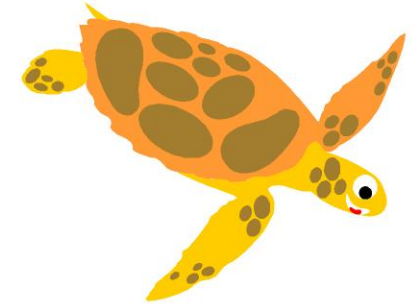




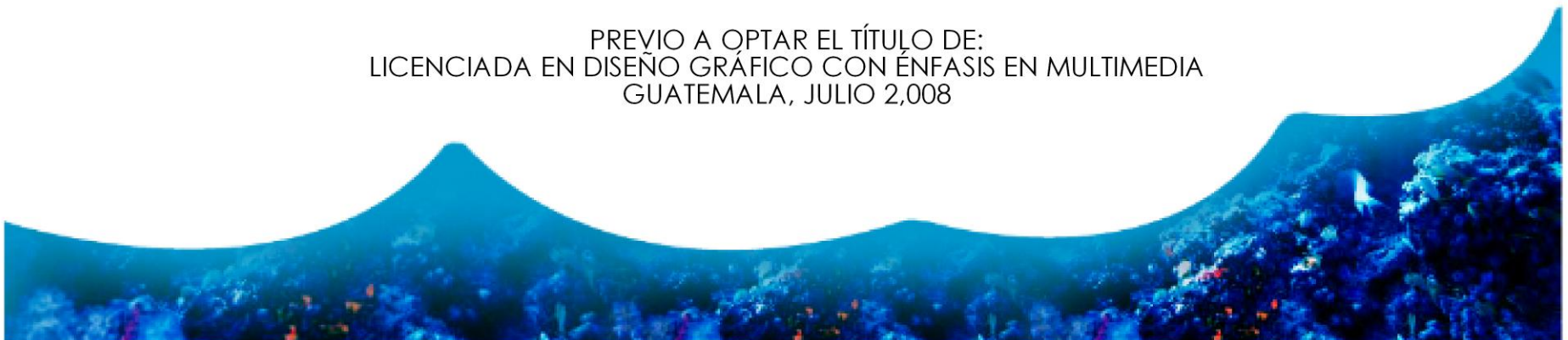
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

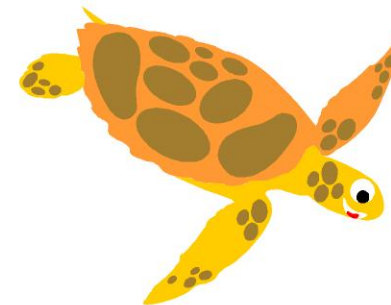


**MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL
SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL
DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ
DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA**

TESIS DE GRADUACIÓN PRESENTADA POR:
ELENA DEL ROCIO BARRIENTOS CORLETO

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO CON ÉNFASIS EN MULTIMEDIA
GUATEMALA, JULIO 2,008





ÍNDICE

CAPÍTULO Introducción

	Introducción.....	1
1.1	Antecedentes	2
1.2	Problema.....	3
1.3	Justificación del problema.....	4-5
1.4	Objetivos de diseño.....	6

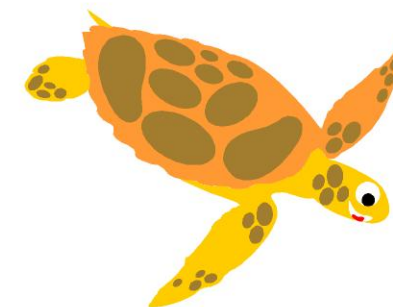
CAPÍTULO Perfil del cliente y grupo objetivo

2.1	Perfil del cliente.....	7-12
2.2	Grupo objetivo.....	13-14

CAPÍTULO Conceptos Fundamentales

3.1	Conceptos de la institución.....	15-18
3.2	Conceptos ecológicos.....	19-21
3.3	Conceptos de diseño.....	22-36



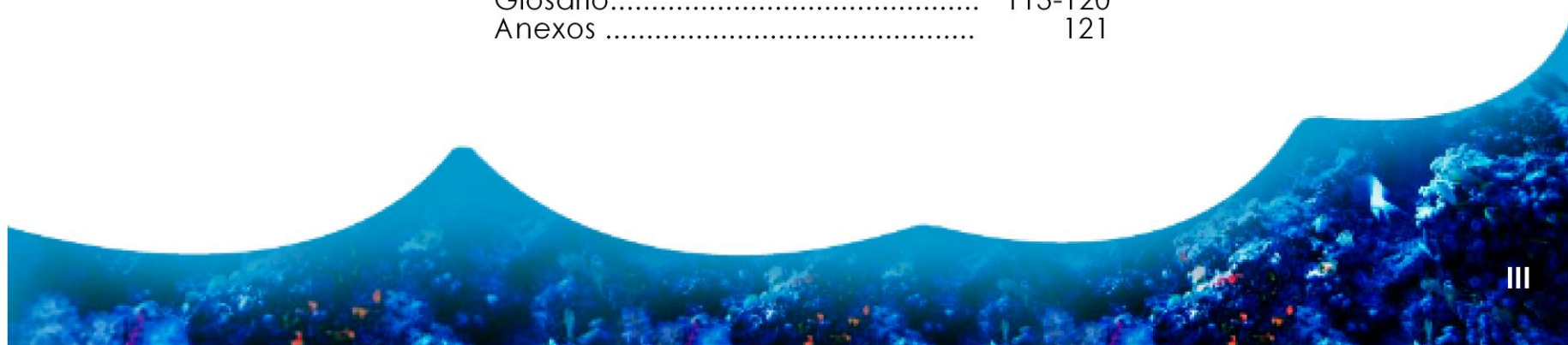


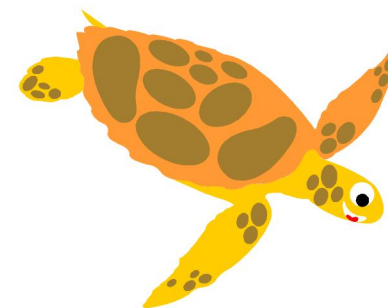
CAPÍTULO  **Concepto creativo, método y bocetaje**

4.1	Concepto creativo.....	37
4.2	Método de diseño.....	7-44
4.3	Proceso de bocetaje	45-76

CAPÍTULO  **Comprobación, propuesta gráfica final**

5.1	Comprobación de eficacia.....	77-79
5.2	Análisis de los resultados	80-85
5.3	Propuesta gráfica final y fundamentación	86-107
	Conclusiones.....	108
	Lineamientos.....	109-110
	Bibliografía y fuentes consultadas	111-112
	Glosario.....	113-120
	Anexos	121





NÓMINA DE AUTORIDADES

Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I

Arq. Jorge Arturo González Peñate

Vocal II

Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez

Vocal III

Arq. Jorge Escobar Ortiz

Vocal IV

Br. José Manuel Pérez Recinos

Vocal V

Br. Herberth Manuel Santizo Rodas

Secretario

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Coordinador de Diseño Gráfico

Arq. Manuel Arriola Retolaza

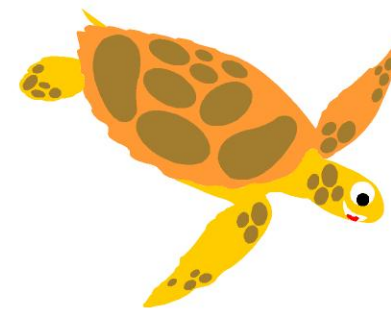
Tribunal examinadora y asesores

Licda. Yeimi Artola Santiago

Lic. Fernando Fuentes Ríos

Lic. Erlin Renaldo Ayala Ramos





ACTO QUE DEDICO:

A DIOS

Por ser mi gran amigo, por protegerme, cuidarme y darme fuerzas y permitirme disfrutar de la vida.

A LA VIRGEN MARÍA

Por ser ejemplo de humildad y llevarme siempre de su mano.

A MIS QUERIDOS PADRES

Sócrates Barrientos y Luz Corleto de Barrientos, por ser mi ejemplo a seguir de que todo lo que se quiere se logra con esfuerzos, sacrificios y humildad, gracias por su amor y por cuidar siempre de mí.

A MIS HERMANOS

Claudia Danissa y Juan Omar Enrique, gracias por sus cuidados y todo su apoyo.

A MI CUÑADO

Carlos O. Jacobo Cobos, gracias por su apoyo.

A MIS SOBRINOS

Gaby, Cristian, Omar, Ale, Andrea, Alisson, gracias por dejarme recordar y compartir ese mundo que nunca deberíamos de abandonar, el mundo inocente y feliz de la niñez.

A TODOS MIS AMIGOS

Gracias a todos, son muy especiales para mí, gracias por ser los mejores amigos del mundo y por estar conmigo en las buenas y en las malas.

A MIS ASESORES

Licda. Yeimi Artola, Lic. Fernando Fuentes, Lic. Erlyn Ayala, por compartir conmigo sus conocimientos.

A MI CENTRO DE ESTUDIOS

Universidad de San Carlos de Guatemala, USAC, por ser parte de mis logros adquiridos.

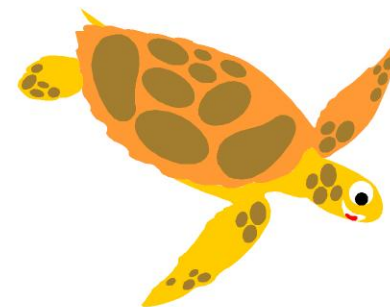


CAPÍTULO



Introducción





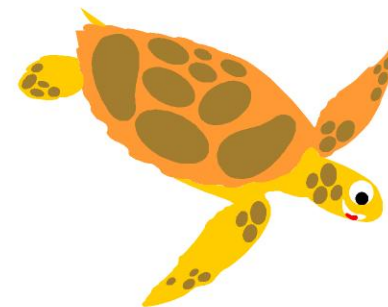
INTRODUCCIÓN

El proyecto que a continuación se presenta lleva por nombre **Material interactivo, impreso y manual sobre el cuidado de las tortugas marinas para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) dirigido a la niñez del área rural y metropolitana**. Se plantea con el fin de inculcar a los ciudadanos guatemaltecos al cuidado de nuestro medio ambiente desde su niñez, así mismo se da a conocer no sólo a nivel internacional nuestras riquezas ambientales, sino, también a nivel nacional, ya que muchas personas carecen de estos conocimientos.

El Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) es una organización que se dedica al cuidado del medio ambiente en general e identificó la necesidad de tener un material interactivo para ayudar en el aprendizaje de nuestra niñez.

El proyecto incluye material interactivo, combinado con material impreso y un juego manual, para que los niños desarrollen mejor sus habilidades y al mismo tiempo aprendan sobre las especies naturales que nos rodean. Este material es de gran ayuda para que dicha organización cumpla su objetivo que es promocionar la conservación de las áreas protegidas, turismo y proyectos de educación por medio del material interactivo, impreso y manual.





1.1. ANTECEDENTES

El Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) es una organización que se interesa por el cuidado de nuestro medio ambiente y se interesa porque los ciudadanos guatemaltecos conozcan y cuiden más sus recursos naturales. Es una entidad pública, dependencia de la Presidencia de la República, que fue establecida en el año de 1989 y regula sus actuaciones según lo establecido en la Ley de Áreas Protegidas (Decreto Legislativo 4-89, y sus reformas). Es el órgano máximo de la dirección y coordinación del Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas (SIGAP), con jurisdicción en todo el territorio nacional, sus costas marítimas y su espacio aéreo.

El Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, tiene varios proyectos desarrollados para beneficio de nuestro medio ambiente:

SIGAP

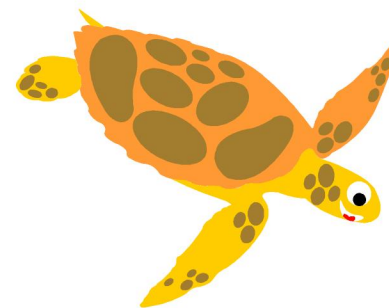
Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas.

Fue creado para lograr los objetivos de conservación, rehabilitación y protección de la diversidad biológica y los recursos naturales del país. Sus principales objetivos son resguardar el agua, regular el clima y el resguardo de la vida silvestre y especies útiles.

Realizan viajes al interior del país para estudiar la situación de las áreas protegidas.

Últimamente el Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, ha realizado proyectos dirigidos a niños y niñas, como el cuidado del pinabete y el cuidado de las tortugas marinas, tema del siguiente material, sus objetivos son brindar un mejor aprendizaje a los niños y niñas acerca del cuidado de nuestras especies de flora y fauna en peligro de extinción.





Se acordó una cita para dar a conocer a la organización el proyecto a realizar: Material interactivo, impreso y manual sobre el cuidado de las tortugas marinas para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) dirigido a la niñez del área rural y metropolitana, siendo entonces su objetivo que la niñez comience a tener conocimiento de nuestros recursos naturales de una manera divertida y educativa, que a la vez les permita adentrarse en el mundo de la tecnología. Se evaluó la situación y se añadió la propuesta interactiva, ya que la organización cuenta únicamente con material impreso.

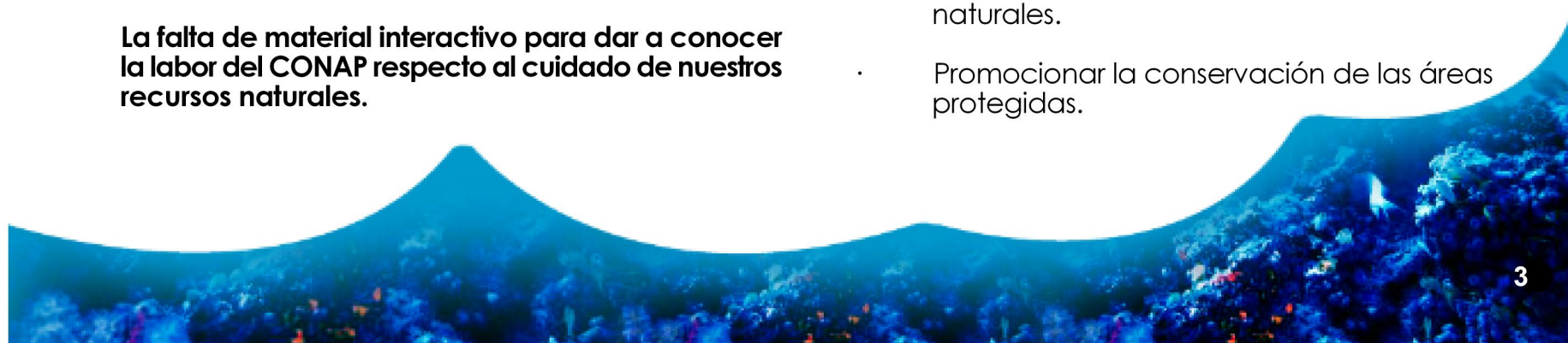
1.2 PROBLEMA

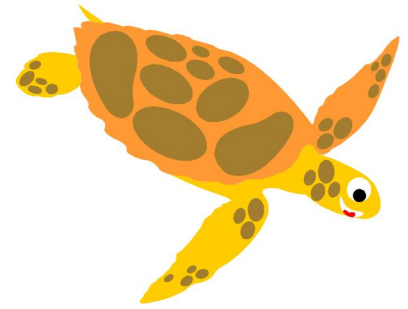
Se localizó como problema:

La falta de material interactivo para dar a conocer la labor del CONAP respecto al cuidado de nuestros recursos naturales.

Existe la necesidad de elaborar un material interactivo, impreso y manual, divertido y educativo para nuestra niñez, ya que dicha organización únicamente cuenta con material impreso y desea incentivar de una manera distinta a los niños, inculcándoles respeto y cuidado hacia nuestros recursos naturales, en especial por las tortugas marinas que es el tema principal de este proyecto, para lograr alcanzar sus objetivos que son:

- Promocionar el turismo no sólo a nivel internacional, si no que también a nivel nacional.
- Fomentar la protección de la biodiversidad.
- Crear programas educativos actualizados.
- Incentivar a los ciudadanos guatemaltecos desde su niñez al cuidado de los recursos naturales.
- Promocionar la conservación de las áreas protegidas.





1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

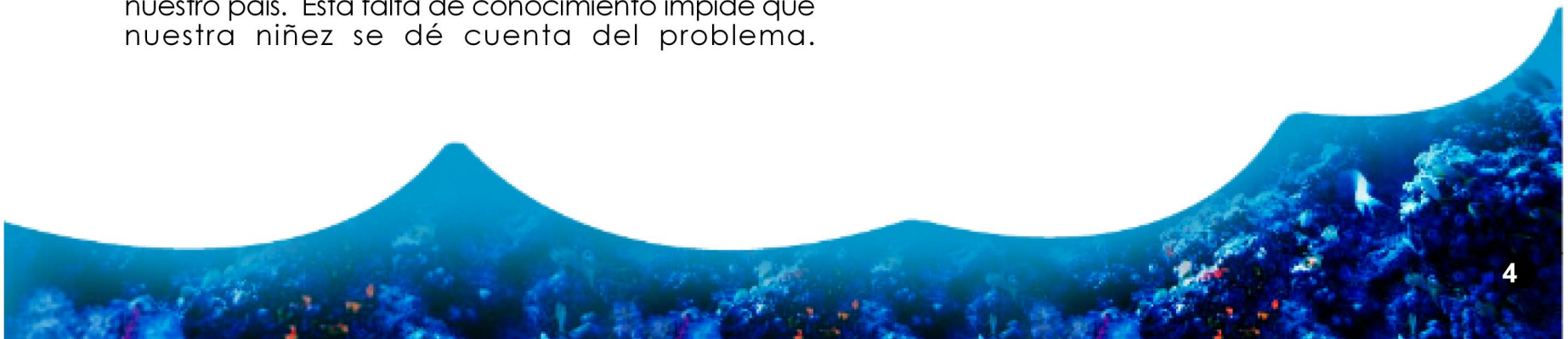
Este proyecto es considerado de suma importancia ya que CONAP no cuenta con material interactivo, de esta manera les servirá para cumplir su objetivo de lograr que los niños tengan más conocimiento de su labor a través de la tecnología. El material se caracteriza por un CD interactivo que le muestra a los niños el cuidado de las tortugas marinas por medio de juegos que irán desarrollando, una lámina impresa educativa y un juego manual para desarrollar su mente.

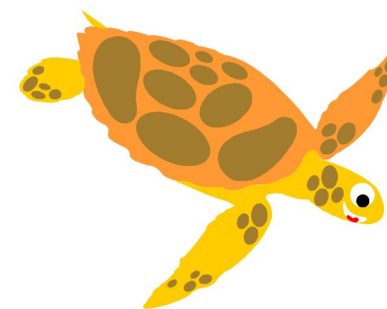
1.3.1 MAGNITUD

Trece millones son las personas que habitan en la República de Guatemala, de los cuales 3.5 millones son capitalinos. La mayoría no toma muy en serio el cuidado de nuestro medio ambiente. Es muy poca la población que realmente se preocupa o se da cuenta de la flora y fauna en peligro de extinción y del poco interés por visitar los lugares turísticos de nuestro país. Esta falta de conocimiento impide que nuestra niñez se dé cuenta del problema.

Es indispensable promover programas de educación especiales y divertidos que permitan incrementar el desarrollo de las mentes y de esa manera concientizar a nuestros futuros ciudadanos guatemaltecos sobre el cuidado del medio ambiente.

El Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, impulsará el cuidado de las tortugas marinas y promoverá el turismo por medio de un material interactivo, impreso y manual, para reducir la extinción de esta especie en nuestro país e incrementar la visita a estos lugares. La creación de este material estará dirigida especialmente a niños y niñas guatemaltecos (as) entre 6 y 12 años de edad del área rural y metropolitana para reforzar su educación y crear conciencia en los mismos.





1.3.2 TRASCENDENCIA

Proporcionar más conocimiento y brindar una mejor educación a través de material interactivo, impreso y manual es importante para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, ya que hasta la fecha solamente se ha trabajado información para el turismo internacional y no programas educativos, que a la vez fomenten el cuidado de nuestro medio ambiente y el turismo nacional.

1.3.3 VULNERABILIDAD

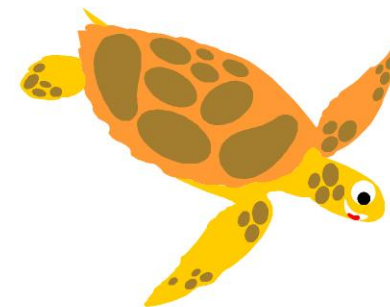
Por medio de la creación y realización del material multimedia, impreso y manual, se logrará que los niños desarrollen su mente con ayuda de la tecnología y lo tradicional, facilitando el cumplimiento de los objetivos del Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP. El proyecto presenta juegos y consejos para ayudar al cuidado de las tortugas marinas, con lo que los niños aprenderán de una forma más dinámica e interactiva.

1.3.4 FACTIBILIDAD

La elaboración de este material es factible, ya que la institución cuenta con los recursos financieros suficientes y el apoyo de la organización para desarrollar el proyecto ideal para ayudar a alcanzar el objetivo deseado.

Para dar a conocer este proyecto, la organización tiene a su disposición una computadora portátil y una cañonera, pantalla lo suficientemente visible a una distancia adecuada, extensiones y regletas, el material será presentado de manera inicial en los establecimientos educativos, teniendo como primeros receptores al público docente, para que tengan la suficiente instrucción y puedan transmitir el mensaje de una manera clara.





Es un material que será utilizado directamente por el receptor. Los establecimientos de educación ya cuentan con equipo computarizado para reproducirlo. En el caso de los establecimientos con asistencia de receptores de la clase baja, se les entregará de igual manera todo su material, pero se les presentará de una manera general y tendrán la lámina informativa y el juego de mesa como apoyo.

Cada paquete incluirá un CD interactivo, una lámina informativa y un juego de mesa, el cual se podrá colocar en cualquier superficie.

1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

1.4.1 General

Desarrollar material interactivo, impreso y manual, para promocionar la conservación de el Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP), turismo y proyectos de educación.

1.4.2 Específicos

- 1.4.2.1 Crear programas educativos actualizados.
- 1.4.2.2 Incentivar a los ciudadanos guatemaltecos desde su niñez al cuidado de nuestros recursos naturales.
- 1.4.2.3 Promocionar la conservación del patrimonio natural.
- 1.4.2.4 Promocionar el turismo no sólo a nivel internacional, si no que también a nivel nacional.
- 1.4.2.5 Fomentar la protección de la biodiversidad.

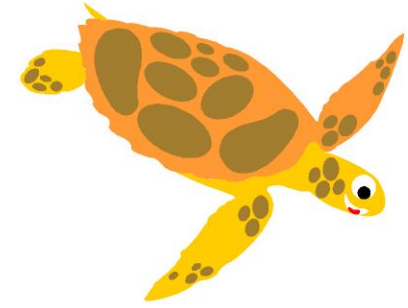


CAPÍTULO



Perfil del cliente y grupo objetivo





2.1 PERFIL DEL CLIENTE

En 1989 se crea el Consejo Nacional de Áreas Protegidas, con personalidad jurídica que depende directamente de la Presidencia de la República, cuya denominación abreviada es CONAP o simplemente Consejo, como el órgano máximo de dirección y coordinación del Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas (SIGAP) creado por esta misma ley. Tiene jurisdicción en todo el territorio nacional, sus costas marítimas y su espacio aéreo.

Posee autonomía funcional y su presupuesto se integra por una asignación anual del Estado y el producto de las donaciones específicas particulares, países amigos, organismos y entidades internacionales.

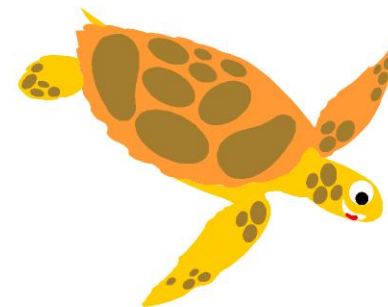
El Consejo Nacional de Áreas Protegidas, CONAP, está ubicado en la 5a. av. 6-06 zona 1, edificio IPM Niveles 5, 6 y 7.

Números telefónico: (502) 2422-6700
Sitio web: <http://www.conap.gob.gt>

2.1.1 VISIÓN

Ser una entidad pública moderna, autónoma, descentralizada y desconcentrada, sostenible técnica y financieramente, con conocimiento nacional e internacional, por su efectividad y creatividad para conservar el Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas, SIGAP y promover la conservación de la biodiversidad de Guatemala.





2.1.2 MISIÓN

Asegurar la conservación de niveles socialmente deseables de diversidad biológica a través de áreas protegidas y otros mecanismos de conservación in situ y ex situ, y mantener la generación de servicios ambientales para el desarrollo social y económico de Guatemala en beneficio de las presentes y futuras generaciones a través de diseñar y ejecutar las políticas, estrategias, normas e incentivos necesarios, y de promover la coordinación y cooperación de los actores relacionados con la gestión de la biodiversidad de Guatemala.

2.1.3 CONTACTOS:

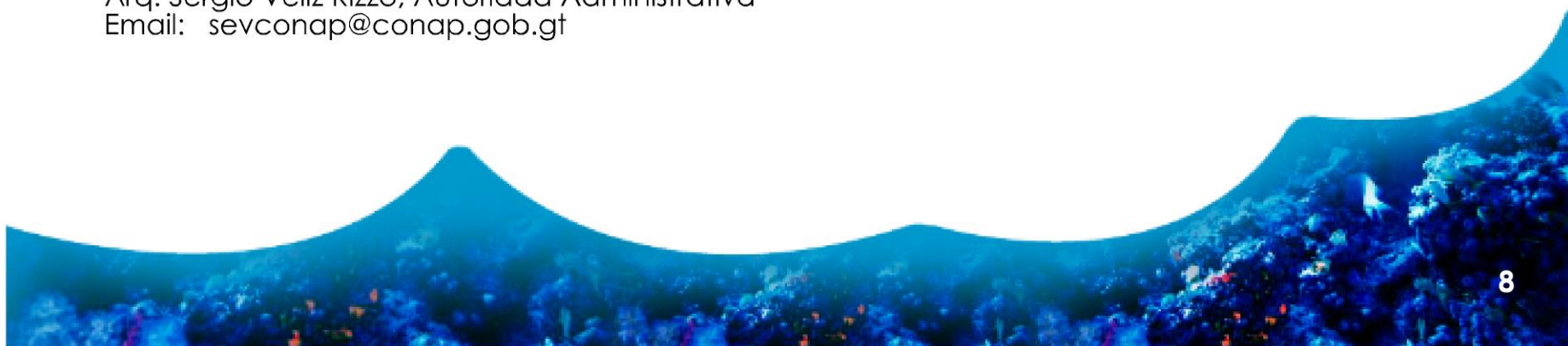
Secretario Ejecutivo:
Arq. Sergio Véliz Rizzo, Autoridad Administrativa
Email: sevconap@conap.gob.gt

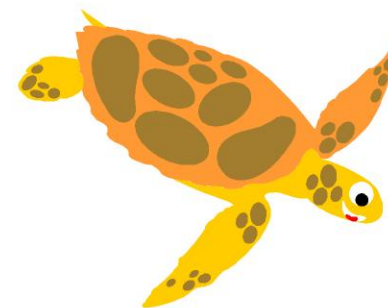
Sub-Secretario Ejecutivo: Ing. Roy Alex Bennett
Email: rbennett@conap.gob.gt

Directora Técnica General: Ing. Jhony Toledo
Email: jtoledo@conap.gob.gt

2.1.4 ORGANIZACIÓN

- Unidades de Conservación
- Vida Silvestre
- Manejo Forestal
- Oficina Técnica de Biodiversidad
- Planificación
- Educación y Fomento
- Sistemas de Información
- Sedes Regionales CONAP





2.2 Áreas Protegidas

Son las que tienen por objeto la conservación, el manejo racional y la restauración de la flora y fauna silvestre, recursos conexos y sus interacciones naturales y culturales, que tengan alta significación por su función o sus valores genéricos, históricos, escénicos, recreativos, arqueológicos y protectores; de tal manera de preservar el estado natural de las comunidades bióticas, de los fenómenos geomorfológicos únicos, de las fuentes y suministros de agua, de las cuencas críticas de los ríos, de las zonas protectoras de los suelos agrícolas, de tal modo de mantener opciones de desarrollo sostenible.

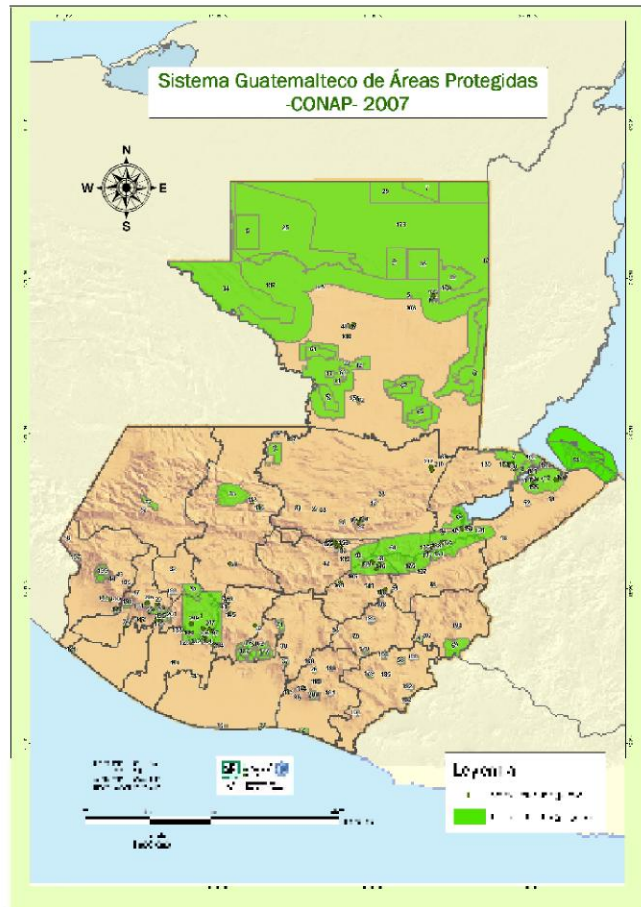
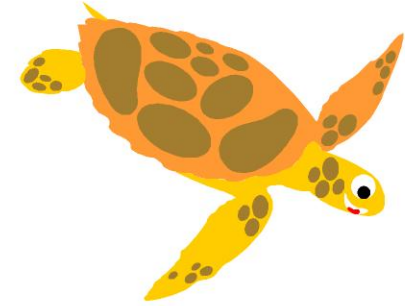
2.2.1 Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas –SIGAP–

Es el conjunto de todas las áreas protegidas del país y las entidades que las administran. Fue creado para lograr los objetivos de conservación, rehabilitación y protección de la diversidad biológica y los recursos naturales del país. Actualmente, el SIGAP está conformado por 162 áreas protegidas localizadas en el territorio nacional.

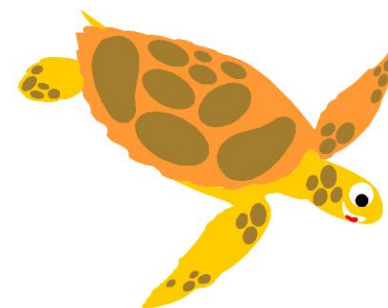
2.2.2 Beneficios de las áreas protegidas

- Resguardo de fuentes de agua
- Fuente de bienes y servicios, como el ecoturismo
- Resguardo de bosques, lo que a su vez brinda protección al suelo y producción de oxígeno
- Ayudan a regular el clima
- Resguardo de la vida silvestre y especies útiles, como medicinales, ornamentales, alimenticias, artesanales, etc.





- Ayudan a las comunidades vecinas a tener un ambiente de buena calidad, con aire puro y agua limpia
- Reserva de recursos genéticos
- Forman parte de la herencia cultural, pues los recursos allí presentes son utilizados tradicionalmente por los pueblos indígenas
- Fuente de recreación y educación ambiental
- Contribuyen a mitigar los desastres naturales
- Otros



2.2.3 ¿Qué diversidad de especies tenemos?

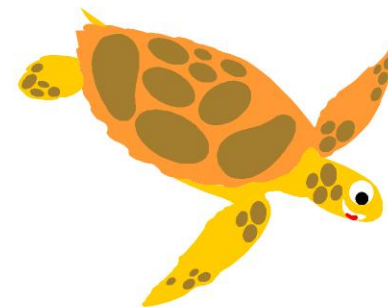
La diversidad de ecosistemas ha generado, a lo largo de millones de años de evolución, miles de especies, muchas de ellas endémicas del país. Por ser punto de encuentro de dos continentes, aquí se encuentran muchas especies del hemisferio norte en su rango de distribución más al sur, y del hemisferio sur en su rango más al norte.

Guatemala ha sido identificada como parte de los puntos del planeta más ricos en diversidad biológica, y que a la vez se consideran altamente amenazados.

A nivel mundial, el país se localiza dentro de la bioregión denominada Mesoamérica, la cual posee una geografía y clima muy diverso, así como una gran cantidad de biomas, 20 zonas de vida y 33 eco-regiones. Por su ubicación en el planeta, Guatemala tiene algunas características que hacen que posea una gran riqueza natural:

- Tiene dos costas marinas, ubicadas en la región del Atlántico y el Pacífico.
- Cuenta con cuerpos de agua dulce: 7 lagos, 365 lagunas y 770 lagunetas.
- Tiene diferentes relieves, desde lugares muy planos como las costas, hasta lugares muy altos como los volcanes. En el país existen 37 volcanes.
- Los diferentes relieves, cuerpos de agua y características como temperatura, humedad y precipitación, dan como resultado una variedad de ecosistemas, que se pueden clasificar en 7 biomas, 14 eco-regiones y 14 zonas de vida.





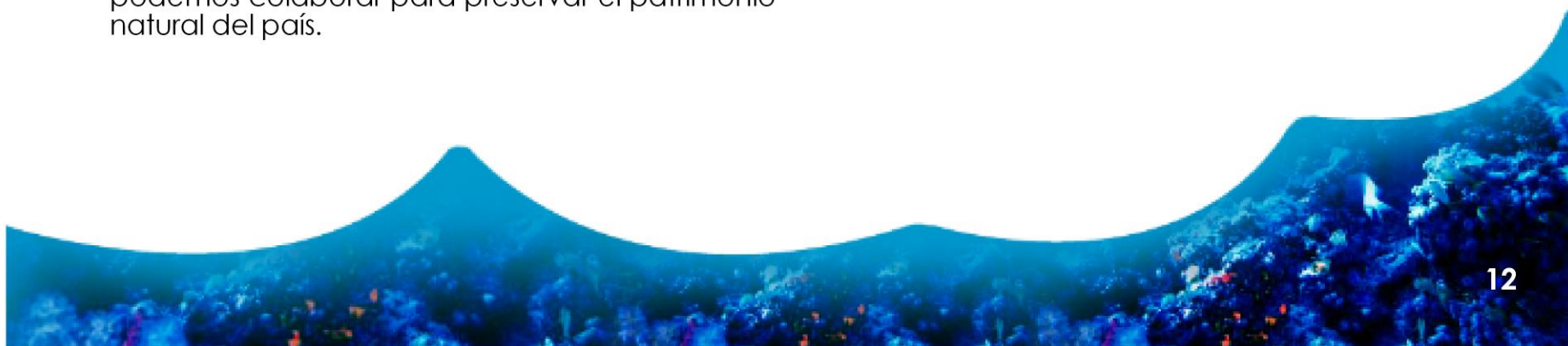
- El país también cuenta con una gran riqueza cultural. Cuenta con 4 culturas: maya (con 22 comunidades lingüísticas), garífuna, xinca y ladina; que se relacionan de diferente forma con la naturaleza. Este aspecto, también hace que el país sea diverso.

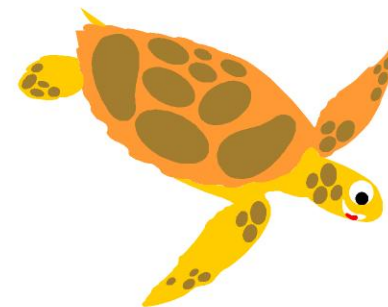
2.2.4 ¿Cómo podemos contribuir los guatemaltecos y guatemaltecas a proteger nuestra biodiversidad?

Conservar nuestra biodiversidad es tarea de todas y todos los guatemaltecos.

Todos somos parte fundamental de la biodiversidad, es por ello, que es un deber contribuir para conservarla. A continuación se listan algunas acciones con las que todos los ciudadanos podemos colaborar para preservar el patrimonio natural del país.

- Ayudar a conservar los bosques, que son hábitat de plantas y animales. Si se puede reforestar algún área, para lo cual se puede reunir un grupo de amigos o vecinos.
- No comprar animales ni plantas silvestres.
- No desperdiciar el agua, ¡sin ella no podemos vivir!
- No tirar basura, ni contaminar cuerpos de agua.
- No desperdiciar el papel, ¡rehusarlo y reciclarlo!
- No tirar fósforos ni dejar fogatas encendidas en bosques. Divulgar el mensaje de la importancia de conservar la biodiversidad.





2.2 GRUPO OBJETIVO

2.2.1 Grupo Primario

Este material de apoyo trata sobre el cuidado de las tortugas marinas. Es un tema muy importante ya que trata de nuestra fauna en peligro de extinción, dicho material consta de un CD Interactivo que incluye consejos prácticos, juegos e historia de las tortugas marinas, así como también una lámina para complementar información importante, un juego de mesa para aprender jugando.

2.2.2.1 VARIABLE GEOGRÁFICA

Región - Guatemala

2.2.2.2 DEMOGRÁFICA

Edad - niños y niñas, comprendidos entre las edades de 6 y 12 años

Sexo - femenino y masculino

Ocupación - estudiantes de nivel primario

Grupo étnico - indígenas y ladinos

Nacionalidad - guatemalteca

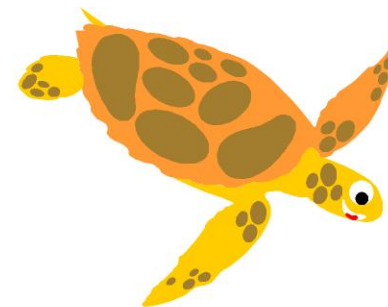
2.2.2.3 PSICOGRÁFICA

Clase social - C1 - C2 - C3 - D - E

2.2.2.4 CONDUCTUAL

Actitud para con la institución - positiva, con interés de divertirse y aprender más acerca de nuestros recursos naturales.





2.2.2.5 Grupo Secundario

Dirigido a padres de familia, con interés de que sus hijos aprendan desde muy temprana edad a cuidar de nuestros recursos naturales. En este caso el cuidado a las tortugas marinas y a la vez junto a ellos experimentar la magia de la tecnología de una manera divertida, con un material atractivo y educativo, elaborado exclusivamente para su rápido aprendizaje y comprensión. Catedráticos del nivel primario que deseen incrementar el nivel de aprendizaje de sus alumnos, mediante la lectura, ejercicios y juegos interactivos.

2.2.2.6 VARIABLE GEOGRÁFICA

Región - Guatemala

2.2.2.7 DEMOGRÁFICA

Edad - hombres y mujeres, comprendidos entre las edades de 19 y 40 años

Sexo - femenino y masculino

Ocupación - padres de familia, maestros de nivel primario

Grupo étnico - indígenas y ladinos

Nacionalidad - guatemalteca

2.2.2.8 PSICOGRÁFICA

Clase social - C1 - C2 - C3 - D - E

2.2.2.9 CONDUCTUAL

Actitud para con la institución - positiva, interés hacia una enseñanza más atractiva y moderna para con sus alumnos.

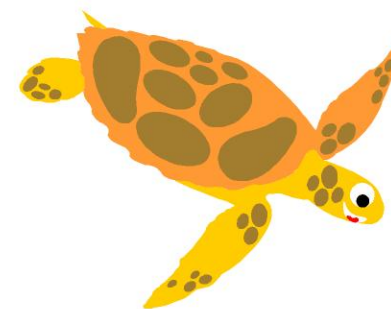


CAPÍTULO



Conceptos fundamentales





3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1 CONCEPTOS DE LA INSTITUCIÓN

3.1.1 ORGANIZACIÓN

Es un sistema de actividades conscientemente coordinadas formado por dos o más personas; la cooperación entre ellas es esencial para la existencia de la organización. Una organización solo existe cuando hay personas capaces de comunicarse y que están dispuestas a actuar conjuntamente para obtener un objetivo común.

Es un conjunto de cargos cuyas reglas y normas de comportamiento deben sujetarse a todos sus miembros y así valerse el medio que permite a una empresa. La organización es el acto de disponer y coordinar los recursos disponibles (materiales, humanos y financieros). Funciona mediante normas y bases de datos que han sido dispuestas para estos propósitos.

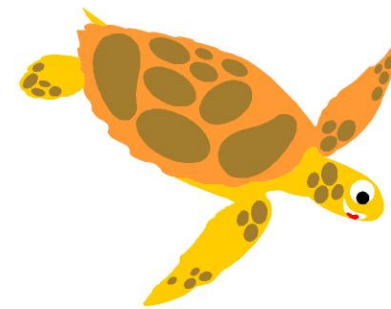
Wikipedia, Enciclopedia libre

3.1.1.1 CENTRO DE ACCIÓN LEGAL-AMBIENTAL Y SOCIAL DE GUATEMALA, CALAS

MISIÓN

Es una organización de la sociedad civil guatemalteca, no lucrativa, integrada por personas diversas, que promueve el voluntariado. Trabaja a través de la incidencia política para el fortalecimiento de la gestión ambiental, la participación ciudadana y el respeto de los derechos colectivos de pueblos indígenas, relativos al ambiente; para las presentes y futuras generaciones.





Contribuye a la gobernabilidad y la justicia socio-ambiental basada en los principios de igualdad, equidad y ética profesional; practica el respeto, la solidaridad, la transparencia y el compromiso con el desarrollo sostenible.

VISIÓN

Ser una organización comprometida, incluyente, pluralista, transparente; con liderazgo en el accionar socio-político ambiental, la defensa de los derechos humanos ambientales y los derechos colectivos de los pueblos indígenas relativos al ambiente.

www.calas.org.gt

3.1.1.2 ASOCIACIÓN NACIONAL DE ORGANIZACIONES NO GUBERNAMENTALES DE LOS RECURSOS NATURALES Y EL MEDIO AMBIENTE, ASOREMA

MISIÓN

Fortalecer el movimiento ambiental y movilizar a todos los sectores de la sociedad guatemalteca en la conservación, protección, recuperación, gestión integral y manejo sostenible del medio ambiente.

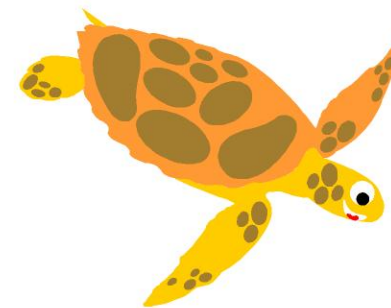
VISIÓN

Visión ambiental del país compartida con la mayoría de la sociedad guatemalteca.

Diseñar, promover y establecer una estrategia económica y financiera para el movimiento ambiental guatemalteco y su membresía.

www.cemat.org





3.1.2 ADMINISTRAR

Realizar actos mediante los cuales se orienta el aprovechamiento de los recursos materiales, humanos, financieros y técnicos de una organización hacia el cumplimiento de los objetivos institucionales.

www.definicion.org

3.1.2.1 EFECTIVIDAD

Eficiencia es conseguir el objetivo optimizando los recursos, de manera que se haga de la mejor o menos costosa manera posible. Es conseguir el objetivo en cuestión, con independencia del coste.

es.answers.yahoo.com

3.1.3 COORDINACIÓN

Consiste en la acción de coordinar, es decir, disponer un conjunto de cosas o acciones de forma ordenada, con vistas a un objetivo común. Según algunos autores, la **coordinación** es "el acto de gestionar las interdependencias entre actividades.

[Wikipedia, Enciclopedia libre](#)

3.1.3.1 PLANIFICAR

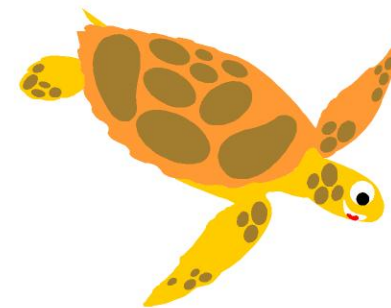
Se refiere a las acciones llevadas a cabo para realizar planes y proyectos de diferente índole.

El proceso de planeación sigue un conjunto de pasos que se establecen inicialmente, y quienes realizan la planificación hacen uso de las diferentes expresiones y herramientas con que cuenta la planeación, la planificación haría realidad los planes, desde su concepción y si es el caso la operación en los diferentes niveles y amplitudes de la planeación. [Wikipedia, Enciclopedia libre](#)

3.1.4 DEMOGRAFÍA

La demografía es el estudio de las poblaciones humanas. Aspectos varios del comportamiento humano en las poblaciones se estudian en sociología, economía, y geografía. [Wikipedia, Enciclopedia libre](#)





3.1.4.1 POBLACIÓN

Es un grupo de personas, u organismos de una especie particular, que viven en una área geográfica, o espacio, y cuyo número se determina normalmente por un censo.

3.1.4.2 RURAL

Aquella región en el municipio no clasificada como Área Urbana o de Expansión Urbana: Áreas no urbanizadas al menos en su mayor parte o destinadas a la limitación del crecimiento urbano, utilizadas para actividades agropecuarias, agroindustriales, extractivas, silvicultura y/o de conservación ambiental.

Wikipedia, Enciclopedia libre

3.1.4.3 EDUCACIÓN

El proceso bidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

Wikipedia, Enciclopedia libre

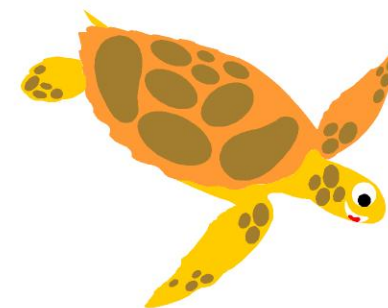
3.1.4.4 DESARROLLO

Hacer pasar una cosa del orden físico, intelectual o moral por una serie de estados sucesivos, cada uno de ellos más perfecto o más complejo que el anterior. Wikipedia, Enciclopedia libre

3.1.4.5 TURISMO

Comprende las actividades que realizan las personas (turistas) durante sus viajes y estancias en lugares distintos al de su entorno habitual, por un periodo de tiempo consecutivo inferior a un año, con fines de ocio, por negocios y otros motivos. Wikipedia, Enciclopedia libre





3.2 CONCEPTOS ECOLÓGICOS

3.2.1 BIODIVERSIDAD

Se le llama biodiversidad al conjunto de todos los seres vivos y especies que existen en la tierra y a su interacción.

La gran biodiversidad es el resultado de la evolución de la vida a través de millones de años, cada organismo tiene su forma particular de vida, la cual está en perfecta relación con el medio que habita. El gran número de especies se calculan alrededor de 30 millones; esta cifra no es exacta debido a que no se conocen todas las especies existentes en nuestro planeta.

www.monografias.com

3.2.1.1 DIVERSIDAD BIOLÓGICA

Las diferentes formas y variedades en que se manifiesta la vida en el planeta tierra, es decir desde organismos vivos hasta los ecosistemas; comprende la diversidad dentro de cada especie (Diversidad

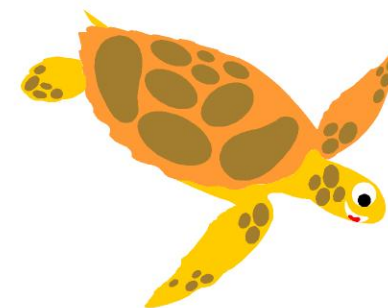
genética), entre las especies (Div. de especies) y de los ecosistemas (Diversidad de ecológica). Es resultado del desarrollo evolutivo de la vida en la tierra, en el curso de muchos millones de años.

www.peruecologico.com.pe

3.2.1.2 ECOSISTEMA

Conjunto formado por los seres vivos (biocenosis o comunidad), el ámbito territorial en el que viven (biotopo) y las relaciones que se establecen entre ellos, tanto bióticas (influencias que los organismos reciben de otros de su misma especie o de especies diferentes) como abióticas (factores físico-químicos, como la luminosidad, la temperatura, la humedad, etc.). BIOSISTEMA, SISTEMA ECOLÓGICO, SISTEMA NATURAL. www.peruecologico.com.pe





3.2.2 TORTUGARIOS

Son sitios especiales en donde se siembran los huevos de tortuga, luego de haber sido recolectados en las playas.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), página 13

3.2.2.1 TORTUGA PARLAMA

(*Lepidochelys olivacea*) Esta tortuga es pequeña, mide 50 centímetros y pesa 75 libras. Tiene una caparazón de color gris o verde, que está formada por 6 placas. Se alimenta de peces, cangrejos y camarones, en aguas costeras poco profundas.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), pág. 7

3.2.2.2 TORTUGA BAULE

(*Dermochelys coriacea*) La tortuga baule, también conocida como laún, es la tortuga marina más grande del mundo.

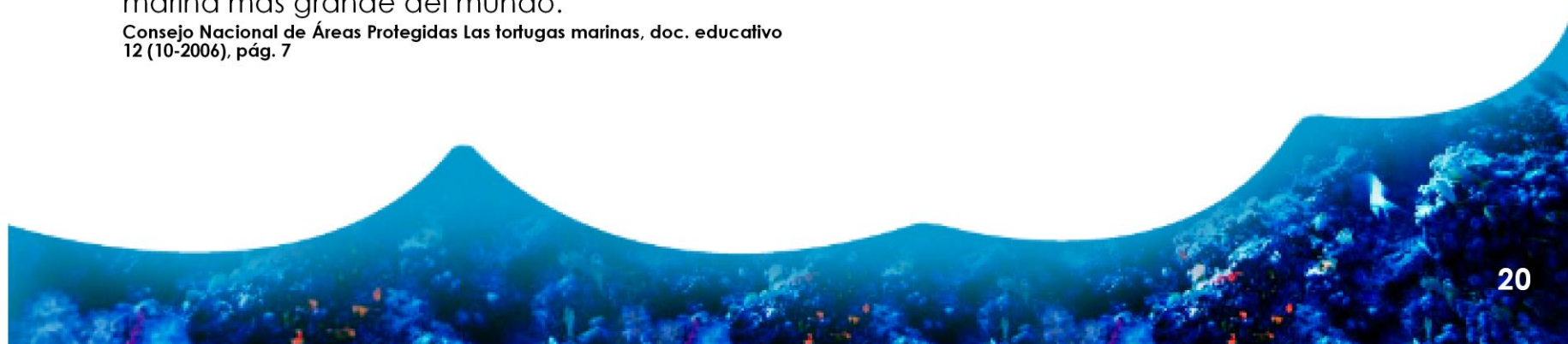
Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), pág. 7

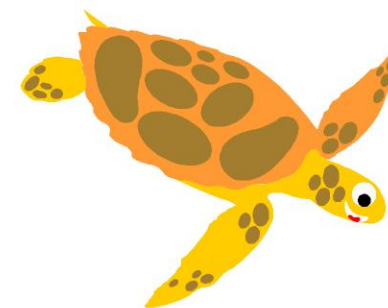
3.2.2.3 TORTUGA CAREY

(*Eretmochelys imbricata*) Esta tortuga mide 1 metro y pesa 100 libras, se caracteriza por la belleza de su caparazón y porque tiene placas que se encuentran sobrepuestas como tejas en un techo. Se alimenta de esponjas marinas, camarones y calamares.

Mide hasta 2.4 metros y puede pesar 1,500 libras. Tiene aletas más largas que las otras especies. Su caparazón es liso y de color negro, con apariencia de cuero. Tiene 7 quillas que la recorren. Se alimenta de medusas marinas.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), pág. 7





3.2.2.4 TORTUGA CABEZONA

(*Caretta caretta*) Esta tortuga mide 1 metro y pesa hasta 400 libras, se caracteriza porque tiene la cabeza grande, el cuello ancho y las aletas cortas.

Si se observa desde arriba, la caparazón tiene forma de corazón y tiene 5 placas laterales de color café. Se alimenta de cangrejos y moluscos.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), pág. 9

3.2.2.5 TORTUGA VERDE

(*Chelonia mydas*) La tortuga verde crece hasta 1 metro y pesa hasta 300 libras. Tienen la cabeza pequeña y la mandíbula aserrada. La caparazón tiene color verde o verde gris y cuenta con 4 placas laterales. Cuando es juvenil se alimenta de crustáceos, su dieta cambia a pastos marinos y algas cuando es adulta.

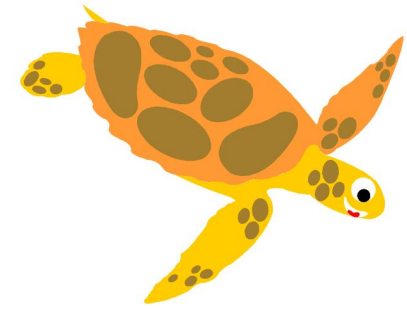
Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), pág. 9

3.2.2.6 TORTUGA VERDE O NEGRA DEL PACÍFICO

(*Chelonia mydas agassizii*) Es parecida a la tortuga verde, pero con coloración negra en la caparazón, que tiene 4 placas laterales. Se alimenta de algas y pastos marinos.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas Las tortugas marinas, doc. educativo 12 (10-2006), pág. 9





3.3 CONCEPTOS DE DISEÑO

3.3.1 ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop es un programa de tratamiento de imágenes, retoque fotográfico y pintura en color. Posee una gran versatilidad ya que dispone de una amplia gama de herramientas de pintura, de modificación, de selección y métodos para ajustar los niveles de grises o las imágenes en color. Permite además transformar fotografías digitalizadas. Es también una excelente herramienta de postproducción y puede producir separaciones de color y medios tonos de una buena calidad.

Cultural, S.A., Madrid, España, Curso de Diseño Gráfico, pág. 5

3.3.1.1 MAPAS DE BITS

Un mapa de bits o imagen raster es una imagen basada en puntos o píxeles que contienen información en bits.

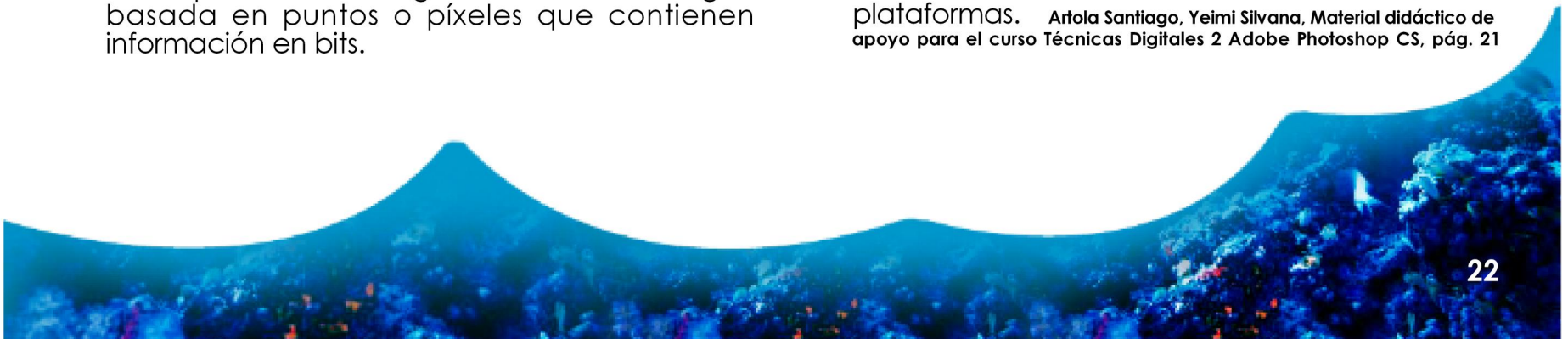
Son utilizados para transferir imágenes fotográficas de tono continuo o escala de grises, puesto que son bastante fieles a los originales.

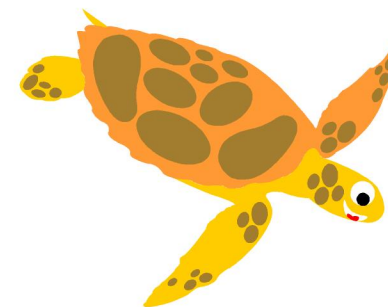
Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 21

3.3.1.2 IMÁGENES VECTORIALES

Una imagen vectorial es una imagen definida, matemáticamente, basada en vectores. Fórmulas matemáticas son utilizadas para representar imágenes. Un arco es definido como tal y no como la recolección de puntos.

La principal ventaja de usar esta tecnología es que la imagen queda siempre clara y se puede ampliar o reducir. Una de las desventajas de las imágenes vectoriales es que no definen bien detalles de fotografías y en algunos casos son difíciles de intercambiar entre diferentes plataformas. Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 21





3.3.1.3 ADOBE FLASH

Flash es una herramienta multimedia de diseño vectorial que permite una gran cantidad de gráficos, animaciones, interfaces, etc., que ocuparán un espacio mínimo en memoria. Las animaciones de flash son muy útiles en cualquier ámbito de la multimedia y especialmente para internet, donde cada día más empresas desarrollan sus páginas web con esta herramienta. También se puede realizar animaciones con salida a formatos de video.

A pesar de su enorme versatilidad, flash no requiere grandes requisitos para su instalación y puede funcionar prácticamente en cualquier ordenador actual.

Cultural, S.A., Madrid, España, Curso de Diseño Gráfico, pág. 165

3.3.2 INTERACTIVIDAD

La palabra interactividad se escucha por todas partes y sin embargo, muchas personas no saben, realmente, qué es interactividad.

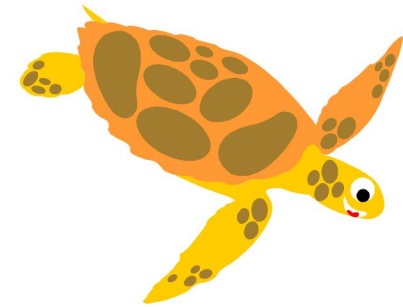
Es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal, dirigido al emisor, dentro de los límites del medio de comunicación interactivo.

Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 22

3.3.2.1 INTERACCIÓN

Cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no lineal e interactiva.





La palabra interactividad, "es un tipo de control". Es esta la palabra clave CONTROL, de esta se basa toda la definición de la interactividad, mientras que la segunda palabra clave es NO-LINEAL. Para poder juntar estas dos palabras en una definición de interactividad se deben primero de comprender los elementos del proceso de comunicación.

En todo medio de comunicación hay cuando menos cuatro entidades importantes: el emisor, el medio, el mensaje, y el receptor.

Kristof, Ray y Satran, Amy, Diseño Interactivo, pág. 38

3.3.2.2 EL EMISOR

Indiscutiblemente es el productor de cierto mensaje que se envía a través de un medio para que llegue al receptor. Es quien emite o envía un mensaje. *Interiano, Carlos, Semiología y Comunicación, pág. 4*

3.3.2.3 EL MEDIO

El medio es la manera en la que se hace llegar el mensaje a un receptor. *Interiano, Carlos, Semiología y Comunicación, pág. 9*

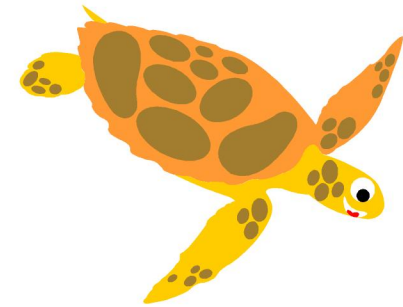
3.3.2.4 MENSAJE

Es cualquier tipo de información que va dirigida al receptor. Es el conjunto de ideas, pensamientos, sentimientos que el emisor o comunicador envía al receptor. *Interiano, Carlos, Semiología y Comunicación, pág. 7*

3.3.2.2 RECEPTOR

Es la persona, o grupo de personas, quienes reciben el mensaje. *Interiano, Carlos, Semiología y Comunicación, pág. 5*





3.3.3 MULTIMEDIA

Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo. [Wikipedia, Enciclopedia libre](#)

3.3.3.1 MEDIOS DE ALMACENAMIENTO

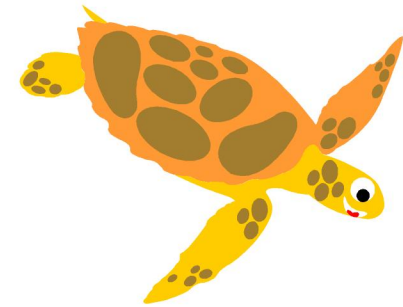
Son los diferentes medios físicos, en los que se puede almacenar cualquier tipo de información. [Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 25](#)

3.3.3.2 EL CD ROM

El CD ROM constituye una innovación radical dentro de la tecnología del almacenamiento de información. Es un nuevo medio de edición, el centro de una nueva generación de aplicaciones para la computadora y un instrumento educativo de potencia hasta ahora inimaginable. Es el primer dispositivo práctico que permite a casi cualquier empresa confeccionar y vender, y a cualquier usuario comprar y usar directamente bases de datos digitales de gran volumen.

Una limitación importante del CD ROM deriva del hecho de que sólo puede leerse. Se presta, pues, a la grabación de bases de datos invariables o históricas. www.monografias.com





3.3.3.3 RESTRICCIONES DE VELOCIDAD

Aunque nadie ponga en duda que el CD-ROM es una tecnología revolucionaria, el hecho de que encuentre y produzca datos rápidamente, no es una de sus características más destacadas. Los ordenadores necesitan acceder a cantidades enormes de información almacenadas en distintas partes del disco. **Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso de Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág 25**

3.3.3.4 DISCO DURO

El disco duro es el dispositivo en el que se almacenan, de forma permanente, todos los datos. Es un sistema de acceso directo, es decir, se puede acceder a una información sin necesidad de pasar por el resto de la información almacenada. **Wikipedia, Enciclopedia libre**

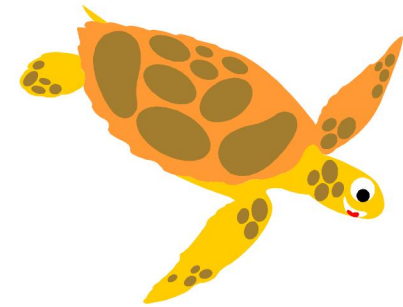
3.3.3.5 ESTRUCTURA FÍSICA

La unidad de disco se compone de varios discos situados unos encima de otros. Estos discos tienen una serie de pistas concéntricas, que, a su vez, se dividen en sectores. Existe otro concepto en la organización del disco, es el de cilindro que se define como el conjunto de pistas que se encuentran superpuestas. **Wikipedia, Enciclopedia libre**

3.3.3.6 CARACTERÍSTICAS DEL DISCO DURO

Su capacidad de almacenamiento es el número de BYTES que puede almacenar, en la actualidad los valores más comunes son desde 3.5 GB a 9 GB. La experiencia nos dice que la capacidad se dobla cada 6 meses.





La velocidad de rotación es la velocidad a la que giran los platos del disco. La regla general es que, a mayor velocidad de rotación, más alta será la transferencia de datos, pero, también, es mayor el calor a disipar. Los discos IDE están en un entorno de 5400 a 7200 RPM los SCSI en 10.000 RPM. Como ejemplo, una velocidad de 5400 RPM permite una transferencia aproximada entre 10 y 16MG por segundo. [Wikipedia. Enciclopedia libre](#)

3.3.3.7 INTERFAZ

Los discos se conectan a través de diferentes tipos de interfaz, con el conjunto del hardware del ordenador.

Los interfaces más comunes actualmente son los IDE y los SCSI, éstos, a su vez, tienen una serie de especificaciones que han ido adaptándose a las nuevas necesidades de incremento de la capacidad, reducción del tiempo de acceso y aumento de la velocidad de transferencia.

[Kristof, Ray y Satran, Amy, Diseño Interactivo, pág. 37](#)

3.3.4 COMPUTADORA U ORDENADOR

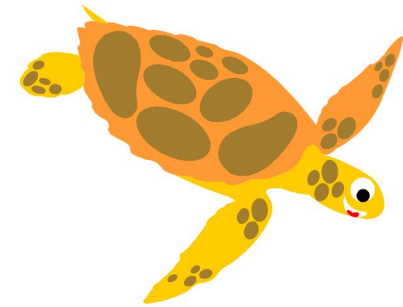
Es una máquina que fue creada con el propósito de realizar funciones repetitivas en una forma muy rápida y precisa. Esta máquina no se cansa y no comete errores.

Estas funciones son realizadas por un programa previamente diseñado. La **computadora** debe recibir información (tanto el programa, como los datos), los procesa y entrega los resultados al interesado, en la salida. www.unicrom.com

3.3.4.1 TIPOS DE COMPUTADORA

Las computadoras se clasifican, según el tipo de tecnologías que utilizan, en análogas y digitales.





La **tecnología analógica** se emplea para medir magnitudes físicas distribuidas en una escala continua, como por ejemplo la temperatura y la presión. En la **tecnología digital**, los datos se representan cantidades discretas y transformados en sucesiones de ceros y unos.

Las **minicomputadoras**, por una cuestión de costos las empresas que no pueden pagar las computadoras de mayor capacidad.

Las **microcomputadoras** son las computadoras de escritorio más populares. Se utilizan en innumerables actividades humanas en oficinas, casa, escuelas, laboratorios, comercios, etcétera. Pueden conectarse en red.

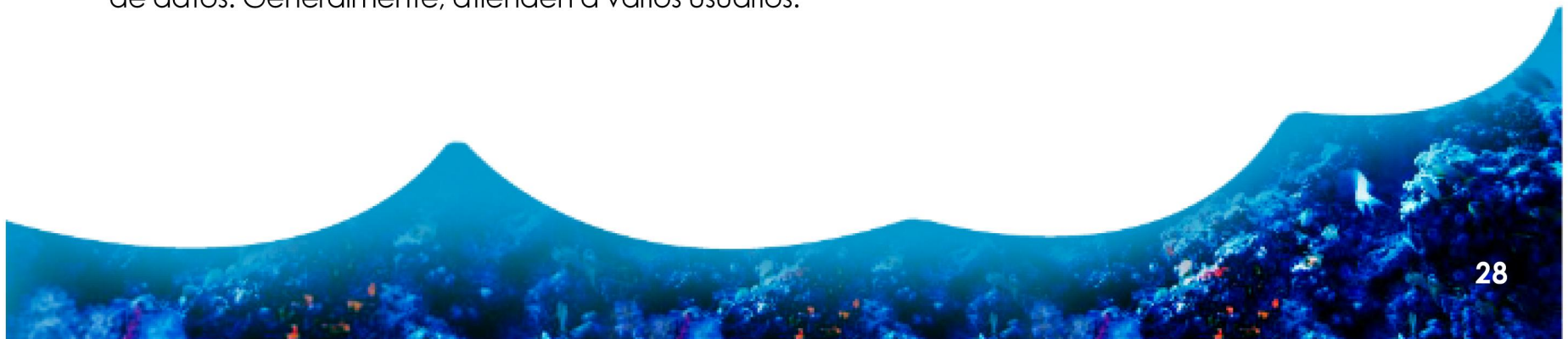
Las **macrocomputadoras** surgieron a partir de la necesidad de realizar tareas de gran magnitud, como el procesamiento de una enorme cantidad de datos. Generalmente, atienden a varios usuarios.

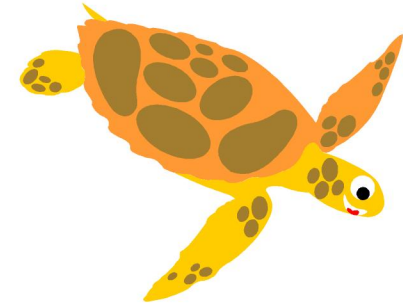
Las **computadoras de mano**, este tipo de computadoras se encuentran en el mercado desde 1996. Caben en el bolsillo de una chaqueta. Tienen un sistema operativo reducido. Ofrecen un buen número de servicios prácticos, como reconocimiento de textos escritos a mano sobre una pantalla sensible. www.geocities.com

3.3.5 COLOR

El color es luz, puesto que si no existe luz no existe color. El color es una energía radiante que se desarrolla por medio de ondas.

El ojo humano percibe los rayos de luz del sol que, en forma de luz blanca, se descompone en una serie de colores de ondas diferentes, éstos forman el espectro visible, el cual comprende desde el rojo, naranja, amarillo, verde, azul, hasta los violetas.





El color, es por lo tanto, la impresión producida en el ojo humano por la luz que se desarrolla por medio de ondas. Los grupos principales de ondas visibles son el rojo, el verde y el azul, cuyos colores constituyen los primarios luz.

Los colores pueden producir impresiones, sensaciones y reflejos sensoriales de gran importancia y pueden actuar como estimulante o perturbador en la emotividad, en la conciencia y en nuestros impulsos y deseos.
Gill, Gustavo, *El Color en el Diseño Gráfico*, pág. 27

3.3.5.1 CLASIFICACIÓN DE LOS COLORES

3.3.5.2 CROMÁTICOS

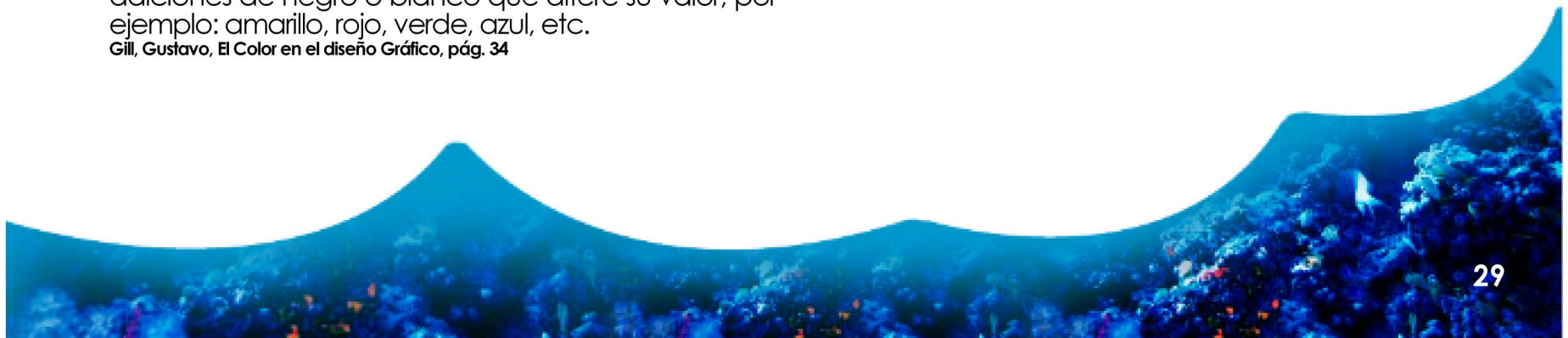
Son los colores que se desprenden del espectro visible de luz y se identifican como puros, ya que, no tienen adiciones de negro o blanco que altere su valor, por ejemplo: amarillo, rojo, verde, azul, etc.
Gill, Gustavo, *El Color en el diseño Gráfico*, pág. 34

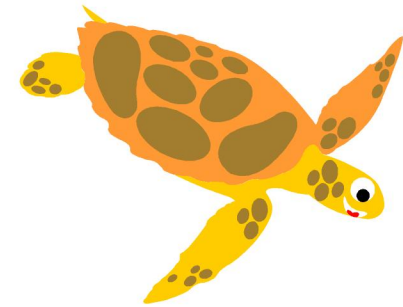
3.3.5.3 ACROMÁTICOS

Lo conforman el negro, blanco y gris. No hay color tan oscuro como el negro, ni tan claro como el blanco. Aunque el negro no es un color en absoluto, pues, no tiene tono ni intensidad, se le puede medir solamente en términos de su luminosidad, el cual sería una escala de grises. Gill, Gustavo, *El Color en el diseño Gráfico*, pág. 34

3.3.5.4 PASTEL PIGMENTO

Son los colores que han sido mezclados con gran proporción de blanco. La adición del blanco a un color para crear un pigmento pastel, aclara el tono y a su vez, reduce calidez de los colores cálidos y la frialdad de los fríos. Gill, Gustavo, *El Color en el diseño Gráfico*, pág. 36





3.3.5.5 NEUTRALIZADOS

La mezcla de pigmentos negros y blancos producen una serie de pigmentos grises y a éstos, junto con el negro y el blanco, se les denomina colores neutros.

Gill, Gustavo, *El Color en el diseño Gráfico*, pág. 36

3.3.5.6 TONO, VALOR E INTENSIDAD

Estas son las tres cualidades de todo color.

3.3.5.7 TONO

Éste se ve afectado cuando se le agrega otro color. Frecuentemente, es confundido el término de color con tono, pero son términos completamente diferentes, ya que las variaciones de un único tono producen colores diferentes, como por ejemplo: un tono verde, puede verse verde claro, pero éstas son sólo variaciones de color dentro de un mismo tono.

Gill, Gustavo, *El Color en el Diseño Gráfico*, pág. 42

3.3.5.8 EL VALOR

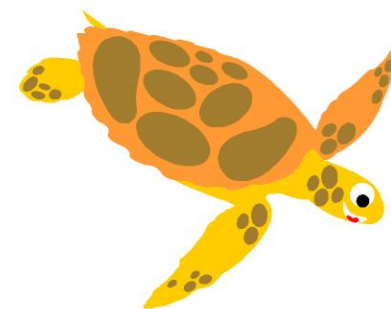
Grado de luminosidad u oscuridad de un color, en relación a otros tonos de pintura, que depende fundamentalmente de la cantidad de blanco o negro. O según otra concepción, es la medida de la claridad en relación con la escala que va del negro al blanco.

El valor no depende del propio color, sino de las masas de color vecinas: el amarillo, que es un color muy luminoso, puede tener un valor inferior a un azul o a un verde. www.portaldearte.cl

3.3.5.9 INTENSIDAD

Es la que indica la pureza de un color. Cuando un color es saturado y claro se le distingue como vivo y al ser mezclado con blanco se le distingue como pálido. [Wikipedia, Enciclopedia libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Enciclopedia_libre)





3.3.5.10 CONTRASTE

En su sentido más general, es la oposición de una cosa frente a otra. Aplicando al uso del color se podría decir que es la oposición que crea cambios aparentes en el calor, debido a la colocación adyacente de los mismos, entre ellos se puede recordar el contraste simultáneo, contrastes de valor, de intensidad y de tono.

Aunque estas nociones son acertadas, se debe aclarar que no son el objeto del presente trabajo, ya que, aquí se analizan los contrastes, teniendo en cuenta su aplicación en los mensajes visuales o en la presentación de productos, áreas que conciernen al diseño gráfico. *Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso de Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 30*

3.3.5.11 SIMBOLISMO DEL COLOR

3.3.5.11.1 CÁLIDO

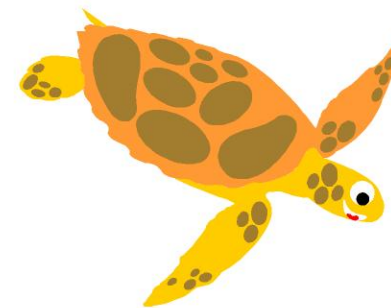
Los colores cálidos sugieren emociones fuertes, simbolizan el fuego, la luz del sol, lugares exóticos, vitalidad, energía. Entre los cálidos se pueden citar: el rojo, rojo-naranja, amarillo, marrones y naranja.

El rojo tiene enorme poder psicológico, es de más impacto a diferencia de los colores fríos y se asocia con la revolución.

El amarillo es alegre y se le relaciona con la primavera, tiene presencia dominante y en demasía puede ser agobiante.

A los marrones se les asocia con la madera, la tierra y el campo. Se le relaciona con el concepto de la vida y es ideal para productos naturales.





El naranja simboliza salud y representa fruta fresca. A menudo se le utiliza con alimentos, puesto que se considera como estimulante del apetito.

Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso de Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 31

3.3.5.11.2 FRÍO

Los colores fríos evocan agua, el cielo, hielo o la nieve y hacen recordar el invierno. Se consideran fríos los azules y verdes, además connotan paz, tranquilidad y frescura.

Como se ha mencionado, éstos son los colores ideales para aquellos productos con necesidad de transmitir estas ideas, generalmente, se aplican en bebidas frías o refrescantes, también, suelen utilizarse con productos lácteos o congelados.

Azules y verdes neutralizados con blanco son explotados en productos de higiene, cosméticos o los relacionados con la salud.

Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso de Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 31

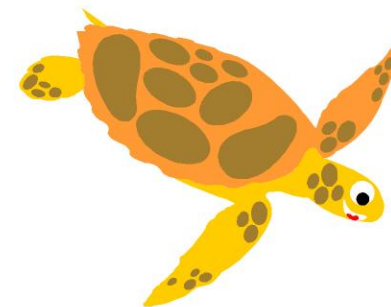
3.3.5.12 COMBINACIÓN DE COLOR

la combinación de colores es fundamental al momento del diseño, ya que va a tener una influencia realmente grande en cómo lo perciban los usuarios y la sensación que les quede después de verlo.

Una de las primeras cosas a tener en cuenta es el número o cantidad de colores. Es arriesgado establecer una norma estricta, ya que más de 6 colores simultáneos en una composición pueden ser demasiados si existe un gran contraste entre ellos, pero pueden formar una combinación agradable si la relación entre ellos es adecuada. Dos puntos a tener en cuenta:

Siempre es mejor pocos colores antes que muchos. Como mínimo, el riesgo de estridencias es menor.





Podemos afirmar que 3 colores en una misma composición sería lo mínimo a utilizar y, en la mayoría de casos, debiera ser suficiente. Con menos de 3, las posibilidades de que la página o la imagen sea anodina y aburrida son muy grandes. *Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 32*

3.3.5.12.1 COLORES CÁLIDOS

Son colores cálidos todos aquellos que tienen rojo y amarillo, incluyendo los colores tierra, púrpuras y violetas apagados por apagado se entiende que son aquellos colores con alguna adición de negro, los verdes con algo de amarillo también son cálidos.

Las combinaciones con colores cálidos implican amistad, seguridad y calidad de comestibles.

Los más calidos del espectro son los del sector rojo-anaranjado en el círculo cromático.

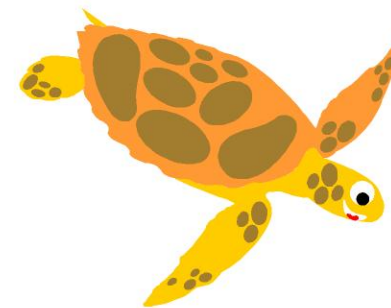
Aunque todos los colores tienen extremos cálidos y fríos. *Artola Santiago, Yeimi Silvana, Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS, pág. 32*

3.3.5.12.2 COLORES FRÍOS

Toda la combinación de colores fríos implica limpieza, seriedad o frialdad. Los tonos fríos abarcan desde azul-verde hasta azul-violeta, pasando por todos los tonos medios. Entre los más fríos del espectro está el azul verdoso e incluso los amarillos con un toque delima.

La mayoría de los colores pueden tender hacia la gama fría si se les añade un poco de azul. También el rojo puede convertirse en frío cuando adquiere una tonalidad púrpura o si se le agrega una pequeña cantidad de negro.





Junto a los colores fríos se tiende al uso de blanco para crear un contraste que sea funcional.

Artola Santiago, Yeimi Silvana, *Material didáctico de apoyo para el curso Técnicas Digitales 2 Adobe Photoshop CS*, pág. 32

3.3.6 TIPOGRAFÍA

3.3.6.1 MORFOLOGÍA DE LA LETRA

Se refiere al estudio de las formas de la letra y a los elementos que conforman su estructura. Las letras pueden presentarse en diferentes modalidades o variaciones, que podemos apreciar en la estructura de las mismas.

Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 26-29

3.3.6.2 CLASIFICACIÓN DE TIPOS

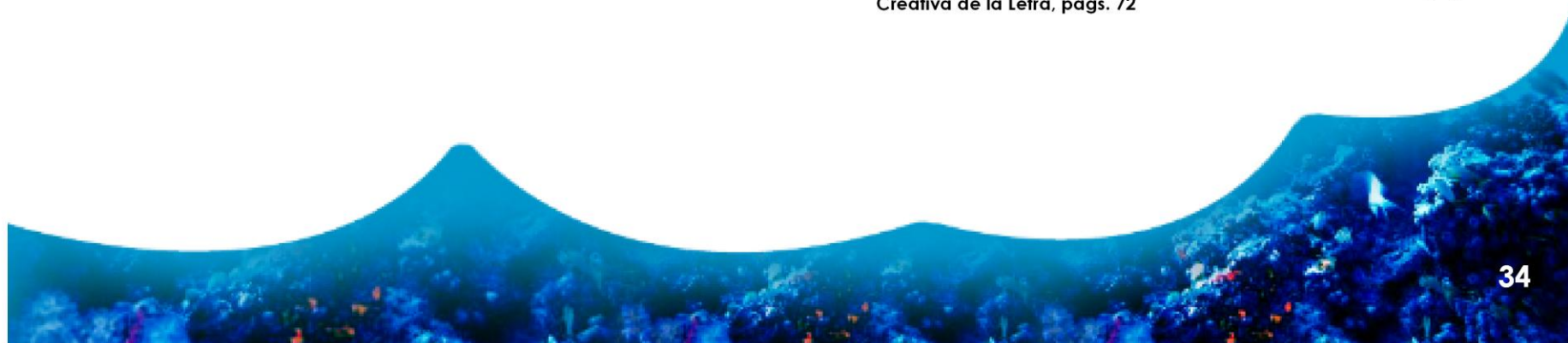
Romano antiguo, romano transicional, romano moderno, egipcio, contemporáneo, caligráficos, misceláneos, garamond, baskerville, bodoni, century expanded, helvética, balzac, broadway.

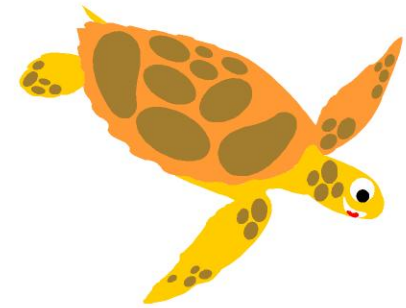
Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 31

3.3.7 DIAGRAMACIÓN

Diagramar es distribuir adecuadamente los elementos de diseño dentro de un espacio o formato determinado. Los elementos que regularmente se ubican dentro de un formato son titulares, bloques de texto, capitulares, fotografías e ilustraciones, logotipos y marcos, viñetas o elementos decorativos.

Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 72





3.3.7.1 TITULAR

El titular es un elemento muy importante que se ubica en un lugar estratégico dentro del formato de diseño, porque contiene el mensaje principal que debe atraer a determinado grupo objetivo.

Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 73

3.3.7.2 TEXTO

En un diseño, el texto lo constituye el mensaje escrito que se desea transmitir al lector. Generalmente se trabaja en columnas.

Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 75

3.3.7.3 FOTOGRAFÍAS, ILUSTRACIONES O GRÁFICAS

Son elementos con imágenes dentro de un diseño. Éstos pueden ir dentro de un recuadro en diferentes tamaños o dimensiones o pueden presentarse las imágenes únicamente con un contorno irregular.

Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 78

3.3.7.4 PIE DE PÁGINA, DE FOTO O DE ILUSTRACIÓN

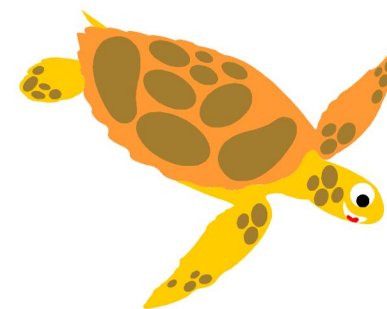
Es el texto que describe una fotografía o ilustración. Generalmente se coloca debajo de éstos.

Paz Mendoza, Eva Graciela, D.G., *Material de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra*, págs. 79

3.3.8 MATERIAL DIDÁCTICO

Son recursos que se utilizan como apoyo en el aprendizaje, para la efectividad de la enseñanza, en este caso. Se utiliza para que el estudiante conozca y aprenda de una manera más didáctica y eficaz, el material que se presenta es de tipo interactivo, lo que facilita la enseñanza por parte del catedrático.





El material didáctico debe poseer ciertos criterios para que éste se aplique a las necesidades que se requieran, por ejemplo: deber ser claro y de fácil comprensión, su utilización debe ser óptima, por lo tanto, debe encontrarse en buenas condiciones, pues el mal funcionamiento del mismo servirá de distractor a las personas a quien va dirigido. **Wikipedia, Enciclopedia Libre**

3.3.8.1 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se pueden utilizar en la enseñanza, van desde una clásica pizarra, hasta las nuevas tecnologías introducidas. **www.educaweb.com**

3.3.8.2 MATERIAL DIDÁCTICO PREESCOLAR

Es un material de suma importancia en el desarrollo de la cultura de los niños, ya que se encuentran en una etapa de sus vidas en que la mejor manera de aprender es mediante la diversión.

Es por eso que el material educativo para niños o material audiovisual para niños, ayuda mucho en esta labor. Gracias al avance de la tecnología en la época actual, el apoyo didáctico literario puede ser complementado con un material de diseño de CD interactivo o videos infantiles como apoyo, pues así los pequeños se involucrarán de manera muy receptiva a la hora de aprender. **www.recrea-ed.cl**

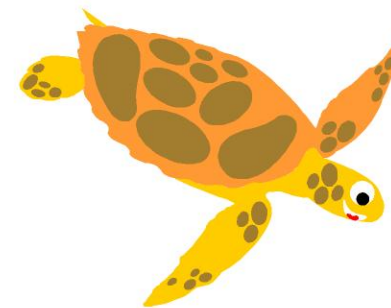


CAPÍTULO



Concepto creativo, método y bocetaje





4.1 CONCEPTO CREATIVO

¿En qué piensan los niños?

“Yo no entiendo a los adultos, ¿Por qué ponen nombres difíciles a cosas tan sencillas?”

A un niño se le dirige con mensajes sencillos, porque precisamente la simplicidad es lo que los caracteriza y la simplicidad es aprender a no complicarnos la vida. El concepto fundamental de este proyecto es: “Somos amigables como tú, cuídanos”.

Este concepto llega directamente a nuestro grupo objetivo, que es cuidar a una especie de fauna en peligro de extinción (tortugas marinas), logrando así el objetivo general y objetivos específicos de la organización, los cuales son: conservarse a sí mismos, crear nuevos proyectos de educación e incentivar a los futuros ciudadanos a proteger la biodiversidad.

El punto de partida de este proyecto se basa en la actividad, el movimiento, la interactividad, textos animados, textos llamativos, fotografías, color, voz, toda la invención con la que está elaborado.

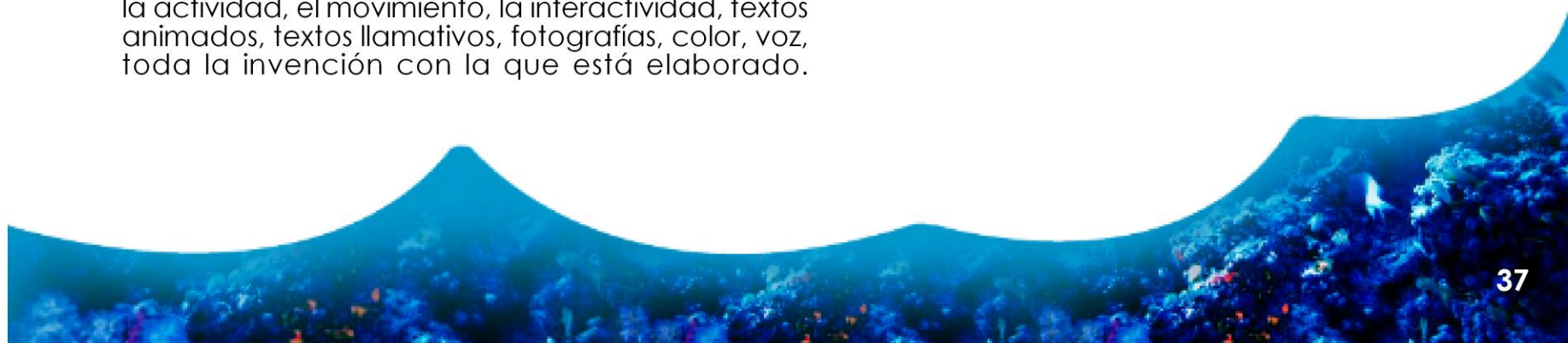
Cada elemento contiene magia infantil, logrando así su ideal por medio de conceptos diferentes, para que nuestros niños aprendan jugando.

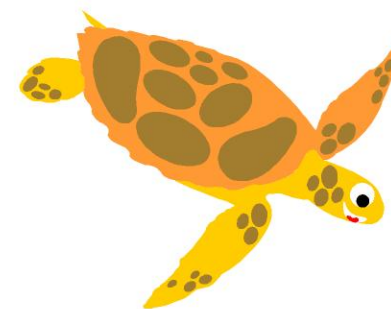
4.2 MÉTODO DE DISEÑO

Para desarrollar este proyecto se tomó en cuenta la introducción de las tres etapas esenciales de análisis, síntesis y evaluación, que consisten en el método de diseño de tres etapas; divergencia, transformación y convergencia.

DIVERGENCIA

Es el acto de ampliar los límites de la situación de diseño y la obtención de un espacio de investigación lo suficientemente ilimitado y fructífero para la búsqueda de una solución.





Al hacer el estudio de los materiales con los que cuenta la organización, se reconoce que el problema es la ausencia de material interactivo, que impide lograr su objetivo mediante un aprendizaje más avanzado.

Por lo expuesto se propone la creación de material interactivo y como soporte, material impreso y manual que contenga toda información necesaria de la organización.

TRANSFORMACIÓN

Ésta es la etapa de elaboración de las piezas de diseño, amena, de alto nivel creativo, cargada de chispas de intuición, de conjeturas inspiradas, etc., es decir, todo lo que contribuye a convertir el diseño de una tarea placentera (proceso de bocetaje).

Las piezas de diseño a elaborar son las siguientes:

CD INTERACTIVO

Éste contendrá información proporcionada por el Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, acerca del cuidado de las tortugas marinas, brindará un aprendizaje más avanzado transportando a los niños y niñas a un mundo interactivo lleno de mucha diversión e imaginación.

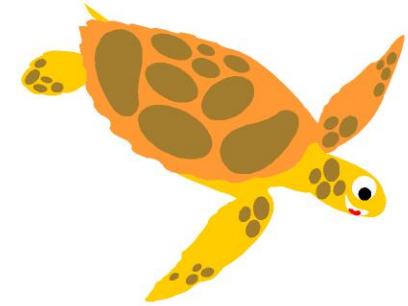
LÁMINA EDUCATIVA

Será el apoyo del CD interactivo, mediante información gráfica-textual.

JUEGO MANUAL

Servirá como retroalimentación al tema expuesto. El material contiene gráficas y texto y podrá ser colocado en cualquier plataforma.





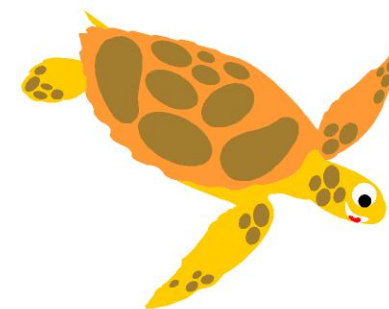
CONVERGENCIA

La última de las tres etapas, donde se reduce de una gama de opciones a un único diseño. Es darle solución al problema por medio del arte final que contiene la información proporcionada por la organización.

En la etapa de convergencia también se evalúa cada pieza gráfica, por medio del cliente y el grupo objetivo, para comprobar la eficacia de las mismas.

Color	Significado	Su uso aporta	El exceso produce
BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo	Purifica la mente a los más altos niveles	---
LAVANDA	Equilibrio	Ayuda a la curación espiritual	Cansado y desorientado
PLATA	Paz, tenacidad	Quita dolencias y enfermedades	---
GRIS	Estabilidad	Inspira la creatividad Simboliza el éxito	---
AMARILLO	Inteligencia, alentador, tibieza, precaución, innovación	Ayuda a la estimulación mental Aclara una mente confusa	Produce agotamiento Genera demasiada actividad mental
ORO	Fortaleza	Fortalece el cuerpo y el espíritu	Demasiado fuerte para muchas personas

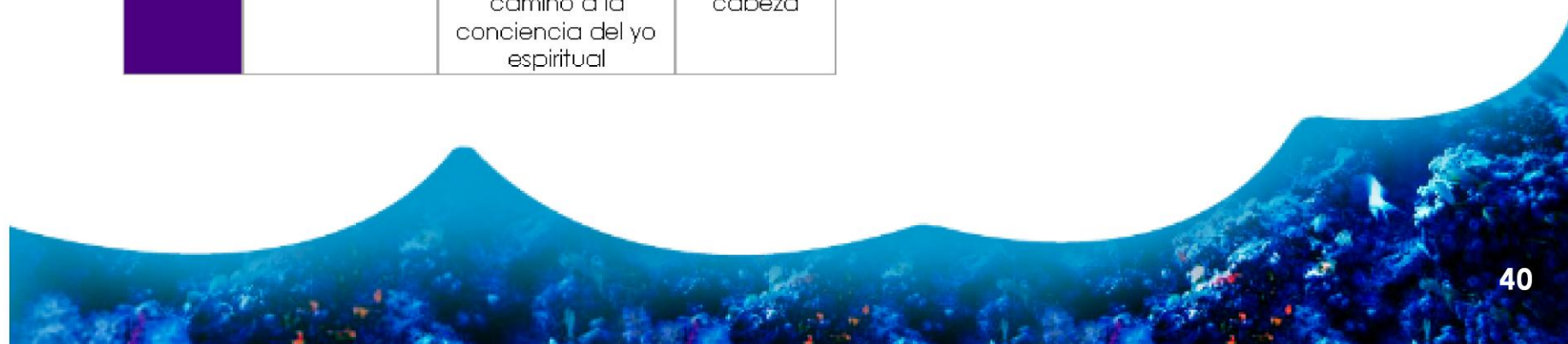


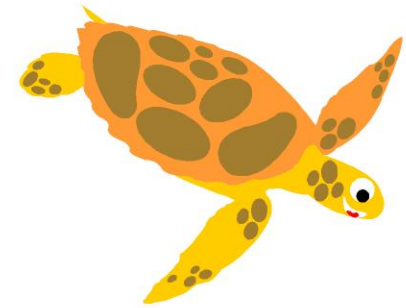


NARANJA		inmunidad y la potencia	
ROJO	Energía, vitalidad, poder, fuerza, apasionamiento, valor, agresividad, impulsivo	Usado para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento. Ayuda a superar la depresión	Ansiedad de aumentos, agitación, tensión
PÚRPURA	Serenidad	Útil para problemas mentales y nerviosos	Pensamientos negativos
AZUL	Verdad, serenidad, armonía, fidelidad, sinceridad, responsabilidad	Tranquiliza la mente. Disipa temores	Depresión, aflicción, pesadumbre
AÑIL	Verdad	Ayuda a despejar el camino a la conciencia del yo espiritual	Dolor de cabeza

VERDE	Ecuanimidad inexperta, acaudalado, celos, moderado, equilibrado, tradicional	Útil para el agotamiento nervioso. Equilibra emociones. Revitaliza el espíritu. Estimula a sentir compasión	Crea energía negativa
NEGRO	Silencio, elegancia, poder	Paz, silencio	Distante, intimidatorio

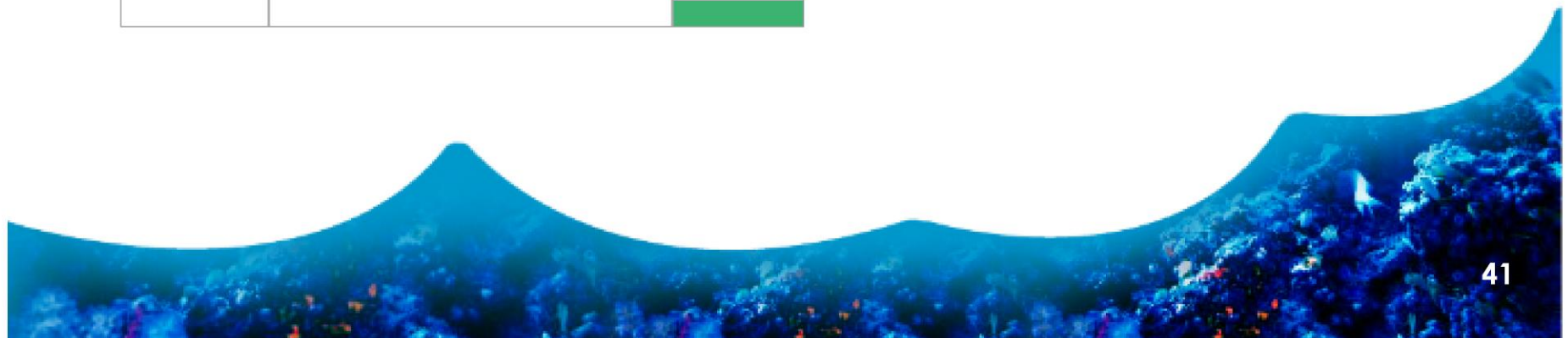
Sensación	Colores	Muestras
Calidez, tibieza	Colores tibios asociados al fuego: Marrón, Rojo, Naranja, Amarillo	
Fascinación, emoción	El amarillo dorado deja una sensación perdurable, brillante, fuerte.	

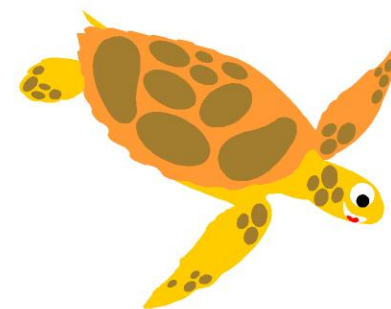




Sorpresa	El granate, sorprende por poco usado.	
Feminidad	La variedad de tonos alrededor del rosa y lavanda	
Dramatismo	Verde oscuro, poderoso.	
Naturalidad	Sutiles tonos de gris y verde	

Masculinidad	Marrones, piel curtida y azules	
Juvenil	Colores saturados, brillantes, extremos, con el máximo contraste	
Serenidad	Sombras frescas, del violeta al verde	





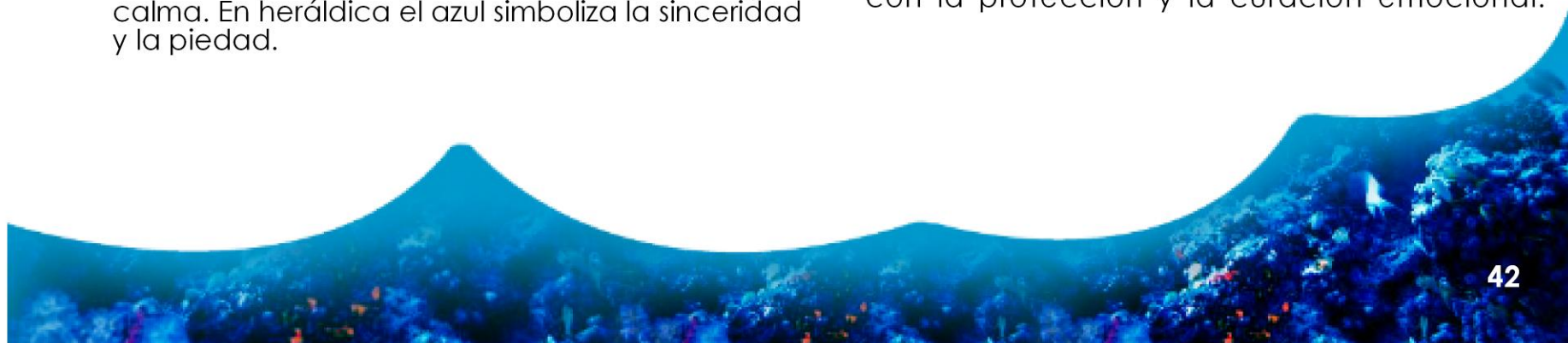
Frescura	Tonos neutros de azul violeta y gris	
----------	--------------------------------------	--

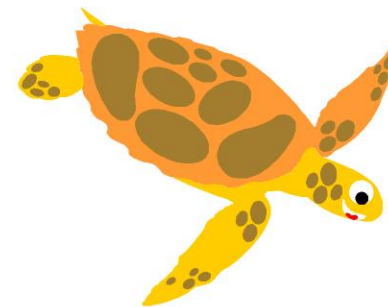
Colores predominantes:

AZUL Es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno. Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma. En heráldica el azul simboliza la sinceridad y la piedad.

El azul claro se asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad. El azul oscuro representa el conocimiento, la integridad, la seriedad y el poder.

VERDE Es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. Por eso en contraposición al rojo (connotación de peligro), se utiliza en el sentido de "vía libre" en señalización. El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista. Sugiere estabilidad y resistencia. En heráldica el verde representa el crecimiento y la esperanza. Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos. El verde "Agua" se asocia con la protección y la curación emocional.





CÓDIGOS ICÓNICOS

El logotipo de la organización y fotografías full color, son elementos importantes de información para nuestro grupo objetivo.

CODIGO TIPOGRÁFICO

La tipografía adecuada a utilizar para este tipo de material, debe ser, clara y legible por el grupo objetivo, por ello utilizamos para todas las piezas gráficas el tipo de fuente Century Gothic de la familia de palo seco y Comic Sans de la familia de los misceláneos, para darle un toque de diversión. Los títulos y subtítulos son indicados con tipografía mayúscula y minúscula resaltados en negrita para diferenciarlos del texto normal.

TIPOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA O PALO SECO

También se les conoce como Sans Serif (sin serif) y se caracterizan por:

1. No tener adornos ni remates.
2. Sin variaciones de grosor en sus astas, si no más bien un grosor homogéneo a todo lo largo.
3. Sin variaciones de verticalidad.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo

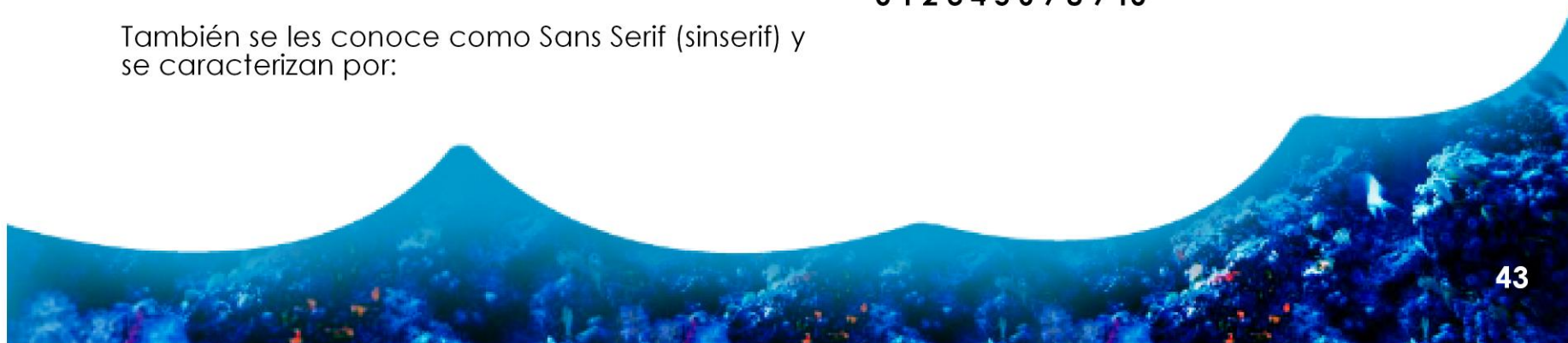
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

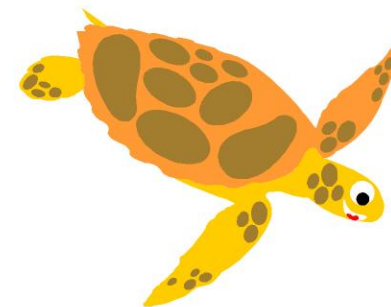
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





TIPOGRAFÍA DEL GRUPO DE MISCELÁNEOS

Estos tipos lo constituyen todos aquellos que no pueden clasificarse en ninguna de las familias anteriores por:

1. Demasiada ornamentación.
2. Presentan formas tan variadas como lo permita la creatividad de su diseñador.
3. Su regla en común es ser originales.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CÓDIGO LINGÜÍSTICO

La frase principal es "Somos amigables como tú, cuídanos", una frase sencilla y directa, para dirigirse a los niños y niñas.

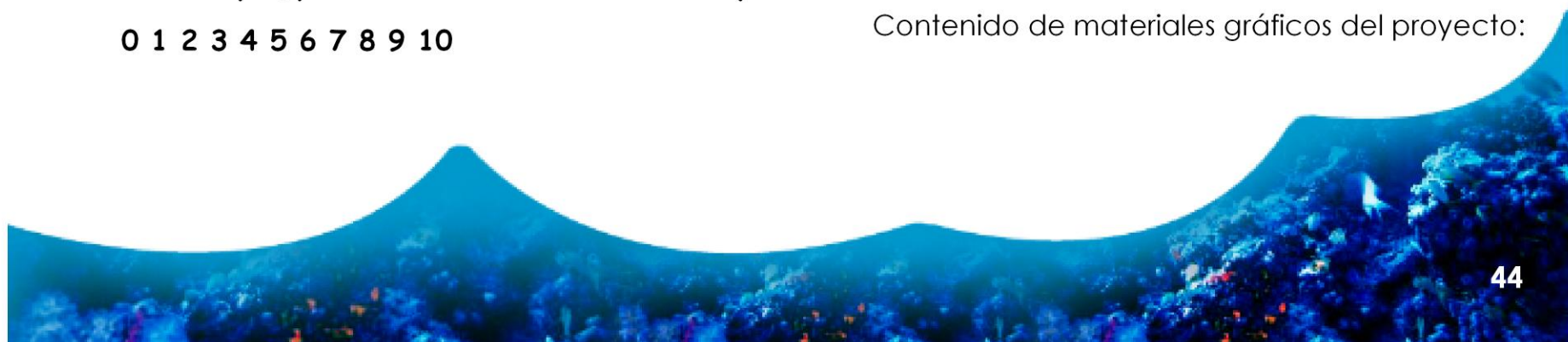
somos amigables -Se coloca al principio para obtener su confianza.

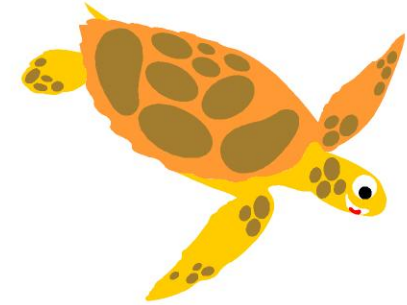
cuídanos- De último para dar el mensaje final, para lograr el objetivo al que se quiere llegar

DIAGRAMACIÓN

Para este tipo de material gráfico se utiliza una diagramación legible, sencilla, que no canse la vista del grupo objetivo. La tipografía se intercala con códigos icónicos y cromáticos que proporcionen un significado, para transmitir el mensaje de una manera clara.

Contenido de materiales gráficos del proyecto:





CD INTERACTIVO

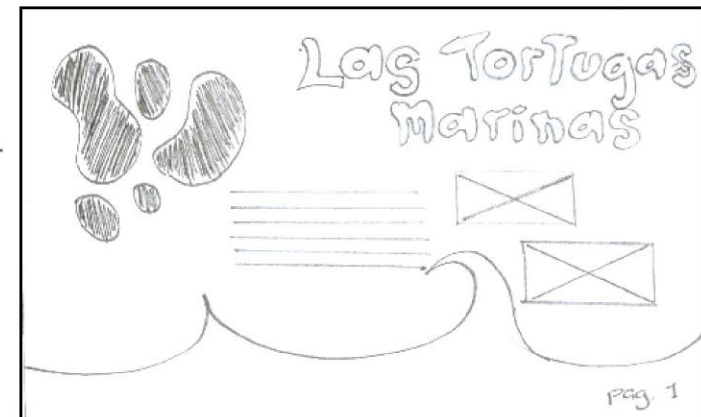
Contiene información, acerca del cuidado de las tortugas marinas, una narración de su historia y de las medidas a tomar para su cuidado, esta narración va intercalada con fotografías e ilustraciones, logrando así captar la atención de nuestro grupo objetivo, los juegos y el glosario son de vital ayuda para la retroalimentación, que junto con los botones interactivos y el texto sorpresa forman un conjunto de elementos adecuados para tener un CD interactivo completo.

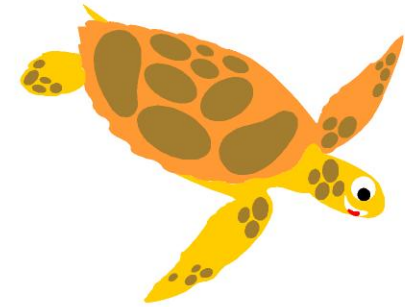
4.3 PROCESO DE BOCETAJE

4.3.1 PREBOCETOS

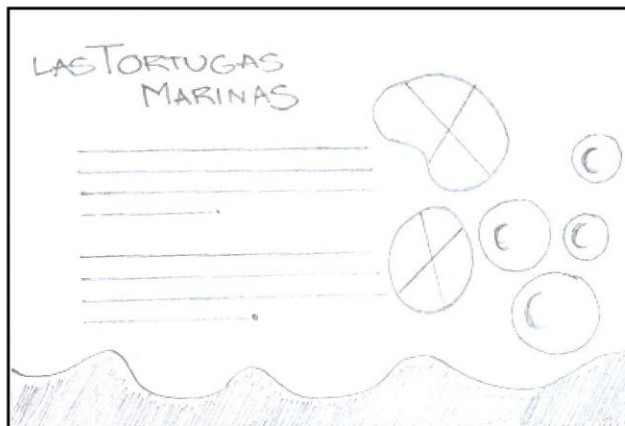
Acá inicia el brainstorming hacia nuestro proyecto, comenzamos tomando el lápiz y unas hojas de papel y cualquier otro material que tengamos al alcance que acompañe nuestra creatividad.

Nuestra plataforma presenta como elementos principales las olas del mar y las marcas del caparazón, se maneja la diagramación a dos columnas y una tipografía divertida elaborada a mano, el título está alineado en la esquina superior derecha. Se hace el cambio a las líneas de las olas más suaves y más redondas.

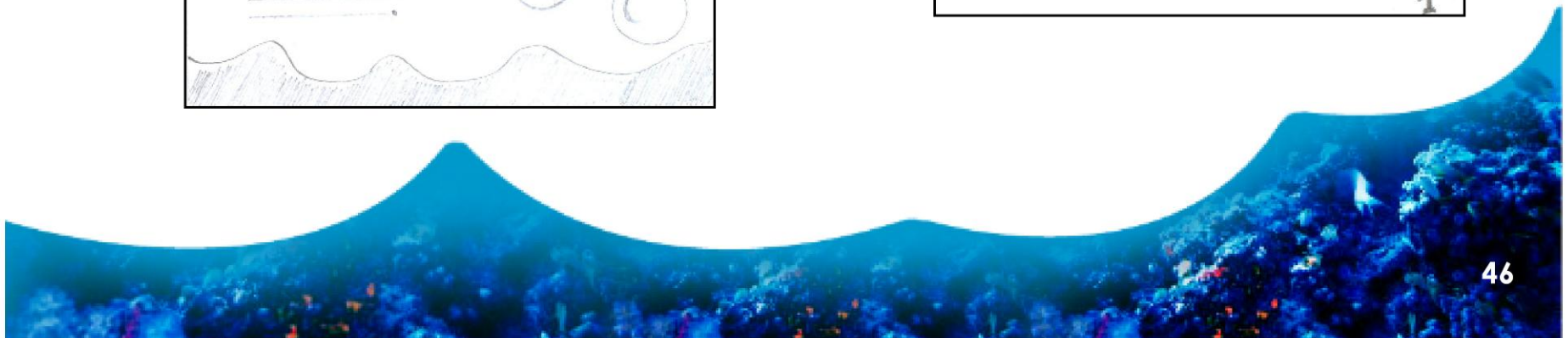
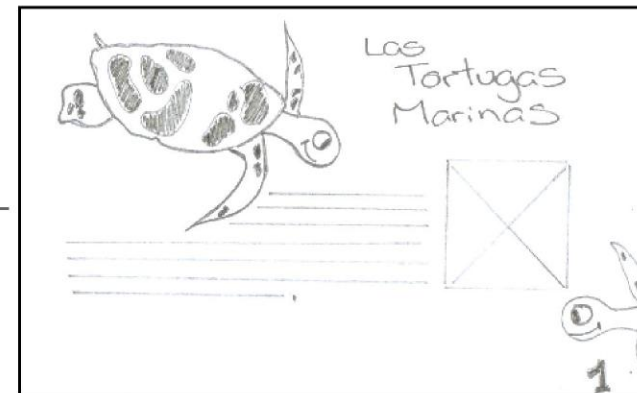


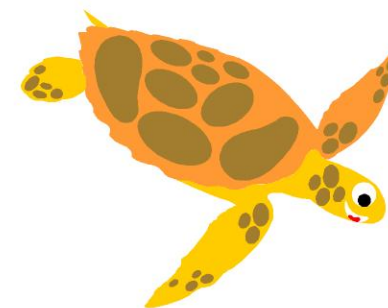


En esta plataforma se suavizan más las líneas de las olas de mar, se agrega otro elemento significativo como lo son las burbujas de mar, que se identifican mucho con los niños, al tener la sensación que están debajo del mar. La tipografía que se presenta es de la familia de palo seco, la diagramación es a dos columnas y en este caso se colocaron las fotografías dentro de la imagen de marca del caparazón. Se hace el cambio de probar otros elementos diferentes en la plataforma.

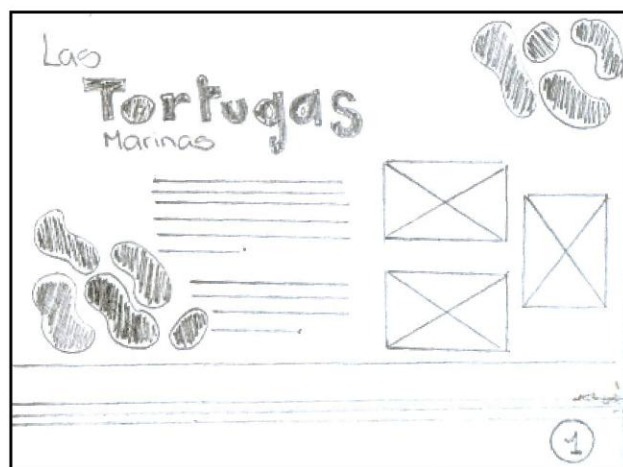


En esta plataforma eliminamos los elementos de las olas, burbujas y marcas de caparazón, para dejar como elemento principal una tortuga marina en repetición pero con diferencia de tamaño. Tipografía de la familia de palo seco, diagramación a doble columna. Se hace el cambio hacia un elemento más abstracto no tan marcado.

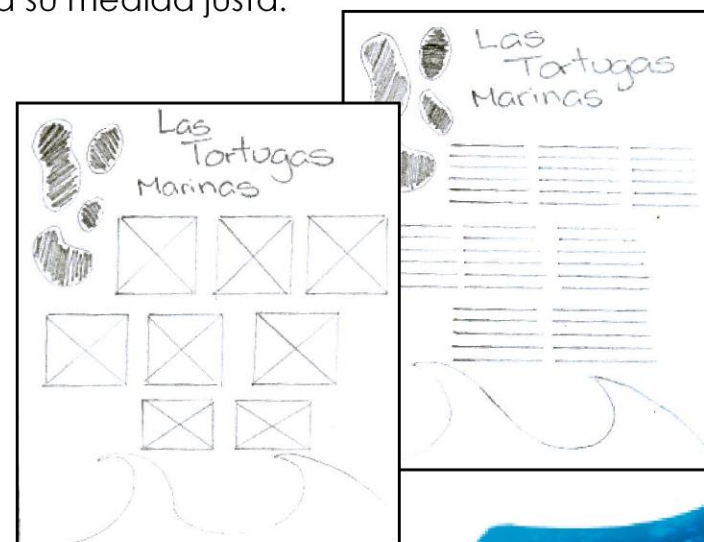


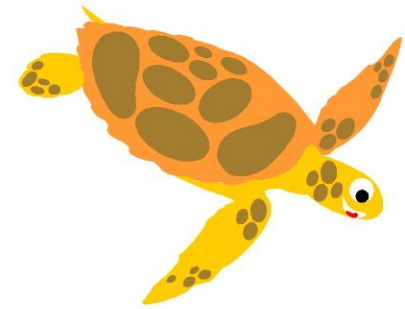


En esta plataforma se regresa al elemento de las marcas de caparazón, para tener un elemento no muy marcado, más abstracto. Se prueba también unas líneas rectangulares de color azul, simulando el mar. En el proceso de bocetaje se digitalizan estas ideas y varias que surgirán en el camino.

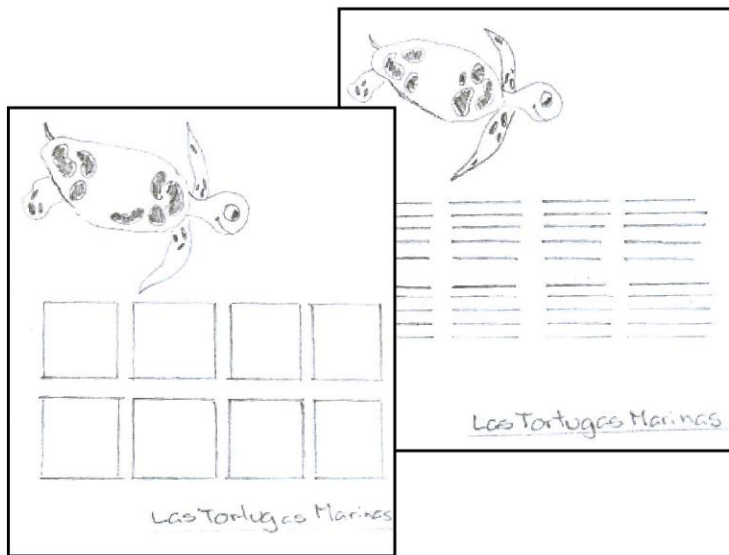


En esta plataforma de lámina educativa, regresamos a las olas y al elemento de las marcas del caparazón de las tortugas. Se presenta una tipografía de la familia del palo seco. Las fotografías se colocan en una manera no tan ordenada para lograr un mejor efecto visual. Los significados del tiro del diseño se colocan de la misma forma que las fotografías a su medida justa.

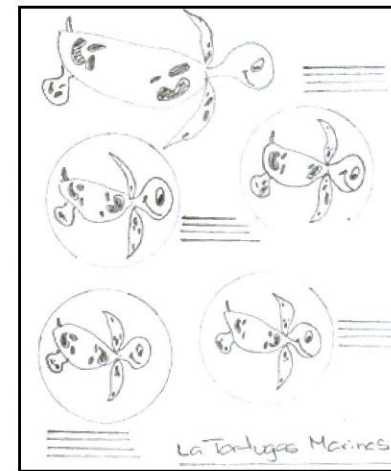


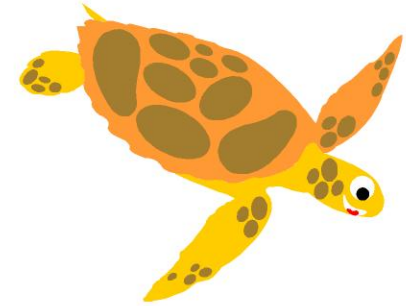


En esta plataforma eliminamos el elemento de las olas y las marcas del caparazón por la tortuga como elemento principal y el titular en esquina inferior derecha. En esta propuesta colocamos las fotografías de una forma ordenada a dos filas para lograr un diseño más limpio. Los significados del tiro del diseño se colocan de la misma forma que las fotografías a su medida justa.

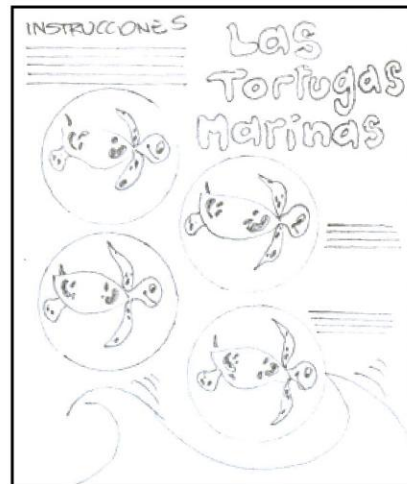


Ya se tenía marcada la idea de cómo sería el esquema del juego desde un principio; fondo de mar, un elemento principal, que en este caso serían las burbujas e ilustraciones de los diferentes tipos de tortugas, con las instrucciones de los juegos a un costado. Esta plataforma contiene como elemento principal la tortuga, alineada en la esquina superior izquierda, con el titular alineado en la esquina inferior derecha.

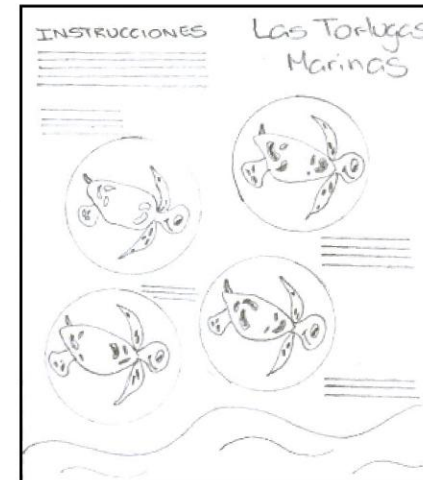


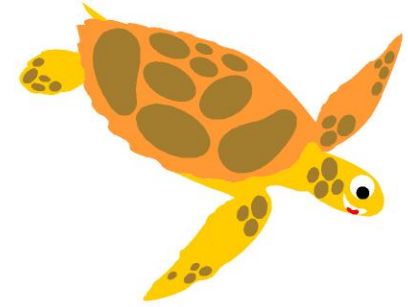


Esta plataforma tiene como elemento las olas de mar puntiagudas. El titular simulando una tipografía comic sans alineado en la esquina superior derecha. El mismo esquema de juego con las instrucciones del en la parte superior izquierda y cada paso a los costados de cada ilustración.

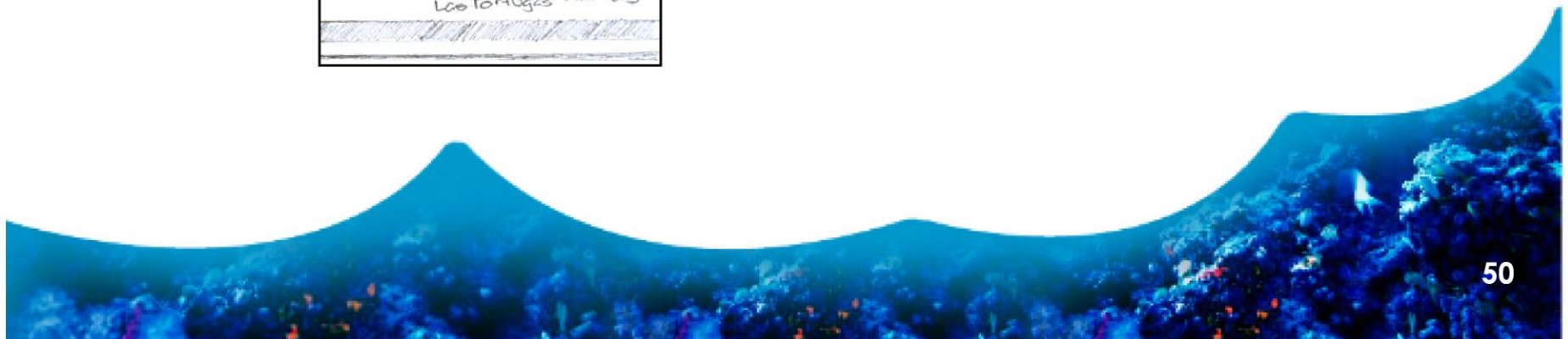
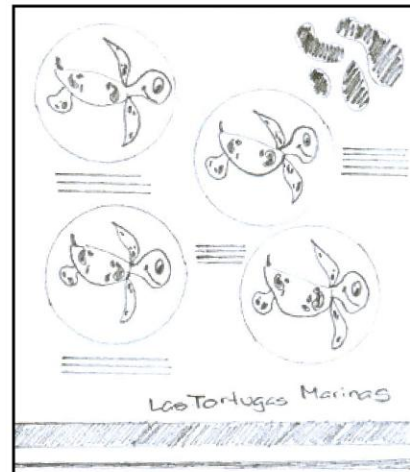


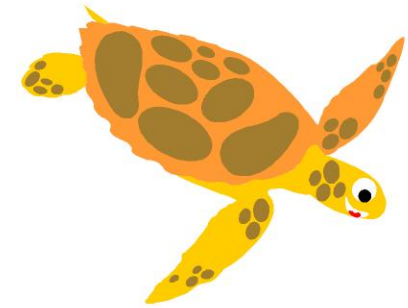
Esta plataforma tiene como elemento las olas de mar más curvas. El titular simulando una tipografía comic sans alineado en la esquina superior derecha. El mismo esquema de juego con las instrucciones en la parte superior izquierda y cada paso a los costados de cada ilustración.





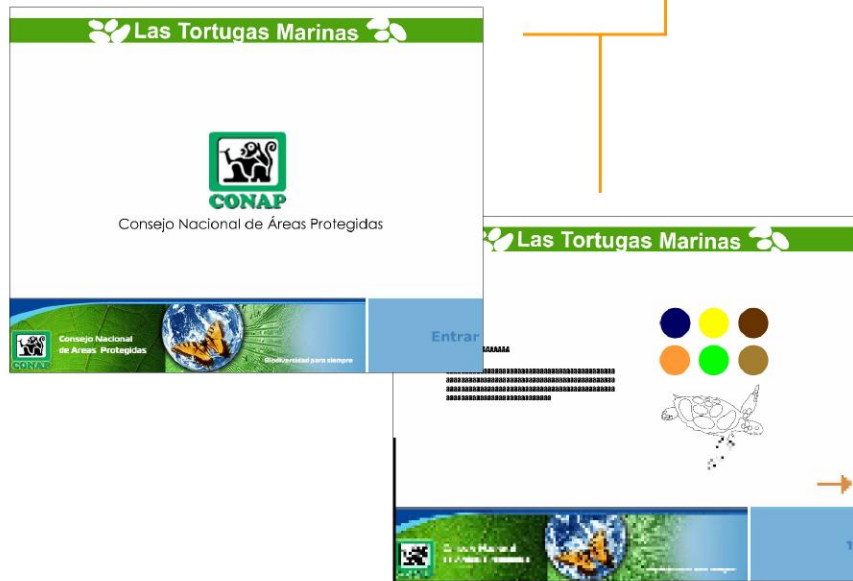
Esta plataforma tiene como elemento líneas rectas de color azul, para simular el mar, las marcas del caparazón de las tortugas en la esquina superior derecha. El titular es la esquina inferior derecha, tipografía de la familia del palo seco. El mismo esquema de juego con las instrucciones en la parte superior izquierda y cada paso a los costados de cada ilustración.





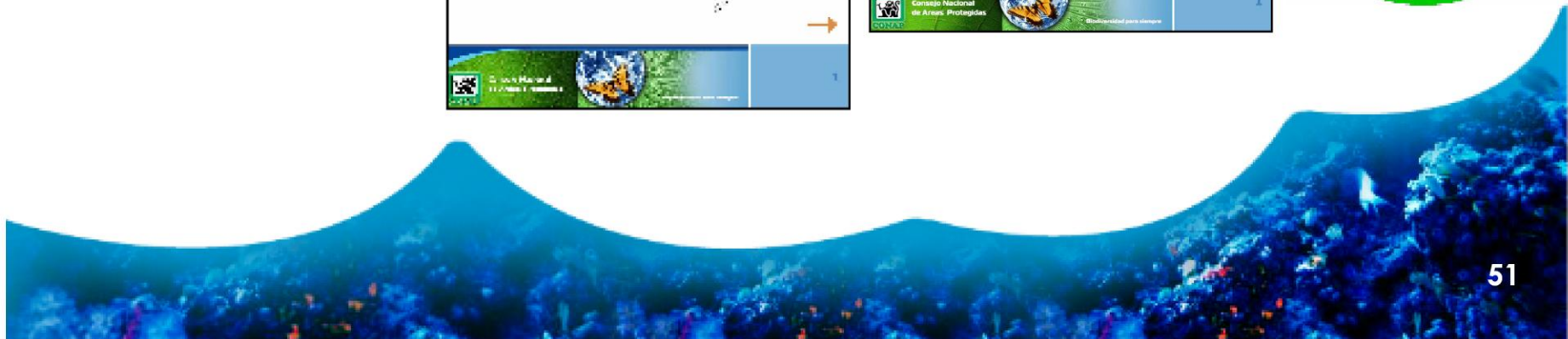
4.3.2 BOCETOS

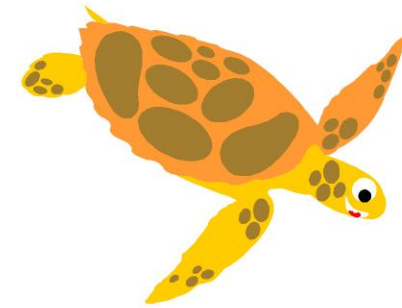
Se planteó la idea de utilizar una imagen específica de la organización, por tal motivo se colocó el collage principal del Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, adecuando también los títulos de una forma sencilla. Se utilizó la tipografía century gothic para su mejor legibilidad.



Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo.

Se hicieron correcciones de bocetaje y se llegó al acuerdo de que la imagen no era lo suficientemente adecuada ni animada ante los ojos de un niño.



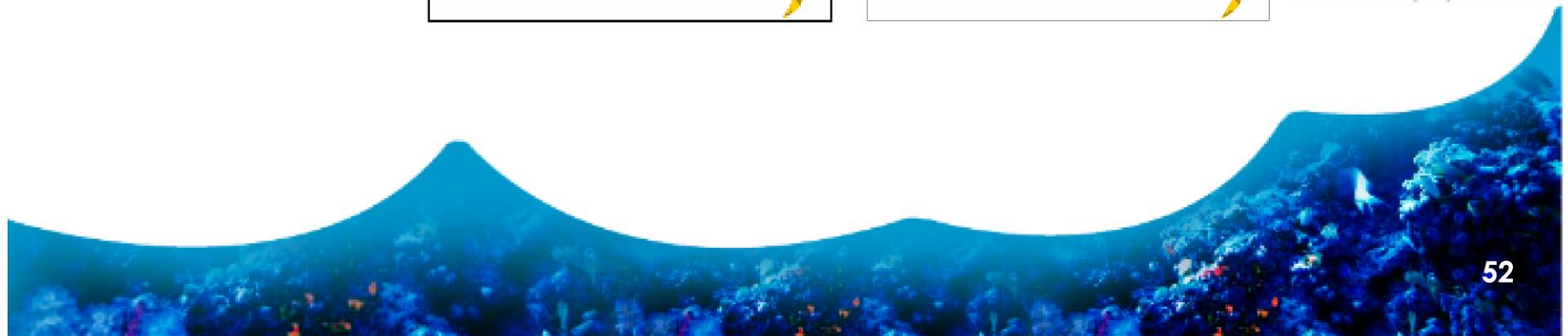
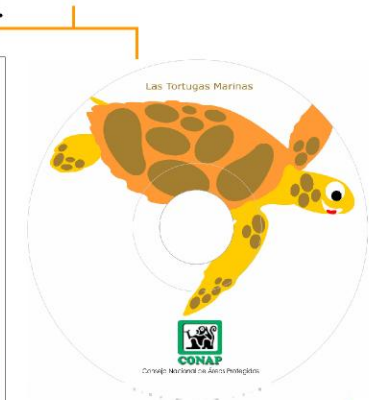
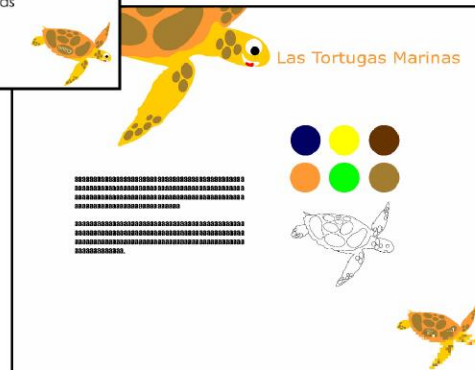


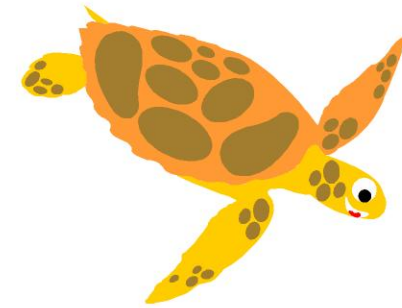
Se eliminó totalmente la imagen-collage de la empresa, colocando a un personaje principal (La tortuga marina).



Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo. Se utiliza tipografía verdana.

El cambio que se hizo, es una tortuga en otra posición con un elemento extra que diera la sensación de estar en el mar.



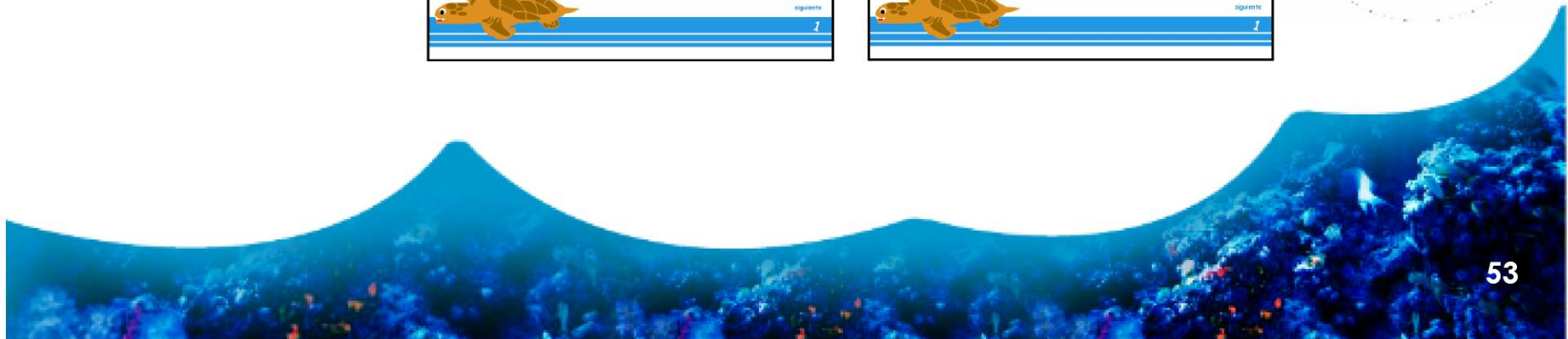
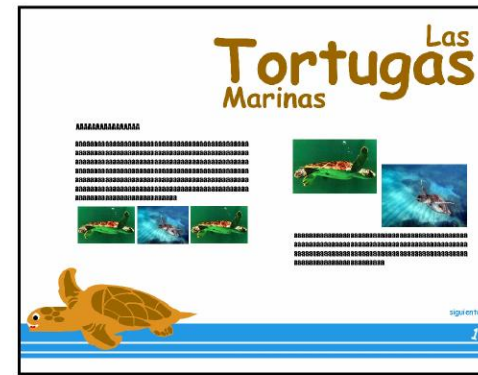


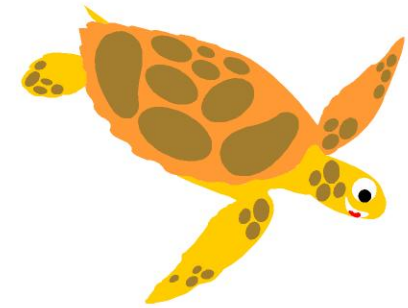
Se hace la propuesta con el elemento de la tortuga en diferente posición, se utiliza un elemento rectangular de color azul, para dar una sensación de orden y a la vez una sensación de estar en el mar.



Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo. Se utiliza tipografía comic sans, resaltando el nombre del elemento principal del proyecto (las tortugas marinas).

Se hizo el cambio de darle más movimiento al elemento azul, suavizando las líneas rectas, logrando formar olas de mar.



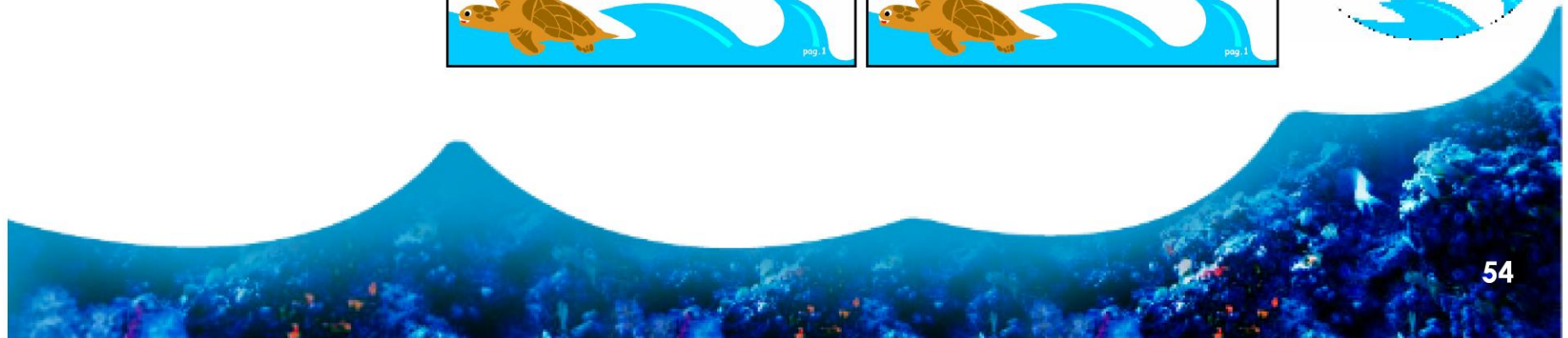
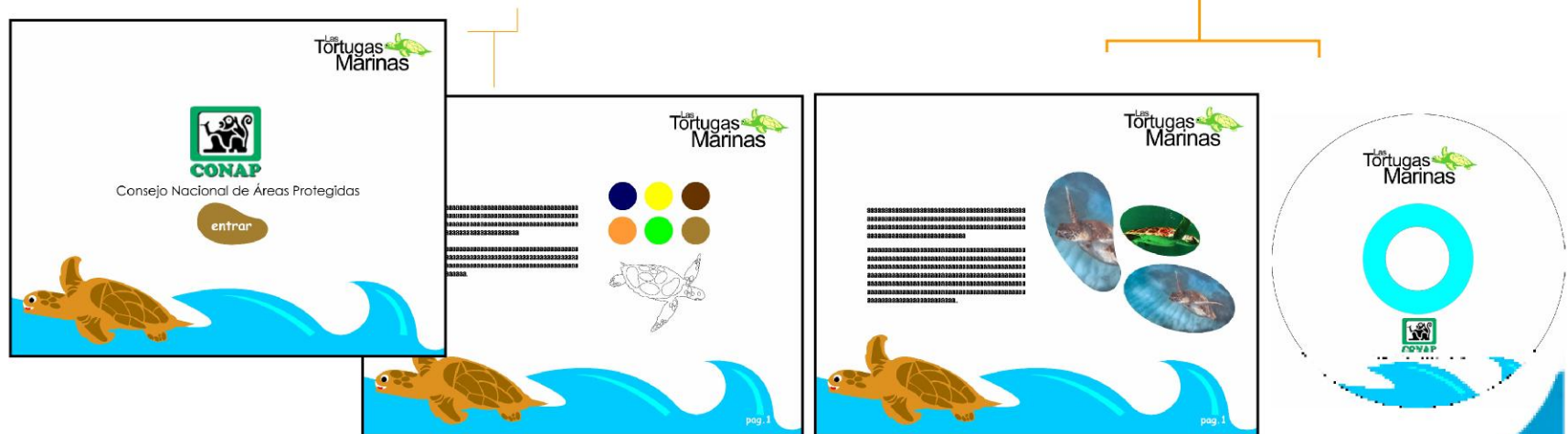


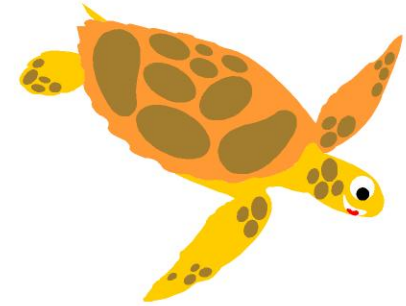
Se suavizan las líneas rectas, logrando formar las olas de mar y a la vista nuestro elemento principal, la tortuga.

Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, con cambios en la presentación de las fotografías. En este caso se colocan dentro de un elemento sobresaliente en las tortugas (sus marcas de caparazón) la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo.

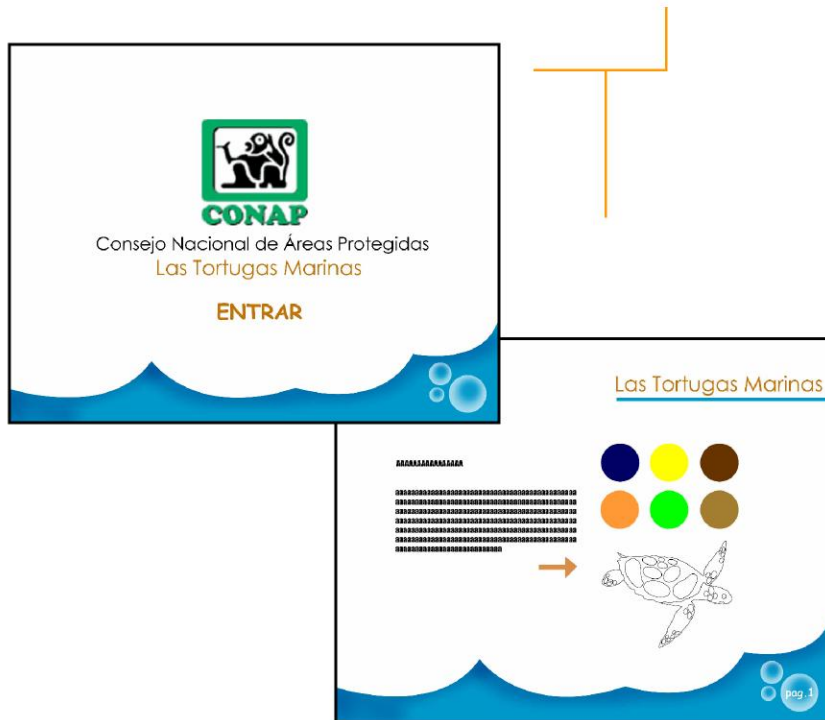
Se utiliza tipografía arial, insertando la misma tortuga a una combinación de colores análogos (verde-amarillo), más pequeña.

Se hace el cambio eliminando la tortuga, manejando solo el concepto de las olas, más otros elementos.



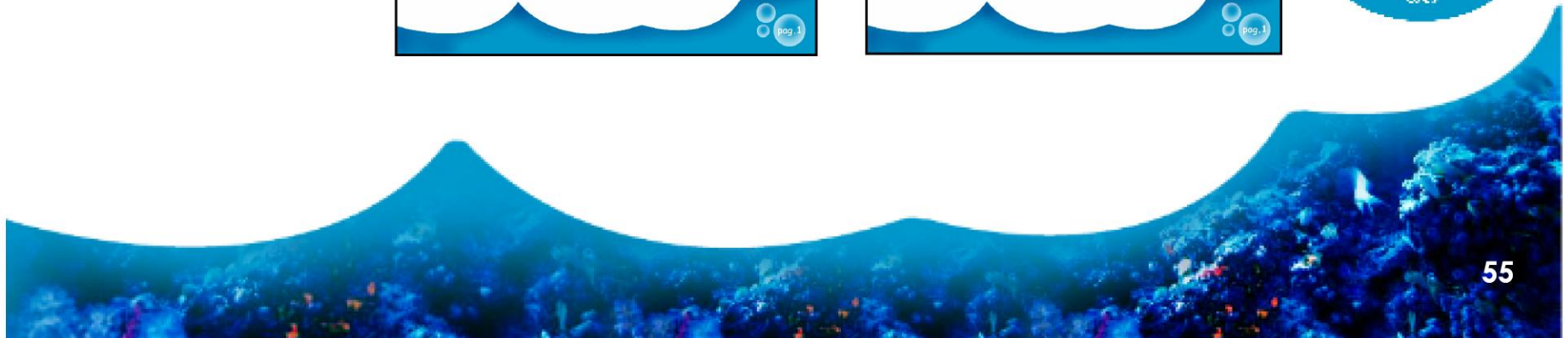
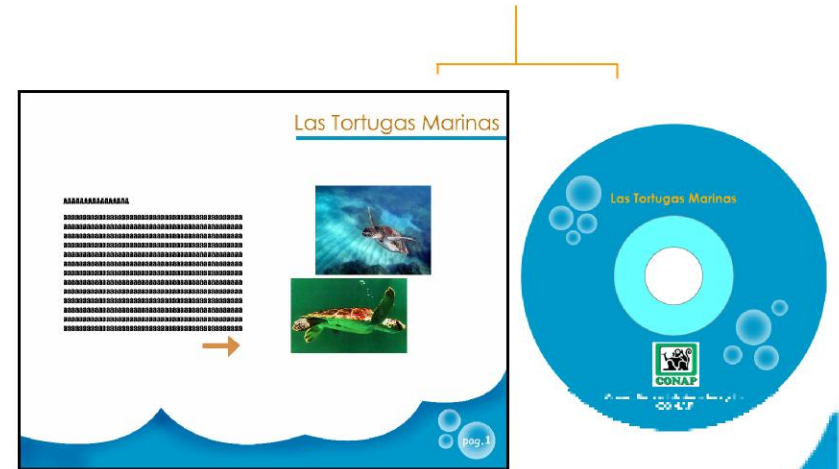


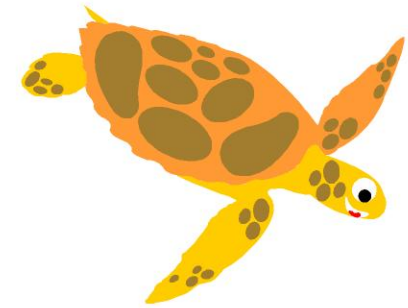
Se eliminó el elemento de la tortuga, agregando otro objeto acorde al tema, como lo son las burbujas.



Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo. Se utiliza tipografía century gothic.

Se hace el cambio a una sensación del mar más real, con otro elemento significativo.



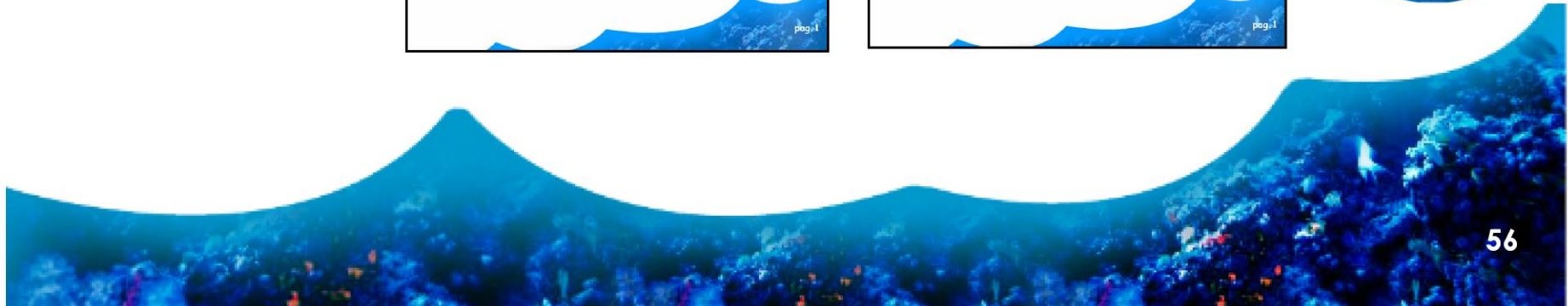


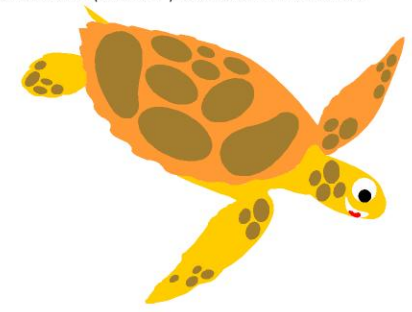
Se incrustó una fotografía en opacidad dentro de las olas de mar y se trabajó una idea de un día asoleado, con la misma línea de diseño de las olas.



Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo. Se utiliza tipografía showcard gothic alineada a la esquina superior derecha.

Se hace el cambio de eliminar la idea del día asoleado, por un elemento alusivo a la tortuga.





Se eliminó la idea del día soleado y la opacidad de la fotografía del fondo del mar, se agregó de nuevo el elemento principal (la tortuga marina) y las marcas del capazón se colocaron al lado izquierdo, como elemento significativo.

Se presenta la página principal, una diagramación general a dos columnas, la parte de los juegos interactivos con su breve explicación y la presentación de portada del CD interactivo.

Se cambia la tipografía century gothic alineada a la esquina superior derecha. Se regresó a la forma de colocar las fotografías siempre dentro de la imagen de marca de caparazón, porque en este boceto esta marca se convirtió en nuestro elemento principal.

El diseño convenció y se trabajó como primer boceto final, se colocaron de igual forma las manchas del caparazón como botones principales de (siguiente y atrás).

entrar

CONAP Consejo Nacional de Áreas Protegidas

Las Tortugas Marinas siguiente atrás

Mod No. 4

tortuga, siguiendo la clave de colores.

Las Tortugas Marinas siguiente atrás

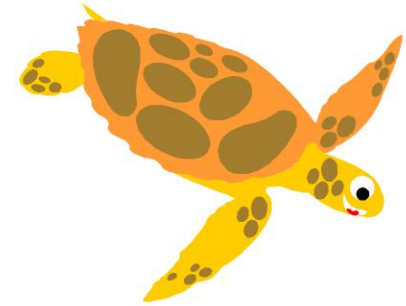
Las tortugas marinas habitan en el planeta tierra desde hace más de 100 años. Dentro de la castañón maya, eran consideradas sagradas y eran veneradas. Los mayas creían que su caparazón simbolizaba la tierra rodeada por las mareas y elaboraron jeroglíficos y templos con símbolos de tortugas marinas.

A nivel mundial, existen ocho especies de tortugas marinas, de las cuales seis vagan a las costas de Guatemala:

- Pariana (*Lepidochelys olivacea*)
- Basile (*Bienstecheilus conica*)
- Carey (*Eretmochelys imbricata*)
- Gabezano (*Caretta caretta*)
- Verde (*Chelonia mydas*)
- Tortuga verde o negra del pacífico (*Chelonia mydas agassizi*)

Las únicas dos especies que no se pueden ver en Guatemala son la tortuga Lora (*Lepidochelys kempi*) que anda en México y la tortuga Kikilo (*Natator depressa*), que habita en Australia.

CONAP Consejo Nacional de Áreas Protegidas

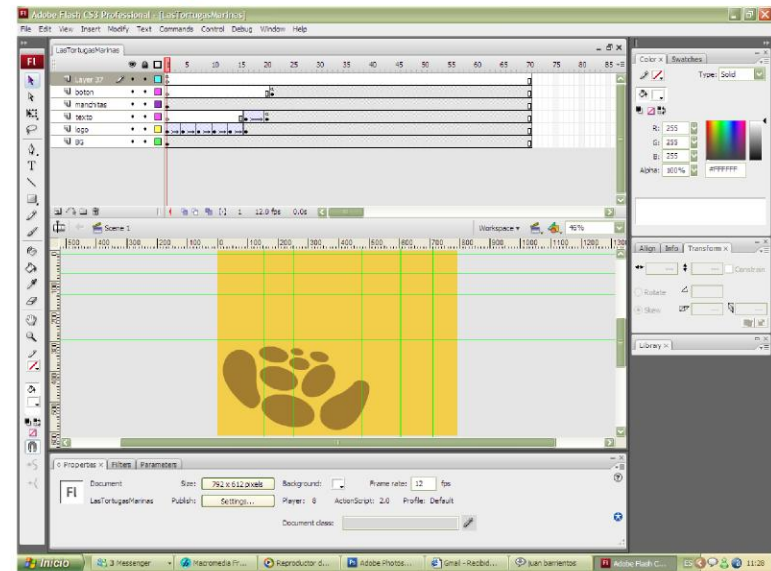


Tomando en cuenta el primer boceto final se trabajó todo el proceso del cd interactivo, desde la introducción, temas principales, juegos interactivos y página final. Se decidió trabajar una diagramación a dos columnas no tan marcada, pero que sí denota una pequeña diferencia en la forma de colocar el texto y las fotografías.

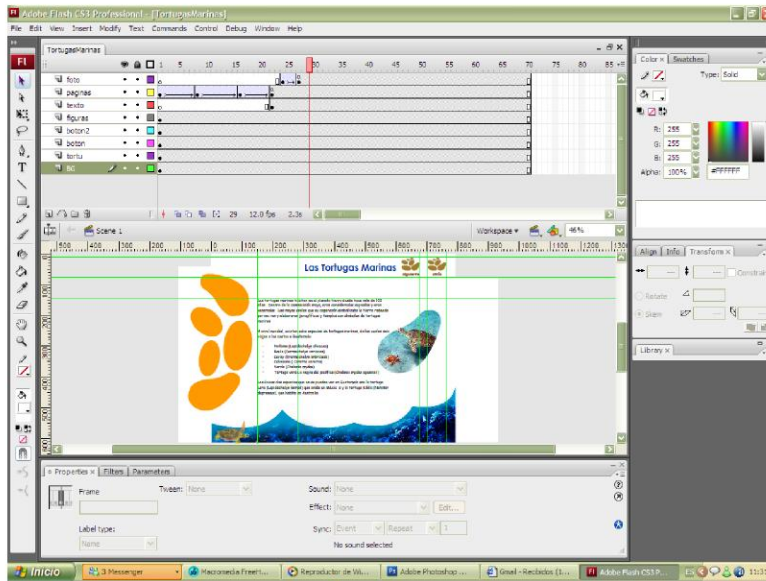
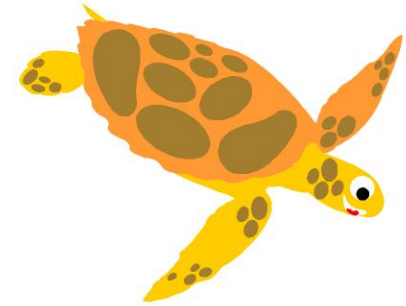
Se presentó todo el proceso de elaboración del CD, sin embargo, se hicieron los siguientes cambios:

Se eliminó el texto para ser narrado, junto con fotografías dando la idea de ser un cuento infantil.

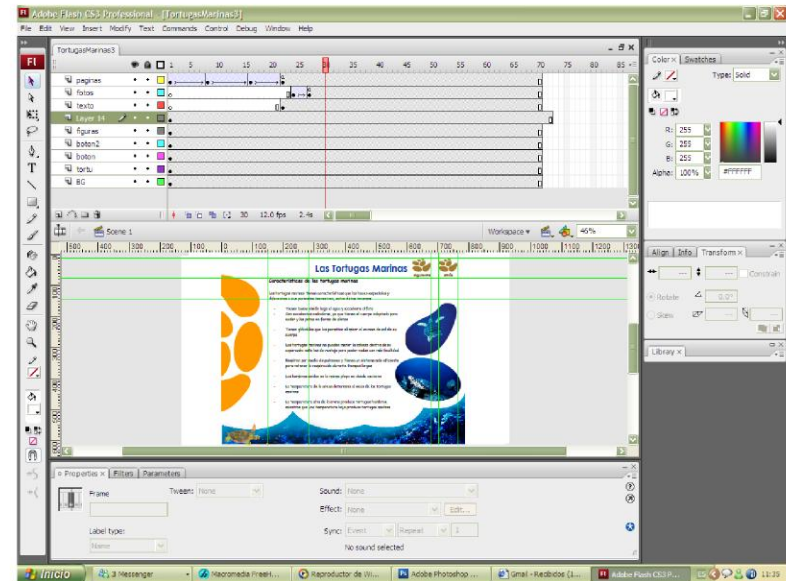
Se cambió totalmente la plataforma, debido a los cambios de texto por audio.



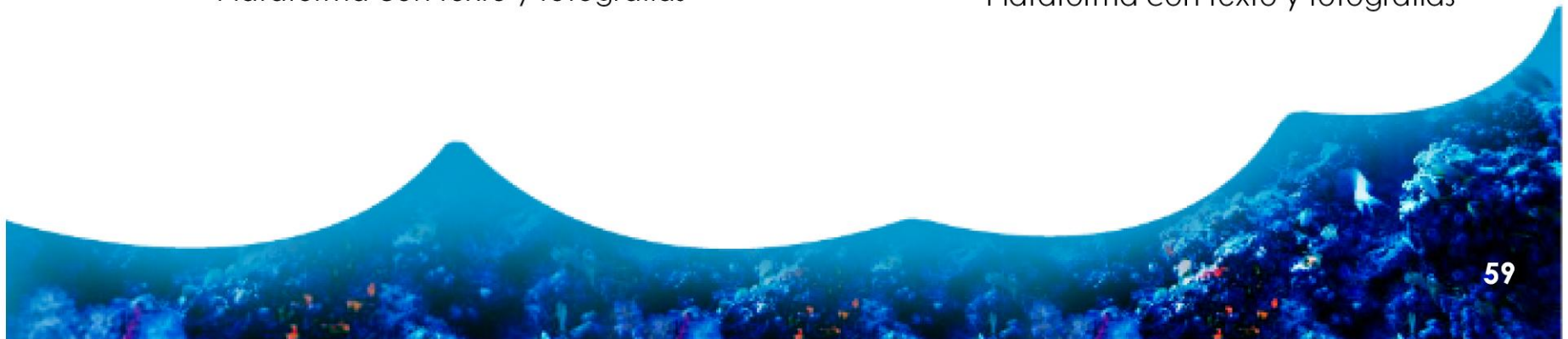
MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto



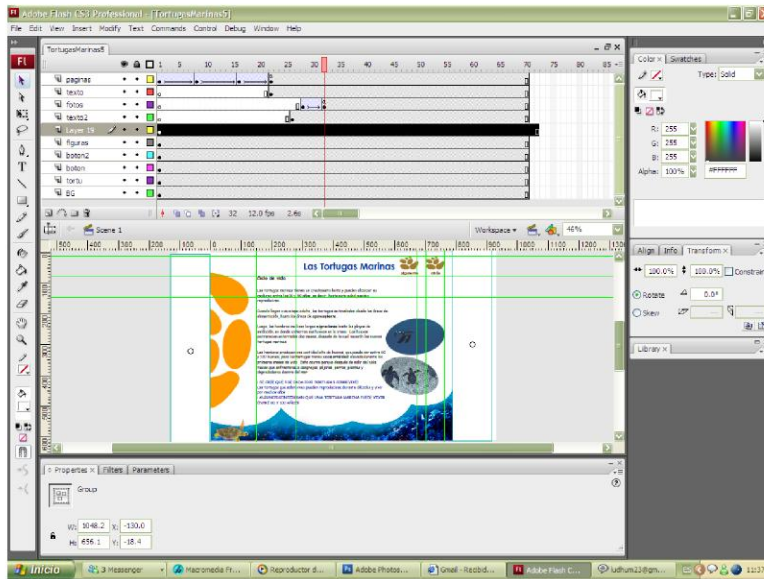
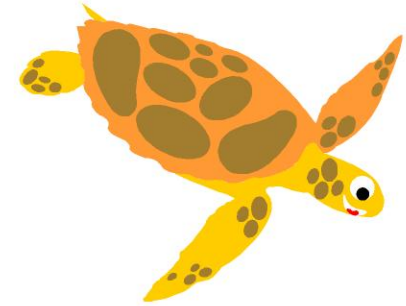
Plataforma con texto y fotografías



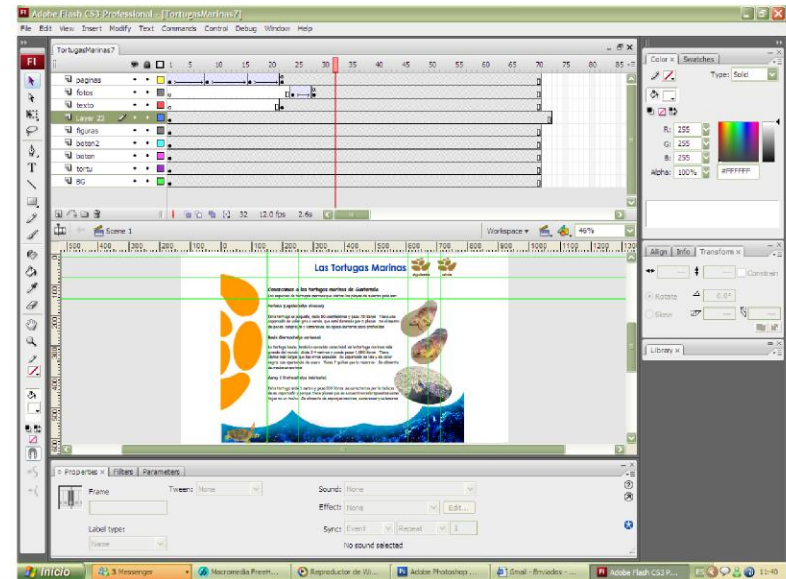
Plataforma con texto y fotografías



MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto



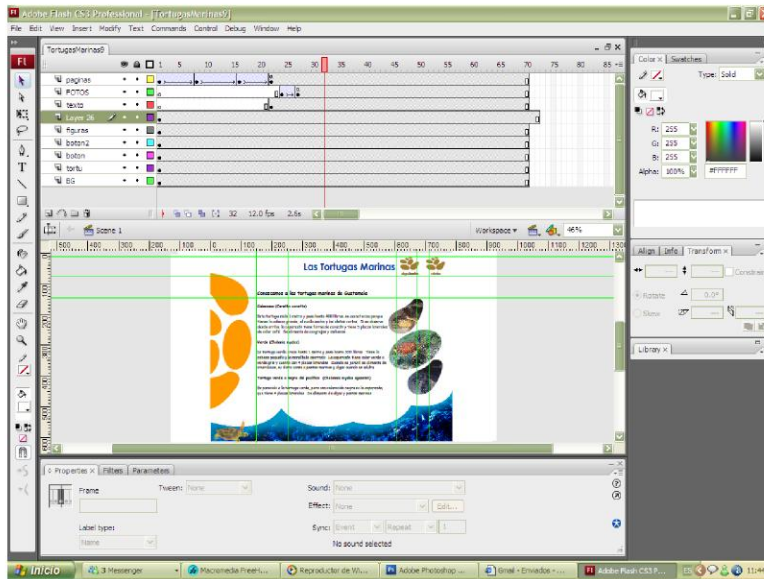
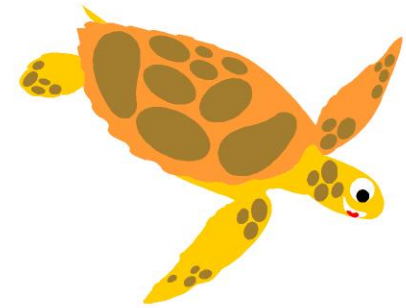
Plataforma con texto y fotografías



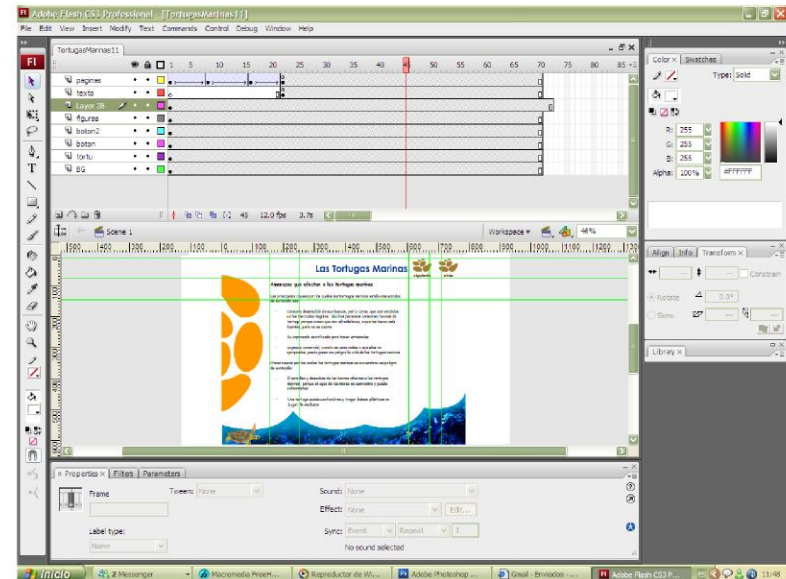
Plataforma con texto y fotografías



MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto



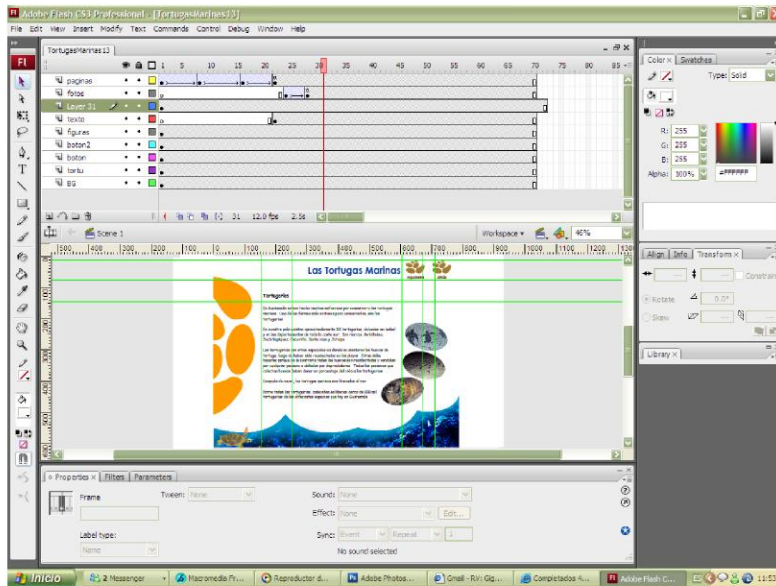
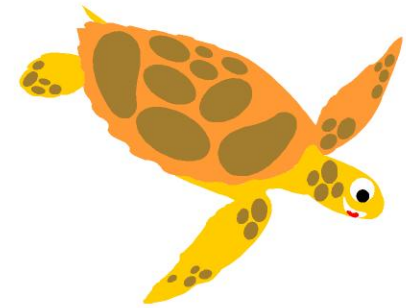
Plataforma con texto y fotografías



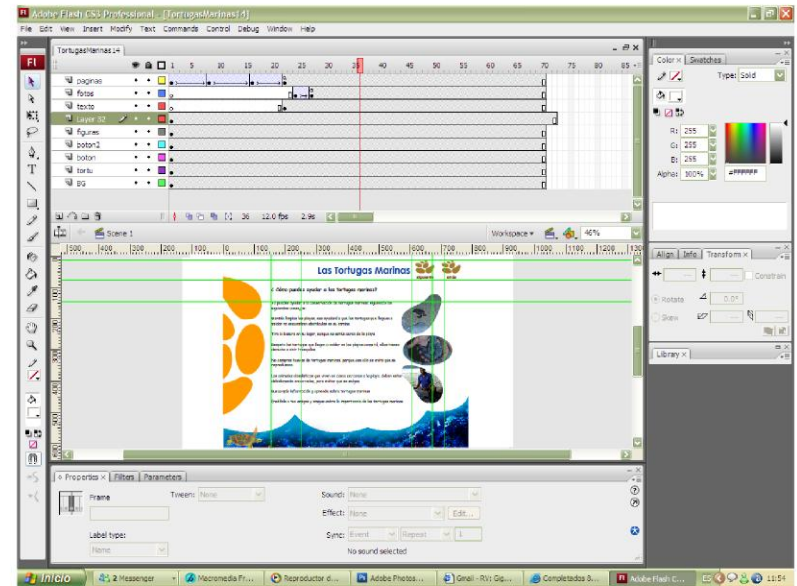
Plataforma con texto



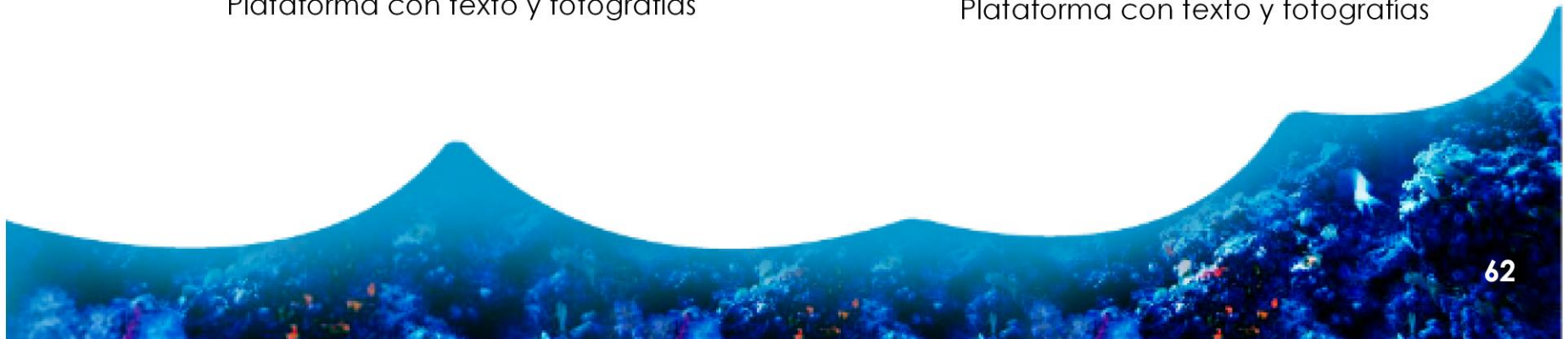
MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto



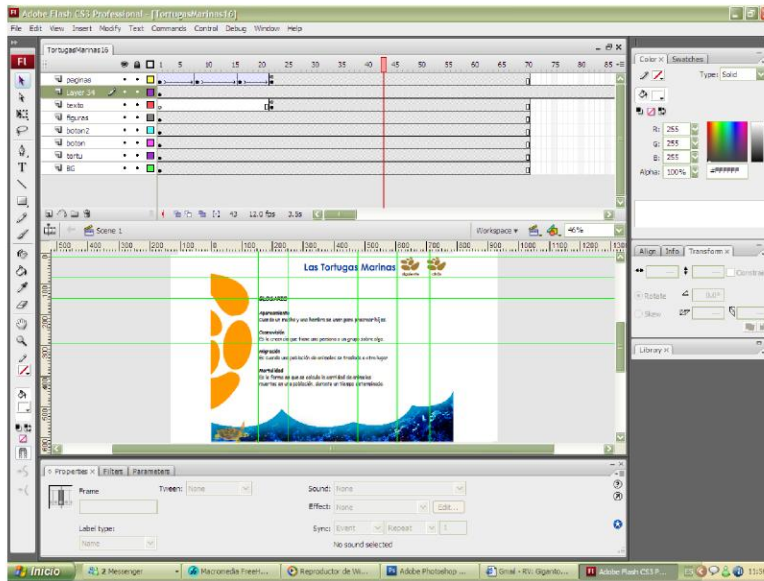
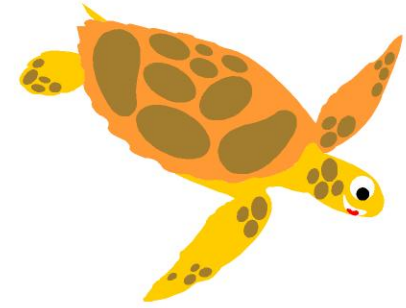
Plataforma con texto y fotografías



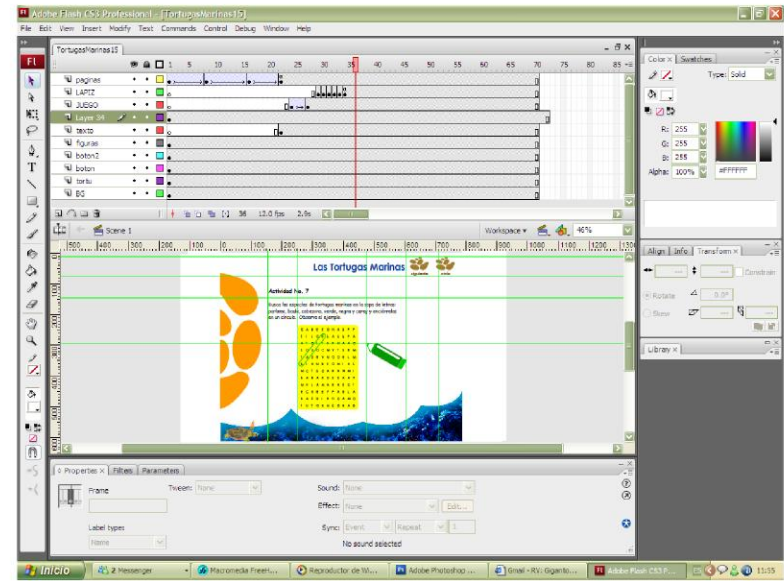
Plataforma con texto y fotografías



MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto



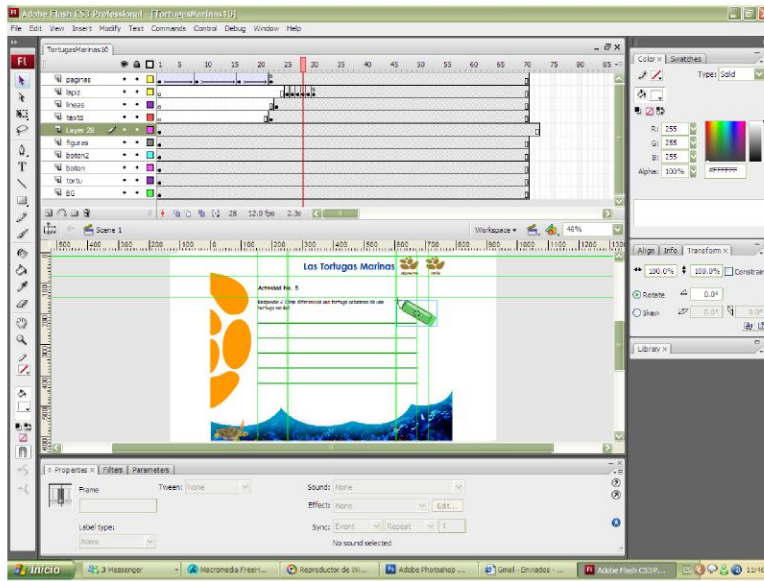
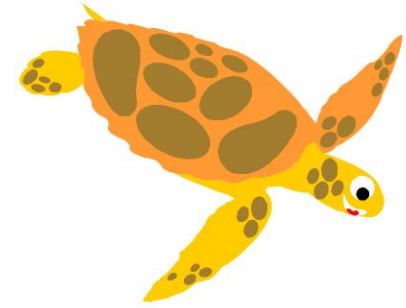
Plataforma con texto



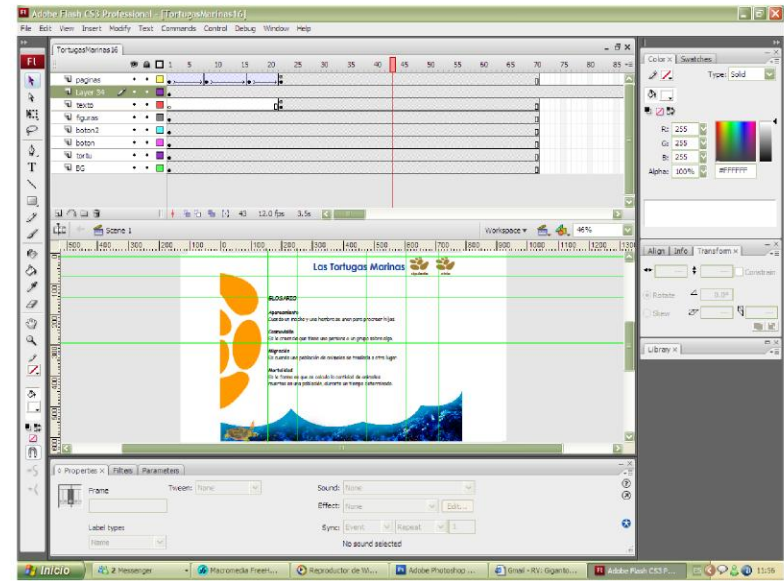
Plataforma con juegos



MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto



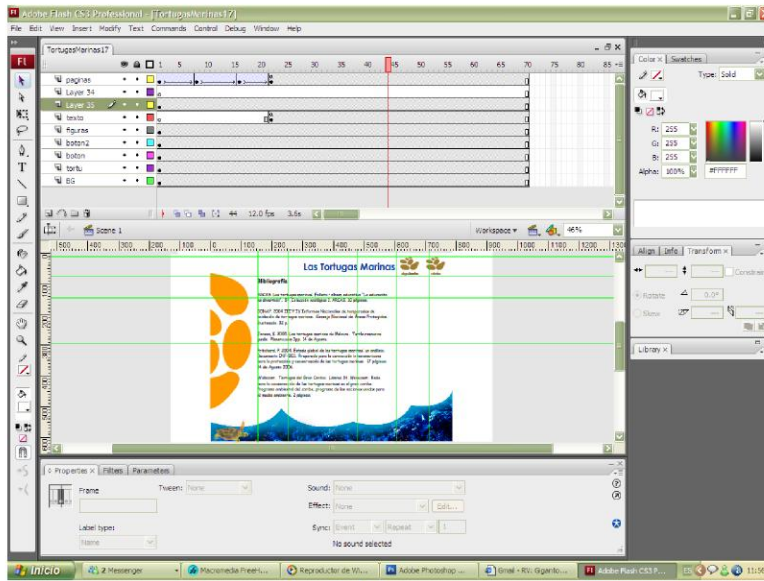
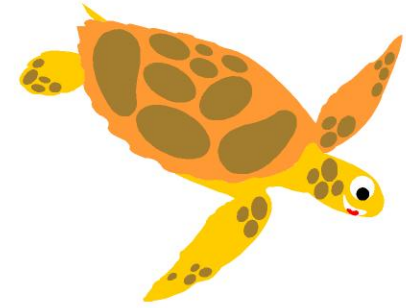
Plataforma con juegos



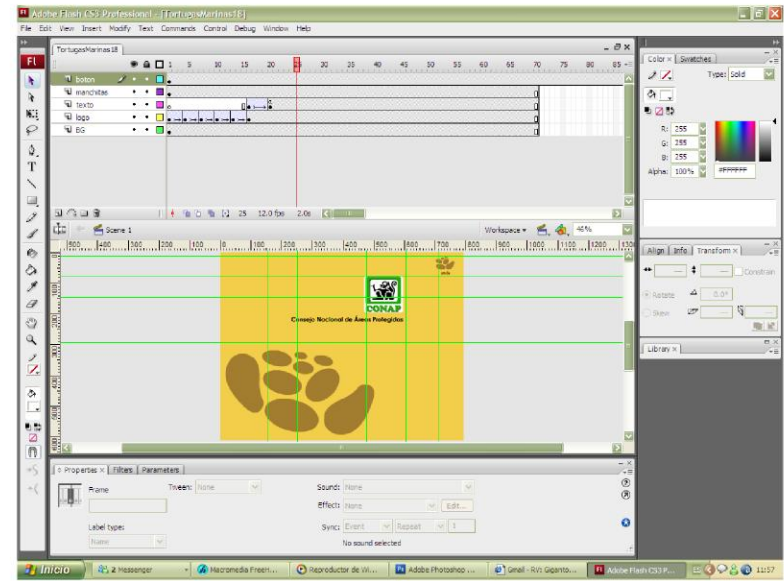
Plataforma con texto



MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL SOBRE EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP) DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.
Elena del Rocío Barrientos Corleto

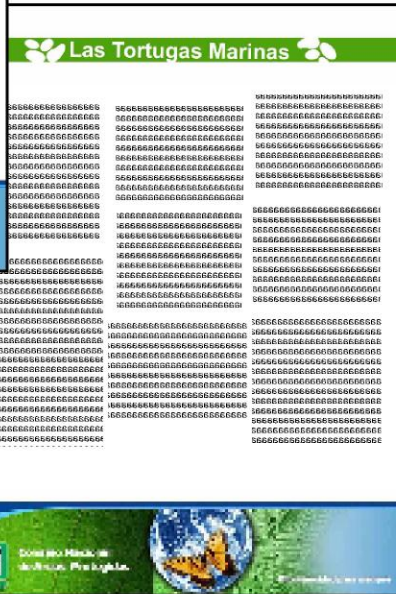
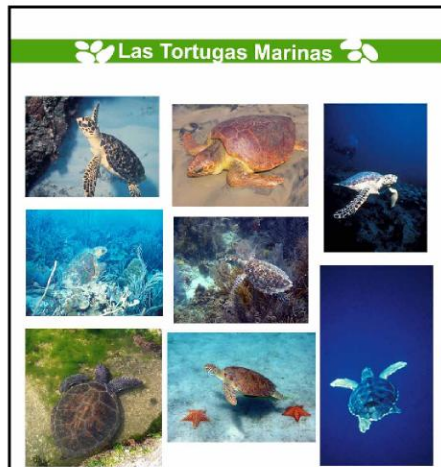
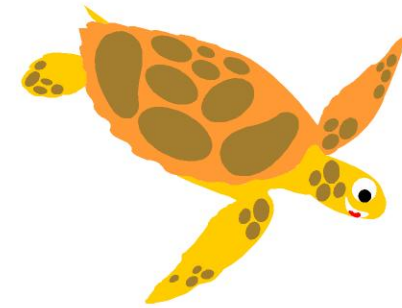


Plataforma con texto



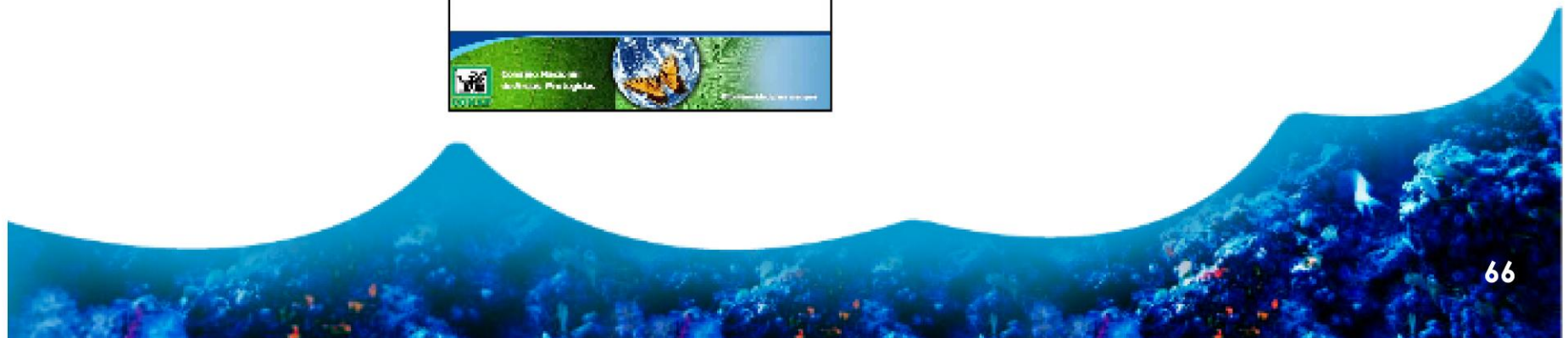
Plataforma con la parte final

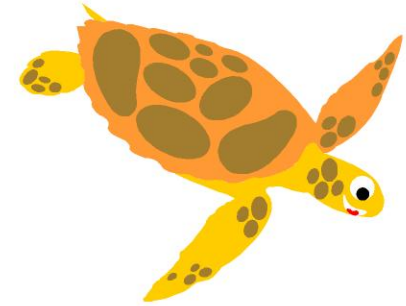




BOCETOS DE LÁMINAS

Mantiene la unidad en el diseño con una la imagen de la organización, titular blanco century gothic bold, centrado. Las fotografías se colocaron de distintos tamaños para no tener un concepto tan formal. En el retiro el significado de cada tortuga. Se hace el cambio al siguiente boceto.



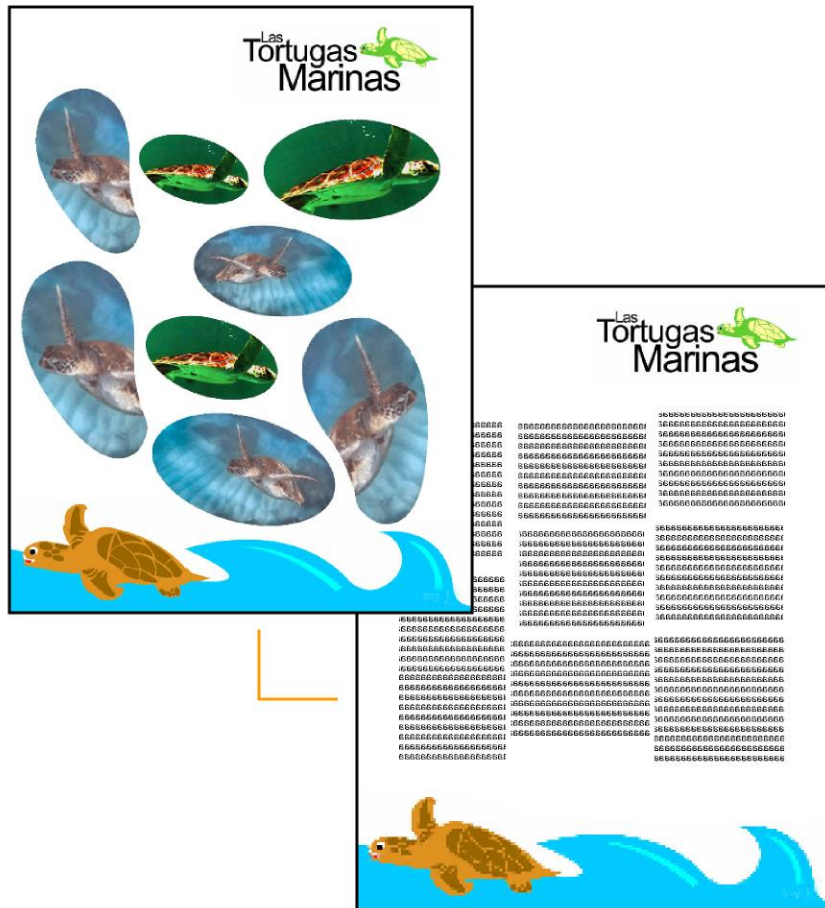
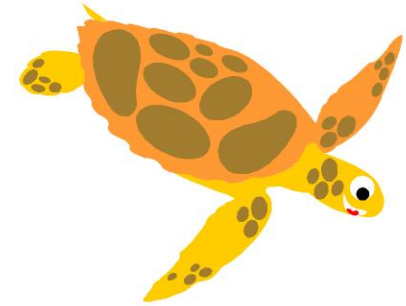


Las Tortugas Marinas

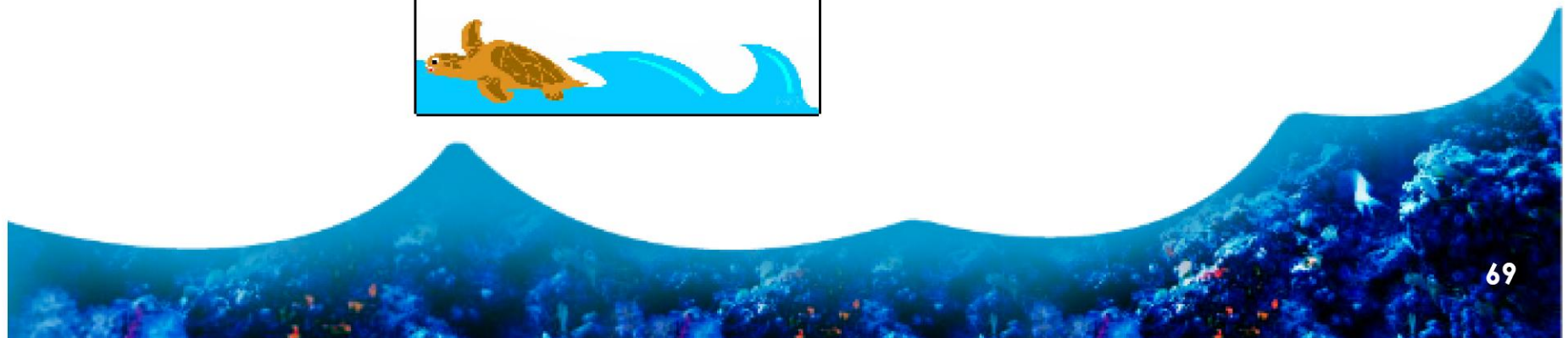
Las Tortugas Marinas

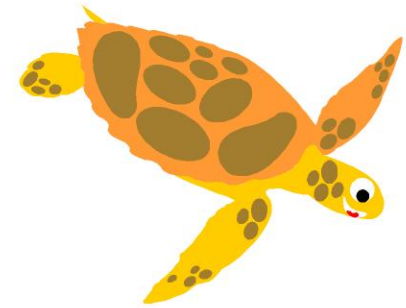
Mantiene la unidad en el diseño con el elemento principal (la tortuga marina) en esquina superior izquierda, así como también, esquina inferior derecha. En esta ocasión se colocó el titular debajo de las fotografías, tipografía century gothic. En el retiro el significado de cada tortuga. Se hace el cambio al siguiente boceto.





Mantiene la unidad en el diseño con la transformación de las líneas rectas a una imagen de olas, se presenta la misma imagen de la tortuga marina. Titular arial, alineado en la esquina superior derecha, con otra tortuga verde como otro elemento, dando a conocer que hay varios tipos de color en éstas. Las fotografías se colocaron al igual que la diagramación del CD interactivo, pero en el retiro se colocó el texto normal, permitiendo una mejor lectura para los niños(as). Se hace el cambio al siguiente boceto.





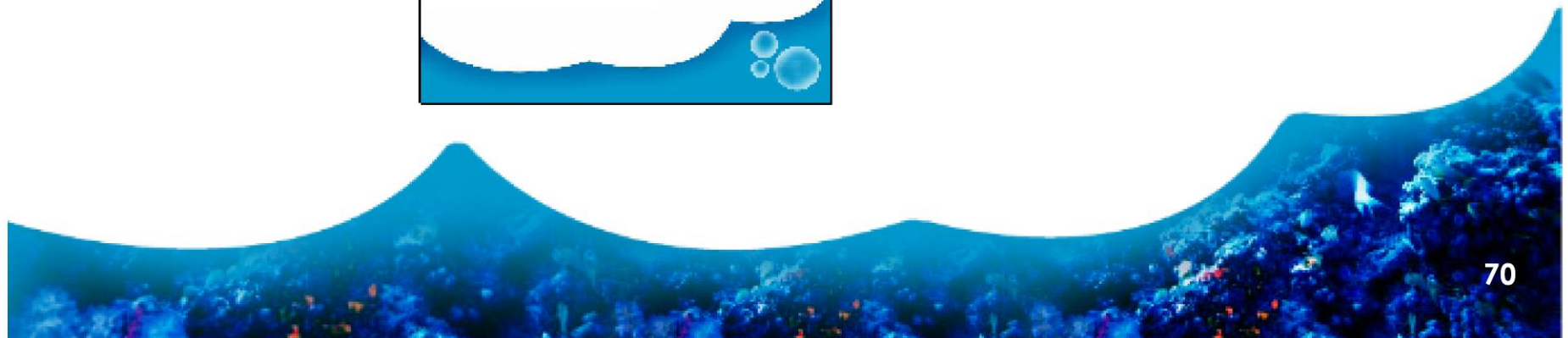
Las Tortugas Marinas

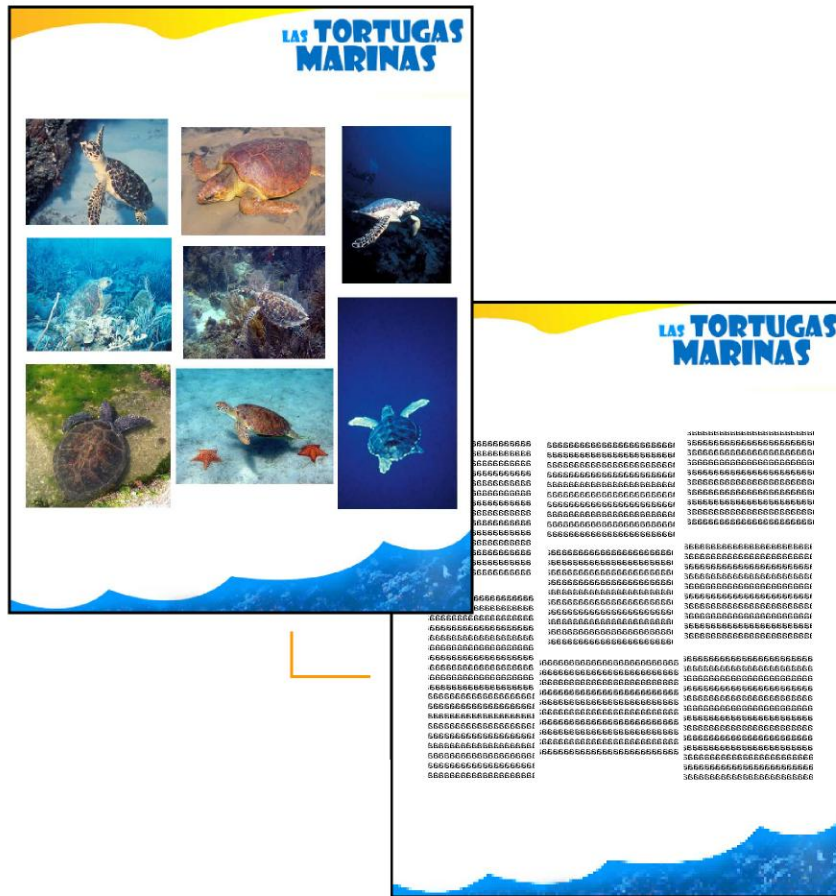
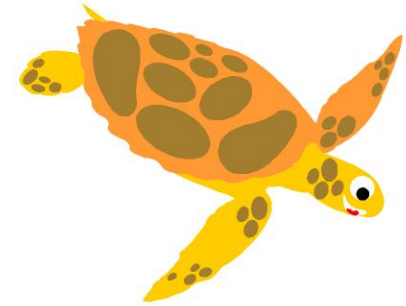
A collage of eight photographs of sea turtles in various environments: on a beach, in shallow water, and swimming in the open ocean. The photos are arranged in a grid-like fashion with varying sizes.

Las Tortugas Marinas

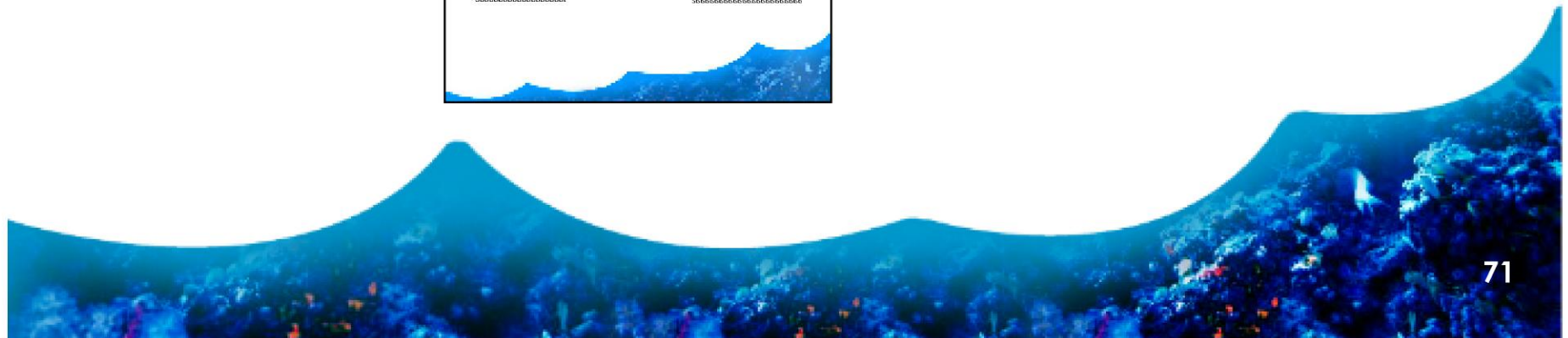
Placeholder text consisting of multiple lines of small, illegible characters, likely representing a list or detailed information about sea turtles.

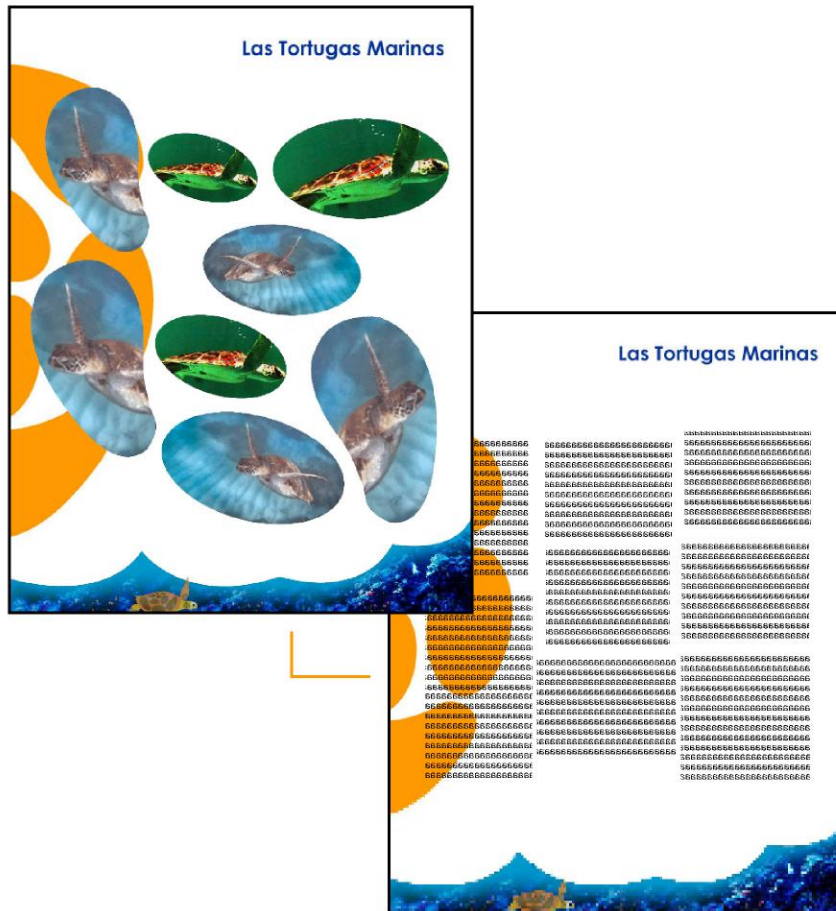
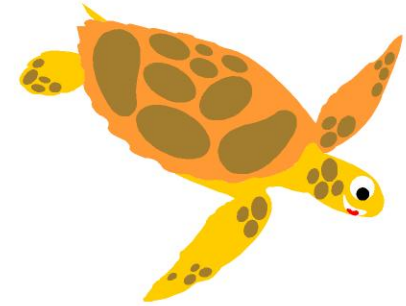
Mantiene la unidad en el diseño, con la imagen de olas y burbujas como elemento significativo de estar debajo del mar. Las fotografías se colocaron en distintos tamaños para no tener un concepto tan formal el titular century gothic, alineado en la esquina superior derecha. En el retiro el significado de cada tortuga. Se hace el cambio al siguiente boceto.



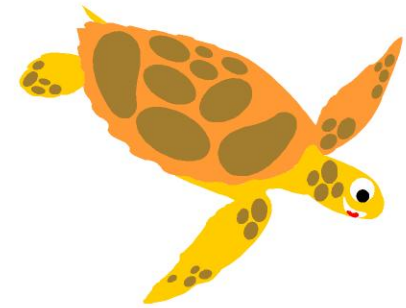


Mantiene la unidad en el diseño, con la imagen del fondo del mar en opacidad y la figura en la parte superior que simboliza un día soleado. Las fotografías se colocaron en distintos tamaños para no tener un concepto tan formal. El titular showcard, alineado en la esquina superior derecha. En el retiro el significado de cada tortuga. Se hace cambio al siguiente boceto.





Mantiene la unidad en el diseño, con la imagen del fondo del mar sin opacidad, los elementos principales (la tortuga marina y las marcas del caparazón). Titular century gothic ,alineado en la esquina superior derecha. Las fotografías se colocaron al igual que la diagramación del CD interactivo, pero en el retiro se colocó el texto normal, permitiendo una mejor lectura para los niños(as).

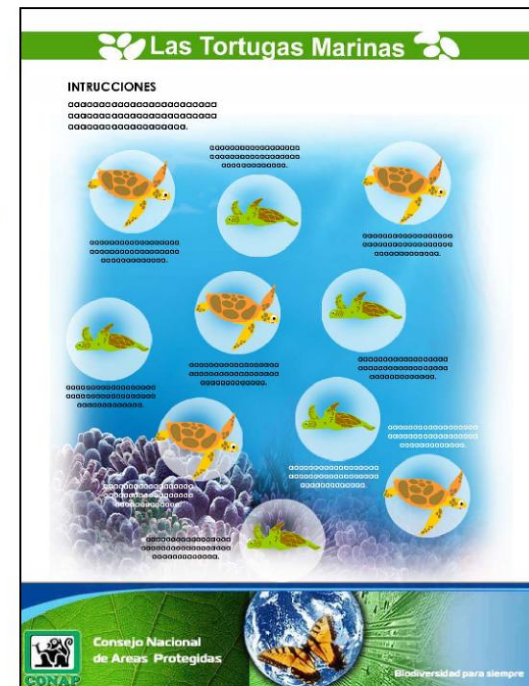


BOCETOS DE JUEGO

Desde un principio se planteó y se dejó en claro la idea de presentar el esquema del juego manual, ésta fue: que el esquema sería el fondo del mar, con elementos adecuados a ese ambiente y el texto al lado de cada paso a seguir, adecuado a la tipografía de cada plataforma.

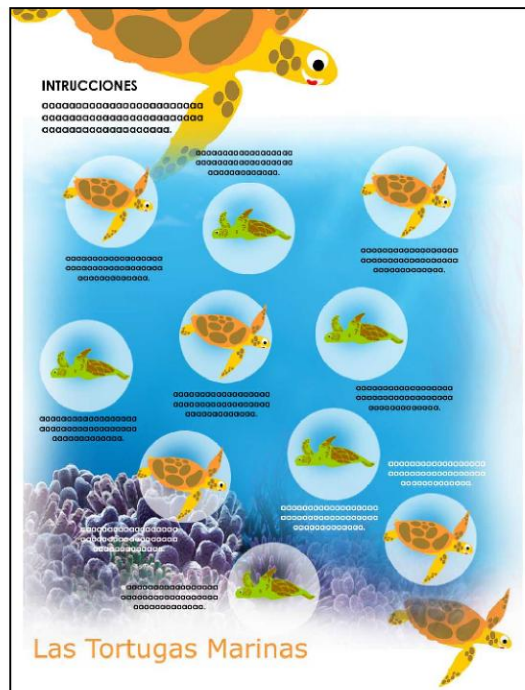
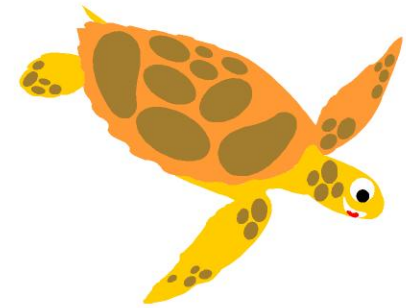
Quedando así el mismo diseño de juego, para el diferente proceso de bocetaje.

Se utilizó una fotografía del fondo del mar, burbujas que dan la sensación de estar sumergidos en él, dentro de cada burbuja se encuentran los distintos tipos de tortugas (ilustrados) que existen y cada texto va haciendo una retroalimentación de lo que se trata el tema del proyecto, conforme van avanzando al lanzar los dados. Las instrucciones están alineadas en la esquina superior izquierda de cada juego manual, los colores que se trabajaron son adecuados para el tema a tratar y para atraer atención de los niños.

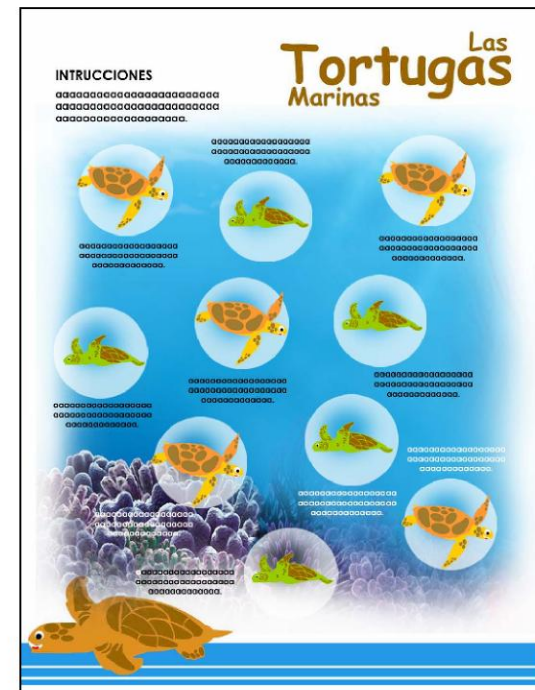


Plataforma de juego no. 1

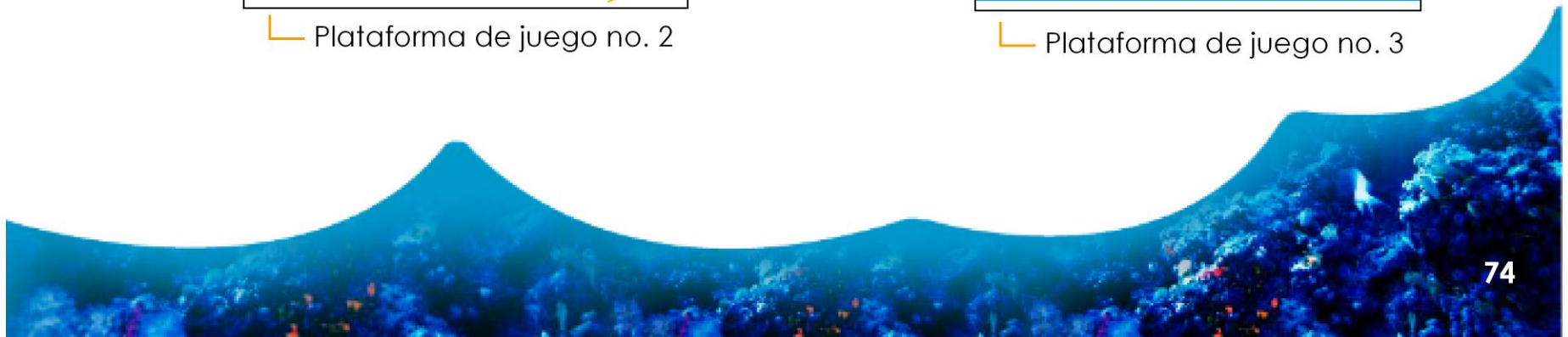


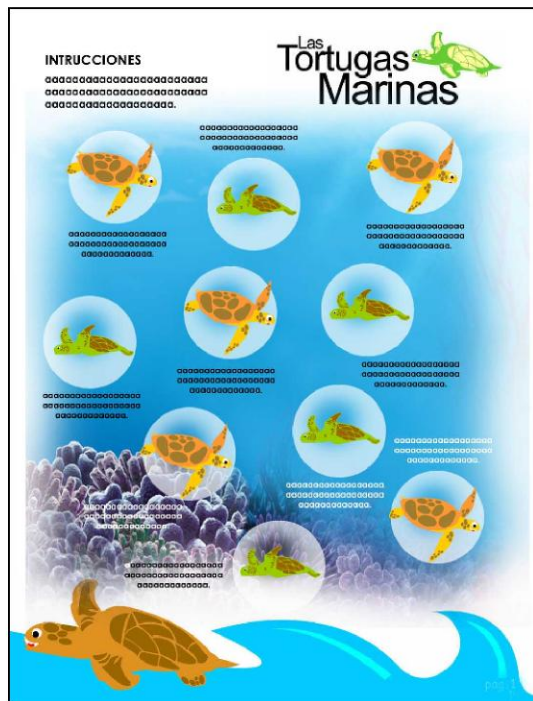
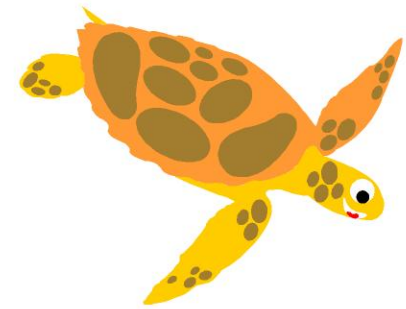


└─ Plataforma de juego no. 2

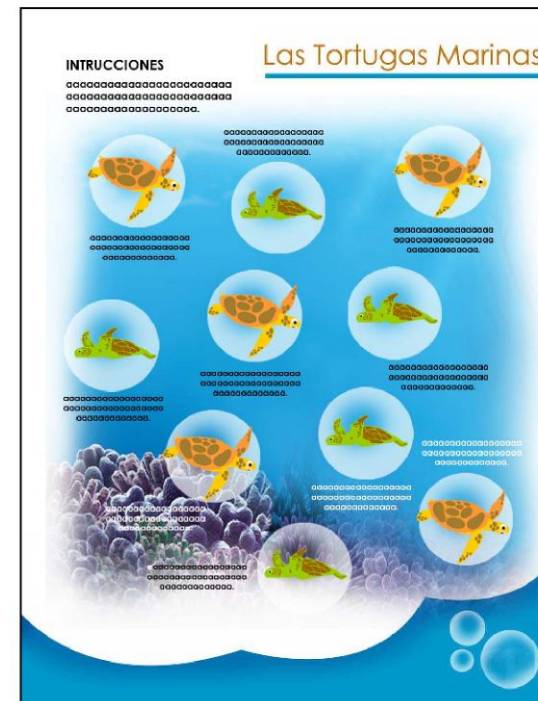


└─ Plataforma de juego no. 3



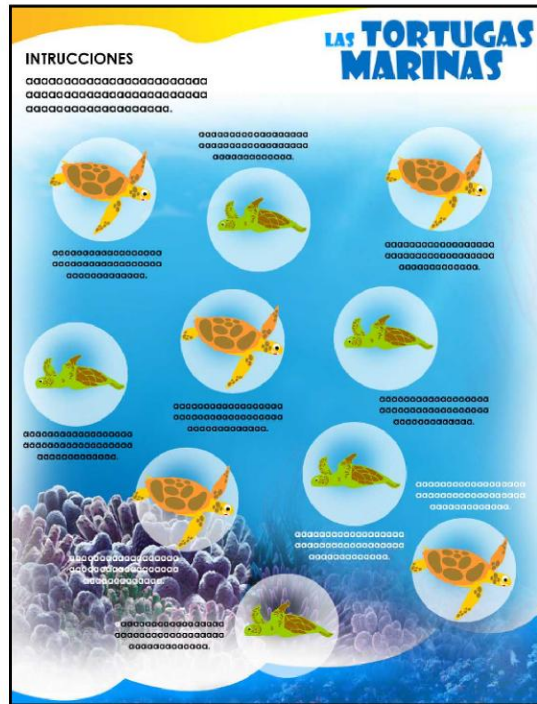
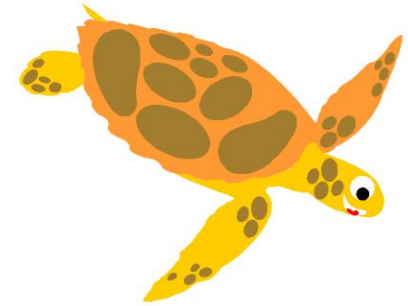


Plataforma de juego no. 4

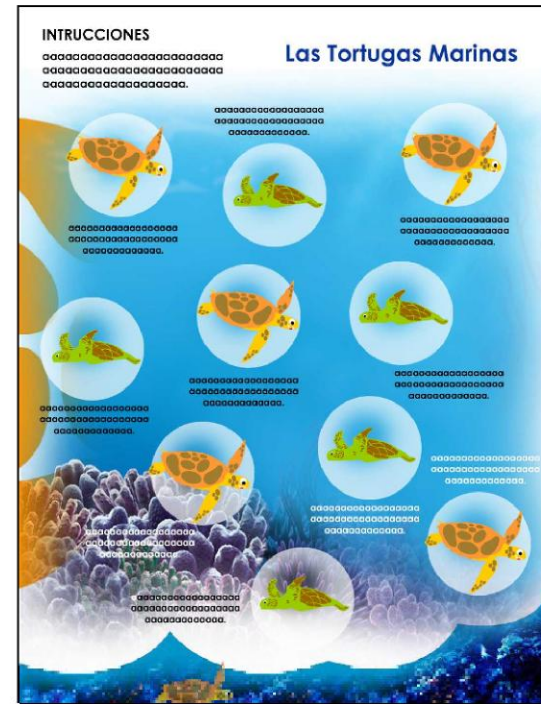


Plataforma de juego no. 5

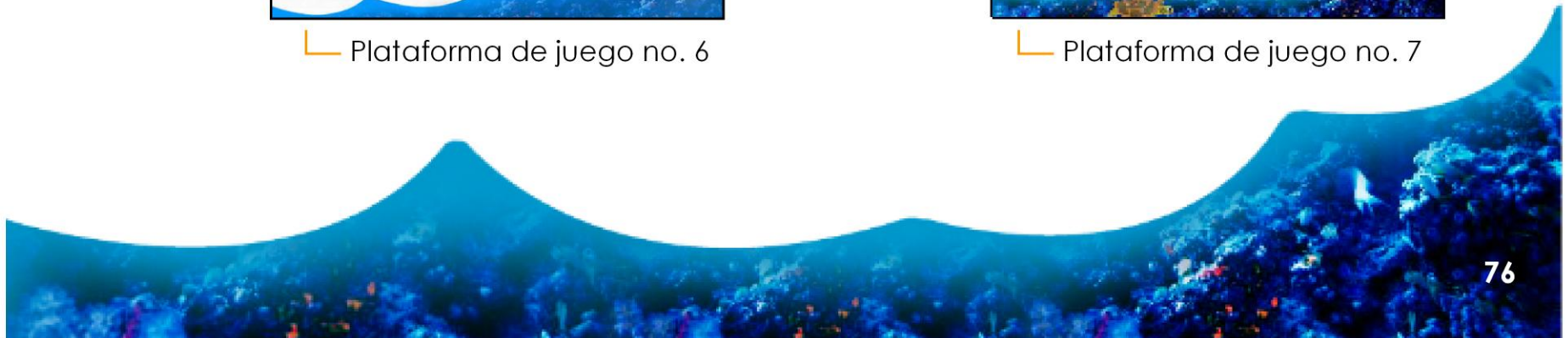




Plataforma de juego no. 6



Plataforma de juego no. 7

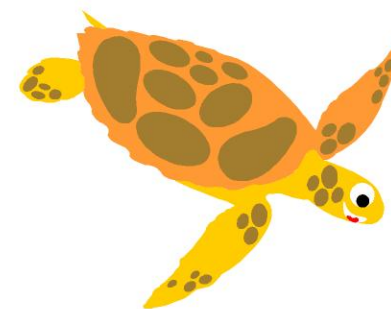


CAPÍTULO



Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final





5.1 COMPROBACIÓN DE EFICACIA

Para comprobar la eficacia y la eficiencia del proyecto sobre el cuidado de la tortugas marinas, que se encamina a resolver el problema del Consejo Nacional de Areas Protegidas CONAP, se pondrá en contacto a nuestros grupos objetivos, con todas las piezas gráficas que conforman el mismo, para dar a conocer por medio de porcentajes la aprobación de cada una de ellas, mediante el método de investigación, con la búsqueda de datos y un análisis final, logrando así nuestro resultado de aceptación por parte de nuestro receptor.

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El mecanismo utilizado para comprobar la validación de este material interactivo, impreso y manual, será la técnica de la encuesta, ya que se obtienen resultados eficaces por su simple y rápida interpretación en la comprobación de los resultados de la investigación.

INSTRUMENTO

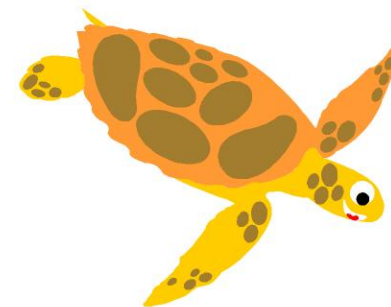
El instrumento utilizado fue la boleta de encuesta, ya que se obtienen resultados con facilidad, eficaces, honestos y el público receptor reconoce fácilmente una boleta de encuesta como instrumento de aprobación hacia algo nuevo que se le presenta.

FORMA Y CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Se elaboraron dos encuestas para el grupo objetivo, niños, padres de familia y personal docente.

El diseño de la pieza dirigida a los niños se presenta en formato tamaño media carta, debido a la sencillez y reducción de preguntas, se evaluaron a cuarenta niños divididos en dos grupos de veinte. La encuesta está dividida en tres partes:





Encabezado

Está ubicado en la parte superior central de la hoja, consta de: nombre de la institución y título principal del proyecto.

Datos complementarios

Están ubicados seguido del encabezado, consta de: datos personales (edad), lugar y fecha.

Cuerpo

Incluye tres preguntas expuestas en la boleta de encuesta de forma cerrada y directa, donde se hace referencia a si el material en general (color, tipografía, fotografías e ilustraciones), fue del agrado de los niños.

El diseño de la pieza dirigida a los padres de familia, personal docente y para profesionales en diseño gráfico se presenta en formato tamaño carta, se evaluaron cuarenta personas entre ellas padres de familia y personal docente divididos en dos grupos de veinte y por separado, además quince profesionales en diseño gráfico. La encuesta está dividida en tres partes:

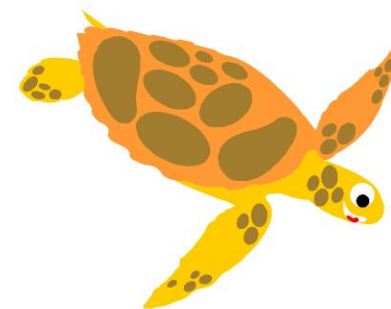
Encabezado

Está ubicado en la parte superior central de la hoja, consta de: nombre de la institución y nombre del proyecto.

Datos complementarios

Están ubicados seguido del encabezado, consta de: datos personales (edad, sexo), lugar y fecha.





Cuerpo

Incluye ocho preguntas expuestas en la boleta de encuesta de forma cerrada y directa, en donde se hace referencia material en general (color, tipografía, fotografías, ilustraciones e información), tiene la aceptación de nuestro grupo objetivo secundario, como material de apoyo al aprendizaje.

Las respuestas darán como resultado la aprobación del material final, cumpliendo así con el objetivo general y objetivos específicos del Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP.

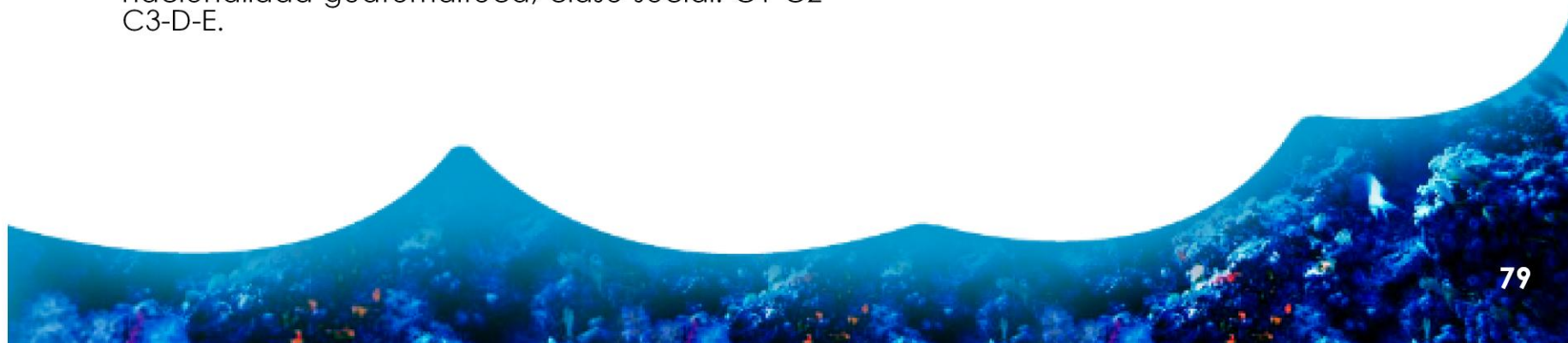
PERFIL DEL INFORMANTE

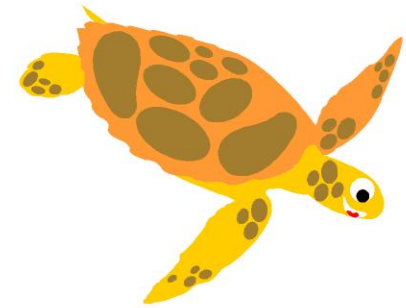
El grupo primario está conformado por niños y niñas comprendidos entre las edades de 6 a 12 años, estudiantes del nivel primario, indígenas y ladinos, nacionalidad guatemalteca, clase social: C1-C2-C3-D-E.

El grupo secundario está conformado por padres de familia, catedráticos del nivel primario, sexo femenino y masculino, comprendidos entre las edades de 19 a 40 años, indígenas y ladinos de nacionalidad guatemalteca, clase social: C1-C2-C3-D-E.

Con ambos grupos objetivos se comprobará la funcionalidad del material, con el manejo correcto de cada elemento que contiene cada una de las piezas gráficas.

Para dar a conocer este proyecto y su posterior aprobación, se tiene a disposición una computadora portátil para poder presentar de manera individual o grupal dicho material. Así nuestros grupos objetivos tendrán la libertad de interactuar y observar detalladamente cada una de las piezas gráficas y poder así expresar su opinión satisfactoria.





A continuación se presentan las gráficas y los porcentajes obtenidos, luego de haber tabulado los resultados de las boletas de encuestas.

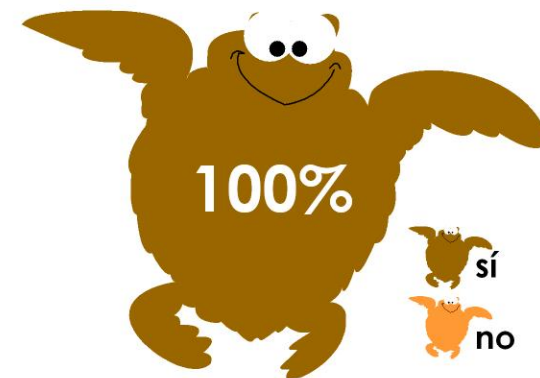
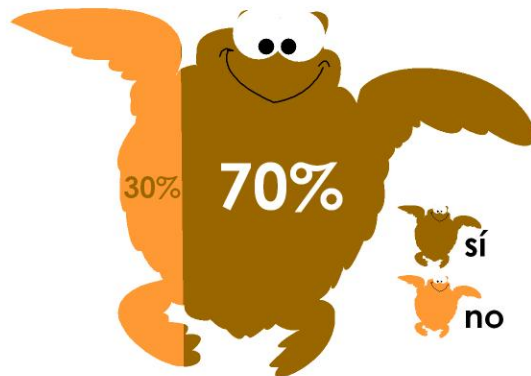
5.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

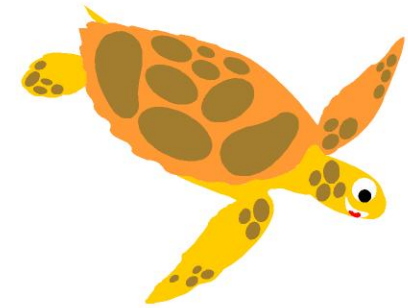
ENCUESTA DIRIGIDA A GRUPO OBJETIVO PRIMARIO (NIÑOS Y NIÑAS)

De los niños y niñas encuestados, un 70% tenía conocimiento de las tortugas marinas, un 30% desconoce la especie por falta de educación extensa, por lo que la distribución del material servirá de gran apoyo.

2. ¿ Te gustaron los elementos que observaste ?

1. ¿Sabías de la existencia de las tortugas marinas?



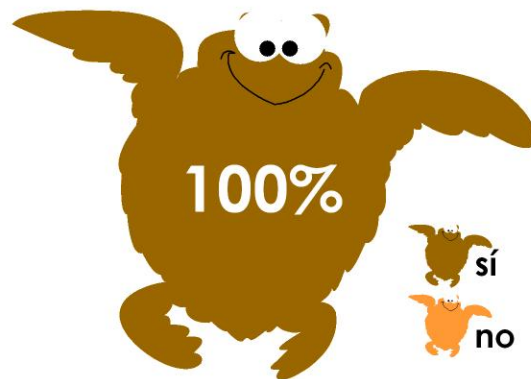


Los resultados obtenidos dan a conocer que un 100% de los niños y niñas encuestados, calificaron como agradables y divertidos los elementos que se les presentaron, por lo que sí causa impacto visual.

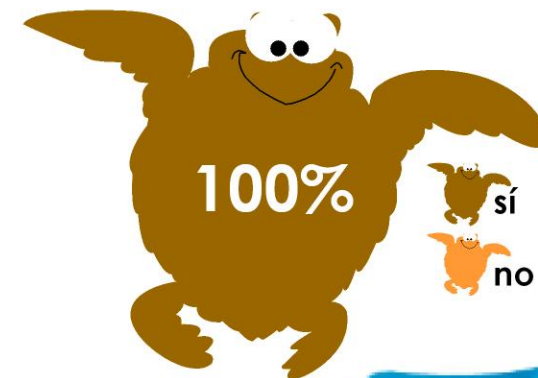
Los resultados obtenidos muestran que un 100% de los niños y niñas encuestados tuvieron un aprendizaje efectivo, por lo que el material cumple su objetivo.

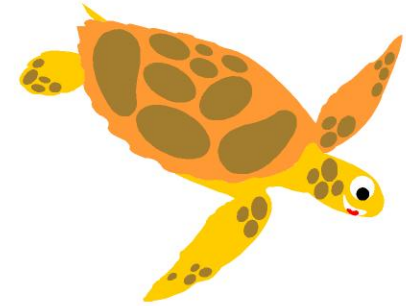
3. ¿ Aprendiste más acerca de las tortugas marinas?

ENCUESTA DIRIGIDA A GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO (PADRES DE FAMILIA Y CATEDRÁTICOS DEL NIVEL PRIMARIO)



1. ¿ Cree usted que este material es claro para niños y niñas de 6 a 12 años?



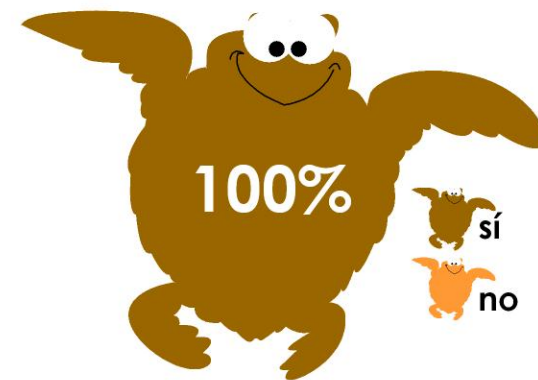
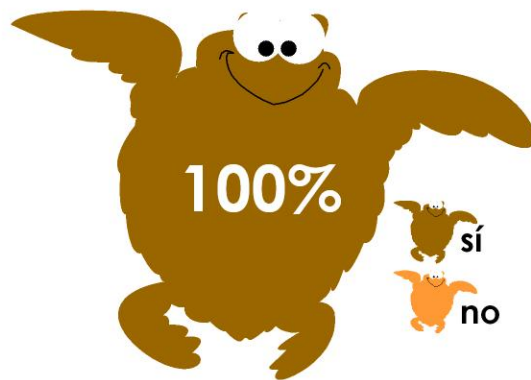


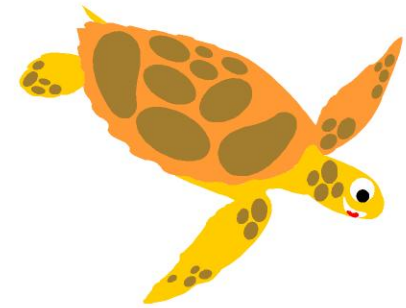
El 100% de las personas encuestadas afirman que el material es adecuado, por lo que el proyecto cumplirá el objetivo deseado.

2. ¿Está de acuerdo con los colores utilizados en los fondos y en los textos?

Los resultados obtenidos presentan que el 100% de las personas encuestadas encuentran agradables los colores utilizados, por lo que son adecuados para dirigirse a los niños.

3. ¿Está de acuerdo con los tipos de letras y diagramación utilizados en las diferentes propuestas gráficas?



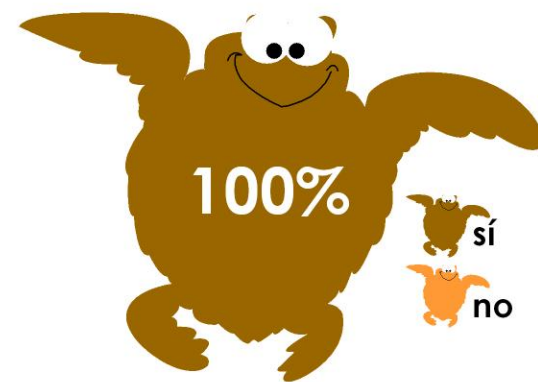
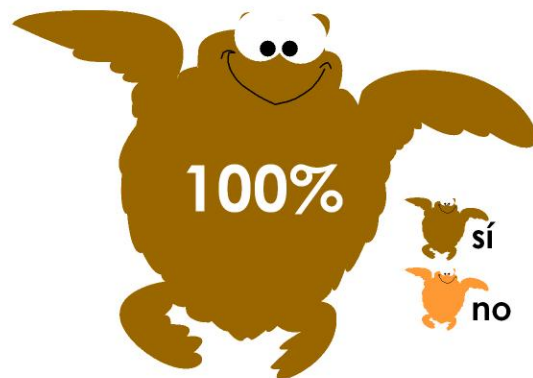


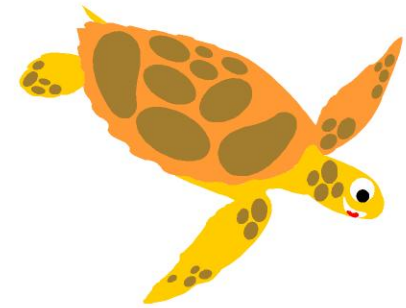
La respuesta a dicha pregunta muestra que el 100% de las personas encuestadas encuentran adecuada la tipografía y la diagramación utilizada

El 100% de las personas encuestadas afirman que las imágenes son adecuadas, por lo que el proyecto cumplirá el objetivo deseado.

4. ¿Está de acuerdo con las imágenes utilizadas en el proyecto?

5. ¿Está de acuerdo con el tamaño de tipo de letra utilizado?



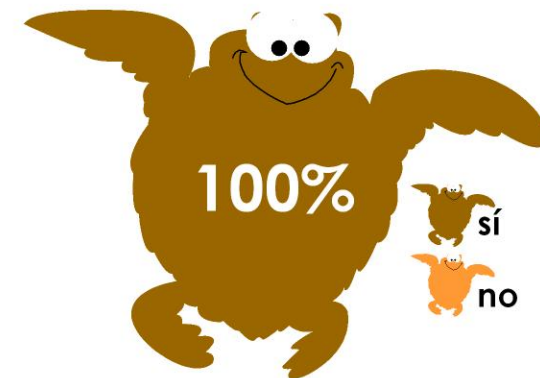
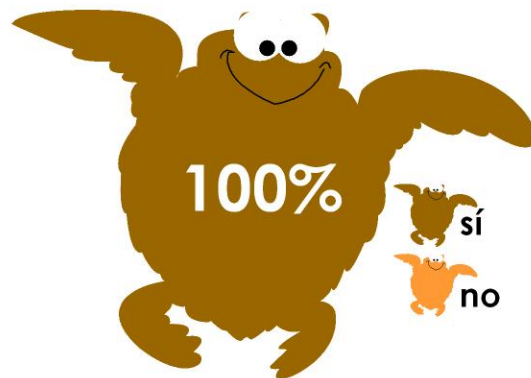


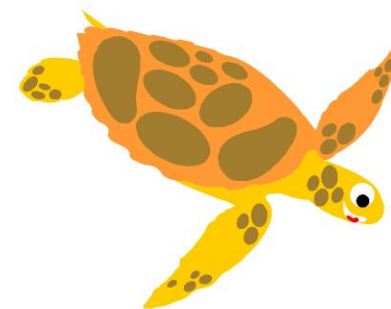
Los resultados obtenidos presentan que el 100% de las personas encuestadas encuentran apto el tamaño de la tipografía.

6. ¿Está de acuerdo con la posición en que se utilizaron las fotografías en las piezas gráficas?

Los resultados muestran que el 100% de las personas encuestadas aprueban la posición de las fotografías, por lo que sí es adecuada a la vista de ambos grupos objetivos.

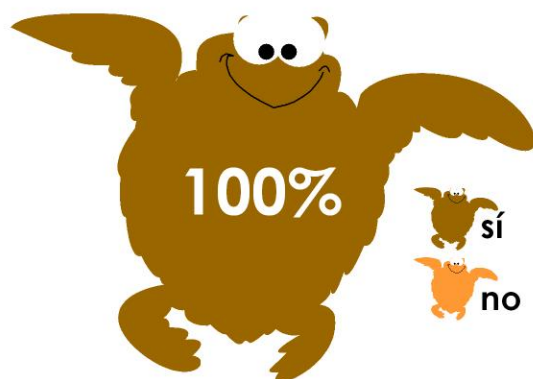
7. ¿Está de acuerdo en general con el diseño de las piezas gráficas?





El 100% de las personas encuestadas aprueban el diseño del material, por lo que, el proyecto cumple su objetivo.

8. ¿ Cree usted que la propuesta gráfica presentada servirá de soporte para dicha organización?



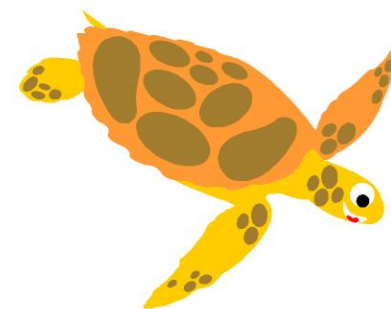
El 100% de las personas encuestadas está de acuerdo que el material servirá de soporte para la organización, por lo que sí se cumplirá el objetivo.

5.2.1 INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El proceso de validación de las piezas gráficas que conforman el material interactivo, impreso y manual para el cuidado de las tortugas marinas, para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, dio como resultado, positivismo y aceptación por parte de los encuestados, opinando que la diagramación, tipografía, ubicación de las fotografías e ilustraciones, el audio y el diseño gráfico en general, son adecuados para que la organización logre su objetivo general y sus objetivos específicos.

En conclusión, los resultados obtenidos son propicios y no es necesario el cambio en ninguna de las piezas gráficas.





5.3 PROPUESTA GRÁFICA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

Se realizó la idea de crear el diseño de material interactivo, teniendo como soporte material impreso y manual, para la solución de problema del Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, logrando así sus objetivos primordiales.

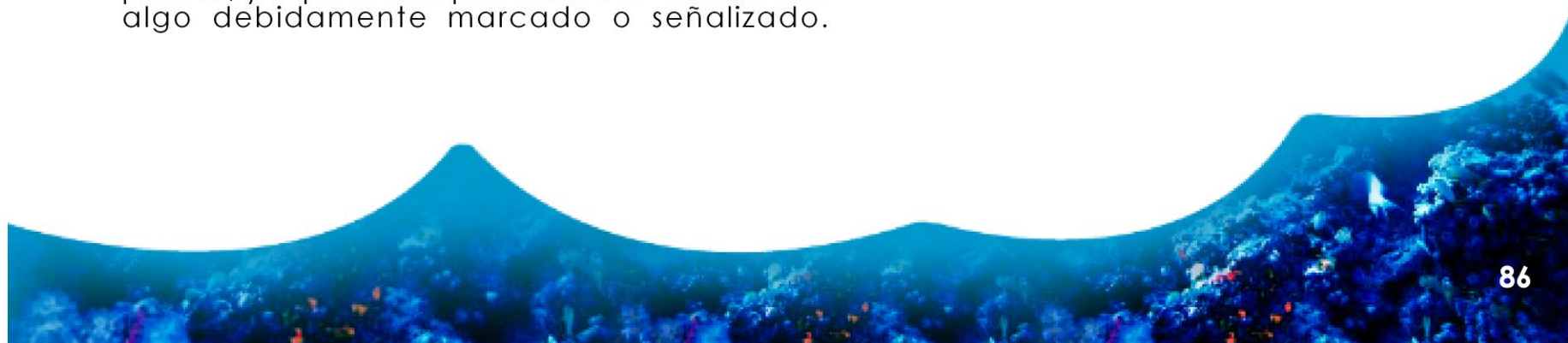
La posición de cada uno de los elementos tiene un equilibrio adecuado y cada uno está colocado acorde a la estructura y unidad con el diseño gráfico, dependiendo su significado y en proporción con los demás elementos a su alrededor. Es un diseño elaborado exclusivamente para niños y niñas, por lo que toda la plataforma se encuentra rodeada de elementos de sonido, gráficos y tipográficos en su debido momento.

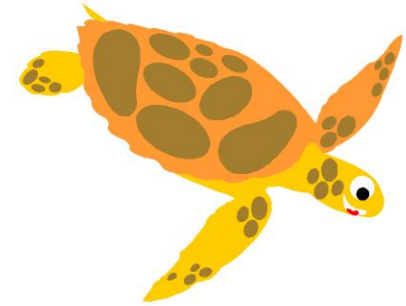
El recuadro indicará que todos los elementos que se encuentren dentro de él son de suma importancia del tema a tratar. En este caso, el cuidado de las tortugas marinas, ésta da un mayor efecto visual positivo, ya que el receptor centra su atención en algo debidamente marcado o señalizado.

Para dirigirse a un público infantil, es necesario tomar en cuenta varios parámetros, los niños y niñas son más vulnerables a escuchar que a leer grandes textos, pero también es necesario inculcarles el hábito de la lectura. Es por eso que el proyecto acerca del cuidado de las tortugas marinas contiene la cantidad necesaria de elementos para mantener la atención de nuestros pequeños receptores.

5.3.1 FUNDAMENTACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Cada uno de los elementos que forman parte de nuestro material interactivo, impreso y manual, fueron seleccionados exclusivamente para cumplir con los objetivos del Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP.





Formato

Cada una de las piezas posee un tipo de formato adecuado, para que los elementos sean visibles y legibles.

Colores

Los colores que se complementan con el tema del proyecto son los colores fríos ya que se asocian con la armonía, inteligencia, sabiduría, frescura y crecimiento y junto con sus colores contraste logran un efecto visual sorprendente.

Imágenes

Las fotografías y las ilustraciones forman un papel muy importante dentro del diseño, ya que es el mensaje perfecto para permanecer en la mente de un niño(a).

Tipografía

Se utilizó una tipografía accesible que fuera compatible en cualquier plataforma, sencilla y a su vez divertida, que no perdiera su legibilidad al ser manipulada en distintos tamaños.

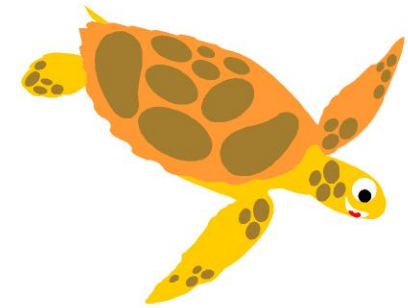
Diagramación

La diagramación elaborada para este material, es acorde a cada una de las piezas gráficas. Se trabajó de la forma más sencilla posible para su fácil interpretación.

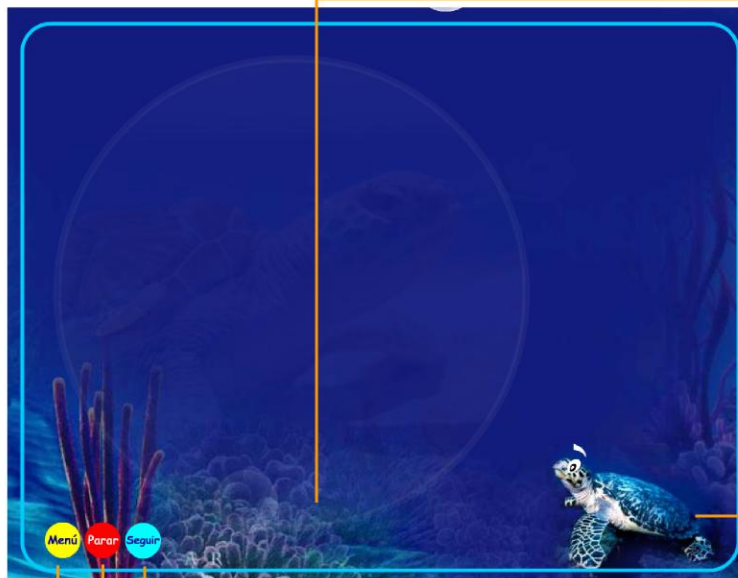
Animaciones

Se trabajaron animaciones en el material interactivo, donde la claridad y la sencillez se logran amoldar a la propuesta elegida, sin perder la atención del receptor.

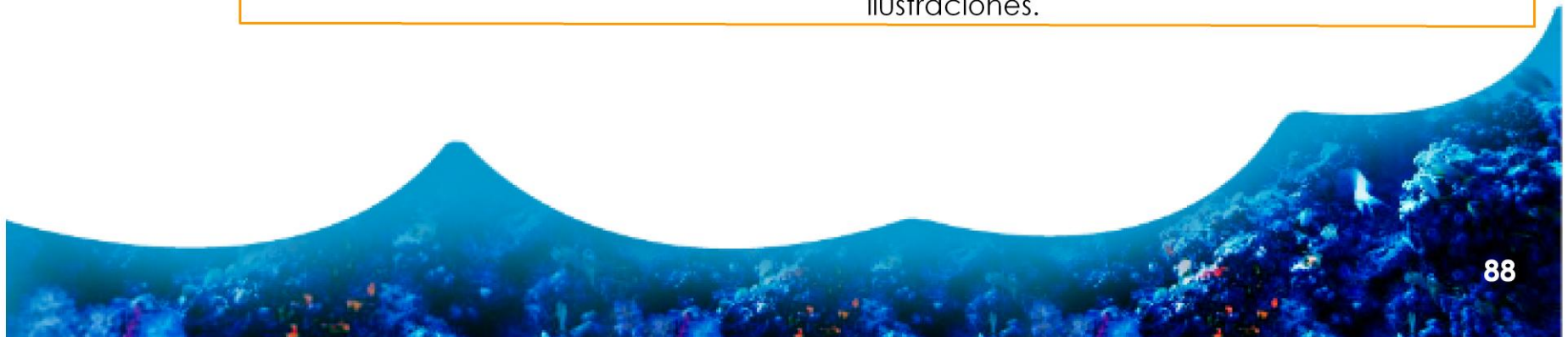


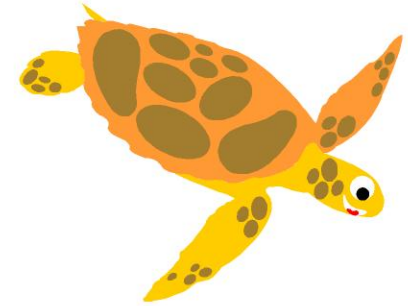


CD INTERACTIVO



La plataforma de diseño se eligió de acuerdo al tema. Las tortugas marinas habitan en el fondo del mar, se logró ese ambiente con una fotografía y colores fríos. En la esquina inferior derecha se observa el protagonista principal, con una animación en su ojo para captar la atención de nuestro grupo objetivo. Las burbujas son nuestro elemento principal de diseño, ya que de ahí se tomó el concepto para colocar las imágenes en el resto del CD. La tipografía a utilizar es comic sans y century gothic. En la esquina inferior izquierda se observan los botones de menú, parar y seguir, para que el grupo objetivo pueda manipular la información a su elección. En el área de juegos, glosario, bibliografía y parte final, los botones son ubicados con una flecha para tener variedad de imágenes divertidas combinadas con texto, fotografías e ilustraciones.

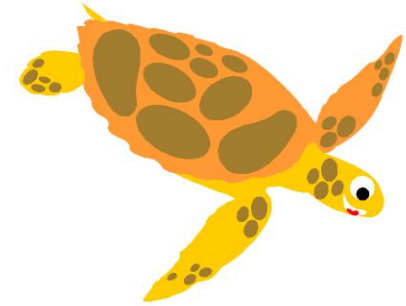




Introducción

Consta de una animación del logotipo del Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, colocado en la parte central de la plataforma, logrando una proporción adecuada y visiblemente clara, un botón de entrada hacia el tema a tratar, en este caso Las tortugas marinas



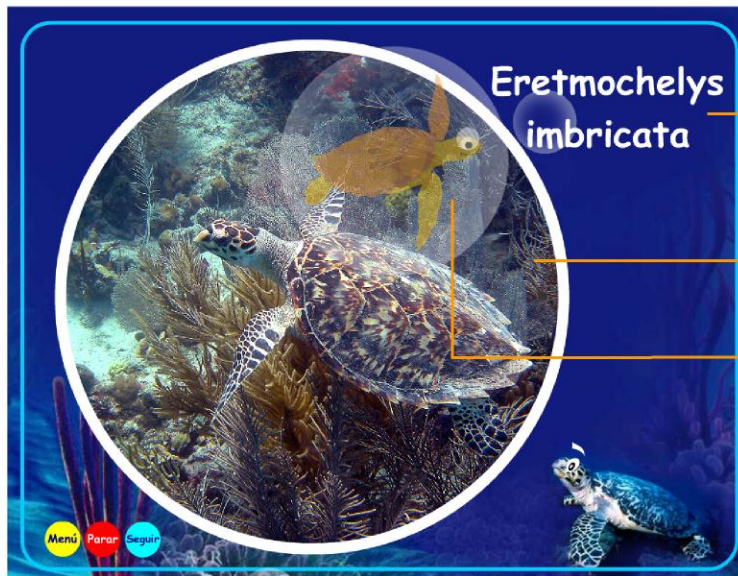
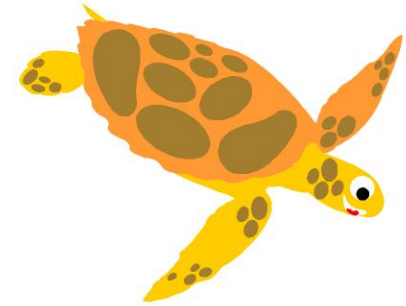


Título

Se utilizó la tipografía comic sans, centrado con una animación en fade in (desde adentro). El botón hacia el paso siguiente es representado por una flecha, que tiene como significado avanzar. Se colocó en la parte superior derecha para mayor visibilidad sin obstruir al protagonista principal del CD interactivo.

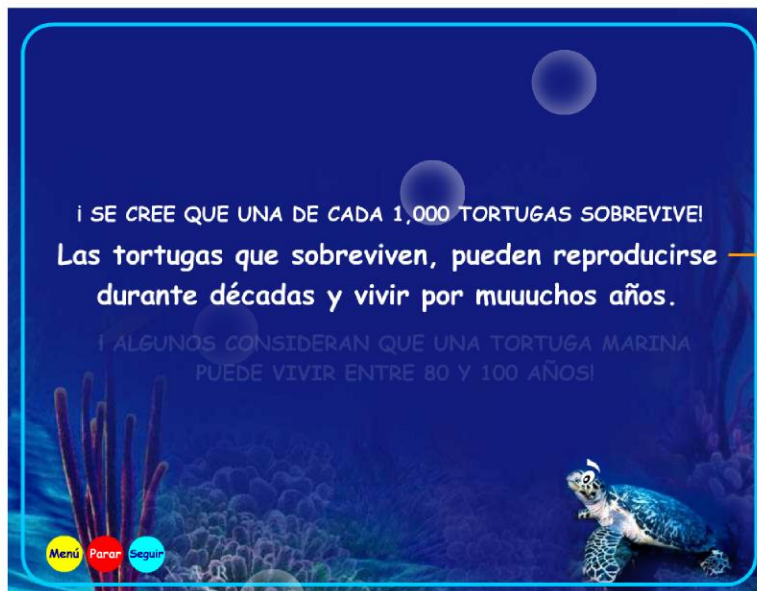
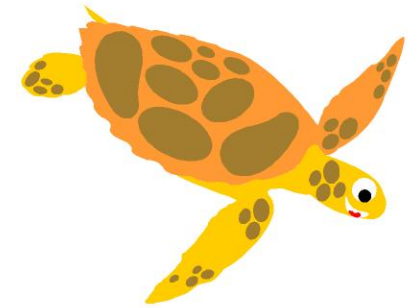
Seguido del título se presenta el menú, el cual llevará al receptor al tema que desee con sólo presionar la tortuga al lado izquierdo de cada texto.





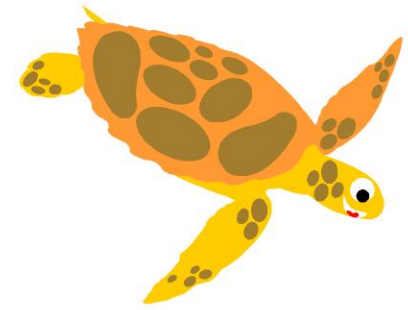
Las fotografías del CD interactivo están colocadas acorde al concepto que se tomó del elemento significativo (las burbujas). Se intercalan ilustraciones para darle así un detalle aún más divertido por el tipo de grupo objetivo a tratar. En este caso la tipografía es utilizada de manera resumida, ya que solo representa el nombre científico de la tortuga, el cual por ser un poco complicado de pronunciar y leer, se presenta escrito y narrado, para tener una mayor posición en el mente del receptor.



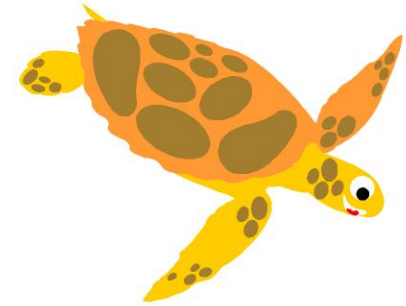


La cantidad de texto que se presenta en el CD interactivo es la cantidad apropiada, ya que los niños y niñas tienden a perder su concentración al encontrar sólo material de lectura. El texto a utilizar está animado con un desvanecimiento, se utilizó la tipografía comic sans y mezcla de mayúsculas para las frases de más relevancia, así como también, mezcla de tipografía mayúsculas y minúsculas para las frases secundarias.



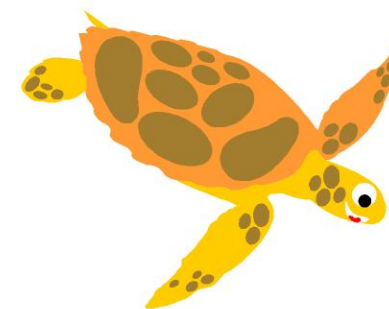


Las fotografías están colocadas acorde a lo que se va narrando en el audio, con fácil visibilidad y sencillez en su animación, tomando en cuenta el elemento significativo en nuestro diseño.



Al finalizar el audio, se pasa al área de juegos. Para ingresar se presenta una ilustración de una tortuga marina caricaturesca con colores acordes a la realidad. El titular está ubicado justamente donde se dirige la vista (lado derecho). Se sigue ubicando el botón de avance con una flecha en la parte superior derecha para evitar que se intercale con la animación de la tortuga marina que se encuentra fija en la plataforma.



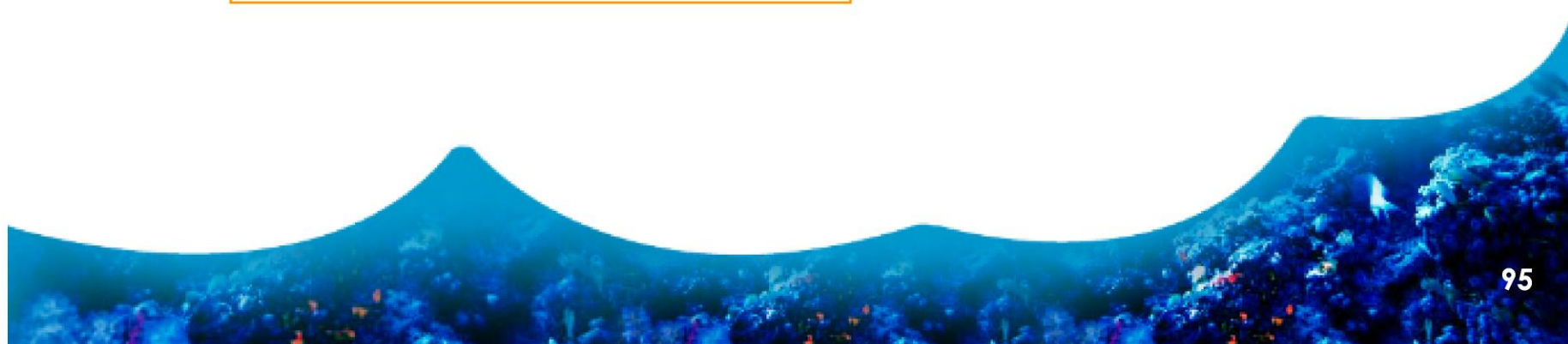


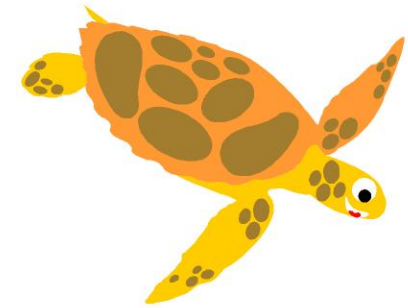
BAULE

Busca con tu mouse el nombre de la tortuga oculto en la parte superior de este texto, luego da un click en la burbuja correcta.

The interface shows three circular bubbles containing different sea turtles: a yellow one, a black one, and an orange one. A blue arrow points to the top right, and a green arrow points to the bottom left. A small sea turtle is visible at the bottom of the bubbles.

Se llega a una de las áreas de retroalimentación de nuestro material. Los juegos, aunque parezcan muy sencillos, tienen la misión de hacer un pequeño recordatorio de lo que se presentó. Se omitieron las fotografías, para que nuestro grupo objetivo supiera ubicar las características de las tortugas marinas por medio de ilustraciones. Las instrucciones presentan una tipografía comic sans. El botón de avance se vuelve a ubicar en la parte superior derecha, para no perder la unidad con el anterior, en esta ocasión sí se utiliza un botón que retrocede al menú. Al dar click sobre las ilustraciones se mostrará el texto de correcto o incorrecto, el botón correcto tiene un sonido especial.





Busca y haz click sobre las siguientes palabras en la sopa de letras: caparazón, marina, tortugario, limpieza, extinción.

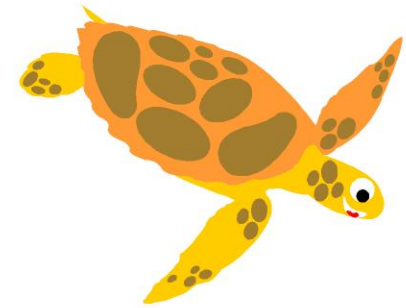
c	a	p	a	r	a	z	ó	n	t	y	x
m	q	x	r	h	l	c	m	y	d	j	l
a	e	x	t	i	n	c	i	ó	n	q	i
r	v	w	t	b	u	n	a	q	y	ñ	m
i	t	o	r	t	u	g	a	r	i	o	p
n	c	a	s	a	u	g	a	y	n	g	i
a	v	a	n	z	o	t	p	l	i	a	e
m	t	k	o	p	s	x	b	q	w	z	z
a	y	k	e	n	m	a	q	e	r	q	a

Caparazón

A small illustration of a sea turtle swimming underwater, positioned at the bottom right of the word search grid.

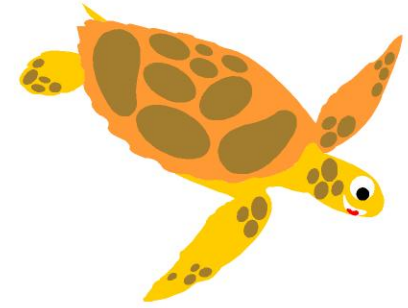
Nuestra segunda retroalimentación es encontrar en la sopa de letras las palabras que se presentan en las instrucciones. En cuanto nuestro grupo objetivo la ubique, dará un clic sobre ella y automáticamente aparecerá la palabra sobresalida al lado derecho, con una tipografía comic sans. Al lado derecho de nuestro botón de ubicación de avance, se coloca el botón que retrocede de igual forma a la parte titular de las instrucciones, para evitar la obstrucción en el cuadro de texto que se presenta con la tipografía century gothic para su mayor legibilidad.





— Sa avanza hacia el glosario, que contiene palabras que pudieron sonar desconocidas ante el público receptor. El titular glosario se presenta en unidad con los demás titulares del CD interactivo, con la misma tipografía comic sans y con un efecto de fade in (desde adentro). No contiene botón de avance porque al terminar su animación conduce directamente a las palabras y sus significados.





Apareamiento:
Cuando un macho y una hembra se unen para procrear hijos.

Cosmovisión:
Es la creencia que tiene una persona o un grupo sobre algo.

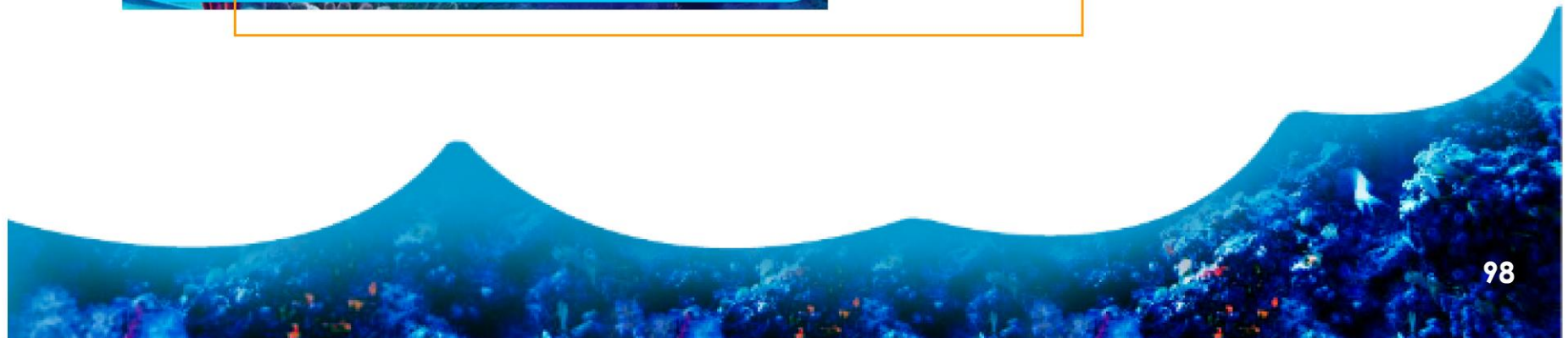
Migración:
Es cuando una población de animales se traslada a otro lugar.

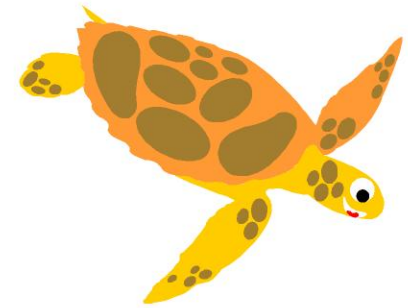
Mortalidad:
Es la forma en que se calcula la cantidad de animales muertos en una población. Durante un tiempo determinado.

Menú

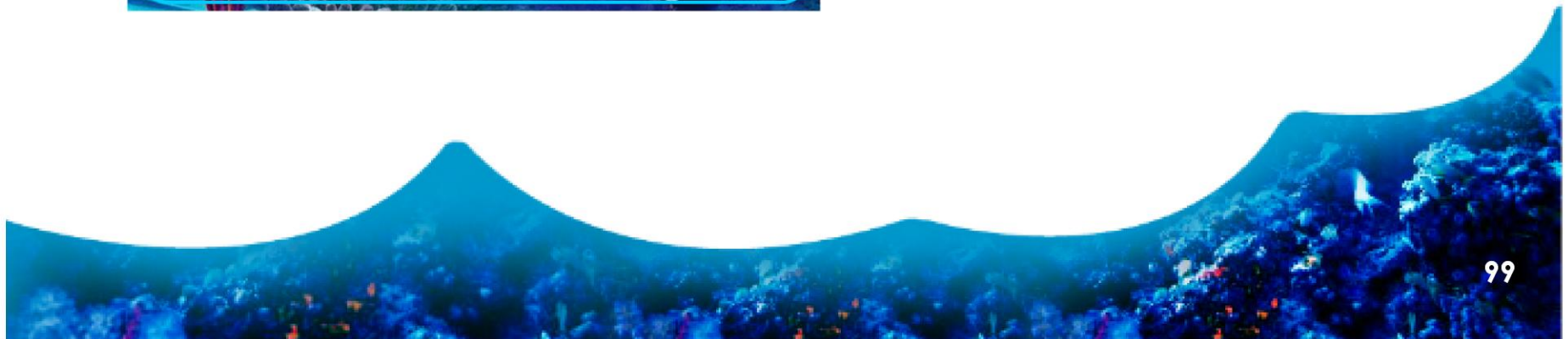
The screenshot shows a dark blue interface with a coral reef background. A light blue arrow points to the top right corner, and a green arrow points to the 'Menú' label at the bottom left. The text is in a white, sans-serif font.

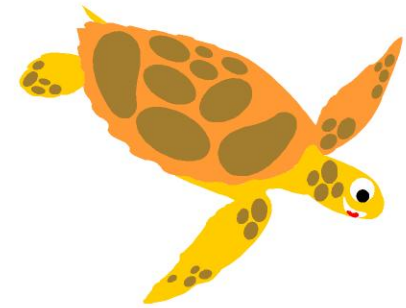
Las palabras del glosario presentan una tipografía comic sans, con los titulares subrayados para representarlos como principales. Se ubica el botón de avance, y el botón que retrocede al menú.





El titular de bibliografía también está colocado en unidad con los demás. No lleva tampoco botones en función porque de igual forma que el anterior, al terminar su animación en fade in (desde adentro), nos ubica en las fuentes consultadas para realizar este proyecto.



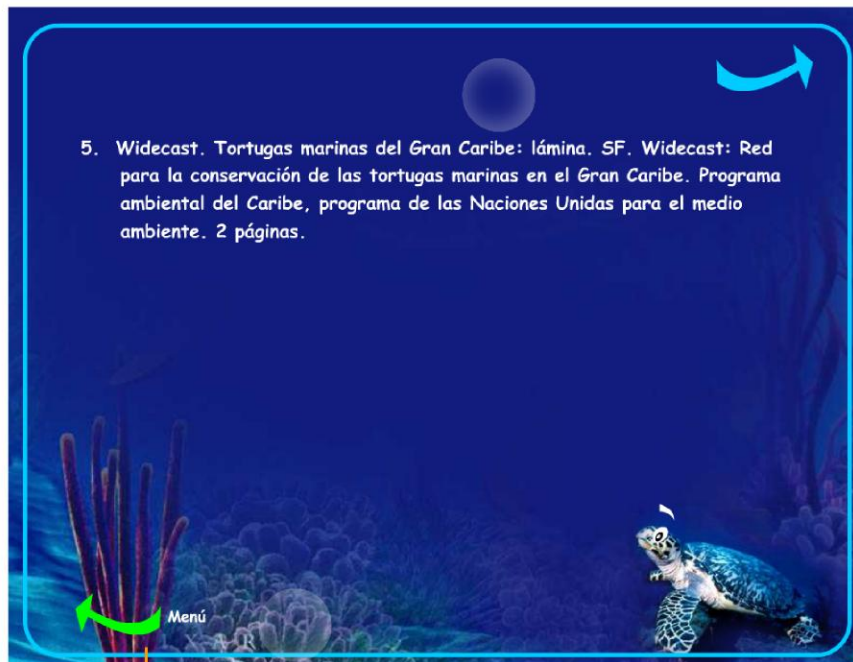
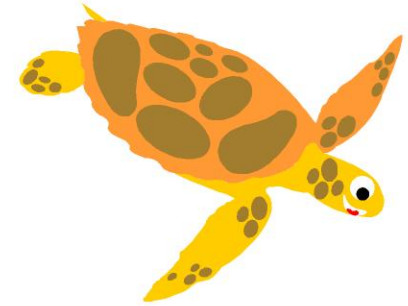


1. ARCAS. Las Tortugas Marinas: Folleto-album educativo "La educación es divertida". Sf. Colección ecológica 1. ARCAS. 10 páginas.
2. CONAP. 2004. III y IV Informes nacionales de temporadas de anidación de tortugas marinas. Consejo Nacional de Áreas Protegidas. Guatemala. 32 páginas.
3. Johnson, K. 2005. Las tortugas marinas de México. Turtle resource guide. Planeta.com. 33 páginas. Fecha de consulta: 14 de Agosto de 2006.
4. Pritchard, P. 2004. Estado global de las tortugas marinas: un análisis. Documento INF-001, preparado para la Convención Interamericana para la Protección y Conservación de las Tortugas Marinas. 17 páginas. Fecha de consulta: 14 de Agosto de 2006.

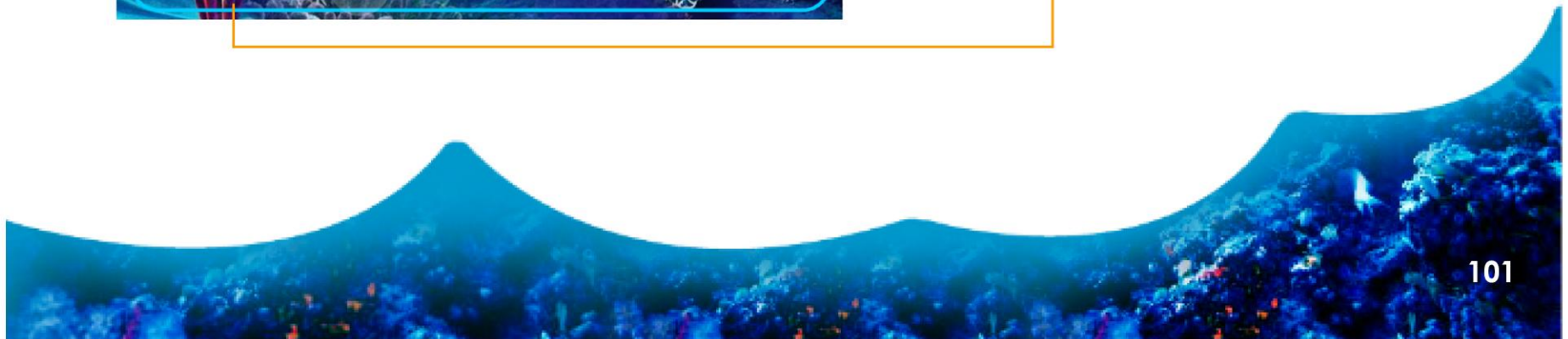


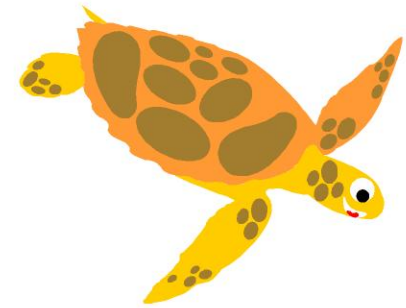
La bibliografía se incluye por si nuestro público receptor tiene la inquietud de buscar las fuentes para ampliar más sus conocimientos. La lista se presenta en tipografía comic sans para guardar su unidad al igual que nuestro botón de avance.



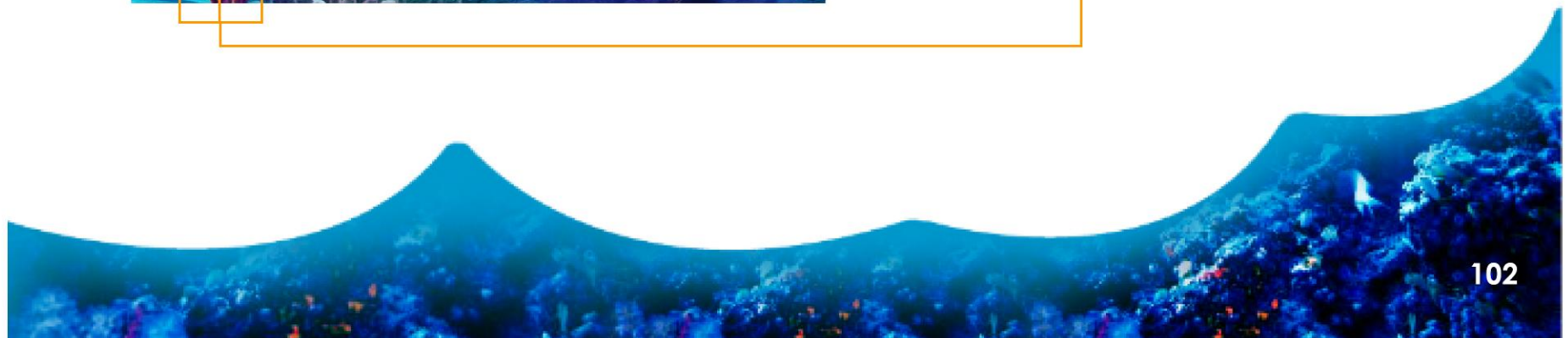


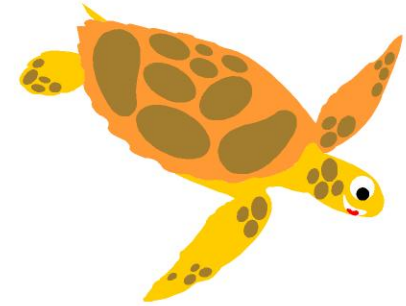
En la parte final de la bibliografía, se coloca el botón que retrocede hacia el menú en la parte inferior izquierda para lograr una proporción y equilibrio.



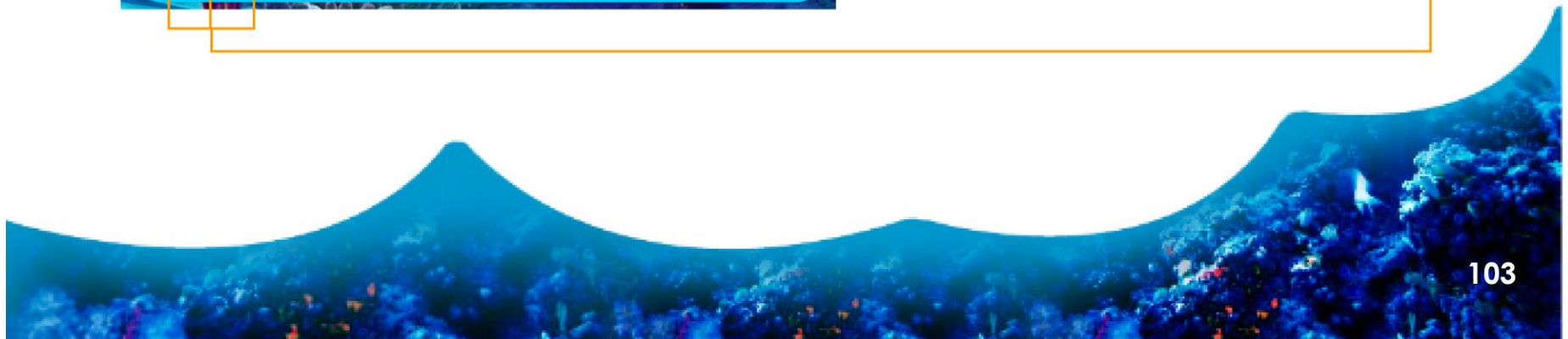


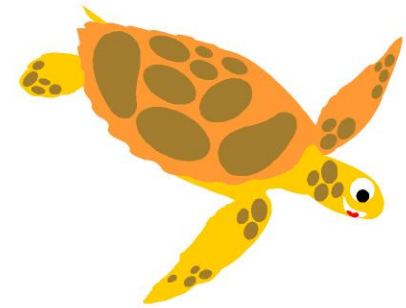
Los créditos son una parte muy importante de un proyecto. En este caso se presentan de igual forma con la tipografía comic sans. Los títulos principales en letras mayúsculas a color celeste y el complemento con letras mayúsculas y minúsculas a color blanco, también con tipografía comic sans. Constan de una animación en desvanecimiento y cada caja de texto aparece de manera sorprendente en la plataforma, para evitar un texto fijo. Regresamos al menú de botones para elección del receptor.



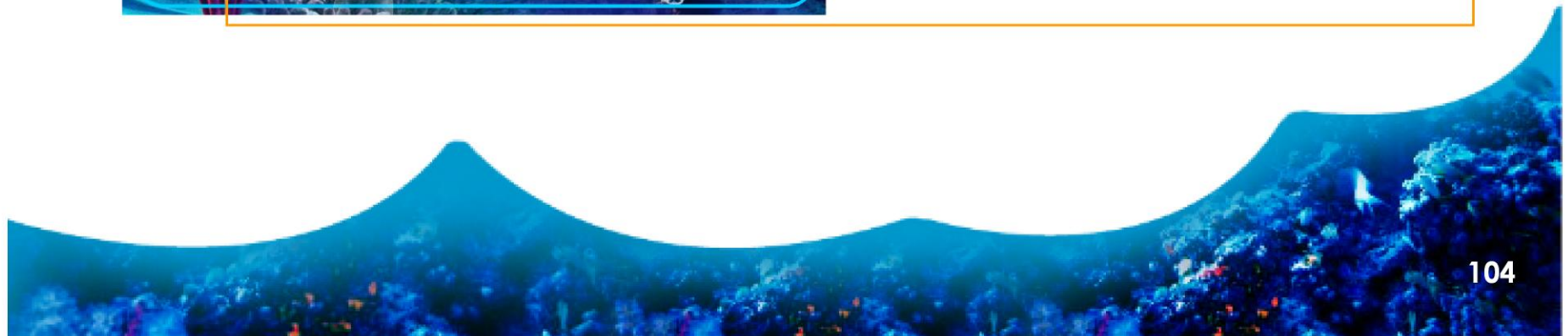


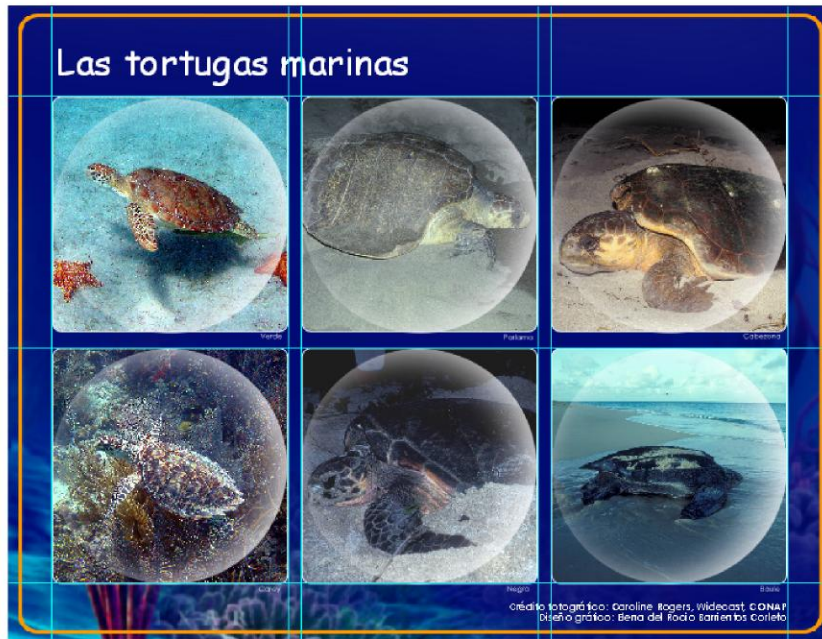
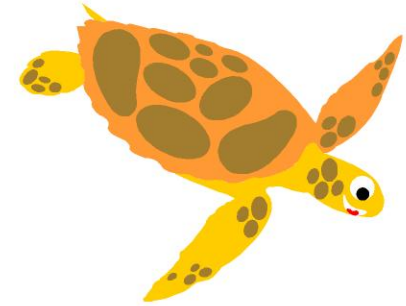
Nuestra frase principal es resaltada con una ilustración amigable y agradable de una tortuga marina, que se presenta en un tamaño proporcional en la plataforma. La frase presenta tipografía comic sans con mezcla de letras mayúsculas y minúsculas, resaltando el objetivo que es cuidar a esta especie en peligro de extinción. Contiene de igual forma el menú de botones a elección.





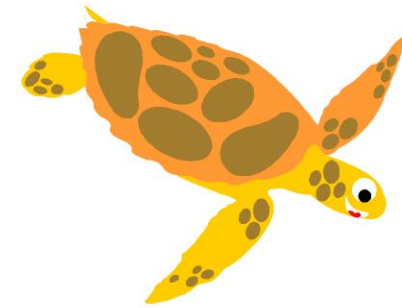
Es la parte final de nuestro material interactivo, volvemos a presentar el mismo esquema introductorio, el logotipo de la institución pero esta vez con su slogan. Ambos textos se presentan con tipografía century gothic por la formalidad en la imagen de la organización. Nuestro botón retorna al menú.





El tiro de la lámina educativa es una plataforma full color, acá sí utilizamos fotografías para que el grupo objetivo vuelva a tener una retroalimentación de las tortugas en su versión real. Los bordes de las fotografías son curvados, ya que para los niños son visiblemente mejores las líneas curvas que las punteaguadas, siempre se toma en cuenta la unidad en el diseño y en la tipografía. El nombre de cada tortuga está escrito en la esquina inferior derecha para mayor ubicación a la hora de leer el retiro. Los créditos están colocados en la esquina inferior derecha del tiro de la lámina.

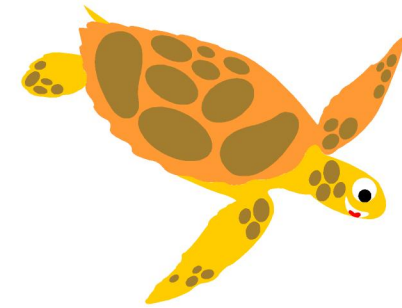




Las tortugas marinas		
<p>CABEZONA (<i>Eretmochelys imbricata</i>)</p> <p>Mide hasta 1 metro de largo y pesa entre 300 y 400 libras. Tiene la cabeza grande, el cuello corto y ancho.</p> <p>El caparazón es de color café y cuenta con 5 placas laterales. Se alimenta de mariscos, cangrejos y moluscos.</p> <p>Se encuentra en peligro de extinción debido al consumo de su carne, al uso del caparazón para elaborar artesanías.</p>	<p>PARLAMA (<i>Lepidochelys olivacea</i>)</p> <p>Mide hasta 70 centímetros de largo y pesa entre 22.7 libras, tiene la cabeza pequeña. El caparazón presenta 6 o más placas laterales de color gris cuando son juveniles y verde oscuro cuando son adultos.</p> <p>Se alimenta de crustáceos, peces, cangrejos, moluscos y camarones. Se encuentra amenazada de extinción por la sobreexplotación de sus huevos y por su captura accidental en las redes de pesca.</p>	<p>VERDE (<i>Chelonia mydas</i>)</p> <p>Mide 1 metro y pesa hasta 300 libras. La cabeza es pequeña y su mandíbula es aplanada. El caparazón es de color verde o gris y presenta 4 placas laterales.</p> <p>Cuando es juvenil se alimenta de crustáceos, insectos acuáticos y pastos, cuando es adulta se alimenta de algas y pastos marinos. Se encuentra en peligro de extinción debido a que su piel se utiliza para hacer carteras, zapatos japoneses y cremas.</p>
<p>BAULE (<i>Dermochelys coriacea</i>)</p> <p>Mide hasta 2.4 metros de largo y puede pesar 1,800 libras. La caparazón es de color gris oscuro o negro, tiene la piel lisa con muchas placas de minúsculo hueso de color blanco que forman 7 quiles o columnas a lo largo del caparazón. Se alimenta de medusas.</p> <p>Se encuentra en peligro de extinción porque su piel se utiliza para hacer carteras y zapatos. También pueden capturadas accidentalmente durante la pesca industrial.</p>	<p>NEGRA (<i>Chelonia mydas agassizii</i>)</p> <p>Mide cerca de 1 metro de largo y pesa 300 libras. Es similar a la tortuga verde, pero con coloración negra en el caparazón y posee 4 placas laterales que tiene forma de legirna. Se alimenta de algas y pastos marinos.</p> <p>Se encuentra en peligro de extinción debido al consumo de su carne, sobreexplotación de sus huevos y al uso del caparazón, para elaborar artesanías y por la destrucción de su hábitat.</p>	<p>CAREY (<i>Eretmochelys imbricata</i>)</p> <p>Mide 1 metro de largo y pesa 100 libras. Tiene la cabeza angosta, su mandíbula se asemeja a un pico de halcón. Su caparazón es de color café oscuro o café amarillento y está formada por 4 placas sobresueltas como tejas en un techo. Se alimenta de esponjas marinas, anémonas, camarones y cangrejos. Se encuentra en peligro crítico de extinción por su caparazón, que es utilizada para confeccionar pines, armazones de anteojos y joyas. En algunos sitios se le coseca para alimentar a peces.</p>
Información proporcionada por: CONAP		

El retiro de la lámina educativa es utilizada para texto, pero también consta de fotografías en desvanecimiento de cada tortuga a la que pertenece el texto de igual forma para una mejor ubicación. Sobre cada fotografía se podrá leer de manera clara la información acorde a al tipo de tortuga. El texto se presenta también con un borde curvado y una tipografía century gothic, a color azul para llevar de igual forma unidad con el diseño. Los créditos están colocados en la esquina inferior derecha del retiro de la lámina.





El juego manual está diagramado adecuadamente para el grupo objetivo al que va dirigido, cuenta solamente con ilustraciones para una mejor retroalimentación, las burbujas como elemento principal de diseño.

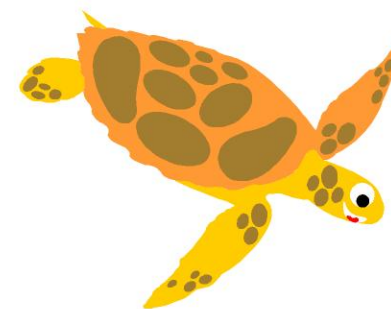
Es una plataforma full color, con tipografía century gothic y comic sans, para lograr una mejor visibilidad y diversión al estar en contacto con el juego. Cuenta con instrucciones claras en la esquina inferior izquierda.

La portada del CD Interactivo tiene unidad con el diseño, la misma plataforma, logotipo de la organización en la parte superior central, ilustraciones de las tortugas en el lado derecho, tema y demás información en la parte inferior central. Se colocó el logotipo de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) en forma lineal, como referencia al lado izquierdo.



CONCLUSIONES





CONCLUSIONES

1. Se localizó como problema que la organización carecía de material interactivo y todo tipo de organización debe tener como soporte material interactivo e impreso, para darse a conocer de una manera más actualizada.

Por medio de este proyecto se lograrán los objetivos trazados por el Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP, para fomentar aún más la educación, el proyecto será de mucha utilidad para los niños y niñas, ya que aprenderán más acerca del cuidado de las tortugas marinas, de una manera diferente, divertida y visualmente agradable.

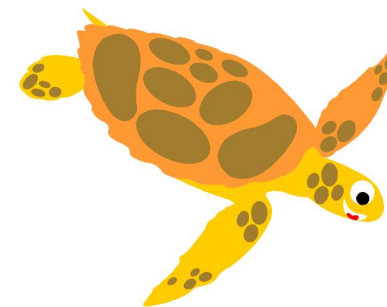
2. Por medio de colores, sonidos y diversidad de elementos, se logran reacciones muy interesantes, es necesario crear e inventar para que nuestro público receptor no deje de sorprenderse y pueda así responder de una manera favorable.

Por esa razón el diseño gráfico y la publicidad son herramientas importantes para que una organización logre sus objetivos en el área gráfico-visual, ya que transporta nuestras mentes hacia otro punto de vista.



LINEAMIENTOS





RECOMENDACIONES

Contar con el equipo necesario para la reproducción de proyecto.

Que el material esté a disposición del grupo objetivo en cualquier equipo de cómputo.

Recomendaciones con las que debe contar el equipo:

Windows XP (**plataforma PC**)

Leopard (**plataforma MAC**)

Desde 256 MB memoria ram

Tarjeta de audio

No es necesaria una tarjeta de video externa

Medios Necesarios

CPU

Monitor VGA

Mouse

Bocinas

CD-ROOM

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

CD Interactivo full color, que incluye fotografías, ilustraciones, texto, botones, locución e información adicional, que puede ser utilizado en plataforma pc o mac.

Plataforma PC

Programa Adobe Flash

File - Publish settings - windows projector (.exe)

Plataforma MAC

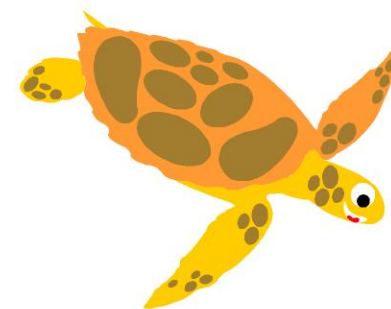
Programa Adobe Flash

File - Publish settings - macintosh projector

Juego manual full color, con ilustraciones para colocar sobre cualquier superficie, incluye dado de juguete, lámina educativa tiro full color, retiro de texto, con fotografías.

MEDIO DE ALMACENAMIENTO DEL MATERIAL INTERACTIVO

CD-ROOM



COTIZACIONES

DG PRINT

Cotización elaborada el día miércoles 14 de mayo de 2008, válida hasta el día sábado 31 de enero de 2009.

5,000 CD impresos full color
Q 12.00 c/u Q 60,000.00

5,000 Juegos impresos, doble carta, papel textcote, full color
Q 15.00 c/u Q 75,000.00

5,000 Láminas educativas, tiro full color, retiro con texto y fotografías, papel glossy brillante
Q 8.00 c/u Q 40,000.00

5,000 Bolsas plásticas transparentes, doble carta
Q 0.20 c/u Q 1,000.00

5,000 Bolsas plásticas pequeñas
Q 0.05 c/u Q 250.00

5,000 Sobres de plástico para CD
Q 0.20 c/u Q 1,000.00

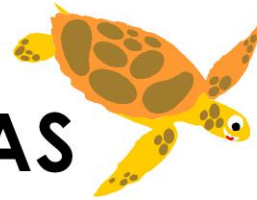
NOTA: Si surgiera un alza en los precios antes de la fecha indicada, la organización está preparada para que no se impida la reproducción del material.

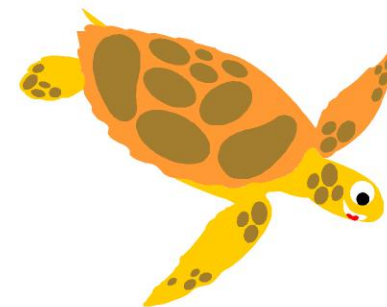
LIBRERÍA SANTA ISABEL

Corización elaborada el día sábado 17 de mayo de 2008, válida hasta el día lunes 5 de enero de 2009.



BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS





LIBROS CONSULTADOS

Kristof, Ray y Satran, Amy, **Diseño Interactivo. Ediciones Anaya Multimedia.** Madrid España. Técnico en Diseño Gráfico y Diagramación, Colombia: Codesis Ltda. Tomo 1 y 2. Páginas: 37,38,53,55,

Interiano, Carlos, **Semiología de la Comunicación.** Páginas: 4,5,7,9

Gill Gustavo, **El Color en el Diseño Gráfico.** España: Editorial Gustavo Gill, S.A. 1990. Páginas: 27,34,36,42

Castellanos de, María del Carmen, **Libro de Correspondencia.** Pag. 43

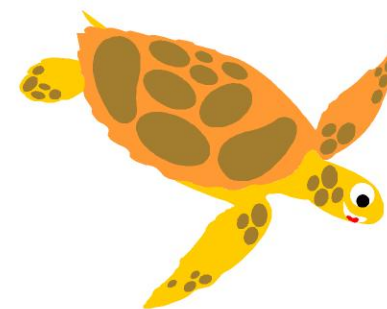
Paz Mendoza, Eva Graciela D.G., **Manual de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra.** Páginas: 26-29,31,39, 72-79

Gonzalez Mike, **Collins Concise Spanish-English English-Spanish Dictionary.** Grijalbo, Barcelona, Collins, London, Glasgow, Toronto. William Collins Sons & Co. Ltd. 1985.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas, CONAP, **Las Tortugas Marinas, Doc. Educativo.** Primera Edición, Guatemala, Octubre 2006. Páginas: 7,9,13

Cultural, S.A., **Curso de Diseño Gráfico.** Páginas 5 y 165





TESIS CONSULTADAS

Artola Santiago, Yeimi Silvana, **Material Didáctico de Apoyo para el Curso Técnicas Digitales 2, Adobe Photoshop CS, Ajuste de Color**, Tesis de Graduación. Guatemala, Julio 2006. Páginas: 21,22,25,30,31,32,

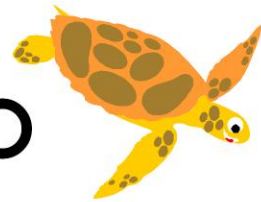
<http://www.webusable.com>
<http://www.monografias.com>
<http://www.lecturasparacompartir.com>
<http://www.google.com>
<http://www.portaldelarte.cl>
<http://www.unicrom.com>
<http://www.geocities.com>

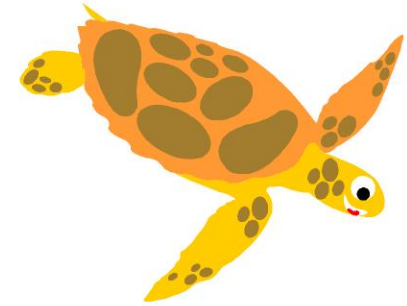
SITIOS CONSULTADOS

<http://www.conap.gob.gt>
<http://www.calas.org.gt>
<http://www.cemat.org>
<http://www.wikipedia.com>
<http://www.definicion.org>
<http://es.answers.yahoo.com>
<http://www.peruecologico.com.pe>
<http://www.educaweb.com>
<http://www.recrea-ed.cl>
<http://www.webtaller.com>
<http://www.todoarquitectura.com>



GLOSARIO





AMBIENTE

Conjunto de condiciones físico-químicas y biológicas que necesitan los organismos, incluido el ser humano, para vivir. Entre estas condiciones hay que tener en cuenta la temperatura, la cantidad de oxígeno de la atmósfera, la existencia o ausencia de agua, la disponibilidad de alimentos, la presencia de especies competidoras, etc. MEDIO AMBIENTE.

ARQUEOLOGÍA

Es una disciplina que estudia las sociedades a través de sus restos materiales, sean estos intencionales o no. Así, debemos dejar de lado la tradicional visión de que es "una ciencia auxiliar de la Historia que complementa con documentos materiales aquellos períodos no suficientemente iluminados por las fuentes escritas". La Arqueología es una ciencia social autónoma, que estudia a los seres humanos a través de su cultura material y psicológica.

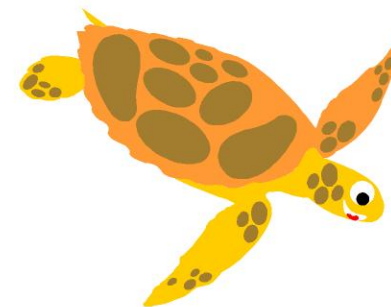
BIOLÓGICA

Es el término por el que se hace referencia a la amplia variedad de seres vivos sobre la Tierra y los patrones naturales que conforma, resultado de miles de millones de años de Evolución según procesos naturales y también, de la influencia creciente de las actividades del ser humano. La biodiversidad comprende igualmente la variedad de ecosistemas y las diferencias genéticas dentro de cada especie que permiten la combinación de múltiples formas de vida, y cuyas mutuas interacciones y con el resto del entorno, fundamentan el sustento de la vida sobre el planeta.

BIOMASA

Cantidad de materia orgánica producida o existente en un ser vivo y que se encuentra en forma de proteínas, carbohidratos, lípidos, y otros compuestos orgánicos.





Se mide en peso fresco, peso seco (una vez que se ha sometido a desecación a temperaturas moderadas), en términos energéticos (kcal), etc. MATERIA VIVA.

BIOREGIÓN

Territorio de agua y tierra cuyos límites se definen no por lindes políticos, sino por los límites geográficos de comunidades humanas y ecosistemas.

BOCETO

También llamado esbozo, es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o una cosa. Un boceto es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.

CIUDADANO

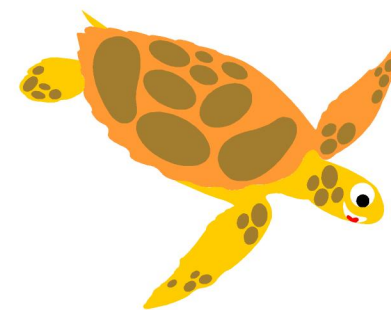
Es un miembro de una comunidad política. La condición de miembro de dicha comunidad se conoce como **ciudadanía**, y conlleva una serie de deberes y una serie de derechos.

CMYK

CMYK (acrónimo de **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow y **K**ey o **B**lack). Este modelo se basa en la mezcla de pigmentos de los siguientes colores para crear otros más:

C = **C**yan
M = **M**agenta
Y = **Y**ellow
K = **B**lack o **K**ey





COOPERACIÓN

Consiste en el trabajo en común llevado a cabo por parte de un grupo de personas o entidades mayores hacia un objetivo compartido, generalmente usando métodos también comunes, en lugar de trabajar de forma separada en competición.

La cooperación es la antítesis de la competición; sin embargo, la necesidad o deseo de competir con otros es un impulso muy común, que motiva en muchas ocasiones a los individuos a organizarse en un grupo y cooperar entre ellos para poder formar un conjunto mucho más fuerte y competitivo.

CREATIVIDAD

Idea, representación mental de una realidad, un objeto o algo similar.- Pensamiento expresado con palabras. Opinión, juicio, idea que se tiene sobre algo.- Aspecto, calidad, título. Conocimiento, aprehensión de conceptos e ideas. Percepción extrasensorial. La que se produce sin mediación normal de los sentidos.

CRECIMIENTO POBLACIONAL

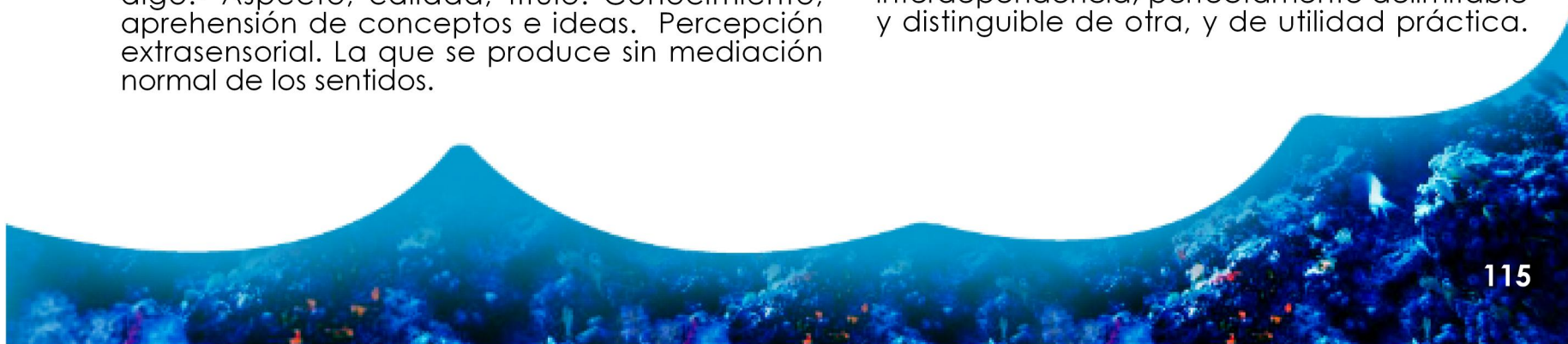
Patrón de crecimiento de una población, que corresponde a una serie de parámetros tales como: cantidad de individuos que constituyen la población, tasa de incremento característico de la población, capacidad de carga del ambiente y el tiempo transcurrido.

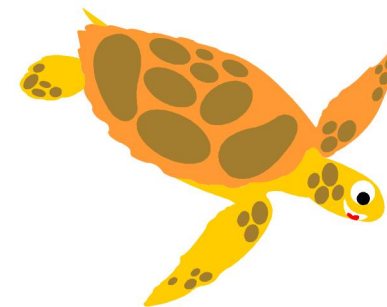
DEFORESTACIÓN

Proceso del deterioro ambiental que consiste en la destrucción y eliminación de vegetación en un área geográfica cualquiera.

ECOREGIÓN

Área geográfica que se caracteriza por las mismas condiciones climáticas, edáficas, hidrológicas, florísticas y faunísticas, en estrecha interdependencia, perfectamente delimitable y distinguible de otra, y de utilidad práctica.





ECOTURISMO

Modalidad turística ambientalmente responsable, que consiste en viajar o visitar áreas naturales sin disturbarlas con el fin de disfrutar, apreciar y estudiar los atractivos naturales (paisaje), flora y fauna silvestre de dichas áreas, así como cualquier manifestación cultural (del presente y del pasado) que pueda encontrarse.

ENCUESTA

Es un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos.

ENDÉMICO

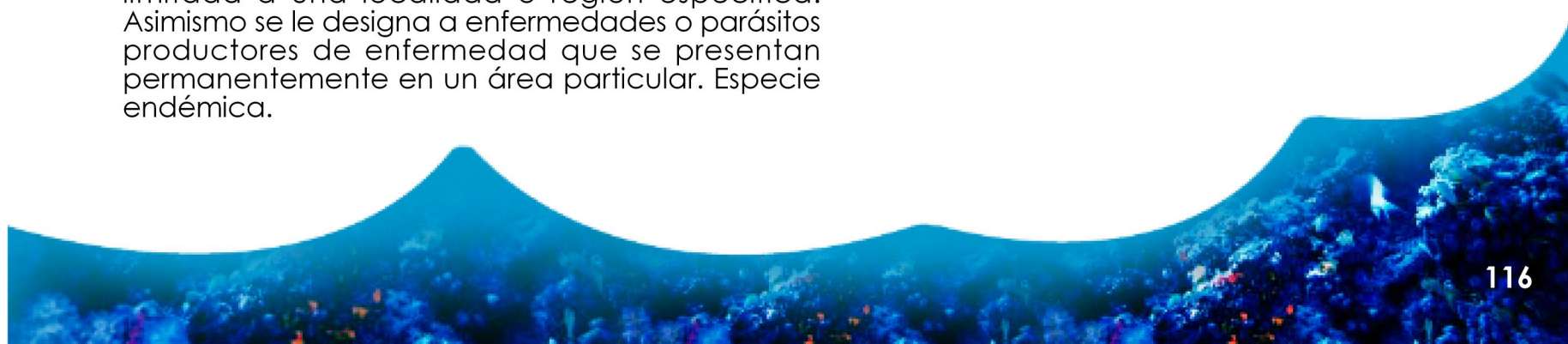
Especies con área de distribución restringida o limitada a una localidad o región específica. Asimismo se le designa a enfermedades o parásitos productores de enfermedad que se presentan permanentemente en un área particular. Especie endémica.

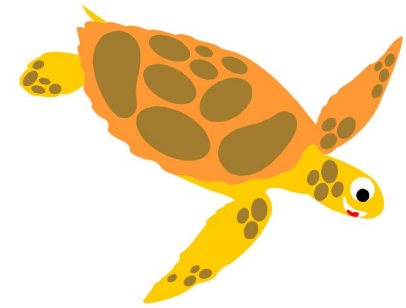
EXITU

Es el proceso de protección a especies, flora y fauna dañados por moverlos de su lugar actual, hacia otra región, donde no puedan ser cuidados adecuadamente.

EXÓTICO

Es utilizado por la Unión Mundial para la Conservación de la Naturaleza (IUCN) para denominar a la especie, subespecie o taxón inferior, de flora o fauna; que fuera de su área de distribución natural (pasada o presente) y potencial de distribución (fuera del área biogeográfica, que ocupa naturalmente o que no pudiera ocupar sin introducción directa o cuidado por parte de hombre) e incluye cualquier parte, gametos o propágulo de tal especie que puede sobrevivir y luego reproducir.





EXTINCIÓN

Es la desaparición de una especie o grupo de especies. Una especie se extingue a partir del momento en que muere el último individuo de esa especie. En las especies que se reproducen sexualmente, la extinción es generalmente inevitable cuando sólo queda un individuo de la especie, o únicamente individuos del mismo sexo.

FAUNA

Conjunto de animales característicos de una región geográfica y, por extensión, de una porción de tierra, mar, lago, de los intestinos del hombre o de los animales etc., en un período de tiempo dado.

FLORA

Conjunto de plantas de una región geográfica y, por extensión, de una porción de tierra, mar, lago. Conjunto de las especies vegetales ubicadas en un lugar natural determinado.

GEOMORFOLOGÍA

Rama de la geografía que estudia las formas superficiales de la tierra, describiéndola, ordenándolas e investigando su origen y desarrollo.

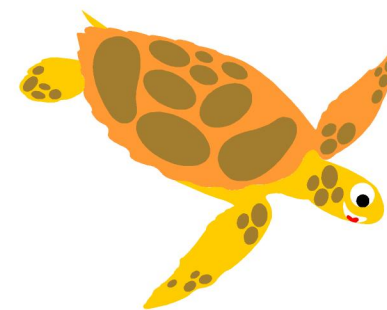
GRUPO OBJETIVO

Este término se utiliza habitualmente en publicidad para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio. Tiene directa relación con el Marketing.

HÁBITAT

Lugar o tipo de ambiente natural en el que existen naturalmente un organismo o una población. Es decir, es la suma de condiciones físicas y biológicas en que vive un individuo o población.





HEMISFERIO

Se divide a la Tierra en un hemisferio oriental y un occidental, aunque en puridad cada uno de los meridianos posibles partiría la Tierra en dos hemisferios.

HUMEDAD AMBIENTAL

Factor ambiental determinado por la interrelación de 2 factores: biotemperatura y precipitación y, por consiguiente si la cantidad de agua almacenada en el suelo es lo suficientemente adecuada, la tasa de evaporación será cada vez mayor cuanto más alta sea la biotemperatura.

IMAGEN

Es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, video.

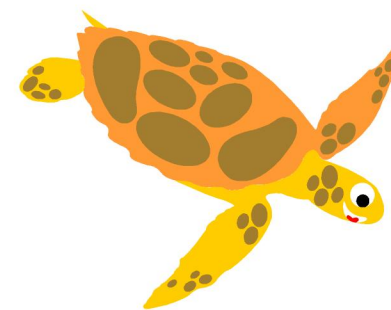
IN SITU

Son pruebas realizadas para la determinación de las características geotécnicas de un terreno, como parte de las técnicas de reconocimiento de un reconocimiento geotécnico, constituyendo una alternativa o complemento a los ensayos de laboratorio sobre muestras extraídas del terreno.

LÁMINA EDUCATIVA

Es un documento educativo de retroalimentación sobre algún tema, que contiene imágenes (fotografías o ilustraciones) en el tiro e información alusiva a las imágenes en su retiro.





MANEJO FORESTAL

Conjunto de actividades de caracterización, planificación, aprovechamiento, regeneración, reposición, protección del bosque, conducentes a asegurar la producción constante de madera, otros bienes y servicios ambientales.

OBJETIVO

Un propósito o meta; un conjunto. Resultado que una entidad o institución aspira lograr a través del cabal discernimiento de su misión. Elemento programático que identifica la finalidad hacia la cual deben dirigirse los recursos y esfuerzos para dar cumplimiento a los propósitos. El objetivo debe responder a la pregunta "qué" y "para qué".

ORNAMENTO AMBIENTAL TERRITORIAL

Proceso mediante el cual se orienta la utilización de los espacios de la biosfera y ocupación del territorio.

Se basa en la identificación y asignación de áreas de especialización y complementariedad productiva.

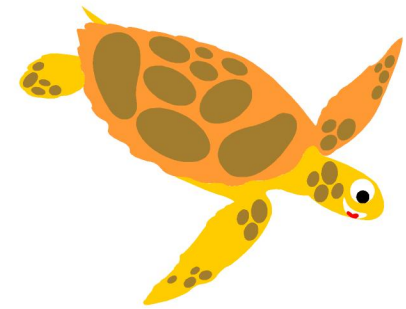
PATRIMONIO

Es el conjunto de bienes y obligaciones de una persona considerados como una universalidad de derecho, una unidad jurídica. El patrimonio es un receptor universal, que no varía por las modificaciones a su contenido.

PROYECTO

Es una empresa planificada que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas; la razón de un proyecto es alcanzar objetivos específicos dentro de los límites que imponen un presupuesto y un lapso de tiempo previamente definidos.





RECICLAR

Proceso de recuperación de desperdicios, residuos o desechos de todo género, para ser usados en el procesamiento o fabricación de nuevos productos. Esta actividad tiene gran importancia en el cuidado del ambiente y representa una posibilidad interesante de reutilización de materiales, con la consiguiente repercusión en los procesos económicos.

RGB

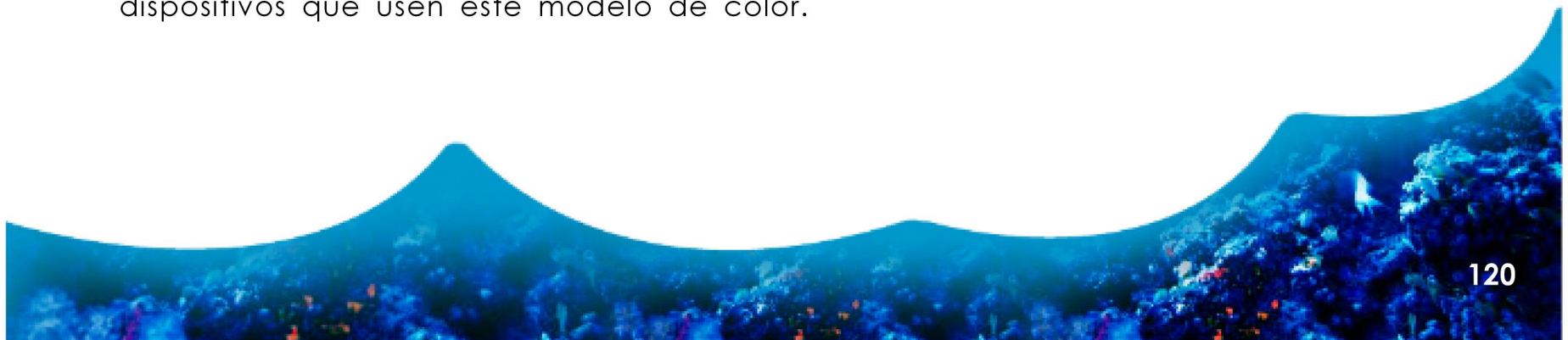
La descripción **RGB** (del inglés *Red, Green, Blue*; "rojo, verde, azul") hace referencia a la composición del color en términos de la intensidad de los con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Indicar que el modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, razón por la cual los mismos valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en diferentes dispositivos que usen este modelo de color.

SOBREEXPLOTACIÓN DE RECURSOS

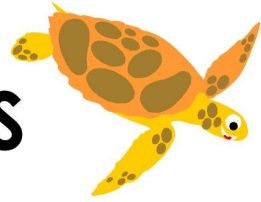
Proceso originado por la explotación abusiva de un recurso, que rompe el equilibrio del ecosistema e impide su regeneración.

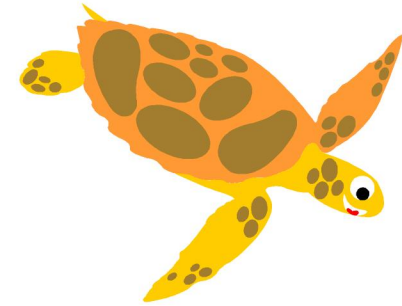
TIRO Y RETIRO


Se imprime un lado de la hoja, se le da la vuelta de izquierda a derecha, usando el mismo borde superior del papel como borde de las pinzas para agarrar el papel, que se imprime entonces de nuevo en el lado contrario.




ANEXOS







Consejo Nacional de Áreas Protegidas, CONAP

Las Tortugas Marinas 

Edad: _____ Guatemala de _____ 2008

INSTRUCCIONES: Marca con una X la respuesta correcta.

- ¿Sabías de la existencia de las tortugas marinas?
 sí no
- ¿Te gustaron los elementos que observaste?
 sí no
- ¿Aprendiste más acerca de las tortugas marinas?
 sí no


Encuesta realizada por nuestro grupo objetivo primario.

Encuesta realizada por nuestro grupo objetivo secundario.

Consejo Nacional de Áreas Protegidas, CONAP

ENCUESTA DE VALIDACIÓN

*CREACIÓN DE MATERIAL INTERACTIVO, IMPRESO Y MANUAL PARA EL CUIDADO DE LAS TORTUGAS MARINAS PARA EL CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS (CONAP), DIRIGIDO A LA NIÑEZ DEL ÁREA RURAL Y METROPOLITANA.



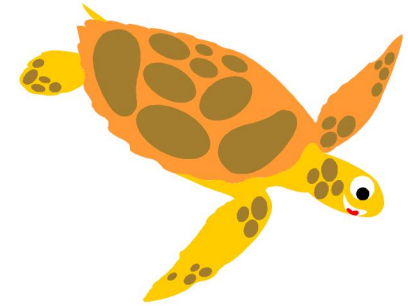
Edad: _____ Sexo: _____ Guatemala de _____ 2008

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta que crea conveniente.

- ¿ Cree usted que este material es claro para niños y niñas de 6 a 12 años?
 sí no
- ¿ Está de acuerdo con los colores utilizados en los fondos y en los textos?
 sí no
- ¿ Está de acuerdo con los tipos de letras y diagramación utilizados en las diferentes propuestas gráficas?
 sí no
- ¿ Está de acuerdo con las imágenes utilizadas en el proyecto?
 sí no
- ¿ Está de acuerdo con el tamaño de tipo de letra utilizado?
 sí no
- ¿ Está de acuerdo con la posición en que se utilizaron las fotografías en las piezas gráficas?
 sí no
- ¿ Está de acuerdo en general con el diseño de las piezas gráficas?
 sí no
- ¿ Cree usted que la propuesta gráfica presentada servirá de soporte para dicha organización?
 sí no

OBSERVACIONES: _____

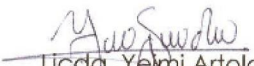





IMPRÍMASE


Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano


Lic. Fernando Fuentes
Tribunal examinadora y asesor


Licda. Yelmi Artola
Tribunal examinadora y asesor


Lic. Erlin Ayala
Tribunal examinadora y asesor


Elena del Rocío Barrientos Corleto
Sustentante

