



arquitectura

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico 2005
Multimedia

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Ana Beatriz Soto Vallejo
Carné 9710468

Nómina de Autoridades

- Junta Directiva Facultad de Arquitectura
- Tribunal examinador

JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

Arquitecto
Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arquitecto
Jorge Arturo González Peñate
Vocal I

Arquitecto
Raúl Estuardo Monterroso Juárez
Vocal II

Arquitecto
Jorge Escobar Ortiz
Vocal III

Bachiller
José Manuel Barrios Recinos
Vocal IV

Bachiller
Herberth Manuel Santizo Rodas
Vocal V

Arquitecto
Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arquitecto
Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arquitecto
Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Arquitecto
Felipe Hidalgo Villatoro

Licenciado
Fernando Fuentes

Licenciado
Luis Castillo

Dedicatoria

Para Dios, la Virgencita y mi Angelito,
que desde el cielo cuidan de mi.

Para mi familia, mi hermano, mis primos
en especial a mis capullos, Vilma y Gustavo,
por ser los padres por los que cualquiera
se sentiría orgulloso y entre otras cosas,
a quienes les debo la experiencia de
estar viva.

Para mis seres queridos y amigos,
sobre todo para el dulce niño, ya que me
demuestran con hechos el verdadero
significado del amor y la amistad y hacen
más fácil el caminar.

Para todas la personas, que con su
ayuda y ejemplo me permiten ser mejor,
en especial a Doña Isabelita
quien es luz en mi vida.

Presentación

El Proyecto a trabajar para la Fundación Juan Bautista Gutiérrez (Institución privada, no lucrativa), es la investigación necesaria para la creación del Audiovisual Institucional.

Se entiende con esto, a la proyección de imágenes con sentido lógico, permitiendo transmitir información a un gran grupo de personas simultáneamente.

Es de gran importancia para esta Institución el poder llegar a su grupo objetivo, para que, en dado caso, puedan aplicar a los diversos programas con los que cuentan, o también puedan colaborar ya sea siendo voluntarios o brindando donaciones para el fortalecimiento de los proyectos con los que cuenta.

Indice

1.1	Capítulo 1	pg.	01
	1.1.1		Introducción 02-03
	1.1.2		Antecedentes 04
	1.1.3		Problema 05
	1.1.4		Justificación 06
	1.1.5		Objetivos 07
	1.1.6		Concepto creativo 08
	1.1.7		Método de diseño 09
	1.1.7.1		Etapa racional 09
	1.1.7.2		Etapa creativa 10
	1.1.7.3		Etapa constructiva 11
	1.1.7.4		Etapa evaluativa 12-13
2.1	Capítulo 2	pg.	14
	2.1.1		Perfil del cliente 15-19
	2.1.2		Grupo objetivo 20
3.1	Capítulo 3		
	3.1.1		Contenidos relacionados del tema 21
	3.1.1.2		abertura 22
	3.1.1.3		autoenfoco 22
	3.1.1.4		balance de blancos 22
	3.1.1.5		diafragma 22
	3.1.1.6		digital 8 22
	3.1.1.7		distancia focal 22
	3.1.1.8		doblaje audio 22
	3.1.1.9		DVCAM 22
	3.1.1.10		DVD 22
	3.1.1.11		efectos de imagen 23
	3.1.1.12		enfoco automático 23
	3.1.1.13		enfoco macro 23
	3.1.1.14		enfoco manual 23
	3.1.1.15		estabilizador de imagen 23
	3.1.1.16		exposición manual 23
	3.1.1.17		flash 23
	3.1.1.18		formato de video 24
	3.1.1.19		JPEG 24
	3.1.1.20		micrófono 24
	3.1.1.21		obturador 24
	3.1.1.22		pixel 24
	3.1.1.23		programa de exposición 24
	3.1.1.24		reducción del efecto 24
	3.1.1.25		web cam 24

Indice

3.1.2	Conceptos de diseño	25
3.1.2.1	accesibilidad	25
3.1.2.2	alinear	25
3.1.2.3	amarillo	25
3.1.2.4	arte	25
3.1.2.5	anuncio	25
3.1.2.6	blanco	26
3.1.2.7	capa	26
3.1.2.8	capítulo	26
3.1.2.9	CD	26
3.1.2.10	CDR	26
3.1.2.11	CDRW	26
3.1.2.12	color	26
3.1.2.13	color primario	27
3.1.2.14	color secundario	27
3.1.2.15	columna	27
3.1.2.16	dedicatoria	27
3.1.2.17	diseño	27
3.1.2.18	edición	28
3.1.2.19	gamma	28
3.1.2.20	imagen	28
3.1.2.21	justificación	29
3.1.2.22	megabyte	29
3.1.2.23	megapixel	29
3.1.2.24	miniDV	29
3.1.2.25	negro	29
3.1.2.26	ojo	29
3.1.2.27	ortografía	29
3.1.2.28	página	30
3.1.2.29	papel	30
3.1.2.30	rojo	30
3.1.2.31	texto	30
3.1.2.32	título	31
3.1.2.33	trama	31
3.1.2.34	vocal	31
3.1.2.35	USB	31
4.1	Capítulo 4	pg. 32
4.1.1	Proceso de bocetaje	33-47

Indice

5.1	Capítulo 5	pg.	48
5.1.1	Propuesta gráfica final y fundamentada		49
	5.1.1.1 perfil del informante		49-54
	5.1.1.2 propuesta gráfica final		55
5.1.2	Conclusiones		56
5.1.3	Lineamientos de la puesta en práctica de la propuesta		57-58
5.1.4	Bibliografía		59
5.1.5	Glosario		60-61
5.1.6	Anexos		62

CAPÍTULO **1**

1.1

Introducción

La Fundación Juan Bautista Gutiérrez, es una institución privada, no lucrativa, sin subvención gubernamental alguna, que se constituyó en 1986, con la intención de centralizar y formalizar los proyectos benéficos y sociales que las familias Gutiérrez Mayorga y Bosch Gutiérrez han llevado a cabo desde hace varios años.

El nombre de la Fundación, es en honor al hombre que fue el pionero y fundador de las empresas que hoy conforman la Corporación Multi Inversiones y que ha sido ejemplo de trabajo y superación para su familia y las comunidades que tuvieron la suerte de conocerlo.

La Fundación Juan Bautista Gutiérrez, tiene a su cargo diversos proyectos y actividades de obra social, con el fin de elevar el nivel educativo y mejorar la salud de los guatemaltecos.

Es por ello que ve la necesidad de la elaboración del Audiovisual Institucional que constituirá un ente comunicador para todas las personas interesadas en aplicar a los proyectos o actividades que se realizan en esta institución.

El primer capítulo presenta, de forma sintética, los antecedentes, es decir la situación encontrada en la Fundación Juan Bautista Gutiérrez. También el problema de investigación comunicación que se formuló y la justificación del mismo. A la vez se refiere al concepto fundamental en el que se basó la elaboración de los mensajes (gráficos y lingüísticos) incluidos en este proyecto. De esta manera se crea la materia prima del contenido de los mensajes, en tanto se trata de la idea básica que se comunicó al grupo objetivo con la intención de persuadirlos de acuerdo con los objetivos planteados.

El segundo capítulo sustituye, en parte, al denominado marco contextual o contexto de investigación en el que se presenta el perfil de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez y el grupo objetivo al que va dirigido.

El tercer capítulo aborda los resultados de un proceso de investigación de la teoría encontrada en fuentes impresas y/o la internet, organizado en dos partes principales: los contenidos relacionados con el tema sustantivo sobre el que se desarrolló el presente proyecto y los conceptos o temas de diseño que se relacionan con la propuesta.

El cuarto capítulo incluye la etapa de bocetaje.

El quinto y último capítulo, corresponde a la discusión de resultados. Se presenta los resultados obtenidos en la puesta a prueba de la propuesta gráfica para el grupo objetivo. A la vez, se adjunta información sobre las reacciones ante los aspectos formales y de contenido de la pieza, así como los efectos de comunicación que los mensajes visuales consiguen. Además, se incluye el resumen del proyecto, las conclusiones y recomendaciones para su puesta en práctica.

Sin duda que el impacto del desarrollo tecnológico correspondiente a nuestros tiempos es un fenómeno que afecta el quehacer de las personas. Los cambios generados están en gran medida determinados por el desarrollo de la informática, la computación especialmente, por lo que se ha denominado el desarrollo de una tecnología social, expresado en la interconectividad de las computadoras a nivel mundial para el manejo de la información.

La manera como la Fundación Juan Bautista Gutiérrez se da a conocer le representa problemas de comunicación, ya que su estrategia solo le permite llegar a cierta parte de su grupo objetivo.

Se consideró que la manera eficaz de llegar a ese segmento, sería a través de un audiovisual institucional que contenga todas sus actividades y/o proyectos transmitidos en forma interactiva y en tiempo prudencial.

Los directivos de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez aprobaron esta propuesta y proporcionarán todo el material, tanto escrito como audiovisual en distintos formatos, de las actividades que han realizado y cualquier otro requerimiento que surja durante la elaboración del producto.

- necesidad o demanda
- problema
- propuesta

Necesidad o demanda:

La Fundación Juan Bautista Gutiérrez solicita que se den a conocer todas las obras y proyectos con los que ha trabajado y está realizando, ya que muchas personas desconocen su existencia y proyección social.

Problema:

Se planteó como solución a la necesidad de dar a conocer todas sus obras y proyectos a través de un Audiovisual Institucional que reúna las obras y los proyectos que ha desarrollado la Fundación Juan Bautista Gutiérrez, transmitida de manera dinámica y creativa.

Propuesta:

Para lograr este objetivo específico se requerirá elaborar un *story line* resumido de todos los proyectos y obras que se han hecho y se realizan en la actualidad. La presentación deberá tener una duración aproximada de 8 minutos. Será necesario editar las imágenes y coordinarlas con el sonido, colocar los créditos que remarquen lo que se proyecta y lo que diga el presentador.

- magnitud
- trascendencia
- vulnerabilidad
- factibilidad

Magnitud:

El trabajo de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez abarca las áreas de salud y educación en toda Guatemala. Si se toma como base que la población afectada en una de esas áreas, o ambas, corresponde a más del 80%, las personas que serán beneficiadas al saber que pueden aplicar a los Programas de la Fundación oscilarían en el millón.

El problema que enfrenta la Fundación Juan Bautista Gutiérrez es la manera en que transmite sus mensajes de comunicación, ya que no tiene como fundamento ninguna estrategia publicitaria que atraiga más a su grupo objetivo. Es por ello que la intervención de un diseñador gráfico proporcionaría una o varias opciones para eliminar este problema de comunicación.

Trascendencia:

Se considera que el desconocer la existencia de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez y sobre todo las obras sociales que en ella se realizan, es una limitante para muchas organizaciones o personas que desean superarse. Según el proyecto, la Fundación otorga donativos a organizaciones no lucrativas. Para que, de esta manera, puedan seguir creciendo y ayudar a más personas en todo el país.

Vulnerabilidad:

A través de la pieza publicitaria realizada se pretende que el grupo objetivo al que va dirigida pueda acercarse y averiguar cómo la Fundación puede servirles.

Factibilidad:

Se considera que es factible la elaboración de este audiovisual ya que se cuenta con donaciones destinadas al área publicitaria específica, debido a que es un medio para interesar a más personas y/o instituciones capaces de colaborar con la obra social. El proyecto también permitiría que más individuos necesitados se acercaran.

- general
- específicos

Objetivo general:

Elaboración del Audiovisual de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez que dé a conocer las obras y proyectos que se han realizado y se ejecutan en la actualidad.

Objetivos específicos:

- Que las instituciones, organizaciones no gubernamentales (ONG), estudiantes de diversificado o personas de escasos recursos, conozcan la labor de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez para saber si aplican a algún programa de esta.
- Que empresarios y organizaciones internacionales o nacionales conozcan las obras de la Fundación y así puedan obtener algún beneficio para las comunidades que representan.
- Obtener donaciones de empresas tanto nacionales como internacionales para fortalecer los programas que se tienen ya establecidos e innovar con otros proyectos para bienestar de los guatemaltecos más necesitados.

El concepto fundamental en el que se basó la elaboración del mensaje que se transmite por el Audiovisual Institucional se caracteriza por la unión de diversas tomas de las actividades, donaciones o ayuda que se ha brindado a través de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez desde sus inicios.

Las piezas gráficas contienen imágenes correspondientes a lo expresado por los presentadores. Eso destaca lo que se visualiza y permite captar de mejor manera la atención del grupo objetivo.

Se procuró que este audiovisual fuera de corta duración, sin que por ello sea incompleto, para que los receptores entiendan fácilmente el mensaje y lleguen a conocer a la institución.

Participaron dos presentadores poco conocidos, un joven y una señorita de apariencia amigable, para evitar que el interés de los espectadores se desviara hacia su imagen. Ambos presentadores visten traje estilo sastre. La imagen de los locutores varía en el cuadro de acuerdo con la intención de resaltar determinado parlamento. Es decir, si lo que dicen amerita ser realzado, el o la presentadora abarcan la mayor parte del espacio visual donde aparecen. Ahora bien, en los temas emotivos su imagen se ve diminuta para enfocar la atención hacia dichas escenas.

Se trata de dirigir la atención del grupo objetivo a los hechos que se narran o describen.

1.1.7.1 etapa racional

- etapa creativa
- etapa constructiva
- etapa evaluativa

Se recurrió a la Fundación Juan Bautista Gutiérrez por su necesidad de difundir su existencia, sus proyectos y actividades con dos intenciones: ofrecer apoyo a quienes lo requieran y recibir donaciones para los proyectos que tiene en desarrollo.

El tema que se tomó es de carácter social por ser esta una Fundación no lucrativa, y se dirige a un público objetivo caracterizado de la siguiente manera:

- Jóvenes (hombres/mujeres) que vivan en Guatemala, que cursen el último año de la carrera de diversificado, que sean de escasos recursos económicos y con buen promedio en calificaciones, que estén interesados en continuar estudios universitarios.
- Organizaciones no gubernamentales y no lucrativas guatemaltecas que tengan, como mínimo, cinco años de estar constituidas legalmente y que trabajen en las áreas de salud y/o educación.
- Personas guatemaltecas que sufren de algún tipo de necesidad: hambruna, damnificadas por fenómenos naturales, etc.
- Organizaciones o empresas ubicadas dentro del perímetro de la ciudad capital o en los departamentos de Guatemala, que cuenten con programas ya desarrollados en beneficio de la salud y/o educación, con trayectoria ya conocida y que puedan seguir creciendo mediante una donación.

Por abarcar un grupo objetivo bastante amplio se consideró que la manera más apropiada era transmitirlo en formato visual con datos explícitos. En consecuencia se trabajó un audiovisual con las características descritas.

Entre los proyectos que se mencionan están: El programa del Educador del nuevo siglo, Programa de becas universitarias, el premio Apoyando a quienes apoyan, Carrera Terry Fox, Unicar, Olimpiadas de las Ciencias, Universidad Francisco Marroquín, Congreso de jóvenes: Dejando huellas, Hospital Roosevelt, Huracán Mitch, Hambruna, etc., todas con donaciones o contribuciones obtenidas durante años, desde su fundación.

- etapa racional
- 1.1.7.2 ■ etapa creativa
- etapa constructiva
- etapa evaluativa

En esta etapa se llevó a cabo el análisis, mediante la información brindada por el cliente, y tras lo que se consideró como solución más adecuada la elaboración del Audiovisual Institucional.

Como primer paso se resumió toda la información que se tenía, para poder realizar el *story line*. Mediante los diversos cambios que se efectuaron en él se obtuvo un producto final que organiza la información en dos áreas: educación y salud. En cada área se muestran las actividades que se están llevando a cabo y las realizadas.

El *story board* vino después de que se aprobara el *story line*. Se alternó la aparición de cada presentador. Los presentadores fueron seleccionados a través de una audición y escogidos por su habilidad en el desenvolvimiento lingüístico, por su apariencia y por ser poco conocidos en el ámbito televisivo.

A la vez, se indicó el realce que se daría a las imágenes transmitidas en el audiovisual mediante un fondo en movimiento sobre el cual se resaltaría la imagen, con el empleo de un recuadro negro, y por los créditos.

etapa racional etapa creativa1.1.7.3 etapa constructiva etapa evaluativa

Como primer paso para la elaboración de la pre-producción se realizó la grabación de los presentadores. Esto se hizo en un estudio y a través de un *chromakey*. Se colocó un fondo azul, también llamado azul croma, y se elaboraron los *roushes*. Todas las tomas, los productos, se mezclaron y limpiaron con la música de fondo para el audiovisual. El resultado se grabó en un cassette de mini DV y luego se trasladó a tarjeta de video y, posteriormente, a la computadora.

Lo anterior se realizó en edición *off line*, que es el lugar en donde se trabaja todo en borrador previo a pasarlo a donde ya irá como se desea que se presente.

En el primer *layer* se colocó un fondo animado. En el segundo, un fondo rectangular negro, y encima de este la imagen lateral. Aparecen los presentadores, su exposición es manipulada según el criterio del diseñador. La grabación del audio se llevó a cabo a través de un micrófono de solapa, para que no se viera, y ambos presentadores fueron vestidos con traje estilo *sastre* que transmitiera seriedad, por el tipo de audiovisual realizado y por el grupo objetivo.

La línea de tiempo fue programada para una duración de ocho minutos. Por eso se sabe con cuánto tiempo se cuenta.

Se colocaron todas las imágenes que van en otra *layer* y se intercalaron con el audio, en dos canales porque es estéreo. Ese procedimiento se repitió en cada escena. Luego, la post producción. En esta etapa se colorizó el fondo, se realizó el posicionamiento final, la inserción de efectos tales como: transiciones que van en todas las escenas, opacidades, componente de color, sombras, imágenes más cortas o más largas según es el caso (para que abarquen la duración de la escena).

Además, en esta etapa se incluyen los créditos para reforzar lo que se está diciendo y hablando. El logotipo aparece al inicio y al final.

El material se grabó en formato DVD y se presentó al cliente, quien aprobó la visualización del prototipo original.

- etapa racional
- etapa creativa
- etapa constructiva

1.1.7.4 etapa evaluativa

En esta fase se comprueba si lo que se planteó inicialmente cumplió su objetivo, ya que se verifica si la solución definitiva responde al objetivo del emisor.

La encuesta se realizó a un grupo objetivo de 50 personas tomando la primer muestra de 25 jóvenes que oscilan entre los 16 y 19 años de edad, hombres y mujeres, estudiantes de su último año de carrera diversificado, residentes en la ciudad capital y de estatus económico medio bajo y bajo. Estos jóvenes asistieron a una feria de becas universitarias y buscaban alguna institución o programa que les brindara esa oportunidad. Una de las instituciones patrocinadoras fue la Fundación Juan Bautista Gutiérrez.

El otro grupo encuestado incluyó 25 personas, hombres y mujeres, entre los 30 y 50 años de edad, residentes en la ciudad capital y de nivel económico medio alto y alto. Estas personas asistieron a una cena por aniversario de la constitución de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez y en la cual se proyectó el audiovisual.

El instrumento de medición, la encuesta, incluyó 10 preguntas de respuesta cerrada:

Pregunta no. 1:

¿Entiende lo que es un audiovisual?

Pregunta no. 2:

¿Cómo califica su conocimiento en general de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez?

Pregunta no. 3:

¿Cómo considera el diseño de la presentación inicial del audiovisual?

Pregunta no. 4:

¿Captan su atención los locutores?

Pregunta no. 5:

¿Cómo considera la presentación de los locutores?

- etapa racional
- etapa creativa
- etapa constructiva

CAPÍTULO **2**

2.1

Perfil del cliente y grupo objetivo

Nombre:

Fundación Juan Bautista Gutiérrez

Dirección:

5av. 15-45 zona 10, Centro Empresarial Torre I, oficina 508

Tipo de institución:

Fundación privada, no lucrativa

Integrantes de Junta Directiva:

Isabel Gutiérrez de Bosch, presidenta; Esperanza Mayorga de Gutiérrez, vicepresidenta; Felipe Bosch, director; Juan José Gutiérrez, secretario, y Roderico Rossell, tesorero.

Misión:

Mantener los ideales de solidaridad y servicio a la comunidad con los que vivió Don Juan Bautista Gutiérrez.

Visión:

Contribuir a elevar el nivel de vida de los guatemaltecos y consolidados bajo principios éticos y participativos en la búsqueda de equidad.

La Fundación Juan Bautista Gutiérrez fue creada con la idea de centralizar y formalizar una serie de proyectos benéficos y sociales que las familias Gutiérrez Mayorga y Bosch Gutiérrez han llevado a cabo desde hace varios años. Es el brazo social de las empresas que conforman la Corporación Multi Inversiones, entre las que se pueden mencionar: Pollo Campero, Avícola Villalobos y Empacadora Toledo.

El nombre de la Fundación es en honor del hombre que ha sido ejemplo de trabajo y admiración para su familia y las comunidades que tuvieron la suerte de conocerlo.

La Fundación se instituye como una entidad apolítica, dedicada al servicio social, con énfasis en las áreas de la educación y la salud, y cuyo principal objetivo es ayudar a elevar el nivel de vida de los guatemaltecos.

Programa de becas universitarias

Completando el apoyo al campo de la educación, la Fundación inició en el año 2000 el proyecto de otorgar una beca universitaria al alumno Luis Armando Jocol Sarat, del Municipio Esperanza, Quetzaltenango, quien obtuvo el mejor puntaje dentro de la participación a nivel nacional de las Olimpiadas de la Ciencia.

El otorgamiento de esta beca dio lugar al desarrollo formal del **Programa de Becas Universitarias de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez** que hasta la fecha ya ha otorgado 20 becas a estudiantes del último año de diversificado, del país, que cumplieron con los requisitos de pertenecer a una familia de escasos recursos económicos y tener un promedio de calificaciones de 85 puntos, por materia, en sus últimos 3 años de estudios.

Las becas fueron otorgadas en las carreras que los solicitantes decidieron, y en las universidades que ellos seleccionaron. Las becas cubren todos los gastos educativos y personales en que el alumno puede incurrir durante los años que dure su carrera. Si el becado fuese de algún departamento distinto al de Guatemala, se le proporciona vivienda y alimentación en una residencia universitaria.

Donaciones otorgadas desde su creación

En el campo de la educación, la Fundación ha participado con:

La reconstrucción completa de la escuela de San Cristóbal Totonicapán que fue destruida por el terremoto de 1976. Los habitantes de la comunidad decidieron, luego, nombrarla **Escuela Juan Bautista Gutiérrez**.

Hasta la fecha, la fundación sigue colaborando con la Asociación de Padres de Familia y la Dirección, en mejoras, ampliaciones y equipo.

Se ayudó con la construcción de la Escuela de Padres Franciscanos y la compra del terreno para la capilla de la Parroquia de la Sagrada Familia.

El **Auditorium Juan Bautista Gutiérrez**, en el campus de la Universidad Francisco Marroquín, también es otra de las obras de la Fundación.

Otro aporte fue la creación del **Centro Universitario Salesiano “Juan Bautista Gutiérrez”** para el estudio de las carreras de Pedagogía, Ciencias de la Comunicación, Historia, Filosofía y Teología, de la Universidad Rafael Landívar.

La Fundación Juan Bautista Gutiérrez participa en el Proyecto **“Escolín, nuestro aporte para tu futuro”**, que facilita cuadernos a niños y niñas de escuelas de nivel primario de la república.

El apoyo en la educación hacia los jóvenes del interior del país se ha manifestado también con el patrocinio completo del **Centro de formación de artesanos**, en Rabinal, Baja Verapaz, donde jóvenes de ambos sexos son capacitados técnicamente para los oficios:

1. Corte y confección
2. Carpintería
3. Herrería
4. Sastreía
5. Electricidad domiciliar

Durante los dos años que estos jóvenes son capacitados en esos oficios, también reciben educación básica, lo que les permite el desenvolvimiento social y laboral para ser hombres y mujeres productivas.

El otro campo importante de acción de la Fundación es el de la salud, para beneficio de la niñez guatemalteca, se ha equipado la **Unidad infantil de cuidados intensivos del Hospital Roosevelt**.

Adicionalmente, tomando en cuenta las instalaciones precarias en que se encontraba el cuarto piso del **Hospital Roosevelt**, destinado a la atención de adultos del sexo masculino, se contribuyó con la remodelación del mismo.

San Cristóbal Totonicapán también ha sido beneficiado con el apoyo dado al **Centro de salud Dionisio Gutiérrez**, nombrado en honor al hijo de Juan Bautista Gutiérrez. La Fundación aportó el equipo médico y el transporte.

La Fundación firmó un convenio de apoyo económico para la **Unidad cardiovascular, Unicar**, mediante cual se colabora para la adquisición de equipos de alta tecnología que permite ofrecer atención médica profesional a la altura de los mejores centros de operaciones de corazón del mundo.

El espíritu de colaboración y apoyo de Juan Bautista Gutiérrez también se hizo notar durante el **huracán Mitch**. En esa ocasión elaboró y entregó 80,000 bolsas de alimentos a los damnificados por dicha catástrofe nacional. Además, se repartieron productos de las empresas que contribuyen con la Fundación al Comité de Emergencia Nacional, para beneficio de todos los guatemaltecos que sufrieron pérdidas. Esta misma ayuda se proporcionó a los damnificados del hermano pueblo hondureño, en donde se ofrecieron más de 30,000 raciones familiares que contenían pastas alimenticias, galletas y atol en polvo.

El educador del nuevo siglo

A través del programa **El educador del nuevo siglo**, se ha capacitado a 3,500 maestros de los colegios privados y 4,500 maestros capacitados de las Escuelas Públicas durante los años 2003 al 2006.

La capacitación consiste en dar a conocer conceptos pedagógicos nuevos, cambiar la actitud de los educadores en relación a su trabajo, desarrollar un modelo de formación educativa dirigida a educadores de primaria que responda a la realidad de los niños del nuevo milenio y promover, a través de la capacitación, una experiencia afectiva en donde el conocimiento se aprende a través de la vivencia y el sentimiento.

Premio apoyando a quienes apoyan

Este es el cuarto año consecutivo en el que se lleva a cabo la entrega del premio **Apoyando a quienes apoyan**, el cual se creó en el año 2002 para impulsar proyectos de instituciones guatemaltecas que velan por la salud y la enseñanza en el país.

El premio consiste en la entrega de una donación económica en efectivo de un millón de quetzales para los tres primeros lugares según las bases de participación del concurso.

Actualmente, debido a la calidad y cantidad de las propuestas presentadas, se comprometieron a aumentar la base del premio a un millón setecientos mil quetzales exactos. El primer lugar recibirá quinientos mil, el segundo lugar trescientos cincuenta mil, el tercer lugar, trescientos mil, el cuarto lugar doscientos mil, el quinto lugar cien mil y del sexto al décimo lugar cincuenta mil cada uno. Se espera que, con ese dinero, las instituciones elegidas continúen sus proyectos sociales para beneficiar la salud y educación nacional.

En la tragedia nacional, en la que inocentes niños perdieron la vida por falta de alimentos, en las aldeas **Jocotán y Camotán**, la Fundación no escatimó esfuerzos para tratar de remediar la situación, convirtiéndose en uno de los principales colaboradores. Aportó alimentos, medicina, transporte y recursos económicos, al mismo tiempo que ejerció el liderazgo en la coordinación de la ayuda a dichas localidades. Entregó un total de 160 toneladas de alimentos.

A la vez se ha colaborado con la **Embajada del Canadá** al hacer un donativo para la construcción de la Plaza Canadá, que está ubicada en la Avenida Las Américas, Ciudad Capital. También, por tercer año, ha entregado una donación a beneficio de la **Carrera Terry Fox**.

Conscientes de que el desarrollo de la comunidad se logra mediante la educación, la Fundación Juan Bautista Gutiérrez aceptó participar en el Proyecto **Palín completo "Unidos por la escuela"**, que promueve un grupo de empresarios en el Municipio de Palín, Departamento de Escuintla, apadrinando la remodelación de las escuelas: oficial urbana mixta "José Domingo Guzmán" y oficial rural mixta "Aldea La Periquera".

En la reciente catástrofe de la tormenta Stan se entregaron más de 51,000 bolsas con raciones para una familia integrada por 6 personas. Cada bolsa incluyó: 20 panes para hamburguesa, tres latas de frijoles, 5 bolsas de fideos, 2 paquetes de galletas de 12 unidades cada uno y dos libras de Nixta Masa. Todo fue enviado a Conred para unificar esfuerzos.

- Jóvenes (hombres/mujeres), que vivan en Guatemala, que cursen su último año de la carrera de diversificado, que sean de escasos recursos económicos, con buen promedio en calificaciones e interesados en seguir estudiando en la universidad.
- Organizaciones no gubernamentales y no lucrativas guatemaltecas, que tengan como mínimo cinco años de estar constituidas legalmente y que trabajen en la obra social relacionadas con las áreas de salud y/o educación.
- Personas guatemaltecas que sufren de algún tipo de necesidad, como la hambruna, damnificadas por huracanes, tormentas, etc.
- Organizaciones o empresas ubicadas en el perímetro de la República de Guatemala, que cuenten con programas ya desarrollados en beneficio de la salud y/o educación, con trayectoria conocida y que puedan seguir creciendo mediante una donación.

CAPÍTULO 

3.1

Conceptos fundamentales

A continuación se describen los conceptos que se relacionan con el tema del proyecto, consistente en un audiovisual, para que puedan comprenderse los términos utilizados en la producción del mismo.

- 3.1.2 Abertura*:** Término que se refiere a la abertura del diafragma, dispositivo situado en el interior del objetivo de la cámara. En una máquina fotográfica digital, el diafragma controla la cantidad de luz que alcanza al sensor de imagen, según sea su abertura mayor o menor. En una videocámara doméstica no existe propiamente un diafragma físico, por lo que la abertura se convierte en el control o ajuste del nivel de exposición. En muchos casos, cambia su nombre por términos como iris, ganancia o exposición. El control de la abertura de las videocámaras digitales suele dejarse en manos de automatismos, todo lo contrario de lo habitual en el ámbito del video profesional. Dadas las características generales de manejo y regulación, lo más cómodo es hacer únicamente correcciones de exposición o diafragma cuando el encuadre lo necesite (contraluz, objetos oscuros, etc.). Por otro lado, la experiencia es fundamental para realizar ajustes manuales.
- 3.1.3 Autoenfoco**:** Sistema de enfoque automático. Mediante el empleo de haces infrarrojos, mediciones por ultrasonidos, proyecciones de hologramas láser o sistemas de detección de contraste en el propio CD, la videocámara es capaz de mantener enfocados los sujetos del encuadre. También conocido como enfoque automático.
- 3.1.4 Balance de blancos**:** Sistema automático de establecimiento de balance de blancos en una cámara.
- 3.1.5 Diafragma**:** Abertura del objetivo, que puede ajustarse –manual o automáticamente– para que impacte una cantidad menor o mayor de luz en el sensor de imagen.
- 3.1.6 Digital 8**:** Formato de grabación de video digital de Sony, creado a partir del estándar analógico Video 8. Basados ambos en el mismo soporte, el Digital 8 ofrece como ventaja principal la compatibilidad de lectura de materiales registrados anteriormente en formato analógico.
- 3.1.7 Distancia focal*:** Distancia en milímetros desde el centro óptico del objetivo hasta el plano focal donde se forma la imagen, cuando la lente está enfocada hacia el infinito. A mayor distancia focal, menor es el ángulo de vista y mayor el tamaño de los objetos enfocados.
- 3.1.8 Doblaje de audio***:** Función, incluida en numerosos modelos, para introducir sonido en la pista de audio de una grabación realizada previamente. Los modelos más completos permiten seleccionar entre: borrar el sonido original o crear una pista alternativa con el nuevo material.
- 3.1.9 DVCAM**:** Formato de video digital de Sony, incluido dentro del estándar DV25, muy extendido en ámbitos profesionales. Considerado el sustituto natural del Betacam SP, la diferencia principal entre el DVCAM y el DV se basa en el ancho de las pistas de video grabadas en la cinta. Mientras el DV usa tamaños de 10 micras, el DVCAM las utiliza de 15. El algoritmo de codificación de video es exactamente el mismo en ambos casos (también en el DVCPRO, con pistas de 18 micras). Tal diferencia se traduce, básicamente, en una cuestión de robustez y fiabilidad, además de simplificar notablemente las posibilidades de intercambio de cintas con vistas a la compatibilidad de lectura entre formatos.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

3.1.1.10 DVD*:** disco de alta capacidad (17.08 GB) similar al CD-ROM en el que los datos se escriben mediante pequeños *pits* quemados dentro de la superficie del disco por un láser, pero que usa una longitud de onda más corta, de manera que los *pits* quedan más cerca.

Hay cuatro capacidades de DVDs, algunos son de dos lados, otros con dos capas de información en cada lado; DVD5 (que tiene capacidad de 4.7 GB de datos), DVD9 (8.5 GB), y el DVD 18 (17.08 GB), así como diferentes tipos: DVD-video, DVD-ROM, DVD-audio, DVD/R (regrabable) y DVDRAM (reescribible). Todos los "drives de DVD, generalmente pueden leer las cuatro capacidades, aunque no necesariamente todos los tipos de DVD, así como los CD-ROM.

3.1.1.11 Efectos de imagen:** la mayoría de videocámaras domésticas incorporan un surtido de efectos digitales para la edición de las imágenes grabadas. Dependiendo de la sofisticación del modelo, pueden ser más o menos numerosos y de menor o mayor utilidad. Lo cierto es que, generalmente, lo más aconsejable es grabar las imágenes sin ninguna clase de efecto y luego, tras el posterior volcado al ordenador, editar el material según las necesidades.

3.1.1.12 Enfoque automático:** sistema de enfoque asistido. Mediante el empleo de haces de infrarrojos, mediciones por ultrasonidos, proyecciones de hologramas láser o sistemas de detección de contraste en el propio CCD, la videocámara es capaz de mantener enfocados los sujetos del encuadre. Conocido también como autoenfoque.

3.1.1.13 Enfoque macro:** en las ópticas dotadas de macro, es el rango de enfoque que permite lograr un encuadre nítido en las distancias más cortas –unos escasos centímetros– entre la lente y el objeto del encuadre. La mayoría de videocámaras permiten que el sistema de enfoque automático controle este rango especial de enfoque.

3.1.1.14 Enfoque manual:** modalidad de enfoque que permite al usuario obtener un mayor control sobre la nitidez final de la imagen, pudiendo conseguir así un resultado más creativo. Existen varios sistemas de accionamiento, aunque el más práctico y útil para una videocámara, debido al ritmo dinámico que suele comportar una grabación, es el anillo en la óptica.

3.1.1.15 Estabilizador de imagen*: dispositivo para conseguir imágenes sin movimientos bruscos o indeseados, provenientes en la mayoría de los casos de la operación de la videocámara con una sola mano. El sistema de funcionamiento puede variar, pero es básicamente de dos tipos: electrónico u óptico. En el primer caso, se utilizan procesos digitales sobre la imagen que obtiene el CD, eliminando todas aquellas variaciones de encuadre redundantes o repetitivas que duran cortos periodos (temblores o pequeñas sacudidas). Su principal inconveniente es que requiere un sofisticado y complejo análisis sobre la información que captura el CD -en tiempo real- que puede interferir en la calidad de imagen, provocando saltos o pixelados en la visualización. Nada de esto ocurre con los sistemas ópticos, que basan su funcionamiento en una arquitectura de elementos móviles en la óptica de las cámaras. Su único defecto es que su complejidad constructiva puede llegar a influir en la luminosidad del objetivo o provocar algunas deformaciones y/o aberraciones cromáticas.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

- 3.1.1.16 Exposición manual**:** modo de exposición mediante control manual. El ajuste del obturador y la abertura quedan en manos del usuario, por lo que es posible hacer toda clase de ajustes para conseguir los resultados deseados. Al utilizar esta modalidad, es realmente importante que los controles y botones necesarios estén a mano y sean lo más fáciles de accionar posible.
- 3.1.1.17 Flash***:** el flash es un haz de luz que puede activarse al disparar la cámara en situaciones de oscuridad, poca iluminación o grandes contrastes de brillo y sombras. Algunas videocámaras digitales llevan incorporado un sistema de flash, que puede ser automático o manual.
- 3.1.1.18 Formato de video**:** en las especificaciones de las videocámaras de la base de datos de quesabesde.com, pueden consultarse modelos de los siguientes sistemas de vídeo: MiniDV, Micro-MV, Digital-8, DVCAM y DVCPRO. De ellos, los tres primeros pertenecen al ámbito doméstico (exceptuando algunos modelos MiniDV destinados al sector semiprofesional) y los dos últimos al ámbito profesional.
- 3.1.1.19 JPEG**:** archivo de imagen comprimido. Se trata del formato más popular en internet y el más utilizado por las videocámaras digitales que pueden capturar fotografías digitales, gracias al relativamente poco espacio de memoria que ocupa. Eso sí, a mayor compresión, la imagen pierde calidad. Debe el nombre a sus creadores: *Joint Photographic Experts Group*.
- 3.1.1.20 Micrófono*:** dispositivo para la captación de sonido. De tipos monofónico o estéreo, la mayoría de cámaras modernas los incorporan como equipo de serie. En algunas grabaciones, como entrevistas o registro de instrumentos musicales, puede ser precisa la conexión de micrófonos auxiliares. Por ello, es recomendable disponer de conexión para micrófonos externos, siempre que sea posible.
- 3.1.1.21 Obturador*:** mecanismo de la cámara que se abre y cierra, permitiendo que la luz alcance el sensor de imagen con menor o mayor permanencia. La velocidad con que se abre y cierra viene especificada por la denominada velocidad de obturación.
- 3.1.1.22 Píxel**:** punto de color, el conjunto de los cuales conforma una imagen. La resolución de imagen de una cámara digital se determina en cantidad de píxeles: 640 x 840 ó 1280 x 960, por ejemplo. Cuantos más píxeles haya, mayor será la resolución de la imagen.
- 3.1.1.23 Programas de exposición***:** la mayoría de videocámaras incorporan ajustes predefinidos de exposición para determinadas situaciones de grabación. Es el caso de los programas para deportes, días nublados, nieve o playa, escenas nocturnas, etc. Su finalidad básica es la de agilizar los ajustes principales de la videocámara.
- 3.1.1.24 Reducción del efecto de los ojos rojos***:** modo de disparo con flash que evita que los ojos de los sujetos que salen en una fotografía aparezcan rojos por el reflejo de la luz del flash en su retina, repleta de vasos sanguíneos. Un pequeño haz de luz se dispara antes de que se active el flash, causando la contracción de las pupilas del sujeto fotografiado, y evitando que la luz impacte con la misma fuerza en la retina.
- 3.1.1.25 Web cam*:** cámara para transmitir imágenes por internet. Algunas videocámaras incorporan una prestación que les permite transmitir señal de vídeo de baja resolución por el puerto USB, apta para su codificación y posterior envío por la red.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2 **conceptos de diseño**

3.1.2.1 Accesibilidad*:** Es la cualidad que tiene algo de ser usado o conocido sin que las limitaciones que un usuario pueda tener supongan una barrera. Así, una herramienta es accesible cuando el usuario no necesita un nivel de inteligencia, audición, visión, movilidad o capacidad de memorización determinado.

Por el contrario, un objeto es poco accesible cuando su uso es complicado para todo aquel que se desvíe de un nivel medio de inteligencia, movilidad, capacidad de audición o visión, o tenga cualquier característica que le pueda impedir el uso, comprensión o conocimiento de ese objeto.

La capacidad de establecer una relación de uso o conocimiento de cualquier usuario determina la accesibilidad de ese algo, ya que, al igual que la accesibilidad se centra en el uso o relación de un usuario respecto a algo. También es un "enfoque centrado en la experiencia del usuario".

3.1.2.2 Alinear*:** Hacer que dos o más objetos sigan un mismo eje visual (un borde superior, un centro físico o visual, etc.).

3.1.2.3 Amarillo:** En el sistema sustractivo de formación de los colores, uno de los tres colores primarios (junto con cian y magenta). Un filtro amarillo antepuesto a una luz blanca elimina el componente azul de dicha luz. Dicho de otro modo: algo que absorbe el azul y devuelve los demás colores al recibir una luz blanca, es de color amarillo.

3.1.2.4 Anuncio*:** Mensaje que se acerca de algo. Puede utilizar cualquier órgano de los sentidos para alcanzar a su destinatario, aunque lo más usual es que sea auditivo o visual (escrito o animado).

3.1.2.5 Arte*: Actividad de la inteligencia por la que se expresa la creatividad mediante signos o acciones para intentar una comunicación de múltiples niveles, no sometida a reglas concretas. Esa multiplicidad y carencia de reglas impide afirmar si un suceso o acción es o no artístico, sin referirse a la vez a la experiencia perceptiva de los espectadores.

Por eso se suele aceptar que un consenso suficiente entre un grupo de espectadores permite considerar algo como "arte". Puesto que ese grupo de espectadores no tiene porque ser coetáneo o compartir nada con el artista que creó ese suceso artístico, lo que hoy se consideró "arte" mañana puede no serlo y viceversa.

Es usual considerar "más arte" aquello que supera la prueba del tiempo y el espacio al satisfacer la percepción "de arte" que tengan distintos espectadores.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2 conceptos de diseño

3.1.2.6 Blanco:** el color más claro posible de percibir por el ser humano.

3.1.2.7 Capa*: en algunas aplicaciones y páginas web, es un nivel en el que se puede consignar un elemento de diseño que se esté trabajando. Los *layers* o capas seleccionadas pueden estar activos (significa que se puede trabajar en ellos) o inactivos. Algunas aplicaciones no proporcionan *layers*, pero se pueden colocar objetos encima de otros en el orden de creación, y en algunos casos permiten enviar los objetos atrás o al frente.

3.1.2.8 Capítulo*: en los materiales impresos, especialmente libros u obras de extensión, cada una de las grandes divisiones lógicas en las que se fragmenta la obra. Los capítulos suelen tratar una escena o situación clave (en una obra de ficción) o un punto importante de la materia tratada (en un ensayo).

Es normal numerar los capítulos (con cifras romanas o arábigas). A veces se les añade un título o denominación.

3.1.2.9 CD*:** el disco compacto es un medio de almacenamiento de lectura (a diferencia del CD-R). capaz de almacenar hasta 650 MB de memoria.

3.1.2.10 CD-R*:** el disco compacto grabable es un CD (por su grafía inglesa) que permite una escritura, es decir, grabar datos una sola vez, ya que no pueden ser borrar.

3.1.2.11 CD-RW*:** el disco compacto regrabable ofrece la posibilidad de grabar y borrar información en él tantas veces como sea necesario. Tiene una capacidad de almacenamiento de 700 MB.

3.1.2.12 Color:** Es algo más que solo una propiedad de las cosas, por muy contrario que esto sea a la forma en la que usamos la idea de color en el lenguaje diario.

Esta asociación del color y las cosas en nuestra forma de hablar, que se ve en frases como "este objeto es rojo", es básicamente errónea, ya que el color que percibimos solo existe en nuestros cerebros. Es usual afirmar que la visión en color es consecuencia de la naturaleza del mundo físico, una respuesta fisiológica de la retina al llegar la luz al ojo, y el procesamiento neurológico de esta respuesta retinal en el cerebro.

La unificación de los tres procesos separados es probablemente artificial y hace muy poca justicia a la naturaleza compleja de la percepción del color. Con todo, la idea es útil y atractiva ya que, como se puede ver más adelante, el número tres tiene una asociación casi mágica con la visión del color.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2.13 Color primario*: cualquiera de los tres que combinados en distintas proporciones puede dar lugar, en teoría, a todos los demás colores. Conforme se siga un modelo de formación del color, hay tres aditivos: rojo, verde y azul; y tres primarios sustractivos: cian, magenta y amarillo.

Los colores que se forman al combinar dos primarios son colores secundarios. Por eso en la teoría de los colores, los primarios aditivos son los colores sustractivos secundarios y viceversa.

3.1.2.14 Color secundario*: un pigmento que se obtiene de mezclar dos. Por eso, en la teoría de los colores, los colores primarios son los colores secundarios y viceversa.

En la tradición pictórica, como los colores primarios son azul, rojo y amarillo (debido a que es una tradición previa a la teorización moderna de los colores y a la impureza de los pigmentos), los colores secundarios son verde, naranja y morado (o violeta, según se prefiera llamarle a la mezcla de azul y rojo).

3.1.2.15 Columna:** una columna es una sucesión ordenada de líneas, comenzando por arriba y terminando por abajo. Si hubiera dos o más columnas en un texto, el espacio disponible se divide horizontalmente en las columnas necesarias.

En una distribución tabular de datos las columnas son la relación vertical que se establece entre los datos. Se opone a fila, que es la relación horizontal.

3.1.2.16 Dedicatoria*: en los escritos, el pequeño escrito con el que se dedica el trabajo a una persona, grupo, idea o cualquier cosa que se le haya ocurrido al autor ("a mi padre", "A María", "A Max, por soportarme"...). Se sitúa la mayoría de veces, en la página inmediatamente anterior al comienzo de la obra.

3.1.2.17 Diseño*: proceso de disponer, estructurar y conformar un objeto o conjunto de información para que cumpla un cometido apegado a los medios disponibles para ello.

El diseño gráfico es, según esto, disponer, estructurar y dar forma a un conjunto de objetos gráficos e informaciones para que el resultado cumpla un fin concreto. En este sentido, el diseño es una operación utilitaria, destinada a un fin. No es una operación para sí misma.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2 conceptos de diseño

Por su naturaleza misma, el proceso de diseñar, de “crear” un diseño, necesita procedimientos propios de la creación artística, ya que también debe expresar cosas por medio de lenguajes no reglamentados (donde “A” no tiene significados concretos sino aquellos que el diseñador intenta asignarles). Por eso, diseño y arte están muy cercanos, aunque no sean necesariamente una misma cosa y a veces el diseño pueda alcanzar la categoría de arte.

En sentido utilitario, se puede definir como “buen diseño” aquel que cumple el fin para el que se creó con la mayor acomodación a los medios disponibles. Si además ese diseño reúne valores artísticos, como “capturar el espíritu de una época” (lo que solemos llamar diseños clásicos), se puede decir que ese diseño es arte. Aunque la intención de sus creadores, muchas veces anónimos, no fuera crear arte, sino solo hacer objetos útiles y agradables.

3.1.2.18 Edición*:** (1). el conjunto de ejemplares de un impreso informativo o artístico creado de una sola vez (en este caso se habla de primera edición, segunda edición, etc.), con un único contenido o destino (edición nacional, local, regional...) o con un aspecto o formato similar (edición de bolsillo, de lujo, de coleccionista).

(2). La preparación de un texto de una forma concreta y determinada (edición crítica, edición infantil, edición resumida, etc.).

3.1.2.19 Gamma*: en los primeros días de la televisión, se descubrió que los tubos de rayos catódicos (TRC) no producen una intensidad de luz en proporción directa con el voltaje de entrada. De hecho, los TRC producen una intensidad luminosa que es proporcional al valor del voltaje de entrada elevado a la potencia de la variable gamma.

El valor de esa *gamma* depende del TRC, pero suele ser un valor cercano a 2,5. La respuesta *gamma* de un TRC se debe a los efectos de la electrostática sobre el cañón de electrones.

3.1.2.20 Imagen*: la representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión. Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2 conceptos de diseño

En ese sentido, la imagen no es el hecho real, sino la representación que del hecho se hace el cerebro usando la visión (u otros sentidos complementarios). Si nuestros receptores reciben los estímulos necesarios, se puede formar una visión de algo que no sea un hecho real, es decir, que no existe. Eso es lo que, por ejemplo, permite la existencia del cine o la televisión.

3.1.2.21 Justificación*: en composición tipográfica, el ajuste de los márgenes de los textos a uno de los lados o a ambos lados de preferencia. La justificación se llama simplemente "justificación" si los textos ajustan por igual a ambos márgenes, "(en bandera) de salida", si los textos se igualan a la izquierda pero no a la derecha; "(en bandera) de entrada", si no ajustan a la izquierda pero si a la derecha y "(en bandera) centrada", si los textos no se ajustan respecto a los lados sino con respecto a su ancho y al eje central de composición.

Además, se puede hablar de "justificación vertical" si se consideran unos márgenes de composición superior e inferior. Un texto está verticalmente justificado cuando sus líneas llenan un espacio vertical asignado por el simple procedimiento de abrir la interlínea.

3.1.2.22 Megabyte**: unidad de medición de memoria equivalente a 1024 kilobytes. La capacidad de almacenamiento de las tarjetas de memoria flash está especificada en MB. No debe confundirse con el Mb (megabit): 1 byte equivale a 8 bits.

3.1.2.23 Megapíxel**: unidad de medición que determina la resolución en millones de píxeles del sensor de imagen. Cuantos más megapíxeles tenga el sensor de imagen, más resolución conseguirá la videocámara.

3.1.2.24 MiniDV**: formato de cinta para grabación de video DV25.

3.1.2.25 Negro*: el color más oscuro. De hecho, el negro puro es la ausencia de color. Sólo existe, en teoría, en los objetos estelares conocidos como Agujeros negros, que no dejan escapar alguna luz. No reflejan nada, no emiten luz.

3.1.2.26 Ojo***: órgano de la percepción que forma parte del sistema de recepción y decodificación de estímulos externos. El ojo es el elemento óptico/nervioso de ese sistema que transforma la señal luminosa en estímulos nerviosos.

3.1.2.27 Ortografía***: (1). el estudio de la de un idioma conforme a unas reglas aceptadas como norma establecida. (2). La aplicación de esas reglas en el uso de la escritura.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2 ■ conceptos de diseño

3.1.2.28 Página*:(1). Cada uno de los dos lados de una hoja o material similar.

(2). Por extensión, a veces, la hoja en sí (aunque es incorrecto, ya que cada hoja está formada por dos páginas).

3.1.2.29 Papel*: material plano y fino fabricado en forma de hojas, compuesto por fibras vegetales, principalmente, que se usa como soporte para la escritura.

El papel fue inventado en China a comienzos de nuestra era y difundido por los árabes. Su invención y propagación representó un gran avance en la difusión de la cultura y la información ya que era un material mucho más barato, versátil y fácil de preparar.

Existen varios tipos de papel, desde los de mayor calidad dedicados al dibujo artístico y las impresiones de lujo, fabricados a base de celulosa y trapos, hasta el elaborado pasta y maderas baratas.

La calidad del papel depende, pues, del material con el que esté hecho, del grosor que tenga y de las diferentes terminaciones, como el calandrado, estucado, etc.

Además de emplearlo para escritura y dibujo, el papel se usa con otros fines: proteger materiales, empaquetándolos, para filtrar líquidos.

3.1.2.30 Rojo*: sensación de color que en el humano estándar causa un estímulo en el que predominan las frecuencias de onda cercanas a los 700 .

El rojo es uno de los colores a los que algunos receptores del ojo, los conos, son sensibles.

3.1.2.31 Texto:** signos ortográficos o cualquier otro tipográfico con la intención de transmitir un mensaje.

Desde el punto de vista del diseño gráfico, un texto no necesita sentido alguno, aunque se le supone. Lo único necesario para que un texto sea texto es que esté formado por símbolos propios de algún sistema de escritura conocido y la voluntad de que en determinado momento tenga un contenido, por mínimo que sea.

(*) www.quesabesde.com / (**) www.adandesign.com / (***) www.gugsm.com

■ contenidos relacionados con el tema

3.1.2 conceptos de diseño

Los textos deben estar codificados en algún tipo de lenguaje y sí deben formar cualquier clase de mensaje mínimamente coherente.

Dicho de otro modo: para el diseño gráfico, la secuencia " cis. ajagsfa; shsgfaf" es un texto. Para la gramática o la lingüística, no es un texto.

Para técnicas relativamente nuevas como la llamada, los textos mantienen entre sí relaciones, con las que forman estructuras multidimensionales que componen, a su vez, redes de conocimiento.

3.1.2.32 Título, titular:** frase o palabras que encabezan un escrito y resumen o anuncian su contenido.

Los titulares o títulos se suelen componer tipográficamente en letras más grandes y, a veces, distintas, de otros colores y en disposición aparte. Deben ser lo primero que llame la atención del lector y ser muy claros (tanto en contenido como en forma).

3.1.2.33 Trama*: se usa para simular diversos colores y tonos variando su dispersión o su grosor.

3.1.2.34 Vocal*:** en la derivada del latino, las cinco letras a, e, i, o, u; sus correspondientes A, E, I, O y U, y todas sus variantes con marcas : á, Á, é, É, í, Í,... Se incluyen en este sentido los ae y oe así como sus variantes.

3.1.2.35 USB:** puerto de conexión del ordenador para la transmisión rápida de imágenes desde una cámara digital. Permite conectar a la computadora más de un periférico a la vez.

CAPÍTULO **4**

4.1

Bocetaje

CLIENTE: Fundación Juan Bautista Gutiérrez
VERSIÓN: Audiovisual Institucional
DURACIÓN: 8 minutos
FECHA: 15/8/05

Locución en on:

Bienvenidos a la Fundación Juan Bautista Gutiérrez, brazo social de la Corporación Multi Inversiones, entidad dedicada al servicio social, con énfasis en la educación y la salud.

Créditos:

Consolidación de los Proyectos Sociales de las Familias

- Gutiérrez Mayorga y
- Bosch Gutiérrez

Locución en on:

La visión de la Fundación es contribuir a elevar el nivel de vida de los guatemaltecos.

El nombre de la Fundación es en honor a don Juan Bautista Gutiérrez.

Créditos:

Pionero y fundador de las empresas que hoy conforman la Corporación Multi Inversiones.

Locución en on:

Ejemplo de trabajo y superación para su familia y las comunidades que tuvieron la suerte de conocerlo.

Conozcamos las principales obras de la Fundación:

Créditos:

Área de educación

Infraestructura y equipamiento

Locución en on:

En el área de la educación se han llevado a cabo diferentes obras que comprenden aspectos como construcción, reconstrucción, equipamiento y

donaciones de terrenos. Entre los centros educativos beneficiados con esta labor se encuentran: la escuela de San Cristóbal Totonicapán, la escuela de Padres Franciscanos, el Centro Salesiano Juan Bautista Gutiérrez, hoy Universidad Mesoamericana, el Centro de Formación de Artesanos en Rabinal, Baja Verapaz, y la escuela oficial rural mixta “Aldea La Periquera”.

Locución en on:

En el campus central de la Universidad Francisco Marroquín se ha colaborado con el equipamiento del auditorium Juan Bautista Gutiérrez.

Créditos:

Alfabetización

Locución en on:

También se ha colaborado con el proyecto Escolín, “Nuestro aporte para el futuro”.

Locución en on:

Las Olimpiadas de las Ciencias, con la participación de jóvenes de instituciones públicas y privadas, también han recibido el soporte de la Fundación.

Créditos:

Programa de Becas de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez

Locución en on:

Complementando el apoyo al campo de la educación, la Fundación creó el Programa de Becas Universitarias.

Créditos:

Para jóvenes destacados y de escasos recursos económicos.

Locución en on:

Se han entregado, a la fecha, 25 becas que cubre todas las necesidades de estos jóvenes.

Créditos:

- Pago de universidad
- Libros de texto
- Estipendio mensual para gastos personales
- Residencia universitaria para jóvenes del interior

Locución en on:

La Fundación lleva a cabo, por segundo año consecutivo, el proyecto “el educador del nuevo siglo”.

Créditos:

El educador del nuevo siglo

Locución en on:

El objetivo de este programa es capacitar a los maestros con nuevas técnicas para transmitir sus conocimientos y, además, ayudarles a comprender las actitudes de los niños de acuerdo con su capacidad de comprensión.

Créditos:

Dirigido a maestros de educación primaria de colegios privados y nacionales.

Locución en on:

La cobertura de maestros capacitados hasta la fecha es de 7,100. Y, adicionalmente, se ha preparado a 8 capacitadores guatemaltecos.

La Fundación también co-patrocinó el Congreso de Jóvenes: Dejando huella... ¡Adelante por Guatemala!

Créditos:

Asistieron 900 jóvenes líderes estudiantiles

Locución en on:

La finalidad del Congreso fue incentivar el desarrollo de líderes jóvenes con valores.

Créditos:

Maratón del lápiz.

Locución en on:

Acudiendo al apoyo de los niños, se participó activamente en la Maratón del lápiz con una donación adicional de 2 millones 100 mil bolsas plásticas para empacar los útiles entregados a los niños.

Créditos:

La Fundación tuvo a su cargo la entrega directa en 479 escuelas.

Créditos:

ÁREA DE SALUD

Locución en on:

El otro campo importante para la Fundación es el de la salud, en el que, para beneficio de la niñez, se equipó la unidad de cuidados intensivos del Hospital Roosevelt.

Créditos:

Hospital Roosevelt

Locución en on:

Además de remodelar el cuarto nivel del mismo hospital.

En San Cristóbal Totonicapán se construyó el Centro de salud Dionisio Gutiérrez.

Créditos:

Centro de salud Dionisio Gutiérrez.

Locución en on:

UNICAR también ha recibido beneficios, con la firma de un convenio de apoyo económico por cinco años, para adquirir equipo de alta tecnología, que lo pone a la vanguardia de los mejores centros de operaciones de corazón del mundo.

La Fundación también ha colaborado en otros campos, como lo es la reconstrucción y obras en varias iglesias.

Créditos:

También se ha dado apoyo a los niños minusválidos con patrocinios y aportes especiales.

Locución en on:

El soporte de la Fundación llega al Instituto de Cancerología, a través de la donación a la Carrera de la Esperanza, Terry Fox.

Créditos:

Donación de Q100,000.00

Locución en on:

En los momentos difíciles, la Fundación ha seguido el ejemplo de don Juan Bautista Gutiérrez.

Créditos:

Espíritu de apoyo y colaboración

Locución en on:

Como fue el caso del huracán Mitch.

Créditos:

- 80,000 bolsas de alimentos
- Diversos productos al Comité de Emergencia Nacional
- 30,000 raciones de alimentos para Honduras

Locución en on:

De la misma manera se ayudó a los damnificados por el huracán Iris, en San Luis, Petén.

Cuando el hambre y la pobreza azotaron los municipios de Jocotán, Camotán, Olopa y San Juan Ermita, la Fundación no escatimó esfuerzos para llevar ayuda con toneladas de alimentos.

Créditos:

La Fundación se constituyó como el ente administrativo y encargado de la coordinación de ayuda.

Locución en on:

Por su labor social en Guatemala y la ayuda que dio por la hambruna, el Comité Pro-mejoramiento de Chiquimula...

Créditos:

Copromechi

Locución en on:

... le otorgó en un acto solemne la máxima distinción y condecoración a la Fundación.

CRÉDITOS:

La Muta de oro y el Collar Chortí.

Locución en on:

Conmemorando su 15 aniversario, la Fundación creó, en el año 2002, el Premio Apoyando a quienes apoyan.

Créditos:

Reconocimiento a las instituciones y personas que realizan obras de bien social, sin fines de lucro.

Locución en on:

En el año 2002 se reconoció a 5 instituciones, otorgando premios por valor de un millón y medio de quetzales.

Locución en on:

En el año 2003 se hizo la segunda entrega de un millón de quetzales, repartido entre tres instituciones y una donación especial a 7 instituciones semifinalistas, de Q.15,000.00 para cada una.

En su tercer año de vida, en 2004, El Premio Apoyando a quienes apoyan, favoreció a tres instituciones, repartiendo entre ellas un millón de quetzales.

Locución en on:

La Fundación Juan Bautista Gutiérrez se ha esforzado por ayudar a los más necesitados de nuestra Guatemala, siguiendo las enseñanzas de don Juan Bautista Gutiérrez...

Créditos y locutor:

Trabajar con ahínco...
con una sonrisa...
con una palabra amable...
y una mano abierta.

CIERRE CON MÚSICA MAJESTUOSA.

STORY BOARD

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFECTOS

1

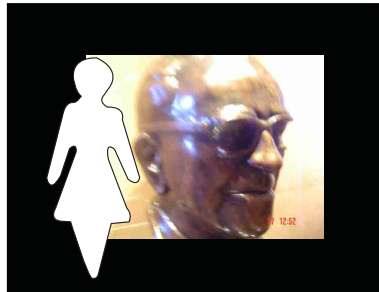


Se inicia y finaliza con canción instrumental
autor: Frederick Lernorf

Plano medio
Entra logotipo de la Fundación en forma ascendente

Fondo animado, movimiento.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

2



Loc. en on:
Bienvenidos a la Fundación Juan Bautista Gutiérrez, brazo social de la Corporación Multi Inversiones, entidad dedicada al servicio social, con énfasis en la educación y la salud.

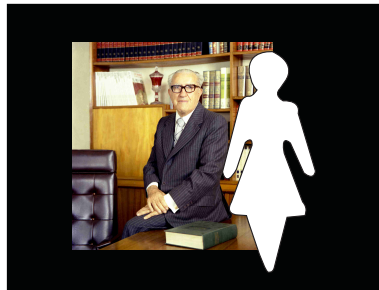
Créditos:
Consolidación de los proyectos sociales de las familias

- Gutiérrez Mayorga y Bosch Gutiérrez

Plano medio
Busto de don Juan Bautista Gutiérrez
imágenes de jóvenes
Locutora

Fondo animado, transiciones, correcciones de color, se manipulará la imagen según se considere conveniente.

3



Loc. en on:
La visión de la Fundación es contribuir a elevar el nivel de vida de los guatemaltecos.

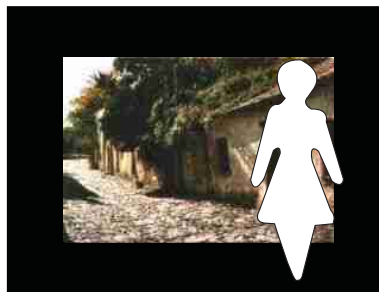
El nombre de la Fundación es en honor a don Juan Bautista Gutiérrez.

Créditos:
Pionero y fundador de las empresas que hoy conforman la Corporación Multi Inversiones.

Plano medio
Cuadro de don Juan Bautista Gutiérrez
Locutora

Fondo animado, transiciones, correcciones de color blanco y negro, se manipulará la imagen según se considere conveniente.

4



Loc. en on:
Ejemplo de trabajo y superación para toda su familia y las comunidades que tuvieron la suerte de conocerlo.

Conozcamos las principales obras de la Fundación:

Plano medio
Imagen de hombre caminando en calle rústica.
Locutora

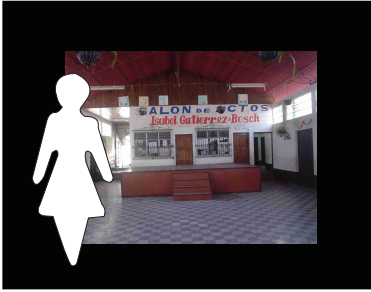
Fondo animado, transiciones, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFFECTOS

5



Créditos:
ÁREA DE EDUCACIÓN
Infraestructura y equipamiento

Loc. en on:
En el área de la educación se han llevado a cabo diferentes obras que comprenden aspectos como: construcción, reconstrucción, equipamiento y donaciones de terrenos. Entre los centros educativos beneficiados con esta labor se encuentran: la Escuela Juan Bautista Gutiérrez en San Cristóbal Totonicapán, la Escuela de Padres Franciscanos, el Centro Salesiano Juan Bautista Gutiérrez, hoy Universidad Mesoamericana, el Centro de Formación de Artesanos en Rabinal Baja Verapaz y las Escuelas Oficiales Rurales Mixtas de Palín, Aldea La Periquera y José Domingo Guzmán.

Plano medio

Imágenes de la escuela, Centro Salesiano, escuelas de Palín

Locutora

Fondo animado, transiciones, movimiento, opacidades.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

6



Loc. en on:
En el campus central de la Universidad Francisco Marroquín se ha colaborado con el equipamiento del auditorium Juan Bautista Gutiérrez.

Plano medio

imágenes del Auditorium Juan Bautista Gutiérrez, actuaciones y orquesta

Locutor

Fondo animado, transiciones, movimiento, opacidades, correcciones de color.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

7



Créditos:
Alfabetización.

Loc. en on:
También se ha colaborado con el proyecto Escolín, "Nuestro aporte para el futuro".

Loc. en on:
Las Olimpiadas de las Ciencia, con la participación de jóvenes de instituciones públicas y privadas, también ha recibido el apoyo económico de la Fundación.

Plano medio

Imágenes de entrega de donaciones

Locutor

Fondo animado, transiciones, movimiento, opacidades, correcciones de color.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFECTOS

8



Créditos:
Programa de Becas de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez.

Loc. en on:
Complementando el apoyo al campo de la educación, la Fundación creó el Programa de Becas Universitarias.

Plano medio
Jóvenes examinándose, bajando de un bus escolar
Locutora

Fondo animado, transiciones, movimiento, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

9



Loc. en on:
Se han entregado a la fecha 25 becas que cubren todas las necesidades de estos jóvenes.

Créditos:

- Pago de universidad
- Libros de texto
- Estipendio mensual para gastos personales
- Residencia universitaria para jóvenes del interior

Plano medio
Jóvenes enseñando diplomas de reconocimiento que recibieron
Locutora

Fondo animado, transiciones, movimiento, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

10



Loc. en on
La Fundación lleva a cabo por segundo año consecutivo el proyecto El Educador del Nuevo Siglo.

Créditos:
El Educador del Nuevo Siglo.

Loc. en on
El objetivo de este programa es capacitar a los maestros con nuevas técnicas para transmitir sus conocimientos y además ayudarles a comprender las actitudes de los niños de acuerdo a su capacidad de comprensión.

Plano medio
Personas recibiendo un seminario, sentadas platicando entre sí, libros de actividades
Locutora

Fondo animado, transiciones, movimiento, sombras, opacidades.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

11



Créditos:
Dirigido a maestros de educación primaria de colegios privados y nacionales.

Loc. en on
La cobertura de maestros capacitados hasta la fecha es de 7,100. Y adicionalmente se han preparado a 8 capacitadores guatemaltecos.

Plano medio
Personas subiendo los brazos y moviéndose
Locutora

Fondo animado, transiciones, movimiento, opacidades.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFECTOS

12



Loc. en on:
La Fundación también co-patrocinó el Congreso de Jóvenes: Dejando Huella... ¡Adelante por Guatemala!

Créditos:
Asistieron 900 jóvenes líderes estudiantiles.

Loc. en on:
La finalidad del Congreso fue incentivar el desarrollo de líderes jóvenes con valores.

Plano medio

Jóvenes oyentes en seminario, sentados participando en la actividad

Locutora

Fondo animado, transiciones, movimientos, correcciones de color.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

13



Créditos:
Maratón del Lápiz

Loc. en on:
Acudiendo al apoyo de los niños, se participó activamente en la Maratón del Lápiz. Haciendo una donación adicional de 2 millones 100 mil bolsas plásticas para empacar los útiles entregados a los niños

Créditos:
La Fundación tuvo a su cargo la entrega directa en 479 escuelas

Plano medio

Imágenes de la recaudación en la Maratón del Lápiz, personas voluntarias

Locutor

Fondo animado, transiciones, movimientos, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

14



Créditos:
ÁREA DE SALUD

Loc. en on:
El otro campo importante para la Fundación es el de la Salud, en el que para beneficio de la niñez se equipó la unidad de cuidados intensivos del Hospital Roosevelt.

Créditos:
Hospital Roosevelt.

Loc. en on:
Además de remodelar el cuarto nivel del mismo Hospital.

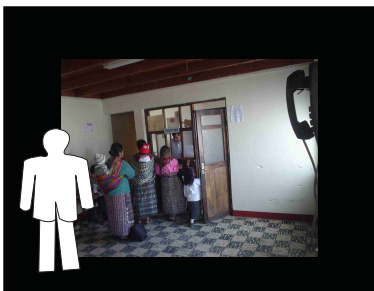
Plano medio

Imágenes de personas caminando en un hospital, persona trasladada en camilla

Locutor

Fondo animado, transiciones, movimientos, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

15



Loc. en on:
En San Cristóbal Totonicapán se construyó el Centro de Salud Dionisio Gutiérrez.

Créditos:
Centro de Salud Dionisio Gutiérrez.

Plano medio

Imágenes de personas en un hospital, y ambulancia en tránsito

Locutor

Fondo animado, transiciones, movimientos, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFECTOS

16



Loc. en on:

Este año se brindó un aporte económico para la realización del primer congreso Mesoamericano de Pediatría.

Plano medio

Personas que escuchan con atención a persona que les imparte Seminario

Locutor

Fondo animado, transiciones, movimientos, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

17



Loc. en on:

UNICAR también ha recibido beneficios, con la firma de un convenio de apoyo económico por cinco años, para adquirir equipo de alta tecnología, que lo pone a la vanguardia de los mejores centros de operaciones de corazón del mundo.

Plano medio

Infraestructura de Unicar

Locutora

Fondo animado, transiciones, movimientos, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

18



Loc. en on:

La Fundación también ha colaborado en otros campos, como lo es la reconstrucción y otras obras en varias iglesias.

Plano medio

Imagen de la Virgen, en perspectiva

Locutora

Fondo animado, transiciones, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

Créditos:

También se ha dado apoyo a los niños minusválidos con patrocinios y aportes especiales.

19



Loc. en on:

El soporte de la Fundación también llega al Instituto de Cancerología INCAN, a través de la donación a la Carrera de la Esperanza, Terry Fox, desde el año 2003.

Plano medio

Personas en ropa deportiva preparándose para competir

Locutora

Fondo animado, transiciones, movimientos, correcciones de color, sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

Créditos:

Donación de Q100,000.00

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFECTOS

20



Loc. en on:

En los momentos difíciles, la Fundación ha seguido el ejemplo de Don Juan Bautista Gutiérrez.

Créditos:

Espíritu de apoyo y colaboración.

Loc. en on:

Como fue el caso del Huracán Mitch.

Créditos:

- 80,000 bolsas de alimentos
- Diversos productos al Comité de Emergencia Nacional
- 30,000 raciones de alimentos para Honduras

Loc. en on:

De la misma manera se ayudó a los damnificados por el Huracán Iris en San Luis Petén.

Plano medio

Imágenes de personas damnificadas que miran cómo pasa la corriente de agua. Voluntarios colocando bolsas con la ayuda

Locutor

Fondo animado, movimiento se manipulará la imagen según se considere conveniente.

21



Loc. en on:

Cuando el hambre y la pobreza azotaron los municipios de Jocotán, Camotán, Olopa y San Juan Ermita, la Fundación no escatimó esfuerzos para llevar 125 toneladas de alimentos.

Créditos:

La Fundación se constituyó como el ente administrativo y encargado de la coordinación de ayuda.

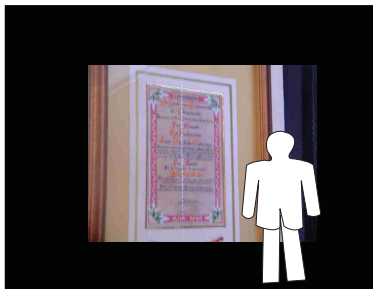
Plano medio

Madre e hijo desnutridos, bebés desnutridos llorando, bolsas con comida donada

Locutor

Fondo animado, movimiento, corrección de colores, sombras. Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

22



Loc. en on:

Por su labor social en Guatemala y la ayuda que dio por la hambruna, el Comité Pro-mejoramiento de Chiquimula.

Créditos:

COPROMECHI

Loc. en on:

Le otorgó en un acto solemne la máxima distinción y condecoración a la Fundación.

Créditos:

La Muta de Oro y el Collar Chortí.

Plano medio

Presidenta de la Fundación, Sra. Isabel de Bosch, mientras condecorada por un Reina de Belleza, colocándole un collar y entregando diploma

Locutor

Fondo animado, movimiento, corrección de colores, opacidades, sombras. Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

LOCUCIÓN/SONIDO CRÉDITOS

VIDEO/CÁMARA

EFFECTOS

23



Loc. en on:
Este año la Fundación inició el apoyo económico a la Maratón Internacional Atanasio Tzul, en Totonicapán.

Plano medio
Personas con ropa deportiva, corriendo

Locutor

Fondo animado, movimiento sombras.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

24



LOC. EN ON:
Conmemorando su 15 aniversario, la Fundación creó en el año 2002, el Premio Apoyando a Quienes Apoyan.

CRÉDITOS:
Reconocimiento a las instituciones y personas que realizan obras de bien social, sin fines de lucro.

LOC. EN ON:
En el 2002 se reconoció a 5 instituciones, otorgando premios por valor de un millón y medio de Quetzales.

Plano medio
Ganadores del premio del año 2002 portando su diploma

Locutora

Fondo animado, movimiento sombras, correcciones de color.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

25



Loc. en on:
En el 2003 se hizo la segunda entrega de un millón de Quetzales, repartido entre tres instituciones y una donación especial a 7 instituciones semifinalistas, de Q.15,000.00 a cada una.

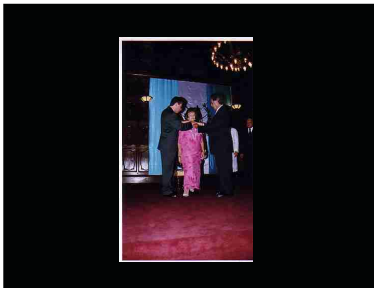
En su tercer año de vida, en el 2004, El Premio Apoyando a quienes Apoyan, favoreció a tres instituciones, otorgando entre ellas un millón de Quetzales.

Plano medio
Personas acreedoras del premio del 2003 y del 2004, y las actividades que realizan

Locutora

Fondo animado, movimiento sombras, corrección de color.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

26



Locutor:
El legado que Don Juan Bautista Gutiérrez ha dejado a su familia se ve altamente reflejado en su hija Doña Isabel Gutiérrez de Bosch quien por su larga trayectoria de trabajo en el campo social y luego como Presidenta de la Fundación, ha sido reconocida por el Gobierno de la República con la Orden del Quetzal en el grado de Gran Oficial.

Plano medio
Presidenta de la Fundación, Sra. Isabel de Bosch, condecorada por el Presidente, Sr. Oscar Berger y Sr. Jorge Briz.

No sale locutor, solo su voz en off

Fondo animado, movimiento sombras, opacidades, corrección de color.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

**LOCUCIÓN/SONIDO
CRÉDITOS**

VIDEO/CÁMARA

EFFECTOS

27



LOC. EN ON:
La Fundación Juan Bautista Gutiérrez se ha esforzado por ayudar a los más necesitados de nuestra Guatemala, siguiendo las enseñanzas de don Juan Bautista Gutiérrez...

Plano medio
Locutora

Fondo animado.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

28



CRÉDITOS y LOCUTOR:
Trabajar con ahínco...
con una sonrisa...
con una palabra amable...
y una mano abierta.

CIERRE CON MÚSICA INSTRUMENTAL

Plano medio
Primero, aparecen créditos. Luego el logotipo de la Fundación

Voz del locutor al fondo

Fondo animado.
Se manipulará la imagen según se considere conveniente.

CAPÍTULO **5**

5.1

Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

Para exponer los resultados de la puesta a prueba al proyectar el audiovisual institucional de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez, se realizó una encuesta de 10 preguntas entre una muestra de 50 personas que integran el grupo objetivo, dividido de la siguiente manera:

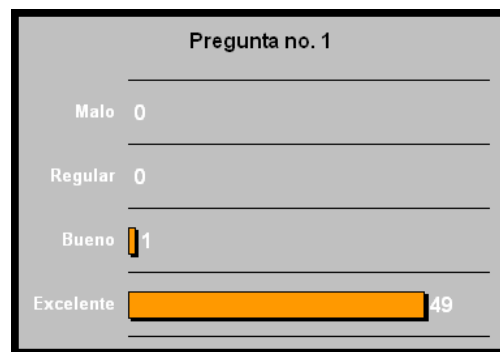
Como primer grupo se tomó a 25 jóvenes que oscilan entre los 16 y 19 años de edad, hombres y mujeres, estudiantes de su último año de carrera, ciclo diversificado, residentes en la ciudad capital y de estatus económico medio bajo y bajo.

El otro grupo encuestado fue de 25 personas, hombres y mujeres, entre los 30 y 50 años de edad, residentes en la ciudad capital y de estatus económico medio alto y alto.

Resultados de la comprobación de la eficacia del audiovisual propuesto:

Pregunta no. 1:

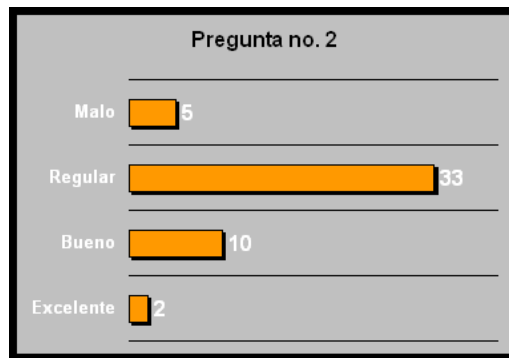
¿ Entiende lo que es un audiovisual?



En este caso, 90% tiene conocimiento de qué es un audiovisual y 10% expresa confusión acerca de lo que se trata.

Pregunta no. 2:

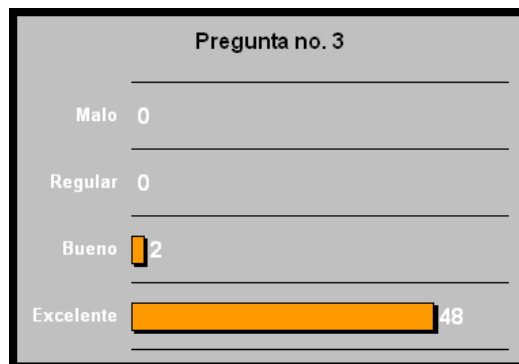
¿Cómo califica su conocimiento, en general, de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez?



El 10% no sabe qué es la Fundación Juan Bautista Gutiérrez, el 66% sabe que hay una Fundación con ese nombre, el 20% tiene conocimiento de la Fundación y sus obras y solamente un 4% conoce, a la perfección, la existencia de dicha Fundación y sus proyectos sociales.

Pregunta no. 3:

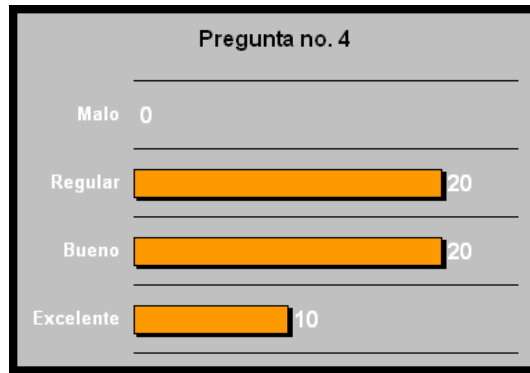
¿Cómo considera el diseño de la presentación inicial del audiovisual?



Al 96% le gustó la presentación inicial del audiovisual, mientras que al 4% le pareció buena.

Pregunta no. 4:

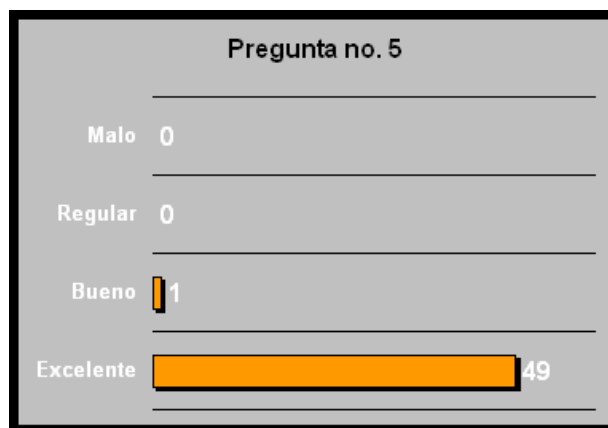
¿Captan su atención los presentadores?



Un 40% no prestó mucha atención a los presentadores, 40% si le manifestó un poco más de atención a los presentadores y 20% expresó que los presentadores sí captaron su atención.

Pregunta no. 5:

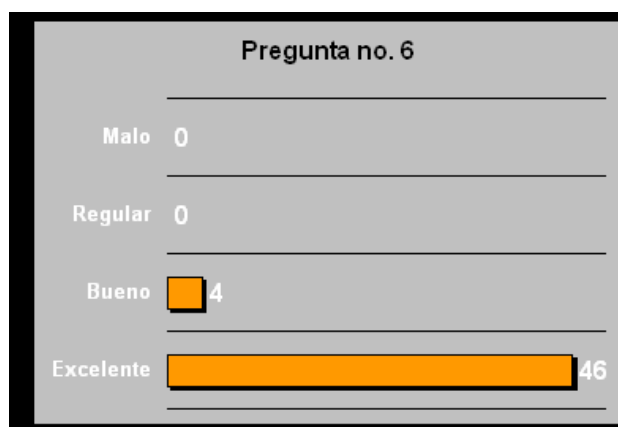
¿Cómo considera la apariencia de los presentadores?



98% de los encuestados considera excelente la apariencia de los presentadores y 2% la califica como buena.

Pregunta no. 6:

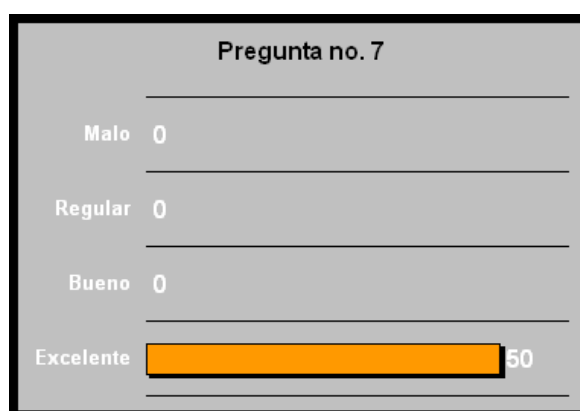
¿Le da tiempo de leer los créditos?



Un 92% pudo leer los créditos conforme aparecieron. 8% solo pudo leerlos parcialmente.

Pregunta no. 7:

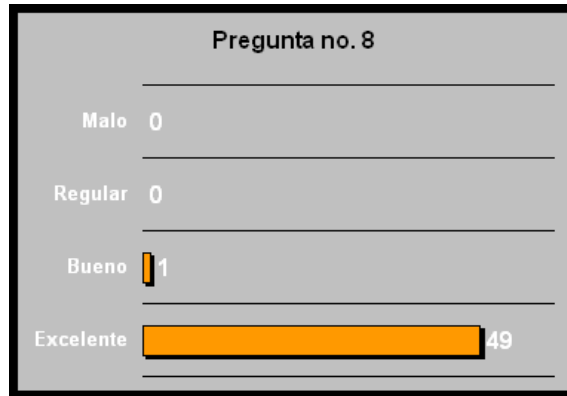
¿Cómo le pareció la duración del audiovisual?



El 100% consideró la duración del audiovisual como excelente.

Pregunta no. 8:

Al finalizar la proyección de este audiovisual ¿comprendió el contenido del mismo?



Un 98% entendió perfectamente el contenido del audiovisual evaluado y un 2% lo comprendió pero no en su totalidad.

Pregunta no. 9:

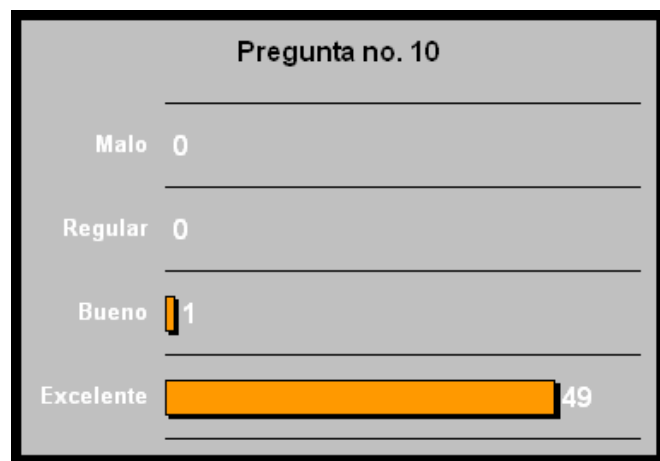
Considera que a través del audiovisual que acaba de ver ¿usted amplió sus conocimientos de la diversas actividades que realiza la Fundación Juan Bautista Gutiérrez?



El 100% del grupo encuestado amplió sus conocimientos en cuanto a las actividades que realiza la Fundación Juan Bautista Gutiérrez.

Pregunta no. 10:

¿Cómo califica este audiovisual?



Un 98% califica este audiovisual como excelente y un 2% lo considera bueno.

■ perfil del informante

5.1.1.2 ■ propuesta gráfica final

Como se ha planteado desde el comienzo, el problema que presentó la Fundación Juan Bautista Gutiérrez era el no poder darse a conocer y, por ende, que no se supiera de las actividades o programas que desarrolla. Por tanto se consideró la presentación de un audiovisual que incluyera toda la información que esta institución deseaba dar a conocer y transmitirla de manera dinámica e interactiva, acorde a los avances tecnológicos que existen.

Para desarrollar este audiovisual se utilizaron diversos programas en plataforma PC y Mac, entre los cuales están: *freehand*, *photoshop*, *Adobe Premier Pro*, *Final Cut Pro 5*.

La diagramación contiene el uso de la retícula, la tipografía es *Century Gothic* y *Arial*.

Las imágenes provienen de VHS y DVD proporcionados por el cliente y que han obtenido mediante la filmación de los mismos según el programa o actividad realizada.

Los colores utilizados son bastante elegantes y sobrios, por el tipo de institución que se presenta. Por la misma razón los locutores visten traje estilo sastre.

Para realizar el audiovisual se inició con la elaboración de un *story line*, en el que se produjeron varios cambios con el transcurso del tiempo. Luego se procedió a realizar el *story board*.

Al contar con estas piezas se inició la pre-producción del mismo hasta llevarlo a post-producción y su presentación final al grupo objetivo.

1. Entre los objetivos específicos que se plantean en este proyecto se pretendía que el grupo objetivo conociera la Fundación Juan Bautista Gutiérrez, por lo que considero que se cumplió con este objetivo, ya que el resultado de las encuestas muestra la aprobación del mismo hacia el audiovisual que se les presentó.
2. El grupo objetivo expresó que el diseño de la presentación del audiovisual es el más adecuado y tiene un hilo conector durante toda su proyección.
3. Actualmente, la posibilidad de transmitir lo que deseamos de la mejor manera hace que el grupo objetivo muestre interés y sobre todo sea una comunicación retroalimentada, aunque parezca redundante.

5.3

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

- medio sugerido
- cálculo del costo
- ventajas y desventajas

Como medio sugerido para resolver el problema de comunicación de la Fundación Juan Bautista Gutiérrez se propuso y realizó un audiovisual institucional, que muestra en un tiempo aproximado de 8 minutos, todas las actividades y proyectos que en ella se ejecutan desde su constitución.

El cálculo del costo por la elaboración de esta pieza publicitaria es:

Contratación de dos personas como presentadores que individualmente cobran Q.20,000.00	Q.40,000.00
Alquiler de estudio y grabación de <i>rushes</i>	Q.30,500.00
Audio del material mezclado con las voces de los presentadores	Q. 6,000.00
Alquiler de productora para elaboración de la pre-producción, producción y post-producción	Q.66,800.00
TOTAL	Q.143,300.00

Ventajas:

- * Es una pieza gráfica que puede transmitirse a gran número de personas.
- * El mensaje se entiende sin necesidad de leer los créditos.
- * Es de fácil transportación.
- * Es una manera muy profesional para transmitir mensajes.
- * Contiene mucha información pero en forma resumida y dinámica que capta la atención del grupo objetivo, sin aburrirlo.

- medio sugerido
- cálculo del costo
- ventajas y desventajas

Desventajas:

- * Para proyectar el audiovisual se necesita de equipo que tenga la capacidad de leer un DVD.
- * No puede enviarse por correo electrónico ya que el archivo es demasiado grande.
- * Cuando se transmite a un gran número de personas se requiere pantalla grande y bocinas.
- * La proyección del audiovisual no será muy frecuente.

5.4 Bibliografía y fuentes consultadas

Rendón M. J. Tórtola

1996 Métodos de diseño

Guatemala: Editorial Universitaria

Samara, Timothy

2004 Diseñar con y sin retícula

Barcelona España: Editorial Gustavo Gili, S. A.

Simpson, Robert S.

1999 Manual práctico para la producción audiovisual

Barcelona, España: Editorial Gedisa

Sitios *web* visitados:

www.adandesign.com

www.diccionario.com

www.gusgsm.com/index.htm

www.quesabesde.com

www.rae.es

Actividades:

Diligencia, eficacia.
Prontitud en el obrar.
Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.

Aporte:

Contribución, participación, ayuda.

Audiovisual:

Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

Beca:

Subvención para realizar estudios o investigaciones.

Capacitar:

Hacer a alguien apto, habilitarlo para algo.

Comité:

Órgano representativo de los trabajadores de una empresa o centro de trabajo para la defensa de sus intereses.

Convenio:

Ajuste, convención, contrato.
Acuerdo vinculante entre los representantes de los trabajadores y los empresarios de un sector o empresa determinados, que regula las condiciones laborales.

Distinción:

Acción y efecto de distinguir o distinguirse.
Diferencia por la cual una cosa no es otra, o no es semejante a otra.
Prerrogativa, excepción y honor concedido a alguien.

Donación:

Liberalidad de alguien que transmite gratuitamente algo que le pertenece a favor de otra persona que lo acepta.

Educación:

Acción y efecto de educar.
Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes.
Instrucción por medio de la acción docente.

Estipendio:

Paga o remuneración que se da a alguien por algún servicio.

Fundación:

Organización jurídica dedicada a la beneficencia, ciencia, enseñanza, o piedad, que continúa y cumple la voluntad de quien la erige.

Hambre:

Escasez de alimentos básicos, que causa carestía y miseria generalizada.

Lucrativa:

Que produce utilidad y ganancia.

Programa:

Proyecto ordenado de actividades.

Serie ordenada de operaciones necesarias para llevar a cabo un proyecto.

Remodelar:

Reformar algo, modificando alguno de sus elementos, o variando su estructura.

Residencia:

Casa donde conviven y residen, sujetándose a determinada reglamentación, personas afines por la ocupación, el sexo, el estado, la edad, etc.

Salud:

Estado en que el ser orgánico ejerce normalmente todas sus funciones.

Condiciones físicas en que se encuentra un organismo en un momento determinado.

Seminario:

Clase en que se reúne el profesor con los discípulos para realizar trabajos de investigación.

Organismo docente en que, mediante el trabajo en común de maestros y discípulos, se adiestran estos en la investigación o en la práctica de alguna disciplina.

	5.6	Anexos
--	------------	---------------

