

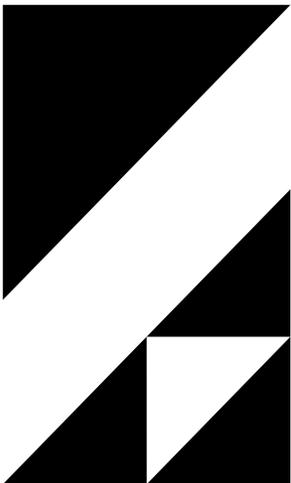
Propuesta de diseño y elaboración de una guía para la participación y organización de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA





diseño gráfico
U S A C

**Propuesta de diseño y elaboración
de una guía para la participación y
organización de voluntarios jóvenes
del Programa Nacional de Prevención
y Control de ITS, VIH y SIDA**



arquitectura

Índice

Nómina de autoridades	i
Dedicatoria	ii
Presentación	iii
Capítulo I: Introducción	P.09
1.1 Antecedentes	P.09
1.2 Problema	P.10
1.3 Justificación	P.10
1.4 Objetivos de diseño	P.11
1.4.1 General	P.11
1.4.1 Específicos	P.11
Capítulo II: Perfil del cliente y grupo objetivo	P.12
2.1 Perfil del cliente	P.12
2.1.1 Misión	P.12
2.1.2 Visión	P.12
2.2 Perfil del grupo objetivo	P.12
2.2.1 Perfil geográfico	P.12
2.2.2 Nivel académico	P.12
2.2.3 Nivel socioeconómico	P.13
2.2.4 Perfil psicográfico	P.13
Capítulo III: Conceptos fundamentales	P.14
3.1 Marco teórico conceptual	P.14
3.1.1 Unidad de Infomación, Educación y Comunicación	P.14
3.1.2 Decreto 27-2000	P.14
3.1.3 Educación de pares	P.14
3.1.4 Manual didáctico para voluntarios jóvenes del PNS	P.14
3.1.5 Empoderamiento	P.15
3.1.6 Salud Sexual	P.15
3.1.7 Participación juvenil	P.15
3.1.8 Sexualidad	P.15
3.1.9 Educación sexual	P.15
3.2 Marco teórico de diseño	P.15
3.2.1 Diseño	P.15
3.2.2 Diseño gráfico	P.16
3.2.3 Diseño editorial	P.16
3.2.4 Objeto de diseño	P.16
3.2.5 Concepto creativo	P.16
3.2.6 Color	P.16
3.2.7 Full Color	P.17
3.2.8 Columna	P.17
3.2.9 Diagramación	P.17
3.2.10 Folleto	P.17
3.2.11 Formato	P.17
3.2.12 Ilustración	P.17

Capitulo IV: Concepto de diseño y bocetaje	P.18
4.1 Metodo de diseño	P.18
4.1.1 Caja negra	P.18
4.1.2 Caja de cristal	P.18
4.1.3 Conceptualización de José Camón	P.18
4.2 Acerca del concepto	P.18
4.3 Bocetaje	P.19
4.3.1 Primera fase de bocetaje	P.19
4.3.2 Segunda fase de bocetaje	P.22
4.3.3.1 Bocetos digitales	P.22
4.3.3.2 Boceto de portada	P.22
4.3.3.3 Detalles de diseño	P.22
4.3.3.4 Tipografía	P.23
4.3.3 Primera propuesta	P.23
4.3.4 Tercera fase de bocetaje	P.24
4.3.4.1 Revalorización de la propuesta	P.24
4.2.4.2 Color	P.25
4.2.4.3 Formas	P.25
4.2.4.4 Diagramación	P.25
4.2.4.5 Personaje	P.26
Capitulo V: Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final	P.27
5.1 Comprobación de eficacia	P.27
5.1.1 Presentación de resultados	P.27
5.1.2 Interpretación de resultados	P.30
5.1.3 Cambios a la propuesta	P.30
5.2 Propuesta gráfica final	P.31
5.2.1 Diagramación	P.31
5.2.2 Colores	P.31
5.2.3 Personaje	P.32
5.2.4 Portada y contraportada	P.32
5.2.6 Lineamientos de diseño	P.33
Conclusiones	P.37
Recomendaciones	P.38
Bibliografía	P.39
Glosario	P.40
Anexos	P.42

Nómina de autoridades

Lic. Estuardo Gálvez Barrios

Rector magnífico de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Junta Directiva Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Secretario

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz

Vocal I

Arq Efraín De Jesús Amaya Caravantes

Vocal II

Arq Carlos Enrique Martini Herrera

Vocal III

Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada

Vocal IV

Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva

Vocal V

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo, Decano

Licda. Sonia Jeanneth Trejo Pérez

Licda. María Sucelly Estrada Méndez de Chajón

Licda. Noemí Cardona Polanco

Arq. Alejandro Muñoz Calderón, Secretario

Asesores

Licda. Sonia Jeanneth Trejo Pérez

Licda. María Sucelly Estrada Méndez de Chajón

Licda. Noemí Cardona Polanco

Dedicatoria

No. Realmente no tengo deseos de dedicar éstas hojas a nadie, pero sí hay varias personas a las que, aunque no nombraré, y quizás nunca lo sepan, de igual modo quiero agradecer:

A tí, que me ayudaste sin reclamos y sin saber porque hacía estas cosas que hago.

A él, al niño que antaño fui, por quedarse niño y darle tiempo al adulto de formarse por completo (o casi completo) antes de ver el mundo.

A ella. Sólo ella supo ver sin ojos y a oscuras la esencia que envuelven las palabras, venas, piel, huesos, ojos y demás materia que conforman al fin la sombra de éste trabajo. Ella sola tiene el mérito casi completo de quien soy hoy.

A nosotros. Es decir, a todos los que buscamos del diseño algo más siempre para crear, y realmente CREAR algo con nuestro trabajo.

A ustedes, ojos que dan aliento a la esperanza que nuestros trabajos buscan para saberse dignos (entre otras cosas).

A ellos, que fueron y son apoyo para tantas cosas - éste trabajo incluido.

A ellas, las mañanas y las lunas que ví, y logran aún tener mi atención y asombro.

Presentación

A continuación se desglosa el Proyecto de Graduación titulado Diseño y elaboración de una guía para la participación de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA (PNS), de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico Enfoque Editorial, Didáctico Interactivo, de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC).

Este trabajo conforma material impreso de diseño gráfico para una guía para la participación de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA -IEC-.

Además de ser un proyecto de graduación, también dará la pauta para considerar un nuevo sistema de trabajo gráfico: el material auxiliar que pueda surgir más adelante en el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA.

También consta de manera pormenorizada con un informe completo que va desde una breve historia del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, hasta la presentación y justificación de la propuesta de diseño gráfico. El archivo de diseño final quedará a la institución para su impresión y distribución.

Luego de desglosar la descripción de la institución, su historia y las actividades que realiza, se pasa a dictar un perfil del grupo objetivo. Luego de esto, yace un capítulo de conceptos referentes al manual en sí. Posteriormente se da un análisis del trabajo a realizar y comienza propiamente la labor de diseño gráfico, desde el concepto creativo, proceso de bocetaje, comprobación y validación previa, retoques y propuesta final. Después, se vuelve a validar el material con el cliente y el grupo objetivo y después de su aprobación y comprobada su eficacia; se dará las conclusiones del trabajo, los lineamientos y normas de uso del material propuesto. El presente proyecto de graduación concluye con un anexo de términos pertinentes y conceptos fundamentales, conceptos de diseño y últimamente la respectiva bibliografía del trabajo.

CAPITULO I: Introducción

El siguiente escrito recopila el trabajo de diseño gráfico de una guía para la participación de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA (PNS), división de Información, Educación y Comunicación -IEC-.

El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA existe desde el hace 7 años, logrando consolidarse con el decreto 27.2000. Su labor se dedica a trabajar con distintos grupos de la sociedad guatemalteca a través de todo el país, educando, empoderando y guiando a las personas respecto a las ITS, VIH y SIDA.

La problemática de comunicación encontrada radica en la adaptación y actualización del contenido ya existente, para hacerlo más adecuado, eficiente y estético para el grupo receptor del mensaje. A través de una adaptación de redacción, edición y diseño editorial se buscará lograr un material acorde a las necesidades de la institución para con su grupo objetivo.

El proceso de este proyecto parte desde la conceptualización del tema, elaboración, revisión y edición del contenido, pasando por el pensamiento del concepto creativo (las consideraciones a tomar en cuenta en este planteamiento), el concepto gráfico, hasta la realización y normas de impresión, publicación y distribución de tal material. La labor realizada en este trabajo comienza, en conjunto con el grupo de asesores pertinentes al tema, por una revisión del contenido propuesto originalmente y prosigue con la necesidad de crear el manual tomando en cuenta las consideraciones necesarias para su pronta publicación y distribución a través de toda la República de Guatemala.

La propuesta de diseño consiste en crear el manual de manera sencilla, desde su formato hasta su concepto gráfico y visualización. Esto para crear un material agradable, funcional y práctico.

11. Antecedentes

El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA labora desde hace 7 años con la misión de organizar procesos de gestión, normatización, investigación epidemiológica, capacitación y planificación en el componente de ITS, VIH y SIDA en Guatemala, mediante

la integración y coordinación intra e intersectorial. El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA da inicio a sus actividades oficialmente tras el decreto 27-2000, el cual establece la necesidad de contrarrestar el problema de las ITS como epidemia; específicamente el VIH y SIDA.

A través de su trabajo, el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA ha logrado cambios y acciones en pro de la lucha contra la propagación de enfermedades e infecciones venéreas. Entre sus logros podemos mencionar sus constantes capacitaciones en las unidades del ejército de Guatemala, realizadas en todos los departamentos del interior así como en la capital. De igual modo sus intervenciones y programas de apoyo e información en la Universidad de San Carlos, Universidad Rafael Landívar, Universidad Mariano Gálvez y Universidad Galileo, han sido de ayuda para la difusión de su mensaje. A pesar de no tener una participación activa más visible en la sociedad, ya que su obra es de información y comunicación, sí han participado en obras sociales como apoyo a jornadas médicas, guiadas por la Subdirección de Salud de la Policía Nacional Civil, trabajando como voluntarios y dando talleres a la población en general.

En una reunión preliminar con el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC-, se detectó la necesidad de crear materiales gráficos, cuya visualización ayude no sólo a una lectura más agradable, sino también a repartir los contenidos dentro de un mismo espacio según jerarquía a manera de anexos y datos información de cultura general útiles. Para lograr un material gráfico adecuado y agradable, es necesario un estudio del tema y contenido para plasmar de manera fluida los textos e imágenes. También se mencionó la posible necesidad de crear un sistema gráfico conceptualizado de manera general para tratar otros

materiales que puedan surgir mas adelante.

1.2 Problema

Los materiales gráficos del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC- se presentan con una diagramación rígida y no se ha estudiado el grupo objetivo al que pretenden dirigirse. El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC- tiene la necesidad de relacionar los temas y el contenido con su grupo objetivo a través de la mediación, a través del diseño gráfico de material gráfico informativo.

Los materiales para las “guías para la participación de voluntarios jóvenes” del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA necesitan establecer un formato y diseño pertinente y adecuado a su grupo objetivo, que ayude realmente a comunicar el contenido, siendo un enlace directo entre el tema y el lector.

Con la intervención del diseño gráfico, se pretende, a través de un proyecto de investigación y comunicación gráfica, proporcionar un material gráfico que cumpla con los requerimientos del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC- y relacione los temas y contenidos a tratar con el grupo objetivo. La propuesta que se ideó en conjunto con el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC- y una muestra del grupo objetivo; fue la de diseñar el material de manera seccionada y portátil ya que resultaría más práctico. Entonces, un manual de fácil de cargar consigo, pero no por ello incompleto en su contenido, con una diagramación perfilada que tenga divisiones visibles según sus temas, un diseño general dinámico e ilustrado con personajes que creen relación con el tema.

1.3 Justificación

El material para la “guía para la participación de voluntarios jóvenes” del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA necesita un aporte estético, funcional y práctico. A

través de un proyecto de investigación y comunicación gráfica, el material gráfico a diseñar debe así mismo reflejar y representar a la población a la que va dirigida.

Los jóvenes de 14 a 24 años de edad que habitan Guatemala, son el objetivo a alcanzar por el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, ya que en ellos es en quien recae principalmente la tarea y responsabilidad de cambiar la situación nacional y el desarrollo de la sociedad a través de una cultura de conocimiento. Los jóvenes representan casi el 50% de la población nacional y serán los más susceptibles al material desarrollado, y siendo éstos jóvenes a quienes se necesita informar y engrandecer su cultura, situación actual, su actitud general y su conocimiento previo sobre el tema.

Por esto, el conocimiento y la concientización al respecto de estos temas es un acto de empoderamiento para que la juventud crezca de manera conciente y con los ojos abiertos a la realidad del mundo así como a lo que pueden y deben hacer para mejorarlo. El material a diseñar es una de tantas herramientas que desea proporcionar el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC- para el desarrollo de acciones y actitudes integrales que cumplan los objetivos predispuestos por éste.

El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, división de Información, Educación y Comunicación -IEC- ha detectado que, especialmente en las áreas del interior de Guatemala, al crear una actitud proactiva frente a las situaciones que rodean al grupo objetivo en sus diferentes localidades, se pueden lograr resultados realmente significativos para prevenir y controlar la propagación de enfermedades e infecciones venéreas.

Una vez aprobados los contenidos y el diseño gráfico de la guía, el Programa Nacional

de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA pasa a solicitar los fondos ya aprobados a las oficinas del Gobierno (el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, es una institución pública), fondos previamente negociados para la impresión y distribución de tal material, así como para talleres de aprendizaje cronológicamente adjuntos a éste. Es importante tomar en cuenta que la presente falta de conocimiento e interés acerca de la problemática del VIH, SIDA y las ITS, dentro de la juventud de Guatemala en general es un riesgo y una barrera que debe superar el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA.

1.4 Objetivos de diseño

1.4.1 General:

- Diseñar un material editorial, para la participación de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA.

1.4.2 Específicos:

- Diagramar los contenidos dados de manera adecuada.

- Crear las ilustraciones que ayuden a plasmar y transmitir el mensaje, tomando las fotografías que acompañaran al texto para darle más sentido visual y empatía al mismo.

- Adaptar la información ya existente sobre los temas a tocar de modo que sea propiamente dirigida para el público objetivo es de suma importancia.

CAPITULO II: Perfil del cliente y grupo objetivo

2.1 Perfil del cliente

El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA / división de información, Educación y Comunicación -IEC- se encuentra en la 5a. Avenida 11-40 zona 11, ciudad de Guatemala, su teléfono es 2440 7354 y su correo electrónico es iec.pns@gmail.com. El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA cumple sus actividades como institución pública. El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA es uno de los 18 programas que pertenecen al Departamento de Regulación de los Programas de Atención a las Personas (DRPAP) del Ministerio de Salud Pública. Su enfoque se basa fundamentalmente en el trabajo multidisciplinario, ya que legalmente (Decreto 27-2000) se ha declarado al VIH y SIDA como un problema social de urgencia nacional, por lo que las instituciones gubernamentales, no gubernamentales y entidades diversas deben participar en las acciones de prevención y control de la epidemia.

El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA está formado por una dirección y ocho unidades técnicas que trabajan en forma integrada. Estas unidades son Monitoreo y Evaluación, Atención Integral, Vigilancia epidemiológica, Infecciones de Transmisión Sexual -ITS-, Orientación en VIH y SIDA, Prevención de la transmisión madre a hijo(a), Información, Educación y Comunicación -IEC- y por último la unidad de Administración.

Las autoridades encargadas de la unidad de Información, Educación y Comunicación y del proyecto de voluntarios jóvenes son Karina Arriaza (Coordinadora general de la unidad de Información, Educación y Comunicación -IEC-) y Lorena Pahor (Supervisora del programa de voluntarios jóvenes) respectivamente.

2.1.1 Misión

La misión del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, según su bilfoliar informativo, es la de organizar procesos de gestión, normatización, investigación epidemiológica, capacitación y planificación en el componente de ITS, VIH y SIDA en Guatemala, mediante la integración y coordinación intra e intersectorial. La división de Información, Educación y Comunicación -IEC- suministra los lineamientos

unificados a nivel nacional para la ejecución de acciones de información, educación y comunicación para la promoción de prácticas saludables que contribuyan a prevenir ITS, VIH y SIDA.

2.1.2 Visión

El Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA tiene como visión, de acuerdo con su bilfoliar informativo, cubrir a nivel nacional, la necesidad de reducir el riesgo de adquirir el VIH u otras ITS por medio de acciones proactivas en el sector público y privado.

La necesidad de crear material adecuado surge por la diversidad de grupos sociales con los que trabaja el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA / división de información, Educación y Comunicación -IEC-. La existencia de un manual propio de este grupo ayudará a transmitir el mensaje intencionado, ayudando así a la labor del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA.

2.2 Grupo objetivo

El grupo objetivo se conforma por jóvenes, de género masculino y femenino, que tienen entre 14 y 24 años de edad, son de ascendencia latina, indígena, garífuna y algunos son anglosajones.

2.2.1 Perfil geográfico

En su mayoría estas personas son de poblados con cierto grado de urbanización. Esto es, las ciudades del interior, así como los pueblos de mayor aglomeración y la ciudad capital.

2.2.2 Nivel académico

El grupo objetivo se conforma de jóvenes que estudian los primeros años de universidad, están cursando una carrera diversificada, o van a terminar el nivel medio de educación.

2.2.3 Nivel socioeconómico

Por lo general vienen de familias de clase media, algunos con trabajos de medio tiempo, o bien laboran atendiendo los negocios familiares.

Dentro del grupo objetivo encontramos también que otros jóvenes son en cambio hijos de personas que se encuentran en una mejor situación económica, por lo que no tienen la misma necesidad de trabajar, y se desenvuelven más en sus estudios y pasatiempos como deportes diversos.

Por otro lado, también son parte del grupo objetivo otros jóvenes, varones y jovencitas, cuyas familias son de escasos recursos y también deben trabajar para ayudar a mantener sus familias.

2.2.4 Perfil Psicográfico

Culturalmente, la mayoría de los jóvenes son por naturaleza abiertos al aprendizaje y más susceptibles a diferentes maneras de pensar. Sin embargo, es normal que en las áreas más rurales y aisladas, la mentalidad general, incluida la de la juventud, sea más recatada y cuidadosa de varias actitudes extrovertidas, aunque no por esto caen en una actitud retrograda. Además, en general todos los voluntarios del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA son personas que buscan cultura, conocimiento y por ello son tolerantes y dispuestos a conocer y comprender otras maneras de ver la vida.

Cómo ya lo mencionamos, el grupo objetivo se caracteriza por ser la porción más activa de la población. Los voluntarios jóvenes, además de ser de naturaleza altruista y de mentalidad abierta al aprendizaje, son personas interesadas e involucradas en el desarrollo de su comunidad. Cabe mencionar por último que la actividad del grupo objetivo, que es un rasgo de gran importancia. Se basa bastante en la interacción con pares, y también forma parte de su oficio diario el cultivo de sus habilidades y destrezas personales y sociales.

CAPITULO III: Conceptos fundamentales

3.1 Marco teórico conceptual

3.1.1 Unidad de Información, Educación y Comunicación: La división de Información, Educación y Comunicación -IEC- del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, según su coordinadora Karina Arriaza es la encargada de suministrar los lineamientos unificados a nivel nacional para la ejecución de acciones de información, educación y comunicación para la promoción de prácticas saludables que contribuyan a prevenir ITS, VIH y SIDA.

3.1.2 Decreto 27-2000: Ley general para el combate del virus de Inmuno Deficiencia Humana -VIH- y del Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida -SIDA- y de la promoción, protección y defensa de los Derechos Humanos ante el VIH/SIDA. El decreto 27-2000 es una ley que se emite en el año 2000, debido al aumento alarmante de infecciones de VIH / SIDA sin ningún organismo oficial que combata este mal. Entre las consideraciones del decreto, se menciona que la mayor influencia que se puede ejercer para crear un cambio real en la situación es la información y educación, declarando así mismo que negarla, ocultarla o desvirtuarla significa atentar contra la vida humana. Los capítulos de la ley general para el combate del virus de inmuno deficiencia humana -VIH- y del síndrome de inmuno deficiencia adquirida -SIDA- y de la promoción, protección y defensa de los derechos humanos ante el VIH/SIDA hablan:

- del objeto y ámbito de la ley
- del programa nacional de prevención y control de ITS / VIH / SIDA y la comisión multisectorial
- de la educación y la información
- del diagnóstico
- de la vigilancia epidemiológica
- de la promoción, protección y defensa de los derechos humanos ante el SIDA
- de las contravenciones y sanciones
- de las disposiciones transitorias y finales

3.1.3 Educación de pares: La guía para la participación y organización de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA entiende la educación de pares como la enseñanza que ocurre entre dos personas de similares características, contextos o circunstancias. Es el principio básico a través del cual obra la IEC respecto a la juventud que está educando e informando. Proyecta sus objetivos

comunicacionales principalmente en talleres y grupos de trabajo, proveyendo también de locación y herramientas para el desarrollo de cada actividad.

La división de Información, Educación y Comunicación -IEC- del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA la presenta como la enseñanza que ocurre entre dos personas de similares características, contextos o circunstancias. Sin ser profesionales, los(as) educadores(as) de pares son personas que han sido capacitadas en determinado tema.

Según Isabel Fernández en www.educacionenvalores.org, uno de los grandes retos de la educación es preparar a los chicos y chicas para una sociedad cambiante donde las relaciones interpersonales y los valores de ciudadanía y responsabilidad social y personal son claves necesarias para su vida presente y futura. Los alumnos aprenden a través del currículum oculto los procedimientos y estrategias de la convivencia dentro de grupos heterogéneos que indirectamente les preparan para su inserción en la sociedad en edades maduras. De ahí que sea necesario en la escuela aprender a compartir y a solidarizarse con el compañero, sea este un igual o un diferente. El concepto de educación entre pares o iguales, como a menudo es referido, aboga por un intercambio de actitudes, comportamiento y fines compartidos entre personas en situación de igualdad con una tendencia a homogeneizar el poder de la relación, proporcionando oportunidades singulares para abordar conflictos o dificultades personales.

3.1.4 Manual didáctico para voluntarios jóvenes del PNS: Consiste en un manual impreso de tamaño media carta creado para dar a los jóvenes una herramienta de información y apoyo al momento de trabajar con su grupo de pares. El manual consiste de dos partes principales. La primera explica metodologías de proyección y planteamiento de

propuestas sociales, y la segunda parte habla al respecto de cómo llevar a cabo los talleres, qué actividades realizar, como moderar foros de discusión, etc

3.1.5 Empoderamiento: De acuerdo con el diccionario Thesaurus 2006, constituye el permitir, capacitar a una persona para que sea más autónoma.

Así mismo, la división de Información, Educación y Comunicación -IEC- del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA define el empoderamiento como una herramienta de concientización que al mismo tiempo, define a la persona para su crecimiento personal y le da la capacidad para transmitir sus conocimientos a las personas que le rodean.

3.1.6 Salud sexual: La división de Información, Educación y Comunicación -IEC- del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA describe la salud sexual como la actitud de cuidarse a sí mismo y a la pareja al momento de tener relaciones sexuales, para no contraer ITS. Esto puede ser ya sea por medio de abstinencia, fidelidad y honestidad mutua o bien con el uso de condón.

La definición de salud sexual según la OMS, parte de la creciente necesidad de proteger el bienestar y la salud de los individuos. La salud sexual es entonces la integración de los aspectos somáticos, emocionales, intelectuales, y sociales del ser sexual, de tal forma que enriquezca positivamente y mejoren la personalidad, la comunicación, y el amor. Fundamental en este concepto es el derecho a la información sexual y el derecho para el placer. El concepto de salud sexual incluye tres elementos básicos:

- una capacidad para disfrutar y controlar el comportamiento sexual y reproductivo de acuerdo con la ética social y personal,
- libre de miedo, vergüenza, culpa, creencias falsas, y otros factores psicológicos que inhiben la respuesta sexual y deterioran la relación sexual,
- libertad de indisposiciones, enfermedades, y deficiencias orgánicas que interfieran con las funciones sexuales y reproductivas.

Entonces la noción de salud sexual implica un

acercamiento positivo a la sexualidad humana, y el propósito del cuidado de la salud sexual debe ser el mejoramiento de la vida y las relaciones personales y no meramente la conserjería y el cuidado relacionado con la reproducción o las enfermedades sexualmente transmitidas.

3.1.7 Participación juvenil: Según la guía de participación juvenil del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, se da cuando un joven o adolescente se involucra con otras personas de su edad en acciones responsables y desafiantes para transformar su realidad.

3.1.8 Sexualidad: Tomando palabras de "La educación sexual" de la editorial Palabra, la sexualidad es un elemento básico de la personalidad; un modo propio de ser, de manifestarse, de comunicarse con los otros, de sentir, expresar y vivir el amor humano. En el sexo radican las notas características que constituyen a las personas como hombres y mujeres en el plano biológico, psicológico y metafísico, teniendo así mucha parte en su evolución individual y en su inserción en la sociedad.

3.1.9 Educación sexual: Como encontramos en www.sexualidadonline.com, la labor de educar sobre sexualidad humana no es fácil, requiere del trabajo de mucha gente entre especialistas quienes elaboran investigaciones serias, profesionales en el área de la salud y la educación así como los padres y madres de familia. Es una tarea de todos que debemos comenzar para una sociedad sin prejuicios ni miedos. Los primeros pasos los han dado científicos, quienes desde hace varias décadas han desmitificado conceptos a través de sus investigaciones. El siguiente paso corresponde a quienes estamos encargados de difundir información y educar.

3.2 Marco teórico de diseño

3.2.1 Diseño: Es el proceso previo de configuración mental "pre-figuración" en la búsqueda de una solución en

cualquier campo. En el libro "Principios universales del diseño", de Lidwell, Holden y Butler, se ve al diseño como una materia inter y multidisciplinaria que enfoca sus conocimientos a entender el funcionamiento de la naturaleza y luego aplicarlo para resolver problemas cotidianos.

Diseñar es un acto humano fundamental. En Fundamentos del diseño de Gillam Scott, vemos que diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Esto significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño.

3.2.2 Diseño gráfico: Es el oficio que expresa una idea y resuelve un problema o atiende una necesidad a través del uso de medios gráficos y audiovisuales. Consiste en la creación de mensajes visuales contemplando diversas necesidades. De acuerdo con Richard Hollis en su libro "El diseño gráfico", el diseño gráfico es el arte de concebir proyectos de expresión visual, con el papel de identificar, informar, presentar y/o promover algo.

Según la biblioteca del diseño gráfico, incluye la capacidad de analizar problemas, reolverlos y presentarlos visualmente, además de especificar las técnicas de reproducción y distribución.

3.2.3 Diseño editorial: Se denomina diseño editorial a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros; también esta clase de diseño se practica en la realización de afiches, pendones, volantes, papelería e identidad corporativa y en avisos de fachada.

Como señala la Guía del diseño gráfico para profesionales, más que en otras especialidades del diseño gráfico, el diseño editorial demanda un alto grado de conocimiento técnico y cultural al diseñador, así como un constante proceso de aprendizaje, y una gran variedad de habilidades para resolver una diversidad de demandas.

3.2.4 Objeto de diseño: Todo objeto, que por medio de un proceso de investigación y aplicación, aparenta provenir de un proyecto de diseño, o bien es el objetivo a alcanzar a través de la manipulación de la materia, es un objeto de diseño.

Todo objeto de diseño es resultado de un proceso de diseño, y de acuerdo con los Fundamentos del diseño de Gillam Scott, todo proceso de

diseño responde primero a la necesidad humana o causa primera. Ésta es la necesidad que va a llenar nuestro diseño, la función que va a cumplir. Luego de la causa primera sigue la causa formal, en donde se elabora la forma preliminar que deseamos imprimir al diseño. La causa material entra después en acción, que es cómo su nombre lo indica, la obra de elegir adecuadamente las partes que conformarán el todo del objeto para mejor cumpla su propósito. Y por último, en la causa técnica se analizan y eligen las maneras y estilos más apropiados para realizar el diseño.

3.2.5 Concepto creativo: formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que se desea establecer.

En El arte desde su esencia de José Camón, entendemos que la complejidad y el valor completo del concepto creativo; su función es dar una apreciación tanto estética como trascendental al objeto de diseño. Así, vemos que la estimación esencial del carácter artístico que lleva consigo, nos lleva a eximirlo de alusiones temporales y juicios personales, para observar la obra de diseño respecto a su público intencionado y la función que va a cumplir. En conclusión, el concepto creativo viene a dar un valor superior al objeto de diseño, convirtiéndolo en el resultado de la mediación de un pensamiento creativo y conciente.

3.2.6 Color: es un fenómeno físico que cuenta con infinitas combinaciones de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y algunos animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos del espacio con mayor precisión.

Podemos explicar el color como la

manera como la luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de la superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación por aplicación de tint o pintura.

3.2.7 Color, full: concepto utilizado para describir diseños impresos utilizando las cuatro tintas de colores básicos proceso (cyan, magenta, amarillo y negro).

3.2.8 Columna: es la parte de textos e imágenes de una página dividida verticalmente. Cada parte en que se divide a veces la página de composición en sentido vertical, separación que se hace con un blanco medianil. Se compaginan a 2 o más columnas los diccionarios, revistas, periódicos y algunos libros.

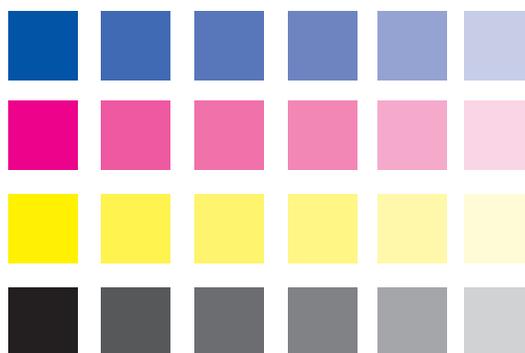
3.2.9 Diagramación: también llamada maquetación, se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos.

Se refiere a la maquetación u orden modulado que lleva un diseño. La retícula en que se piensa la posición de los diversos elementos (fotos, textos, titulares, etc...) que conforman la pieza en su totalidad es el trabajo de diagramación.

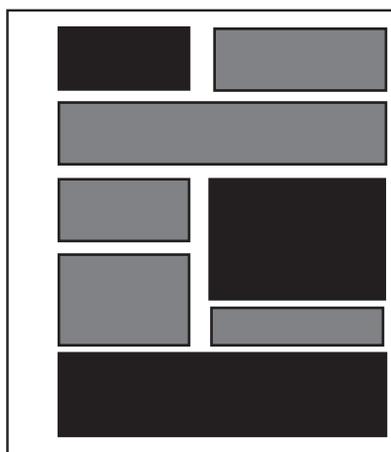
3.2.10 Folleto: material impreso poco voluminoso, que generalmente normalmente se dedica a un tema en específico. Se entiende también como un material impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo o publicitario. Generalmente un folleto es un material impreso dedicado no sólo a un tema, sino muchas veces a un producto, empresa o idea. Así, los folletos son en su mayoría promocionales extensos y detallados.

3.2.11 Formato: comprende la manera en que algo es ordenado o dispuesto. La forma, tamaño y presentación de una pieza de diseño editorial. Es la formulación del encuadre general que tendrá el producto de diseño. Su forma, tamaño y forma de uso.

3.2.12 Ilustración: grabado, estampa o fotografía que compone un grafismo. La elaboración de imágenes es una parte del arte, y la ilustración es parte de la elaboración de imágenes. La ilustración tiene tres funciones principales, adornar, informar y comentar. Las ilustraciones hacen un poco de cada una. La ornamentación se usa para aligerar el texto, para que actúe...

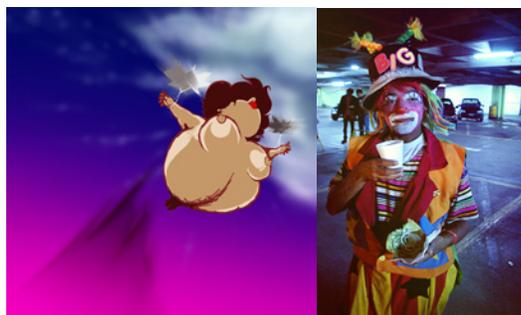


3.2.6 Una muestra de colores y su gradación de tintas



3.2.9 Ejemplo de un esquema de diagramación

como marco o para separar un área. La ilustración decorativa tiene también otro fin aparte de dar estética al texto. También lo vuelve más amigable a la lectura, y también puede tener un comentario sugestivo ó intrínseco a la vez. La ilustración informativa cubre el área de la explicación visual. Ofrece datos adicionales al tema original. Y la ilustración como comentario y opinión descubre en cierta medida el pensar y sentir del autor, intentando guiar así la opinión del lector sobre el tema.



3.2.12 Diferentes tipos de ilustración

CAPITULO IV: Concepto de diseño y bocetaje

4.1 Método de diseño

El método de diseño de esta guía comienza como un análisis del tema, el grupo objetivo y la actitud general del organismo y las personas que lo conforman. Esto último para darle un estilo propio de la institución al diseño.

Luego se pasa al bocetaje y realización del diseño; este proceso es una mezcla de caja negra y caja de cristal, además de un seguimiento de las normas dadas por José Camón. Mezcla porque realmente sólo toma los datos principales y la información obtenida personalmente como consideraciones de parámetro básico y aún flexible, y luego pasa a crear propuestas partiendo desde un enfoque más artístico que sistemático, tomando el bocetaje como una manera de prueba y error intuitiva guiada por los objetivos de diseño.

4.1.1 Caja Negra

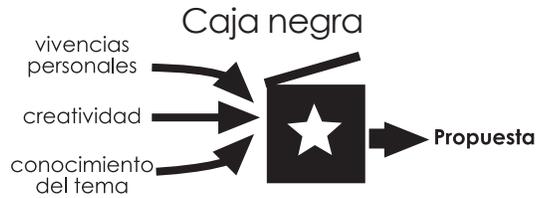
El método de caja negra comprende un proceso creativo intrínseco, guiado principalmente por el carácter y experiencia personal del diseñador. Filosóficamente – según <http://www.wikipedia.org> –, la caja negra indica un proceso interno guiado por causa y efecto más que por iniciativas autónomas, establecidas por la parte intuitiva de la persona.

4.1.2 Caja de cristal

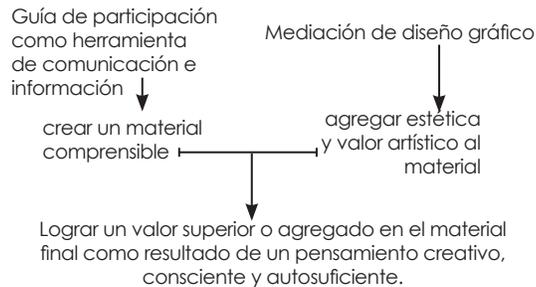
Por otro lado, el método de caja de cristal consiste en crear un plano elaborado que ordena todos los agentes que entran en acción en la labor de diseño, como lo son el cliente, grupo objetivo, el tema y sus descripciones e implicaciones, para crear un concepto de diseño – no siempre creativo – que surge como resultado de la observación objetiva de estas partes del todo.

4.1.3 José Camón

Por último, José Camón establece que todo concepto creativo debe supeditarse fundamentalmente a una búsqueda de lo estético y del carácter artístico de las piezas, dando valor superior al objeto de diseño.



Las diferentes vivencias y conocimiento a usar para tomar en cuenta fueron extractos de las amistades y relaciones interpersonales, información obtenida a través de la lectura y la observación de otros grupos sociales.



4.2 Acerca del concepto

Revisando los contenidos del tema, los antecedentes generales al respecto y la postura que tomó el cliente respecto al diseño, se buscó una concepción visual que buscaría la sencillez y humildad.

“Date una vida simple” es la frase utilizada para expresar la idea tras el diseño general del manual. El concepto creativo logra una comunicación directa, sin complicaciones y que mantiene una estética humilde mas no pobre.

Estamos en par
Sencillo, verde y sano
Entrale a la vida!
No te compliques
Interesante.. Mmmm....
La maravilla de una vida sencilla
Bocetemos el futuro
Date una vida simple
Dos colores de una meta
Veamos que más hay
.....

Ensayo de las frases pensadas hasta dar con el concepto creativo.

Colores planos, vivos, imágenes de juventud, tipografías sencillas, una diagramación seccionada y textos contrastantes, así como una redacción adecuada son los principales elementos de diseño del folleto. Esto es así en parte para primero crear empatía entre el material y el joven lector, así como también para facilitar el uso de la guía y volverla más práctica y eficiente, dándole entonces más vida útil antes de necesitar un rediseño.

4.3 Bocetaje

Al comenzar a pensar en la guía, la idea de plasmar la información junto con personajes creen empatía con el lector, así como el uso de colores vivos en la guía, se volvieron directrices inmediatas a tomar en cuenta.

Al comenzar a bocetarse se consideró la creación de personajes ilustrados, fotografías, o bien solamente el uso de textos modificados.

4.3.1 Primera fase de bocetaje

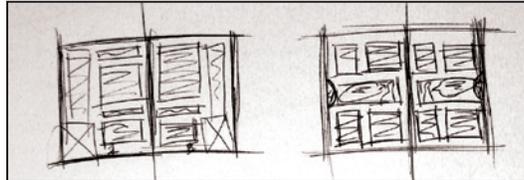
El estilo ilustrativo comenzó con la idea de sintetizar personajes humanos con rasgos hacia lo caricaturesco. Se buscó la sencillez en el trazo para no complicar la lectura y dar un mensaje no verbal inadecuado o confuso.

La segunda consideración de la guía en el proceso de bocetaje fue la diagramación general. Primero la decisión de ordenar el texto de manera principal y secundario, y cómo adecuar esto gráficamente. Luego el estilo a utilizar para ayudar el contenido así como el carácter que debía tener la guía. Por ser una guía para la organización juvenil, la retícula a utilizar debía de ser flexible y versátil.

Inicialmente, se buscó lograr una retícula sencilla y especular, que facilita la legibilidad de la lectura por buscar siempre el centro del formato en su diagramación. Ésta diagramación se escogió en un principio por ser sencilla de utilizar y modificar, por lo que se acoplaba adecuadamente al concepto creativo.



Primeros bocetos de ilustraciones



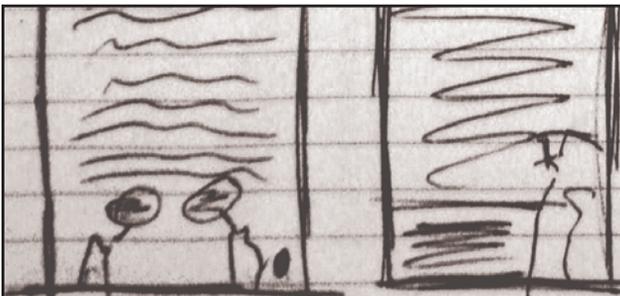
Bocetos de diagramación

se pensó en el uso de texturas y el seccionamiento por partes de la guía.



Boceto a color

Se bocetaron luego ensayos de portada y más opciones de diagramación.



Más bocetos de diagramación e integración de personajes.

Después se pasó a realizar prebocetos para consultar con el cliente diferentes propuestas...

¡HEY!...

La participación juvenil es un derecho humano, contemplado en la Convención de los Derechos del Niño, que garantiza que los niños de decisiones debe empezar a ejercerse en la niñez. Desde la infancia se debe promover el desarrollo de destrezas que preparen a los(as) niñas(os) y jóvenes a ser ciudadanos(as) responsables.

A quién se considera gente joven?

En general, bajo esa denominación se incluyen a las personas de entre 14 a 24 años. Diversas organizaciones han realizado distintas delimitaciones por edades de la gente joven, según sus objetivos, metas programáticas y otros factores, y por eso algunos consideran como juventud a las personas que van desde los 10 a los 24 años.

En mi grupo creemos que la gente joven son hombres y mujeres de _____ años.

Recuerda que la gente joven no es un bloque homogéneo, sino que tiene hombres y mujeres de distintas etnias y culturas, edades, niveles educativos, estratos sociales, orientaciones sexuales y estilos de vida. Por tal razón, hablemos entonces, de juveniles y no de juventud en general.

Por qué hay que participar?

- Porque queremos conseguir ciertas cosas o luchar por mantener algunas más.
- Porque mejoramos nuestra calidad de vida y la de los(as) demás.
- Porque la participación es un derecho y una responsabilidad.
- Porque la participación nos permite adaptar y fortalecer actitudes importantes, como la capacidad de expresión, el diálogo, la negociación de diferencias o la toma de decisiones responsables.
- Porque queremos sentirnos protagonistas, construir nuestro futuro y fortalecer, en definitiva, nuestra autoestima.
- Porque creemos que es posible revertir el curso de la epidemia del VIH.
- Porque... ¿Cuáles son tus motivos para participar?!

Para empezar...

A qué nos referimos cuando hablamos de participación juvenil?

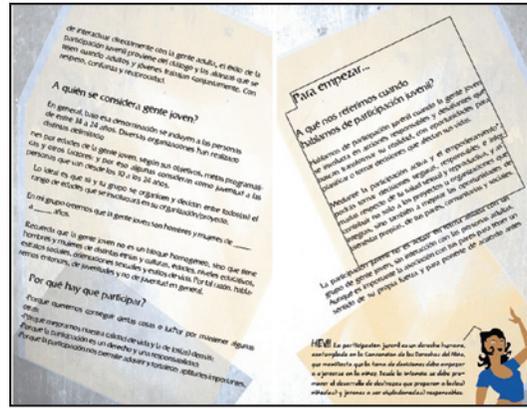
Hablamos de participación juvenil cuando la gente joven se involucra en acciones responsables y desafiantes que buscan transformar su realidad, con oportunidades para planificar o tomar decisiones que afectan sus vidas.

Mediante la participación activa y el empoderamiento, podrás tomar decisiones seguras, responsables e informadas respecto de tu salud sexual y reproductiva, y así contribuir no solo a los proyectos u organizaciones que integras, sino también a mejorar las oportunidades de bienestar propias, de sus pares, comunidades y sociales.

La participación juvenil no es actuar en forma aislada con un grupo de gente joven, sin interacción con las personas adultas. Aunque es importante la asociación con tus pares para tener un sentido de su propia fuerza y para ponerle de acuerdo antes de interactuar directamente con la gente adulta, el éxito de la participación juvenil proviene del diálogo y las alianzas que se ven cuando adultos y jóvenes trabajan conjuntamente. Con respeto, confianza y reciprocidad.

Actualmente, la Organización Mundial de la Salud (OMS) aconseja la participación de los(as) jóvenes desde la conceptualización, pasando por el diseño, la implementación y la retroalimentación hasta el seguimiento de las propuestas/programas juveniles.

¡Sea los de(as) de cultura general!

Primeros bocetos digitales para consideración del cliente.

Luego de decidir el primer estilo de la guía, se pasó a tomar las fotografías que pudieran servir para la elaboración de la guía, contemplando

fotos a descartar y el retocado de las demás. 172 fotografías tomadas en total. Casi todas fueron retocadas.



Fotografías tomadas para la realización de la guía.



4.3.2 Segunda fase de bocetaje

Después de entregar el boceto final de la primera propuesta, se descubrió que el color rojo es tabú en temas de salud. Se pidieron ciertos cambios y se aprobó en general el diseño propuesto.

Los colores a utilizar se definieron con un estudio del grupo objetivo, que indicó el uso de colores frescos y tonos pastel. Verde claro, celeste y naranja claro fueron los tres colores elegidos. Así mismo, se utilizaron sus correspondientes más efusivos (verde, azul y naranja) para las partes superior e inferior de la guía.

Paralelamente, se buscaron diversas opciones de portada, más que nada buscando utilizar las fotografías como fue requerido.

4.3.2.1 Bocetos digitales



Primera propuesta de diseño interno

4.3.2.2 Boceto de portada



Primera propuesta de portada

4.3.2.3 Detalles de diseño

Conjunto con todo el proceso de desarrollo de la guía, se pensó en diferentes opciones para resolver los detalles de diseño menores.



Deiniedo pomenores de tratamiento fotografías.

4.3.2.4 Tipografía

Entre ellos, se buscó una combinación de tipografías que fueran adecuadas, sin embargo por razones de ser la tipografía institucional del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, la CENTURY GOTHIC se mantuvo como tipografía para los textos principales (la misma utilizada acá). Por ello se pasó a escoger una tipografía que hiciera juego con esta para los textos auxiliares.

Al final, se escogió la SERENA, por connotar juventud, tener una lectura fácil, y por ser una tipografía que no ha sido muy utilizada en medios publicados, lo que ayuda a mantener unicidad en la propuesta.

4.3.3 Primera propuesta

Luego de una última revisión de colores y texto, se concluyó la primera propuesta gráfica, que reunía los requisitos del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, quedando un trabajo de uso sencillo, entendible, orientado al grupo objetivo,



Guía para la participación Guía para la participación Guía para la participación GUÍA PARA LA PARTICIPACIÓN

Guía para la participación
Elección de tipografía

Serena



Fragmentos de la primera propuesta

Sin embargo, a pesar de ser una propuesta válida y útil, se buscó luego crear una segunda opción, un tanto diferente, que representara más ambos intereses; un material entendible que diera validez e imagen culturalmente unificada al programa de voluntarios jóvenes, así como el reflejo de una labor de diseño gráfico, bajo un enfoque más integrado, dando como resultado un material más eficiente.

4.3.4 Tercera fase de bocetaje

4.3.4.1 Revalorización de la propuesta

La segunda propuesta a presentar comenzó su desarrollo a partir de la idea que buscaba plasmar la primera; fotografías de juventudes, uso de color y textura, y una diagramación estandarizada. Se inició la fase de bocetaje a partir de esto, logrando ciertos resultados.



Rediagramación y tratamiento de la primera propuesta.

Luego de una extensa reflexión, se decidió cambiar la imagen del diseño, más no su concepto. Por ello, se reinició el bocetaje con los mismos principios de la anterior propuesta, pero diferentes expresiones de la misma. Se comenzó por definir las normas más sencillas de diseño a considerar. El trabajo a elaborar habría de ser a dos tintas para **reducir costos de impresión y distribución**, así como complicaciones de diseño y lectura, resaltando así el concepto de sencillez.

Segundo, se tomó la decisión de utilizar no varias fotografías de diferentes personajes para representar a las diferentes etnias de la república, sino caricaturas de personajes más ambiguos respecto a su sexo y procedencia socio-cultural, con expresiones humanas, para resaltar más el objetivo que el Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA busca, de crear un material que visualmente incluya a todos los grupos sociales y étnicos de Guatemala, sin recurrir a estereotipos de ningún tipo. Al iniciar el proceso de bocetaje, se descubrió pronto que las formas más adecuadas para plasmar el mensaje y apegarse al concepto habrían de ser redondeadas por su connotación de vida y movimiento.



Bocetaje de la segunda propuesta

El razonamiento del diseño en cuanto a aspectos técnicos refiere, se divide en el uso de color, las formas utilizadas, la manera de diagramar que se empleó, y la tipografía empleada para el trabajo.

4.3.4.2 Color

Empezaremos con el color. Según la teoría cromática, los colores verdes corresponden a la juventud, la vida. Evocan así, felicidad, espíritu emprendedor y curiosidad. Esos son los valores que más debieran de identificar al lector con el personaje creado para el material elaborado. Asimismo, la tonalidad de verde utilizada fue ligeramente aclarada para imprimir la menor sobriedad posible al diseño, sin dejar de mostrarlo como algo profesional y limpio.

El azul, por otro lado, refleja profundidad, profusión, seriedad (mas no sobriedad), y a pesar de ser el color más común para representar tristeza, puede manejarse de forma tal que no emule este sentimiento. Se utilizó el azul en los contenidos principales del material realizado para dar una imagen de profesionalismo en el contenido del mismo, y a diferencia del negro, que también podría haber cumplido con esta labor, dar color y vida al diseño. Igualmente se aclaró levemente la tonalidad para suavizar el texto a la vista, y también dar respiro a la vista del lector.

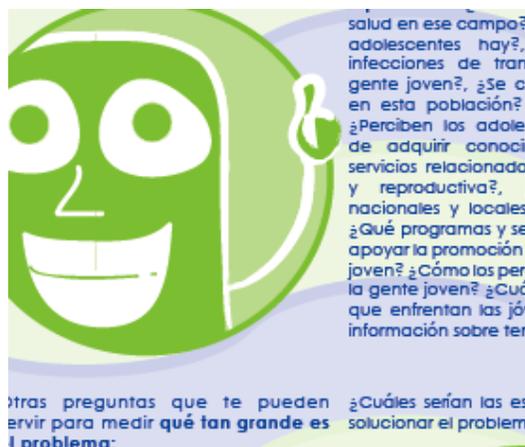
Los colores azules y verdes, en gamas claras pueden, en conjunto dar levedad a un trabajo sin restarle profesionalismo.

4.3.4.3 Formas

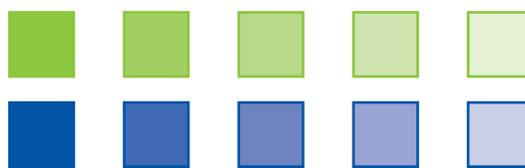
El segundo punto a observar en el proceso de diseño es el aspecto de las formas utilizadas en los elementos de diseño e ilustración del material. Estas son curvas para dar dinamismo y apariencia de cambio al diseño. Además, por dar la impresión de movimiento y vida, la juventud se identifica más con imágenes y figuras curvas que con figuras rectas y angulosas.

4.3.4.4 Diagramación

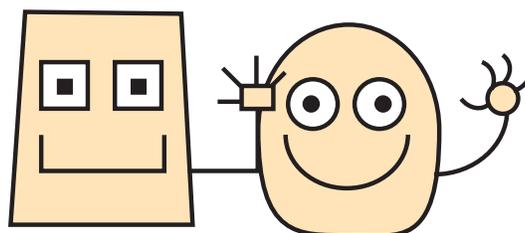
El tercer punto a revisar es la diagramación del material diseñado. La primera propuesta se realizó con una diagramación especular que dividía cada página en dos partes, ambas de una columna cada una.



Demostración del uso de color.

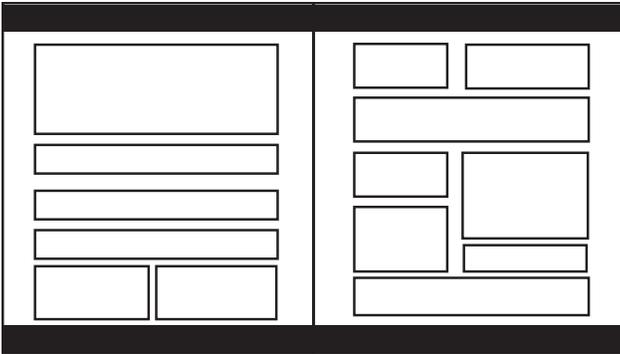


La gradación de tintas utilizadas para el proyecto.



Representación de las diferentes connotaciones de la forma.

La segunda propuesta se realizó, ya no de modo equitativo sino modular, dividiendo las páginas dentro de una estructura informal que utiliza dos columnas base para distribuir los contenidos según la jerarquía de los temas a desarrollar, resultando un diseño con más movimiento, más casual y relajado para el lector. Se separaron los títulos del contenido, y éste a su vez se seccionó según párrafos que se repartieron en el formato tomando en cuenta siempre el camino visual que debe tomar y la facilidad de comprensión para el lector.



Esbozos base para la diagramación del material.

4.3.4.5 Personaje

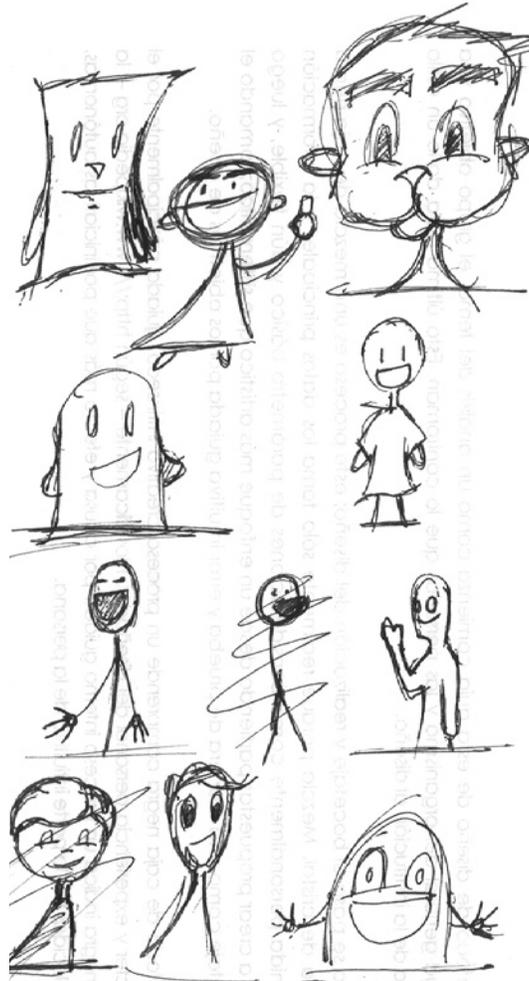
Por aparte, el personaje utilizado para crear mayor relación entre el material y el usuario final, también tiene asimismo su proceso de bocetaje.

Se definió la necesidad de un personaje dentro de la guía para la participación y organización de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA, porque primero, al ser ésta enfocada para jóvenes se vió necesario reafirmar el texto fundamental de la guía con textos auxiliares y de cultura general que puedan ayudar a la proactividad de los grupos juveniles; éstos textos se ilustrarían y diferenciarían con un personaje llamativo, que se relacione con la juventud actual. Segundo, que dicho personaje debía reflejar una actitud positiva y curiosa, que cuestione su entorno para motivar a los lectores a imitar estas posturas en sus vidas diarias.

Al pensar inicialmente en el personaje, se resolvió primero, que debía de ser una figura racial y socialmente ambigua. Ésto porque el material a diseñar se habrá de distribuir en todo el territorio nacional. Otra consideración fue el rango de expresiones que pudiera tener el personaje, el cual a pesar de poder ser variado se limitó a muestras positivas por lo general, a excepción de unas pocas de desacuerdo o duda, según el contexto en que se empleó. Ésto para mantener una imágen adecuada al concepto de la guía para la participación y organización de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA.

Al iniciar el bocetaje del personaje, se decidió no darle demasiado detalle, sino más bien tratar de mantenerlo sencillo en sus trazos. Se realizó así para facilitar su aceptación general en todos los

lugares en donde fuera a ser distribuido el material así como una mayor facilidad de retención del personaje por parte del lector. También para mantener más versatilidad en sus expresiones y últimadamente para facilitar la labor de ilustrar dicho personaje.



Boceto del personaje.

El personaje final tiene un cuerpo sencillo, curvo, lo que le da movimiento y energía a las diversas posturas que puede adoptar. Además, su rostro es conformado por ojos, boca y nariz, para hacer más obvias y entendibles las expresiones que realiza.



Personaje final

CAPITULO V: Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

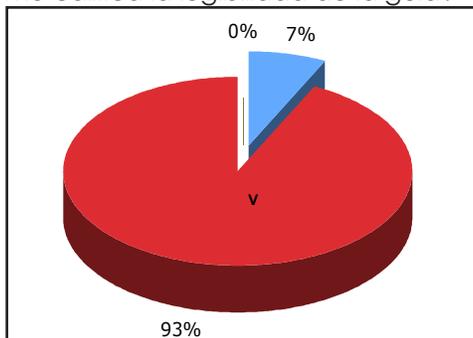
5.1 Comprobación de eficacia

Luego terminada la propuesta final se pasó a validarla con diferentes muestras del grupo objetivo. Éstos son los resultados de la validación:

5.1.1 Presentación de resultados

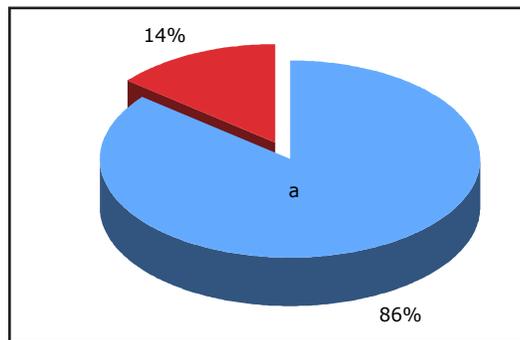
5.1.1.1 Validación de grupo objetivo

1. ¿Cómo califica la legibilidad de la guía?



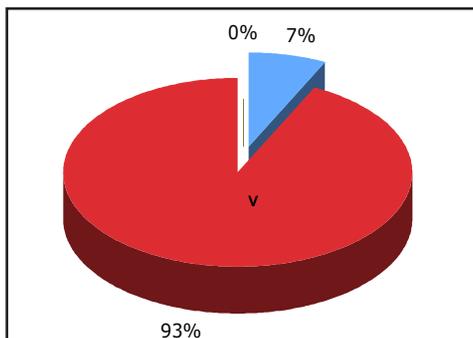
93% Buena • 7% Regular • 0% Mala

2. ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?



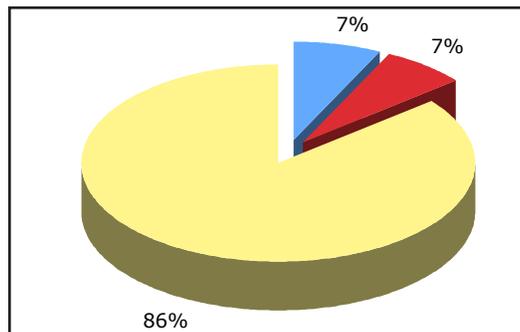
86% Sí • 14% No

3. ¿Considera entendibles los contenidos de la guía?



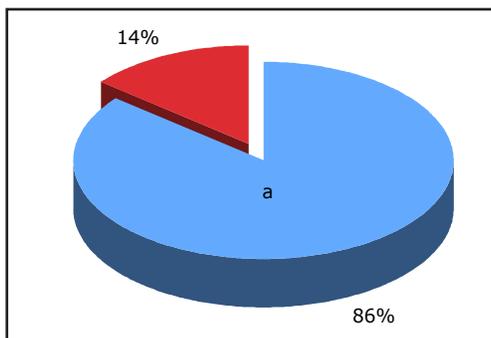
93% Bastante • 7% Regular • 0% Poco

4. ¿Considera correcto el uso de personajes caricaturescos en las imágenes?



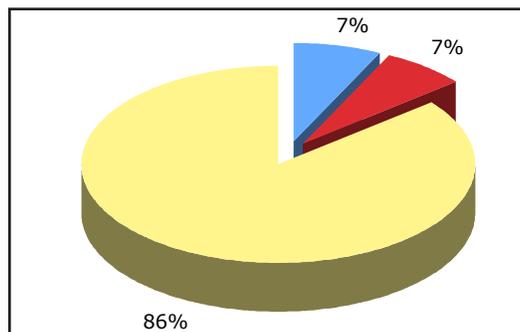
7% Sí • 7% No • 86% Indiferente

5. ¿Le parece apropiada la manera de ubicar los textos auxiliares?



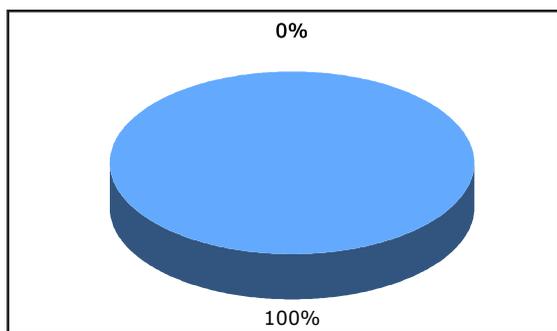
86% Sí • 14% No

6. ¿Cómo califica la apariencia general de la guía?



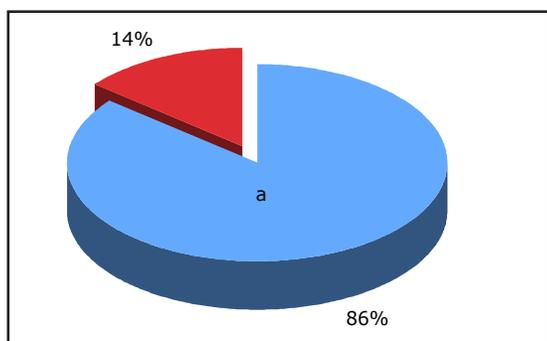
7% Demasiado juvenil • 7% Demasiado seria • 86% Adecuada al grupo objetivo

7. ¿Considera adecuado el formato de la guía?



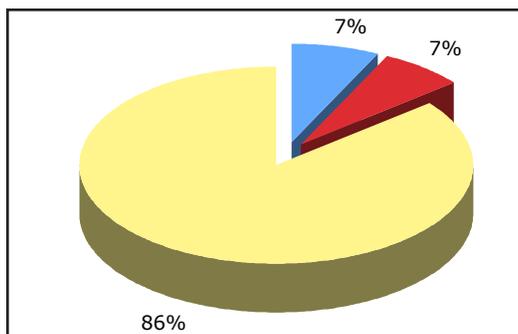
100% Adecuado • 0% Muy pequeño • 0% Muy grande

9. Cree usted útil utilizar esta guía como apoyo para talleres de sexualidad entre jóvenes?



86% Sí • 14% No

8. ¿Le parece visualmente agradable la guía en general?



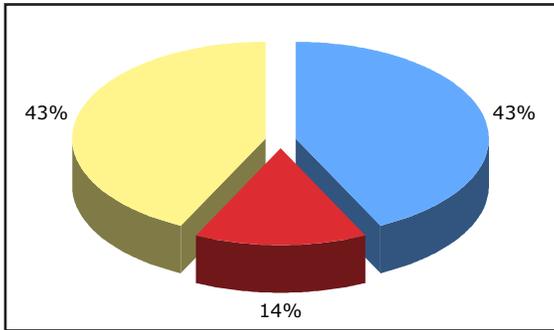
86% Sí • 7% No • 7% No contestó

10. de querer hacer cambios a la guía, cuales serían?

Los cambios más señalados fueron la elaboración de otra portada y menos texto.

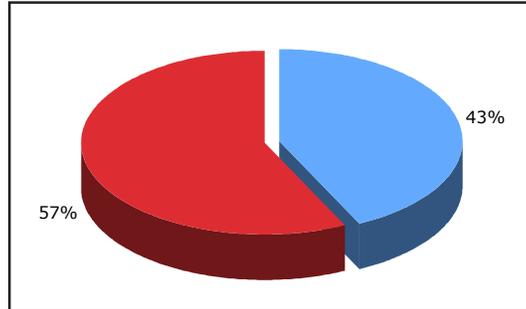
5.1.1.2 Validación de diseño

1. ¿Qué opina de la diagramación general de la guía?



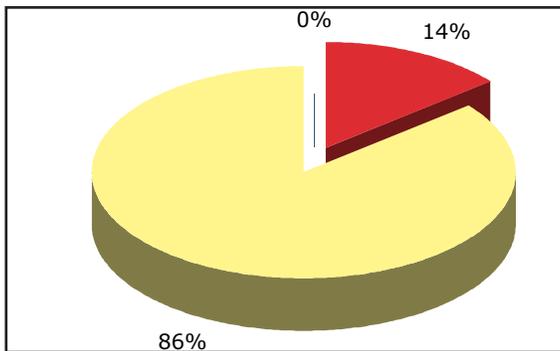
43% Buena • 14% Mala • 0% Regular

2. ¿Considera adecuada la combinación de colores?



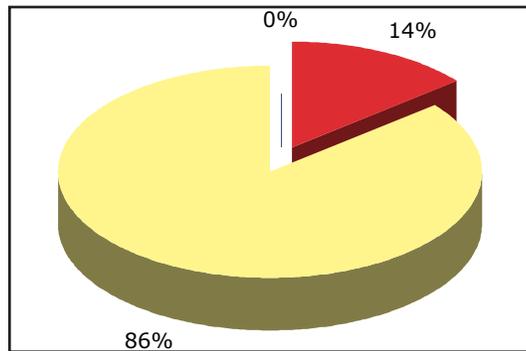
57% Sí • 43% No

3. Considera adecuado el tipo de letra usado en los textos secundarios?



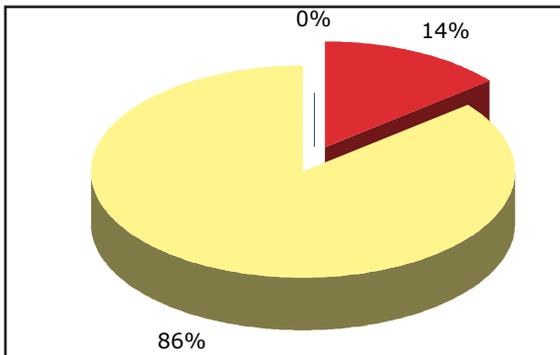
0% Muy formal • 14% Muy informal • 86% Adecuado

4. ¿Considera legible el tamaño de la letra en los textos de la guía?



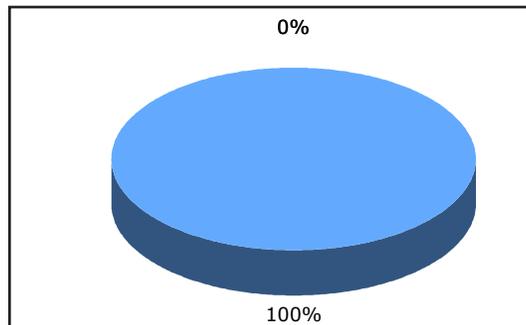
14% Muy grande • 0% Muy pequeño • 86% Adecuado

5. ¿Considera adecuado el tamaño de los títulos?



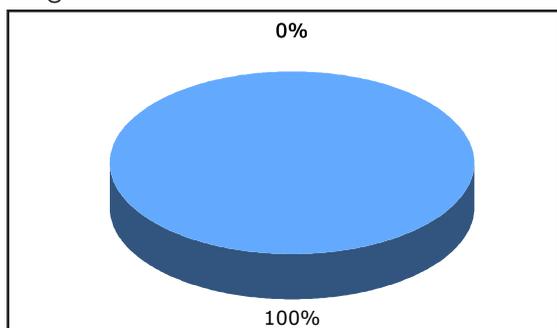
14% Muy grande • 0% Muy pequeño • 86% Adecuado

6. ¿Qué opina de la interacción del personaje con los contenidos de la guía?



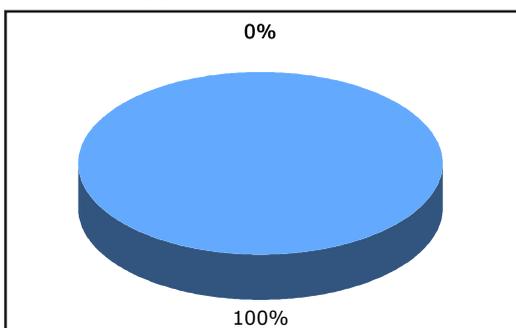
100% Favorece la guía • 0% Perjudica la guía

7. ¿Cree que el formato ayuda a la funcionalidad de la guía?



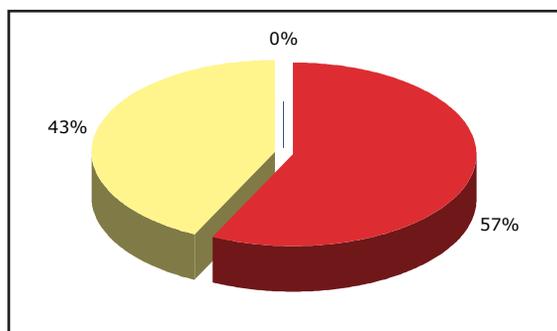
100% Sí • 0% No

8. ¿Considera que la guía es juvenil, dinámica y práctica?



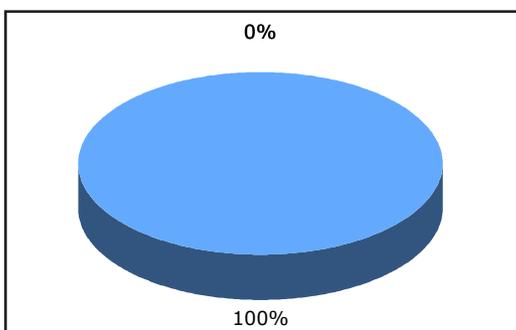
100% Sí • 0% No

9. ¿Considera adecuado el tamaño de letra de los textos auxiliares?



0% Muy grande • 57% Muy pequeño • 43% Adecuado

10. ¿Qué opina del personaje que aparece en la guía?



100% Son agradables al diseño • 0% Son desagradables al diseño • 0% Indiferente

5.1.2 Interpretación de resultados

Casi toda la muestra evaluada está de acuerdo con el diseño de la guía, a excepción de la portada, que se ve muy seria para una parte de la muestra entrevistada.

Se observó asimismo la necesidad de unificar los interlineados para facilitar la lectura.

5.1.3 Cambios a la propuesta

Como resultado de la validación realizada, se trabajó en otra propuesta para la portada, así como también en mejorar detalles de diagramación para facilitar la lectura. Además de estos cambios, se trabajó el detalle de las ilustraciones utilizadas para darles una mejor imagen.

5.2 Propuesta gráfica final

La propuesta final para la guía para la participación y organización de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA concluye siendo un material impreso a dos tintas, de 58 páginas impresas tiro y retiro, con encuadernado espiral, de formato 5.5 x 8 pulgadas cada página, en papel couché base 80 sin filtro UV para las páginas interiores y cartón fino con filtro UV para la portada y contraportada.

5.2.1 Colores

De los colores utilizados, son verde y azul. El color azul se utiliza en los textos principales, y el color verde para las ilustraciones y textos auxiliares.



100% cian · 0% magenta · 50% amarillo · 0% negro · Pantone DS 295-1 C

Las escalas de tinta del color fueron de 100 y 40% para los personajes, y 10% para el fondo.



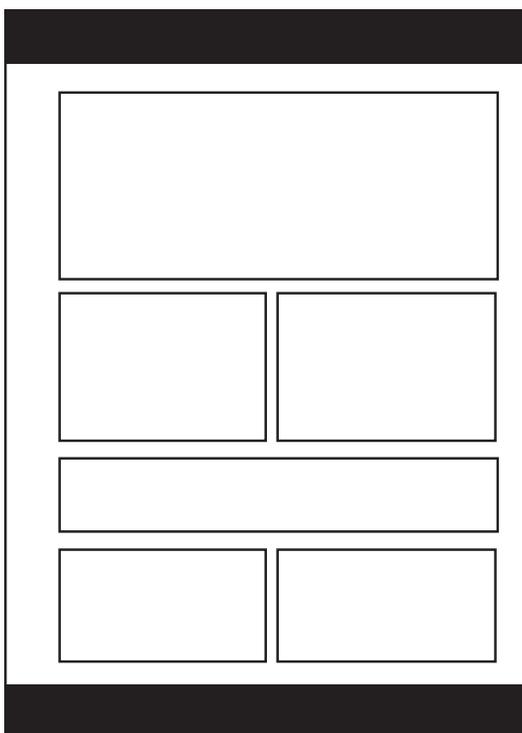
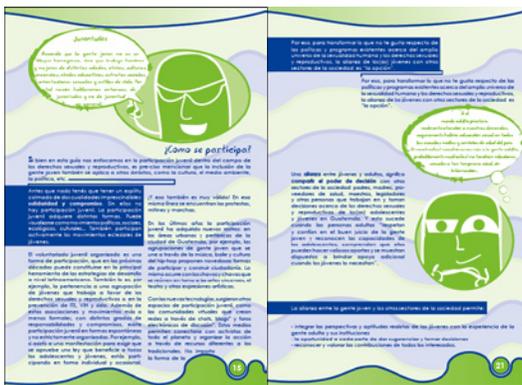
100% cian · 75% magenta · 0% amarillo · 0% negro · Pantone DS 198-1 C

Las escalas de tinta del color fueron de 100% para los textos, y 10% para el fondo.



5.2.2 Diagramación

Respecto a la diagramación de la guía, se segmentó cada página de manera modular, dividiendo principalmente en dos columnas los contenidos, pero manteniendo siempre una estructura informal para darle fluidez a los contenidos según la necesidad.



El esquema de la diagramación general presenta como regla una separación de .5" del margen interno. A diferencia de la propuesta anterior, ésta tiene una diagramación a dos columnas, que sin embargo no es rígida y puede cambiar su composición para ordenar mejor los contenidos.

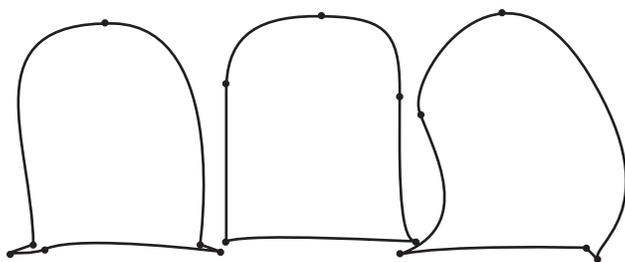
5.2.3 Personaje

La imagen de juventudes reflejada en un personaje crea más interés en la totalidad de la guía y no sólo en alguna parte.

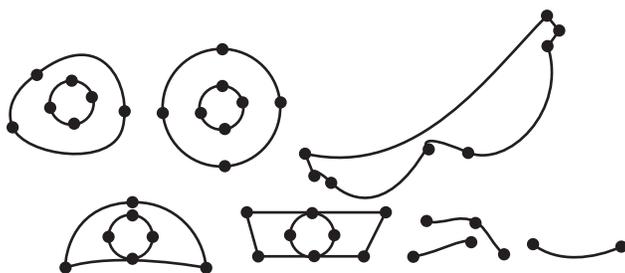
Éste personaje ilustrado es el resultado de la búsqueda de una imagen cultural, social, racial y sexualmente ambigua.

El color verde le da apariencia de juventud, y sus formas y movimientos curvos connotan dinamismo e ímpetu.

Para crear personaje, se hicieron plantillas de cuerpo, manos, brazos ojos, nariz y boca que al combinarse de diferentes maneras, servirían para lograr las varias posturas y expresiones que expresa a través de la guía.



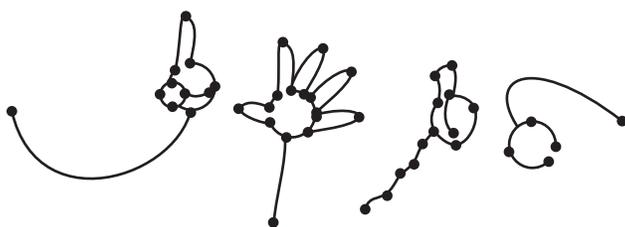
Plantillas de cuerpos



Plantillas de ojos



Plantillas de nariz y boca



Plantillas de manos y brazos

Para darle la apariencia deseada, se relleno con verde y el contorno recibe un trazo de blanco. Luego se agrega el trazo de la sombra.



Muestra del trazo de Illustrator CS3 utilizado para los contornos

Por último, se dirige la vista del personaje hacia el lector, o el texto contextual, para crear empatía o bien llamar la atención.



Diferentes personajes creados a partir de la misma plantilla y siguiendo los lineamientos de diseño.

5.2.4 Portada y contraportada

La portada diseñada busca sencillez y ser llamativa a la vez. El título está en el centro y el fondo lleva la vista a éste.



Portada final

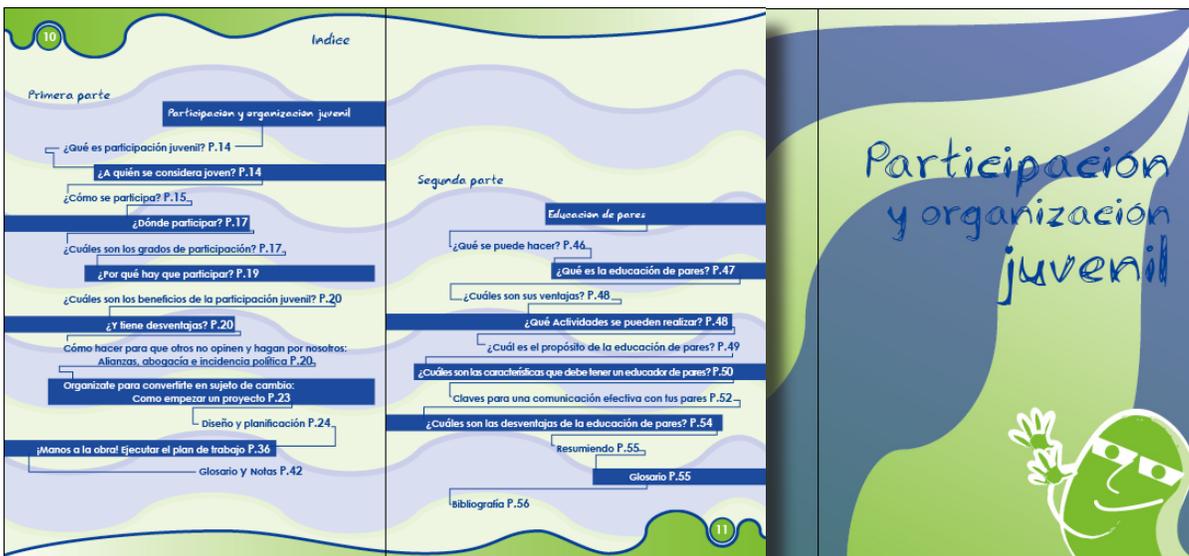
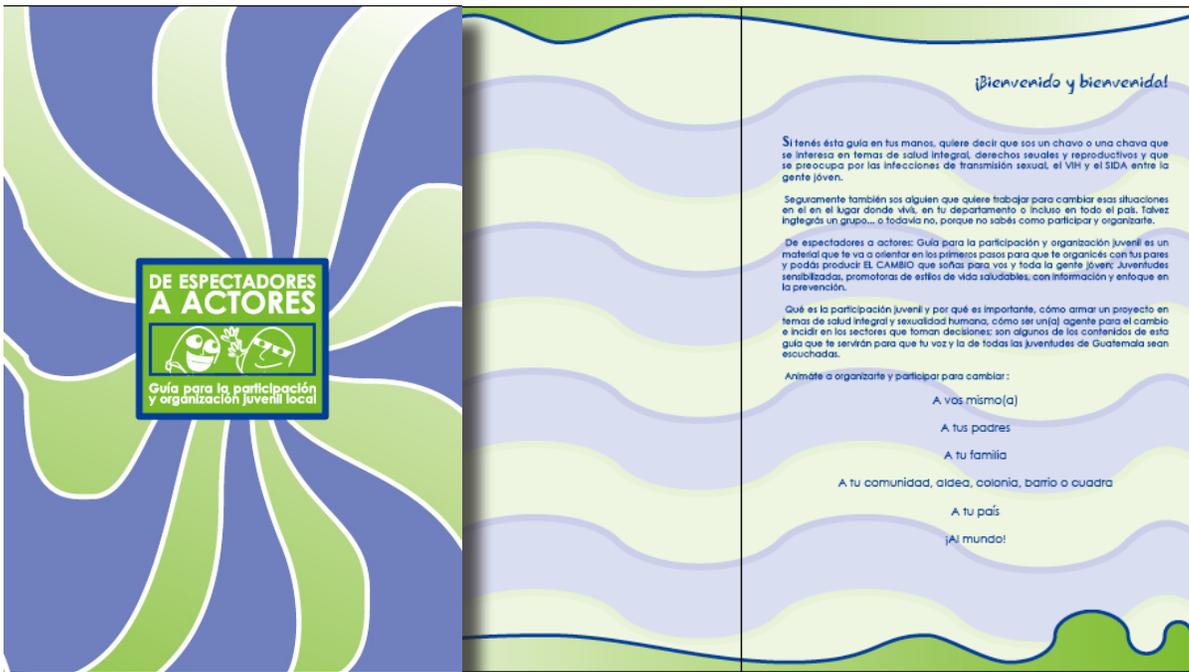
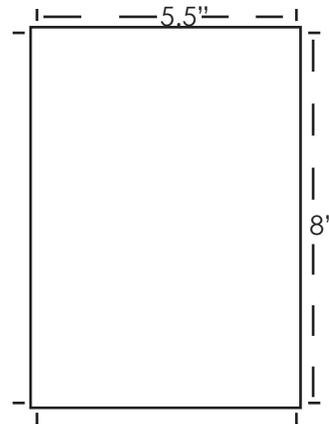
5.2.5 Lineamientos para la propuesta

Formato: 5.5x8" orientación vertical

Extensión: 58 páginas

Color: 2 tintas (Pantone DS 295-1 C y DS 198-1 C)

Sustrato: papel couché 100



14 ¿Qué es la participación juvenil?

Hablamos de participación juvenil cuando como adolescente o joven te involucras junto a otras personas de tu edad en acciones responsables y desafiantes para transformar tu realidad, con oportunidades para planificar, tomar decisiones o incidir en las políticas que influyen en tu vida y en la de otros(as). Participar abarca todas aquellas acciones dirigidas a influir en el curso de la vida pública de un grupo o de una comunidad. La participación juvenil activa y el empoderamiento en temas de:

derechos sexuales y reproductivos te ayuda a tomar decisiones seguras, responsables e informadas, pero también contribuyen a mejorar las oportunidades de bienestar de tus pares, comunidades y países. No se actúan en forma aislada con un grupo de gente joven, sin interacción con las personas adultas. Aunque es importante la asociación con tus pares para medir su propio bienestar y para poner de acuerdo antes de interactuar con otros sectores de la sociedad, el éxito de la participación juvenil proviene del diálogo y las alianzas que se hacen cuando adultos(as) y jóvenes trabajan conjuntamente, con respeto, confianza y reciprocidad.

La participación juvenil es un derecho humano reconocido en la Convención de los Derechos del Niño, que manifiesta que desde la infancia se debe promover el desarrollo de decisiones que preparen a los niños a tomar decisiones.

¿A quién se considera gente joven?

En general, bajo esta denominación se incluyen a los jóvenes de entre 14 a 24 años. Sin embargo, no hay un consenso ni a nivel mundial ni en Guatemala sobre a qué edades se considera jóvenes.

Diversas organizaciones internacionales y nacionales han realizado distintos rangos de edades de la gente joven según los objetivos, metas programáticas y otros factores. En Guatemala, la Política de Salud para la Adolescencia y Juventud incluye como beneficiarios(as) a las personas de 10 a 23 años.

La idea es que vos y tu grupo se organicen y decidan entre todos(as) el rango de edades que se involucrarán en su organización/proyecto.

En mi grupo creemos que la gente joven son hombres y mujeres de _____ años.

Juventudes

Esas que que gusta joven no es un bloque homogéneo, sino que incluye jóvenes y mujeres de diferentes edades, etnias, culturas, lenguas, niveles educativos, estilos de vida, orientaciones sexuales y estilos de vida. Por tal razón, hablamos entonces de "juventudes" y no de "juventud" (que es un error).

¿Cómo se participa?

Si bien en esta guía nos enfocamos en la participación juvenil dentro del campo de los derechos sexuales y reproductivos, es preciso mencionar que la inclusión de la gente joven también se aplica a otros ámbitos, como la cultura, el medio ambiente, la política, etc.

Antes que nada, tiene que haber un espíritu constructivo de dos cualidades imprescindibles: **voluntad y compromiso.** Sin ellas no hay participación juvenil. Sin ellas no adquiere distintas formas. Puede darse a través de actividades políticas, sociales, ecológicas, culturales, también participan activamente los movimientos estudiantiles de jóvenes.

El voluntariado juvenil organizado es una forma de participación, que en las prácticas locales puede constituirse en la principal herramienta de las estrategias de desarrollo a nivel latinoamericano. También lo es, por ejemplo, la pertenencia a una organización de jóvenes que trabaja a favor de los derechos sexuales y reproductivos o en la prevención de ITS, VIH y SIDA, además de otras asociaciones y movimientos más o menos formales, con distintos grados de responsabilidades y compromisos, desde participación juvenil en formas espontáneas y no estructuralmente organizadas. Por ejemplo, si estás a una manifestación para exigir que se apruebe una ley que beneficie a todos los adolescentes y jóvenes, estás participando en forma individual y ocasional.

¡Y eso también es muy valioso! En esa misma línea se encuentran las protestas, marchas y marchas.

En los últimos años la participación juvenil ha adquirido nuevas formas: en las áreas urbana y periférica de la ciudad de Guatemala, por ejemplo, las organizaciones de gente joven que se unen a través de música, baile y cultura del hip-hop proponen novedosas formas de participar y conectar a ciudadanos. Lo mismo ocurre con los chavos chavonas que se unen en torno a las artes escénicas, el teatro y otras expresiones artísticas.

Con las nuevas tecnologías surgen nuevos espacios de participación juvenil, como las comunidades virtuales que crean redes a través de chats, blogs y foros electrónicos de discusión. Estas redes permiten conectarse con activistas de todo el planeta y organizar la acción a través de recursos digitales o las tecnologías. No importa la forma de lo

¿Dónde participar?

Podrías que el espacio más bello para ejercer tu participación es en el nivel comunitario: tu propio barrio, colonia o comunidad. Allí, en contacto con los centros educativos, la municipalidad, las organizaciones locales y los servicios de salud, el trabajo adquiere dimensiones concretas y la participación se desarrolla más activamente.

El trabajo en el sitio donde vives, estudias y/o trabajas contribuye con la conformación de las redes locales y fortalece la sociedad civil.

¿Cuáles son los grados de participación?

Idealmente, la participación juvenil debe ejercerse en todos los ámbitos en los que las condiciones de vida de la gente joven se ven modificadas. Y ya dentro de un proyecto/programa o evento específico, la participación debe darse en cada una de las etapas: desde el inicio, pasando por el desarrollo de las actividades hasta la fase de evaluación.

Sin embargo, eso no ocurre siempre y más bien se observan grados de participación.

Se habla de una escalera de participación, veámosla:

1. Simbólica
2. Decorativa
3. Informada
4. Asignada pero informada
5. Consultada e informada
6. Compartida con adolescentes
7. Decisiones hechas y dirigidas por jóvenes
8. Decisiones que son iniciativas de adultos(as), compartidas con adolescentes
9. Decisiones que son iniciativas de adolescentes
10. Sin participación

18 Midamos aquí el grado de participación...

Una persona adulta que está a cargo del programa de VIH en una organización no gubernamental pide a una de las jóvenes voluntarias que desarrolle un folleto informativo dirigido a adolescentes. La doctoresa sobre el contenido que debe llevar los folletos les pide a las jóvenes que participen en esta actividad. ¿Cómo deciden si una forma de participación juvenil más adecuada en la sociedad?

En una comunidad del interior del país, un grupo de chavos comienza a preocuparse al ver que muchas adolescentes están teniendo embarazos que no han planificado. Se les ocurre que pueden pedir permiso en la municipalidad para organizar una comisión local de sensibilización que abarque no solo métodos anticonceptivos, sino también cambios de costumbres, equidad de género, negociación de las relaciones sexuales y violencia de género, dirigidos a hombres y mujeres de 12 a 24 años. Ellos mismos se organizan para hablar con gente especializada del servicio de salud y otras organizaciones no gubernamentales y se acercan al Consejo Comunal de Desarrollo (CCMD). ¿Qué tipo de participación es esta?

¿Participar con metas o sueños y deseos, sin esperar que el cambio venga de los otros.

¿Por qué hoy que participar en la incidencia del ejercicio de los derechos humanos, la salud integral, la sexualidad humana, ITS, VIH y SIDA?

- porque queremos conseguir ciertos derechos o luchar por mantenerlos
- porque mejoramos tu calidad de vida y de los(as) demás
- porque la participación es un derecho y una responsabilidad
- porque la participación te permite adquirir y fortalecer aptitudes importantes, como la capacidad de expresión, el diálogo, la negociación de diferencias o la toma de decisiones responsables
- porque quieres sentirte protagonista, construir tu futuro y fortalecer, en definitiva, tu autoestima
- porque crees que es posible revertir el curso de la epidemia del VIH
- porque...

¿Cuáles son tus motivos para participar?

Participar personal y voluntariamente para el bienestar y prosperidad de la comunidad, adquirir un compromiso más activo con la que habita, fortalecer habilidades que permitan aportar ideas con calidad y creatividad. Además, una participación activa fortalece la autoestima y el sentido de pertenencia a la comunidad. Como resultado de participar en una actividad se fortalece el sentido de pertenencia a la comunidad y se fortalece el sentido de pertenencia a la comunidad.

¿Por qué, para transformar lo que no te gusta respecto de las políticas y programas existentes, acerca del amplio universo de la sexualidad humana, los derechos sexuales y reproductivos, la atención de los(as) jóvenes con otros sectores de la sociedad, es la opción?

Por eso, para transformar lo que no te gusta respecto de las políticas y programas existentes acerca del amplio universo de la sexualidad humana y los derechos sexuales y reproductivos, la atención de los(as) jóvenes con otros sectores de la sociedad es la opción.

Una alianza entre jóvenes y adultos, significa compartir el poder de decisión con otros sectores de la sociedad: padres, madres, profesionales de salud, maestros, legisladores y otras personas que trabajan en y toman decisiones acerca de los derechos sexuales y reproductivos de los(as) adolescentes y jóvenes en Guatemala. Y esto sucede cuando las personas adultas escuchan y confían en el buen juicio de la gente joven y reconocen la capacidad de los adolescentes; comprenden que ellos pueden hacer valiosos aportes y se muestran dispuestos a brindar apoyo adicional cuando los jóvenes lo necesitan.

La alianza entre la gente joven y los otros sectores de la sociedad permite:

- integrar las perspectivas y aptitudes realistas de los jóvenes con la experiencia de la gente adulta y sus instituciones
- la oportunidad a cada parte de dar sugerencias y tomar decisiones
- reconocer y valorar las contribuciones de todos los interesados.

22 Organízate para convertirte en sujeto de cambio: Cómo empezar un proyecto

Es clave trabajar en alianza con otros sectores de la sociedad que están involucrados de algún modo en la misma temática que te interesa. Esta alianza te va a ayudar a hacer las interacciones con apoyo y aceptación, y al mismo tiempo contribuye a la sostenibilidad de tu proyecto/programa o actividades. Por ejemplo, el "impulsor" de algún sector privado o público en las acciones que vos y tu grupo están llevando a cabo te puede garantizar ciertos beneficios. Entre ellos se puede enumerar: credencial financiera, pequeños donativos, préstamo de instalaciones o equipo, información clave, capacitación sobre determinados temas, la participación física y de toma de decisiones o, simplemente, el apoyo moral.

La alianza con otros sectores de la sociedad es fundamental también a la hora de la "abogacía" en temas relacionados a las ITS, el VIH, el sida, los embarazos no planificados y otros aspectos ligados a la sexualidad humana.

La abogacía trata de sensibilizar o hacer conciencia en las autoridades e líderes comunitarios sobre la importancia de esta problemática, cómo afecta a la población joven y cuáles son las posibles soluciones.

Cuando estas alianzas usan la abogacía para influir en los tomadores de decisiones y aquellos que estereotipan políticas que afectan la vida de la ciudadanía, se dice que hacen "incidencia política". Esta puede estar dirigida a crear políticas, cambiar las existentes o también lograr que las que existen se ejecuten.

Realizar un proyecto significa que tienes que tomarte el tiempo para darle forma a una propuesta. Horas de discusión con tu grupo, negociaciones, negociaciones y puntos de encuentro.

Para el esfuerzo valga la pena: una vez que tengas ese "paquete" podrás comunicarlo a una organización gubernamental o no gubernamental para que te apoyen o participen de distintas maneras. O se convertirá en una forma clara de dar a conocer a la comunidad y otras instituciones lo que estás haciendo, o simplemente te habrás sido útil para orientarte e hacer mayor ésto en las metas que te propones.

23

Organízate para convertirte en sujeto de cambio: Cómo empezar un proyecto

Miéntate sobre la sexualidad, embózate en la adolescencia, jóvenes, con prácticas de riesgo para adquirir VIH u otros ITS, y/o discriminación hacia las personas con VIH. Ese es el escenario que vos y tu grupo observan frecuentemente, y queréis hacer algo al respecto. Pero ¿qué hacer?, ¿cómo empezar?

No desesperes. Lo primero que debes hacer es organizarte con tu grupo. Trabaja en un grupo que tenga varios miembros, por ejemplo, de 5 a 10 personas. El grupo debe tener miembros de diferentes edades, sexos, idiomas, culturas, contactos, encontrar lugares alternativos para reunirse, etc.

Luego que conformaste el grupo que tiene los mismos intereses que vos, tenéis que pensar el proyecto que queréis llevar adelante, ese "paquete" para promover un cambio entre los jóvenes de tu comunidad. Queréis concentrarte en resultados que les permitan continuar y a largo plazo que permitan cambiar pueden resultar en un cambio mayor.

Un proyecto no es sólo una idea. Es una idea basada en la acción, es decir un conjunto de acciones ordenadas que te ayudan a "hacer" la vida que te imaginas.

Realizar un proyecto significa que tienes que tomarte el tiempo para darle forma a una propuesta. Horas de discusión con tu grupo, negociaciones, negociaciones y puntos de encuentro.

Para el esfuerzo valga la pena: una vez que tengas ese "paquete" podrás comunicarlo a una organización gubernamental o no gubernamental para que te apoyen o participen de distintas maneras. O se convertirá en una forma clara de dar a conocer a la comunidad y otras instituciones lo que estás haciendo, o simplemente te habrás sido útil para orientarte e hacer mayor ésto en las metas que te propones.

24

Organízate para convertirte en sujeto de cambio: Cómo empezar un proyecto

Otras aptitudes pueden ser:

- que tenga capacidad de relacionarse con las personas jóvenes de distintos orígenes, etnias, niveles socioeconómicos, creencias y orientaciones sexuales
- que se sienta cómodo para hablar de temas de sexualidad humana: sea un grupo, una persona que inspire confianza y credibilidad a los(as) jóvenes, alguien como vos y tu grupo, o que se le pueda pedir orientación en el momento que se necesite.

¿Qué otras cualidades crees que tiene que tener un posible facilitador?

Retornemos sobre la definición del problema. Para ello es necesario hacer una evaluación de necesidades o diagnóstico.

Lo interesante de este diagnóstico es que, además, puede usarse como línea de base, es decir que los datos recolectados antes de que empieces a ejecutar el proyecto servían para medir los cambios esperados (impacto) al final.

Un diagnóstico o evaluación de las necesidades tendría que incluir:

Aspectos demográficos: ¿Cuántas personas viven en la comunidad o la que quieres llegar, por ejemplo: cuántos son jóvenes, cuántos son adultos. Diferenciar por sexo.

Aspectos geográficos: ¿Cómo es el lugar donde querés hacer las intervenciones? ¿Hay ríos, montañas, carreteras, calles de tierra, cómo es el clima, etc.

Aspectos económicos: ¿Los jóvenes son de nivel económico bajo o medio?, ¿trabajan, tienen acceso a educación?, ¿y a servicios de salud?

Aspectos sociales: ¿De qué grupo étnico es la población? ¿Cuántos adolescentes saben leer y escribir y cuántos no? ¿Diferencia por sexo. Cantidad de jóvenes con acceso a unidades o softwares, cantidad de jóvenes con hijos, otros grupos organizados de jóvenes en este lugar, ¿cuántos líderes juveniles hay?, ¿cuántos líderes hay? ¿Qué otros grupos organizados pueden apoyar en el proyecto?

32

Por ejemplo:
 - Porcentaje de jóvenes de 10 a 24 años que asistieron a charlas de sensibilización sobre violencia sexual y de género que sabe qué hacer y dónde acudir en caso de violencia sexual.
 - Cambio de jóvenes de 10 a 24 años que recibieron condones y usaron uno en la última relación sexual.
 - Número de grupos de jóvenes organizados luego de las intervenciones de pares.

Recuerda que puedes recurrir a los servicios de la comunidad local que te brinden información para analizar estadísticamente los datos y elaborar gráficos, así como otras organizaciones.

Mira estos ejemplos de indicadores de resultado bien construidos y mal construidos. ¿Cuál es el correcto? ¿Qué le falta al indicador mal construido?
 a) Porcentaje de jóvenes que mencionaron los tres formas de transmisión del VIH.
 b) Porcentaje de jóvenes que recibieron charlas sobre ITS, VIH y sida que mencionaron correctamente las tres formas de transmisión.

Como los indicadores de resultado están relacionados con los objetivos, es necesario contar con por lo menos un indicador para cada objetivo, pues estos lo mostrarán si ocurren o no los cambios esperados en tu población meta.

Ahora bien, estos indicadores tienen que poder medirse en alguna forma, ya que si no se pueden cuantificar no tiene razón de ser para evaluar tu proyecto. ¿Cómo se hacen los buenos indicadores de resultado?

Los medios de verificación son las fuentes que te permiten medir tu indicadores. Si no tienes medios de verificación fiables, entonces hay que redefinir los indicadores.

Puedes usar metodologías cuantitativas y cualitativas para los medios de verificación. El uso de ambos tipos enriquece el diseño de la evaluación del proyecto.

Los datos cuantitativos miden las acciones, las tendencias y las niveles de conocimiento. Responden a la pregunta: ¿cuántos?, ¿cómo?, ¿por qué?, ¿cómo? Para obtener mejor calidad de asistencia, encuestas que hacen realidad de usuarios y proveedores al empezar y terminar una intervención estadísticas, censos de la población o relevos de hogares.

Los datos cualitativos aportan información acerca de las actitudes, percepciones y motivaciones. Este tipo de datos responde al "por qué", algunos ejemplos: entrevistas a fondo, estudios de casos, grupos focales, estudios de clientes empíricos.

Cada dato que se incorpora en el marco lógico es la base de datos que se van a recoger esos datos. Esto tiene que ver con la necesidad de información de tu proyecto. Acordate que dijimos que en una evaluación de necesidades se necesitan preliminar datos para saber cuál es el grado de cambio durante las intervenciones. Pues entonces, necesitas datos al comienzo y luego en ciertos momentos de tu proyecto y finalmente, cuando termina tu proyecto.

Mira este modelo de marco lógico...

Proyecto:				
Objetivo General:				
Actividades	Indicadores	Responsable	Fuentes de verificación	Recurrencia de acciones de apoyo
Objetivo específico a:				
Actividades	Indicadores	Responsable	Fuentes de verificación	Recurrencia de acciones de apoyo

33

5. Desarrollar un plan de monitoreo y evaluación cuando estas planificando

Como dijimos anteriormente, tenés que recurrir a tu marco lógico regularmente para hacer los ajustes necesarios a tu planificación. Y cuando ya te encuentras ejecutando las actividades que te propusiste, para saber cómo va el proyecto debes hacer lo que en planificación de proyectos se conoce como "monitoreo y evaluación".

El monitoreo es un seguimiento continuo que sirve para contar con información para corregir lo que está fallando en tu proyecto. Se realiza cuando estás implementando el plan por lo que si algo no va bien podrás ajustarlo y reaccionar.

La evaluación es la apreciación de los datos que escogiste que se hace al final del proyecto.

Un plan de monitoreo y evaluación (M & E) tiene como fin obtener información sobre el avance del plan de trabajo. Sirve para comparar los objetivos propuestos y los resultados obtenidos, y realizar ajustes como sea necesario. Por eso es crucial comenzar desde el momento que se planifican las actividades y no después.

Un plan de M & E es bastante complejo de elaborar, pero -¡cualquiera sea en una versión simple!- debe estar en tu proyecto, pues si no medís qué se hizo, cómo y qué se logró no sabrás si el proyecto tuvo éxito o no.

Para esto te van a servir los indicadores que planteaste para el proyecto, tanto los de proceso como los de resultado. Así es importante evaluar qué las actividades que estás haciendo se encadenan al objetivo específico y éste, al general.

Debido al alto recambio en las organizaciones juveniles, el funcionamiento que se herencia de que vos y tu grupo elaboraron para el M & E debe actualizarse cada vez que sea necesario. Hay que tenerlo siempre a la mano, hay que actualizarlo o no en su redacción.

En esta parte tenés que analizar a tener todo del todo lo que se dijo y se acordó en la reunión. En esta parte, se elaboran muchas actividades y evaluaciones. Esto primero puede ser algunas actividades más.

35

34

6. Buscar una red de apoyo que fortalezca tu proyecto

Desde el etapa de la planificación, invitá a los miembros de tu comunidad, líderes y líderes, padres y madres de familia, maestros, integrantes de la iglesia y otros representantes de distintos sectores de la sociedad a participar de tu proyecto.

Esto es una buena medida para reducir el riesgo de que los objetivos de tu proyecto que te piden hacer o la propuesta, incluso es una interesante estrategia para construir el compromiso y generar identificación del proyecto, ya que cuando se cuenta con el apoyo y aceptación de la comunidad, los proyectos y sus organizaciones suelen ser más exitosos.

Puedes montar una reunión pública en la que se pida ayuda a personal de salud, juntas vecinales, madres y padres de familia, líderes religiosos, autoridades municipales, empresarios, etc. Las estrategias para involucrarlos es a través de la creación de comités consultivos, juntas directivas o comisiones de apoyo al proyecto/organización.

¿Quiénes son los integrantes clave en tu comunidad? ¿cómo podrían trabajar en alianza?

¡¡Manos a la obra! a ejecutar el plan de trabajo

Si ya pasaste por los pasos 1 al 6 de la planificación de tu proyecto, ya estás en la fase de implementación.

La implementación o ejecución es referencia al punto de las actividades que vas desarrollando en forma organizada según los objetivos, la lógica y los tiempos previstos por tu proyecto.

No es tan fácil seguir con una planificación, pues tenés que estar atento a cambios que puedan surgir ya sea por mejoras al logro de los objetivos. Por eso, armate de flexibilidad y potencia.

El marco lógico es una guía visual de lo que querés hacer y te indica la dirección de los pasos, pero no quiere decir que esté escrito en piedra...

1. Explorar los talentos del grupo y celebrar los pequeños éxitos

Antes de ejecutar y mientras estás ejecutando:

- revisá el marco lógico, actualizalo con todo el grupo y asegurate de que este cree para todos
- acordate que tenés un plazo para realizar las actividades del proyecto: respetá el cronograma
- recheá un vistazo a los instrumentos de monitoreo y evaluación

Durante la fase de ejecución del plan de trabajo, podés explorar sobre las cualidades y talentos de cada uno de los integrantes como una forma de hacer el trabajo más divertido y potenciar el éxito del proyecto. Sobre todo esto podés evitar el mal funcionamiento del grupo...

Por ejemplo, si hay alguien a quien le gusta dibujar y hacer el diseño en la computadora, podés aprovechar sus talentos para elaborar afiches o carteles. La realización de esta tarea contribuirá a mejorar la autoestima de esta persona, a ser que con sus destrezas puede contribuir a la causa del proyecto.

Indagá sobre y explorá otras habilidades y destrezas, como las históricas, para la música y el canto, los gráficos, etc.

A medida que avances en la implementación, los vas vos y tu grupo senten que los cambios no aparecen, o se dan muy lentamente. No te desalientes, recordá que los cambios en el comportamiento son un proceso largo.

Para que el grupo no se sienta desmotivado por esta razón, tratá de incentivarlo e incentivarlos reconociendo pequeños logros. Esto los ayudará a trabajar con más fuerza: el éxito de un proyecto puede darse en pequeños días.

37

Instrucciones para reuniones exitosas

Las reuniones ofrecen a todos los involucrados una oportunidad para intercambiar información, compartir sus ideas y opiniones, hacer planes conjuntos y promover la acción sobre lo que están pensando. Habitualmente, las reuniones deben hacerse en un horario en que la mayoría pueda asistir.

El éxito de una reunión de trabajo está ligado a una cuidadosa preparación. Si una reunión está bien planeada, manteniéndola a los parámetros interesados y comprometidos con el plan.

Para planear una reunión cuidadosamente, pensá que es lo que querés lograr con tu reunión. Pensá en un informe de cómo van las cosas de cada uno de los participantes y cuáles serán los próximos pasos, o los que necesitás discutir con el equipo sobre alguna actividad o hecho importante.

Considerá usar el siguiente checklist de que las personas clave puedan estar presentes en la reunión, y que todos apunten bien de qué se hablará, para que puedan llegar a la reunión preparados.

Algunos pasos para coordinar una reunión exitosa pueden ser:

- discutir la agenda
- comenzar con algo divertido
- informar sobre lo ocurrido en la reunión anterior
- empezar el trabajo en grupo con los temas más fáciles
- guardar los asuntos más importantes para el final de la reunión, después que se haya logrado el entusiasmo de todos, pero antes de que se corran.
- registrar los temas menos complicados hacia el final de la reunión
- terminar la reunión con un resumen de esta
- asegurarse de que todos habrán podido ser los próximos pasos y quién será el responsable de llevarlo a cabo.

Además, tratá de lograr pequeños consensos durante la reunión sobre la actividad, para evitar entendimientos irreconciliables y manteniéndola el enfoque de la reunión.

39

3. La evaluación

Finalmente, en una planificación se habla de las partes planificadas, ejecutar y evaluar.

La evaluación es el momento final del proyecto, la apunta si las actividades que has implementado llevaron o no para alcanzar los objetivos que te estableciste al comienzo del proyecto.

Se accede cuando en la planificación del proyecto estableciste indicadores para medir actividades y objetivos que estabas planeando.

Bueno, ahora es la etapa de cuantificar, de saber si tuviste éxito o no en el proyecto que llevaste a cabo. O, lo que es lo mismo, si se cumplieron o no los objetivos de este gran sueño que emprendiste.

Tomá esta etapa del proyecto como un aprendizaje grupal para mejorar lo que va y tu grupo hacer lo que van a hacer en el futuro. Aquí vuelven a releer los indicadores de resultado, el "impacto", puesto que los indicadores de proceso son los que miden cómo se están llevando las actividades durante la implementación, en la fase del monitoreo.

Para la evaluación podés usar distintas herramientas, entre ellas, los entrevistas a fondo, encuestas, grupos focales y todo instrumento que te permita investigar cuáles fueron las fallos y cuáles los aciertos para mejorar en el futuro.

Las preguntas que surden tras una evaluación son:

- a) ¿Se cumplieron todos los objetivos? Si no, ¿por qué?
- b) ¿Se realizaron todas las actividades propuestas? Si no, ¿por qué?
- c) ¿Surrieron inconvenientes o conflictos durante el desarrollo del proyecto? ¿Cuáles fueron? ¿Qué estrategias utilizaron para intentar solucionarlos? ¿Qué resultados obtuvieron?
- d) ¿Incluyeron todos los grupos a quién pensaban?

Para medir los cambios en el conocimiento o comportamiento podés recurrir a la evaluación de necesidades que hiciste al comienzo del proyecto, donde habrás recogido los conocimientos o comportamientos de la gente joven a quienes está dirigido tu proyecto.

Una forma de hacer el seguimiento de los conocimientos y comportamientos de los beneficiarios del proyecto es elaborar al principio una base de datos que registre el nombre y forma de contacto de cada uno de los participantes.

Otra alternativa es pasar una encuesta de entrada y de salida para determinados objetivos (pretest y posttest).

Es importante que todo el grupo esté involucrado en los diferentes etapas de la evaluación: en la revisión de herramientas de recolección de datos, en la recolección de los datos, en el análisis e interpretación de los mismos y en el desarrollo de planes de acción para fortalecer el programa.

El tiempo de la evaluación puede variar los resultados en un futuro y actualizarse con el grupo para también ser todo aquello que se planeó en algún momento.

41

Además:

- Es importante planificar desde el comienzo cómo serán recolectados los datos de los beneficiarios del proyecto para asegurar que se complete el seguimiento. (En el desarrollo del programa, se debe considerar el costo de diferentes estrategias para recolectar los datos de línea de base y seguimiento).
- Los datos recolectados con el propósito de monitoreo y evaluación deben ser confiables, obtenidos y diseñados sistemáticamente. Es importante revisar de manera regular el logro del programa y asegure que va por el camino correcto.

Educación de pares

43

46

El 77% de las adolescentes se ven obligadas a tener relaciones sexuales.

El 33% de las mujeres de 15 a 24 que resultó embarazada se la había planificada.

El 33% de las adolescentes ha tenido relaciones sexuales antes de los 16 años.

El 54% de las jóvenes de 15 a 24 años sabe decirle a su pareja que no.

Encuesta Nacional de Salud Materno-Infantil (ENAMI) 2012

¿Cómo ayudar? ¿Qué se puede hacer?

Tenés estas de contribuir para transformar esta situación. Pero, ¿qué se puede hacer?

Hay metodologías y estrategias validadas para hacerle frente a este panorama. Uno de los abordajes más populares y más utilizados por su eficacia es el que se conoce como "educación de pares".

Habrás escuchado por lo menos una vez en tu vida a las personas que dicen: ¿quién puede los adolescentes escuchan más a sus amigos que a sus madres, padres o maestros? Que las chicas, más que el bueno, paré los jóvenes "no tienen suficiente madurez para aconsejar o decidir lo que está bien o mal".

Pues bien, la metodología de educación de pares es una oportunidad para convertir todo ese influjo de actitudes y mensajes que tiene sobre otras personas de la edad en algo positivo: ¡ayudarlas a que tomen conciencia sobre los temas de derechos sexuales y reproductivos!

¿Qué es la educación de pares?

Es aquella enseñanza que ocurre entre dos personas de similares características, contexto o circunstancia. Se son profesionales, los educadores de pares son personas que han sido capacitadas en determinado tema.

La educación de pares también se puede dar en un pequeño grupo (los más de diez adolescentes).

Pueden considerarse pares los adolescentes de una misma edad, los chicos y chicas de una escuela, los compañeros de comunicación con los mismos intereses, amigos, etc. Pasa todo eso con respecto a bien la misma situación o el mismo tema, o bien a otros aspectos.

En su caso y en el de otros adolescentes y jóvenes, existen otros variables, como el sexo, el grupo étnico, la orientación sexual, el nivel socioeconómico, la orientación humana y los factores que lo acompañan, y en estos de situaciones la edad es uno de los aspectos que tienen en común.

En su caso y en el de otros adolescentes y jóvenes, existen otros variables, como el sexo, el grupo étnico, la orientación sexual, el nivel socioeconómico, la orientación humana y los factores que lo acompañan, y en estos de situaciones la edad es uno de los aspectos que tienen en común.

Sin embargo, no todos los adolescentes y jóvenes tienen y sienten igual importancia que les ha por el hecho de tener destina... (text truncated)

Es una intervención a nivel comunitario que puede reforzar esas intervenciones existentes (como campañas o estrategias nacionales), la información brindada en servicios de salud, etc.

Al estar basado en un trabajo voluntario, la educación de pares es una estrategia efectiva a muy bajo costo.

¿Qué ventajas ves vos en la educación de pares?

Al estar basado en un trabajo voluntario, la educación de pares es una estrategia efectiva a muy bajo costo.

¿Qué actividades realiza un educador de pares comprometido?

- Ir a charlas, a casa o a otros pequeños grupos
- Apoyar y dar acompañamiento en las decisiones que tomen las adolescentes y jóvenes
- Dar información por teléfono
- Conectar y facilitar en una comunidad
- Capacitar a otros pares
- Realizar presentaciones en escuelas, iglesias, fabricas, bares, etc.
- Monitorear otros de hecho u otras actividades artísticas relacionadas a los adolescentes y jóvenes o los servicios de salud u otras organizaciones.

¿Cuál es el propósito de la educación de pares en temas de sexualidad humana?

La educación entre jóvenes sobre temas de derechos sexuales y reproductivos persegue dos objetivos principales:

1. **Incrementar conocimientos**
2. **Ayudar en la toma de decisiones de los jóvenes y contribuir al cambio de comportamiento**

Entonces, de acuerdo al objetivo que quiera lograr, las actividades que implementes tienen que ser diferentes.

50

Por ejemplo, si lo que pretendes es brindar información sobre ITS, VIH y sida, las actividades podrían ser:

- Conducir charlas informativas sobre ITS, VIH y sida o pequeños grupos
- Organizar charlas más formales sobre ITS, VIH y sida
- Hablar sobre salud reproductiva, detección y tratamiento de los ITS
- Participar en el Día Internacional del Sida (1 de diciembre)
- Mantener encuentros regulares con los grupos
- Distribuir materiales educativos
- Colocar pósters educativos
- Presentar videos

Monitorear otros de hecho

En cambio, si quieres enfocarte en el cambio de comportamiento de la población meta, las intervenciones más indicadas podrían ser:

- Charlas de persona a persona
- Enseñar cómo negociar el uso correcto del condón
- Dar orientación individual
- Ayudar a hacer la prueba de VIH
- Educar en el uso correcto del condón (con didá)
- Distribuir condones

¿Cuáles son las características o habilidades que tiene que tener un educador de pares?

Se requiere un carácter persuasivo y poder hablar sin vergüenza de temas relacionados a la sexualidad con amigos, familiares y desconocidos.

Tener buenas relaciones interpersonales, sobre todo habilidades de escucha activa aunque no es una norma indispensable, ser del mismo contexto sociocultural de la persona con la que se quiere trabajar.

Saber identificar qué es lo que le hace por con los destinatarios, que se conecta con el grupo.

Se requiere no fingir ser quien no sos por el hecho de querer ayudar al otro, ser consciente de tus propias limitaciones.

Mostrar respeto y aceptación hacia todas las personas.

Se requiere de una buena capacidad de liderazgo.

Tener tiempo y compromiso para desarrollar las actividades.

Estar dispuesto a moverte donde se encuentre la población meta.

51

¿Qué te hizo elegir a las personas que marcaste? ¿Por qué de juste a las demás fuera de la elección? ¿Por qué hubo prejuicio en esta selección?

Algunas características que debes tener para ser un educador de pares son:

- a) Persona homosexual
- b) Persona perteneciente a alguna minoría
- c) Persona que mantenga varias relaciones al mismo tiempo
- d) Persona que desea llegar virgen hasta el matrimonio
- e) Persona empleada doméstica
- f) Persona que gobierna a su pareja
- g) Persona muy religiosa
- h) Persona indígena
- i) Persona inmigrante

Algunos estudios indican que antes de conocer a alguien, surgen una primera impresión se hacen entre 20 y 30 suposiciones sobre él y estas, positivas o negativas, son persistentes.

Como seres humanos tenemos cierta afinidad con el grupo de personas y con otros no tenemos las mismas. Sin embargo, lo importante en la educación de pares es que se venía a dar no lo tenía que constar en la constitución del otro como persona individual, y no como integrante de un grupo.

Si no podemos manejar la aceptación y rechazo de otros que consideramos diferentes, nos siempre existe la posibilidad de interferir con otros educadores. Así, todas las personas tienen el derecho a sentirse bien acogidas y a recibir una buena orientación, información y apoyo.

53

3. Escucha activamente

Si prestas atención a los diálogos y comentarios de tu interlocutor, podrás hacer una intervención con base en sus necesidades de información y estarás dialogando y no hablando al viento.

En este punto es muy importante que prestes no solo tus palabras sino también tu lenguaje corporal, gestos, movimientos involuntarios, posturas, etc.

Parafrasear es usar los mismos palabras que una tu par. Usó esta técnica para manifestarle que lo estás escuchando con atención y que le importa lo que dice y piensa.

4. Mantiene la confidencialidad

Es importante que en algún momento de la intervención le des muy claro a tu par que todo lo que conversen quedará entre vos y él. Esto le dará confianza y el destapar todo lo que le preocupa en voz. Y cuando hay confianza las decisiones reproductivas pueden llevar a cabo más fácilmente que si la falta de confianza impide que se puedan tomar.

5. Muestra respeto y empatía a tu par

La empatía es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás. Cuando en tu lugar, los hechos pueden llevar a una mejor comprensión de los comportamientos de los otros y de su forma de tomar decisiones.

6. Usa los recursos, materiales educativos y el apoyo de la comunidad

Integrar a la comunidad en alguna parte del proceso es fundamental para poder cambiar los comportamientos de la población meta. Las acciones de varios sectores de la comunidad refuerzan el trabajo que vos quieras apuntar.

Otros aspectos a tener en cuenta para implementar la metodología de pares

Se requiere una buena capacidad para poder brindar una información correcta a las personas y convertirse con el tiempo en un agente para el cambio de comportamiento. Profundizar en ciertos temas, ser respaldado por otros pares o personas adultas, recibir orientación y ser capacitado en otro tipo de habilidades, son algunos de los pasos para cumplir efectivamente con tu compromiso.

El apoyo y la aceptación de la comunidad donde efectúas tu trabajo son fundamentales. Identifica a los líderes y líderes y otras organizaciones que puedan convertirse en aliados de tu esfuerzo.

54

¿Cuáles son las desventajas de la educación entre jóvenes?

Como todo abordaje metodológico, la educación de pares también presenta algunas dificultades. Vos podés decidir si son dificultades que se pueden superar con facilidad o con un poco más de esfuerzo. O tal vez ni siquiera las consideres un problema.

¿Puede que sea un problema?	Si	No	Si o no podés ser solucionado/ta, ¿por qué?
1. Falta de espacio para los encuentros.			
2. Falta de tiempo			
3. Mala recepción del público en los demás hogares del uso del condón, sobre todo con los educadores (más o menos mentario, gresca, etc.).			
4. En ciertos lugares y grupos, los adolescentes y jóvenes, aceptan más fácilmente a la persona adulta.			
5. Falta de credibilidad y por lo tanto de apoyo de la gente en el trabajo de la educación de pares entre jóvenes.			

Resumiendo

Después de ver las características principales de la educación de pares, ¿cómo creés que será tu proyecto?

Estas preguntas te pueden ayudar a definir tus ideas

- ¿Contás con la aceptación de los líderes y líderes de la comunidad en la que trabajás para que te brinden un apoyo sostenido?
- ¿Tenés que entre los jóvenes y adolescentes a los que vos o intervenciones se encuentran algunos que tengan dificultades y deseos de trabajar como futuros educadores de pares?
- ¿Cuáles son tus necesidades prioritarias? ¿capacitaciones sobre la temática, actualización de información, supervisión de otros pares o personas adultas, materiales educativos, condones, pósters de orientación de enseñanza, lugar de encuentro...?
- ¿Cómo funcionan los métodos, contenidos y otros incentivos para los educadores de pares como vos?
- ¿Qué es que las intervenciones transmiten información o que también promuevan el cambio de comportamiento sexual más saludable?
- ¿Abordarás un tema específico de la salud sexual y reproductiva o harás un abordaje integral que incluya sexualidad humana, derechos sexuales y reproductivos, prevención de embarazos, ITS y VIH, violencia sexual, etc.?
- ¿Por cuánto tiempo querés que funcione tu programa de educación de pares en tu comunidad? ¿Cómo se sostendrá?

Glosario

Escucha activa: Habilidad para valorar lo que los interlocutores dicen y demandan, para actuar en consecuencia. Implica tenerles respeto, comprender sus saberes y dudas, y ponerse en su lugar para establecer relaciones de confianza recíproca.

Intercambio: Cada uno de las personas que forman parte en un diálogo o conversación.

Orientación a jóvenes: Es una metodología que permite acercar a los jóvenes y establecer una relación más personalizada. Ayuda a conocer más en profundidad la situación de vida del (de las) jóvenes y sus necesidades respecto de un tema en particular; brinda información, apoyo y acompañamiento para que ellos mismos o cuando quiera adoptar medidas de prevención, conozcan sus derechos o asista a los servicios.

Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA

Conclusiones

1. La mediación del diseñador gráfico en ésta, así como en cualquier otra actividad editorial, no se puede limitar únicamente a trasladar los datos entregados en un formato y diseño propio del tema. Debe además, dar un carácter superior que vea al material elaborado, para trascender en la mente del lector al mismo tiempo que cumple con su función de comunicación.
2. La labor de diseño gráfico realizada ayudo a crear un material más entendible y aceptado. Ésto da mayor validez y trayectoria al Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA -IEC- por lo que ayuda a facilitar su labor y mejorar su imagen.
3. La interacción entre el lector y los personajes presentados en el material realizado, crean identificación, y favorecen el proceso de aprendizaje de diversos temas, al igual que permite un diálogo más fluido que contribuya a la educación.

Recomendaciones

1. El diseño gráfico de la guía juvenil se realizó contemplando costos de impresión, por lo que resulta más eficiente tanto en utilidad como en costos realizar reimpresiones en imprenta, que fotocopiar el material, por lo que se restringe de lo último excepto en ocasiones específicas a criterio del cliente.

1. El uso de la guía para la participación de voluntarios jóvenes del Programa Nacional de Prevención y Control de ITS, VIH y SIDA -IEC- debe ir circunscrito a talleres de capacitación impartidos por el Programa mismo.

2. La guía elaborada no pretende ser autónoma ni completa, sino complementaria, por lo que se recomienda tener más fuentes de información para un mejor desarrollo de las actividades del grupo de voluntarios.

Bibliografía

- 1. Diccionario Enciclopédico de las artes e industrias gráficas:** Martín, E. et Tapiz, L. Barcelona, España, 1981. Ediciones Don Bosco.
- 2. Bases del diseño gráfico:** Swann, Alan. Barcelona, España, 1990. Editorial Gustavo Gili, S.A.
- 3. Fundamentos del diseño:** Wong, Wucius. Barcelona, España, 1995. Editorial Gustavo Gili, S.A.
- 4. Biblioteca del diseño gráfico:** Colaboración Blume. 1994. Primera edición. Naves Internacional de Ediciones S.A.
- 5. Fundamentos del diseño:** Gillam Scott, Robert. 1992. Primera reimpresión. Limusa Grupo Noriega Editores.
- 6. El arte desde su esencia:** Camón Aznar, José. Madrid, España, 1968. Editorial Espasa-Calpe, S.A.
- 7. Guía del diseño gráfico para profesionales:** Jennings, Simon. México, 1995. Editorial Trillas.
- 8. El Diseño gráfico:** Hollis, Richard. Slovenia, 2000. Editorial Destino, S.A.
- 9. Principios universales de diseño:** Lidwell, Holden et Butler. China, 2005. Editorial Blume.
- 10. La educación sexual:** Madrid, España, 1988. Autores y Ediciones Palabra, S.A.
- 11. Lo esencial sobre el sida:** Peñaloza Rojas, José H. Colombia, 1994. Tercera edición. Ediciones San Pablo.
- 12. Diccionario enciclopédico ilustrado de medicina, Vol. 2:** Grupo Dorland. México, 1988. Vigésimo-sexta edición. Editorial Interamericana, S.A.
- 13. Manual de enfermedades infecciosas:** Rytel, M.W. et Mogabgab, M.J. México, 1986. Editorial Interamericana.
- 14. <http://www.sexualidadonline.com/educacion/educacionsub01.htm>**
- 15. <http://www.sexualidadonline.com/vihsida/vihsidasub01.htm>**
- 16. http://www2.hu-berlin.de/sexology/ECS5/definicion_1.html**
- 17. http://www.educacionenvalores.org/article.php3?id_article=1067**

Glosario

Boceto: esbozo de un diseño, previo a comenzar una obra o trabajo. Consiste en experimentar con las ideas y formas que pensamos plasmar en el diseño. Al crear estos esbozos tentativos encontramos la dirección que tomará la idea tras el diseño.

Capitular: refiere al tratamiento que se le da en ocasiones a la primera letra de un artículo o capítulo, en un texto. Su condición es tanto ornamental como también puede servir para guiar al ojo o dar una declaración particular dentro del mismo diseño. Es una letra mayúscula o versal que se aplica al principio de un capítulo o artículo.

Contagio: es la contaminación ocurrida a través de la acción, de un mal o enfermedad; es la transmisión de enfermedades de una persona a otra, ya sea por contacto directo con el enfermo, o bien a través de un objeto o animal intermediario.

Control: se entiende como la restricción de una tendencia, actividad o fenómeno. Es la forma de regular o limitar un suceso

Diseñador gráfico: se refiere a quien, mediante el uso de conocimientos y habilidades adecuadas diseña, actúa y/o proyecta el objeto o producto de diseño, dándole características para volverlo más adecuado, eficiente y estético.

Los diseñadores deben actuar como un organismo responsable; deben preocuparse, además de resolver problemas exitosamente, por contribuir con la calidad de vida en su sociedad. Deben también, por su enfoque y conducta, merecerse la autoridad para ser escuchados.

Educación: es el proceso de recibir información de manera sistematizada. Comprende un proceso de aprendizaje formal.

Fotografía: es la formación de imágenes permanentes mediante proyección de luz reflejada o transmitida por cuerpos luminosos sobre una capa fotosensible empleando una máquina fotográfica.

ITS: Infección de Transmisión Sexual. Es toda infección física o enfermedad contraída como resultado de la actividad sexual. Se pueden hacer ciertas generalizaciones respecto a este tipo de padecimientos:

-el grupo de alto riesgo está representado por la población sexualmente activa, de 15 a 30 años de edad

- el diagnóstico de una infección de transmisión sexual debe motivar el que se hagan más pruebas para buscar algún otro padecimiento venéreo coexistente

-la mayoría de los casos silenciosos se observa en mujeres, por lo que se informa una incidencia mayor de ITS en varones.

Logotipo: grafismo que sirve a una entidad o un grupo de personas para representarse. Los logotipos suelen encerrar indicios y símbolos acerca de quienes y/o qué representan. Es la imagen fundamental de cualquier entidad y de varios productos. Es la cara de éstas y debe reflejar su carácter.

Manual: Es un libro instructivo realizado para enseñar como operar algún equipo, maquinaria o técnica; ó aprender alguna materia en específico. Un manual es simplemente un sistema para verificar y guiar las aplicaciones y pasos de alguna actividad, compendiando consejos y restricciones para ayudar al buen desarrollo de la misma.

Prevención: se define prevención como la acción de detener un suceso antes de su comienzo o conclusión

Publicación: refiere a la preparación y distribución de un libro, revista, periódico, pieza de música o cualquier material dispuesto para venta o repartición.

Relación sexual: Las relaciones sexuales son la actividad entre dos o más personas tener actividad sexual, o sea, contacto sexual con penetración vaginal, anal u oral

SIDA: Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida. Es una enfermedad que anula la capacidad del sistema inmunológico para defender al organismo de múltiples enfermedades oportunistas. Es la etapa final de la infección por VIH. Ataca los sistemas defensivos del cuerpo humano, anulando la actividad celular. Debilita al enfermo y aumenta críticamente su susceptibilidad a contraer infecciones.

Ya que es una enfermedad que carece de tratamiento, razón por la cual, la persona que descubre que se ha contaminado con el virus del SIDA, debe saber que tiene muchas probabilidades de desarrollar todo el complejo de enfermedades que constituyen el Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida con sus fatales consecuencias. Es una enfermedad de múltiples manifestaciones físicas y mentales que produce la muerte básicamente por la destrucción del sistema inmunológico, lo que favorece la instauración de severos cuadros nosológicos en diversos órganos y sistemas del cuerpo.

VIH: Virus de Inmuno-deficiencia Humana. Un retrovirus que causa el SIDA. describe al VIH como un virus que ataca las defensas del organismo humano y lo deja expuesto a contraer infecciones y otras enfermedades. El VIH puede vivir en el cuerpo por muchos años, sin presentar síntomas o señales de SIDA, aparentando la persona estar sano(a).

Voluntario: Es quien libremente ofrece sus servicios o pretende formar parte de una empresa o acción. Se entiende por contexto que voluntario es también toda persona que colabora con alguna organización de proyección social sin esperar ni pedir remuneración o recompensa alguna.

Anexos

Validación de grupo objetivo

1. ¿Cómo califica la legibilidad de la guía?

Buena_____ Regular_____ Mala_____

2. ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?

Sí_____ No_____

3. ¿Considera entendibles los contenidos de la guía?

Bastante_____ Regular_____ Poco_____

4. ¿Considera correcto el uso de personajes caricaturescos en las imágenes?

Sí_____ No_____ Indiferente_____

5. ¿Le parece apropiada la manera de ubicar los textos auxiliares?

Sí_____ No_____

6. ¿Cómo califica la apariencia general de la guía?

Demasiado juvenil_____ Demasiado seria_____ Adecuada al grupo objetivo_____

7. ¿Considera adecuado el formato de la guía?

Adecuado_____ Muy pequeño_____ Muy grande_____

8. ¿Le parece visualmente agradable la guía en general?

Sí_____ No_____

9. Cree usted útil utilizar esta guía como apoyo para talleres de sexualidad entre jóvenes?

Sí_____ No_____

10. de querer hacer cambios a la guía, cuales serían? _____

Validación de diseño

1. ¿Qué opina de la diagramación general de la guía?

Buena_____ Regular_____ Mala_____

2. ¿Considera adecuada la combinación de colores?

Sí_____ No_____

3. Considera adecuado el tipo de letra usado en los textos secundarios?

Muy formal_____ Muy informal_____ Adecuado_____

4. ¿Considera legible el tamaño de la letra en los textos de la guía?

Muy grande_____ Muy pequeño_____ Adecuado_____

5. ¿Considera adecuado el tamaño de los títulos?

Muy grande_____ Muy pequeño_____ Adecuado_____

6. ¿Qué opina del la interacción del personaje con los contenidos de la guía?

Favorece la guía_____ Perjudica la guía_____

7. ¿Cree que el formato ayuda a la funcionalidad de la guía?

Sí_____ No_____

8. ¿Considera que la guía es juvenil, dinámica y práctica?

Sí_____ No_____

9. ¿Considera adecuado el tamaño de letra de los textos auxiliares?

Muy grande_____ Muy pequeño_____ Adecuado_____

10. ¿Qué opina del personaje que aparece en la guía?

Son agradables al diseño_____ Son desagradables al diseño_____ Indiferente_____

Imprimase

Carlos Antonio Luna Hidalgo
Sustentante

Asesores

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo, Decano

Licda. Sonia Jeanneth Trejo Pérez

Licda. María Sucelly Estrada Méndez de Chajón

Licda. Noemí Cardona Polanco