



Anáhuac
México

Caso de ética

Mundo Imáyina

Autores: **Jorge Erick Campos Baigts, Alejandra Gómez Vilchis y Juan Manuel Palomares Cantero**

DAFI
Dirección Académica
de Formación Integral



Descripción del caso	3
Dilema ético	4
Acciones	4
Consecuencias	5
Preguntas detonantes de la discusión	6
Discernimiento ético	7
Resolución	8
ADN Anáhuac	8
Observaciones Adicionales	10
Preguntas del caso	11

Caso: Mundo Imáyina

DESCRIPCIÓN DEL CASO

Proporciona información sobre el contexto en el que se desarrolla el caso. Esto puede incluir detalles sobre el lugar, el tiempo, las personas involucradas y las circunstancias que llevaron al dilema ético. Enumera y describe a las personas o entidades directamente relacionadas con el caso ético. Esto incluye a aquellos que enfrentan el dilema, así como a otras partes interesadas relevantes.

300-500 palabras

Ubicado a dos horas y media de la ciudad de México en la localidad de Jojutla, Morelos, se encuentra Mundo Imáyina; proyecto creado por la organización no lucrativa del Dr. Sonrisas.

Mundo Imáyina es un parque de diversiones cuya característica principal es llevar un poco de alegría, magia y felicidad a un sector muy específico de la población, siendo estos pequeños que lamentablemente se encuentran en una situación delicada de salud al contar con alguna enfermedad grave o en muchos de los casos, terminal. Por esta razón es que se crea este proyecto el cual se encuentra a tan solo un 10% de ser finalizado, cuenta con cuatro reinos: Reino Mágico, Reino Encantado, Reino Acuático y Reino Medieval en conformados por juegos mecánicos, cine, espacios de recreación, alberca de olas entre muchas otras áreas en las que los niños, niñas y sus papás pueden disfrutar en familia, olvidándose por cuatro días, de la cruda realidad en la que se encuentran.

Este proyecto ha sido posible gracias a la participación de voluntariado quienes apoyan en la atención a estos pequeños y sus familias, así como la contribución de diversas empresas con quienes se ha logrado tanto hasta el día de hoy.

A pesar de contar con maravillosas áreas en las que los pequeños pueden divertirse junto con papá y mamá, existe la necesidad por parte del parque de integrar y hacer presente la magia y la inmersividad mediante el uso de la tecnología, la cual tiene un alto nivel de importancia con la finalidad de que esta experiencia sea aún más memorable y significativa para quienes lo visitan; por esta razón Mundo Imáyina se ha acercado a la licenciatura en Diseño Multimedia de la Universidad Anáhuac México Campus Norte para hacer esto posible.

Actualmente Mundo Imáyina, cuya temática principal del parque se enfoca en la era medieval, cuenta con una serie de personajes entre los que se encuentran el mago Yusepe quien se encarga de crear pociones mágicas para los niños, Pulgas un dragón que escupe agua, Lola una dragona quien apoya en todas las travesuras, los Nomos quienes se encargan de robarle los calcetines a los niños que visitan el parque, el Hada Yina quien esparce la magia por todo el parque, entre muchos otros personajes; personajes que sirven como punto de partida para satisfacer las necesidades que presenta el parque con respecto a la magia y a la inmersividad.

Por esta razón los alumnos de la licenciatura en Diseño Multimedia se han dado a la tarea de llevar dichos personajes de su versión 2D a una versión 3D, con la finalidad de poder realizar animaciones, interactivos mediante el uso de la Realidad Virtual y Realidad Aumentada, secuencias que puedan ser utilizadas para videomapping sobre la fachada del castillo o dentro del comedor principal o inclusive para la generación de diseño de producto mediante la impresión en 3D o creación de cojines de cada uno de los personajes que los niños puedan llevarse y poder contar con un poco de la magia en sus hogares o en su cuarto de hospital, todo esto bajo la dirección y supervisión de los profesores de la Universidad.

DILEMA ÉTICO

Un dilema ético es una situación en la que una persona se enfrenta a decisiones conflictivas que involucran cuestiones morales o éticas.

100-200 palabras

El dilema ético en el diseño de interactivos y secuencias animadas para Mundo Imáyina surge al enfrentarse a la necesidad de crear una experiencia inmersiva y mágica para niños con enfermedades graves, mientras se evita cualquier término o idea que pueda causar malestar. Se enfrenta una encrucijada entre la creatividad y la sensibilidad, ya que se debe cumplir con las expectativas del parque y sus visitantes sin comprometer el bienestar emocional de los niños y sus familias. La presión por generar una narrativa emocionante y atractiva puede chocar con la preocupación por evitar representaciones perturbadoras o insensibles. Es crucial encontrar un equilibrio, asegurándose de que las experiencias diseñadas sean respetuosas y reconfortantes para un público que atraviesa circunstancias difíciles. Esto implica tomar decisiones cuidadosas durante el proceso de diseño, considerando constantemente el impacto emocional y psicológico de cada elemento. El dilema reside en encontrar la manera de entretener y cautivar sin desconsiderar las necesidades y sensibilidades específicas del público al que se dirige el parque.

ACCIONES

Describe las acciones o decisiones tomadas por las personas involucradas hasta el momento y cómo estas acciones han contribuido al dilema ético

50-100 palabras

Las personas involucradas hasta el momento han estado trabajando en el diseño de los interactivos y secuencias animadas para Mundo Imáyina, enfrentando el dilema ético de equilibrar la creatividad con la sensibilidad hacia los niños y sus familias. Algunas acciones tomadas incluyen:

Opciones:

1. **Priorizar la emoción sobre la sensibilidad:** Algunos diseñadores pueden optar por crear narrativas emocionantes y dramáticas sin considerar completamente el impacto emocional en los niños enfermos y sus familias.
2. **Consultar a expertos en salud mental:** Se pueden consultar psicólogos infantiles u otros expertos en salud mental para garantizar que las narrativas y elementos visuales sean apropiados y reconfortantes para el público objetivo.
3. **Realizar pruebas piloto con grupos de niños y familias:** Se pueden llevar a cabo pruebas piloto con pequeños grupos de niños y sus familias para evaluar sus reacciones y ajustar el diseño en consecuencia.
4. **Involucrar a las familias en el proceso de diseño:** Las familias pueden ser invitadas a participar en sesiones de diseño para proporcionar retroalimentación directa y asegurar que las experiencias sean respetuosas y relevantes para sus necesidades.
5. **Establecer pautas éticas claras para el diseño:** Se puede desarrollar un conjunto de pautas éticas que guíen el proceso de diseño, asegurando que se eviten representaciones perturbadoras o insensibles y que se priorice el bienestar emocional de los niños y sus familias.

CONSECUENCIAS

Menciona las consecuencias que han surgido como resultado de las acciones tomadas o las decisiones previas en el caso. Esto puede incluir impactos en las personas involucradas o en otros interesados.

100-200 palabras

Las consecuencias de las acciones previas en el caso han generado varios impactos en las personas involucradas y en los interesados. Por un lado, el malestar emocional en los niños y sus familias podría haber surgido si las acciones anteriores priorizaron la emoción sobre la sensibilidad, lo que podría contrarrestar el propósito de Mundo Imáyina de proporcionar un escape positivo de la realidad. Esto, a su vez, podría haber resultado en una pérdida de confianza en el parque por parte de las familias, voluntarios y patrocinadores, afectando su reputación y viabilidad a largo plazo. Además, si los diseños desarrollados no fueron adecuados para el público objetivo, esto podría haber dañado la reputación de la Universidad Anáhuac y afectado su capacidad para colaborar en proyectos similares en el futuro. En última instancia, las consecuencias podrían haber llevado a un retroceso en el progreso del parque y requeridos esfuerzos adicionales para rectificar la situación y reconstruir la confianza, mientras que también podría haber impactado el bienestar emocional y profesional de los diseñadores involucrados.

PREGUNTAS DETONANTES DE LA DISCUSIÓN

Diseñada para iniciar o estimular un debate o conversación significativa sobre un tema específico. Estas preguntas suelen ser abiertas, provocadoras y pueden llevar a una reflexión profunda.

5-10 preguntas | 200-500 palabras

1. ¿Cuál es el propósito principal de Mundo Imáyina: proporcionar entretenimiento o priorizar el bienestar emocional de los niños enfermos y sus familias?
2. ¿Cómo podemos equilibrar la creatividad y la sensibilidad al diseñar las experiencias del parque para asegurar que sean apropiadas y reconfortantes para el público objetivo?
3. ¿Qué responsabilidad tienen los diseñadores y colaboradores del proyecto para garantizar que las narrativas y elementos visuales no causen malestar emocional en los niños y sus familias?
4. ¿Cuál es el papel de la Universidad Anáhuac en este dilema ético y cómo puede contribuir de manera efectiva a la sensibilidad del diseño?
5. ¿Es ético utilizar tecnologías como la realidad virtual y aumentada para crear experiencias inmersivas en un parque dirigido a niños con enfermedades graves?
6. ¿Cómo podemos asegurarnos de que las acciones y decisiones tomadas durante el proceso de diseño reflejen los valores y principios éticos de respeto y empatía hacia los niños y sus familias?
7. ¿Qué medidas de consulta y participación se pueden implementar para involucrar a las familias y a la comunidad en el proceso de diseño y garantizar que sus necesidades y sensibilidades sean consideradas?
8. ¿Cuál es la importancia de establecer pautas éticas claras para guiar el proceso de diseño y cómo pueden ayudar a evitar representaciones inapropiadas o insensibles?
9. ¿Qué impacto tendrían las decisiones de diseño inadecuadas en la reputación y viabilidad a largo plazo de Mundo Imáyina como proyecto benéfico?
10. ¿Cómo podemos aprender de experiencias pasadas y de otros proyectos similares para informar nuestras decisiones éticas y mejorar la sensibilidad en el diseño de experiencias para niños con enfermedades graves?

DISCERNIMIENTO ÉTICO

Abarca una serie de componentes esenciales, que incluyen la conciencia individual y social, la comprensión de la ley natural, la adhesión a normas morales, la aplicación de principios éticos, la incorporación de valores y virtudes, así como la orientación proporcionada por códigos de ética.

300-500 palabras

El discernimiento ético en el caso de Mundo Imáyina abarca una serie de componentes esenciales que son fundamentales para abordar el dilema ético presente en el diseño de experiencias para niños enfermos y sus familias. En primer lugar, implica una conciencia individual y social, que se refiere a la capacidad de reconocer y comprender las necesidades, sensibilidades y situaciones particulares de los niños y sus familias que visitan el parque. Esto requiere una sensibilidad aguda hacia las circunstancias emocionales y físicas de los niños, así como una comprensión profunda de cómo estas circunstancias pueden influir en su experiencia en el parque.

Además, el discernimiento ético implica la comprensión de la ley natural, que se refiere al reconocimiento de ciertos principios fundamentales que rigen la dignidad humana, el respeto y la justicia. En el contexto de Mundo Imáyina, esto implica reconocer la importancia de proporcionar experiencias que respeten la dignidad y el bienestar emocional de los niños enfermos y sus familias, evitando representaciones o narrativas que puedan causar malestar o ansiedad.

Asimismo, el discernimiento ético implica la adhesión a normas morales y la aplicación de principios éticos universales, como la empatía, la compasión y la justicia. En este caso, esto se traduce en la responsabilidad de los diseñadores y colaboradores del proyecto de garantizar que las experiencias diseñadas sean respetuosas y reconfortantes para el público objetivo, priorizando el bienestar emocional de los niños y sus familias sobre la emoción o el entretenimiento superficial.

Además, el discernimiento ético en Mundo Imáyina también implica la incorporación de valores y virtudes como la sensibilidad, la comprensión, la humildad y la responsabilidad. Estos valores son fundamentales para guiar las decisiones y acciones de los diseñadores y colaboradores del proyecto, asegurando que sus esfuerzos estén alineados con el propósito y la misión del parque de brindar alegría y consuelo a niños enfermos y sus familias.

Por último, el discernimiento ético también puede beneficiarse de la orientación proporcionada por códigos de ética, que establecen estándares y directrices específicas para el comportamiento ético en situaciones particulares. En el contexto de Mundo Imáyina, esto podría implicar la creación de pautas éticas claras para guiar el proceso de diseño y garantizar que se eviten representaciones inapropiadas o insensibles, así como la consulta regular con expertos en salud mental y ética para orientar las decisiones y acciones del equipo de diseño. En conjunto, estos componentes del discernimiento ético son fundamentales para abordar el dilema ético en Mundo Imáyina de manera sensible, responsable y respetuosa hacia los niños enfermos y sus familias.

RESOLUCIÓN

Se refiere a una decisión o solución tomada para abordar un problema o conflicto específico.

200-300 palabras

La resolución del dilema ético en Mundo Imáyina implica la adopción de medidas concretas para garantizar que las experiencias diseñadas sean sensibles y apropiadas para los niños enfermos y sus familias. En primer lugar, se debe realizar una revisión exhaustiva de los diseños existentes y las propuestas en proceso para identificar cualquier elemento que pueda resultar perturbador o insensible para el público objetivo. Esto puede implicar la eliminación o modificación de ciertos elementos, personajes o narrativas que podrían causar malestar emocional.

Además, se debe establecer un proceso de consulta continua con expertos en salud mental, pediatras y representantes de las familias para garantizar que las decisiones de diseño estén informadas por una comprensión profunda de las necesidades y sensibilidades específicas de los niños enfermos. Esto puede incluir la realización de pruebas piloto con grupos de niños y familias para evaluar sus reacciones y realizar ajustes según sea necesario.

Asimismo, se deben desarrollar pautas éticas claras y específicas para guiar el proceso de diseño, asegurando que se eviten representaciones inapropiadas o insensibles y que se priorice el bienestar emocional de los niños y sus familias en todo momento. Estas pautas éticas deben ser comunicadas de manera efectiva a todos los miembros del equipo de diseño y colaboradores del proyecto para garantizar su adhesión.

Por último, se debe establecer un sistema de monitoreo y evaluación continuo para revisar regularmente las experiencias diseñadas y recopilar retroalimentación de los niños, sus familias y otros interesados. Esto permitirá realizar ajustes adicionales según sea necesario y asegurar que Mundo Imáyina continúe cumpliendo con su misión de brindar alegría y consuelo a los niños enfermos y sus familias de manera sensible y respetuosa.

ADN ANÁHUAC

El ADN Anáhuac se presenta como una molécula educativa compleja y esencial, compuesta por una serie de bases estructurales que actúan como los bloques fundamentales de la formación de los estudiantes. Estas bases son: Ser universitario, Antropología fundamental, Ética, Liderazgo y desarrollo personal, Humanismo clásico y contemporáneo, Liderazgo y equipos de alto desempeño, Persona y trascendencia, y el Bloque electivo Anáhuac. Cada una de ellas desempeña un papel crucial en la construcción del perfil del alumno Anáhuac y su desarrollo integral.

300-500 palabras

El ADN Anáhuac se presenta como un enfoque integral para la formación de estudiantes, que abarca

diversas áreas y valores. Al considerar el caso de Imayina, desde esta perspectiva, se pueden tomar varias medidas para abordar el dilema ético:

Ser universitario: Los estudiantes deben demostrar pensamiento crítico al diseñar interactivos y secuencias animadas, cuestionando cualquier elemento que pueda ser insensible o perturbador para los niños enfermos y sus familias. Se les insta a buscar autenticidad cultural y a evitar estereotipos que puedan causar fricción.

Antropología fundamental: La dignidad humana es central en la creación de interactivos y secuencias animadas que respeten la diversidad y promuevan un ambiente inclusivo en el parque. Se debe considerar cuidadosamente cómo cada diseño afectará la experiencia de los niños y sus familias.

Ética: los estudiantes deben considerar principios éticos como la honestidad y la justicia al diseñar interactivos y secuencias animadas, evitando acciones que comprometan los valores de Mundo Imáyina y asegurando que cada experiencia sea respetuosa y reconfortante para el público objetivo.

Liderazgo y desarrollo personal: La toma de decisiones éticas es crucial en el proceso de diseño, fomentando el liderazgo responsable y la reflexión sobre el impacto de cada elemento en la experiencia de los niños enfermos y sus familias.

Humanismo clásico y contemporáneo: Se enfatiza la importancia de la dignidad humana en el diseño de interactivos y secuencias animadas, reflejando valores fundamentales en un contexto empresarial moderno y promoviendo la inclusión y el respeto en todas las interacciones.

Liderazgo y equipos de alto desempeño: Los estudiantes deben considerar cómo sus decisiones éticas afectan el éxito del proyecto y la confianza del público en Mundo Imáyina, trabajando en equipos colaborativos para asegurar que cada diseño sea inclusivo y respetuoso.

Persona y trascendencia: El diseño de interactivos y secuencias animadas ofrece una oportunidad para reflexionar sobre el propósito trascendental de crear experiencias significativas para los niños enfermos y sus familias, enfocándose en el impacto positivo y duradero que estas experiencias pueden tener en sus vidas.

Bloque electivo Anáhuac: El caso impulsa la oferta de cursos adicionales sobre ética y diversidad para enriquecer la formación ética de los estudiantes y prepararlos para enfrentar dilemas contemporáneos con sensibilidad, brindándoles las herramientas necesarias para abordar desafíos éticos de manera informada y ética.

En conclusión, al aplicar el ADN Anáhuac en el diseño de interactivos y secuencias animadas para Mundo Imáyina, se promueve una formación integral que abarca valores éticos, liderazgo responsable y respeto a la diversidad, preparando a los estudiantes para contribuir de manera significativa a la sociedad a través de experiencias inclusivas y reconfortantes para niños enfermos y sus familias.

OBSERVACIONES ADICIONALES

Pueden abordar aspectos complementarios o más detallados del dilema ético y su contexto. Estas observaciones pueden profundizar en temas específicos o proporcionar una perspectiva más amplia sobre la relevancia y las lecciones éticas del caso.

300-500 palabras

En el contexto del dilema ético presentado en el diseño de interactivos y secuencias animadas para Mundo Imáyina, se pueden hacer observaciones adicionales para abordar aspectos complementarios y más detallados. Es fundamental considerar el impacto emocional y psicológico de cada elemento diseñado en los niños enfermos y sus familias, asegurando que las experiencias en el parque brinden alegría y consuelo, evitando cualquier contenido que pueda causar ansiedad o malestar. Además, el diseño debe reflejar la diversidad de la sociedad, promoviendo un ambiente inclusivo que celebre la diversidad en todas sus formas y evite estereotipos. La colaboración interdisciplinaria con expertos en campos como la psicología infantil y la ética es esencial para enriquecer la comprensión del impacto de las decisiones de diseño y garantizar que se aborden adecuadamente las necesidades de los niños y sus familias. Mundo Imáyina también puede aprovechar la oportunidad para educar y sensibilizar a los visitantes sobre las realidades de las enfermedades graves en la infancia, fomentando la empatía y la comprensión. Además, la responsabilidad corporativa exige transparencia en el proceso de diseño y rendición de cuentas en caso de problemas éticos. Finalmente, el proceso de diseño debe ser iterativo, permitiendo el aprendizaje continuo y la mejora en función de la retroalimentación recibida de los visitantes y otros interesados, lo que garantiza que Mundo Imáyina continúe cumpliendo con su misión de manera ética y responsable, brindando experiencias inclusivas y reconfortantes para los niños enfermos y sus familias.

PREGUNTAS DEL CASO

1 ¿Cuál es el propósito principal de Mundo Imáyina: proporcionar entretenimiento o priorizar el bienestar emocional de los niños enfermos y sus familias?

- a. Proporcionar entretenimiento emocionante para los niños enfermos y sus familias.
- b. Priorizar el bienestar emocional de los niños enfermos y sus familias sobre el entretenimiento.
- c. Equilibrar entretenimiento y bienestar emocional de manera igualitaria.
- d. Ninguna de las anteriores.

2 ¿Cómo podemos equilibrar la creatividad y la sensibilidad al diseñar las experiencias del parque para asegurar que sean apropiadas y reconfortantes para el público objetivo?

- a. Priorizar la creatividad sobre la sensibilidad para mantener la emoción.
- b. Consultar a expertos en salud mental para garantizar la sensibilidad del diseño.
- c. No tomar en cuenta la sensibilidad y centrarse únicamente en la creatividad.
- d. Desarrollar experiencias genéricas que no provoquen ninguna reacción emocional.

3 ¿Qué responsabilidad tienen los diseñadores y colaboradores del proyecto para garantizar que las narrativas y elementos visuales no causen malestar emocional en los niños y sus familias?

- a. Ninguna, ya que la responsabilidad recae en los padres de los niños enfermos.
- b. Asegurarse de que las experiencias sean emocionantes, sin importar si causan malestar emocional.
- c. Ser conscientes de las sensibilidades del público objetivo y ajustar el diseño en consecuencia.
- d. No considerar las repercusiones emocionales y centrarse únicamente en la estética del diseño.

4 ¿Cuál es el papel de la Universidad Anáhuac en este dilema ético y cómo puede contribuir de manera efectiva a la sensibilidad del diseño?

- a. La universidad no tiene ningún papel en el dilema ético de Mundo Imáyina.
- b. Contribuir a través de la financiación del proyecto, sin participar en el diseño.
- c. Ofrecer orientación ética y supervisión para garantizar que el diseño sea sensible y apropiado.
- d. No tiene ningún papel en la sensibilidad del diseño, solo en la parte tecnológica.

5 ¿Es ético utilizar tecnologías como la realidad virtual y aumentada para crear experiencias inmersivas en un parque dirigido a niños con enfermedades graves?

- a. Sí, porque estas tecnologías pueden proporcionar una experiencia única y estimulante para los niños enfermos.
- b. No, porque estas tecnologías podrían causar malestar adicional o desorientación en los niños enfermos.
- c. Depende de cómo se utilicen; deben diseñarse cuidadosamente para garantizar que sean apropiadas y respetuosas para el público objetivo.
- d. No hay problema en usar estas tecnologías, ya que la mayoría de los niños están familiarizados con ellas.

6 ¿Es ético utilizar tecnologías como la realidad virtual y aumentada para crear experiencias inmersivas en un parque dirigido a niños con enfermedades graves?

- a. Sí, siempre y cuando las experiencias sean emocionantes y atractivas.
- b. No, estas tecnologías pueden causar malestar adicional a los niños enfermos.
- c. Depende del enfoque y la sensibilidad con la que se utilicen estas tecnologías.
- d. No se puede determinar la ética de estas tecnologías en este contexto.

7 ¿Cómo podemos asegurarnos de que las acciones y decisiones tomadas durante el proceso de diseño reflejen los valores y principios éticos de respeto y empatía hacia los niños y sus familias?

- Ignorar los valores éticos y centrarse únicamente en la creatividad.
- Consultar regularmente a expertos en ética para garantizar la integridad del diseño.
- Involucrar a las familias y a la comunidad en el proceso de diseño para obtener retroalimentación directa.
- No considerar los valores éticos y priorizar únicamente la rentabilidad del proyecto.

8 ¿Qué medidas de consulta y participación se pueden implementar para involucrar a las familias y a la comunidad en el proceso de diseño y garantizar que sus necesidades y sensibilidades sean consideradas?

- No es necesario consultar a las familias, ya que los diseñadores conocen mejor las necesidades del público objetivo.
- Realizar encuestas en línea a la comunidad para recopilar opiniones.
- Organizar sesiones de diseño participativo con las familias para obtener retroalimentación directa.
- No involucrar a las familias en el proceso de diseño y tomar decisiones basadas únicamente en el criterio de los diseñadores.

9 ¿Cuál es la importancia de establecer pautas éticas claras para guiar el proceso de diseño y cómo pueden ayudar a evitar representaciones inapropiadas o insensibles?

- Las pautas éticas son irrelevantes en el diseño, ya que la creatividad debe ser libre de restricciones.
- Las pautas éticas pueden garantizar que el diseño sea sensible y apropiado para el público objetivo.
- No es necesario establecer pautas éticas, ya que los diseñadores intuitivamente saben qué es lo correcto.
- Las pautas éticas pueden limitar la creatividad y la innovación en el diseño.

10 ¿Qué impacto tendrían las decisiones de diseño inadecuadas en la reputación y viabilidad a largo plazo de Mundo Imáyina como proyecto benéfico?

- a. Ningún impacto, ya que el propósito del proyecto es noble.
- b. Podrían afectar la confianza y el apoyo de las familias, voluntarios y patrocinadores.
- c. Solo tendrían un impacto a corto plazo y se resolverían rápidamente.
- d. No habría impacto en la viabilidad del proyecto, ya que siempre habrá niños que quieran visitar el parque.

11 ¿Cómo podemos aprender de experiencias pasadas y de otros proyectos similares para informar nuestras decisiones éticas y mejorar la sensibilidad en el diseño de experiencias para niños con enfermedades graves?

- a. No es necesario aprender de experiencias pasadas, ya que cada proyecto es único.
- b. Realizar investigaciones exhaustivas sobre proyectos similares y evaluar sus enfoques éticos y sensibles.
- c. Ignorar las experiencias pasadas y confiar únicamente en el juicio individual de los diseñadores.
- d. No hay necesidad de mejorar la sensibilidad en el diseño, ya que la creatividad es lo más importante.

12 ¿Qué rol juegan los valores de humanismo y compasión en la toma de decisiones éticas para el diseño de experiencias en Mundo Imáyina?

- a. No tienen ningún rol, ya que los diseñadores deben enfocarse en la innovación y la emoción.
- b. Son fundamentales para garantizar que las decisiones de diseño prioricen el bienestar emocional de los niños y sus familias.
- c. Son irrelevantes, ya que los diseñadores deben centrarse en aspectos técnicos y estéticos.
- d. Dependen del contexto y pueden ser ignorados si entran en conflicto con otros objetivos del proyecto.

13 ¿Cuál es el impacto de la transparencia en el proceso de diseño y la rendición de cuentas en el caso de Mundo Imáyina?

- a. La transparencia y la rendición de cuentas no son importantes en el diseño de experiencias.
- b. Pueden generar confianza y legitimidad en el proyecto, mostrando un compromiso con la ética y el bienestar del público objetivo.
- c. Solo son importantes si hay problemas éticos evidentes.
- d. No hay impacto, ya que los diseñadores son los únicos responsables de las decisiones de diseño.

14 ¿Qué papel pueden desempeñar los expertos en psicología infantil en el diseño de experiencias para Mundo Imáyina?

- a. No tienen ningún papel, ya que el diseño es responsabilidad exclusiva de los diseñadores.
- b. Pueden ofrecer información valiosa sobre las necesidades emocionales y cognitivas de los niños enfermos y sus familias.
- c. Solo pueden proporcionar datos técnicos sobre el desarrollo infantil, sin influir en el diseño.
- d. Su participación puede ser contraproducente y complicar el proceso de diseño.

15 ¿Cómo pueden los diseñadores garantizar que las experiencias en Mundo Imáyina reflejen la diversidad y promuevan un ambiente inclusivo?

- a. Ignorar la diversidad y centrarse en narrativas universales.
- b. Incluir representaciones variadas de personas y culturas en el diseño, evitando estereotipos y prejuicios.
- c. No es necesario considerar la diversidad en el diseño, ya que el público objetivo es homogéneo.
- d. Centrarse únicamente en las necesidades de un grupo demográfico específico y excluir a otros.

16 ¿Por qué es importante considerar el impacto emocional y psicológico de cada elemento diseñado en Mundo Imáyina?

- No es importante, ya que el propósito del parque es simplemente entretener a los niños enfermos.
- Porque las experiencias diseñadas deben ser reconfortantes y positivas para los niños y sus familias, evitando causar malestar adicional.
- No hay necesidad de considerar el impacto emocional, ya que los niños enfermos están acostumbrados a situaciones difíciles.
- Porque centrarse en el impacto emocional podría limitar la creatividad de los diseñadores.

17 ¿Cómo pueden los diseñadores equilibrar la creatividad y la sensibilidad al diseñar experiencias para Mundo Imáyina?

- Priorizando la creatividad sobre la sensibilidad para generar experiencias emocionantes.
- Considerando constantemente el impacto emocional de cada elemento diseñado y ajustándolo en consecuencia.
- Ignorando las sensibilidades del público objetivo y enfocándose únicamente en la innovación técnica.
- Limitando la creatividad para evitar cualquier contenido que pueda resultar perturbador para los niños enfermos.

18 ¿Qué responsabilidad tienen los diseñadores y colaboradores del proyecto en la creación de narrativas y elementos visuales para Mundo Imáyina?

- Ninguna, ya que su única responsabilidad es seguir las instrucciones del parque.
- Tienen la responsabilidad de garantizar que las experiencias sean apropiadas y reconfortantes para el público objetivo.
- Solo tienen la responsabilidad de crear elementos visuales atractivos, sin considerar su impacto emocional.
- Su responsabilidad es únicamente producir diseños visualmente impactantes, independientemente de su contenido.

19 ¿Cuál es el papel de la Universidad Anáhuac en este dilema ético y cómo puede contribuir de manera efectiva a la sensibilidad del diseño?

- a. La Universidad Anáhuac no tiene ningún papel en este dilema ético.
- b. Puede proporcionar orientación ética y recursos para ayudar a los estudiantes a abordar el dilema con sensibilidad y responsabilidad.
- c. Su papel es simplemente proporcionar mano de obra para el proyecto, sin preocuparse por consideraciones éticas.
- d. No tiene ninguna contribución que hacer, ya que su enfoque es exclusivamente académico.

20 ¿Por qué es crucial establecer pautas éticas claras para guiar el proceso de diseño en Mundo Imáyina?

- a. No es necesario, ya que los diseñadores son capaces de tomar decisiones éticas por sí mismos.
- b. Porque las pautas éticas pueden garantizar que las experiencias sean respetuosas y apropiadas para el público objetivo.
- c. No es importante establecer pautas éticas, ya que podrían limitar la creatividad de los diseñadores.
- d. Las pautas éticas son irrelevantes, ya que el propósito del parque es simplemente entretener a los niños enfermos.