Agudelo, Karla. Diseño digital de aplicación móvil como herramienta de autoayuda para adolescentes con problemas emocionales y problemas de ansiedad. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín. Facultad de Ciencias de la Informática. Escuela de Diseño Gráfico. Maracaibo, 2025.

RESUMEN

La investigación tuvo por objetivo general diseñar una aplicación móvil como herramienta de autoayuda para adolescentes con problemas emocionales y problemas de ansiedad. Sustentada en los aportes teóricos de Cuello y Vittone (2013), Duarte (2014), Samara (2017) y Williams (2021), entre otros. El método de estudio seleccionado se basa en los aportes de Archer (2013), Munari (1960), dando origen a una estructura de 9 fases para la concreción del proceso creativo del diseño de la aplicación móvil. Actualmente, la ansiedad en adolescentes es un problema de salud mental creciente que afecta su bienestar y calidad de vida. En respuesta a esta problemática, el presente trabajo de investigación se centra en el desarrollo de una aplicación móvil diseñada específicamente para brindar apoyo a adolescentes que experimentan ansiedad. La aplicación fue diseñada atendiendo criterios que enfocaron a la audiencia de adolescentes entre 15 a 19 años, con un formato de tamaño de 1080 x 1920 pixeles, con solos dos usos de tipografía, una para el título y otra para el contenido, ilustraciones, y una paleta de colores pasteles que es fundamental para transmitir paz y armonía para los usuarios, cuyo punto focal se centra en un solo color mientras el otro color es secundario. Se incluyen ilustraciones de 'hojas' para el fondo de cada pantalla y brindarle un toque de calma y profundidad. Además, la app cuenta con un diseño amigable e intuitivo que atrae a los adolescentes, enfocado en la privacidad y la confidencialidad. Se incluye también la posibilidad de acceso a recursos de apoyo, como chats de autoayuda cuando sea necesario. Y ejercicios para mejorar la respiración y disminuir la ansiedad, aunado a eso también cuenta con un 'Journal' para marcar los días en los que el individuo pueda experimentar algún cambio de humor como, felicidad, tristeza, ansiedad, entre otros.

Palabras clave: Ansiedad, aplicación, creatividad, concreción, apoyo