



**Mell: Una Estrategia de Comunicación que Aporta a la Salud Mental desde el  
Diseño Editorial**

Laura Sofia Ortiz Quiroga

Paula Gabriela Osorio Rodríguez

Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO

Rectoría Orinoquía

Sede Villavicencio (Meta)

Programa Comunicación Visual

Mayo de 2025

**Mell: Una Estrategia de Comunicación que Aporta a la Salud Mental desde el**

**Diseño Editorial**

Autoras:

Laura Sofia Ortiz Quiroga

Paula Gabriela Osorio Rodríguez

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Comunicador Visual

Asesora

Diana Patricia Orozco Castro

Profesional en Mercadeo y Publicidad

José Luis Hernández Pantoja

Diseñador Industrial

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Vicerrectoría Regional Orinoquía

Sede Villavicencio (Meta)

Programa Comunicación Visual

Mayo de 2025

### **Dedicatoria**

La elaboración de este trabajo de grado paso por varios momentos, de esta manera es esencial reconocer aquellas personas que hicieron el trabajo de forma más llevadera. Por esta razón este trabajo es dedicado a mi familia, a mi mamá y a Ale, que me entendieron y que, aunque estuviera tan ocupada siempre me sacaron una sonrisa. Durante largas horas de la noche, fueron un pilar esencial, donde me brindaron su compañía. *Gabriela*

Para llegar a este punto tuve que realizar un largo y complejo proceso que no hubiera sido posible sin el apoyo de mis padres que con gran esfuerzo me trajeron a donde estoy e hicieron posible que el día de hoy este aquí. Gracias por su constante paciencia y orientación, por creer en mí y por animarme a seguir con aquello que me gusta. Espero que este trabajo lo vean como la materialización de mi gratitud y la prueba de mi esfuerzo. *Sofía*

## **Agradecimientos**

Agradezco a todas las personas que estuvieron presentes en este proyecto, que aportaron su compañía y palabras bonitas para la realización de este.

En primera instancia a mi familia por siempre estar presente y ofrecernos un lugar donde trabajar. A nuestros asesores de grado la profe Diana Y José, que nos acompañaron en esta travesía.

A nuestros amigos Andrew, Andrés y Mauricio que estuvieron desde el inicio de la carrera acompañándonos, apoyándonos y por ser el mejor grupo que pudiéramos conseguir.

Además, queremos hacer una mención especial a Andrés que nos acompañó en todo este trayecto, nunca nos dejó solas, y aunque no fuera su responsabilidad apporto a este trabajo de grado. Sin ellos, muchas de las cosas hubieran sido difícil de realizar. Muchas gracias por estar en nuestra vida.

Por último, queremos agradecerlos mutuamente como un equipo que somos, porque solo nosotras sabemos lo difícil que ha sido llegar a este punto, agradezco a mi compañera que siempre estuvo a mi lado e hizo que este proceso fuera más ameno y llevadero. Gracias por aceptar este reto conmigo, mejor equipo de trabajo no pude haber elegido.

## Contenido

|  |           |
|--|-----------|
| 1 lista de Figuras .....   | 7         |
| 2 Lista de Fotos .....   | 8         |
| 3 Resumen.....   | 9         |
| 4 Abstract .....   | 10        |
| 5 Introducción .....   | 11        |
| 6 CAPÍTULO I .....   | 13        |
| 7 Planteamiento del problema.....  | 13        |
| 8 Pregunta de investigación .....  | 13        |
| 9 Justificación .....  | 13        |
| 10 Objetivos .....   | 15        |
| 10.1 Objetivo general.....   | 15        |
| 10.2 Objetivos Específicos.....  | 15        |
| 11 CAPÍTULO II .....   | 16        |
| 12 Marco teórico .....   | 16        |
| 12.1 Diseño .....  | 16        |
| 12.2.1 Diseño desde la transversalidad según Julier .....                                    | 16        |
| 12.2.2 Funcionalidad del diseño .....  | 16        |
| 12.2.3 Emocionalidad en el diseño .....  | 17        |
| 1.1 Trastorno afectivo bipolar .....   | 17        |
| 1.2 Libros .....   | 18        |
| 1.3 Libros en Técnica Pop Up.....  | 18        |
| 1.4 Libros para el manejo de la salud mental.....  | 18        |
| <i>12.6.1 Libros ilustrados pop-up como herramienta pedagógica para la salud mental.....</i> | <i>19</i> |
| 13 Marco Contextual.....   | 21        |
| 14 Antecedentes.....   | 24        |
| 15 CAPÍTULO III.....   | 25        |
| 16 Diseño Metodológico.....  | 25        |
| 17 Metodología de investigación .....  | 25        |
| 17.1 Tipo de investigación.....  | 25        |
| 17.2 Líneas de Investigación.....  | 26        |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 18 | CAPÍTULO IV.....  | 28 |
| 19 | procedimiento .....   | 28 |
|    | <b>Figura No 01</b> Primer diseño de Mell .....   | 28 |
|    | <b>Figura No 02</b> Segundo diseño de Mell.....   | 29 |
|    | <b>Figura No 03</b> , Diseño final de Mell.....   | 29 |
|    | <b>Figura No 04</b> , Crossover de personajes de distintos cuentos .....                | 30 |
|    | <b>Figura No 05</b> Primeros bocetos de los personajes secundarios de la historia ..... | 31 |
|    | <b>Figura No 06</b> Primera idea de ilustración .....                                   | 32 |
|    | <b>Figura No7</b> Primera idea de diseño de una página del episodio Maniaco .....       | 32 |
|    | Figura No 08 Bocetos de Zing .....  | 33 |
|    | <b>Figura No 09</b> Pagina 1 del episodio Maniaco.....                                  | 34 |
|    | <b>Figura No10</b> Pagina 2 del episodio de depresión. ....                             | 34 |
|    | <b>Figura No 11</b> Maquetación para la impresión .....                                 | 35 |
|    | <b>Figura No 12</b> Maquetación para la impresión .....                                 | 35 |
|    | Figura No 14 Pagina 1 del episodio Maniaco ya terminada .....                           | 41 |
|    | <b>Figura No15</b> Mecanismo de la página 1 del episodio Maniaco ya terminada.....      | 42 |
| 20 | CAPÍTULO IV.....  | 44 |
| 21 | Resultado de la investigación.....  | 44 |
| 22 | RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO - RAE .....   | 45 |
| 23 | Conclusiones .....  | 48 |
| 24 | Recomendaciones .....   | 49 |
| 25 | Referencias.....  | 50 |

## 1 lista de Figuras

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura No 01</b> Primer diseño de Mell .....  | 28 |
| <b>Figura No 02</b> Segundo diseño de Mell .....                                       | 29 |
| <b>Figura No 03,</b> Diseño final de Mell .....  | 29 |
| <b>Figura No 04,</b> Crossover de personajes de distintos cuentos .....                | 30 |
| <b>Figura No 05</b> Primeros bocetos de los personajes secundarios de la historia..... | 31 |
| <b>Figura No 06</b> Primera idea de ilustración .....                                  | 32 |
| <b>Figura No7</b> Primera idea de diseño de una página del episodio Maniaco.....       | 32 |
| <b>Figura No 08</b> Bocetos de Zing .....  | 33 |
| <b>Figura No 09</b> Pagina 1 del episodio Maniaco.....                                 | 34 |
| <b>Figura No10</b> Pagina 2 del episodio de depresión. ....                            | 34 |
| <b>Figura No 11</b> Maquetación para la impresión .....                                | 35 |
| <b>Figura No 12</b> Maquetación para la impresión .....                                | 35 |
| <b>Figura No 14</b> Pagina 1 del episodio Maniaco ya terminada .....                   | 41 |
| <b>Figura No15</b> Mecanismo de la página 1 del episodio Maniaco ya terminada.....     | 42 |

## 2 Lista de Fotos

|  |    |
|--|----|
| 1 Foto Machote y Borrador de mecanismos.....                   | 36 |
| 2 Foto Ensamble del libro .....                                | 36 |
| 3 Foto Ensamble del libro .....                                | 37 |
| 4 Foto Ensamble del Libro.....                                 | 37 |
| 5 Foto Ensamble del Libro.....                                 | 38 |
| 6 Foto del primer prototipo del libro.....                     | 39 |
| 7 Foto de la página 2 de depresión.....                        | 39 |
| 8 Foto del libro ensamblado.....                               | 40 |
| 9 Foto de la revisión por parte del experto de psicología..... | 40 |
| 10 Foto de la portada del segundo prototipado .....            | 42 |
| 11 Foto de la primera página del episodio maniaco.....         | 42 |

### 3 Resumen

La sociedad es un entorno compuesto por interfaces, estas a su vez son producto de un diseño que tiene un rol fundamental a nivel cultural y social, y que presenta una gran adaptabilidad a cualquier área, por lo que es correcto afirmar que el diseño es un área transversal. El diseño no es solo una expresión visual, sino también una poderosa herramienta que puede influir en las emociones y el comportamiento de las personas.

Gracias a él se puede crear mensajes que pueden ser tanto negativos como positivos, en el campo de la salud mental la creación de recursos visuales permite ser una herramienta adicional generando un canal de comunicación significativo y que pueda aportar al bienestar y al beneficio de la salud mental. Es por esto por lo que la creación de Mell busca ser un recurso de soporte y acompañamiento de la salud mental por medio de un libro ilustrado que cuenta la historia de Mell, un personaje que presenta la sintomatología del trastorno afectivo bipolar (TAB).

Palabras clave: Salud mental, Diseño, expresión artística, elementos visuales, área transversal, emociones y TAB (trastorno afectivo bipolar)

#### **4 Abstract**

Society is an environment composed of interfaces, these in turn are the product of a design that has a fundamental role at a cultural and social level, and that presents a great adaptability to any area, so it is correct to say that design is a transversal area. Design is not only a visual expression, but also a powerful tool that can influence people's emotions and behavior.

Thanks to it it is possible to create messages that can be both negative and positive, in the field of mental health the creation of visual resources can be an additional tool generating a meaningful communication channel that can contribute to the welfare and benefit of mental health. This is why the creation of Mell seeks to be a resource to support and accompany mental health through an illustrated book that tells the story of Mell, a character that presents the symptomatology of bipolar affective disorder (BAD).

**Keywords:** Mental health, design, artistic expression, visual elements, cross-sectional area, emotions and BAPD (bipolar affective disorder).

## 5 Introducción

La comunicación visual es una disciplina que permite transmitir información a través de estímulos que puedan percibirse mediante la visión, esto se logra gracias al diseño, que adquiere un valor estético vinculado a un enfoque artístico que juega un rol importante a nivel cultural y social, convirtiéndose en un objeto de consumo y una fuente pública de entretenimiento.

El diseño funciona como un área práctica y transversal , que gracias a la implementación de elementos visuales, como el color, tipografía, textura, forma, etc, permite que funcione no solo como una expresión visual, sino también como una poderosa herramienta que puede influir en el comportamiento y los sentimientos de las personas, contiene un gran impacto y se considera como un elemento vital a la hora de comunicar, es por ello que se debe utilizar de manera responsable evitando comunicar un mensaje negativo o contrario al original. La psicología no es un área ajena al diseño, este influye de forma variada, principalmente cuando se trata de analizar el significado de los distintos elementos visuales y cómo estos influyen en el comportamiento humano, gracias a estos es posible realizar diferentes recursos visuales que lleven un mensaje positivo sobre la importancia de la salud mental, tal y como se plantea en este proyecto, donde se indaga la importancia de realizar una estrategia de comunicación que además de ser un diseño novedoso genere un aporte a la salud mental.

Esto se realizará por medio de la técnica del pop up o conocida como la ingeniería de papel que busca ser un método interactivo e informativo que permita que la comunidad educativa conozca más sobre distintos trastornos o patologías que se pueden presentar en jóvenes. Por medio de una metodología cualitativa y con ayuda de expertos se buscó la verificación de todas

las áreas que engloba este diseño (Ilustradores, diseñadores y Psicólogos) con el fin de realizar un producto efectivo, estético e interactivo y que no se convierta en un medio de desinformación.

## **6 CAPÍTULO I**

### **7 Planteamiento del problema**

En Colombia, el 60% de las personas diagnosticadas con un trastorno afectivo bipolar tienen entre los 18 a 23 años (Universidad de la sabana, 2014), edad promedio de un estudiante universitario. Por esto, es importante que en un entorno en donde convivimos diariamente se pueda brindar más información y difusión acerca del trastorno afectivo bipolar, especialmente a través de elementos que permitan una mejor y más dinámica comprensión de lo que significa esta patología. ¿De qué manera se pueden incorporar herramientas visuales e interactivas que faciliten entender y explicar la salud mental? Para empezar, se debe tener claridad sobre el TAB, trastorno caracterizado por la afectación del estado de ánimo de quien lo padece, además estas afectaciones también tienen impacto, casi siempre negativo, en las relaciones personales, este trastorno no tiene un origen claro y sus síntomas son similares a los de otros trastornos lo que hace difícil diagnosticar, si no es de manera profesional (National institute of mental health, 2023).

### **8 Pregunta de investigación**

¿De qué manera se pueden incorporar herramientas visuales e interactivas que faciliten entender y explicar la salud mental?

### **9 Justificación**

Para la comunicación visual, es esencial generar un medio que permita comunicar el tema de una manera adecuada, teniendo en cuenta el contexto en que se encuentra inmerso, es por esto que, para un tema tan importante, como lo es la salud mental, se piensa que un libro ilustrado es un medio atractivo que permitirá un mayor alcance en los jóvenes, esto debido a que el diseño es un área transversal (Julier, 2008) y una necesidad de la sociedad actual, por medio de la cual se

incorporan sentimientos y emociones, manifestados en diferentes herramientas visuales, que generan un impacto positivo en el lector, al tiempo que hacen más amena la comprensión de términos científicos por medio de una historia que contiene personajes que permitan a los jóvenes poder identificarse, además, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), las artes son un medio apropiado para ayudar a comprender y comunicar conceptos y emociones, porque estimulan todos los sentidos, incluyendo la capacidad de empatía (OMS, 2019). Con este libro se tiene el propósito de mostrar cómo el diseño es un área que se encuentra inmersa en todos los ámbitos de nuestra vida, generando un medio de comunicación efectivo que impacte de forma positiva gracias a su facilidad para comunicar ideas a través de imágenes, colores, formas, tipografías y técnicas que aplicadas de forma adecuada puede generar un aporte significativo a la comunidad y ser utilizado como un material de refuerzo que pueda ser consultado por parte de toda la comunidad educativa.

## **10 Objetivos**

### **10.1 Objetivo general**

Generar una estrategia comunicativa que muestre el diseño como una herramienta útil en pro a la contribución de la salud mental de estudiantes universitarios por medio de un libro con la técnica pop up.

### **10.2 Objetivos Específicos**

- Indagar sobre estrategias de comunicación y diseño utilizadas en entornos de educación superior en relación con la salud mental.
- Diseñar el prototipo de un libro que funcione como apoyo a temas de salud mental en estudiantes universitarios de UNIMINUTO Villavicencio utilizando la técnica pop up.
- Demostrar cómo desde el diseño se puede generar una solución que pueda aportar de manera positiva a la salud mental de los estudiantes universitarios de UNIMINUTO Villavicencio.

## 11 CAPÍTULO II

### 12 Marco teórico

#### 12.1 Diseño

El diseño definido como una disciplina académica en pleno desarrollo, siendo conocido como un vehículo para el simbolismo y la coacción política usado desde las distintas estructuras de poder, tratándose de un indicador de regeneración cultural y bienestar social. Convirtiéndose en un fenómeno global debido a un capitalismo de mercado. Durante este tiempo las competencias de diseño han involucrado aspectos que van más allá del “valor extra” y se vinculan desde la planificación de interfaces de videojuegos, páginas web hasta el desarrollo de espacios de entretenimiento, incluso hasta la imagen pública del país (Julier, 2013).

##### *12.2.1 Diseño desde la transversalidad según Julier*

Julier aborda en su libro la cultura del diseño como desde los conocimientos sólidos de este se pueden abordar distintas disciplinas, por ejemplo, a los interesados en los estudios culturales la introducción de los aspectos del diseño, como la funcionalidad de las relaciones materiales entre la producción y el consumo tendrán un papel fundamental. Siendo importante a nivel cultural y social generando soluciones desde la comunicación y la estética (Julier, 2013).

##### *12.2.2 Funcionalidad del diseño*

Existen distintas percepciones sobre el diseño y como el objeto se ha transformado en su base de estudio. Cuya funcionalidad va desde la índole política hasta económico-social, contando con fines de manipulación que se dan a raíz de la psicología del color, la direccionalidad de los objetos que permiten influir en la percepción emocional del individuo (Julier, 2013).

### ***12.2.3 Emocionalidad en el diseño***

El diseño no solo influye e impacta en las emociones del espectador, sino que también es necesario evidenciar la importancia y lo atractivo que es, que el diseñador involucre sus emociones en el producto final, generando no solo un proyecto que impacte, sino que refleje sus emociones, convirtiéndose en una expresión de creación visual con un alto carácter emocional. Este libro espera demostrar la importancia de que el diseño es el puente entre la emocionalidad y la racionalidad (Wong, 1995).

#### **1.1 Trastorno afectivo bipolar**

El trastorno afectivo bipolar es una enfermedad mental crónica que afecta el estado de ánimo, generando cambios extremos que van desde la euforia hasta la depresión. No hay una causa exacta que determine el origen del trastorno afectivo bipolar, y además los síntomas pueden coincidir con los de otros trastornos como el trastorno de déficit de atención con hiperactividad, problemas de conducta, depresión mayor y trastornos de ansiedad, generando que los estudiantes que no tiene claridad sobre el trastorno caigan en la desinformación, lo que conduce al estigma, prejuicios y en algunos casos discriminación (National Institute of Mental health, 2023).

En Colombia, el 60% de las personas diagnosticadas con un trastorno afectivo bipolar tienen entre los 18 a 23 años (Universidad de la Sabana, 2014), edad promedio de un estudiante universitario y en la que se es susceptible a experimentar diversos cambios de ánimo, sumado a esto la influencia que los medios de difusión ejercen en la población facilitan la distorsión de la información y la especulación.

## **1.2 Libros**

Aunque el libro ha tenido un papel trascendental durante las etapas de la sociedad, siendo considerado como la expresión del pensamiento y la conservación del conocimiento, cuyo papel fundamental se basa en la escritura (constituida entre los milenios LX y IV antes de nuestra era) (Chávez, 2003). Siendo percibido en la sociedad contemporánea y particularmente por el periodo histórico que comprende la segunda mitad del siglo XX, como un objeto de consumo, que responde a intereses políticos y económicos más que a culturales; de esta forma no se puede desdibujar el rostro mercantil que caracteriza al mundo industrializado de nuestro tiempo actual, cuya estructura tanto económica, política y social encuentra su base y razón de ser.

## **1.3 Libros en Técnica Pop Up**

La técnica del Pop-up también conocida como ingeniería del papel, es similar al origami, ya que las dos emplean papel doblado, sin embargo, el Pop-up se centra en objetos más visuales y mecánicos. Esta técnica se puede ver mucho en tarjetas de felicitación o en los libros infantiles, no obstante, desde hace un tiempo se está ampliando y desarrollando en muchas y variadas ramas.

## **1.4 Libros para el manejo de la salud mental**

En los últimos años, los libros han emergido como herramientas fundamentales para el abordaje de temas de salud mental. A través de la narrativa, la ilustración y los recursos gráficos, se ha logrado crear materiales que no solo informan, sino que también acompañan emocionalmente al lector. Estos libros, tanto en formato infantil como para público general, actúan como puentes entre el conocimiento clínico y la experiencia humana, promoviendo la empatía, la des estigmatización y la autorreflexión.

Diversos estudios han demostrado que el uso de recursos visuales y narrativos facilita la comprensión de trastornos psicológicos complejos, como el trastorno afectivo bipolar, especialmente en poblaciones jóvenes (Naylor et al., 2017). La representación simbólica de los estados emocionales, a través de imágenes y metáforas, permite generar identificación y comprensión del mundo interno del otro, además de fomentar el autocuidado emocional.

En este contexto, el diseño de libros interactivos —como los libros pop-up— adquiere un valor significativo. La tridimensionalidad, el movimiento y la participación activa del lector potencian la experiencia sensorial, permitiendo que el contenido se perciba de forma más vívida e inmersiva. De este modo, el libro deja de ser un mero contenedor de información y se convierte en una herramienta de comunicación terapéutica.

Autores como McCloud (1993) han señalado que la interactividad visual puede ampliar la dimensión emocional del relato, ofreciendo experiencias más completas que impactan tanto cognitiva como emocionalmente. Esto cobra especial relevancia cuando se trabaja con temas como la bipolaridad, donde los contrastes emocionales, las transiciones de ánimo y la falta de comprensión social requieren de una representación gráfica clara, sensible y profunda.

### ***12.6.1 Libros ilustrados pop-up como herramienta pedagógica para la salud mental***

El uso de libros ilustrados con técnica pop-up ha comenzado a destacarse como una estrategia innovadora dentro de los recursos pedagógicos y terapéuticos enfocados en la salud mental, especialmente en contextos educativos. Este tipo de publicaciones no solo atraen la atención de los lectores por su valor estético y lúdico, sino que también facilitan la comprensión de conceptos complejos al representar visualmente procesos internos, emociones y dinámicas psicológicas.

La naturaleza tridimensional e interactiva del libro pop-up genera una experiencia inmersiva que involucra tanto la vista como el tacto, aspectos que potencian la atención, la memoria y la implicación emocional del lector. Esta experiencia multisensorial facilita la conexión entre el contenido y el receptor, haciéndolo especialmente útil para abordar temáticas relacionadas con la salud emocional y mental, donde la abstracción suele ser una barrera para la comprensión.

Según Ramos y García (2020), *“los libros ilustrados son capaces de traducir en imágenes y metáforas visuales las emociones humanas, generando un canal de comunicación empática entre el lector y los personajes representados”* (p. 88). Este efecto puede ser determinante en jóvenes que enfrentan trastornos del estado de ánimo, ya que les permite reconocer emociones propias y ajenas, contribuyendo a procesos de autorregulación emocional.

Asimismo, la representación gráfica de los estados de ánimo, como la tristeza, la ansiedad o la euforia, permite un acercamiento más humanizado y menos clínico a trastornos como el bipolar, ayudando a disminuir el estigma que rodea a estos diagnósticos. La visualización de estos conceptos en movimiento —por medio de pestañas, ventanas desplegadas y estructuras dinámicas— puede simbolizar con mayor eficacia los contrastes emocionales y la inestabilidad que caracteriza este trastorno.

Además, al tratarse de un formato accesible y adaptable, el libro pop-up puede ser utilizado por profesionales de la salud mental, docentes y cuidadores como herramienta de mediación en procesos de sensibilización y diálogo. Como afirma Kümmerling-Meibauer (2013), *“la interacción física con el libro, el descubrimiento progresivo de sus capas narrativas y su*

*riqueza visual contribuyen a establecer un vínculo emocional con la historia que va más allá de la lectura tradicional” (p. 142).*

Desde la perspectiva del diseño emocional, Norman (2004) resalta que *“un diseño efectivo es aquel que genera una respuesta afectiva en el usuario, lo que facilita su comprensión, memorización y apropiación”* (p. 19). En este sentido, el libro ilustrado pop-up no solo informa, sino que involucra al lector desde la emoción, convirtiéndose en un espacio de contención, reflexión y resignificación del trastorno bipolar.

Por tanto, incluir libros con técnica pop-up en estrategias pedagógicas orientadas a la salud mental representa una oportunidad para fusionar el arte, la psicología y la educación, generando experiencias significativas para los lectores que, además de conocer, sienten y comprenden.

### **13 Marco Contextual**

En la actualidad, la salud mental ha ganado un espacio importante en la conversación pública, no solo como un tema médico, sino también como un asunto social, cultural y comunicacional. A pesar de los esfuerzos institucionales y académicos por sensibilizar e informar sobre trastornos como el afectivo bipolar, aún persisten estigmas, desinformación y formas de representación que reducen la experiencia humana a lo clínico. Según la OMS (2022), una de cada ocho personas en el mundo vive con algún trastorno mental, y el estigma sigue siendo una de las principales barreras para acceder a un diagnóstico y tratamiento oportunos.

En este contexto, el diseño se presenta como una herramienta clave para proponer nuevas formas de representación y narración de la salud mental. Desde la comunicación visual, se

entiende que el diseño no solo organiza contenidos, sino que también construye significados y experiencias que impactan emocional y cognitivamente al receptor. Como afirma Bonsiepe (2011), el diseño es una forma de “hacer visible lo invisible”, una función especialmente poderosa cuando se trata de realidades internas, complejas y a menudo silenciadas, como las que viven las personas con trastorno afectivo bipolar.

Este trastorno, caracterizado por la alternancia entre episodios maníacos y depresivos, puede ser abordado desde lo gráfico mediante ilustraciones y mecanismos que puedan captar la curva sintomatológica de este, mediante signos corporales y faciales. Así, el diseño editorial se convierte en un medio para representar simbólicamente esos cambios de estado emocional. Tal como plantea Fernández (2020), el diseño editorial contemporáneo ha dejado de ser un contenedor de información para convertirse en un dispositivo sensorial y narrativo que permite "leer con el cuerpo y sentir con los ojos" (p. 45).

Dentro del campo del diseño editorial, el libro pop-up ofrece un lenguaje expandido que articula lo visual, lo objetual y lo espacial. Su capacidad para traducir conceptos abstractos en estructuras móviles y manipulables abre nuevas posibilidades para representar visualmente estados mentales cambiantes y dinámicos. Según Díaz (2018), el libro pop-up es una "arquitectura narrativa" que transforma al lector en un participante activo, capaz de descubrir, tocar y construir sentido a través del acto físico de la lectura.

En el contexto colombiano, hablar de salud mental sigue siendo un reto. Factores como la violencia, la desigualdad, el conflicto armado y las secuelas emocionales de la pandemia han dejado huellas profundas en la población. Según el Ministerio de Salud (2021), los trastornos del estado de ánimo representan una de las principales causas de consulta en salud mental en el país.

Frente a esto, se hace urgente desarrollar estrategias comunicativas que aborden el tema con sensibilidad, accesibilidad y una mirada estética. Como sostiene López (2022), "el diseño tiene la responsabilidad de construir puentes entre el conocimiento técnico y la experiencia humana" (p. 112).

La Técnica en Pop Up en Villavicencio es poco conocida, sin embargo, en la casa de la cultura en el año 2017 se ofreció un taller gratuito de papiroflexia: Origami, Kirigami, Pop up, en donde todos los miércoles de 4 a 6 pm se dio inicio al primer módulo orientado al origami, en donde va dirigido a personas mayores de 18 años con gusto a las manualidades, además no se requiere el uso inscripción ni la compra de los materiales (RPM, 2017).

Este proyecto, desde la mirada de una comunicadora visual, propone un libro pop-up como una estrategia editorial que aporta a la alfabetización emocional y la desestigmatización del trastorno afectivo bipolar. Mediante una narrativa visual, simbólica y experiencial, el libro busca acercar al lector a una vivencia empática del trastorno, utilizando el diseño como medio de conexión, comprensión y cuidado.

## 14 Antecedentes

En 1967 la editorial Carvajal, una de las más importantes a nivel nacional se interesó por buscar mercados en el exterior, en donde al observar la producción de libros en Pop Up se dio cuenta que en el país existe un alto potencial para desarrollar la mano de obra, los mecanismos de ensamblaje y las ilustraciones (Camargo, 2014).

Esto siguió hasta la década de los 80, cuando Colombia alcanzo un lugar privilegiado en el mundo a convertirse en el principal productor de esta técnica. Más del 60% del mercado internacional contenía el sello “Hecho en Colombia”, sin embargo, al llegar la década de los 90 y por la mano de obra más económica de china, esta era llego a su fin (Co-crea, s.f)

En el proceso de investigación bibliográfica se encontró rutas orientadas a la salud mental en el entorno de educación superior, tomando por ejemplo la ruta de promoción y mantenimiento de la salud, herramienta que contiene recomendaciones por medio de recursos digitales para que las IES puedan contemplarlas en su currículum, promoviendo hábitos saludables en la comunidad educativa (bienestar en tu mente,s.f),

## **15 CAPÍTULO III**

### **16 Diseño Metodológico**

Este libro pertenece a una saga de libros que indaga las patologías más presentes en estudiantes universitarios. Desde el semillero "Desdoblando Cuentos", se realizaron cuatro libros que contienen historias antológicas sobre las diferentes patologías y uno adicional que recopila la información biológica, sintomática, factores de riesgo de cada una.

En el abordaje de la investigación se realizará una metodología cualitativa y de observación, que contará de tres fases.

### **17 Metodología de investigación**

#### **17.1 Tipo de investigación**

En la primera fase se realizó una revisión bibliográfica para verificar que estrategias de comunicación son usadas en otras instituciones de educación superior, reconociendo recursos interactivos que aporten a la salud mental y puedan ser visualizados o adquiridos por los estudiantes y administrativos. Adicionalmente se indago sobre diversos autores del diseño, y como este ha impactado en cada una de las esferas de la sociedad, concibiendo como un área transversal que gracias a las diversas estrategias creadas permiten en la comunidad una mejor comprensión de la información (Julier, G. 2008). A raíz de esto y con el conocimiento adquirido durante el proceso de formación académica se tomaron decisiones creativas desde la composición, legibilidad, creación de personajes para permitir una mejor aceptación por parte del público, que va más allá de lo estético y se convierte en un medio de información.

En consecuencia, a lo anterior, en la segunda fase se realizará una metodología cualitativa de revisión de pares, tanto para el área del diseño como para el área de psicología, en donde expertos de estas áreas realizaron una revisión sistemática del trabajo para tener el mejor

abordaje posible realizando asesorías con el profesor José Hernández Pantoja que revisaba cuidadosamente las ilustraciones, la paleta de colores y el diseño de cada página del libro, en el caso de psicología se pidió la revisión de la información, las investigaciones, y la construcción de la narrativa de la historia.

En este caso se realizó una vinculación con el profesor Jonathan Giraldo, el cual por medio de dos sesiones reviso la historia y como se integraba la ilustración a la narrativa que se había creado.

Por último, antes de su publicación, se realizó un grupo focal, definido según Escobar (2017) como una técnica de recolección de información, que permite al investigador confrontar información en el mismo momento de su recolección y con esto, analizar los comportamientos de los participantes para luego forjar conclusiones. En este caso se abordará desde el personal del área de bienestar, generando un espacio de retroalimentación del producto.

## **17.2 Líneas de Investigación**

Línea 2. Desarrollo Humano y Comunicación

Sublínea 1. Comunicación y Cultura

La ejecución de esta estrategia de comunicación visual, se entiende más que una visión esencialista (visual como el medio) y se concibe desde una visión compleja, como esa expresión intrínseca que es importante social y culturalmente a nuestro tiempo (Julier, 2008), de este modo aporta desde el desarrollo cognitivo y emocional de los investigadores en el momento de involucrar sus emociones en la creación del cuento y la decisión de la técnica de diseño utilizada, en este caso un libro en pop up, que recuerda a esos cuentos de la niñez, hasta al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes donde se verán involucrados en un proceso de aprendizaje sobre temas de salud mental, en este caso específico sobre el Trastorno afectivo

bipolar y la emocionalidad de leer un cuento con ilustraciones bien logradas que hará que recuerden su niño interior.

Teniendo en cuenta el objetivo 4, educación de calidad de desarrollo sostenible, que garantiza una educación inclusiva y equitativa de calidad promoviendo oportunidades de aprendizaje permanente para todos (ONU, s.f), se busca por medio de este libro fomentar en el estudiante aprendizajes que van desde el ámbito educativo hasta el ámbito social, siguiendo una historia interesante que le permita no sólo informarse sobre el TAB y conocer la importancia de salud mental en todos los sujetos sociales sino que sea una herramienta interesante y atractiva para leer.

## 18 CAPÍTULO IV

### 19 procedimiento

Para la realización del diseño de Mell se usó programas de ilustración como Medibang e illustrator. Este personaje es un conejo antropomórfico que está constituido por medio de paleta monocromática de morados e inspirado en los programas infantiles con el fin de conectar con el Niño interior del lector.

#### **Fase 1: Concepción del personaje y planteamiento narrativo**

Para la creación del personaje principal, Mell, se utilizaron programas de ilustración como Medibang e Illustrator. Mell es un conejo antropomórfico desarrollado a partir de una paleta monocromática de tonos morados, inspirado en programas infantiles, con el objetivo de conectar con el niño interior del lector. El proceso inició con la construcción de bocetos en los que se exploraron variaciones de la paleta de colores, vestimenta y expresiones faciales, especialmente en los detalles de las cejas y los ojos.

**Figura No 01** *Primer diseño de mell*



Fuente: Ilustración realizada por Sofía Ortiz

**Figura No 02** *Segundo diseño de mell*



Fuente: Ilustración realizada por Sofía Ortiz

Posteriormente, tras recibir asesoría, se decidió simplificar el diseño mediante la técnica de lineless art, eliminando las líneas visibles para lograr una estética más limpia.

**Figura No 03,** *Diseño final de Mell*



Fuente: Ilustración realizada por Sofia Ortiz

Además del desarrollo de Mell, se diseñaron otros personajes del universo narrativo "¿Qué tal estamos?", como Wob, personaje central de otra historia relacionada con la depresión.

**Figura No 04,** *Crossover de personajes de distintos cuentos*



Fuente: Wob personaje inspirado en la Patología de la depresión con Mell

Adicionalmente se crearon bocetos de personajes secundarios específicos de la historia de Mell, como Larry el mejor amigo y compañero.

Para ello se usaron las distintas plataformas de diseño para la creación del personaje.

**Figura No 05** *Primeros bocetos de los personajes secundarios de la historia*



Fuente: Elaboración Propia

Respecto al planteamiento narrativo, inicialmente se propuso un cómic sobre la vida de Mell en una oficina. Posteriormente, se exploró un concepto sensorial utilizando gafas especiales para diferenciar los episodios depresivos y maníacos. Sin embargo, finalmente se definió el formato de un libro reversible, en el que, dependiendo del sentido de lectura, el lector experimenta la historia de Mell desde un episodio depresivo o maníaco, representando así de forma interactiva la sintomatología del Trastorno Afectivo Bipolar (TAB).

### **Fase 2: Desarrollo gráfico y diseño de mecanismos**

Durante la producción gráfica, las autoras del proyecto realizaron ilustraciones utilizando Medibang y Clip Studio. Aunque ambas compartieron la misma paleta y concepto general, se evidenció una diferencia en las técnicas aplicadas, por lo que se decidió unificar el estilo asignando la ilustración final exclusivamente a Sofía Ortiz.

**Figura No 06** *Primera idea de ilustración*



*Fuente: Ilustración realizada por Gabriela Osorio*

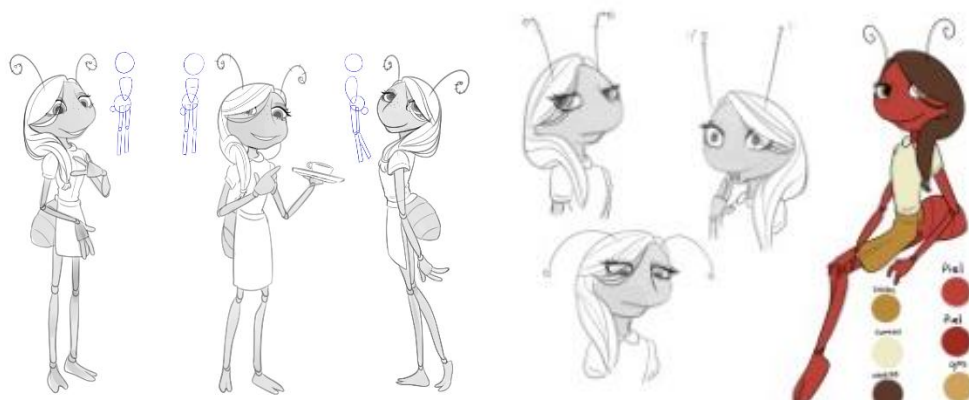
**Figura No7** *Primera idea de diseño de una página del episodio Maniaco*



Fuente: Ilustración figura 07 realizada por Sofia Ortiz.

Adicionalmente, se diseñó a Zing, una hormiga propietaria de la cafetería en el edificio donde trabaja Mell y hace parte del universo de la saga *¿Qué tal estamos?*

**Figura No 08** *Bocetos de Zing*



Fuente: Ilustración realizada por Sofia Ortiz

Posteriormente, se implementaron cambios significativos en las ilustraciones: se eliminó el borde blanco y se incorporó la herramienta de resplandor en Illustrator para dar mayor relieve a los personajes. Con base en las observaciones de los docentes, se inició la diagramación de las páginas utilizando mesas de trabajo en tamaño pliego (70x100 cm), preparando los archivos para su impresión en “La Expansión”.

**Figura No 09** Pagina 1 del episodio Maniaco.



Fuente: Ilustraciones de Sofia Ortiz

**Figura No10** Pagina 2 del episodio de depresión.



Fuente: Ilustraciones de Sofia Ortiz



Fuente: Organización de las ilustraciones en tres mesas del trabajo del programa illustrator

Simultáneamente, se diseñaron los mecanismos interactivos del libro utilizando papel carta, octavos de cartulina y la creación de machotes (prototipos de maqueta).

### **1 Foto Machote y Borrador de mecanismos**



Fuente: Creación del Machote para tener una guía de la numeración de las páginas y bocetación de los mecanismos.

### **Fase 3: Ensamblaje, evaluación y reestructuración final**

Tras la primera impresión, se procedió al ensamblaje manual del prototipo, durante varias jornadas de trabajo se procedió a recortar y montar las piezas conforme a los machotes previamente diseñados.

### **2 Foto Ensamble del libro**



Fuente: Laura Sofia Ortiz y Gabriela Osorio

### 3 Foto Ensamble del libro



Fuente: Laura Sofia Ortiz y Gabriela Osorio

### 4 Foto Ensamble del Libro



Fuente: Gabriela Osorio junto a los compañeros del libro de la patología de la depresión.

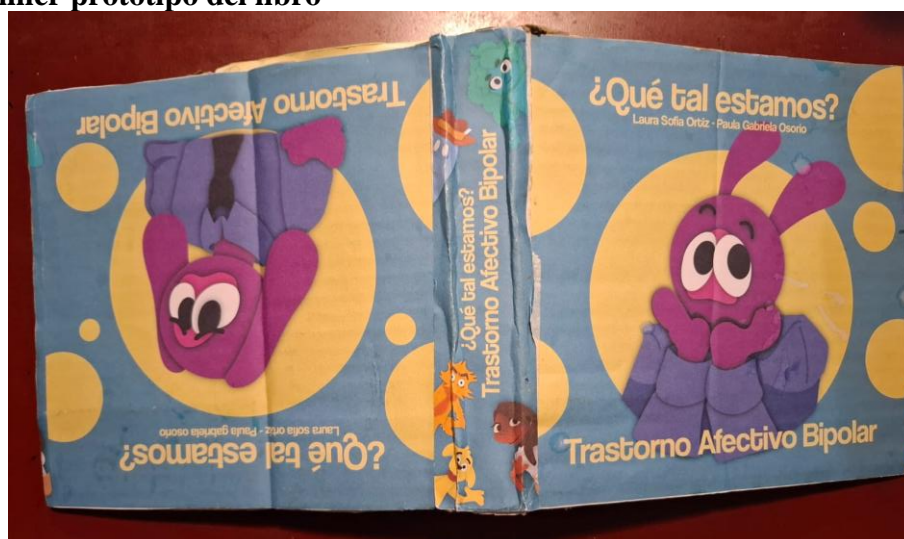
## 5 Foto Ensamble del Libro



Fuente: Laura Sofia Ortiz ensamblando las ultimas partes del libro y organización de la portada que fue realizada sobre una base de cartón.

La presentación inicial ante el profesor Jonathan Giraldo permitió obtener retroalimentación tanto sobre el dinamismo del libro como sobre el contenido narrativo. Aunque se reconoció el acierto en los mecanismos, se sugirió una reestructuración de la historia para evitar reforzar estigmas asociados al TAB.

## 6 Foto del primer prototipo del libro



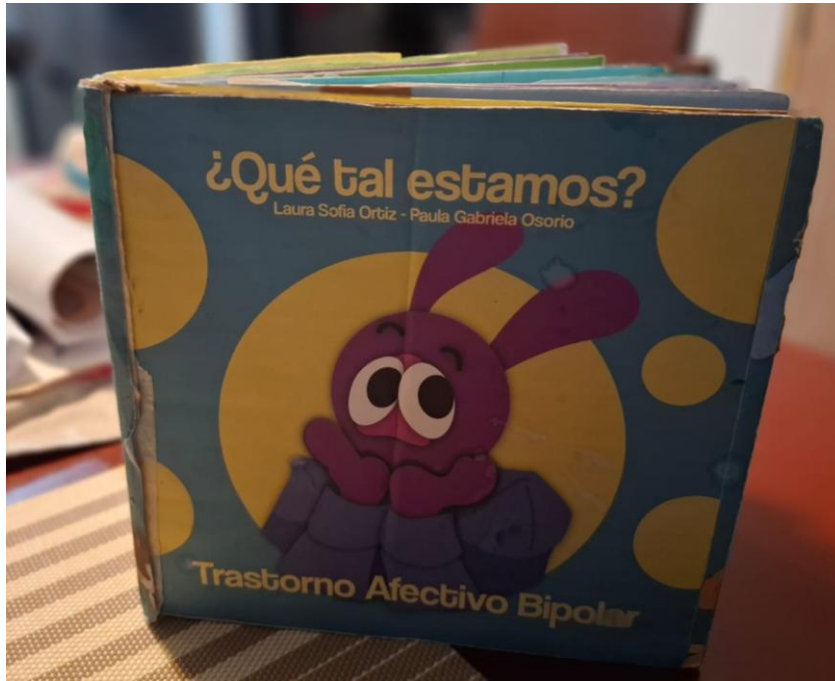
Fuente: Foto tomada por Gabriela Osorio de la portada del primer prototipo

## 7 Foto de la página 2 de depresión



Fuente: Foto tomada por Gabriela Osorio del primer prototipo

### 8 Foto del libro ensamblado



Fuente: Foto tomada por Gabriela Osorio del primer prototipo

### 9 Foto de la revisión por parte del experto de psicología



Fuente: Revisión del profesor Jonathan Giraldo, tanto el dinamismo del libro como la historia, con el fin de que no se perpetue estigmas sobre el TAB.

A partir de estas observaciones, se modificó aproximadamente el 70% de la historia e ilustraciones. Se seleccionaron las ilustraciones que podían ser conservadas y se rediseñaron

aquellas que requerían ajustes. Sofía Ortiz se encargó de la nueva ilustración, mientras que Gabriela Osorio desarrolló las plantillas actualizadas de los mecanismos en Illustrator.

Posteriormente, se realizó la segunda impresión del prototipo. Durante esta etapa se identificaron errores menores en algunos mecanismos, lo que llevó a fortalecer los procesos de revisión y a implementar un control más estricto página por página para la producción final.

La distribución de funciones entre las integrantes permitió mantener una ejecución eficiente y precisa, asegurando la calidad del producto final.

**Figura No 14** *Página 1 del episodio Maniaco ya terminada.*



Fuente: Ilustraciones realizadas por Sofia Ortiz

**Figura No15** Mecanismo de la página 1 del episodio Maniaco ya terminada.



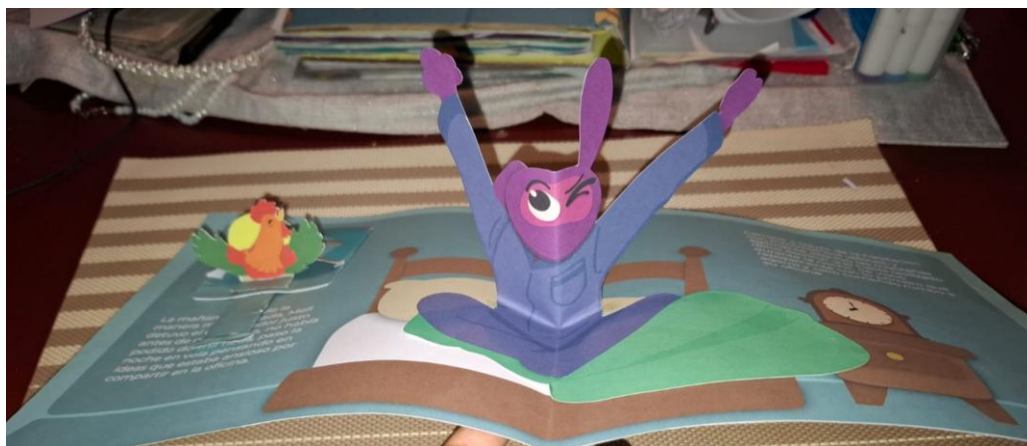
Fuente: Ilustraciones realizadas por Sofia Ortiz

**10 Foto de la portada del segundo prototipado**



Fuente: Fotografía por parte de Sofia Ortiz frente a la segunda portada

**11 Foto de la primera página del episodio maniaco**



Fuente: Fotografía por parte de Sofia Ortiz frente a la segunda portada

Teniendo en cuenta las observaciones se llegó a la última etapa del libro, se organizaron los detalles y se imprimió el libro por tercera vez. Aquí se añadieron las páginas de protocolo y las correcciones de las dos portadas dando un resultado efectivo. Adicionalmente se consiguió una cinta doble faz que permitió un mejor soporte para el ensamblaje.

## 20 CAPÍTULO IV

### 21 Resultado de la investigación

El resultado de investigación tiene como objetivo aportar y entregar una estrategia comunicativa a Bienestar Universitario UNIMINUTO por medio de un libro interactivo realizado en la técnica de pop up hacia estudiantes y académicos. Siendo usado desde distintas áreas académicas con el fin de generar un medio interactivo e informativo que anteriormente es avalado desde la psicología, siguiendo el plan nacional de desarrollo “Villavo somos todos” que busca generar alianzas con la educación superior que garantice una sociedad capacitada y autosostenible implementado programas de valores y cultura ciudadana (Baquero, 2024).

Pensando este recurso como un medio de soporte y acompañamiento a la salud mental, orientado desde un resultado estético que sea concebido como un aporte a la salud y al desarrollo social, de acuerdo con esto, desde la transversalidad y el asesoramiento del semillero Psicoviva se decidió trabajar con patologías que tienden a presentarse en estudiantes universitarios y jóvenes, en el caso de esta investigación se optó elegir el trastorno afectivo bipolar (TAB) debido a que nivel Nacional, el 60% de las personas diagnosticadas con este trastorno tienen entre los 18 a 23 años (Universidad de la sabana, 2014), edad promedio de un estudiante universitario y en la que se es susceptible a experimentar diversos cambios de ánimo, sumado a esto la influencia que los medios de difusión ejercen en la población facilitan la distorsión de la información y la especulación

## 22 Resumen Analítico Especializado - Rae

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

| <b>Campo</b>   | <b>Descripción</b>  |
|----------------|---|
| Tema           | Diseño editorial como estrategia de comunicación visual para la salud mental en jóvenes universitarios.   |
| Título         | Mell: Una Estrategia de Comunicación que Aporta a la Salud Mental desde el Diseño Editorial   |
| Autor(es)      | Laura Sofía Ortiz Quiroga<br>Paula Gabriela Osorio Rodríguez  |
| Director(a)    | Diana Patricia Orozco Castro<br>José Luis Hernández Pantoja   |
| Fuente         | Bibliográfica y documental. Se consultaron fuentes académicas sobre diseño, salud mental, comunicación visual, libros ilustrados y técnica pop-up.  |
| Año            | 2025  |
| Resumen        | Este trabajo de grado propone una estrategia de comunicación visual que contribuye a la salud mental de jóvenes universitarios a través del diseño editorial. El proyecto se materializa en el desarrollo de un libro ilustrado pop-up titulado ¿Que tal estamos? Trastorno Afectivo Bipolar, cuyo personaje principal, Mell, representa de manera simbólica el trastorno afectivo bipolar (TAB). Mediante una metodología cualitativa, el proceso incluyó revisión bibliográfica, asesorías con expertos en diseño y psicología, y validación con grupos focales. Se diseñó un libro reversible que narra los episodios maniaco y depresivo desde la experiencia del personaje Mell, utilizando una narrativa visual interactiva, sensible y estética. Los resultados indican que el diseño puede ser una herramienta poderosa para facilitar la comprensión de patologías mentales, promoviendo la empatía, la desestigmatización y el bienestar emocional. Este recurso fue concebido como un material de apoyo pedagógico y reflexivo, no terapéutico, dirigido a la comunidad educativa. Se concluye que el diseño, en su dimensión emocional y narrativa, puede contribuir significativamente a la alfabetización emocional y al abordaje sensible de la salud mental desde el entorno universitario. |
| Palabras clave | Salud mental, Diseño, expresión artística, elementos visuales, área transversal, emociones y TAB (trastorno afectivo bipolar)   |
| Contenidos     | Planteamiento del problema, Formulación del problema, Delimitación de la investigación, Objetivos (general y  |

|   |  |
|---|--|
|   | específicos), Justificación, Marco referencial (teórico, contextual, legal), Metodología, Resultados (etapas), Conclusiones  |
| Descripción del problema de investigación | La alta prevalencia del trastorno afectivo bipolar en jóvenes universitarios, la desinformación y el estigma asociado dificultan su comprensión y atención. Este proyecto identifica la necesidad de generar estrategias comunicativas visuales e interactivas que contribuyan a la sensibilización y comprensión del TAB en contextos educativos.   |
| Objetivos                                 | <p>Objetivo General: Generar una estrategia comunicativa que muestre el diseño como herramienta útil en pro de la salud mental de estudiantes universitarios mediante un libro con técnica pop-up.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indagar sobre estrategias de comunicación y diseño en educación superior relacionadas con la salud mental.</li> <li>- Diseñar un prototipo de libro pop-up que apoye el abordaje del TAB en UNIMINUTO Villavicencio.</li> <li>- Demostrar cómo el diseño puede generar soluciones significativas para el bienestar emocional.</li> </ul> |
| Metodología                               | <p>Se utilizó un enfoque cualitativo dividido en tres fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión bibliográfica</li> <li>- Validación con expertos en diseño y psicología</li> <li>- Evaluación mediante grupo focal.</li> </ul> <p>Se aplicó observación, asesorías y prototipado.<br/>El trabajo se desarrolló bajo la línea de investigación en Desarrollo Humano y Comunicación, sublínea Comunicación y Cultura.</p>   |
| Referentes teóricos                       | Autores como Julier (2013), Wong (1995), Norman (2004), Bonsiepe (2011) y Kümmerling-Meibauer (2013) sustentan el enfoque del diseño como herramienta emocional, narrativa, sensorial y cultural. Se abordan teorías del diseño transversal, diseño emocional y uso del libro ilustrado como herramienta pedagógica en salud mental.   |
| Referentes conceptuales                   | Se definen conceptos claves como diseño editorial, salud mental, trastorno afectivo bipolar, pop-up, emocionalidad, narrativa visual e interactividad. Se contextualiza el problema desde el entorno universitario colombiano y la necesidad de herramientas educativas no convencionales para la alfabetización emocional.  |
| Resultados                                | El libro pop-up 'Mell' fue validado como herramienta visual de apoyo para la comprensión del TAB. Se destaca la narrativa reversible, la estética emocional del personaje, la integración interdisciplinaria con psicología, y la aceptación   |

|              |  |
|--------------|--|
|              | positiva por parte del grupo focal institucional. El producto será entregado a Bienestar Universitario como estrategia de sensibilización.   |
| Conclusiones | El diseño editorial, desde una perspectiva emocional y participativa, puede contribuir de manera significativa al abordaje de problemáticas psicosociales como el TAB. El libro pop-up desarrollado cumple con funciones pedagógicas, comunicativas y estéticas, promoviendo el diálogo, la empatía y la desestigmatización en contextos universitarios. |

## 23 Conclusiones

En el proceso de investigación bibliográfica se encontró rutas orientadas a la salud mental en el entorno de educación superior, tomando por ejemplo la ruta de promoción y mantenimiento de la salud, herramienta que contiene recomendaciones por medio de recursos digitales para que las IES puedan contemplarlas en su currículum, promoviendo hábitos saludables en la comunidad educativa (bienestar en tu mente,s.f), Debido a esto y por el incremento de recursos digitales que aportan a esta problemática de salud mental se optó por realizar una estrategia en físico que utiliza la técnica del pop up.

La necesidad de que el diseño esté presente en la generación de herramientas educativas tiene un propósito centrado en generar un espacio más flexible al comprender las nuevas realidades sociales (Huerta, 2017). Por esto se identifica la importancia de este recurso en el ámbito educativo, partiendo desde principios de diseño y el uso de las emociones tanto en la creación como en la recepción de la historia, según Garcia (2021), estas se encuentran ligadas a la construcción interna del carácter del personaje, a partir de eso, la creación del personaje “Mell” está realizado a base de una paleta monocromática de morados (elección del color desde la psicología de color en relación a las emociones vinculadas en la sintomatología del TBA) con una historia que relata la vida de un practicante que tiene TAB en un entorno laboral (Historia revisada y avalada por un profesional de psicología) permitiendo a los lectores aprender sobre el TAB mientras se encuentran inmersos en una historia entretenida e interactiva.

## 24 Recomendaciones

Como anteriormente se explicó en el procedimiento este producto físico es un libro reversible, que quiere decir, que el libro contará con dos portadas en donde el lector estará enfrascado en una lectura diferente a la convencional. Para ello se orientará al lector que inicie por la parte del episodio Maniaco y ya cuando llegue al centro de la historia se le dará una recomendación para que cierre el libro, le de vuelta y continúe la historia desde la otra portada que será cuando el personaje presente la curva y se encuentre en el episodio depresivo.

Además, es fundamental destacar que este libro, al igual que la saga a la que pertenece, están concebidos como una herramienta de diseño orientada a facilitar la comprensión de diversas patologías y trastornos relacionados con la salud mental. No debe considerarse como una guía diagnóstica ni terapéutica. Por esta razón, su uso debe centrarse únicamente en fines pedagógicos, reflexivos y de sensibilización, evitando interpretaciones erróneas que puedan contribuir a la desinformación sobre estos temas.

## 25 Referencias

- Alcaldía de Villavicencio. (2024). Plan Municipal de desarrollo “Villavo somos todos” 2024-2027. <https://app.villavicencio.gov.co/documentos/1/215>
- Bonsiepe, G. (2011). Diseño, cultura y sociedad. Ediciones Infinito.
- Camargo, A. 2014. Libros pop-ups: vista histórica desde la ilustración infantil en Colombia. ARTE & DISEÑO, ISSN: 1692-8555, Vol. 12 Núm. 1. <http://ojs.uac.edu.co/index.php/arte-diseno/article/view/387/359>
- Chávez, G. 2003. Presencia Del Libro como medio de comunicación activo en el proceso de construcción cultural del México contemporáneo. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. IX, núm. 18, pp. 9-28. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31691802.pdf>
- Colombia Aprende. (s, f). Bienestar en tu mente, Herramientas para la salud mental en educación superior. Colombia Aprende, Gobierno colombiano. <https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/herramientas-para-la-salud-mental-en-educacion-superior>
- Colombia crea. (s.f). La Historia del Pop Up en Colombia. Co crea. <https://www.colombiacrea.org/proyecto/la-historia-del-pop-up-en-colombia/>
- Díaz, A. (2018). Libros móviles: el lenguaje del pop-up como narrativa expandida. Editorial Visual.
- Escobar, J. y Bonilla-Jimenez, F. (s.f.). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. Cuadernos hispanoamericanos de psicología, 9(1). Pp. 51-67. Recuperado de: <http://www.tutoria.unam.mx/sitetutoria/ayuda/gfocal-03122015.pdf>

- Fernández, M. (2020). *Diseño editorial sensorial: más allá del papel*. Universidad de Buenos Aires.
- Garcia, A. (2021). Método de creación del carácter del personaje a partir del color en el arte dramático, una técnica respecto a la psicología del color. [Trabajo de Grado, Universidad del bosque]. Repositorio Institución Univesidad del bosque.  
<https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/1a89fe6e-fd32-4e29-87ed-8474006edee3/content>
- Garcia, S. (2019). Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo. *Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño*, 14. <https://doi.org/10.24310/Idisenio.2019.v14i0.7106>
- Huerta R., Domínguez, R., & Barbosa, A. (2017). Investigar para educar en diseño y otras urgencias de la Educación Artística. *Educación artística: revista de investigación*, 8 , 10-23. doi:<http://dx.doi.org/10.7203/eari.8.10790>
- Julier, G. (2008). *La cultura del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo gili, SL, Barcelona.
- Julier, G. (2013). *The Culture of Design* (3rd ed.). London: Sage Publications.
- Kümmerling-Meibauer, B. (2013). *Learning from Picturebooks: Perspectives from Child Development and Literacy Studies*. New York: Routledge.
- López, D. (2022). Diseño y salud mental: estrategias visuales para la empatía. *Revista Intersecciones Visuales*, 14(2), 105-118.
- Ministerio de Salud de Colombia. (2021). *Informe nacional de salud mental*.
- NIMH, National institute of mental health, 2022, Trastorno Bipolar.  
<https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-bipolar>

- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Organización Mundial de la Salud. (2022). Mental health. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Organización Mundial de la salud (OMS). 2019. La OMS recomienda por primera vez incluir el arte y la cultura en los sistemas sanitarios. <https://es.euronews.com/2019/11/11/las-autoridades-sanitarias-advierten-que-el-arte-beneficia-seriamente-su-salud>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (s, f). Objetivos de desarrollo sostenible. Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Organización de las Naciones Unidas. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- RPM, Redacción Periódico del Meta, 2017, Curso de Papiroflexia gratis en la Casa de la Cultura. Periódico del Meta. <https://periodicodelmeta.com/curso-de-papiroflexia-gratis-en-la-casa-de-la-cultura/>
- Ramos, D., & García, L. (2020). Narrativas visuales y emociones en libros ilustrados: educación afectiva a través del arte. *Revista de Educación Artística*, 12(1), 84–91.
- Universidad de la Sabana. (2014, 11). El 80% de las personas con trastorno bipolar en Colombia no han sido diagnosticadas. Universidad de la Sabana. <https://www.unisabana.edu.co/menu-superior-1/saladeprensa/noticias/detalle-de-noticias/noticia/el-80-de-las-personas-con-trastorno-bipolar-en-colombia-no-han-sido-diagnosticadas-senala-informe/>
- Wong, W. (1995). *Principios del diseño visual*. México: Gustavo Gili.