



# MEMORIAS COMPARTIDAS

.....



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali

Diseño de Comunicación Visual  
Departamento de Arte, Arqiotectura y Diseño  
Facultad de Creación y Habitat

**Nombre del estudiante:**

Laura Valentina Valencia Narváez

**Énfasis y/o complementarias:**

Diseño Editorial.

**Nombre del asesor:**

Diana Milena Aristizábal.

**Nombre de la carrera:**

Diseño de Comunicación Visual.

**Tema del proyecto:**

La importancia de los conocimientos del adulto mayor y cómo estos pueden contribuir al desarrollo personal en los jóvenes.

**Título del proyecto:**

Memorias Compartidas

**Año y semestre:**

2023 – 1, estudiante de 8 semestre.



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali



# TABLA DE CONTENIDOS

	<i>Página</i>
1. Introducción .....	4
2. Objetivo general .....	4
3. Objetivos específicos .....	4
4. Justificación.....	5
6. Planteamiento del problema.....	5
7. Definición de usuario.....	6
8. Marco de referencia.....	6
9. Benchmarking .....	9
9.1 Sectorial .....	9
9.2 No sectorial .....	11
10. Metodología, métodos y herramientas.....	12
10.1 Entrevista .....	13
10.2 Encuesta .....	14
10.3 Taller .....	14
10.4 Moodboard .....	15
10.5 Mapa mental .....	15
11. Resultados de investigación .....	16
12. Definición de de requerimientos de diseño .....	18
13. Desarrollo del sistema producto y validación.....	20
13.1 Sistema producto .....	22
13.2 Prueba de usuario del producto .....	36
14. Conclusiones finales.....	39
15. Recomendaciones futuras.....	39
16. Referencias .....	40
17. Anexos .....	40

## Introducción:

De acuerdo a entidades como el DANE y el Ministerio de Salud, 13.5% de la población colombiana son adultos mayores que en su mayoría viven solos o en hogares conformados por dos personas. Así mismo, el 49,3% tiene la primaria como el nivel educativo más alto, por lo que se les dificulta subsistir por su cuenta. Debido a esto se ve

afectada su calidad de vida emocional y económica, puesto que sienten estrés, soledad, y suelen ser dejados de lado. Ellos poseen conocimientos prácticos de todo tipo, es por esto que se plantea a través de herramientas de diseño visibilizar la importancia de sus saberes, otorgándoles la posibilidad de ser transferidos a los jóvenes.

## Objetivo general:

Visibilizar la importancia de los conocimientos del adulto mayor en Cali, por medio de un enfoque interactivo, transfiriéndolos a los jóvenes para contribuir a su desarrollo personal.

## Objetivos específicos:

1

**Identificar** los conocimientos del adulto mayor que se quieren conservar.

2

**Conocer** las percepciones que tienen los jóvenes sobre los adultos mayores y su transferencia de saberes en Cali.

3

**Crear** un sistema de comunicación visual que empatee con los jóvenes y transfiera estos conocimientos.

## Justificación:

Gracias a los avances tecnológicos y la medicina, la esperanza de vida es más larga por lo que es importante fomentar el respeto por la vida del adulto mayor y todo lo que tienen para ofrecer, visibilizando la importancia de sus conocimientos por medio de sus historias de vida; Todo con el fin de evitar que se quede solamente en un voz a voz.

Estos encuentros por ambas partes se suelen tener en reuniones familiares, visitas, días festivos o cuando realizan actividades específicas de algún tipo. Momentos en donde se transfieren saberes a partir de historias de vida con las que una persona puede sentirse identificada, motivada a hacer algo o pasar un buen rato.

Para ello el enfoque que se decidió abarcar es el de conocimientos en las artes, exponiendo como por medio de la creatividad al exponer distintos puntos de vista, se puede

generar una construcción de conocimiento que además de brindarle al adulto mayor un momento en donde puede sentirse reconocido por sus saberes, también le aporta experiencia a los jóvenes.

La intención de abarcar el proyecto por lo artístico se debe a dos razones, la primera es una cercanía con el tema ya que soy Maestra en Artes Visuales, además de próximamente recibir el título de Diseñadora de Comunicación Visual, en la Universidad Pontificia Javeriana Cali y las reflexiones que se mencionan a lo largo del documento del proyecto, si bien se basan en fuentes expertas que hablan del tema, también son experiencias que se vivieron en carne propia.

Segundo, las actividades creativas que involucran las artes son un aporte beneficioso para el desarrollo emocional y mental en los jóvenes.

## Planteamiento del problema:

A partir de los 60 años de edad en adelante se considera que una persona es un adulto mayor; De acuerdo con el Ministerio de Salud de Colombia para el año 2019 se proyectó un total de 6.509.512 personas de 60 años o más, que corresponde al 13,2% de la población total colombiana en ese año (Minsalud, 2018) y según la OMS se estima que para 2050 la proporción de habitantes mayores de 60 años se duplique pasando del 11% al 22% en el mundo (OMS, 2015).

Es una realidad que la etapa de la vejez es inevitable para el ser humano, los acerca a un final aparentemente lejano y cuando no estén se perderán esos conocimientos como

si se perdiera un libro, que contiene información de todo tipo, historias, técnicas, recetas, experiencias, etc.

Además, cuando se tiene la oportunidad de acercarse a los adultos mayores, disfrutar de los años que tienen por delante, hablar con ellos y escucharlos, es evidente ver que poseen conocimientos muy valiosos.

Muchas veces esto se queda en un voz a voz y no pasa a ser más de una tarde compartiendo una charla entre risas, por esto se plantea visibilizar la importancia de sus saberes otorgándoles la posibilidad de ser transferidos a los jóvenes y contribuir a su desarrollo personal.

## Definición de usuario:

Este proyecto va dirigido a jóvenes entre los 15 y 24 años de edad con un interés en el arte o actividades creativas y en los adultos mayores, en Cali, Colombia.

# MARCO DE REFERENCIA

*¿Qué es ser un adulto mayor en Colombia? ¿Cuál es la relevancia del contexto? ¿Cuál es la importancia de relacionarse con un adulto mayor? ¿En qué afecta esto a la calidad de vida de cada uno?*

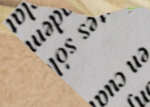
La vejez además de ser el último momento del curso de la vida humana, representa una construcción de conocimientos, oportunidades y fortalezas humanas sociales y biográficas. Un suceso dramático al que los seres humanos se enfrentan cada día es la pérdida de sabiduría que acontece cada que una persona mayor muere, ya que, en Colombia al adulto mayor no le suelen brindar la importancia que merecen a comparación de otras culturas.

Tomando en cuenta un artículo sobre el estudio descriptivo correlacional de la calidad de vida del adulto mayor en cuanto a su estado físico y sus relaciones sociales, si bien los adultos mayores tienen la posibilidad de vivir más gracias a los avances científicos esto no significa que su calidad de vida sea mejor, por lo que el problema radica en que habría que dignificar su existencia (Vidal

Gutiérrez et al, 2008).

Para esto el proyecto propone conservar estos saberes que tienen los adultos mayores, enfocados hacia las artes y exponerlos, visibilizarlos para darles relevancia contribuyendo al desarrollo de otros, que en este caso serían los jóvenes. Vidal Gutiérrez, et al. (2008) aclaran que: "El concepto de 'calidad de vida' adopta una especial relevancia cuando de personas mayores se trata" (p.2). Ya que puede darse que al no tener esto presente los adultos mayores generan un sentimiento de inutilidad o dependencia, el cual actualmente aún está presente y se puede ver en países como Colombia.

Finalmente, el artículo concluye que es muy positivo el hecho de estimular las relaciones sociales; Los humanos son seres sociables y sus reflexiones terminan siendo conocimientos o experiencias que al compartirlas con otros los llevan a entender aspectos de la vida que posiblemente aún no han vivido pero que vivirán. Todo inicio tiene un final e inevitablemente la vejez es una etapa que todo ser humano debe atravesar.



***¿Qué se entiende por desarrollo personal? ¿Cuál es la importancia de las artes en el desarrollo personal? ¿Es diferente aprender con otros que aprender por cuenta propia? ¿Aprender de un adulto mayor trae algún beneficio?***

En cada etapa de crecimiento desde la niñez los estímulos del entorno afectan al desarrollo personal del individuo, definiéndolo como “[...] el afán de superación que motiva a avanzar hacia delante, o aquello que la persona puede hacer más allá de su desarrollo natural en función de la edad” (LEONEL et al., 2008, p. 2). Es decir, se atraviesa un proceso donde se reconocen los intereses o se establecen metas que encajan con sus gustos y le van dando sentido a su vida. Tomando esto en cuenta una forma de activar este proceso es por medio del arte o actividades que contribuyan a mejorar la calidad de vida de cada individuo.

Por su parte las artes ayudan a motivar el pensamiento crítico, la

empatía, y los estados de ánimo, por ende, es una gran contribución al desarrollo personal. Como menciona Musinova et al (2021) basándose en las investigaciones de Jean Piaget, famoso psicólogo con varios estudios sobre el desarrollo intelectual, a medida que las personas crecen es importante interactuar con otras para aprender a ver el mundo de la forma que lo ven los demás, entendiendo otras posibilidades, de esta forma se desenvuelve la empatía ya que por naturaleza el ser humano tiende a ser egoísta, es decir, se centra sólo en sí mismo dejando de lado al otro y al vivir en sociedad es importante tener en cuenta a otras personas más allá del “yo”.

A partir del arte cada uno proyecta su realidad de acuerdo a sus habilidades, su visión del mundo y conocimientos, por lo que al compartir esas visiones con otros se crean nuevas posibilidades. Se termina aprendiendo del otro; Esto lleva a preguntarse cosas como, ¿Por qué esos colores?, ¿Qué significado tienen esas formas? O a entender nuestros gustos, “me gustan más los atardeceres, prefiero



dibujar animales a personas, me gusta cómo ilustra esta persona” nos ayuda a atravesar barreras, muchas veces de forma inconsciente, pero se fomenta el desarrollo de cada uno.

Aprender junto a un adulto mayor beneficia a todos los involucrados, Gárate y Gonzáles (2002) afirman que cuando los adultos mayores y los jóvenes interactúan estos aprenden el uno del otro; Los jóvenes aprenden sobre valores como el amor, la paciencia, la tolerancia o la amistad y también sobre las emociones al entender experiencias de vida como la soledad, el aislamiento o la enfermedad, y por otro lado a los adultos mayores les genera un espacio social donde se sienten incluidos, reconocidos y admirados, permitiéndoles ser parte del presente de otra generación.

***¿Aprender a controlar y expresar las emociones por medio de actividades creativas como el arte trae algún beneficio? ¿En qué beneficia a los jóvenes tener un espacio para explorar su creatividad?***

La creatividad es una habilidad que, si bien algunas personas la tienen más desarrollada que otras, todos pueden aprender y profundizar en ella. Esto genera pensamientos, actitudes y emociones diferentes que finalmente caracterizan algunos aspectos de una persona. GNEZDA M. (2011) menciona en un estudio sobre la cognición y emociones en el proceso creativo que, los jóvenes necesitan de un espacio para desarrollar esta creatividad, necesitan este espacio seguro para tener la libertad de explorar, pensar y expresarse de forma diferente ya que sus experiencias suelen ser limitadas por las influencias de sus contextos (familia, escuela, amigos, entre otros).

Los trabajos artísticos, aunque no sean llevados a un nivel profesional suelen cargar consigo una intención y con ello una parte del artista, es decir, independiente de tener o no habilidades en artes, el hecho de intentarlo, tener un proceso y un resultado, al final tendrá partes de quien lo realizó, por ejemplo, en los colores, texturas, o formas, ya sea por gustos o experiencias la esencia estará presente. Así como lo menciona TARKOVSKI (2002) en su libro sobre reflexiones del arte, la estética y poética del cine “La creación artística exige del artista una verdadera <<entrega de sí mismo>>, en el sentido más trágico de la palabra” (P. 63). Es inevitable exponerse a sí mismo cuando se realiza una actividad de este tipo, expresando lo que realmente siente y ser observado por otros, finalmente retomando lo que se mencionaba anteriormente todo lleva a compartir los distintos puntos de vista.



# BENCHMARKING

## Criterios de evaluación:

Se tuvieron en cuenta 4 criterios para el benchmarking: Diseño, Nivel de empatía, Nivel de Interacción y Visibilización.

- **Diseño:** Presenta visualmente un adecuado manejo del aspecto del producto frente al contexto y usuario al que se dirige.
- **Nivel de empatía:** Hasta qué punto el producto hace parte de la realidad del usuario al que se dirige y genera una participación afectiva.
- **Nivel de Interacción:** Hasta qué punto el producto permite formar diálogos de forma diferente y se evidencia en el diseño.
- **Visibilización:** El alcance del producto frente al contexto para el que fue diseñado.

## Sectorial:

Primero se realizó un benchmarking sectorial con proyectos que involucran adultos mayores y transferencia de saberes.

Referencia	Diseño	Nivel de empatía	Nivel de interacción	Visibilización	Total
<i>Yo de mayor quiero ser joven</i>	3	4	2	4	13
<i>Aprendamos Juntos</i>	2	5	4	3	14
<i>Blue Zones</i>	3	4	4	4	15
<i>#ELLOSPUEDE-NENVEJECER</i>	5	4	5	4	18
<i>INFIN-MOOD</i>	4	5	4	3	16
<i>LIFE WHISPERERS</i>	5	4	5	5	19
Total	22	25	24	23	

## Análisis:

- **Yo de mayor quiero ser joven:** Un libro escrito por un adulto mayor, en base a sus experiencias que sensibiliza y crea conciencia a partir del humor. <https://www.planetadelibros.com/libro-yo-de-mayor-quiero-ser-joven/204000>
- **Proyecto de Intercambio generacional: Aprendamos Juntos:** Un proyecto con el objetivo de promover la interrelación entre jóvenes y mayores institucionalizados: [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1134-928X2007000100002](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1134-928X2007000100002)
- **Blue Zones:** Es un proyecto en donde inspirados por las personas que han vivido más ayudan a otras a mejorar sus vidas y revelar los secretos para vivir más. <https://www.bluezones.com/>
- **#ELLOSPUEDENENVEJECER:** Es una campaña de Barranquilla que busca dar a conocer a los ciudadanos, los derechos de los adultos mayores para lograr un envejecimiento digno. [https://www.behance.net/gallery/161083673/Ellos-pueden-envejecer-Campana-Adulto-Mayor?tracking\\_source=search\\_projects%7Cadulto+mayor](https://www.behance.net/gallery/161083673/Ellos-pueden-envejecer-Campana-Adulto-Mayor?tracking_source=search_projects%7Cadulto+mayor)
- **INFIN-MOOD:** Es un producto que se enfoca en las necesidades del adulto mayor y los niños de la segunda infancia, incentivando a la interacción de ambos con más libertad. [https://www.behance.net/gallery/135826253/INFIN-MOOD?tracking\\_source=search\\_projects%7Cadulto+mayor](https://www.behance.net/gallery/135826253/INFIN-MOOD?tracking_source=search_projects%7Cadulto+mayor)
- **LIFE WHISPERERS:** Un proyecto en donde se busca la inclusión del adulto mayor en la sociedad por medio del arte NFT y una exposición. [https://www.behance.net/gallery/161396761/LIFE-WHISPERERS?tracking\\_source=search\\_projects%7Cadulto+mayor](https://www.behance.net/gallery/161396761/LIFE-WHISPERERS?tracking_source=search_projects%7Cadulto+mayor)

Se encontró que se utiliza un lenguaje cercano y se mantiene el respeto en todo momento al referirse a los adultos mayores, hay una intención de crear espacios sociales para que los adultos mayores se relacionen con otros, ya sean niños, jóvenes o adultos; Se involucra el uso de lo digital para llegar a otras generaciones y tener más visibilización y teniendo en cuenta los criterios, la empatía y la interacción son partes importantes del desarrollo de los proyectos.

## No sectorial:

Después se realizó un benchmarking no sectorial con proyectos que involucran la transferencia de saberes e involucraron un poco más de diseño.

Referencia	Diseño	Nivel de empatía	Nivel de interacción	Visibilización	Total
<i>The Successful Parent</i>	1	3	3	3	10
<i>Help Project</i>	3	3	4	3	13
<i>Discapnet</i>	1	3	3	3	10
<i>Yo Puedo</i>	5	4	5	3	17
不老夢想中秋月餅禮盒	5	5	3	5	18
<i>Ayomi</i>	5	3	4	4	16
Total	20	21	22	21	

## Análisis:

- **The Successful Parent:** Blog para ayudar a los padres a ser mejores con sus hijos. Funciona en cuanto a que ahora serían los ancianos (padres) ayudar a sus hijos (adultos jóvenes) a seguir creciendo y ayudarles a cuidarlos. Compartir sus conocimientos y crecer. <http://www.thesuccessfulparent.com/>
- **Help Project:** Proyecto que apunta al empoderamiento de los adultos mayores en Europa para tener un estilo de vida más saludable. <http://www.helpageing.eu/>
- **Discapnet:** Iniciativa digital para fomentar la integración social y laboral de las personas con discapacidad. <https://www.dicapnet.es>
- **Yo puedo:** Una aplicación para enseñar a los adultos mayores sobre las tecnologías. [https://www.behance.net/gallery/162595089/Yo-puedo-Aplicacion-movil-para-el-adulto-mayor?tracking\\_source=search\\_projects%7Cadulto+mayor](https://www.behance.net/gallery/162595089/Yo-puedo-Aplicacion-movil-para-el-adulto-mayor?tracking_source=search_projects%7Cadulto+mayor)

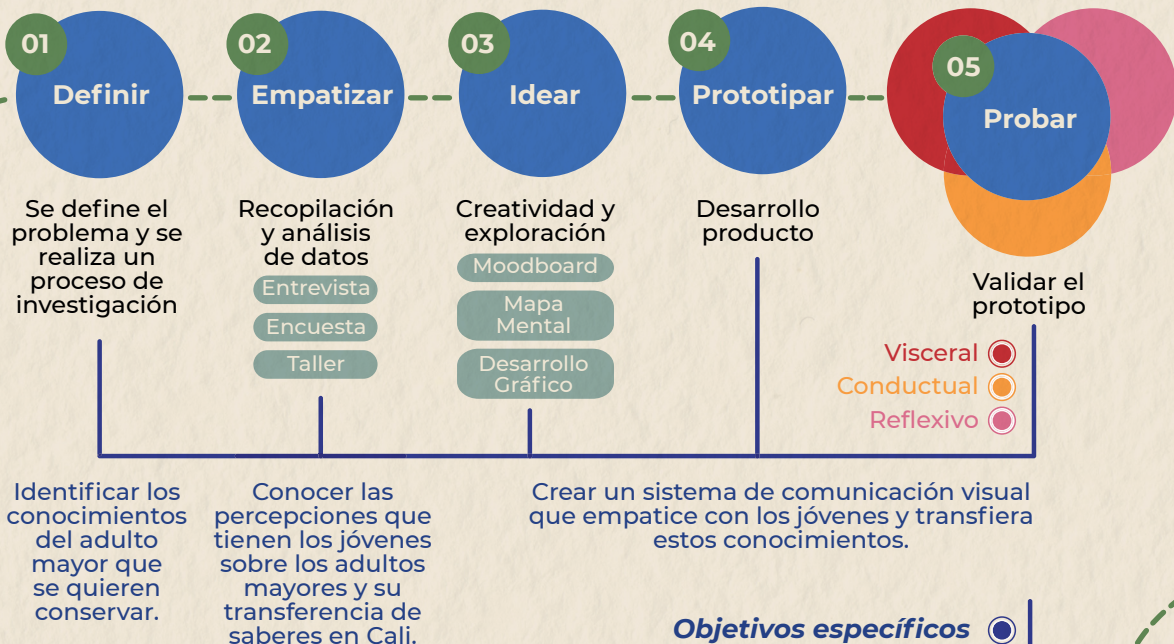
- 不老夢想中秋月餅禮盒: El proyecto es una caja de regalo de pasteles de Luna para el festival de medio otoño, en éste hacen honor a las personas mayores al trabajar en conjunto con una fundación de adultos mayores. La visión de la caja se basa en “El sueño de las personas de cabello plateado” y “Luna de mediados de otoño”. [https://www.behance.net/gallery/146762735/\\_?tracking\\_source=search\\_projects%7C+Elderly](https://www.behance.net/gallery/146762735/_?tracking_source=search_projects%7C+Elderly)
- **Ayomi:** Un proyecto que incentiva a formar un club de personas mayores para disfrutar juntos de envejecer. [https://www.behance.net/gallery/152961857/Ayomi-Senior-citizens-club-Branding-Identity-Design?tracking\\_source=search\\_projects%7CElderly](https://www.behance.net/gallery/152961857/Ayomi-Senior-citizens-club-Branding-Identity-Design?tracking_source=search_projects%7CElderly)

Se encontró que de forma similar al análisis sectorial se utiliza un lenguaje que empatiza con las personas, los colores con una tonalidad fría como el azul o el violeta son predominantes en la mayoría, sin embargo también se aplican tonos cálidos para dar contrastes, de nuevo lo digital hace más presencia que lo análogo pero no se deja de lado y teniendo en cuenta los criterios, el nivel de interacción es lo más relevante en estos proyectos.

## METODOLOGÍA, MÉTODOS Y HERRAMIENTAS

Para este proyecto se define el uso de una metodología basada en el Design Thinking, teniendo en cuenta que para el proyecto es fundamental la empatía durante todo el proceso para poder conectar de forma positiva al usuario con el tema, es decir, a los jóvenes con estos conocimientos que proveen los adultos mayores; Además,

en la fase final se incluye parte de la metodología de Diseño Emocional de Don Norman ya que la parte emocional juega un papel importante en el resultado para poder crear una conexión que contribuya al desarrollo personal y tener una validación bien estructurada para analizar a profundidad la retroalimentación del usuario.



## Herramientas:

### Entrevista:

**Objetivo:** Recolectar los conocimientos de interés de los adultos mayores por medio de sus historias de vida.

**Perfil Participantes:** Se entrevistaron a los aliados expertos que son 3 adultos mayores (mayores de 60 años), con conocimientos en la pintura, escritura y música.

**Desarrollo:** Se realizó un guión con preguntas abiertas para dirigir la entrevista, este se divide en 3 temáticas: primero "Caracterización de la persona" que consta de 7 preguntas sobre su vida haciendo énfasis en su infancia, segundo "Vida Personal" que son 4 preguntas sobre su vida dirigidas hacia su adultez y vida privada, y por último "Intereses Personales: Su Relación con el Arte" 4 preguntas dirigidas hacia la temática central del proyecto y su relación con las artes.


**Interpretación de resultados:** Las preguntas realizadas fueron las adecuadas, la forma en la que están redactadas empaticé con la persona entrevistada y no son incómodas de responder. En el resultado de las entrevistas se encontraron datos pertinentes para el desarrollo del proyecto. (Ver anexo 1)

## **Encuesta:**

- **Objetivo:** Identificar las percepciones de los jóvenes sobre el adulto mayor y la transmisión de sus conocimientos. (de acuerdo al segundo objetivo específico).
- **Perfil Participantes:** Estudiantes de Artes Visuales o Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, entre los 15 y 24 años.
- **Desarrollo:** Se realizó una encuesta a 50 personas por medio digital para conocer sus percepciones desde la institución, esto es relevante para abarcar un punto de vista académico de personas que ya cuentan con un contacto constante con la creatividad como parte de su desarrollo. Se realizaron 13 preguntas que están divididas en 3 categorías: caracterización de las personas, vida personal: su relación con el adulto mayor, y vida personal: su relación con las artes.
- **Interpretación de resultados:** La mayoría de preguntas eran cerradas, 3 de ellas eran abiertas y los encuestados se mostraron participativos al momento de responder (Ver anexo 2)

## **Taller:**

- **Objetivo:** Generar discusión sobre la importancia de los conocimientos del adulto mayor y hacer creación artística.
- **Perfil Participantes:** Aliados de contexto, jóvenes entre los 15 y 24 años de edad con un interés en el arte o actividades creativas y en los adultos mayores, en Cali, Colombia.
- **Desarrollo:** Se realizó una reunión con el aliado de contexto donde se llevó a cabo una actividad creativa artística de acuerdo a las técnicas recolectadas de las entrevistas con los adultos mayores para generar discusión y reflexiones de los jóvenes en el proceso para conocer sus puntos de vista y percepciones.
- **Interpretación de resultados:** Fue un proceso largo pero agradable para los jóvenes. (Ver anexo 3)



### **Moodboard:**

— **Objetivo:** Establecer un estilo visual para el proyecto.

— **Desarrollo:** Se recopilaron imágenes de acuerdo a los intereses del proyecto, principalmente se realizó para definir, color, texturas, estilo y tipografías.

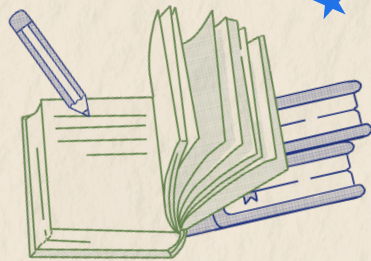
— **Interpretación de resultados:** El moodboard se percibe con los conceptos de calma, creatividad y tranquilidad. Lo cual es ideal para comunicar de forma adecuada el proyecto.

### **Mapa mental:**

— **Objetivo:** Explorar las posibilidades de producto que tiene el proyecto.

— **Desarrollo:** Teniendo en cuenta los resultados de la encuesta, entrevistas, taller y benchmarking se hizo un mapa mental con varias ideas, se incluyeron varias posibilidades sin limitarse a nada para tener una visión amplia.

— **Interpretación de resultados:** Se tuvo muy presente la interactividad y el uso de medios digitales más que de medios análogos.





# **RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN**

Tras aplicar las herramientas seleccionadas para la fase de investigación (entrevista, encuesta y taller), se encontró primero que a los adultos mayores les agrada la idea de compartir lo que saben con otros y con ello enseñarle algo a quienes desean aprender, también validan que las actividades creativas como la pintura, escritura y música distraen la mente, llevan a la tranquilidad, felicidad y a pensar de forma crítica.

Segundo, de 50 jóvenes encuestados dentro de los hallazgos más relevantes está que el 78,8% vive con sus padres, 14.0% vive con familia extendida lo cual incluye a sus abuelos y el 8,0% vive con amigos; Esto nos lleva a que el 72% de los encuestados solo pasa tiempo con adultos mayores en reuniones familiares y estos suelen ser sus abuelos, pero de ese momento en el que conviven el 100% considera que sus conocimientos deben ser visibilizados ya que hay un valor tanto intelectual como emocional en ese espacio de esparcimiento.

También se encontró que el 90% afirma que los proyectos o actividades creativas aportan de forma positiva en su vida y las 3 formas por

las que les gustaría recibir este conocimiento son por redes sociales, ilustraciones y cuentos.

Tercero, durante el proceso creativo con el aliado de contexto los jóvenes manifestaron que tener una guía los estimula a perder el miedo al empezar, al afrontar un papel en blanco ya que la tranquilidad que le transmite otra persona con experiencia los motiva a arriesgarse y a aprender, sobretodo si se puede aprender de un adulto mayor. Además, se sintieron felices y tranquilos al poder despejar sus mentes de sus otras responsabilidades.

Para concluir se identificaron varias necesidades, entre ellas que hay un interés por parte del usuario en aprender del adulto mayor y por la creación artística, sobre todo por la pintura y el dibujo. También se encontró que aprender por diversos medios digitales es una opción viable, sin embargo, al usuario le interesa realizar las actividades ellos mismos, ya sea por instrucciones o en talleres para poder tener su propio espacio; Por último, tener una guía estimula la confianza en su proceso y contribuye a sobrellevar el miedo o los nervios al empezar.



Necesidad	Requerimientos	Tipo	D/O	Descripción
Crear conexión emocional entre los adultos mayores y el usuario	Herramienta interactiva	E/C	D	Implementar videos, fotos o ilustraciones de los adultos mayores
Implementar ilustraciones y texturas en la línea gráfica	Lenguaje gráfico llamativo	T/P	O	Usar colores vivos, ilustración mixta e imágenes atractivas
Hacer uso de un lenguaje respetuoso y cercano	Mensaje directo y de fácil entendimiento	E/C	O	Lenguaje cercano y espacios para reflexionar
Crear una experiencia para el usuario	Herramienta interactiva	F/O	O	Hacer uso de las redes sociales y recursos digitales
Dar a conocer los conocimientos del adulto mayor	Integrar tips e información clara y amigable	E/C	O	Textos cortos, manejar jerarquías y fácil de entender

La empatía, experiencia para el usuario y crear conexiones se identificaron como partes clave del lenguaje comunicativo que se debe aplicar en el producto. Por lo que en base a eso el proyecto se enfocó en estos requerimientos:

### Estético - Comunicativo

Integrar tips e información clara haciendo uso de un lenguaje cercano.  
Implementar textos cortos y manejar jerarquías.

### Tecno - Productivos

Crear un lenguaje visual llamativo.  
Usar colores vivos, ilustración mixta e imágenes atractivas.

### Funcional - Operativos

Hacer uso de las redes sociales y recursos digitales.  
(Herramienta Interactiva)

# DESARROLLO DEL SISTEMA PRODUCTO Y VALIDACIÓN

Después de haber identificado los requerimientos se implementó un mapa mental para analizar la ruta que podría tomar el producto:



Se tomaron en cuenta distintas posibilidades como la creación de una app, grabar un documental, campañas, libros, entre otras. Durante este proceso se abrió un espacio para hacer una lluvia de ideas que complementará este mapa mental, teniendo la oportunidad de trabajar con el usuario y preguntarles ellos como verán esta problemática en un resultado:

## Lluvia de ideas:

Libro de memorias  
con biografías de  
los adultos mayores

Blog para que los  
adultos mayores  
y los jóvenes  
interactúen

Documental donde  
los adultos mayores  
transmiten sus  
conocimientos

Campañas de  
visibilización con  
talleres entre adultos  
mayores y jóvenes

Guía de tips,  
recomendaciones  
y experiencias

Libro ilustrado que  
contenga relatos de  
los adultos mayores

Surgieron varias posibilidades, pero se tomaron en cuenta las que se relacionaron con los resultados de las encuestas que se obtuvieron en la fase de investigación cuando al usuario se le preguntó algo similar; llevando el producto hacia: un libro de memorias, una guía de tips o un cuento ilustrado.

# SISTEMA PRODUCTO

El sistema producto está compuesto por 4 partes, la principal es una cartilla, después se tiene una estrategia de difusión acompañada de redes sociales y por último un fanzine.





01

**Memorias  
Compartidas**  
Cartilla

02

**Historias Cortas**  
Fanzine

03

**Estrategia de  
difusión**  
Estrategia

04

**Red de  
conocimientos**  
Redes Sociales



# CARTILLA

Es el producto principal del proyecto, es la herramienta por medio de la cual se cumple con el objetivo de transferir los conocimientos a los jóvenes y a su vez otorgarles un valor emocional que visualice su importancia.

Esta cartilla tiene los siguientes contenidos:

- Historias de vida de los adultos mayores.
- Ilustraciones.
- Tips (de acuerdo a los conocimientos).
- Restos o Actividades.

Además, es importante el uso de textos cortos y explicaciones claras, para que el usuario disfrute del producto.

Es pertinente aclarar que esta primera edición es un piloto que tiene la posibilidad de replicarse o continuarse, también puede aplicar a convocatorias y estímulos como por ejemplo la "Beca Arte y Memoria sin fronteras 2023".

Junto con la estrategia de difusión que se planteara más adelante, se podrá continuar con la recolección de historias y así mismo generar más contenidos.



## ¿Digital o impreso?

La cartilla está pensada principalmente como un producto digital, las fuentes y diagramaciones se pensaron para su uso en las pantallas digitales; sin embargo, también existe la posibilidad de realizar el producto impreso, pero esto es algo más exclusivo, puesto que tiene que pasar por un proceso de adecuar el documento al formato requerido para impresión.

Para el uso del producto en celulares se estableció una visualización por páginas y para los otros medios como tablets o computadores por pliegos para observar mejor la información.

De forma digital tiene unas medidas de:

- 600 x 800 px página.
- 1200 x 800 px pliego.

e impreso unas medidas de:

- 16 x 22 cm

y las márgenes:

- Superior: 2 cm
- Inferior: 1 cm
- Interior: 1.5 cm
- Exterior: 1 cm



Mockup de la visualización del producto digital

## Storytelling

Para hacer las historias primero se entrevistaron a los adultos mayores, se les realizaron preguntas en relación con sus gustos, su vida y sus intereses, en este caso en relación con las artes o actividades creativas.

Después se realizó un guion con los resultados de estas entrevistas, se rescató la esencia de estas personas en los textos cortos que se colocaron en la cartilla.

Al ser el adulto mayor, la fuente de estos conocimientos se le otorgó una importancia, introduciéndolos primero como personajes cercanos con apodos respetuosos que denotan cercanía.

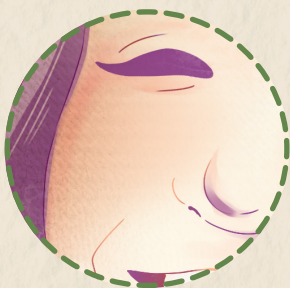
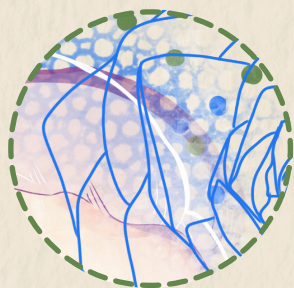
Por su parte, se incluyeron algunas frases dichas por estos adultos para caracterizar al personaje y hacer ver su forma de expresarse.

## Ilustraciones

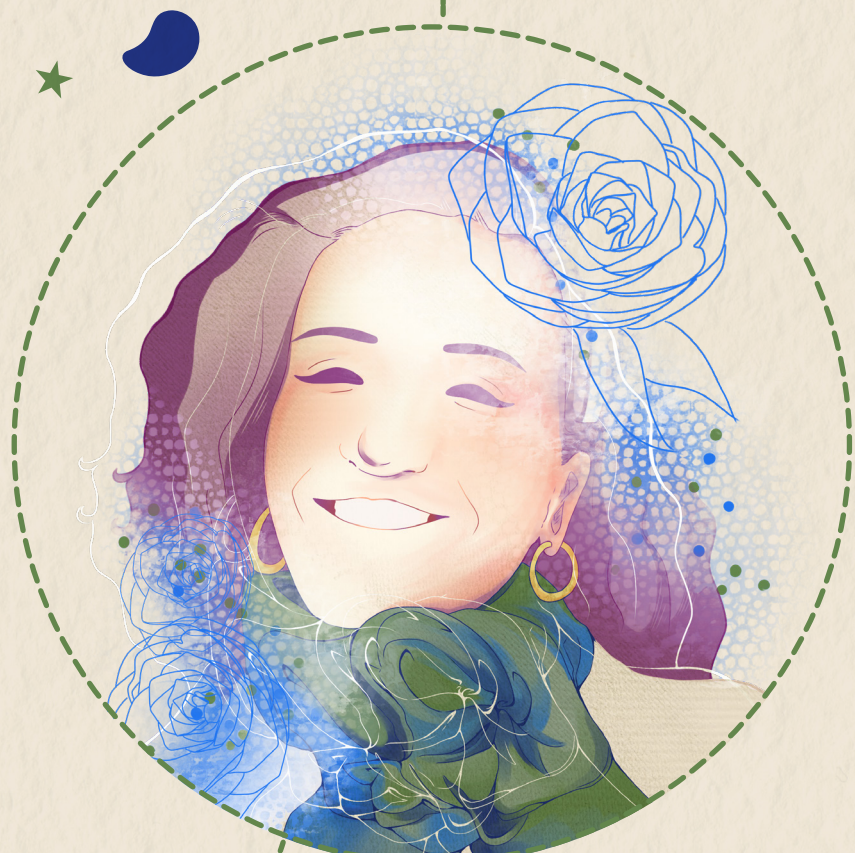
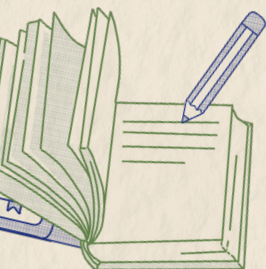
En las ilustraciones se incluyeron distintos estilos visuales tomando como referencia proyectos analizados en el benchmarking y otros como “cuentos de Viejos”, “Abuela pasa el Dato” y elementos mencionados en las entrevistas como escribir, recortes de papel, música, coser, tejer, dibujar, pintar, etc.

Los colores que se utilizaron también cuentan con la intención de generar calma y tranquilidad en el usuario para llevarlo a sentirse cómodo y con la actitud para crear.





Detalles de las ilustraciones, aquí se ve el uso de texturas y trazos que componen la figura.



C: 80 M: 53 Y: 0 K: 0  
R: 34 G: 235 B: 219

C: 65 M: 29Y: 80 K: 13  
R: 99 G: 134 B: 76

C: 100 M: 89Y: 18 K: 2  
R: 32 G: 51 B: 130

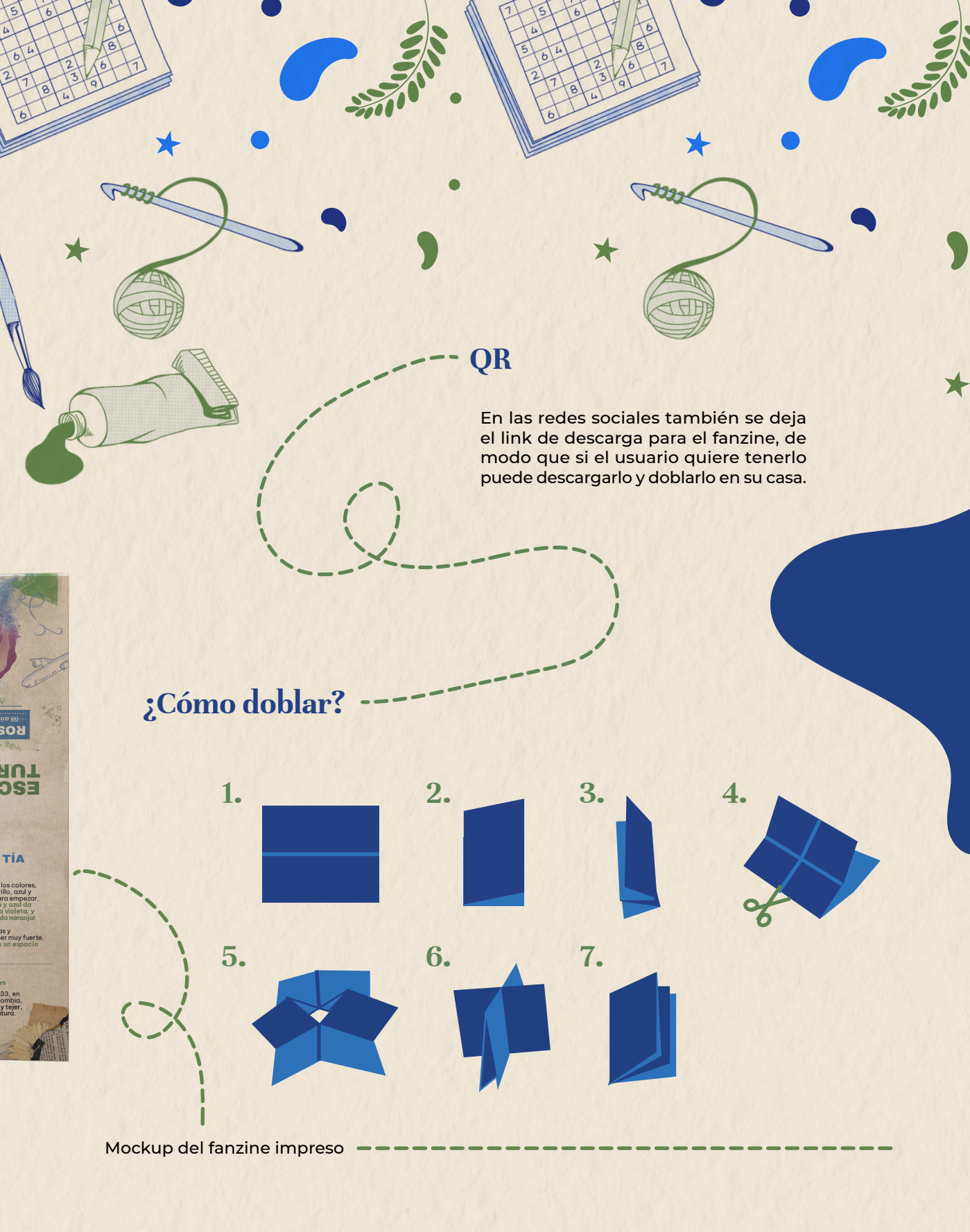


# FANZINE

Este producto es un resumen visual de la cartilla, es decir, es un abre bocas a lo que contiene la publicación completa. Aquí se muestran solo a los adultos mayores, unos tips y un QR a otros contenidos .

Es tamaño carta y fácil de leer.





## QR

En las redes sociales también se deja el link de descarga para el fanzine, de modo que si el usuario quiere tenerlo puede descargarlo y doblarlo en su casa.

## ¿Cómo doblar?

1.



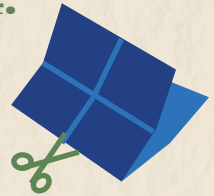
2.



3.



4.



5.



6.



7.





## HISTORIAS CORTAS

Vol. 1

## TÍA OLÍ

90 años

# PINTURA

Nació el 11 de junio de 1933, en Maszaranos, Caldas, Colombia. Le encantaban los sudokus y tejer, pero su pasión es la pintura.

**Olivia Valencia Yepes**

• El olor de las pinturas y disolventes puede ser muy fuerte. ¡Recuerda pintar en un espacio abierto!

• No necesitas todos los colores, con el blanco, amarillo, azul y rojo es suficiente para empezar. ¡Recuerda: amarillo y azul da verde, azul y rojo da violeta, y rojo y amarillo nos da naranja!

## TIPS DE LA TÍA

Para pintar al óleo

# ESCRITURA

## ROSA

68 años

## TIPS DE ROSA

Escribir para niños

- Utiliza rimas y juegos de palabras como onomatopéyas. ¡Al cerebro le gustan las rimas, diviértete creando!
- Comparte tus creaciones con las personas, niños, sobrinos, primos, amigos, familia. ¡Sus sugerencias pueden ser una gran ayuda!

**Rosalba Salazar Gallo**

Nació el 11 de octubre de 1955, en San Daniel, Caldas, Colombia. A ella le encanta viajar, pero su pasión es leer y escribir.

# MÚSICA

## DON HERMES

73 años

## TIPS DE DON HERMES

Tocar la guitarra

- Hay que tener mucha paciencia. ¡No es tan fácil como parece, no te desanimes si no te sale a la primera!

Disfruta de las pequeñas victorias. ¡Cada vez que logres tocar una melodía que para ti suene bien, siéntete orgulloso y motivate a continuar!

**Hermes Narváez**

Nació el 6 de septiembre de 1950, en Buesaco, Narriño, Colombia. Le gusta caminar y su pasión es la música de cuerdas



# MEMORIAS COMPARTIDAS



# ESTRATEGIA

El objetivo de la estrategia es llegar a los adultos mayores e invitarlos a compartir sus historias, recopilarlas y crear más cartillas de distintos temas de interés que puedan aprovechar los jóvenes.

El público al que va dirigido la estrategia de difusión son los adultos mayores y los jóvenes. Los adultos mayores son la fuente principal de la información, sin embargo, también se toman en cuenta a los jóvenes como un canal para llegar al adulto mayor. Esto se debe a que durante la realización de la validación del proyecto varios jóvenes manifestaron un interés por incluir las historias de sus abuelos o padres como parte del proyecto.

**Alcance:** Lo que se busca principalmente es recopilar historias de vida para tener una especie de banco de información que podrá agruparse por temáticas y continuar publicando cartillas, fanzines y alimentar las redes sociales.

Respecto a la publicación de nuevos contenidos, esto se realizará de forma trimestral ya que se dará un tiempo de 2 meses para recopilar información y 1 mes para diseñar y publicar el contenido.



## Estrategia de difusión

Se realizarán invitaciones físicas en forma de postales que se repartirán en zonas transitadas por adultos mayores o jóvenes, como, por ejemplo, plazuelas de comida, centros comerciales, universidades, colegios, pequeñas ferias o parques. De igual forma se realizarán una serie de post en redes sociales para invitar a las personas a compartir sus historias.

**Postales:** Incluirán ilustración, una invitación amigable y cercana por medio de un texto corto, y un código QR. Allí mismo se les informara que si desean participar pueden enviar sus historias por correo, redes sociales o se dejara un número de teléfono; Esto para asegurarse de que haya varios canales para que tanto jóvenes como adultos mayores puedan tener un acceso fácil.

La estrategia se plantea de esta forma teniendo en cuenta el bajo presupuesto, ya que este el primer paso para tomar más fuerza a largo plazo.



# INSTAGRAM

Las redes sociales se plantean como medio para crear conexión, interacción y promocionar el producto. Además, se pueden compartir y recopilar historias de vida.

Se creó un perfil en Instagram, siendo esta la red social preferida del usuario de acuerdo a la encuesta que se realizó durante el proceso de investigación.

Así mismo se vinculó esta cuenta a una en Facebook para también acercarse a otros adultos mayores, puesto que ellos son más cercanos a esta plataforma.

@\_memorias\_compartidas\_





Hay varios tipos de contenido como información, frases, ilustración y videos de los adultos mayores.



## Link

En la descripción del perfil hay un link que le permite al usuario ingresar a otros contenidos como:

- El fanzine imprimible
- La cartilla (PC y Móvil)
- Más información del proyecto



- ¿Las ilustraciones logran conectarte con las historias?
- ¿Cómo te hacen sentir los colores?
- ¿El estilo gráfico te conecta con las artes?
- ¿A primera vista, sin tener en cuenta los contenidos, visualmente te llamó la atención?

**Conductual:** En este punto se evaluó la facilidad de uso y manipulación que siente el usuario sobre el producto.

- ¿Es cómodo de visualizar?
- ¿Es fácil leer los textos?
- ¿Considera que es fácil acceder a este contenido, por ejemplo, preferiría que fuese impreso?
- ¿Cómo se siente al manipular este contenido, es agradable, se le dificulta desplazarse por el contenido?
- ¿Sueles ingresar a los links de los perfiles de Instagram?
- ¿Sería fácil de guardar y revisar en su día a día?

**Reflexivo:** En este punto se le preguntó al usuario su percepción frente a la funcionalidad del producto, si lo usaría, cómo ve el producto, si considera que es de utilidad.

- ¿Usaría el producto?
- ¿Qué representa el producto para usted?
- ¿Compartiría el producto con sus conocidos?

- ¿Lo volvería a revisar para realizar alguna actividad?
- ¿Considera que conectó emocionalmente con las historias de estos adultos mayores?
- ¿Le gustaría a futuro encontrar más historias y contenido de este estilo?
- ¿Considera el contenido adecuado como guía suficiente para empezar a realizar alguna de las actividades propuestas?
- ¿Se siente motivado a realizar alguna de las actividades?

Para finalizar se le pide al usuario que realice una de las 3 actividades propuestas o se tome una foto interactuando con el producto para tener un registro.

Se realizaron las pruebas en primera de forma presencial al usuario de contexto (4 usuarios con los que también se realizó un taller creativo en la fase de investigación) y además se realizaron pruebas a otros usuarios (4) de forma remota para tener otro punto de vista frente al producto.



## Análisis resultados:

El estilo visual propuesto es el adecuado; Los colores, las texturas y las ilustraciones llaman la atención del usuario, ya que dando un vistazo rápido al resultado lo primero que los atrapa es lo estético. Como lo menciona uno de los usuarios: "Contiene cierta belleza en la irregularidad creativa de sus elementos al igual que en las artes".

A medida que avanza el contenido, los colores transmiten tranquilidad y las ilustraciones de los adultos mayores los invitan a seguir leyendo, además como los textos son cortos no les parece aburrido leerlos sino que por el contrario esto los incita a saber más.

Respecto al formato se encontró que el formato digital es una opción muy agradable y fácil de usar, una de las respuestas fue "Sí, el digital es más fácil, el celular va conmigo a todas partes". Sin embargo hubieron comentarios que hacen énfasis en que les interesa también un formato impreso. Tomando en cuenta esto se implementó una versión impresa dentro del producto final.

En cuanto a los contenidos los usuarios tuvieron reacciones positivas, decían que "Los ejercicios creativos ayudan a combatir la depresión y la ansiedad, así que seguramente practicarán". Aunque sea una vez los aplicarán en sus vidas diarias y lo compartirán con personas cercanas para salirse de la rutina.

Cabe mencionar que algunos de los usuarios realizaron las actividades del libro y compartieron que primero se sintieron algo abrumados por que no sabían qué hacer o no se sentían seguros de lograr un buen resultado pero tras leer las instrucciones y los tips fueron avanzando poco a poco hasta soltarse y disfrutar mucho tanto del proceso como del resultado.

Por último se compartió el resultado con los adultos mayores a los cuales se entrevistó y para ellos fue una gran alegría hacer parte del proyecto, verse involucrados, dibujados y que se contarán sus historias. Además sus hijos estuvieron a sus lados ayudándoles a leer el producto por lo cual ellos también decían que se conectaron mucho emocionalmente con el resultado, ya que entienden la problemática y esta propuesta los llenó de alegría.



# CONCLUSIONES FINALES

- Se evidencia la transferencia de los conocimientos en los resultados de la realización de las actividades propuestas por el libro. Cuando los jóvenes se toman su tiempo para leer y aplicar los tips y actividades descritas en el libro, están adquiriendo conocimientos y colocándolos a prueba de forma que mental y físicamente genera recordación en ellos. Esto finalmente es esa transferencia, simple pero requiere de un empujón para que funcione.
- Las historias de los adultos mayores logran conectar emocionalmente con los jóvenes gracias al uso de la ilustración y texturas. Así como lo menciona un usuario “No en todos los casos son profesión, pero sí pasión. Eso mueve las fibras emocionales del lector”.
- El proyecto cumple con los objetivos propuestos y el alcance planteado. Además como producto piloto marca el inicio de lo que podría llegar a ser un proyecto más amplio que derive en otros resultados a partir de las historias de los adultos mayores.
- Se logró crear un estilo visual llamativo que llegue al usuario de forma agradable y cercana.

# RECOMENDACIONES FUTURAS

- Continuar transfiriendo información a los jóvenes involucrando a otros adultos mayores y distintos temas o áreas del conocimiento. Se encontró un interés por parte de los jóvenes en involucrar también a sus familiares mayores a ser parte del proyecto con sus conocimientos, por lo que hay que ajustar la posibilidad de llevar un registro de las historias de vida para escribir un guión y continuar generando contenidos.
- Mantener el contacto e interacción con el usuario por medio de redes sociales para crear alianzas a futuro con fundaciones u otros. Es importante alimentar las redes con los contenidos que se vayan realizando para generar recordación en los usuarios sobre el proyecto.

# REFERENCIAS:

- DANE. (2021). ADULTO MAYOR EN COLOMBIA CARACTERÍSTICAS GENERALES. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/genero/presentacion-caracteristicas-generales-adulto-mayor-en-colombia.pdf>
- Gárate, M. D., & González, J. (2002). APRENDER CON LAS PERSONAS MAYORES. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, (45), 67-76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27404506>
- GNEZDA, N. M. (2011). Cognition and Emotions in the Creative Process. Art Education, 64(1), 47-52. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/23033952>
- MinSalud. (2020). Boletines Poblacionales 1 : Personas Adultas Mayores de 60 años. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/280920-boletines-poblacionales-adulto-mayor1-2020.pdf>
- Musinova, A. S., Ostonova G. R., Ibadullaeva, Sh. I., Avliyakułova, N. M. (2021). THE PLACE OF ART IN PERSONAL DEVELOPMENT [EL LUGAR DEL ARTE EN EL DESARROLLO PERSONAL]. European Science, 58(2), 98 - 99. <https://cyberleninka.ru/article/n/the-place-of-art-in-personal-development>
- Montoya, A. L., Portilla de Arias M. L., Montoya, L. C. (2008). El desarrollo personal en el proceso de crecimiento individual. Scientia et Technica, 3(40), 117 – 119. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4741261>
- TARKOVSKI, A. (2002). ESCULPIR EN EL TIEMPO: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. (6.a ed.). EDICIONES RIALP, S. A. MADRID.
- Vidal Gutiérrez, D., Zavala Gutiérrez, M., Castro Salas, M., Mora Mardones, O., & Mathiesen, M. E. (2008). Calidad de vida en el adulto mayor: estado físico y relaciones sociales. Cuadernos Médico Sociales, 48(1), 5-12. Recuperado de <http://bdbib.javerianacali.edu.co:2057/login.aspx?direct=true&db=ith&AN=31940270&lang=es&site=ehost-live>

## Anexos:

**Anexo 1:** Guión entrevista y transcripción.

**Anexo 2:** Guión encuesta y Resultados.

**Anexo 3:** Evidencia Taller.

- Ver más en: <https://drive.google.com/drive/folders/ITAdZmbCWYdaS5MX2fEJgePLzI28WchqV?usp=sharing>



