

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



CLOUDLIGHT

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Dirección de
Diseño Gráfico

AUTOR:

HUGO LEOPOLDO ESCALANTE TRESIERRA

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Comunicación
Audiovisual Multimedia

AUTOR:

ENRIQUE ANTONIO IBAÑEZ VERA

Lima - Perú
2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Serie animada Cloudlight, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca promover la superación de trastornos emocionales, como la depresión y la ansiedad, teniendo como población beneficiaria adolescentes entre los 17 y 19 años, representados por estudiantes de primer ciclo de educación superior, de Lima metropolitana.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en hacer que el adolescente se sienta menos solo, brindándole de forma empática, herramientas para identificar y gestionar mejor sus emociones, y pueda pedir ayuda cuando lo necesite. Se trata de Cloudlight, una serie animada de micro capítulos unitarios, dirigida a adolescentes entre los 17 y 19 años (estudiantes de primer ciclo de educación superior), que habla sobre trastornos emocionales, en un tono natural y próximo, y está unida a una cuenta de Instagram, donde se desarrolla el tema tratado en posts, y se ofrece ayuda profesional, creando una comunidad. Se producirán capítulos de 1 minuto, en los que se representará a través de los personajes animados, una situación que puede generar síntomas de algún trastorno emocional, con la finalidad de que el estudiante pueda reconocerlos e identificarse. Estas animaciones se publicarán en Instagram, tik tok, y Facebook. Al final del capítulo se le invitará a visitar la cuenta de Instagram donde se desarrollará un poco más el tema a través de un post con varias diapositivas, y se ofrecerá la posibilidad de contacto con algún especialista en salud mental, que forme parte del equipo afiliado a Cloudlight. Por otra parte, se ofrecerá suscripciones pagadas para formar parte de la comunidad a través de un grupo privado de WhatsApp, donde podrá participar de conversatorios, recibir más información, y más contenido, como memes, animaciones, y stickers. Como última acción, se ofrecerán los productos de merchandising a través de las cuentas oficiales, y a través de venta presencial en el stand itinerante que irá paseando por instituciones educativas y eventos de concurrencia juvenil, explicando el proyecto y ofreciendo los productos a la venta.

Para validar la efectividad del proyecto como solución al problema planteado, se presentaron gráficas y viñetas con el tipo de contenido que se verá en la serie

Cloudlight, y se desarrolló un cuestionario para evaluar el aprendizaje que los jóvenes beneficiarios habían obtenido después de haberlas revisado. Se tomó como muestra 41 estudiantes de primer ciclo, de educación superior de Lima Metropolitana, que pudieron revisar el contenido desarrollado para la serie animada y las redes sociales.

89% de los cuestionados, supieron reconocer los síntomas de la ansiedad después de ver las viñetas con el contenido, y el 85,4% reconocieron haber sentido estos síntomas en algún momento, y el 78% registraron haber sufrido de insomnio relacionado con la ansiedad. Del mismo modo, el 70,7% de los chicos, pudo identificar los síntomas de la depresión plasmados en el contenido que se les mostró. Y luego, al ser cuestionados para diferenciar la depresión de la ansiedad, según su representación, un 78% acertó. Por último, el 87,8% dijo que si se animaría a pedir ayuda al identificar algún de los síntomas expuestos a través del contenido.

Para validar el proyecto Cloudlight como producto, se desarrolló una presentación para explicar el prototipo del proyecto, y se contactó a 30 jóvenes estudiantes de primer ciclo, que cumplieran con el perfil de beneficiario, a quienes se les entregó la presentación para que luego respondan un cuestionario. También se realizaron 2 entrevistas para buscar más feedback.

Los resultados encontrados en las respuestas fueron mayormente positivos para la validación del proyecto, pues el 86,6% de los participantes le dieron una alta calificación al proyecto en su totalidad. Un 86,7% dijo que visitaría la cuenta de Instagram tras haber visto algún corto animado de Cloudlight, el 70% estuvo de acuerdo con los precios de las suscripciones, y un 40% dijo que se suscribiría, mientras un 26,7% podría pensar en hacerlo.

En el tema de diseño, un 60% de los consultados, encuentran suficientemente atractivos los personajes de Cloudlight y un 33,3% les dan una puntuación intermedia. Mientras que el 73,3% cree que el diseño global de Cloudlight, es atractivo.

Por último, y lo más importante, el 73,3% de jóvenes consultados consideran útil poder acceder a un proyecto como Cloudlight, y un 83,4% cree que va a aprender sobre trastornos emocionales y va a poder reconocerlos, gracias a Cloudlight.

En cuanto a las entrevistas, también dieron resultados positivos, siendo el proyecto aprobado por los usuarios. Una de las sugerencias fue que la animación debía estar musicalizada.

Según los resultados obtenidos, se concluye que la serie animada “Cloudlight” se plantea como una solución efectiva para ayudar a visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales, pues la mayoría de los estudiantes cuestionados pudo aprender e identificarse con el contenido mostrado, además de creer que es una opción buena y necesaria para aprender sobre trastornos emocionales, y la sienten suficientemente atractiva para que consuman el producto e incluso pagarían una suscripción. De esta forma también se confirma que la animación es una buena herramienta de transmisión, y las redes sociales pueden convertirse en aliadas para velar por la salud mental del adolescente.