón se ven inmersas en otra realidad, tanto económica como social.

La sociedad se mueve vertiginosamente, llevada por el torbellino, especialmente de las comunicaciones y la globalización, lo que muchas veces no nos permite ver que existen grupos que por una condición especial, con frecuencia no les es permitido participar activamente ni integrarse efectivamente a esta veloz vorágine.

Uno de estos grupos son los discapacitados, particularmente nos referiremos a aquellos que sufren de Mal de Parkinson, enfermedad muy conocida por los efectos que causa en el ser humano, y que mucha gente no sabe que aun no tiene cura, es mas, todavía ni siquiera se sabe qué la produce.

Existen diversos tratamientos que ayudan a disminuir el deterioro que se va produciendo con el tiempo, pero estos son altamente costos y las actuales políticas de salud pública no tienen como prioridad el financiamiento para este tipo de tratamientos.

Existen instituciones sin fines de lucro, que se dedican a la rehabilitación de estos pacientes, pero los recursos siempre son limitados, por lo que muchas veces deben improvisar sus materiales educativos con estos fines, los cuales no logran satisfacer las necesidades ni cumplir a cabalidad los objetivos para el cual fueron creados, es por esto, que como diseñadores gráficos debemos poner al servicio de la sociedad y de los mas necesitados nuestros conocimientos y aptitudes. Tenemos la obligación moral de buscar permanentemente, dónde realmente se nos necesita, sin considerar el beneficio económico como primera prioridad.

Descripción del tema

Este proyecto se basa en el estudio realizado acerca de las necesidades de las personas que sufren del Mal de Parkinson, Disonía y otros trastornos del movimiento.

La propuesta es crear un material audiovisual que represente una real ayuda complementando el trabajo de rehabilitación realizado por los profesionales del área de la salud, todo esto, considerando que el material educativo existente, tiene falencias especialmente en su comprensión y altos costos de producción.

No podemos desconocer que se han hecho grandes esfuerzos e importantes logros en esta área, pero parece ser insuficiente en comparación con las necesidades.

Chile es un país que se acomoda rápidamente a las nuevas tecnologías y nuevas formas de comunicación, talvez haciendo uso de esa facilidad, podemos introducir una nueva forma de ayuda mas "asimilable, mas amable"

Como comunicadores tenemos la obligación de poner nuestro conocimiento y trabajo al servicio de los menos afortunados en función de mejorar su calidad de vida y también, porque no decirlo, hacerlos individuos útiles para el progreso del país.

“Hemos modificado tan radicalmente nuestro entorno, que ahora debemos modificarnos a nosotros mismos para poder vivir dentro de él”

Norbert Wiener.

De alguna manera esta cita refleja la intención del proyecto, ya que no todos hemos sido capaces de darnos cuenta del sorprendente ritmo de desarrollo de las ciencias en este siglo XX. Desarrollo en biotecnología, ciencias de la información y de la educación. Ya en los inicios del siglo XXI la revolución de la información y la comunicación nos plantea un desafío a los profesionales de esta área, en el sentido de ponernos al servicio para mejorar la calidad de vida de aquellos que presentan una discapacidad, y así lograr acercarnos a una sociedad más igualitaria.

En este mundo globalizado, lleno de incertidumbres, cambios violentos y nuevas tecnologías, las realidades son tan desiguales como la sociedad misma. Por ello, la educación del tercer milenio ha de ser holística en sus metas y adaptada al sujeto y su contexto, que vaya más allá del mero conocimiento, siendo un acto creativo, constructivo y transformador

Definición del problema

Generalmente las personas a quienes se les diagnostica la enfermedad de Parkinson tienden a asustarse, caer en depresión y aislarse, es en este momento cuando la compañía y el apoyo tanto de la familia como amigos es vital en el proceso de rehabilitación, por eso es muy importante que tanto estos, como la persona que padece la enfermedad, tengan suficiente conocimiento de esta para poder enfrentarla de la manera mas rápida y oportuna posible, facilitando el proceso de adaptación que sufrirá la persona, debido a los cambios que genera en su vida la evolución de la enfermedad.

Frente a esta situación, tanto el paciente como su familia se enfrentan al problema de que no existe un material educativo de autoayuda, que le permita trabajar en su rehabilitación complementando el trabajo de los profesionales de la salud.

Justificación del problema

El diseñador gráfico, como comunicador, puede desarrollarse en diferentes áreas. Como profesionales, tenemos la responsabilidad de utilizar nuestras aptitudes y conocimientos para mejorar la calidad de vida de las personas. Una manera de realizarlo, es proponiendo soluciones a problemas cotidianos que muchas veces no son detectados y en otras ocasiones, cuando lo son, las soluciones que se otorgan no son las más adecuadas.

En el caso especial de las personas con trastornos de movimiento, producto del Mal de Parkinson, ocurre principalmente la segunda situación puesto que diversas entidades han desarrollado materiales educativos e informativos, pero este muchas veces no se encuentra disponible para todos por su alto costo o como ocurre en otras tantas ocasiones, el contenido de este material no resulta lo suficientemente claro y eficaz por lo que no cumple cabalmente el objetivo para el cual se pensó.

Es importante destacar que no solo las personas que la padecen, se ven afectadas por esta enfermedad, su entorno también se ve afectado ya

que muchas veces para las personas con las que comparten su vida diaria, les es difícil comprenderlas y apoyarlas, lo que hace que quien sufre la enfermedad se sienta poco comprendida y sola frente a las dificultades, creando un círculo de insatisfacción y frustración debido a la sensación de falta de compromiso de sus familiares, como también éstos llegan a sentir un alto nivel de angustia y desorientación por desconocimiento de las formas más adecuadas y eficientes para ayudar a la persona que está sufriendo.

Este proyecto, se centra entonces en la generación de material educativo necesario para entregar la información que requieren las personas que conviven diariamente con un individuo con trastorno de movimiento, para de esta manera, estimular el apoyo mutuo que se genera en este entorno y otorgar la mayor autosuficiencia posible, la cual se pierde normalmente con este tipo de enfermedades.

Metodología de trabajo

El modelo comunicacional surgido de la era tecnológica, está dando paso a otro modelo basado en las redes de la comunicación. Los medios de comunicación y la tecnología de avanzada hacen que los educandos se sientan protagonistas de su propio aprendizaje, por lo tanto el rol del educador cambia en la medida que la sociedad y el conocimiento están cambiando.

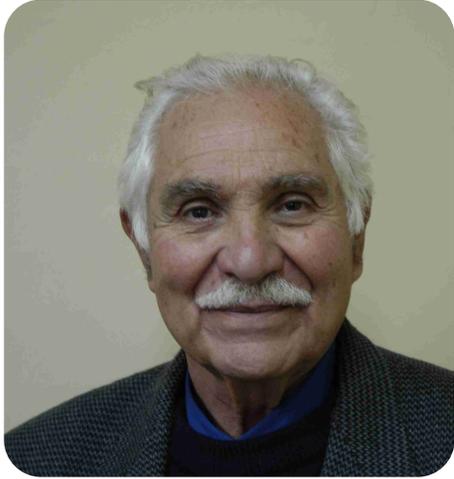
La innovación es esencial, exige la consideración de la dimensión personal, pues para ponerla en práctica requiere de un gran cambio de pensamiento.

Es imposible imaginarnos una entrega de información y llegar a la integración del documento en los receptores, con una práctica lineal, sin innovación, tradicional. La idea es hacer partícipe al individuo dentro de su proceso de aprendizaje, otorgándole las herramientas necesarias para que este aprenda a solucionar los problemas desde su propia realidad.

Saturnino de la Torre (2000) identifica a la innovación como la mejora colaborativa de la práctica profesional, donde no solo toma en cuenta el beneficio individual sino compartido, en colaboración.

De esta manera, este trabajo debe ser una construcción común entre profesionales especializados en trastornos del movimiento, profesionales del diseño y la comunicación visual, paciente y por supuesto su familia y entorno más próximo. Un trabajo innovador que se genere de la motivación mutua, de la colaboración, del tiempo compartido entre todos estos protagonistas del quehacer.

En este sentido el rol del diseñador es ser un nexo entre el equipo médico, profesionales de la salud y los usuarios, sirviendo como guía para la transformación del lenguaje técnico utilizado por el equipo médico, en un lenguaje más amigable y simple de comprender por los usuarios



Marco teórico



Este marco teórico se centra en una investigación realizada en el área de la salud, la educación y el diseño.

En salud, se abordara específicamente el área de la discapacidad y la enfermedad de Parkinson, donde se podrá tomar conocimiento de las características de esta enfermedad y su realidad actual en el país.

En educación, se abordaran aspectos generales de la comunicación, enfoques educativos y distintas metodologías aplicadas a la rehabilitación.

En diseño, los aspectos que se mencionan tienen relación con las herramientas gráficas, tecnológicas y comunicacionales necesarias para la realización de un DVD educativo

Definición de discapacidad

"Discapacidad es un término genérico, que incluye deficiencias de las funciones y/o estructuras corporales, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación, indicando los aspectos negativos de la interacción entre un individuo (con una "condición de salud") y sus factores contextuales (factores ambientales y personales)".

En este, sentido persona con discapacidad sería aquella que presenta deficiencias de sus funciones y o estructuras corporales, limitaciones en sus actividades y restricciones en su participación, como resultado de la interacción negativa de su condición de salud y los factores contextuales (ambientales y personales) en los que se desarrolla.

Según el primer estudio nacional de la discapacidad en Chile, el 12,9% de los chilenos y chilenas viven con discapacidad, lo que supone 2.068.072 personas. Es decir, 1 de cada 8 personas presenta esta condición. A su vez, en la Región Metropolitana el 11.5% de la población regional presenta discapacidad; viven

747.017 personas con discapacidad. Se observa, entonces, que la Región Metropolitana presenta una tasa de discapacidad menor a la tasa nacional.

Notamos que la tasa de discapacidad por condición socioeconómica, es más frecuente en el nivel bajo: 1 de cada 4 personas de ese nivel, presenta discapacidad. En CSE media (12.2) 1 de cada 8 personas presenta discapacidad. Por último, en el nivel socioeconómico medio alto y alto, existe 1 de cada 21 personas presenta discapacidad.

En la Región Metropolitana, sólo el 4.7% de las personas con discapacidad ha recibido servicios de rehabilitación en el último año, es decir, 35.034 personas. Este porcentaje está por debajo del de las personas con discapacidad que han accedido a servicios de rehabilitación en todo el país: 6.5%.

Definición de las enfermedades del movimiento

Se denominan enfermedades o trastorno del movimiento a patrones anormales de postura y movimientos que generan dolor, disminución de la fuerza, alteraciones en la coordinación de movimientos, principalmente de las extremidades superiores y trastornos en la marcha, que en su conjunto afectan significativamente la autonomía personal, entendiendo a esta como la capacidad de realizar en forma independiente, las actividades relacionadas con el diario vivir, las cuales son significativas para la persona, tanto como para el medio al que pertenece.

Las áreas mas afectadas tienen relación con higiene personal, alimentación, vestuario y movilidad funcional, como también las actividades instrumentales de la vida diaria, específicamente el desempeño en el hogar y la preparación de alimentos. Se considera además dentro de la problemática, que la enfermedad que padecen es de carácter crónica y progresiva, la que tiende a la complejidad del grado de discapacidad,

dada por la pérdida de las funciones corporales que restringen la participación en el contexto al que pertenecen y por las limitaciones que genera el ambiente familiar y social, debido a la falta de información, educación y de herramientas que favorezcan la solución a las necesidades crecientes de esta población.

Definición de la enfermedad de Parkinson y sus características

El Parkinson es una enfermedad neurológica crónica, esta enfermedad es además degenerativa, esto quiere decir que se mantiene para toda la vida y empeora con el tiempo.

Aun no se conocen las causas que generan la enfermedad de Parkinson, pero se sabe que se produce por la destrucción de células nerviosas ubicadas en la sustancia negra en el tronco cerebral. Estas células son las encargadas de producir una sustancia llamada Dopamina que actúa en el Núcleo Estirado, parte del cerebro encargada del movimiento del cuerpo, cuando se tiene Parkinson esta parte se encuentra disminuida.

Es importante señalar que no es una enfermedad hereditaria, aunque en algunos casos cuando la enfermedad se presenta en personas menores de 40 años se pueden encontrar algunos rasgos de este tipo.

Existen 3 tipos de parkinson:

- Akinetorígido: Se tiene lentitud y rigidez
- Tembloroso: Se tiene principalmente temblor
- Mixto: De los dos tipos nombrados antes.

Los síntomas mas comunes del parkinson son la bradicencia, que es la lentitud que esta siempre, el Temblor de Reposo, que es el movimiento que no se puede controlar, es rítmico, generalmente disminuye al realizar una actividad, desaparece al dormir y aumenta con las emociones. La rigidez, que radica en problemas para realizar movimientos en distintas partes del cuerpo como la mandíbula, brazos, piernas y columna. Por último los problemas de equilibrio que generan dificultades para moverse de un lugar a otro, generalmente esto puede producir caídas.

Tratamiento del Parkinson

Actualmente la forma de tratar la enfermedad esta orientada a disminuir o aliviar sus sintomas. Esto se puede lograr con medicamentos y con el tratamiento que entrega el equipo de rehabilitación como por ejemplo un tipo especial de ejercicios (kinesioterapia), tratamiento de la voz (fonoaudiología), Terapia Ocupacional para mantener su independencia en las actividades que realiza cada día, entre otros.

Existen diferentes tipos de medicamentos útiles para disminuir los síntomas de la enfermedad, sin embargo aun no existen fármacos que detengan el avance del Parkinson. Existen muchos científicos investigando para poder encontrar algún tratamiento que detenga la enfermedad.

Existen varios tipos de fármacos para el tratamiento de la Enfermedad de Parkinson. Los primeros en usarse fueron los llamados Anticolinérgicos, porque lo que hacían era impedir que una sustancia del cerebro llamada Acetilcolina funcionara, disminuyendo

los síntomas de la enfermedad. El problema es que además provocaban otros problemas de salud como problemas de memoria, boca seca entre otros inconvenientes. Es por esta razón que actualmente casi no se ocupan.

El tratamiento quirúrgico (operación en la zona afectada del cerebro) se realiza sólo en las personas a las que los fármacos no les hacen ningún efecto positivo. Esto no es lo más frecuente al inicio de la enfermedad.

Políticas de gobierno en función de estos enfermos

Muchas de estas personas dependen del servicio público de salud, el que no ofrece la atención necesaria ni oportuna para abordar esta problemática. La realidad nacional evidencia el acceso sólo a parte del tratamiento farmacológico y a controles médicos de difícil acceso, con listas de espera que superan los 8 meses. (CETRAM)

Respecto a la rehabilitación, no poseen acceso a una intervención que logre adecuarse a las necesidades crecientes de esta población, la que requiere de un enfoque que modifique su accionar desde un soporte inicial principalmente emocional, para avanzar hacia la potenciación de las capacidades remanentes de ellos, otorgando el apoyo familiar requerido y favoreciendo la participación activa de los agentes comunitarios que rodean a la persona.

Actualmente se encuentra en desarrollo una propuesta que se presentará al gobierno para que se incluya el mal de Parkinson dentro de las enfermedades cubiertas por el plan Auge

Instituciones más importantes en el tratamiento de dicha enfermedad

En Chile existen actualmente diversas instituciones dedicadas tanto al tratamiento como a la rehabilitación de personas con Parkinson.

CETRAM: Es un Centro clínico docente sin fines de lucro , con un marco de investigación, docencia y extensión , que ofrece una visión integral del usuario que padece un Trastorno del Movimiento, en pro de la mejoría de su calidad de vida, considerándolo como un participante activo en la búsqueda de su bienestar, en su tratamiento y rehabilitación.

Agrupación de amigos de Parkinson: Es una organización comunitaria sin fines de lucro fundada por un grupo de profesionales y pacientes motivados por la inquietud de responder a las necesidades de quienes padecen la enfermedad de Parkinson.

Fundación Distonía: Es una organización formada por personas que sufren este mal y su objetivo es ser un grupo de apoyo tanto para los enfermos como

para sus familiares, donde pueden obtener información sobre la enfermedad y compartir sus experiencias, además esta fundación busca la difusión de las características y la existencia de esta enfermedad para generar conciencia en la sociedad y obtener beneficios como ayuda para la obtención de fondos para tratamientos para personas de escasos recursos y la disponibilidad de medicamentos de ultima generación.

Liga Chilena contra el mal de Parkinson: Es una institución de beneficencia, sin fines de lucro, compuesto por familiares, médicos, amigos y enfermos de Parkinson. Su objetivo fundamental es apoyar al paciente y a su familia, abordando el tema de la enfermedad del Parkinson desde una dimensión individual y también como fenómeno social, mejorando su calidad de vida e integrándolos a la comunidad.

En Estados Unidos una de las instituciones más importantes dedicadas cien por ciento a la investigación y a la búsqueda de una cura del mal de Parkinson es la fundación perteneciente al actor Michael J Fox, al cual se le diagnosticó en el año 1998 que padecía de esta enfermedad. Actualmente esta fundación ha realizado grandes avances en el estudio del funcionamiento cerebral y de cómo la enfermedad va degenerando el funcionamiento de este con el paso del tiempo

Investigaciones y avances científicos realizados.

Actualmente se realizan muchos estudios e investigaciones en torno al mal de Parkinson, a pesar de ello todavía no se obtienen resultados concretos sobre la forma de curar esta enfermedad.

En Estados Unidos se esta practicando una pionera terapia génica en donde, a un paciente voluntario, se le administra durante una hora y media 3500 millones de partículas de un virus manipulado que incorpora un gen clave, directamente al cerebro por

Marco Teórico

medio de una sonda insertada por un orificio del tamaño de una moneda en el cráneo del paciente. Se espera que este gen estimule la producción de un neurotransmisor llamado GABA, ya que la pérdida de los niveles normales de este neurotransmisor provoca hiperactividad en todo el cerebro. Los resultados de esta terapia esperan se hagan evidentes en el plazo de un año (www.abc.es)

Por otra parte, un grupo de científicos de la Universidad de Ginebra descubrieron que un grupo de proteínas que parecen favorecer la formación de tumores cancerigenos podrían curar el mal de Parkinson, esto se debe a que las proteínas IAT "Inhibitors of Apoptosis Protein" favorecen el crecimiento tumoral impidiendo que las células se suiciden cuando normalmente deben hacerlo. Estas proteínas fueron puestas a pruebas en un grupo de ratas que se esperaba entraran en una etapa degenerativa, lo cual no ocurrió.

Investigadores europeos han desarrollado unas gafas que aminoran los síntomas de esta enfermedad. El proyecto PARREHA promueve el

desarrollo de técnicas informáticas que permitan a los enfermos dominar los síntomas de su enfermedad a través de estimulaciones visuales y auditivas. Para ello, los investigadores han creado una sala y unas gafas de realidad virtual, destinadas a proveer a los enfermos de referencias visuales en su propio hogar, mejorando de este modo su movilidad y su autonomía.

Dentro del proyecto PARREHA, los investigadores europeos han creado un sistema de entrenamiento y formación que incluye los métodos tradicionales y nuevas técnicas de reeducación de los pacientes, como la estimulación a través de la realidad virtual, la retroacción biológica auditiva y la videoconferencia interactiva.

Los mecanismos que causan la enfermedad de alzheimer y del parkinson han sido relacionados en un estudio publicado en la revista Proceedings. Aunque estas enfermedades presentan distintos síntomas clínicos y anomalías cerebrales, se viene sospechando que existe una conexión entre ambas patologías debido al gran número de pacientes que

presentan síntomas parecidos.

Investigadores de la Universidad de California, en San Diego, y del Instituto Gladstone de Enfermedades Neurológicas de la Universidad de California, en San Francisco (EE.UU.) desarrollaron cepas de ratones que producían dos proteínas humanas, la precursora de la proteína amiloide humana (hAPP) y la alfasinucleína humana (hSYN), que se sabe que se acumulan respectivamente en el Alzheimer y en el Parkinson.

Al producirse individualmente, estas proteínas derivaron en síntomas de sus respectivas enfermedades, pero cuando ambas se producían en los mismos ratones, los síntomas de Alzheimer de los ratones tratados con la proteína precursora amiloide -degeneración de clases concretas de células cerebrales e incapacidad para aprender- se exacerbaban por la producción de alfasinucleína. Por el contrario, los déficits motrices tipo Parkinson de los ratones que producían alfasinucleína se desarrollaban antes en aquellos ratones que también expresaban proteína precursora amiloide.

Además un producto de degeneración metabólica de hAPP, llamado Abeta, aumentaba la acumulación de hSYN en las células cerebrales, lo que indica la existencia de un posible mecanismo de sinergia de los efectos mostrados.

La interacción de estas dos proteínas indica que los medicamentos destinados a prevenir la acumulación de una o de la otra podrían beneficiar a un amplio espectro de afecciones neurodegenerativas.

Conclusiones

La enfermedad de Parkinson es una enfermedad que no solo afecta a la persona que sufre de ella, sino que su entorno también se ve afectado. Al no conocerse una cura para esta enfermedad, como diseñadores gráficos es importante poder ayudar con nuestra especialidad al mejoramiento en la calidad de vida de estas personas y sus familias.

Enfoques educativos

Este proyecto persigue confeccionar un DVD educativo que facilite la vida de los enfermos de Parkinson y su entorno más cercano, DVD que, sin duda, tiene un carácter educativo, por esta razón, es importante ahora abordar el tema de la educación y el modo en que se puede hacer posible que el DVD logre ser integrado por el paciente y su familia .

Es claro que el rol de un educador conlleva mucha responsabilidad. Desde que somos niños nos vemos enfrentados a personas que de una u otra manera influyen en la formación de nuestra personalidad y carácter, tal vez sin darse cuenta nos educaron de alguna manera, los resultados que se obtuvieron en esta enseñanza pueden haber sido positivos o negativos pero siempre son el reflejo de la persona que lo llevó a cabo. En el caso de los educadores del área de la salud, no es diferente.

En gran medida, el mayor o menor bienestar de las personas depende de las capacidades del educador para transmitir el mensaje.

Existen 3 enfoques diferentes para la enseñanza, el educador deberá decidir cuál utilizar a la hora de dirigirse a las personas, esto dependerá del tipo de individuos al cual se dirija y los objetivos que quiera conseguir:

Enfoque convencional, tiene un punto de vista autoritario, las personas reciben los conocimientos y aprenden los datos de memoria, no es una estrategia participativa, se considera a los alumnos básicamente pasivos (envases vacíos para llenarse de conocimientos)

Enfoque progresista: utiliza una manera mas o menos activa de aprender, pero todavía el aprender de memoria sigue siendo básico, es un enfoque paternalista, es decir, control bondadoso de arriba para abajo, se considera a los alumnos como irresponsables, se deben vigilar cuidadosamente pero de una manera un poco mas participativa.

Enfoque liberador: utiliza un método de enseñanza activo, todos contribuyen, se aprende de la práctica y de la discusión, se considera que los alumnos pueden hacerse cargo y llegar a ser autosuficientes, se les trata como iguales y se les entregan las herramientas necesarias para su autodesarrollo. Este enfoque es utilizado últimamente por varias instituciones de salud para apoyar a sus pacientes, ya que les da más confianza para realizar una vida lo más normal posible, evitando así un deterioro apresurado debido a la falta de trabajo.

El material de apoyo utilizado para la enseñanza es muy importante, ya que este sirve para reforzar, guiar y aclarar diversas dudas que se pueden dar durante el proceso de aprendizaje, además este elemento sirve también para que las personas puedan llevar el contenido aprendido a su entorno fuera de "la sala de clases" aumentando el rango de cobertura de la enseñanza.

Enfoques de rehabilitación

De los enfoques educativos que ya mencionamos nacen distintos enfoques de rehabilitación, cada uno con diversas características.

Rehabilitación Basada en las Instituciones: Este término abarca toda situación en la que todos o casi todos los servicios de rehabilitación son proporcionados en una institución u hogar para con discapacidad. Las instituciones pueden ser generales, como en el caso de un centro nacional para personas con todo tipo de discapacidades, o especializados, tales como hogares para niños y niñas con discapacidades físicas. Dichos establecimientos pueden proveer servicio de consultorio externo y de internación. Algunos ofrecen internación prolongada.

Servicios de Rehabilitación con Extensión a la Comunidad: Este término abarca toda situación en la que los profesionales de una institución asesoren a las autoridades locales acerca de los problemas ambientales, sociales, vocacionales y educacionales que puedan resolverse localmente y que reduzcan

las condiciones de desventaja entre las personas con discapacidad. O también la institución descentralice algunos servicios profesionales a nivel comunitario. En éste caso, se incrementará la existencia de servicios locales, incluso en el domicilio de la persona con discapacidad. Este tipo de enfoque tiene variaciones. Servicios de equipo móvil, campamentos, clínicas de un día, etc. han sido utilizados en algunas áreas. El método de descentralizar los servicios profesionales es muy costoso. El profesional debe viajar hasta la comunidad para ofrecer sus servicios, en lugar de requerir a las personas con discapacidad que acudan a la institución. Por lo tanto, el número de personas alcanzadas por servicios profesionales se ve reducido. Asimismo, el costo de transporte para el profesional debe ser cubierto por la institución.

Rehabilitación Basada en la Comunidad (RBC): Este término abarca toda situación en la que los recursos de rehabilitación estén disponibles dentro de la comunidad. Este proceso implica la transferencia

de conocimiento a las personas con discapacidad, sus familias y miembros de la comunidad acerca de las discapacidades y las actividades de rehabilitación. También implica la participación comunitaria en la planificación, toma de decisiones y evaluación del programa. Este método podría llamarse la democratización de la rehabilitación.

En Chile actualmente existen diversos centros de rehabilitación que ocupan esta metodología, pero por razones económicas no siempre cuentan con el material educativo necesario para desarrollar esta labor, debiendo recurrir a elementos creados por ellos mismos, los cuales muchas veces no tienen la calidad necesaria para realizar una buena educación.

Diseño de un DVD educativo instruccional

Este proyecto pretende confeccionar un material audiovisual de gran valor didáctico para los pacientes y familiares de pacientes de Parkinson según lo explicado anteriormente.

Llamaremos producción audiovisual a toda pieza de comunicación en donde intervienen imágenes y sonidos.

La importancia de utilizar un DVD para el desarrollo de este proyecto radica en las características intrínsecas de estos. Es un medio que en la mayoría de los casos necesita de un entorno fijo para ser utilizado, estar frente a un televisor o monitor en una habitación, goza de libertad de tiempo para su consumo y la comunicación es en conserva. Esto quiere decir que este tipo de productos puede ser utilizado en cualquier situación y momento, dando una mayor facilidad para su interiorización ya que en caso de olvidar algo, siempre se puede consultar otra vez. Es indudable que este es el tipo de instructivo que los pacientes con discapacidad necesitan ya que

por las características propias de la enfermedad, su utilización debe ser libre en el tiempo, debe ser de fácil transporte, sencillo en su mensaje y aspira a pasar a "formar parte de la vida cotidiana del paciente y su familia"

La tipografía debe ser seleccionada teniendo siempre en mente diversos factores, el rol que ocupará dentro del diseño de la pantalla, el usuario al cual va dirigido nuestro proyecto, la extensión de texto dentro de la pantalla, esto será de suma utilidad para dar dinamismo y legibilidad.

El formato a utilizar es un factor importante a tener en cuenta al momento de realizar nuestro proyecto, ya que hay que tener muy claras las características del grupo al cual nos vamos a dirigir, el uso y el momento en el cual se utilice nuestro producto y los factores técnicos que van relacionados con la legibilidad de este en un monitor de televisión.

Como diseñadores gráficos tenemos la posibilidad de hacer uso de los elementos y herramientas graficas que están a nuestra disposición para ayudar a lograr los objetivos de nuestros proyectos.

Estamos acostumbrados a describir nuestro mundo por medio de la palabra hablada o escrita, pero muchas veces nos olvidamos que también podemos expresarnos por medio de imágenes, esto se debe a que desde que éramos pequeños fuimos entrenados para desarrollar nuestras capacidad de comunicarnos, principalmente de manera verbal.

Un mensaje visual atrae la atención de la audiencia, además de comunicar rápidamente las ideas que se desea entregar, logrando la fácil comprensión y retención del mensaje.

Los elementos visuales pueden ser usados en diversas situaciones para el aprendizaje, estos pueden servir para enseñar conceptos, operaciones, datos, direcciones y hechos que pueden resultar muy complejos, estos elementos facilitan el entendimiento y la retención de la información

Marco Teórico

La imagen didáctica se orienta a hacer comprensibles las cosas no evidentes o abstractas. El diseñador requiere de buenas dosis de abstracción y síntesis con el fin de descubrir aquello que es esencial en cuanto a componentes, organización y comportamientos. La funcionalidad se logra cuando con el uso de unos pocos códigos se pueden expresar infinitas posibilidades que salen de la intencionalidad del emisor, este debe ser capaz de conciliar tanto la riqueza e importancia de lo que expresa y la simpleza de la expresión para concentrar la atención.

“La imagen didáctica es una acción generalizada y abierta con sentido pragmático. Se aplica a hacer inteligibles tanto las cosas corrientes de la vida como aquellas construcciones mentales de los seres humanos, que se ocultan entre los vericuetos de la razón, que no son tan evidentes ni directamente accesibles, para suscitar nuevos conocimientos. Implica, como todo acto comunicativo, la acción inicial de un emisor -el diseñador- y una acción final de un receptor .Se constituye en medio y referente a la vez para mensajes unidireccionales.” (El gráfico didáctico Por Fabián Ríos Castrillón Universidad de Antioquia)

El uso de imágenes con finalidades didácticas se ve altamente definido por la intencionalidad que el diseñador quiera otorgarle a estas, ya que esta intencionalidad definirá el valor comunicacional que tenga el mensaje.

La importancia de la comunicación gráfica se hace mayor en este proyecto debido a que hay ciertas acciones que pueden ser complejas de comprender mediante la lectura de una instrucción, ya que hay detalles que es mucho más fácil entenderlos viéndolos que imaginándoselos.

Técnicas para el trabajo y composición de imágenes

Dondis propone unas técnicas que ofrecen al comunicador una amplia gama de posibilidades de comunicar el mensaje al receptor, estas trabajan en función de la interacción de parejas de opuestos.

Contraste – Armonía: El contraste es un elemento que resulta vital para el desarrollo de un mensaje, ya que este desequilibra la imagen intensificando significados y de esta manera simplificar la comunicación. Por otra parte, la armonía pone en equilibrio los elementos que componen la imagen otorgando un orden a la imagen.

Equilibrio – Inestabilidad: El equilibrio es un recurso que permite que exista un centro de gravedad entre distintos pesos visuales, este centro otorga a la imagen la sensación de estabilidad. Al no darse el equilibrio dentro del diseño se genera la inestabilidad.

Simetría – Asimetría: El equilibrio en el diseño se puede lograr por medio de la simetría que es la disposición de los elementos teniendo un eje central como guía, pero este equilibrio puede conseguirse ubicando de manera irregular los elementos que componen la imagen, pero siempre teniendo en cuenta el equilibrio de los pesos visuales.

Marco Teórico

Regularidad – Irregularidad: La regularidad se basa en la idea de imponer la uniformidad y el orden de presentación de los elementos. De modo contrario la irregularidad presenta una composición que pareciera ser azarosa.

Simplicidad – Complejidad: La simplicidad busca una composición más directa y simple, sin mucha elaboración, al contrario de la complejidad que cuenta con numerosos elementos que componen la imagen.

Unidad - Fragmentación: la unidad es la integración de los elementos que componen un todo y que son percibidos como una unidad. La fragmentación por el contrario es la disgregación de estos elementos que a pesar de relacionarse entre ellos, son percibidos como muchas unidades.

Economía – Profusión: La economía es el uso moderado y conservador de los elementos que se utilizaran en la imagen. La profusión, en cambio, es el uso recargado de estos elementos y puede adquirir la connotación de abundancia y riqueza.

Reticencia – Exageración: La reticencia es la utilización de los elementos mínimos para la comunicación, esperando la respuesta máxima del espectador. La exageración recurre a lo extravagante buscando algo más que amplificar lo que representa la imagen.

Predictibilidad – Espontaneidad: La predictibilidad hace hincapié en la relación que sugiere un orden convencional, lógico y predecible. En cambio la espontaneidad presenta una falta aparente de orden, casi azaroso.

Actividad – Pasividad: La actividad es cuando la imagen refleja la idea de movimiento. La pasividad, por otra parte, se logra mediante el equilibrio absoluto, otorgando la idea de reposo.

Sutileza – Audacia: La sutileza es un recurso que debe aplicarse con elegancia y prudencia, sin caer en la obviedad, con la finalidad de conseguir propuestas interesantes. En cambio la audacia es una técnica mas obvia que se basa en el atrevimiento y la seguridad

Neutralidad – Acento: La característica de la neutralidad es la ausencia de elementos que llamen la atención o impresionen en la imagen, haciendo de esta una imagen plana. Por el contrario la característica del acento es que cuenta con un elemento que destaca y llama la atención dentro de un fondo uniforme

Transparencia – Opacidad: La transparencia es la cualidad que tiene un objeto dentro de la composición que deja ver a través de él. En cambio la opacidad es lo contrario, es decir, el elemento no permite ver a través de él y cubre lo que se encuentra detrás.

Coherencia – Variación: La coherencia se utiliza para expresar compatibilidad visual, en la que los elementos de la composición están ubicados de forma uniforme muy próximos entre sí. La variación, permite la utilización de recursos y elementos que reflejen diversidad y variedad.

Realismo y Distorsión: El realismo tiene una relación directa con la fotografía, pretende imitar lo que el ojo ve, no hay necesidad que sea real, puede ser un

efecto óptico. La distorsión pretende entregar una manera diferente de ver el mundo, generando interesantes reacciones en el receptor.

Plana – Profunda: La técnica plana no utiliza perspectiva ni efectos que puedan simular una tercera dimensión. Por el contrario la profunda se vale tanto de la perspectiva como de efectos de luces y sombras para otorgar un efecto de tridimensionalidad.

Singularidad – Yuxtaposición: La singularidad transmite al espectador un énfasis concreto y puntual. La yuxtaposición en cambio utiliza por lo menos dos elementos claves juntos generando la comparación racional.

Secuencialidad - Aleatoriedad: La secuencialidad tiene relación con la presentación de los elementos de la composición, dándoles un orden lógico y rítmico. La aleatoriedad presenta los elementos de manera que de la sensación de desorganización controlada o de forma accidental.

Agudeza – Difusividad: La agudeza hace relación con la precisión, claridad de la imagen y lo que esta representa. La Difusividad por su parte no busca la precisión pero es un recurso que connota mayor calidez.

Continuidad – Episodicidad: La característica de la continuidad es que posee conexiones visuales ininterrumpidas. En cambio la episodicidad presenta un alto grado de desconexión entre los elementos que la componen, pero sin perder el significado general de la imagen que integra a todos estos elementos.

El color

El color es un elemento expresivo de gran utilidad dentro de la comunicación visual, Moles menciona que "El color fabrica todo un universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo"

Marco Teórico

Al momento de realizar un trabajo grafico debemos tener presente las distintas aplicaciones que puede tener el color en nuestro trabajo, procederemos a analizar algunas de ellas

El color denotativo: El color denotativo es cuando este, está siendo utilizado como representación de la figura, es decir, incorporado a las imágenes realistas. El color como atributo realista o natural de los objetos o figuras. En el color denotativo se pueden distinguir tres categorías: el color cónico, el color saturado y el color fantasioso.

El color icónico: el color icónico ejerce una función de aceleración identificadora, por ejemplo los labios rosados y el cielo es azul. El color es un elemento esencial de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes. La adición de un color natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación sea más rápida. Así el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas

El color saturado: el color saturado es el uso de este, pero más exaltado que la realidad, más brillante, más pregnante. Son colores más densos, más puros, más luminosos. El color saturado obedece a la necesidad creada por la fuerte competitividad de las imágenes, logrando que mundo resulte más atractivo de esta forma.

El color fantasioso: El color fantasioso es aquel en el que la fantasía o manipulación nace como una nueva forma expresiva. Por ejemplo las imágenes en las que no se altera la forma, pero sí el color.

De esta forma se crea una ambigüedad entre la figura representada y el color expresivo que se le aplica, creando una fantasía de representación. La forma permanece mientras que el color se altera, hasta tal punto que en ocasiones la forma queda semiocultas tras la plenitud cromática.

El color connotativo: La connotación es la acción de factores no descriptivos, sino precisamente psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades.

Marco Teórico

Es un componente estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

Los colores no solo se limitan a representar la realidad, sino que también pueden comunicar, ya que cada color tiene un significado.

El color psicológico: Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, etc.

El color simbólico: El color toma distintos significados, los cuales se han sido utilizados intencionalmente por diversas culturas y religiones. Por ejemplo para los occidentales el color del luto es negro, mientras que para los orientales es el blanco.

Importancia de la comunicación visual

La comunicación visual esta presente en nuestras vidas constantemente, nos vemos enfrentados a todo tipo de mensajes visuales, en cualquier lugar, de todas las formas y colores, cada vez que vemos un letrero, revista, televisión, etc. Nos vemos enfrentados a constantes elementos de comunicación, incluso nuestros gestos y movimientos nos comunican algo, Bruno Munari menciona 2 distinciones sobre la comunicación visual, aquella que se da intencionalmente y la que se da de manera casual.

Aquella que se da de manera intencional, el emisor decide el mensaje que quiere comunicar y selecciona un código, el emisor deberá decodificar el mensaje recibido.

De modo contrario en el que se da de manera casual no existe ninguna intención de comunicar por parte del emisor

La comunicación intencional se puede dividir en dos aspectos: la información estética y la información práctica. Por información práctica, sin el componente estético, se entiende, por ejemplo, un dibujo técnico, la foto de actualidad, las noticias visuales de la TV, una señal de tráfico, etc.

Por información estética se entiende un mensaje que esta estructurado por líneas armónicas que nos dan una forma adecuada y hace que el mensaje funcional, también sea agradable a la vista

Se puede decir que un mensaje que busque comunicar, que sea funcional y estético al mismo tiempo, será mejor captado por el receptor

La comunicación visual como evento

Si entendemos el proceso de comunicación como un acto en el cual el receptor construye el significado, podemos entender que el elemento gráfico diseñado no constituye la totalidad del mensaje, sino que éste es relativamente incierto hasta que el receptor lo establece mediante su intervención. En ese acto tienen lugar aceptaciones y rechazos que facilitan o dificultan la recepción y la retención de los mensajes, y que también afectan la relación del receptor con el emisor en forma más o menos duradera.

Elementos básicos de la comunicación visual

Cualquier pieza grafica requiere del manejo de ciertos códigos visuales que es importante conocerlos para utilizarlos de manera de potenciar las cualidades de nuestro trabajo

La selección de componentes en un diseño, debe ser apropiada al contenido del mensaje. La organización

de los componentes en un diseño tiene la función de establecer claras relaciones de jerarquía, inclusión, conexión, secuencia y dependencia entre esos componentes, y, consecuentemente, la de facilitar la construcción de un significado.

En la medida en que el significado de una pieza de diseño es el producto de la interpretación del mensaje por parte del receptor, es indispensable mantener presente la importancia de evaluar la eficacia de los mensajes mediante técnicas que permitan, de una manera o de otra, medir su claridad y efectividad comunicacional. Sin suficiente atención prestada a la forma en que el público recibe el diseño, todos los esfuerzos iniciales pueden transformarse en inútiles, Dondis en "La sintaxis de la imagen" los identifica de la siguiente manera

El punto: La unidad más simple de la comunicación visual, tiene una gran fuerza visual. La cercanía o yuxtaposición de los puntos pueden generar la sensación de tono o color, como ocurre en los sistemas mecánicos de impresión tiene la capacidad

de guiar el ojo en una dirección, la cual se intensifica a medida a que estos se encuentran mas próximos entre si, cuando estos se encuentran tan cerca uno del otro que no se percibe la separación entre ellos pasa a formar otro elemento visual.

La línea: se puede definir como un punto en movimiento, tiene una enorme energía, nunca es estática, tiene una intención y dirección, es el elemento esencial del dibujo y puede representar todo tipo de sensaciones, si bien la línea raramente existe en la naturaleza, se utiliza muchas veces para describir la división entre dos tonos.

El contorno: Se dice que la línea describe un contorno, existen tres contornos básicos: el triangulo equilátero, el cuadrado y el circulo, a cada uno de estos se le atribuyen significados variados asociados arbitrariamente o por medio de de nuestras propias percepciones psicológicas o biológicas. Cuando estos contornos se combinan pueden describir todas las formas físicas de la naturaleza.

Dirección: Todos los contornos básicos expresan direcciones visuales básicas: horizontal, vertical, diagonal y curva, cada una de estas representa una herramienta valiosa para la comunicación visual ya que estas conllevan diversos significados que pueden ser utilizados para potenciar la intención compositiva

Tono: Se puede definir como la variación del reflejo de la luz sobre un objeto, esto se aplica con miles de tonos en la naturaleza, pero para el trabajo grafico los métodos de reproducción solo pueden generar parte de ellos, produciendo con gran eficacia la sensación de volumen y profundidad que otorgan las diferentes tonalidades en la naturaleza

Color: Si bien el color no es un elemento esencial dentro de la comunicación visual, provee un inmenso número de conceptos asociados a ellos que son una fuente de comunicadores que según su uso y combinaciones pueden favorecer en gran manera a la comprensión de un mensaje, tienen la cualidad de tener significados comunes para las personas y estos están mas ligados a las emociones a nuestras experiencias.

Textura: Es la representación de una cualidad de los objetos, es el suplemento visual de un estímulo que resulta ser más táctil, pero estamos más acostumbrados a relacionarnos de una manera visual con ellas ya que a medida que crecemos perdemos la necesidad de relacionarnos con nuestro entorno a través del tacto.

Escala: Todos los elementos en la comunicación visual pueden sufrir modificaciones en su tamaño y proporciones, esta cualidad los hace interdependientes unos de otros, ya que la modificación del tamaño de algún elemento incide en la percepción que se tiene en el tamaño de todo su entorno, el control de la escala puede hacer que objetos o lugares puedan verse más grandes o más pequeños según lo que se quiera comunicar.

Marco Teórico

Dimensión: La dimensión solo existe en el mundo real, las representaciones gráficas se valen de diversos efectos que pueden dar la sensación de tres dimensiones, el más utilizado y efectivo es el uso de la perspectiva, la cual puede ser intensificada mediante la manipulación tonal y el énfasis a base de luz y sombras.

Elementos del mensaje visual

El mensaje visual se puede dividir en dos partes, la información que es la que lleva el mensaje como tal, y el soporte, que puede dividirse en 5 partes que Bruno Munari señala como: textura, forma, estructura, modulo y movimiento. Resulta difícil definir los límites de cada uno de estos elementos ya que va a depender del punto de vista que se utilice para analizarlos, por ejemplo si miramos una textura desde muy cerca, la podremos reconocer como una estructura y si vemos una estructura desde muy lejos, podemos verla como textura.

Representación

La representación es todo lo que se ve y reconoce desde el entorno y la experiencia. La realidad es la experiencia visual básica y predominante. Pasa por definir a través de términos elementales. Una figura, la identificación se puede realizar por el reconocimiento de contornos, características lineales etc.

Toda la información visual, se obtiene a través de la observación, esa información es almacenada, y es registrada con la capacidad de recordarla, permitiendo el "reconocimiento" a través del registro mental.

En la ilustración este reconocimiento se puede generar por medio de la utilización de imágenes que puedan ser fácilmente reconocidas por los usuarios, para esto es necesario tener claras las características de este y de esta manera hacer que el producto sea mas cercano y familiar para ellos.

Abstracción

La abstracción es el proceso de eliminación de detalles en una imagen, con la finalidad de facilitar su comprensión y su posibilidad de estructurar mensajes visuales, este proceso de diseño requiere de mucho trabajo de análisis ya que hay que generar imágenes reconocibles e identificables con la menor cantidad de elementos posibles

Simbolismo

El simbolismo es la eliminación de los detalles de una imagen reduciéndola a su más mínima expresión.

El símbolo es efectivo en la medida en que se reconoce, se recuerda y se reproduce, pero para que este símbolo sea reconocido de forma universal, es importante que exista una cierta educación por parte de quien ve esta imagen, para que así pueda comprender el mensaje que se quiere entregar. Es decir que el símbolo como un elemento de la comunicación visual debe apuntar a un grupo que posea características comunes entre si.

Gráfica y televisión

Las graficas utilizadas para los diferentes medios audiovisuales se han ido perfeccionando a través de los años, al igual como lo han hecho las tecnologías relacionadas con este, pero sin duda el área de la televisión es donde ha tenido su mayor desarrollo, ya que se ha incorporado en tal manera que como lo pronosticó Richar Levin en el año 1972, el diseño grafico ha abarcado gran porcentaje del tiempo de transmisión de una cadena, ya sea con pequeños detalles informativos hasta presentaciones completamente generadas por diseñadores gráficos.

La labor del diseñador gráfico al medio audiovisual, principalmente a la televisión, es el de ser un mediador entre el director o productor, con el público al cual va dirigido el programa ya que cuenta con los conocimientos necesarios para entender el comportamiento y las necesidades de este publico, logrando que este sea mejor entendido y a su vez más atractivo, aportando con ideas creativas que aumente la calidad de la producción y del mensaje que se quiera entregar.

Este punto es de suma importancia, ya que el diseñador debe tener cuidado que su grafica no sea tan llamativa por sobre el contenido de la producción audiovisual, la gráfica que acompañe a una producción debe estar en completa armonía con esta para que no genere un mensaje distinto al cual se quiere entregar.

El diseño gráfico ha hecho grandes contribuciones a la producción televisiva, entre estas podemos mencionar por ejemplo: el diseño y producción de material grafico para cabeceras y créditos finales el diseño y la producción de material grafico para el contenido del programa. Esto comprende tomas fijas, ilustraciones, secuencias de animación y efectos gráficos especiales ,material de promoción televisada para la emisora o cadena de televisión el diseño y la presentación del distintivo o símbolo de la emisora o programa el diseño y la presentación de todos los accesorios de decoración gráficos para el estudio y los decorados

Interfaz gráfica

La interfaz gráfica de manipulación directa es aquella en la cual a través de acciones físicas los usuarios manipulan los objetos gráficos (son hechos de acuerdo con entidades y experiencias del mundo real. Por ejemplo: metáforas del mundo real) en la pantalla. Estas acciones son ejecutadas comúnmente utilizando los dispositivos de control.

Una buena interacción de manipulación directa da el sentido de control de la aplicación al usuario

Shneiderman [1992] propuso en su terminología los siguientes principios para describir la manipulación directa:

Continua representación de los objetos y acciones de interés.

Acciones físicas o presión de botones etiquetados en lugar de sintaxis muy compleja.

Rápidas y reversibles operaciones que afectan a los objetos de interés son inmediatamente visibles

Comparación de algunos estilos de interfaz.

| | Manipulación Directa | Menú | Llenado de Formas | Lenguaje de Comandos | Lenguaje Natural | Diálogo P/R |
|-----------------------|----------------------|-------|-------------------|----------------------|------------------|-------------|
| Tiempo de aprendizaje | Bajo | Medio | Bajo | Alto | Bajo | Bajo |
| Velocidad de uso | Medio | Medio | Alto | Alto | Medio | Bajo |
| Propenso a errores | Bajo | Bajo | Bajo | Alto | Alto | Bajo |
| Extensibilidad | Bajo | Medio | Medio | Alto | Alto | Alto |
| Tecleo (habilidad) | | | Alto | Alto | Alto | Alto |

Estrategias para resolver el problema de uso de la interfaz

Estrategia de entrenar

Ejemplo: Tomar un curso, leer el manual

Ventajas

El usuario aprende mucho sobre el sistema.
El usuario aprende a manejar el sistema como idealmente se diseñó.

El usuario obtiene la información más completa que pueda haber sobre un sistema.

Desventajas

El usuario tiene que dedicar tiempo sin realizar tareas.
No da experiencia para las situaciones reales.
No crea usuarios expertos, solo novatos informados.

Resumen

No se usa más que en casos muy raros para aplicaciones multimedia o interactivas.

Estrategia de adivinar

Ejemplo: Suponer que un programa usa Ctrl-v para pegar

Ventajas

El usuario sólo tiene que saber lo básico para usar el sistema.

El usuario se dedica directamente a las tareas productivas.

El usuario obtiene la información más completa que pueda haber sobre un sistema.

Desventajas

El usuario no entiende el sistema en su totalidad
El usuario pierde tiempo cuando tiene que realizar cosas nuevas.

Representa límites para el diseñador si se quiere optimizar la experiencia del usuario que usa esta estrategia.

No crea usuarios expertos, y no tiene una manera directa de crearlos.

Resumen

Se usa comúnmente para aplicaciones multimedia o interactivas, pero también es la estrategia que más problemas puede causar en este tipo de aplicaciones cuando "no se usan los elementos del sistema"

Estrategia de aprender al hacer

Estrategia más buscada por su equilibrio entre las dos anteriores

Ventajas

El usuario sólo tiene que saber lo básico para usar el sistema.

El usuario se dedica directamente a las tareas productivas.

El usuario va aprendiendo otras funciones al realizar las tareas más comunes.

Se pretende que el usuario se convierta en experto de una manera progresiva.

Da libertad al diseñador de crear métodos propios.

Desventajas

El usuario no entiende el sistema en su totalidad.

El método de experto y el método del novato no siempre son los mismos.

Requiere congruencia del diseñador con los métodos del sistema.

Es más complejo.

Factores a tener en consideración al momento de desarrollar una interfaz gráfica

Factores humanos

Velocidad de Aprendizaje.- Se pretende que la persona aprenda a usar el sistema lo más pronto posible.

Velocidad de Respuesta.- El tiempo necesario para realizar una operación en el sistema.

Tasa de errores.- Porcentaje de errores que comete el usuario.

Retención.- Cuánto recuerda el usuario sobre el uso del sistema en un período de tiempo.

Satisfacción.- Se refiere a que el usuario esté a gusto con el sistema.

Adecuación

Características Físicas.- Cada persona tiene diferentes características físicas. Hay algunas personas que no les gustan los teclados mientras que a otras sí. Es por eso que hay teclados ergonómicos. Lo mismo sucede con el mouse.

Ambiente.- El lugar donde va a ser usado el sistema. Cada interfaz tiene que adecuarse al lugar.

Visibilidad.- Tomar en cuenta la cantidad de iluminación del lugar. ¿Se refleja el brillo en la pantalla?

Personalidad.- De acuerdo a la edad, nivel socio-económico, etc.

Cultura.- Los japoneses no tienen las mismas pantallas, ventanas, etc. Este factor es importante si el mercado para el sistema es a nivel internacional.

Tipografía en televisión

La tipografía debe ser bien recibida por el espectador por lo tanto se debe tener en cuenta la legibilidad de esta, ya que se puede ver distorsionada por las diferentes resoluciones de pantalla, por la posición del espectador o por el mismo movimiento de la tipografía, es por esta razón que para televisión se ocupan principalmente tipografías grandes, es importante señalar que una tipografía extremadamente grande también puede generar problemas de legibilidad.

El grosor del trazo es otro factor a tener en cuenta a la hora de escoger una tipografía para ser utilizada en televisión, porque si esta tiene un trazo muy fino o es muy condensada puede generar problemas, y tender a mezclarse con el fondo.

Es preferible el uso de tipografías de caja baja en vez de tipografías de caja alta, ya que los diferentes trazos ascendentes y descendentes otorgan más dinamismo y ayudan a la lectura en determinadas situaciones.

El interletrado debe mantenerse controlado, este puede ser utilizado para reforzar el mensaje escrito, pero de la misma manera puede distorsionarlo.

El interlineado, no suele ocuparse demasiado en televisión, pero es un factor a tener en consideración porque puede generar problemas de legibilidad, pero también puede ser un recurso gráfico de gran utilidad.

El contraste es un factor importantísimo a tener en cuenta a la hora de utilizar tipografías en televisión, la diferencia de resolución entre los monitores de computador y las televisiones convencionales puede traer más de un dolor de cabeza al diseñador, es por esto que se suelen utilizar diferentes recursos como el color, contorneado, aureolas, sombras o pantallas.

La distorsión de la tipografía, en el caso de ser utilizada para televisión, genera muchos problemas de legibilidad, así que es preferible dejar este recurso gráfico solo como elemento de transición.

El control de tiempo es vital para una buena legibilidad ya que si el tiempo en que aparece el texto en la pantalla es demasiado lento, la lectura se hará aburrida y se perderá la atención del espectador. En el caso contrario, si el tiempo que el texto aparece en la pantalla es muy corto, el espectador no alcanzará a leerlo.

El cambio de escala de la tipografía es un recurso muy utilizado en televisión ya que este permite destacar parte del texto al que queremos dar más importancia, agregando mas volumen a la presentación y dando efecto de profundidad.

Al recorrido que hace el ojo del espectador al leer una palabra se le llama dirección de lectura, es un elemento que hay que tener muy presente al animar la tipografía, ya que con esto se lograra que el espectador dé una correcta lectura a nuestro texto. Esto mismo es aplicable a la orientación en la cual se pondrá el texto.

Otro recurso que suele ser muy utilizado es la rotación de la tipografía, ya que esto entrega mas dinamismo y expresividad a nuestra presentación haciéndola mas atractiva al espectador. Las rotaciones más comunes utilizadas en televisión son las planas, rotaciones horizontales y verticales.

Como el diseño para televisión utiliza recursos cinematográficos, la tipografía que se utilice tampoco debe estar exenta de estos, es por esto que hay que tener muy clara la secuencia en la que se pensará entregar el mensaje. El tiempo que la tipografía aparece en la pantalla se puede dividir en 3 etapas, la primera es una etapa de entrada, que es el tiempo que se demora en aparecer el texto en la pantalla. Luego viene el periodo de lectura, que se puede definir como el tiempo que permanece la tipografía en la pantalla para que el espectador pueda leerla, y por ultimo la salida que es el periodo en que por medio de una transición el texto sale de la pantalla.

Existen una multitud de recursos gráficos que podemos utilizar para que la lectura sea más atractiva, dinámica, expresiva y fácil de comprender. El hecho de poder animar y dar vida a un texto, nos da la posibilidad de enfatizar ciertas características a las que se hace mención en caso de que sea necesario.

En el caso que un texto siga a una voz en off, este además de tener que seguir el ritmo de lectura de la voz, también debe utilizar recursos gráficos para demostrar la intención y tono de la lectura, como por ejemplo si la voz en off destaca alguna palabra con tono fuerte, como gritando, la tipografía debería ir en mayúsculas, negritas o de algún color que destacara sobre los demás, según sea su intención.

El uso de sonidos para dar más naturalidad a la animación de la tipografía también es un recurso utilizado muchas veces en televisión, por ejemplo si un texto pasa muy rápido por la pantalla, es válido agregar un sonido de avión o automóvil veloz, a esta animación, para reforzar el concepto de velocidad, lo mismo puede pasar si cae la letra desde la parte

Marco Teórico

superior de la pantalla si se utiliza un sonido de golpe al momento que esta se detenga.

Para ayudar a mejorar la composición y el uso de transiciones, es común encontrar elementos como flechas, puntos, guiones, cuadros de texto, etc. El correcto uso de estos elementos gráficos ayudará a que nuestra presentación resulte más expresiva y atractiva.

Formatos de televisión e imagen digital

Durante muchos años los formatos de imagen para televisión se dividieron en 2 tipos el NTSC, el cual fue utilizado principalmente en Japón, Corea, Estados Unidos y gran parte de Sudamérica. Y el sistema PAL el cual fue adoptado por Europa, Brasil y Argentina.

Es importante señalar que Chile actualmente utiliza el sistema NTSC, pero se encuentra en proceso de estudio la adopción de un sistema digital de televisión en alta definición, la cual podría llevar a un shoot down de la señal NTSC en Chile en los próximos 10 a 15 años.

Debido a la necesidad de representar mas adecuadamente los movimientos rápidos se busco la posibilidad de aumentar la reproducción de los 24 cuadros por segundo que da el cine, por lo que la solución consintió en distribuir las líneas en dos campos, de manera que cada campo tuviera la mitad de las líneas de la imagen, un campo tiene las impares y el siguiente las pares, así al sumarlos se obtendría un cuadro completo donde la mitad de ellas

corresponderían a un momento ligeramente más tarde en el tiempo que la otra, esto hizo que se utilicen 60 campos por segundo lo que corresponde a 30 cuadros por segundo en el formato NTSC.

Cabe señalar que este sistema es de menor calidad que el sistema PAL y además debido a su diferencia de cuadros en comparación al cine es más engorroso para realizar el traspaso de cine a NTSC, otro problema de este sistema es que debido al pequeño desfase que hay entre las imágenes el reloj que cronometra este proceso es distinto al que mide el audio, por lo que imagen y sonido deben ser manejadas por separado ya que las frecuencias no son las mismas.

Actualmente existen muchos sistemas digitales tanto para la captura como para la reproducción de videos, si bien estos formatos están disponibles para su uso en computadores personales y reproductores de dvd, hay ciertos formatos que no son reproducibles en televisores análogos convencionales.

El formato Digital Video o DV es un estándar de vídeo de gama doméstica, industrial y broadcast. Se basa en el algoritmo DCT y usa como protocolo de transmisión de datos el IEEE 1394 o Firewire. Generalmente graba en una cinta de 1/4 de pulgada -con tres variantes: Mini, M y L-.

Fue creado en 1996 como un formato digital de vídeo para un entorno industrial, pero su excelente relación calidad-precio provocó que se haya convertido en el formato predominante en el vídeo doméstico, como Mini DV, y que hayan surgido versiones profesionales, DVCAM y DVCPRO. Existe un formato tipo DV50, el Digital-S, basado en este estándar pero que graba en cinta de 1/2". Su popularidad ha provocado incluso que sea base comercial para un formato barato de alta definición.

Los videos educativos

Se entiende por video educativo todo material videográfico que puede ser utilizado en educación

Esta definición encierra también los videos elaborados específicamente con un fin educativo, como también todos aquellos que sin haber sido realizado con el fin específico de educar, sirven de aporte al proceso de enseñanza – aprendizaje

Tipología de los videos educativos

Según su estructura, los vídeos educativos se pueden clasificar en:

- Documentales: muestran de manera ordenada información sobre un tema concreto (por ejemplo un vídeo sobre el Amazonas).
- Narrativos: tienen una trama narrativa a través de la cual se van presentando las informaciones

Marco Teórico

relevantes para los estudiantes (por ejemplo un vídeo histórico que narra la vida de un personaje).

- Lección monoconceptual: son vídeos de muy corta duración que se centran en presentar un concepto (por ejemplo un vídeo sobre cuerpos geométricos)

- Lección temática: son los clásicos vídeos didácticos que van presentando de manera sistemática y con una profundidad adecuada a los destinatarios los distintos apartados de un tema concreto (por ejemplo un vídeo sobre el arte griego)

- Vídeos motivadores: pretenden ante todo impactar, motivar, interesar a los espectadores, aunque para ello tengan que sacrificar la presentación sistemática de los contenidos y un cierto grado de rigor científico (por ejemplo un vídeo que pretende alertar sobre el calentamiento global). Muchas veces tienen una estructura narrativa.

La potencialidad expresiva

Es la capacidad que tiene el medio para transmitir un concepto educativo completo, depende de las características propias de este. Mientras más recursos expresivos, sonoros, visuales y auditivos tenga, mayor potencialidad expresiva poseerá.

Por lo tanto, una imagen fija tendrá menos potencialidad expresiva que una imagen en movimiento con sonido y otros recursos gráficos.

Los videos educativos tienen diferentes niveles de potencialidad expresiva y se pueden clasificar en:

A.-Baja potencialidad

Cuando son una sucesión de imágenes de bajo nivel de estructuración (Cabero, 1989 y De Pablos, 1986) que sirven de apoyo o acompañamiento a la tarea del profesor y no constituyen por sí solos un programa con sentido completo. Es lo que algunos autores (Medrano, 1993) denominan Banco de imágenes. Las imágenes son un recurso más durante la exposición del profesor, quien recurre a ellas como medio de apoyo o de ilustración de los contenidos

que explica. El vídeo no tiene una forma didáctica. Es una sucesión de imágenes ordenadas desde el punto de vista secuencial y limpias de detalles indeseables tales como desenfoces, vibraciones de la cámara, imágenes en vacío, etc. que han sido tomadas en forma rápida y, en muchas ocasiones, con medios domésticos; sin más sonido que el recogido del ambiente.

B.-Media potencialidad

La sucesión de imágenes y sonidos transmite un mensaje completo, pero carece de elementos sintácticos que ayuden a la comprensión de los conceptos y a la retención de la información que el vídeo suministra.

Estos vídeos, los más habituales, necesitan la intervención del profesor en distintos momentos de la sesión y el concurso de materiales complementarios que aclaren distintos aspectos del contenido. Son útiles como programas de refuerzo y verificación del aprendizaje obtenido mediante otras metodologías.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje suponen un refuerzo del profesor en la fase de transmisión de información y del alumno en la fase de verificación del aprendizaje. Puede ser cualquier vídeo, pues no es necesario que presente una determinada estructura narrativa o utilice ciertos elementos expresivos, basta con que aporte información y ésta sea considerada útil por el profesor.

La potencialidad expresiva media es más propia de los vídeos de tipo cognoscitivo, según la terminología empleada por M. Schmidt (1987).

C. -Alta potencialidad.-

Son vídeos elaborados en forma de videolección, donde se plantean unos objetivos de aprendizaje que deben ser logrados una vez que ha concluido el visionado. En esta categoría podemos incluir los vídeos que M. Schmidt (1987) define como Instructivos, es decir, los que presentan un contenido que debe ser dominado por el alumno, y Modelizadores, mediante los cuales al alumno se le propone un modelo de conducta que debe imitar una vez concluido el visionado.

Estos vídeos, por sí solos, son capaces de transmitir un contenido educativo completo. Están especialmente diseñados para facilitar la comprensión y la retención del contenido. Su alto nivel de estructuración les otorga una estructura narrativa sencilla de asimilar y donde cada una de las secuencias o bloques temáticos están debidamente estructurados. Están presentes, además, una serie de elementos sintácticos que ayudan a la transmisión y retención del mensaje. Tales como imágenes construidas a la medida de los conceptos que están explicando (reales o de síntesis), locución que complementa a las imágenes, elementos separadores de bloques y secuencias, indicadores previos o a posteriori que estructuran el contenido y ayudan a la retención, repeticiones intencionadas, ritmo narrativo vivo pero no acelerado, música, efectos de sonido, etc.

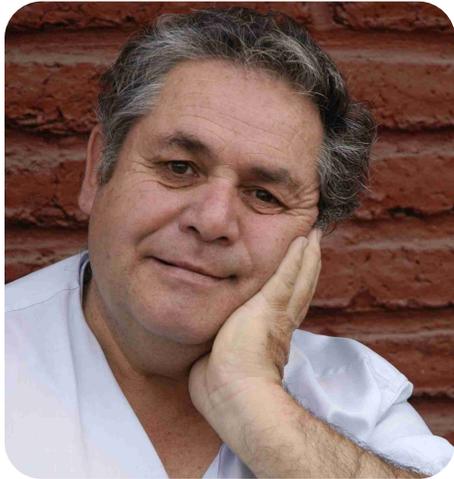
Estos vídeos son los más elaborados tanto desde el punto de vista de los contenidos como desde la realización. De ahí, que para su elaboración sea necesario constituir un equipo multidisciplinar en el que trabajen codo con codo profesores y expertos en comunicación audiovisual.



“Mi vida ha dado un vuelco muy grande. Tengo problemas para vestirme, para hacer las cosas en el hogar, lo que me angustia mucho. También me limita el salir a pasear, por la forma en que camino. No puedo participar con mi familia, porque mi enfermedad me limita demasiado.

Gracias a Dios tengo el apoyo de toda mi familia, eso hace que me deprima un poco menos, porque soy una persona activa y esta enfermedad me ha limitado, pero no por eso dejo de agradecer a Dios por todo lo que me rodea; mis amigos del CETRAM, terapeutas, médicos, a todos infinitas gracias, mil bendiciones a todos, especialmente a mi familia”

Señora Triana, (miembro de CETRAM)



Etapa Proyectual



En este capítulo, se dará a conocer el proyecto a realizar, con todas sus características y definiciones, desde la concepción de la idea, pasando por la pre producción, producción, post producción y difusión.

Luego de compartir mucho tiempo con las personas que participan del proyecto sin fines de lucro CETRAM y escuchar innumerables testimonios como el anteriormente escrito, en el cual todos los pacientes comparten sus miedos frente a la discapacidad paulatina que presenta la enfermedad de Parkinson, y sin duda la importancia que en ella tiene la participación de la familia, es que surge la necesidad de construir este dvd.

Se plantearon diferentes tipos de material de apoyo educativo.

La primera posibilidad fue un manual impreso en el cual se entregarían las instrucciones para la realización de ejercicios y adaptaciones que fueran útiles para el proceso de rehabilitación de los usuarios. Este manual debería ir acompañado de texto e imágenes que facilitarían la comprensión y

Etapa proyectual

realización de lo planteado de manera sencilla por parte del usuario.

El desarrollo del manual resultaba económicamente inviable para una institución como esta, en la cual la mayoría de los usuarios, son de escasos recursos y se atienden de forma gratuita. Lo que lo haría también alcanzable solo para una minoría de usuarios porque la cantidad de ediciones sería limitada. Otro problema que presentaba este tipo de manual era que al ser con imágenes fijas se prestaba para confusiones al momento de plantear ejercicios que implicaban desplazamiento y había la posibilidad que el usuario al no comprender la instrucción dada a través de la lectura, realizara mal el ejercicio.

Debido a esto y a otros problemas que presentaba la realización del manual, es que luego de largas conversaciones con el equipo médico, técnico, terapéutico y usuarios de CETRAM se llega a la conclusión de que el desarrollo de un medio audiovisual satisfaría de manera más óptima las necesidades de los usuarios.

El material constará un DVD realizado por un grupo interdisciplinario de profesionales del área de la salud y el diseño, que abarcara desde información médica y terapéutica hasta datos prácticos para mejorar el estilo de vida de las personas afectadas.

Objetivo general de comunicación

Generar un elemento de comunicación visual que sirva para mejorar la calidad de vida tanto de la familia como de la persona que sufre de trastorno de movimiento (En específico, Enfermedad de Parkinson), pudiendo mantener e incluso aumentar su autonomía personal, disminuyendo el grado de discapacidad

Objetivos específicos de la Propuesta

- Otorgar a la persona que sufre mal de Parkinson, una alternativa de apoyo complementario al tratamiento de rehabilitación que esté realizando
- Otorgar por medio de un producto audiovisual simple, las herramientas necesarias para disminuir la carga del cuidador en el contexto familiar de una persona con trastorno de movimiento.

Etapa proyectual

- Generar un material audiovisual que marque un precedente para otras instituciones que se dedican al manejo de discapacidades, ya que según la investigación realizada, para la investigación de base de memoria (IBM) realizada el año 2006, con el profesor Alejandro Estrada, el mercado cuenta con muy escaso o casi nulo material de este tipo.
- Difundir el material por diversos medios para así abarcar un mayor número de pacientes
- Descongestionar los centros de rehabilitación, al contar con un instructivo que le permitirá al usuario continuar con sus ejercicios en su casa, espaciando así la frecuencia de visitas al centro.
- Disminuir el desgaste físico y económico que significa para el usuario, las constantes visitas al centro de rehabilitación.
- Apoyar a los profesionales de esta área en el trabajo de rehabilitación.

Definición del formato

Los factores que definieron la selección del formato en el cual se desarrollaría el proyecto son:

- Las estadísticas indican que en los últimos 2 años la población que tiene un equipo reproductor de DVD en sus casas ha aumentado en un 750%
- El bajo costo que tiene la reproducción de este tipo de formato.
- Lo sencillo que resulta su comprensión y utilización
- Las facilidades que entrega este formato para retomar la visualización del contenido.

Características del proyecto

Temáticas:

Este DVD consta de 2 grandes temas que son:

Estrategias motoras: son diferentes tipos de ejercicios y movimientos que la persona debe realizar para ayudarlo a movilizarse mejor y disminuir o suplir las limitaciones físicas que causa la enfermedad de Parkinson.

Etapa proyectual

Ayudas técnicas: son instrumentos, elementos o dispositivos especiales que permiten a un individuo ejercer diversas actividades de la vida diaria. Se le llama ayuda técnica a las modificaciones o transformaciones tanto del entorno como de los objetos que el paciente usa diariamente.

Las ayudas técnicas sirven para realizar actividades que producto de la enfermedad el individuo no puede realizar, ejemplo tomar agua de con un vaso.

La idea es que el usuario sea capaz de realizar él mismo, o ayudado por algún familiar, sus propias ayudas técnicas utilizando materiales simples que encuentre en su hogar.

Formato

El formato utilizado es de 4:3 ya que este es el más generalizado en relación a los formatos de pantallas de televisión, utilizando la totalidad de la pantalla para mostrar las imágenes.

La norma utilizada es NTSC ya que es la que actualmente se ocupa en nuestro país y según la proyección tecnológica, esta norma se seguirá utilizando por lo menos por 10 años más.

La restricción de zona que utiliza este DVD es Zona 0, para asegurarnos que pueda ser utilizado en cualquier reproductor de DVD sin problemas



Formato 4:3



Formato 16:9

Equipamiento para la producción

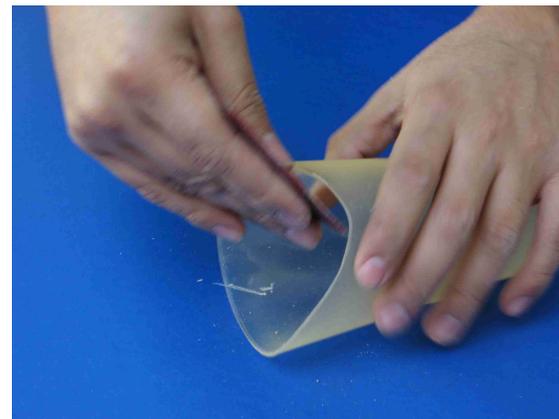
Para la filmación de este DVD se utilizó una cámara Sony DV que tiene la particularidad de grabar la imagen de manera analógica y digital lo que la hace muy práctica para el almacenaje de video y rápido traspaso a un medio de edición digital a muy bajo costo.

Para la iluminación se utilizaron 4 focos alógenos de 500 W con difusor de luz para que no generen sombras duras que puedan interferir o ensuciar la imagen.



Ambientación

Se utilizó un fondo de color azul. Se eligió este color porque ofrecía un buen contraste entre las figuras los objetos y el fondo. Además el color azul transmite relajación y está acorde al código cromático utilizado en este DVD.



Código Cromático

La paleta de colores utilizada para este DVD tiene directa relación con los colores corporativos de CETRAM, los cuales aparecen siempre en todo los materiales educativos que desarrollan.

Las tonalidades debieron ser variadas en cierto porcentaje para no generar vibración en la pantalla.

Estos colores fueron utilizados tanto en la realización del logo como los menús, rafagas, introducciones, etc.



Tipografía

La tipografía usada es ModaerneHeavy, responde a las necesidades tanto del sistema en el cual se reproducen, como a las necesidades del usuario de este DVD, es por esto que se utilizó una tipografía bold, que tiene líneas simples y bien definidas, lo que hace más fácil su lectura ya que por su tamaño es fácil de percibir y además se evita de esta manera la vibración y pérdida de legibilidad que implica el formato televisivo.

La utilización de la tipografía principalmente en caja baja hace también más fácil su lectura y da dinamismo a la imagen

ModaerneHeavy

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
XYZ 1234567890**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Composición

La composición utilizada en la gráfica de este DVD está formada por líneas rectas que refuerzan el mensaje de estabilidad y persistencia. El menú cuenta con una pequeña cantidad de links para facilitar al usuario la navegación entre ellos, evitando que se pierda dentro del contenido del DVD



Logotipo

El logotipo de Autonomía Personal está compuesto por el dibujo de una persona con los brazos y piernas estiradas inclinado hacia la derecha en actitud de acción, esto hace referencia al dinamismo que se quiere entregar, el cuerpo de esta persona esta formado por una estrella de cuatro puntas, lo que representa la esperanza y simboliza una guía ya que es similar a la estrella utilizada en los mapas para señalar el norte. Esta imagen es de color naranja para representar la energía.

Sobre esta imagen se puede ver el texto Autonomía Personal escrito con tipografía Moderna Heavy en color blanco para contrastar con el naranja de la persona y el azul del fondo

En ciertas situaciones puede ir acompañado de una franja blanca que pase debajo del texto Autonomía Personal, con la frase "Para personas con trastornos de movimiento". De esta manera se abre la posibilidad de que este material pueda ser utilizado por todo tipo de persona que tenga algún tipo de trastorno de movimiento



Menú

El menú de este DVD cuenta de 4 secciones, la primera es un pequeño video donde se presenta la funcionalidad de este por medio del control remoto, aquí se utiliza la imagen de un control remoto tipo, donde se muestra la ubicación de los botones y la funcionalidad de cada uno.

Este video se reproduce automáticamente antes de llegar al menú principal, para que el usuario quede enterado del funcionamiento del sistema antes de su reproducción en caso de que no supiera manejarlo.

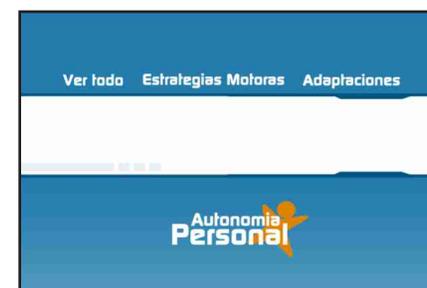
La segunda parte es el menú principal, este menú cuenta con 3 botones de navegación los que permitirán al usuario acceder a las diferentes secciones de este DVD o permitirán ver de una sola vez el contenido total del disco

La tercera y cuarta parte son los seleccionadores de capítulos para cada sección del DVD.

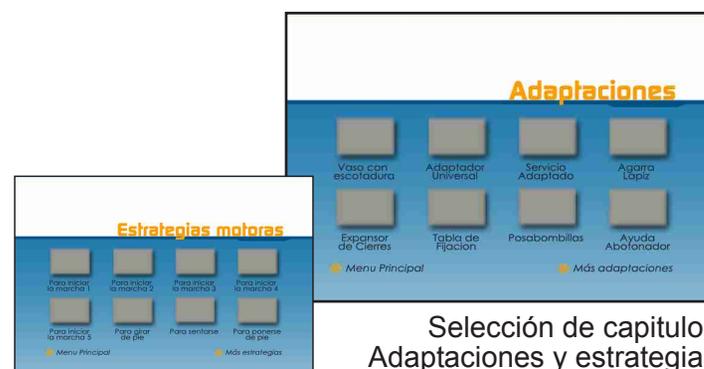
Etapa proyectual



Video instructivo de uso



Menú principal



Selección de capítulos Adaptaciones y estrategias

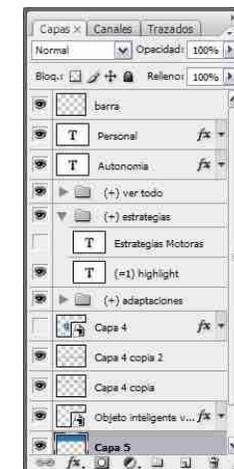
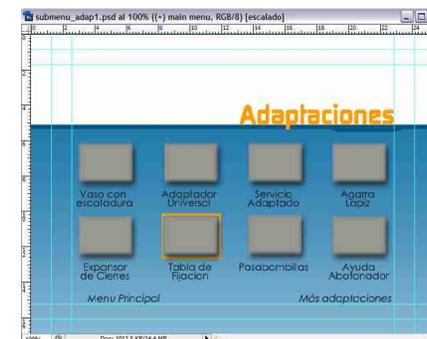
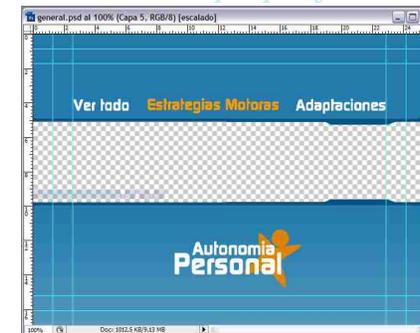
Composición del menú

El menú está formado principalmente por líneas rectas, las cuales representan estabilidad y seriedad, los botones cambian de color para que el usuario sepa sobre cuál está posicionado, contando además de un marcador para hacer más clara la selección. El menú principal está dividido por una franja de video que separa el nombre del DVD de los botones de navegación, dando dinamismo al menú.

Al momento de escoger alguna opción de selección de capítulos, se verá una transición entre las pantallas de control, otorgando así continuidad a la navegación dentro del menú.

El funcionamiento del menú se logra otorgándole comportamientos a las capas directamente desde Photoshop, los cuales son reconocidos por Encore a la hora de realizar el armado del DVD.

Etapa proyectual



Introducciones

En este DVD podemos encontrar tres tipos de introducciones, las de estrategias motoras, de presentación de adaptación de la vida diaria y de presentación de materiales a utilizar.

Se utilizara una captura de estas pantallas como botones para los diferentes menús del DVD.

El menú de estrategias motoras, presenta la silueta de una persona realizando el ejercicio que se presentará a continuación, esta silueta se repite en distintas posiciones y diferentes niveles de opacidad haciendo referencia al movimiento completo del ejercicio a realizar, esto le dará una idea al usuario de lo que encontrará en dicho capítulo, facilitando así la selección de este en el menú. El personaje principal se encuentra en color naranja haciéndolo destacar del resto de la pantalla que esta principalmente compuesta por tonalidades azules, haciendo referencia al logo de autonomía personal. El personaje secundario o ayudante aparece en azul para no quitar protagonismo al personaje principal.



La pantalla presentación de adaptaciones de la vida diaria se divide en 2 partes, en la parte izquierda se muestra la adaptación ya terminada. En la parte derecha sobre un fondo azul aparecen en texto blanco, siguiendo la locución, las características de la adaptación que se está presentando, dejando informado así al usuario de que tipo de adaptación se trata y de sus beneficios.

La presentación de materiales necesarios para construir las adaptaciones de la vida diaria tiene características similares al menú principal donde en la barra de video se presentarán los distintos materiales necesarios para la construcción dichas adaptaciones, estos se dividen en tres partes que cambian aleatoriamente para dar continuidad a la presentación

Etapa proyectual



Audio

El audio es un elemento de vital importancia dentro de la producción audiovisual, esta debe responder a las características del proyecto

- Locución: para la locución se utiliza una voz de hombre en tono coloquial, para generar empatía con el usuario, haciéndolo sentir más cercano, evitando el rechazo que generaría una voz más grave y profunda.

- Música: la música es de carácter juvenil, para darle cierto grado de dinamismo y de esta manera apoyar el mensaje de actividad y optimismo que debe tener la persona que usa este DVD. Entrega alegría y entusiasmo



Espectro Producciones
(Grabación y Masterización)



Diego Luna (locución)

Guión de locución

Bienvenido a este dvd educativo para pacientes de parkinson, aquí podrá encontrar información para la realización de ejercicios y también para la creación de adaptaciones para el uso cotidiano. Podrá seleccionar estos contenidos por medio de su control remoto usando los botones de navegación. Para desplazarse por los diferentes ítems del menú utilice estos botones para subir, bajar, y moverse hacia los lados, una vez seleccionado el capítulo que quiera revisar presione el botón enter o entrar.

Para volver a este menú solo tiene que presionar el botón menú en su control remoto

Ahora puede disfrutar de todas las características de este dvd

Autonomía personal es sentirse capaz. Es saberse reconocido por las personas que nos rodean y poder aportar desde nuestras potencialidades Frente a la presencia de una enfermedad podemos ver dificultada nuestra participación en actividades cotidianas. Esto puede desmoralizarnos, incluso terminar aislados en nuestro propio hogar

A continuación presentamos una serie de alternativas para mejorar nuestra independencia en las actividades de la vida diaria.

Estrategias motoras

En esta sección mostraremos una serie de ideas para ayudarle a movilizarse mejor, es importante que las practique con sus familiares y las recuerde cuando presente alguna dificultad.

Estrategia 1

Existe un problema frecuente en las personas con trastornos de movimiento cuando comienzan a caminar. A veces, se quedan los pies como pegados o congelados en el suelo o se pierde el equilibrio. Estos son movimientos que lo ayudaran a iniciar la marcha con mayor facilidad

Deje que los brazos cuelguen a ambos lados. Mueva la cadera hacia el lado y lleve suavemente el peso corporal a la pierna derecha sin levantar

ningún pie del suelo. Cuando se logre esto, mantenga el equilibrio en esa posición y separe la pierna izquierda a una distancia de 20 centímetros de la derecha, manteniendo esta posición.

Ahora, sin levantar los pies del suelo, balancee la cadera hacia una pierna sintiendo como el peso del cuerpo se traslada hacia la otra pierna, y así repita hasta lograr un leve balanceo de lado a lado. Realice esta estrategia alrededor de 30 a 60 segundos o hasta que sienta que cada vez cuesta menos balancearse de lado a lado.

Si no puede comenzar en forma independiente a hacer estos movimientos, se requiere la ayuda de otra persona, quien debe seguir las mismas instrucciones, pero movilizándolo a la persona suavemente desde las caderas.

Otra forma de hacerlo es tomados frente a frente, como si estuvieran bailando, ayudando a la persona a balancearse de lado a lado, el pie que no carga el peso debe levantarse levemente del suelo.

Estrategia 2

Estando de pie y con los pies separados a 20 centímetros aproximadamente, deje colgar los brazos a cada lado del cuerpo.

Doble suavemente las rodillas, como bajando el cuerpo hacia el suelo, al mismo tiempo que las dos manos se llevan a la cadera izquierda, el tronco se gira hacia este mismo lado acompañando las manos. Enseguida estire las caderas y rodillas subiendo el cuerpo, mientras al mismo tiempo los brazos van hacia delante y al frente del cuerpo.

Finalmente doble nuevamente las rodillas, mientras los brazos cruzan hacia el lado izquierdo para que las dos manos puedan ahora tocar la cadera derecha, girando el tronco hacia este lado.

Una vez logrado esto, debe repetirse suave y rítmicamente 5 a 10 veces por lado.

Estrategia 3

Este ejercicio debe ser realizado con la ayuda de otra persona

En posición de pie, tome las manos de la persona

que tiene problemas para caminar, ayudándola a equilibrarse en una pierna, mientras la otra se levanta del suelo llevando la rodilla hacia arriba.

Baje la pierna y repetir alternando con cada pierna 10 a 20 veces

Después ayude a la persona simulando que marcha, pero sin avanzar. Una vez logrado esto puede avanzar hacia delante, pero siempre tomado de quien le ayuda.

En caso de no tener a alguien que le ayude, puede usar como alternativa el apoyo de algún mueble firme y hacer como que marcha en el lugar.

Estrategia 4

Este ejercicio debe ser realizado con la ayuda de otra persona

Tomar de las manos a la persona con dificultad para caminar y ayúdelo a bajar el cuerpo doblando levemente las rodillas, y luego estirar las rodillas y volver a quedar con el cuerpo recto, una vez logrado

esto, repetir la acción 10 veces

Estrategia 5

Estando de pie, apoye el peso en la pierna derecha y mueva la pierna izquierda hacia delante, al mismo tiempo mueva el brazo derecho hacia delante y el izquierdo retrocede, sin olvidar ubicar los pies separados a 20 centímetros.

Termine esta acción adelante doblando levemente las rodillas.

Luego trasladar el peso del cuerpo a la pierna derecha y retroceder la izquierda, al mismo tiempo el brazo derecho va atrás y el izquierdo adelante. Repetir esta acción 10 veces solo moviendo la pierna izquierda adelante y atrás, descansar y asegurar el equilibrio. Luego hacer lo mismo con la otra pierna. Si la tiene dificultad para hacerlo solo puede pedir a alguien que lo guíe tomándolo de una mano.

Estrategia 6.

En posición de pie con las piernas separadas levemente, lleve la pierna derecha adelante. Sin mover los pies, balancear el cuerpo hacia delante.

Acompañe la acción doblando levemente las rodillas, mientras ambos brazos van en la misma dirección y arriba..

Luego, sin mover los pies, lleve el cuerpo y los brazos hacia atrás; aquí las rodillas se estiran levemente. Repita la acción adelante y atrás acompañado la acción con un balanceo rítmico

Alternar esta estrategia 3 a 5 veces con cada extremidad inferior al frente.

Usar el “vuelito” cuando se va hacia delante y a la cuenta de cinco dar el paso adelante y caminarlo mas normal posible. No olvide acompañar la marcha moviendo los brazos.

Estrategia para caminar de lado

Estando de pie, separe las piernas, luego lleve el peso a la pierna derecha

Separe las piernas hacia el lado unos 20 a 30 centímetros.

Lleve el peso a la pierna izquierda y levantar la pierna izquierda acercándola a 10 centímetros de la derecha

Etapa proyectual

Al momento de avanzar hacia el lado una pierna, abrir los brazos y cuando se juntan las piernas los brazos se cruzan por delante de su cuerpo. Esto facilita el desplazamiento más armónico.

Estrategia para mejorar el equilibrio

Este ejercicio debe realizarse con la ayuda de otra persona.

Estimule el equilibrio empujando suave y lentamente el cuerpo de la persona que presenta la dificultad hacia atrás y hacia delante, cuidando de que no sea muy brusco y sienta temor de caerse, así podrá ser capaz de reaccionar y recuperar el equilibrio. Asegúrese de que la persona sienta en todo momento que sus manos estarán siempre allí para ayudarla si se desestabiliza demasiado.

Si no puede contar con la ayuda de otra persona, puede ayudarse con una muralla.

Estrategia para girar en posición de pie.

Si esta caminando y quiere doblar o devolverse, debe seguir los siguientes pasos.

Primero deténgase completamente.
Mantenga la separación entre cada pie de 20 a 30 centímetros

Asegúrese de estar bien equilibrado y concéntrese recordando que el cuerpo es más lento para responder a las necesidades cuando se tiene trastorno de movimiento

Lleve el peso corporal a la pierna izquierda, la otra debe levantarla lo suficiente para dar un paso al frente

Balancéese suavemente de lado a lado y ubique ambos pies en forma paralela uno de otro
Traslade el peso a la pierna derecha y de un paso corto hacia atrás con la pierna izquierda
Mientras se balancea, ubique nuevamente en forma paralela los pies y continúe así hasta lograr girar el cuerpo completamente.

Estrategia para sentarse
Acérquese al asiento de frente o caminando en forma lateral

Etapa proyectual

Gire utilizando la estrategia para girar de pie estudiada anteriormente.

Una vez ubicado frente al asiento y dándole la espalda, sienta con la parte posterior de su pierna el borde de la silla y con esta referencia proceda a sentarse.

Estrategia para pararse de un asiento

Apóyese con sus manos en el asiento e intente levantar el cuerpo de modo que ese pueda correr hasta el borde anterior de la silla

Una vez allí, separe las piernas 25 a 30 centímetros.
Lleve los pies hacia la silla, estos deben quedar mas atrás de las rodillas

Dese impulso hacia delante y arriba, con las manos apoyadas en el asiento

Continúe inclinado hacia delante y arriba, e inmediatamente comience a levantarse de la silla.
A medida que se para, enderece su cuerpo hasta quedar completamente de pie

Al quedar de pie asegúrese tener un adecuado equilibrio antes de empezar a caminar.

Este ejercicio puede ser realizado con la ayuda de otra persona, para ello siga las siguientes indicaciones Ubíquese frente a la persona que presenta la dificultad, con una pierna adelante y la otra atrás, esta posición es más segura y firme para levantar a la persona de su asiento

Pida a la persona que lo tome de su cuerpo por debajo de las axilas

Lleve a la persona al borde de la silla

Encierre con sus brazos los de la persona que presenta la dificultad. Recuerde que esta debe tener sus manos bajo sus axilas

Antes de parar a la persona, balancéelo hacia delante y atrás, así será más fácil; luego incline el tronco hacia delante y levante a la persona

Estrategias para controlar movimientos involuntarios de brazos, manos y cuello al estar sentado en reuniones sociales.

Apoye las manos en los bordes del asiento, con los brazos extendidos

Etapa proyectual

Cargue firme pero disimuladamente el peso en el asiento 5 a 10 veces, como si se apoyara para descansar sobre sus brazos y manos, luego descansar y ubicar sus brazos y manos donde se sienta más cómodo, puede usar la modalidad de colocar sus manos debajo de sus piernas.

Para controlar los movimientos de la cabeza y cuello, eleve los dos hombros como enterrando la cabeza en ellos

Mantenga esta posición 10 a 30 segundos. Se puede disimular como que si se estuviera estirando y relajando la columna.

Estrategia para mejorar la gesticulación Tome el labio superior entre el dedo pulgar y el dedo índice y medio, apriete suavemente, tire hacia delante y luego suelte. Repita 5 a 10 veces y realice lo mismo con el labio inferior

Ahora, frente a un espejo realice los siguientes ejercicios

Haga un gesto de sonrisa amplia, apriete la musculatura y suelte

Haga el gesto de tirar un beso, mantenga esa posición unos segundos y suelte

Abra la boca lo mas grande que pueda y luego ciérrela Gesticule haciendo una mueca con un lado de la cara y luego con el otro lado

Gesticule cerrando y llevando los labios hacia adentro, luego suelte y sople.

Si puede contar con la ayuda de otra persona puede seguir los siguientes ejercicios

La persona que presenta la dificultad debe sentarse en una silla y la persona que ayuda se ubica detrás

Ponga las manos sobre las mejillas de la persona que presenta la dificultad presionando suavemente Mueva las manos en circulo, sintiendo que no se roza la piel, sino que lo que se mueve son los músculos de la cara

Etapa proyectual

Con ambas manos, presione suave pero firme la musculatura de la cara y lleve hacia delante los tejidos hasta que la boca quede como si fuera a tirar un beso, mantenga esa posición un par de segundos y luego suelte

Ayudas técnicas

En esta sección queremos mostrarle que el usar ciertos utensilios o modificar el ambiente en el cual usted vive puede facilitar o ayudarlo a que se desempeñe de mejor manera.

Facilitador de postura

El facilitador de postura es una escalera que le permite tomarse u salir mas fácilmente de la cama, cambiar de posiciones y girar.

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

4 trozos de madera circular de 30 o 40 centímetros cada uno

SERRUCHO

LÁPIZ MINA

HUINCHA

1 cordel de 3 metros aproximadamente

Broca y taladro

Paso 1. Tome la madera circular y mida 30 a 40 centímetros aproximadamente, calcule empuñando ambas manos sobre la madera y 5 centímetros más.

Paso 2. Utilizando un serrucho, corte cuatro trozos de madera del mismo largo.

Paso 3 tome uno de los trozos de madera ya cortados. Usando un lápiz, marque en ambos extremos del palito el lugar donde usted hará las perforaciones para pasar el cordel a 1 cm. de cada extremo del palito. Repita este paso en los otros 3 trozos

Paso 4 usando la broca, haga una perforación en cada extremo. El orificio que usted haga debe ser suficientemente grande como para que pase el cordel. Repita este paso con los otros 3 trozos

Paso 5 con los 4 trozos de madera ya perforados, tome el cordel y dóblelo por la mitad. Haga un nudo a un extremo del cordel ya doblado.

Paso 6 al anudar el cordel justo en la mitad notará que han quedado dos cuerdas unidas por un gran

Etapa proyectual

nudo, haga un nudo pequeño en los extremos superiores de cada una de las cuerdas. Comience a pasar los extremos de las cuerdas por los orificios de un trozo de madera.

Paso 7 después que los extremos hayan pasado realice otro nudo en ambas cuerdas dejando los palitos atrapados entre 2 nudos, uno arriba y otro abajo, haga lo mismo con los otros 3 trozos de madera, armando una escalera

Paso 8 una vez terminado nuestro facilitador de postura fíjelo en la marquesa de su cama y ya esta listo para ser usado.

Adaptador Universal

En el adaptador universal se pueden insertar diversos utensilios de la vida diaria como tenedores, cepillos de dientes, peinetas, etc. Permitiendo tomarlos más fácilmente

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Tijeras

Corta cartón

Neopren u otro adhesivo de contacto

Goma de manilla de bicicleta
Esponja cilíndrica.

Paso 1 tome la esponja cilíndrica y márquela al mismo largo que tiene la goma de manilla de bicicleta, luego de esto corte la esponja cilíndrica justo donde hizo la marca.

Paso 2 tome la esponja cilíndrica y realice un corte en toda su longitud. Asegúrese que este corte no sea tan profundo como para que la esponja se corte por la mitad.

Paso 3 ponga un poco de pegamento en la esponja cilíndrica por el lado que no fue cortado e introdúzcala en la manilla de bicicleta

Con esto nuestro adaptador esta listo y puede introducir diferentes utensilios que utilice en su vida diaria

Servicio adaptado

El servicio adaptado es un tenedor o cuchara modificado de manera curva, lo que facilita la actividad de alimentación

Etapa proyectual

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Tenedor o cuchara

Alicate

Regla o hinchable de medir

Lápiz

Paso 1 tome el servicio y márquelo a una distancia de 5 centímetros

Paso 2 tome el alicate y póngalo donde hizo la marca del paso uno

Paso 3 doble el servicio utilizando el alicate, generando un ángulo de 90°

Paso 4 para facilitar el uso del servicio puede ponerlo en el adaptador universal

Agarra lápiz

Esta es una ayuda que facilita el agarre del lápiz y mejora la actividad de escritura

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Esfera de plumavit

Lápiz

Paso 1 tome la esfera de plumavit y haga una marca

Paso 2 utilizando el mismo lápiz haga un orificio que atraviese completamente la esfera de plumavit

Paso 3 la esfera aumenta la superficie de agarre; esto le ayuda a sostener mejor el lápiz, ahora nuestro agarra lápiz esta terminado y listo para usarse.

Expansor de cierres

Este utensilio ayuda a la persona a subir y bajar los cierres de su ropa, facilitando la actividad de vestuario

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.
Argollas, pueden conseguirse en un llavero que no utilice

Clips de metal

Cordón de zapatos

Paso 1 tome la argolla, separe levemente los alambres y enganche un clip

Paso 2 enganche el clip en el orificio de un cierre, ahora el expansor de cierres esta listo para ser usado

Paso 3 otra manera de facilitar el subir y bajar cierres

Etapa proyectual

es agregándole a la argolla un cordón, para esto debe cortar un pequeño trozo de cordel o cordón

Paso 4 pase el cordón por un clip y haga un pequeño nudo

Paso 5 por el otro extremo del clip enganche la argolla de llavero, ahora enganche la argolla al cierre de su prenda de vestir

Vaso con escotadura

Este vaso al ser adaptado, evita la hiperextensión de cuello y facilita la actividad de beber. Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Vaso de plástico

Tijeras

Lápiz

Lijadora eléctrica o papel de lija

Paso1 marque en el vaso plástico un sacado en forma de U. la idea es dejar un espacio para la nariz.

Paso 2 corte con la tijera el sacado que marco anteriormente

Paso3 después de cortar, proceda a lijar. Asegúrese que el borde cortado quede lo mas suave posible.

Paso 4 ahora el vaso escotado esta terminado y listo para usarse.

Tabla de fijación para cocinar

Esta tabla ayuda fijando o manteniendo en el lugar diversos productos. Facilita el pelar, cortar o sostener, por ejemplo papas, tomates u otros, facilitando la actividad de cocinar

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Trozo de madera

Clavos

Martillo

Junquillos

Papel de lija o lijadora eléctrica

Paso 1 tome un trozo de tabla aproximadamente de unos 60 x 80 centímetros y líjela hasta dejarla apta para ser usada en la cocina.

Paso 2 haga 2 marcas en la tabla con unos 5 centímetros de separación entre ellas

Paso 3 ponga un clavo en cada una de las marcas que hizo. Los clavos deben atravesar completamente la tabla

Etapa proyectual

Paso 4 lije las puntas de los clavos, intentando redondearlos.

Paso 5 ponga los junquillos en los bordes de la tabla.

Ahora nuestra tabla esta lista. Puede mantener los productos fijos ensartándolos en clavos.

Posabombilla

El posa bombilla mantiene una bombilla plástica posicionada, prescindiendo de las manos. Esto facilita la actividad de beber en un vaso o taza

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Trozo de plástico

Regla

Tijera o corta cartón

Taza con agua caliente

Broca

Bombilla plástica

Lápiz

Paso 1 usando el corta cartón y la regla, marque un trozo de plástico aproximadamente del grosor de un dedo y luego córtelo con una tijera.

Etapa proyectual

Paso 2 marque 3 o 4 orificios en el plástico. Realice las perforaciones usando una broca. Y asegúrese que los orificios sean lo suficientemente grandes como para que quepa una bombilla

Paso 3 al tener listas las perforaciones introduzca los bordes de plástico en una taza con agua muy caliente
Paso 4 deforme un extremo del plástico haciendo que estos encajen en los bordes de una taza
Paso 5 ponga el posabombilla en una taza e introduzca una bombilla en uno de los orificios, ahora esta listo para ser usado.

Ayuda abotonador

Este utensilio ayuda al abotonado y desabotonado. Facilita el abrochar y desabrochar por ejemplo, los botones de las camisas, favoreciendo la actividad del vestuario.

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Alicate

Trozo de madera circular

Regla o huincha

Martillo

Serrucho

20 centímetros de alambre

Lápiz

Clavo

Paso1 tome el trozo de madera circular y marque una distancia de 10 centímetros aproximadamente.

Paso 2 usando un serrucho, corte la madera circular a la distancia que marcó anteriormente

Paso 3 tome el trozo de madera ya cortado y perfore el centro de la madera usando un clavo, y un martillo.

Paso 4 tome el alambre y haga el primer dobléz justo en la mitad de la longitud total del alambre

Paso 5 doble el alambre hasta alcanzar la forma que se muestra en las imágenes

Paso 6 cuando ya haya logrado la forma esperada en el alambre, introdúzcalo en el trozo de madera perforado. Ahora el ayuda abotonador esta terminado

Paso 7 para utilizarlo pasa el abotonador por el ojal,

luego con la punta del abotonador enganche el botón y luego tire introduciendo el botón dentro del ojal

Alzador de pierna

Esta ayuda facilita la movilización de una pierna cuando esta se encuentra rigida o con los tangos de movimientos disminuidos

Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales.

Tijeras

Neopren u otro adhesivo de contacto

Goma de manilla de bicicleta

Correa

Paso 1 corte aproximadamente 1 metro de correa

Paso 2 una ambos extremos de la correa. En uno de los extremos ponga pegamento y una. El cocer los extremos puede ser de gran utilidad para dar firmeza

Paso 3 ahora usted tiene una circunferencia de aproximadamente 20 centímetros

Etapa proyectual

Paso 4 agregue una manilla de bicicleta para facilitar el agarre de la correa.

Paso 5 ahora su alzador de pierna esta listo para usarse

Ráfagas

Las ráfagas son piezas gráficas, que tienen una duración determinada y que sirven para presentar créditos o textos informativos durante la reproducción de un video.

Para este proyecto las ráfagas están compuestas por el logo de Autonomía Personal y el cuadro de texto donde aparecerán los textos informativos.

La secuencia empieza con la aparición del logo por medio de un fade-in al lado izquierdo inferior de la pantalla, luego desde el logo comienza a extenderse una franja azul, que luego de alcanzar su largo total al otro extremo de la pantalla, comienza a ensancharse hasta tener el grosor necesario para la aparición del texto, dentro de esta franja se puede apreciar el texto "Autonomia Personal" pasando de un lado al otro en distintos tamaños y grados de opacidad, dando mayor dinamismo a la ráfaga, luego de unos segundos, los necesarios para leer el texto informativo, la secuencia se repite en forma inversa para desaparecer totalmente.

Es importante señalar que esta ráfaga esta formada con un canal alfa que permite que tenga cierto grado de transparencia, permitiendo que no bloquee la visualización del video en caso que está quede sobre algun elemento en pantalla



Storyboard

Antes de comenzar con el proyecto, se realizó un storyboard donde se representan de manera simple los encuadres que se utilizarán en el proceso de filmación, identificando ciertos detalles que se deberán tener en consideración para el rodaje

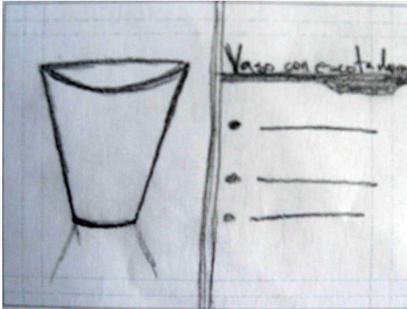
El uso del storyboard tiene como finalidad también el servir de guía para las personas que aparecerán en pantalla, teniendo una noción de lo que se espera obtener

Este storyboard también es de gran utilidad para tener una noción de la continuidad final del video a realizar.

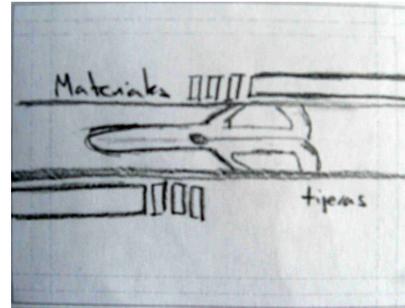
El storyboard también contiene indicaciones para la edición del video, como por ejemplo la locución, efectos y textos que aparecerán en pantalla según la imagen que se esté mostrando. Para identificarlos se utilizan ciertos elementos diferenciadores, como por ejemplo: la locución se encuentra en texto normal, los textos que aparecen en pantalla se encuentran

en negritas y entre comillas, los efectos de video están señalados con un asterisco y las indicaciones de acción están entre paréntesis.

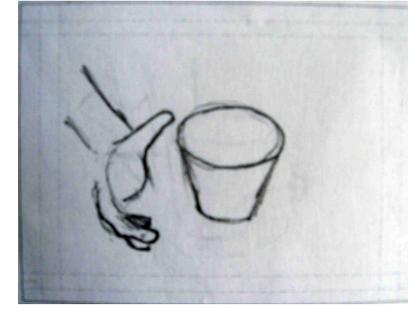
Etapa proyectual



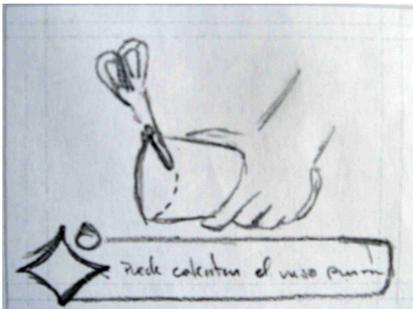
Vaso con escotadura
Este vaso al ser adaptado," evita la hiperextensión de cuello y facilita la actividad de beber."



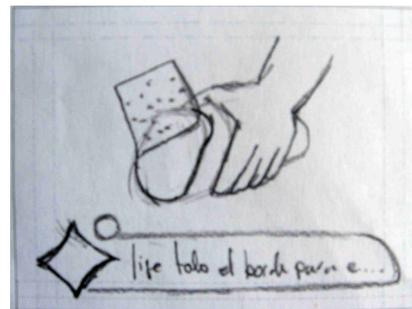
Para esto vamos a necesitar los siguientes materiales...



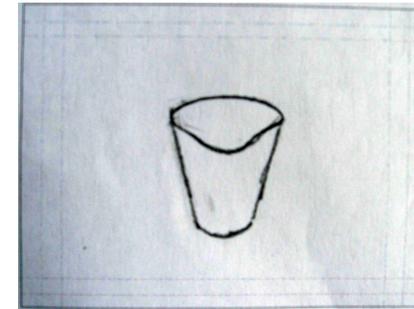
marque en el vaso plástico un sacado en forma de U...



corte con la tijera el sacado que marcó anteriormente...
"Puede calentar el vaso para ablandar el plástico"



después de cortar, proceda a lijar...
"Lije todo el borde para evitar lesiones"



ahora el vaso escotado esta terminado y listo para usarse.
*fade out

Etapa proyectual

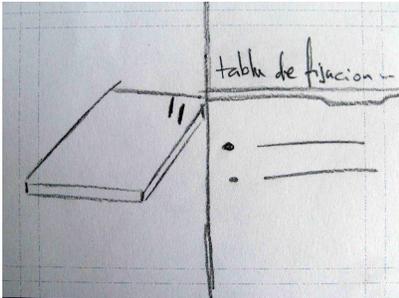
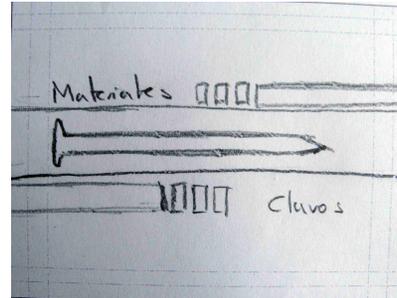
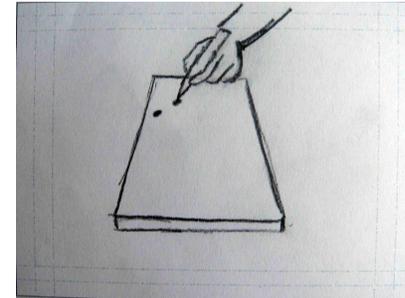


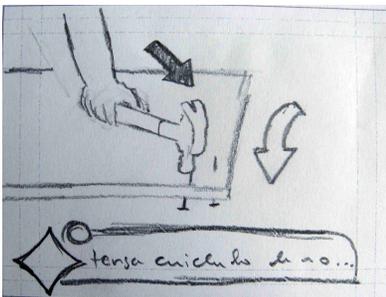
Tabla de fijación para cocinar
Esta tabla ayuda fijando...
"Fija o mantiene en el lugar
diversos productos.
Facilita la actividad de
cocinar"



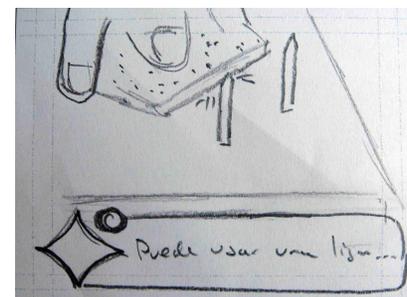
Para esto vamos a necesitar los
siguientes materiales...



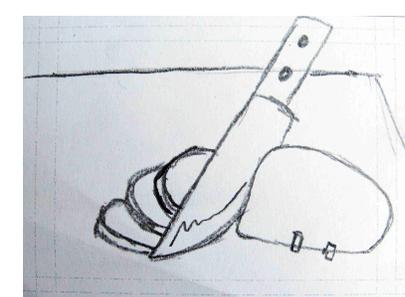
Haga 2 marcas en la tabla con
unos 5 centímetros de
separación entre ellas...



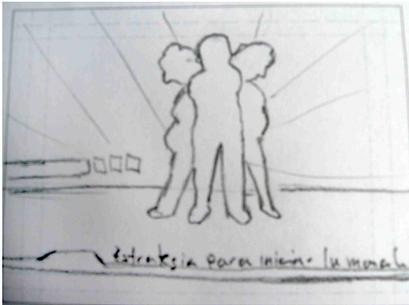
Los clavos deben atravesar
completamente la tabla...
"Tenga cuidado de no
doblar los clavos"



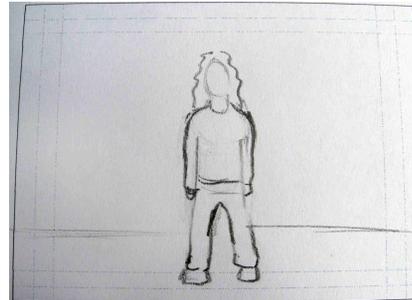
Las puntas de los clavos,
intentando redondearlos...
"Puede usar una lijadora
electrica"



Ahora nuestra tabla esta lista.
Puede mantener los productos
fijos ensartándolos en clavos.



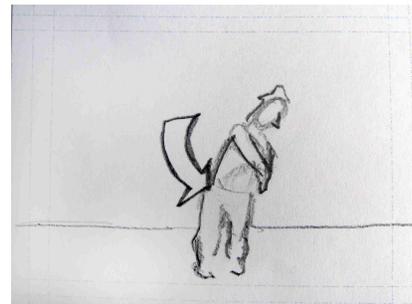
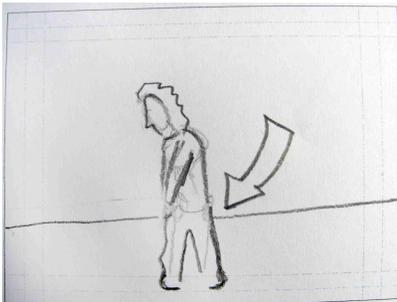
Estrategia para iniciar la marcha



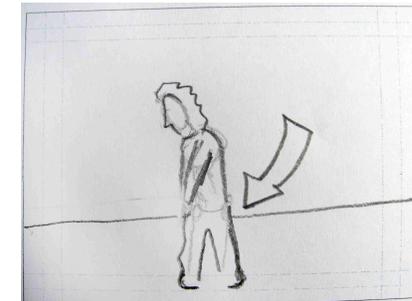
Estando de pie y con los pies separados a 20 centímetros aproximadamente, deje colgar los brazos a cada lado del cuerpo.



(Seguir movimientos al ritmo de las instrucciones)

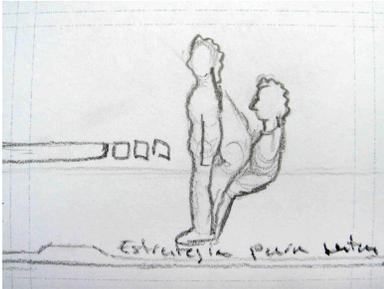


(Terminada la instrucción continuar movimientos a ritmo normal)
"Recuerde siempre mantener la espalda recta"

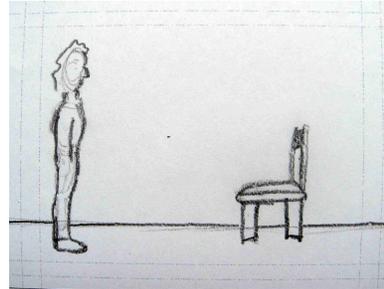


(después de 3 repeticiones detenerse y quedar de frente)
*fade out

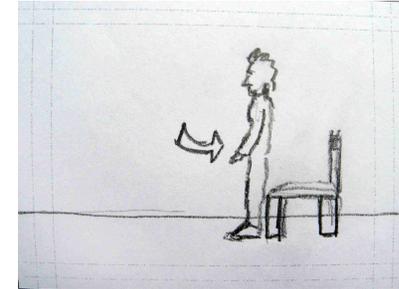
Etapa proyectual



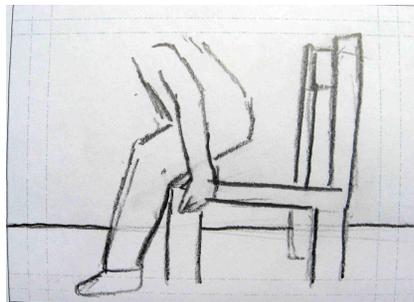
Estrategia para sentarse



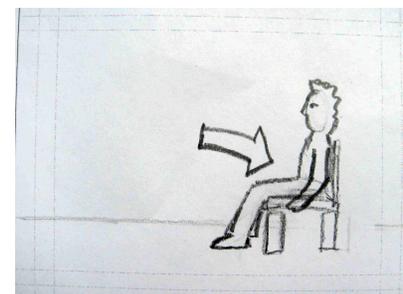
Acérquese al asiento de frente o caminando en forma lateral (Realizar movimientos siguiendo locución)



Una vez ubicado frente al asiento y dándole la espalda...
*fade out

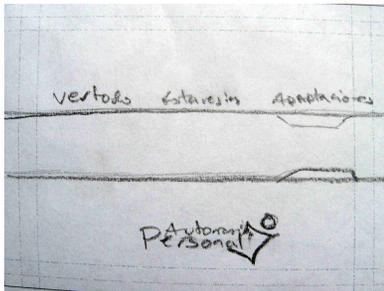


*fade in
...sienta con la parte posterior de su pierna el borde de la silla y con esta referencia proceda a sentarse.
*fade out

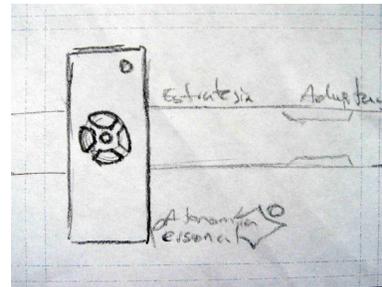


*fade in
"recuede apoyar las manos en la silla para tener mayor seguridad".
*fade out

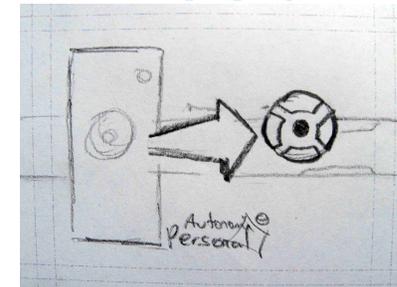
Etapa proyectual



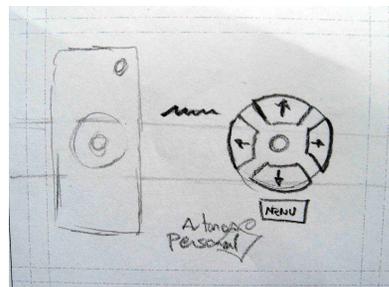
Bienvenido a este dvd educativo para pacientes de parkinson, aquí podrá encontrar información...
(se oscurece el menú)



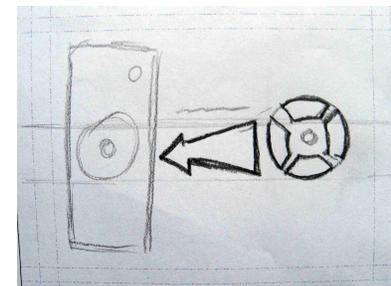
Podrá seleccionar estos contenidos por medio de su control remoto...
*fade in control remoto



...usando los botones de navegación.
(zoom de botones de navegación y desenfoco de control remoto)



Para desplazarse por los diferentes ítems del menú utilice estos botones para subir, bajar, y moverse hacia los lados (brillo de cada boton segun lo indica la locución y aparición del boton menú)



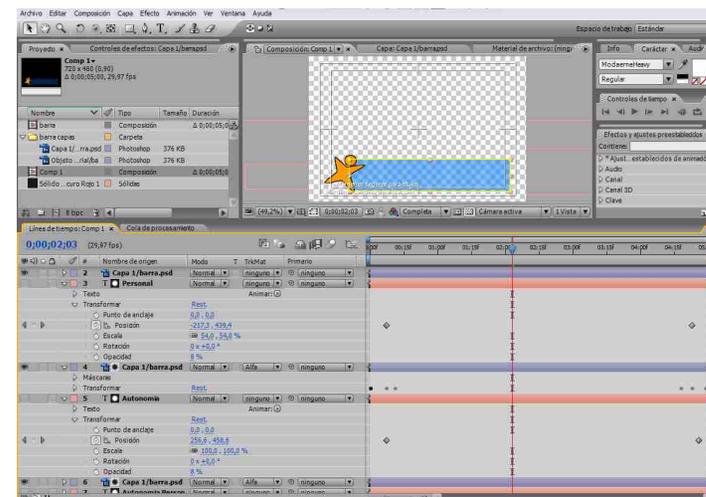
Ahora puede disfrutar de todas las características de este dvd...
(Vuelven los botones de navegación mientras se enfoca el control remoto)
*fade out control remoto (el menú vuelve a la normalidad)

Edición

El tipo de edición utilizada en este DVD es no lineal, ya que ha sido grabada en video digital, permitiendo segmentar y “empalmar” la secuencia directamente desde un computador.

La edición fue realizada en el programa Adobe Premiere pro y fue organizada en bloques por capítulo, lo que permitió realizar una edición más rápida y con todas las libertades necesarias para poder hacer modificaciones en determinados puntos sin tener que modificar el resto del contenido

Los efectos de fotografía y animaciones de texto fueron realizados en Adobe After Effects, ya que este programa da más libertad para el tratamiento y animación de objetos y textos. Luego estos archivos fueron exportados en formato avi usando el canal alfa para luego ser insertados dentro de la edición final.



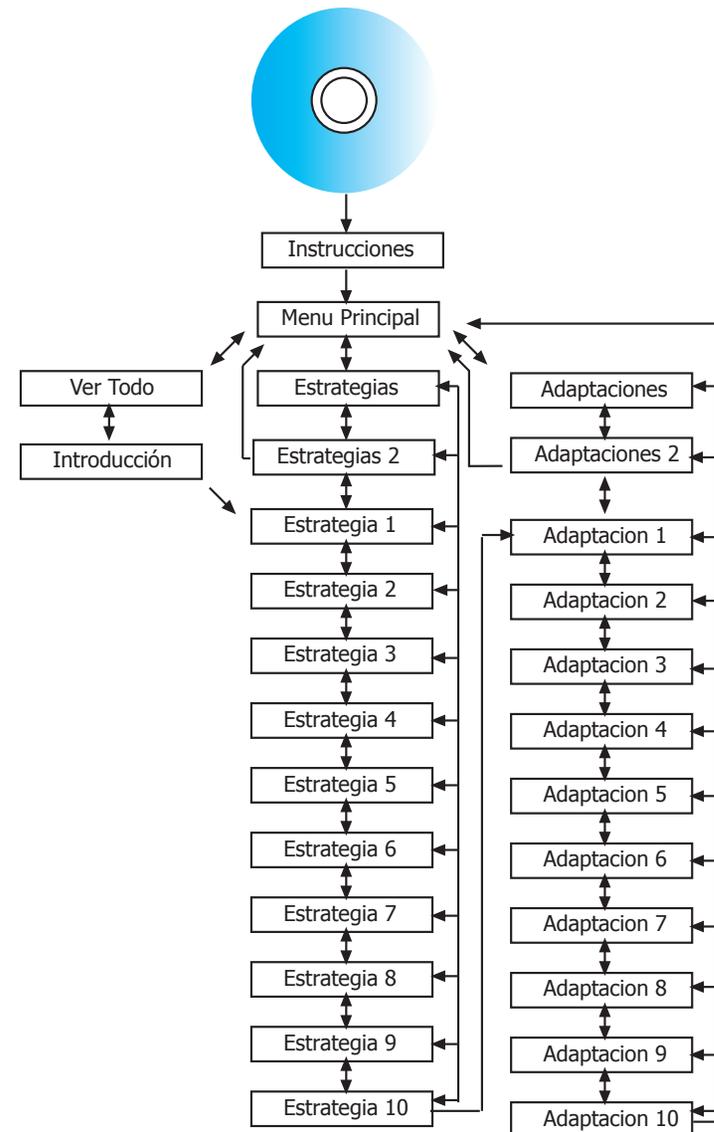
Flujo de navegación

Debido a que dentro de las opciones del formato DVD está el de poder seleccionar el contenido a revisar, hay que generar un flujo de navegación que sea lógico y sencillo para el usuario.

Este DVD cuenta con 3 secciones principales, el inicio, estrategias motoras y adaptaciones.

El inicio, es la pantalla inicial donde llegará el usuario, donde tendrá la posibilidad de seleccionar la opción de ver el dvd completo o el capítulo deseado en cada una de las dos secciones restantes (estrategias motoras y adaptaciones). Estas últimas, aparte de tener la opción de seleccionar cada ejercicio o adaptación según corresponda, tiene la opción de volver al menú principal, para poder ver el video completo o cambiar de sub menú.

Se utiliza un flujo de navegación no lineal, para poder dar mayor libertad y facilidad al usuario al momento de seleccionar el contenido al cual desea acceder



Packaging

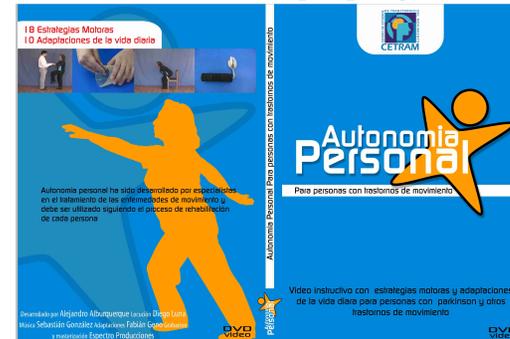
El envase a utilizar para este DVD será Alpha Pack, ya que es un medio económico, resistente y fácil de manejar.

En la portada del envase se ve centrado, el logo del programa de autonomía personal, también hay una pequeña reseña del contenido del DVD

En la contraportada se puede ver la silueta de una persona realizando uno de los ejercicios que contiene el DVD así como también imágenes donde se muestra el contenido del disco, tanto de estrategias motoras, como de adaptaciones de la vida diaria. También hay una reseña donde se explica el contenido del DVD y los créditos principales de este. El logo de autonomía personal está como imagen de fondo en opacidad del 40%.

El disco estará impreso con el logo de Autonomía Personal como imagen principal, utilizando la totalidad del disco, dejando el espacio en el centro de este, el texto se encontrará en la parte inferior derecha en relación al centro del disco.

Etapa proyectual



Costos de producción



Santiago, Octubre 8 de 2007.

Señor
Alejandro Alburquerque
Presente

Estimado Alejandro:

Según lo solicitado, tengo el agrado de cotizar lo siguiente:

1) DVD-R 4.7 GB, IMPRESO FULL COLOR 4800 dpi (Calidad Fotográfica) + DUPLICADO:

| | | | |
|---|---|--------------------------|--|
| Unidades <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | 1.000 |
| Valor Unitario <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | \$ 650 + IVA c/u. |
| Entrega <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | 72 horas desde aprobada muestra impresa. |

2) Caja normal para DVD (alpha pack):

| | | | |
|---|---|--------------------------|-------------------|
| Valor Unitario <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | \$ 100 + IVA c/u. |
|---|---|--------------------------|-------------------|

3) Folleto exterior caja DVD impreso 4 x 0 colores en papel couché 170 grs:

| | | | |
|---|---|--------------------------|-------------------|
| Unidades <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | 1.000 |
| Valor Unitario <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | \$ 360 + IVA c/u. |

| | | | |
|--|---|--------------------------|--|
| Forma de Pago <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | 50 % contra orden de producción, saldo cheque a 30 días <input type="checkbox"/> |
|--|---|--------------------------|--|

| | | | |
|--|--|--------------------------|-----------------|
| | | <input type="checkbox"/> | contra entrega. |
|--|--|--------------------------|-----------------|

| | | | |
|----------------------------------|---|--------------------------|----------|
| Validez <input type="checkbox"/> | : | <input type="checkbox"/> | 15 días. |
|----------------------------------|---|--------------------------|----------|

Sin otro particular, se despide muy atentamente,

Daniel Muñoz Luna
Magnetic Media Limitada

Distribución

La distribución de este material educativo se realizará por medio de la entrega de copias del DVD a los distintos centros de ayuda para personas con parkinson que están asociados a CETRAM, para que estos a su vez hagan entrega de este material, de manera gratuita a las personas que lo necesiten, según prescripción medica.

Otra forma de distribución es por medio de la entrega de copias del disco al laboratorio Roche, el cual puede entregarlo como regalo al momento de la compra de ciertos medicamentos relacionados con la enfermedad de Parkinson.



■ ■ ■ Bibliografía

Bibliografía

Costa, Joan. Imagen Didáctica. Barcelona Ediciones CEAC, 1991

Moles, Abraham. Grafismo Funcional. Barcelona Ediciones CEAC, 1990

Dondis, D.A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Barcelona Ediciones Gustavo Gili, 1995

MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona Ediciones Gustavo Gili, 1985

Willeman, Ralph E. Visual Communicating, Estados Unidos de America Ediciones Englewood Cliffs.

Muñoz, Joel. Los cuentos de la publicidad. 3a edición Digital. Cambio Creativo

Merritt Douglas, Televisión graphics from pencil to píxel, 1987 Editorial Gustavo gili. S.a. Barcelona 1988

Pearce, John. La enfermedad de Parkinson. Barcelona Ediciones Grupo Zeta

Juan Luis BRAVO RAMOS
¿Qué es el vídeo educativo?
ICE de la Universidad Politécnica de Madrid

OMS, Organización Mundial de la Salud. Capacitación comunitaria para personas con discapacidad: RBC Manual de Rehabilitación Basada en la comunidad. El Salvador

Oxtoby, Marie. Williams, Adrian. Parkinson´s at your fingertips. Gran Bretaña Class Publishing

FONADIS, Fondo Nacional de la Discapacidad. Primer Estudio Nacional de Discapacidad. Chile

Bibliografía

Werner y Bower. Aprendiendo a promover en Salud Organización Mundial de la Salud.

Miguel Churruca.
El futuro del grafismo en televisión
www.tvyvideo.com

Universidad Autónoma de Guadalajara, Tutorial "Diseño de una Interfaz Gráfica":
<http://www.uag.mx/66/proceso1.htm>

SIGGRAPH de México:
<http://groucho.siggraph.org.mx/boletin/Ene99/index.htm>

Interfaz hombre maquina
departamento de Sistemas de Información del y de Estudios Superiores de Monterrey
<http://webdia.cem.itesm.mx/ac/rtrejo/Interfaz/index.html>

Chana, Pedro. Alburquerque. Daniela. Guia de Parkinson inicial.

Centro de estudios de trastornos de movimiento
<http://www.fcm.usach.cl/cetram/guainicial.htm>

Michael J Fox Foundation. About Us.
<http://www.michaeljfox.org/foundation/index.php>

Fundación Distonía
<http://www.distonía.cl/index.htm>

Agrupación de Amigos de Parkinson
<http://www.agrupacionparkinson.cl>

Liga Chilena Contra el Mal de Parkinson
<http://www.parkinson.cl/>