

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Pickyme: Una herramienta lúdica para fomentar en los niños una buena relación con la comida y permitirles entender la importancia de una alimentación nutritiva mediante el uso de sus sentidos y emociones

María Camila Merlo Vela

Diseño Gráfico

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Diseño Gráfico Itinerario Diseño Comunicacional

Quito, 22 de Diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Arte Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Pickyme: Una herramienta lúdica para fomentar en los niños una buena relación con la comida y permitirles entender la importancia de una alimentación nutritiva mediante el uso de sus sentidos y emociones

María Camila Merlo Vela

Nombre del profesor, Título académico

Cristina Muñoz Hidalgo, MA
Rodrigo Muñoz Valencia, M.F.A.

Quito, 22 de Diciembre de 2020

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: María Camila Merlo Vela

Código: 00203931

Cédula de identidad: 1715737175

Lugar y fecha: Quito, 22 de diciembre del 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Todo ser humano necesita alimentarse adecuadamente para crecer de manera sana durante la niñez, para protegerse de las enfermedades en todo momento y para desarrollar adecuadamente todos los órganos del cuerpo y de esta manera tener suficiente energía para ser una persona productiva y capaz de completar actividades diarias como el ejercicio y las tareas entre otras.

Así mismo una mala alimentación llevará al cuerpo humano a consecuencias negativas como cansancio extremo, un bajo desarrollo físico, interrupción del crecimiento en los niños, menor concentración, diabetes, sobrepeso y demás.

En la actualidad, se dice que los niños vienen “con un chip diferente” ya que están muy ligados a la tecnología y a la influencia de mega compañías que les ofrecen productos cada vez más atractivos pero con pocos niveles nutricionales que hacen que los niños generen hábitos alimenticios diferentes a los que los padres buscan para ellos y por ende se frustran al no encontrar un balance familiar adecuado entre lo que se necesita llevar a la mesa y lo que se desea comer por parte de los más pequeños.

Por todas estas razones quiero presentar *Pickyme* como una ayuda para que los padres enseñen a sus hijos a comer bien y que este proceso no resulte tan duro ni costoso para toda la familia. Este proyecto busca transformar el momento de la comida en una experiencia divertida y agradable para todos en la mesa. Es una herramienta que brinda una guía, enseñanzas, temas de conversación y buen tiempo en familia a través del juego, ya que esta es una actividad natural en los niños que no necesita un conocimiento previo y que permitirá reconocer los beneficios de los alimentos saludables a través de los sentidos.

Palabras clave: Alimentación, nutrición, juego, familia, crecimiento, tecnología, diversión, aprendizaje, balance, enseñanza, exploración, sentidos, aprendizaje, hábitos, comida.

ABSTRACT

Every human being needs to nourish the body properly in order to grow healthy during childhood, stay protected from illnesses and to develop all the organs so it will be possible to have enough energy to be a productive person with the ability to complete daily activities such as exercise and routines.

Likewise, a poor diet will lead the human body to negative consequences such as extreme fatigue, low physical development, growth interruption in children, reduced concentration, diabetes, overweight and others.

Today we use to say that children come "with a different chip" since they are closely linked to technology and the influence of mega companies that offer them increasingly attractive products but with few nutritional levels that make children generate different nutritional habits than those that parents would like for them and therefore, they feel despaired for not finding an adequate family balance between what needs to be brought to the table and what the little ones want to eat. For all these reasons I want to present *Pickyme* as an aid for parents to teach their children to eat well making this process not so hard to follow or expensive for the whole family. This project seeks to transform mealtime into a fun and enjoyable experience for everyone at the table. It is a tool that provides guidance, teaching experiences, conversation topics and good family time through playing, since this is a natural activity in children that does not need prior knowledge and that will allow recognizing the benefits of healthy foods through their senses.

Keywords: Food, nutrition, play, family, growth, technology, fun, learning, balance teaching, exploration, senses, learning, despair, habits, food.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Desarrollo del Tema.....	11
Conclusiones	16
Referencias bibliográficas.....	17
Anexo A: Título	19
Anexo B: Título	21
Anexo C: Título	22
Anexo D: Título	22
Anexo E: Título.....	23
Anexo F: Título.....	25
Anexo G: Título	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Comida chatarra.....	11
---------------------------------	----

INTRODUCCIÓN

En la ciudad de Quito se presenta ahora un problema de alimentación infantil, el cual no está ligado a una situación de bajos recursos económicos familiares, sino más bien a una carencia de estrategias y herramientas adecuadas dentro de este núcleo para el momento de alimentar a los niños. “1 de cada 3 niños en Ecuador sufre de sobrepeso y obesidad y este 30% sigue elevándose cada año que pasa” (Gavilanes, 2016). Si bien es cierto, no somos el país más afectado con sobrepeso infantil, pero el aumento constante de estos índices nos indica que podríamos llegar a sufrir este riesgo y por ello debemos enseñar a los niños a tener buenos hábitos de alimentación y salud.

En las casas de las familias ecuatorianas hoy en día existe una deficiencia de información y de responsabilidad para inculcar en los más jóvenes la importancia de una sana alimentación y buenos hábitos ya sea por parte de los padres o de las terceras personas que se quedan a cargo de los niños. Como consecuencia vemos cuadros familiares de estrés, pérdida de paciencia y momentos de conflicto o, peor aún, de desinterés por el bienestar real de los pequeños.

En el comercio mundial nos vemos rodeados de grandes empresas que lanzan al mercado productos cuyo objetivo es facilitar a los padres su labor al venderles productos de colores amigables, llamativos, atrayentes y que parecen nutritivos, equilibrados y de fácil acceso, aunque la realidad sea totalmente opuesta. El consumir comida chatarra y de bajo valor nutricional de vez en cuando no está mal, pero hay que encontrar un equilibrio que nos brinde una dieta diaria con productos naturales y algunos procesados.

Finalmente debo mencionar que los niños de ahora son hijos de padres en su mayoría conocidos como “millennials” y que han estado muy unidos a la tecnología de punta, tendencia que han sabido recrear en sus hijos por lo que es común ver a estos pequeños comiendo antes que sus

padres y con un aparato tecnológico encendido (desde un televisor hasta un teléfono inteligente).

Esta costumbre está causando que los niños se tornen cada vez más quisquillosos y los padres cada vez menos pacientes y preocupados por no saber motivar a sus hijos a alimentarse sanamente. Por ello, *Pickyme* quiere convertirse en esa herramienta que motive a padres e hijos a llevar una dieta balanceada, mientras aprenden y juegan juntos.

DESARROLLO DEL TEMA

Investigación

Para esta investigación enfoqué mis esfuerzos en diferentes grupos: una encuesta sobre comida en general a padres millennials, ejercicios con niños para evaluar los beneficios del food design, entrevistas a profesionales como psicólogas, nutricionistas y profesoras y, por último, una investigación también teórica sobre la relación del niño con la alimentación y el juego.

Ejercicio

El ejercicio con los niños consistió en colocar en dos platos diferentes snacks: en uno había vegetales y frutas dispuestos de tal manera que se aplicaba el método del food design, y en el otro habían “cheetos” que es considerado uno de los snacks favoritos de los más pequeños. Luego les presenté las dos opciones junto con la pregunta “Si tienes que quedarte con uno de los dos platos, ¿cuál escoges y por qué?”



Figura 1: Comida chatarra

Las respuestas que obtuve fueron similares. Isabella dijo que escogería el arcoíris porque le gusta su forma y colores. Juana también mencionó que le gusta la forma y colores así que se divertiría más comiendo este plato.

Encuestas

Con las preguntas que podemos observar en el Anexo 1 quise saber más sobre la alimentación en casa, opciones que se consumen ya sea como snack saludable o como comida chatarra, qué envían estas madres de lunch a la escuela, cómo es la relación familiar con la comida y el nivel de involucramiento de las mamás en el tema.

La conclusión que obtuve fue que, si bien los padres son el pilar fundamental para los niños en la etapa temprana de su desarrollo y que saben de la responsabilidad que tienen de inculcarles bien el tema, también les falta informarse sobre cómo llevar una dieta balanceada y las consecuencias generales para cada etapa del crecimiento de sus hijos. Esta falta de conocimiento y herramientas hace que los padres pierdan la paciencia y acepten la solución instantánea de la comida chatarra en lugar de encontrar un equilibrio a este proceso. Hay tres puntos que debemos recordar en este momento: evitar poner reglas y clasificar lo bueno y lo malo ya que estará invitando a su hijo a aumentar sus ganas de comer lo prohibido; no ofrecerle solo vegetales pues se aburrirá y no querrá aceptar esta comida; y finalmente no comer a deshoras pues esto conduce a comer en grandes cantidades y saciarse con todo lo que se presenta en el plato mientras que lo más aconsejable es comer en porciones pequeñas durante el transcurso del día.

Si hablamos en cambio de los hijos, un punto que no debemos olvidar es que degustar alimentos nuevos es un proceso que toma algo de tiempo. Es importante no claudicar enseguida frente a una negativa, sino más bien innovar y variar la presentación de nuestros alimentos. La Dra. Bracho-Sánchez propone *“si a tu hijo no le gustó algo y lleva probándolo apenas dos veces, esto no significa que no le gusta en absoluto, sino que como madre deberás prepararlo de maneras diferentes hasta encontrar aquella que le genere aceptación para comer”* (Bracho-Sánchez, 2020). La entrevista completa se encuentra en el Anexo 2.

Los más pequeños son más vivaces, aprenden solos muchas cosas, tienen un bombardeo de información digital y se sienten con más autoridad para escoger sus actividades, aun cuando no dejan de ser niños que necesitan el modelo de sus padres para replicarlo en su vida. Por ello se vuelve tan importante como adultos fomentar el momento de la comida como un espacio de comunicación divertida y relajada.

Según un artículo de Danone, “el comer juntos se asocia con resultados positivos para los pequeños tomando en cuenta que sus alimentos tendrán mayor valor nutricional y que el ambiente familiar relajado los hará crecer más saludables y con mejores hábitos” (Yogurt in Nutrition, 2019).

Se ha vuelto común hoy ver a niños que presentan un carácter más despierto e independiente por un bombardeo de estimulación digital. Sin embargo y pese a todo, siguen en su esencia siendo niños y para ellos los juegos serán siempre motivo de curiosidad y de entretenimiento.

La *teoría del juego de Nash* menciona que éste sirve para resolver problemas económicos, crear estrategias según tu propio conocimiento, analizar tu interacción y desarrollo social y generar ganancias (Nash, 2003) . En nuestro caso concreto, aprender mediante el juego cumple y satisface al niño con lo que más les gusta que es explorar, divertirse, aprender inconscientemente, relajarse, imaginar y crear. “*Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo.*” (García, 2003, p. 25). Es decir que el juego permitirá al niño prepararse y afrontar los problemas cotidianos de su vida a través del autoconocimiento y el autocontrol.

Si hablamos del desarrollo de habilidades y de su maduración, vemos que el juego es la manera de nutrirse sacando la parte creativa de los pequeños y balanceando la atención y la tensión de

forma que la primera aumenta y la segunda disminuye. Un grupo de nutricionistas docentes del Departamento de Nutrición y Bioquímica de la Universidad Javeriana en Colombia realizó un experimento clínico usando seis juegos de mesa como método de enseñanza-aprendizaje para que los niños interiorizaran a través del juego los sanos hábitos alimenticios que se necesitan en casa. Concluyeron que el juego había sacado la parte creativa de los pequeños y lograba que la atención aumentara al tiempo que la tensión disminuía.

Teoría

Pickyme es un juego que busca despertar los sentidos de los niños al momento de alimentarse. Su enfoque principal es ayudar a los padres en la introducción de alimentos saludables para sus hijos y que ellos acepten y tengan una buena predisposición a probarlos. Convertir la rutina familiar de la comida en un momento divertido y amigable permite crear un vínculo de confianza de los más pequeños hacia los adultos lo que les dará seguridad para probar nuevos alimentos.

Pickyme puede ayudar a reducir la obesidad y mala alimentación infantil puesto que promueve el momento de compartir en familia mientras se degusta algo especial, ayuda a crear conciencia tanto en padres como en hijos sobre los productos que consumen y enseña a los niños la importancia de ingerir productos saludables. Por otro lado, sirve de incentivo para las instituciones educativas que fomentan el aprendizaje lúdico en edad temprana ya que presentarán un tema importante de manera práctica y completa.

Narrativa

La elaboración de las piezas está centrada en comunicar información relevante sobre los alimentos y ayudar al consumidor a mejorar sus hábitos. En este caso el *target* son las familias de padres entre los 25 y 35 años con hijos entre los 5 y 10 años. Como introducción al juego se presenta una infografía con un resumen de todas las calorías, azúcar,

carbohidratos, grasas y colorantes que se encontraron en la comida chatarra consumida por un lapso específico de tiempo. Para ello realicé un experimento práctico de observación del consumo de esta comida en mis hermanos menores durante dos meses y medio.

Después de ofrecer esta información y su mensaje directo sobre el peligro de consumir solamente este tipo de calorías vacías, presenté los mitos y verdades de alimentarse solamente a base de vegetales y frutas con su concluyente necesidad de encontrar un balance general para alimentar a todos los miembros de la familia. Mencioné la experiencia de aprender jugando y de qué manera el diseño emocional influye positivamente en los niños.

Por último, presento mi juego en un empaque muy colorido, llamativo y amigable para los niños. Las tarjetas contienen información importante sobre los alimentos, ilustraciones de frutas, vegetales, cereales y proteínas. El juego de estas cartas estará relacionado directamente con los sentidos ya que relaciona la textura, el color e incluso el olor de cada alimento presentado. Incluye además datos curiosos sobre nutrición e incluso dos recetas para preparar en familia con ingredientes saludables y deliciosos que aparecen en el mismo juego y una guía para combinar adecuadamente los alimentos.

Exhibición

El proyecto será expuesto en una página web, dividida por secciones para involucrar a la audiencia y que según su interés ingresen a diferentes ventanas de información, luego a la presentación del experimento realizado a mi familia y finalmente a la presentación del juego con su debida explicación de las partes y reglas.

CONCLUSIONES

Presenta los aportes de este trabajo con base en lo investigado, es importante que como autor puedas analizar el tema y su relevancia para la profesión dentro del contexto nacional e internacional (presenta similitudes, diferencias entre los diferentes enfoques del tema investigado). En el caso de presentaciones artísticas o creativas se debe describir de qué se tratan y justificar sus elementos, obligatoriamente incluir anexos con fotos, evidencias (partituras, enlaces a videos, etc.) del producto elaborado. Realiza un análisis de lo que has aprendido en este trabajo, incluye sugerencias de estudios posibles que se realicen en el futuro para comprender de mejor manera el tema, menciona alguna dificultad que hayas tenido para realizar este trabajo y sus razones.

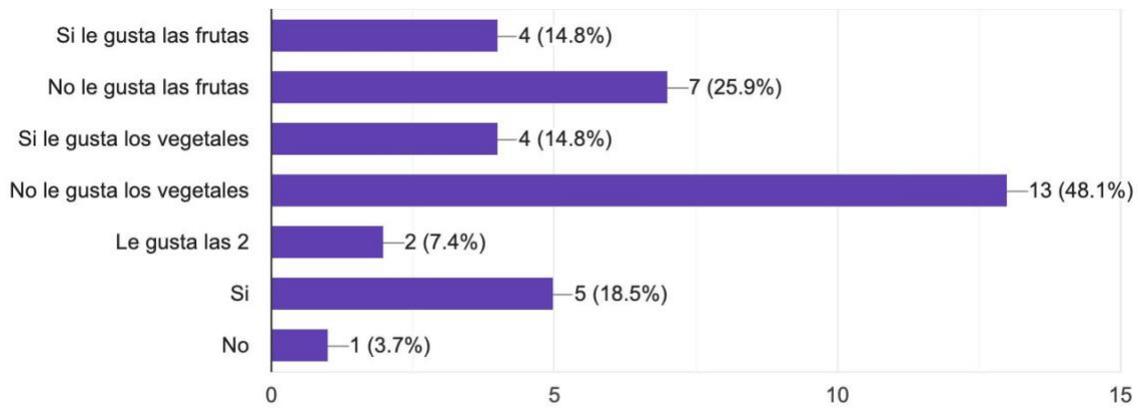
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bonilla, R. (2017). Los padres no son conscientes de que alimentan mal a sus hijos. *La Razón*, (Oct 23). Obtenido el 17 de Octubre del 2020 de <https://www.larazon.es/atusalud/alimentacion/los-padres-no-son-conscientes-de-que-alimentan-mal-a-sus-hijos-NH16667280/>
- Castro, D. (2018). La influencia de los padres y madres en los hábitos alimenticios de sus hijos. *Vía Orgánica*, (Ene 26). Obtenido el 5 de Septiembre del 2020 de <https://viaorganica.org/la-influencia-de-los-padres-y-madres-en-los-habitos-alimenticios-de-sus-hijos/>
- Educo. (2017). La importancia de la alimentación durante la primera infancia. *Educo*, (Sep 1). Obtenido el 20 de Septiembre del 2020 de <https://www.educo.org/Blog/la-importancia-de-la-alimentacion-durante-la-primera-infancia>
- García, S. (2003). ¿Por qué a los niños no les gustan las verduras? *El Mundo*, (Oct 29). Obtenido el 2 de Octubre del 2020 de <https://www.elmundo.es/elmundosalud/2003/10/29/pediatria/1067429890.html>
- Gavilanes, P. (2016). La malnutrición y el sobrepeso también amenazan al Ecuador. *El Comercio*, (Jun 22). Obtenido el 3 de Octubre del 2020 de <https://eresmama.com/consecuencias-una-mala-alimentacion-en-los-ninos/https://www.elcomercio.com/tendencias/malnutricion-sobrepeso-salud-ecuador-sociedad.html/>
- Eres mamá. (2020). Consecuencias de una mala alimentación en los niños. *Eres Mamá*, (Mayo 26). Obtenido el 3 de Octubre del 2020 de <https://eresmama.com/consecuencias-una-mala-alimentacion-en-los-ninos/>
- Molina, A. V. (2015). *Innovación guiada por el Food Design*. EPackaging, (Ene 01). Obtenido el 1 de Diciembre del 2020 de <https://www.packaging.enfasis.com/articulos/71546-innovacion-guiada-el-food-design>
- Nash, J. (2003). *Why play matters*. Family Lives (Feb 23). Obtenido el 3 de Diciembre del 2020 de <https://www.familylives.org.uk/advice/early-years-development/learning-and-play/why-play-matters/>
- Nutrición y Bioquímica (2013). Seis juegos secuenciales para la promoción de estilos de vida saludable. *Universidad Javeriana* (Dic 9). Obtenido el 3 de Diciembre del 2020 de <https://www.javeriana.edu.co/pesquisa/jugando-al-magico-mundo-de-los-alimentos/>
- Think with Google. (2016). Papás Millennials: Lo que ellos quieren. *Google*, (Jun 26) Obtenido el 7 de Diciembre del 2020 de <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-419/recursos-y-herramientas/b%C3%BAqueda/papas-millennials-lo-que-ellos-quieren/>

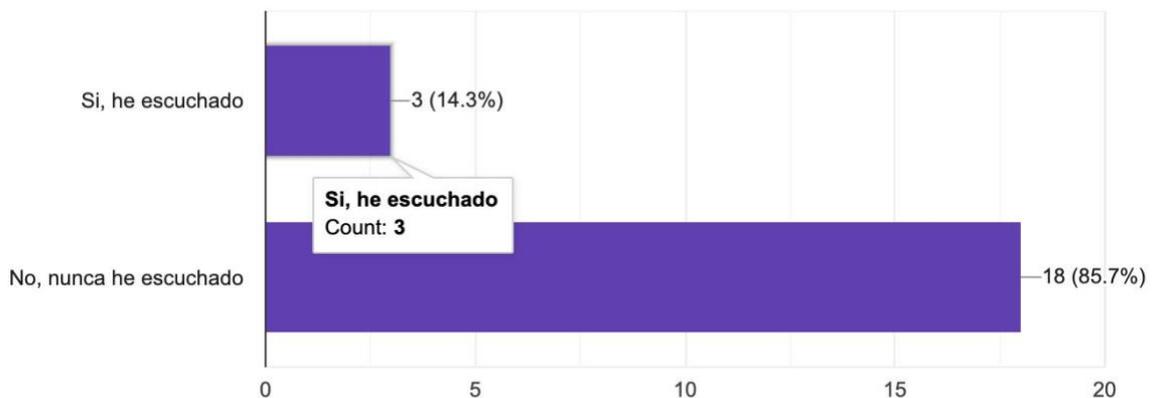
Yogurt in Nutrition (2019). Comer en familia una experiencia que beneficia a los niños.
Danone Institute International, (Mar 25). Obtenido el 10 de Diciembre del 2020 de
<https://www.yogurtinnutrition.com/es/comer-en-familia-es-una-experiencia-social-que-beneficia-a-los-ninos/>

Anexo A: ENCUESTA REALIZADA A PADRES MILLENNIALS SOBRE LA ALIMENTACIÓN DE SUS HIJOS

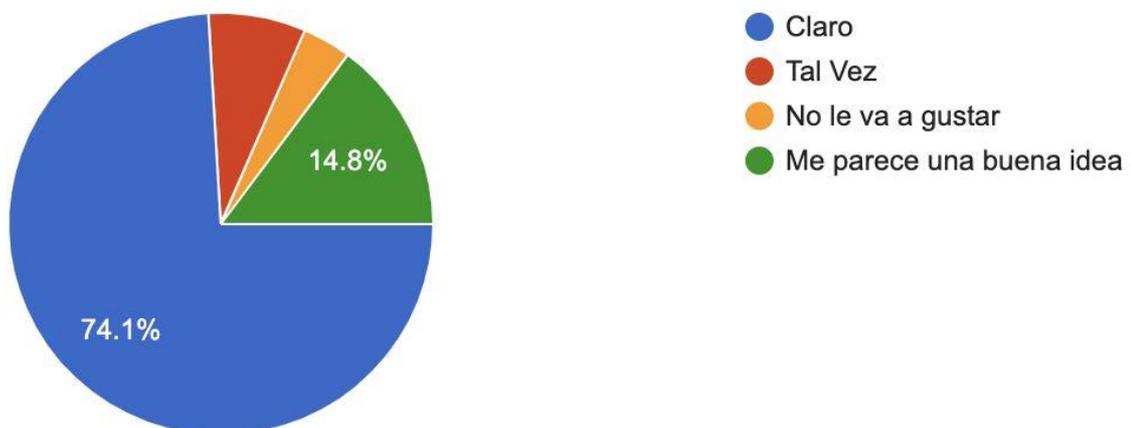
Pregunta #1: ¿Les gustan a tus hijos las frutas/vegetales?



Pregunta #2: ¿Has tratado de enseñarle a tu hijo algo nuevo mediante la teoría del juego o has escuchado sobre este método para que aprenda a comer?



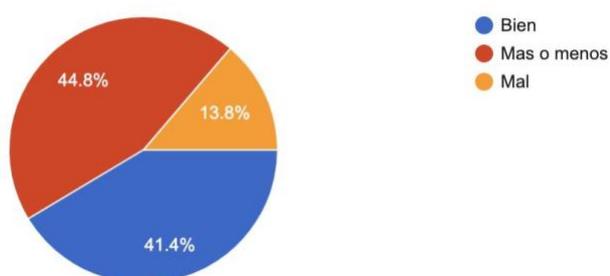
Pregunta #3: ¿Quisieras probar la teoría del juego como método de aprendizaje para tu hijo?



Pregunta #4: ¿Que les mandas a tu hijo de lunch para la escuela?

Normalmente yogurt, papaya, galletas de sal. Su lunch está principalmente controlado por la escuela quienes balancean la alimentación entre frutas, verduras, carbohidratos y proteínas.
Papás, galletas y Sanduches
Fruta, jugó y papás en funda
Generalmente juego un poco con su lonchería le mando de todo un poco para que se ponga feliz y coma todo, yoghurt con galletas, pan con mermelada, papa y fruta
Me toca ponerme creativa con esto porque mi hijo se cansa de lo mismo, aveces la comida del almuerzo pero no siempre le gusta entonces otras veces una funda de papá de limon con un dandi he y jugo de naranja natural
Zanahoria en palitos con limon y sal, galletas de sal, jugo de manzana y papas artesanales
Su cornflakes favorito con leche, sus galletas favoritas y una fruta
Sanduche con leche, yogurt con cornfalkes, empanadas, fruta etc
Sanduche, chochos con chulpi!
Come en el colegio
Tacos de carne con guacamole,
Fruta galletas jugos leches, chocos con tostado, etc
Carne, pollo, arroz, embutidos, vegetales, fruta lo que comemos en casa
No lleva lunch
Le dan el lunch e el cole
Yogurt, sandwich , fruta, jugo

Pregunta #5: ¿Cómo consideras que es la alimentación de tu hijo/a?



Anexo B: **ENTREVISTA REALIZADA A LA DRA. MARÍA EUGENIA MALO TAMARIZ,, NUTRICIONISTA INFANTIL**

C. Merlo: *¿Cuáles son los problemas de nutrición más frecuentes que encuentras en los niños?* Dra. Malo-Tamariz: Que la gran mayoría tiene una dieta desordenada y alta en azúcares procesados.

C. M: *¿Qué rol tienen los papás en la alimentación de los niños?*

M.T: Su rol es FUNDAMENTAL, ellos son quienes proporcionan el alimento y básicamente deciden por los niños.

C.M: *¿Qué tan buena o mala es la comida chatarra en los niños y cada cuánto deberían comerla?* M.T: Todo con medida y balance adecuado no es dañino pero todo extremo siempre resulta perjudicial. Esporádicamente una “golosina chatarra” no va a dañar a un niño, lo importante es enseñarles a diario a comer sano.

C.M: *¿Qué es lo que menos toleran comer los niños?*

M.T: Si tu pregunta se enfoca a alergias alimentarias infantiles, diría que existe una incidencia alta a intolerancias a la lactosa.

C.M: *¿Qué opinas sobre aprender de una buena alimentación mediante el juego en los niños?*

M.T: Me parece hermoso, los niños en base al juego se divierten y entienden mucho mejor la importancia de ciertas cosas.

C.M: *¿Qué opinas sobre comer con tecnología y comer en familia?*

M.T: Comer en familia SIEMPRE va a resultar beneficioso y hay muchos estudios que lo demuestran. La tecnología a veces la utilizan los padres como método extremo con pequeños

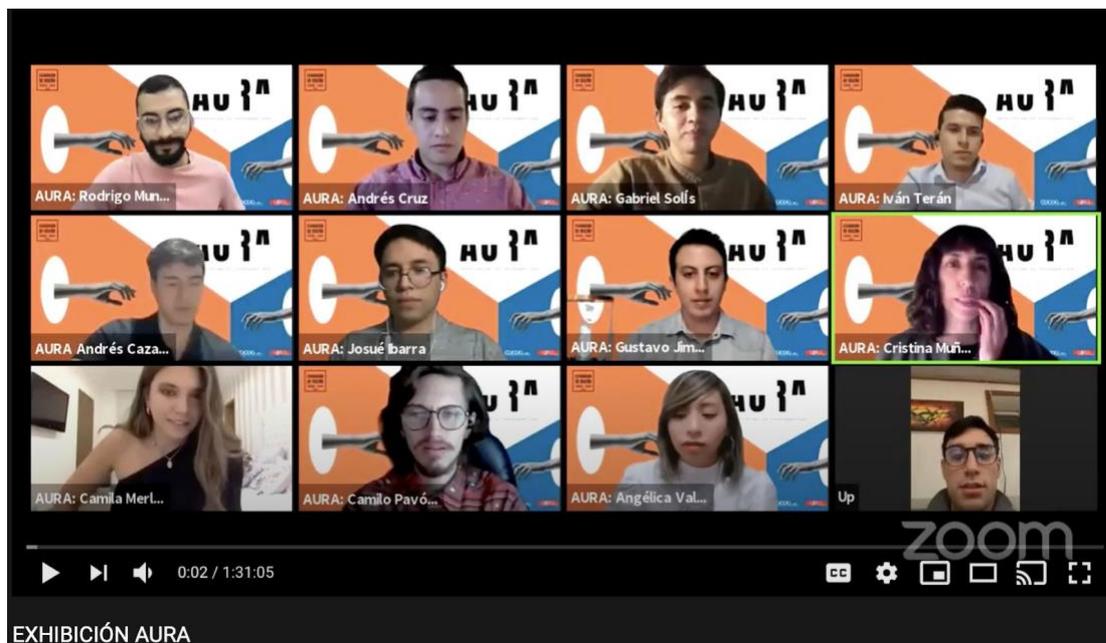
que no tienen buen comer o cuando están fuera de casa pero si quieres saber mi opinión, yo siempre voy a preferir el comer en familia.

ANEXO C: EXHIBICIÓN AURA

Link del evento de la exhibición de diseño que se dio a cabo por zoom a las 19:00 en donde expusimos 12 diseñadores y asistieron 170 personas y su duración fue de una hora, cada estudiante tuvo cinco minutos para presentar su proyecto final.

<https://www.exhibiciondediseno.net/>

<https://www.youtube.com/watch?v=6sTD309ECN0>



ANEXO D: AFICHE AURA

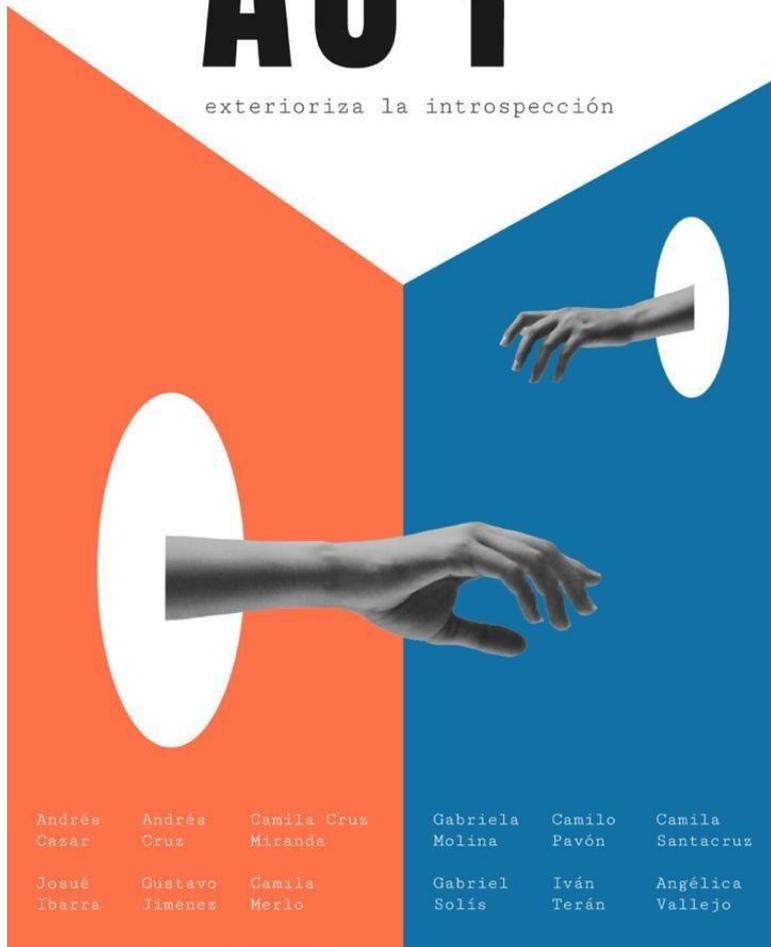
Invitación y gráfica de la exhibición de diseño Aura.

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Jueves 17 de diciembre - 19h00
www.exhibiciondedisenio.net

AU } A

exterioriza la introspección



Andrés Cazar	Andrés Cruz	Camila Cruz Miranda	Gabriela Molina	Camilo Pavón	Camila Santacruz
Josué Ibarra	Gustavo Jiménez	Camila Merlo	Gabriel Solís	Iván Terán	Angélica Vallejo



COCOCI. USFQ
 OFICIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

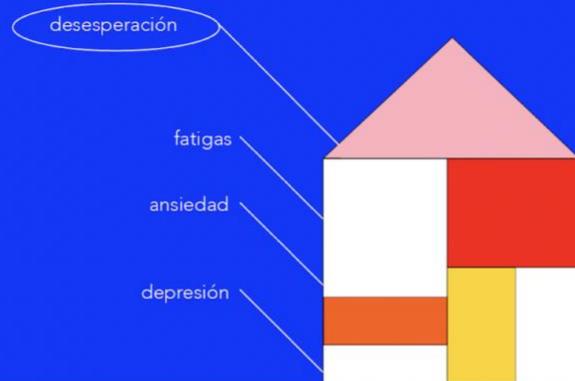


ANEXO E: AFICHE AURA

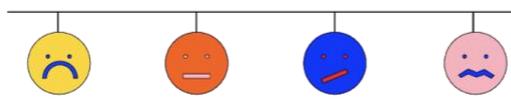
Desarrollo de branding para el personaje Picky Me

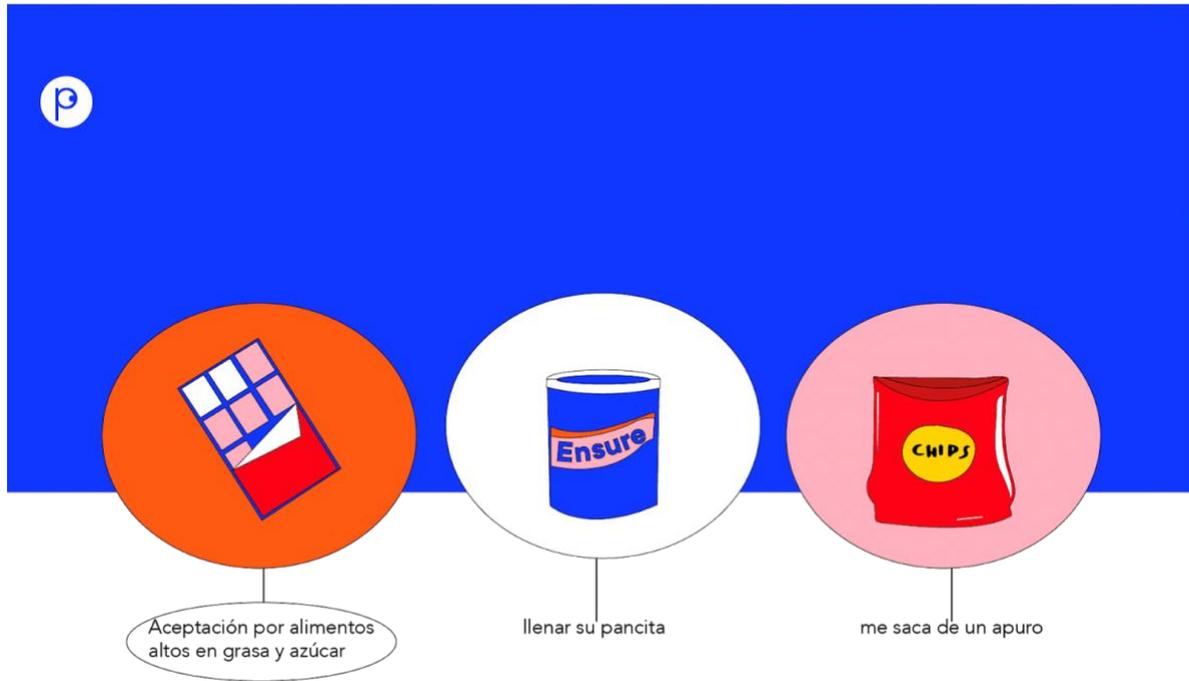


palabras que se usan a diario en casa cuando tienes un hijo "picky eater"



Decisiones apresuradas sin estar de acuerdo

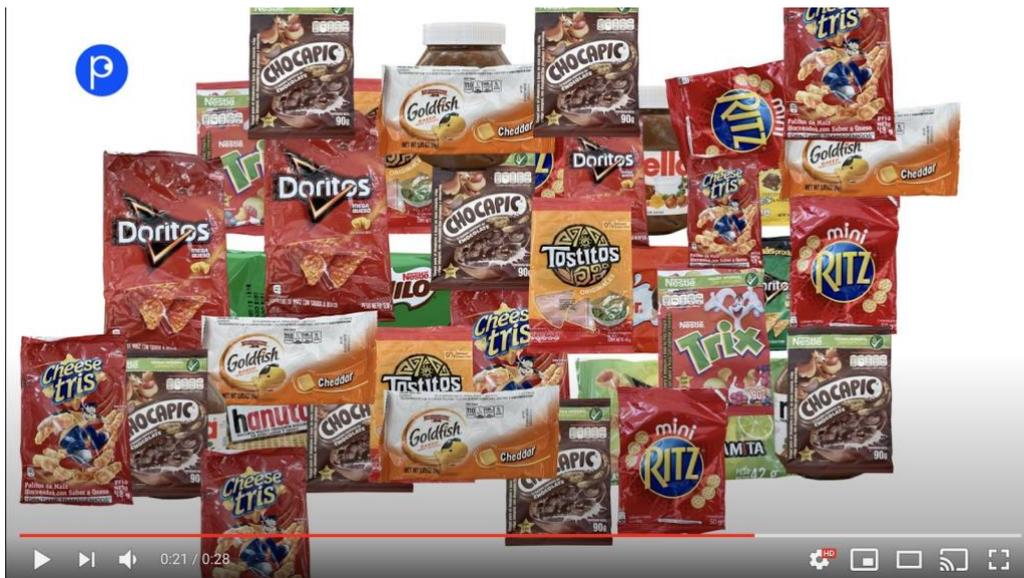




ANEXO F: REGISTRO FOTOGRÁFICO

Ejercicio que hice con mi hermana mediante registro fotográfico y link de un video animado con estos empaques, ya que al ser una picky eater y ver su aceptación tan grande que tiene por la comida chatarra, decidí recopilar todas las papas y galletas que consume durante dos meses, con el fin de concientizar cuantos nutrientes vacíos pueden llegar a comer los niños y sus consecuencias.





https://www.youtube.com/watch?v=tZJWuAy6g_8

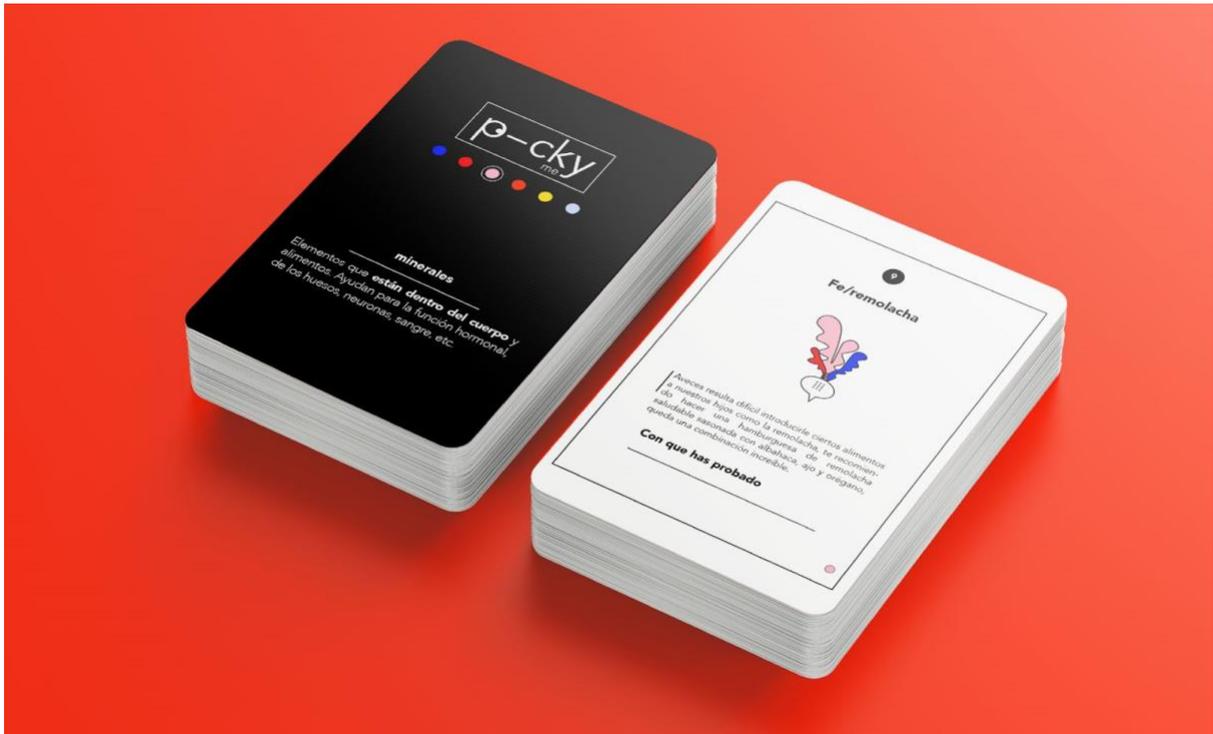
ANEXO G: JUEGO PICKY ME

Producto final, juego de cartas picky y un video explicativo de que es picky me y como se juega.

¿Qué es pickyme? https://www.youtube.com/watch?v=KN_jep_b-a4

¿Cómo se juega? <https://www.youtube.com/watch?v=86EXpwBWf1Y>









¿jugamos?

0:01 / 1:07



