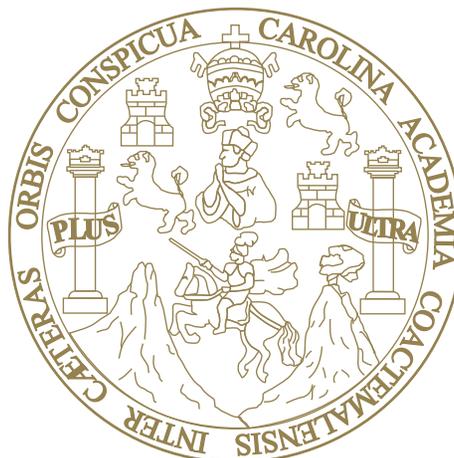


DOCUMENTAL INSTITUCIONAL PARA DAR A CONOCER
EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA -CIFA-



Universidad de San Carlos de Guatemala / Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico / Licenciatura en Diseño Gráfico con Énfasis Informativo Visual, Especialidad Multimedia
Proyecto de Graduación presentado por: Ana Lucrecia Galván Rivera,
previo a optar el Título de Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Informativo Visual, Especialidad Multimedia
Guatemala, 2009

VER
OIR
HABLAR



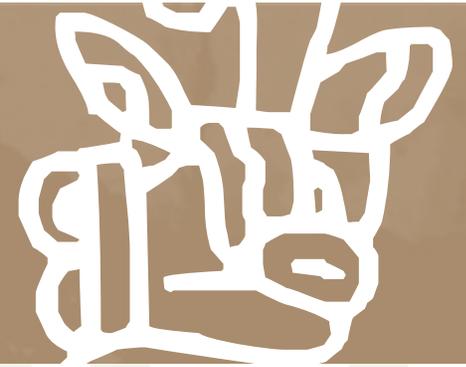
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico con
Énfasis Informativo Visual, Especialidad Multimedia

DOCUMENTAL INSTITUCIONAL PARA DAR A CONOCER
EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA -CIFA-



Proyecto de Graduación presentado por: Ana Lucrecia Galván Rivera,
previo a optar el Título de Licenciada en Diseño Gráfico con
Énfasis Informativo Visual, Especialidad Multimedia
Guatemala, 2009

NÓMINA DE AUTORIDADES



Junta Directiva:

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal 1

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal 2

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal 3

Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
Vocal 4

Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva
Vocal 5

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Terna Sinodal:

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura

Licda. Sandra Carolina Rojas
Asesora Metodológica

Lic. Guillermo Adolfo García Letona
Asesor Especialista

Licda. Emperatriz Pérez
Tercer Asesor

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

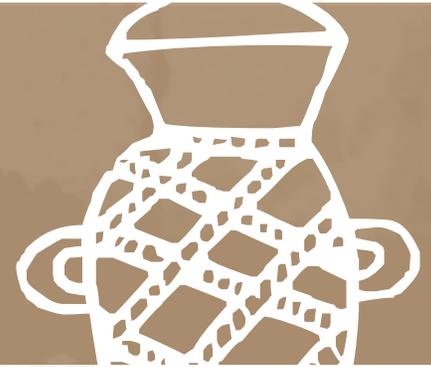


ÍNDICE

Nómina de autoridades	i	CAPÍTULO 5	40
Índice	ii	5.1 Comprobación de eficacia	41
Dedicatoria	iii	5.1.1 Validación	41
Presentación	iv	5.1.2 Técnica de Validación	41
Introducción	v	5.1.3 Resultados de investigación	42,43
CAPÍTULO 1	1	5.2 Propuesta gráfica final	44,45,46,47,48,49,50,51 y 52
1.1 Antecedentes	2	5.2.1 Lineamientos	53
1.2 Problema	3	CAPÍTULO 6	54
1.3 Justificación	4	6.1 Conclusiones	55
1.4 Objetivos	5	6.2 Recomendaciones	56
CAPÍTULO 2	6	6.3 Bibliografía	57
2.1 Perfil del cliente	7,8	6.4 Glosario	58
2.2 Grupo Objetivo	9	ANEXOS	59
CAPÍTULO 3	10	Encuesta	60
3.1 Conceptos Fundamentales	11	Imprimase	61
3.1.1 Conceptos Fundamentales, Arquitectura	11,12		
3.1.2 Conceptos Fundamentales, Diseño	13,14		
3.1.3 Conceptos Fundamentales, Producción	15,16,17 y 18		
CAPÍTULO 4	19		
4.1 Concepto Creativo	20,21		
4.1.1 Mapa Mental	22		
4.1.2 Códigos	23,24		
4.2 Método	25		
4.3 Proceso de bocetaje	26		
4.3.1 Proceso de bocetaje, Concepto Creativo	26		
4.3.2 Proceso de bocetaje, Documental	26		
4.3.2.1 Guión Literario	27,28,29 y 30		
4.3.2.2 Guión Técnico y Storyboard	31,32,33,34,35, 36,37,38 y 39		



DEDICATORIA



A Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo:
Quienes fueron mi sustento y fuerza para llegar a este logro.

A mis progenitores:
Martha y Marco Tulio Galván, que me brindaron su fortaleza y apoyo incondicional.

A mis Hermanos:
Susana y Antonio Galván, por sus palabras de aliento para poder continuar.

A mis Sobrinos:
Alejandro y Brandon Galván, para que este logro los exorte a que puedan lograr sus metas propuestas.

A las familias:
Galván y Rivera, por el cariño y el apoyo moral.

A los académicos:
Al Arquitecto Arreola, Licenciada Emperatriz Pérez, Licenciada Carolina Rojas, Licenciado Guillermo García, Arquitecto David Barrios y a todas las personas involucradas en este proyecto, porque sin el conocimiento, tiempo y apoyo de ellos no hubiera llegado hasta aquí.

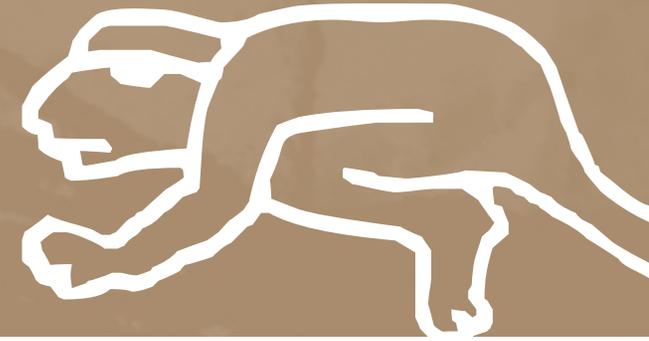
A mis Amigos:
Carina de La Rosa, Xiomara Figueroa, Karla Mendoza, Alejandro Sánchez, Laura Ordóñez, Sabrina Molina, Pamela López, Gabriela Barahona, Luis Carlos Equite, César Sosa, Tanya Muñoz, Rocío Corleto, Evelyn y Edwin Ruiz, Marlon Vielman, Melody Andrino, Jennifer Marroquín, Gretel Portocarrero, Yulien Rojas, Ladyeneri Cruz, Lourdes Cospin, Rebeca Martínez, Paul Rosales, Hugo y Samuel López y a la familia Sagastume, por su sinsera amistad.

Y a mi futuro esposo:
Harold Sagastume, a quien agradezco grandemente por la paciencia, comprensión, apoyo y todo el amor incondicional que me brindó desde el principio hasta el fin de este trayecto.

Gracias amor.



PRESENTACIÓN



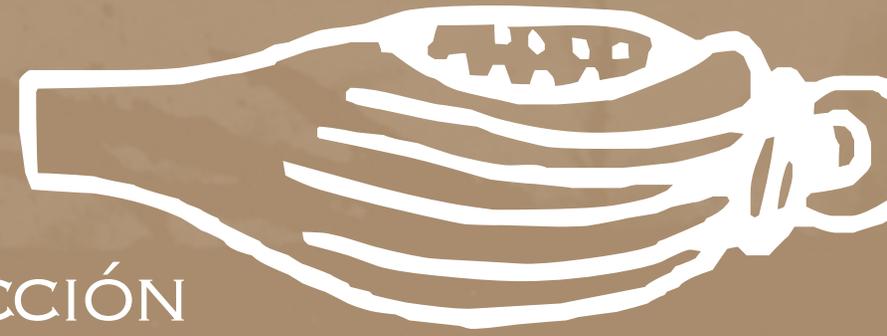
Este proyecto fue elaborado en apoyo al Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA-, con la finalidad de dar a conocer a dicho centro, aportando material multimedia, y con esto recibir apoyo en diversas áreas relacionadas con el tema de la investigación.

Este proyecto demuestra paso a paso cómo un medio audiovisual puede resolver un problema de comunicación, aportando los conocimientos adquiridos durante la carrera de Diseño Gráfico con especialidad en Multimedia.

El producto de este proceso de investigación es un Documental, que dará a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA- y a la vez apoyará el fortalecimiento institucional frente a la población, quienes serán los beneficiarios directos con las investigaciones de CIFA.



INTRODUCCIÓN



En el área de multimedia se combinan elementos que permiten al espectador introducirse en un tema determinado.

En este sentido, la propuesta que se presenta busca dar a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA- de forma sencilla, práctica y comprensible.

Es por ello, que este proyecto se presenta en diferentes fases, que permitirán la elaboración de un documental institucional, incluyendo al final los lineamientos metodológicos para fundamentar una propuesta multimedia a la solución del problema, se expone y se justifica la factibilidad para llevar a cabo este proyecto tomando a un grupo determinado.



CAPÍTULO 1

1.1 ANTECEDENTES / 1.2 PROBLEMA / 1.3 JUSTIFICACIÓN / 1.4 OBJETIVOS



1.1 ANTECEDENTES

CIFA es el Centro de Investigación de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, siendo esta una institución no lucrativa.

El propósito principal de la institución es investigar a los campos competentes de la arquitectura a nivel rural y urbana.

CIFA es la unidad académica responsable del diseño y coordinación de la investigación de corto y largo plazo en los diferentes campos de la Arquitectura.

CIFA se compone de programas permanentes de investigación, para ordenar las actividades que se realizan en el centro. Los programas que conforman el CIFA son: Investigación en Patrimonio Arquitectónico, Investigación en Urbanismo y Territorio, Investigación y vivienda, Investigación en Tecnología Constructiva, Investigación en Historia, Investigación en Riesgo y Medio Ambiente y el programa de Investigación en Diseño Gráfico.

El Director del Programa, Arquitecto José David Barrios Ruiz, expresó que necesitan establecer asignaciones de recursos del presupuesto de la Facultad de Arquitectura; necesarios para alcanzar los objetivos de CIFA anualmente y proponer estrategias de búsqueda de recursos financieros para distribuirlos en los diferentes programas de investigación.

1.2 PROBLEMA

El problema que se identificó es que CIFA no tiene suficientes recursos para la divulgación y elaboración de las investigaciones, equipamiento, insumos, mobiliario y espacio para investigación, así como incentivos para investigaciones, programas de capacitación de investigadores, programas de retroalimentación y actualización del conocimiento.

Para minimizar este problema se propone el enriquecimiento creativo audiovisual de material multimedia a través de un documental, con el que se pueda dar a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura y con esto recibir el apoyo de las entidades vinculadas con la investigación.

Sugiriendo así el siguiente proyecto: "Producción de Documental Institucional para dar a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA-".

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 MAGNITUD / 1.3.2 TRASCENDENCIA / 1.3.3 VULNERABILIDAD / 1.3.4 FACTIBILIDAD



1.3.1 Magnitud

La población que será beneficiada con la Producción del Documental Institucional para dar a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA-, son: los alumnos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, alumnos de la Facultad de Arquitectura, Directores, Instancias Directivas, Embajadas, Profesionales, Organizaciones, Foros, Instituciones nacionales e internacionales, ya que con la divulgación del mismo el Centro se verá favorecido en la captación de recursos que se necesitan para dar a conocer las investigaciones, beneficiando al grupo objetivo.

1.3.2 Trascendencia

Este proyecto trasciende, debido a que el CIFA podrá ser reconocido por la población meta, con la utilización del documental en diversas actividades llevadas a cabo por la institución.

1.3.3 Vulnerabilidad

El problema disminuirá por medio de la presentación del documental que dará a conocer a la Institución. De esta manera los receptores se interesarán en los

resultados de las investigaciones que realiza la institución y apoyarán las actividades del Centro.

Se proyecta que disminuirá el problema en un 50% con la difusión del material multimedia.

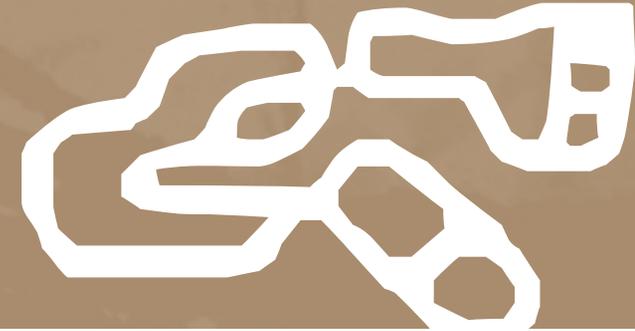
1.3.4 Factibilidad

El proyecto si es factible en un 100% ya que con la difusión de las investigaciones, se fortalecerá el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura. La reproducción de este material se dejará en manos de la institución para que sea presentado al grupo objetivo, en diferentes actividades realizadas por CIFA.



1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL / 1.4.2 ESPECÍFICOS



1.4.1 Objetivo General

Fortalecer a la Institución, dando a conocer las acciones que realiza en las áreas de investigación y con esto buscar la participación de los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de la Facultad de Arquitectura y el apoyo de diferentes actores vinculados a la investigación.

características requeridas para un documental Institucional, haciendo más efectiva la presentación de la institución en las diferentes entidades.

1.4.2 Objetivos Específicos

Elaborar un documental para dar a conocer el Centro de Investigación de la Facultad de Arquitectura -CIFA-.

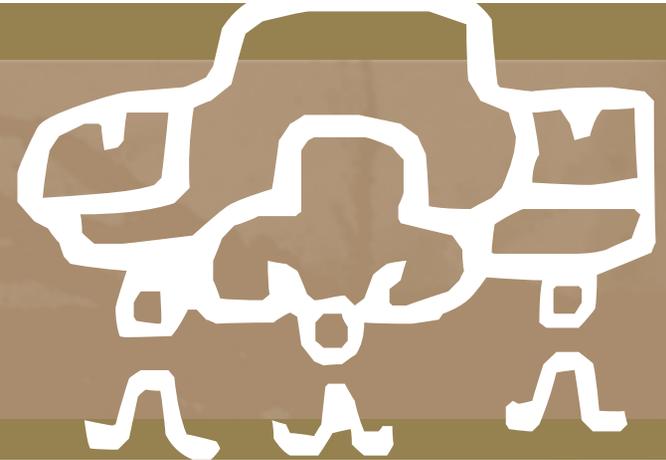
Utilizar el material multimedia para captar la atención de los alumnos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Estudiantes de Arquitectura, Directores, Instancias Directivas, Embajadas, Profesionales, Organizaciones, Foros, Instituciones nacionales e internacionales y de los posibles donadores.

Diseñar el material audiovisual de una forma práctica, de acuerdo a las

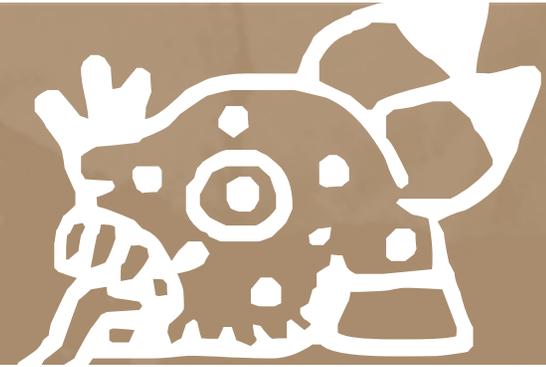


CAPÍTULO 2

2.1 PERFIL DEL CLIENTE / 2.2 GRUPO OBJETIVO



2.1 PERFIL DEL CLIENTE



CIFA es el Centro de Investigación de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Está ubicado en el 2° nivel del edificio T2 del campus central. Es una institución no lucrativa y está a cargo del Arquitecto José David Barrios Ruiz.

El propósito principal de la institución es investigar los campos competentes de la arquitectura a nivel rural y urbana.

Esta institución está dividida en programas, los cuales son: Patrimonio Arquitectónico, Urbanismo y Territorio, Investigación en Vivienda, Investigación en Tecnología Constructiva, Historia, Riesgo y Medio Ambiente, y el programa de investigación en Diseño Gráfico.

Sus Principios son: Fortalecimiento de la calidad técnica de la investigación, Innovación del conocimiento en arquitectura, transdisciplinariedad, interacción con actores sociales, conciencia y sensibilidad ante problemáticas, eficiencia en investigación, equidad de género.

Sus fines son: generar, innovar y actualizar los conocimientos relacionados con la

arquitectura, diseño gráfico, urbanismo y el territorio del país.

Incidir positivamente en el conocimiento y transformación de las condiciones de subdesarrollo del país mediante la investigación, capacitaciones, difusión, cooperación y asistencia técnica.

Su Misión es: Orientar a ser el ente rector dentro de la Facultad de Arquitectura en cuanto a diseño y ejecución de estrategias para el estudio de los principales problemas y fenómenos de la realidad nacional que afectan a la mayoría de la población guatemalteca, en los campos de conocimiento de la arquitectura, el urbanismo y el diseño gráfico.

Apoyar y retroalimentar la formación de estudiantes de grado y postgrado, y los programas de extensión con información actualizada y conocimiento acerca de las disciplinas de la arquitectura, el territorio, el ambiente y el diseño gráfico.

Contribuir a la solución de los problemas nacionales de arquitectura, diseño gráfico, urbanismo y ordenamiento territorial.



2.1 PERFIL DEL CLIENTE

Promover y facilitar la formación de investigadores entre los estudiantes y docentes de la facultad.

Su Función: Definición de la política general de investigaciones de la Facultad de Arquitectura.

Diseño de estrategia de corto y mediano plazo con directrices de investigación en diferentes campos de conocimiento que atañen a la Facultad de Arquitectura.

Coordinar el desarrollo de capacidades en investigación en la Facultad de Arquitectura. Formular acciones como el intercambio de investigadores a nivel universitario nacional e internacional.

Promover la reflexión y discusión del campo de la investigación superior. Gestión de investigación.

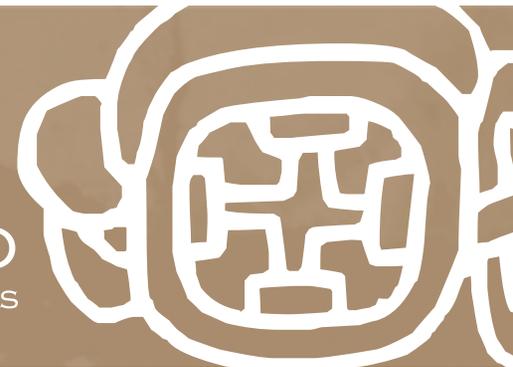
Promover y coordinar la participación de los principales actores de grupos facultativos en actividades de apoyo y divulgación de los resultados de la construcción de información y conocimientos relacionados a la arquitectura, el territorio y el ambiente.

Las actividades que realiza el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura son: Investigar y divulgar los resultados de dichas investigaciones.



2.2 GRUPO OBJETIVO

2.2.1 GEOGRÁFICOS / 2.2.2 DEMOGRÁFICOS / 2.2.3 PSICOGRÁFICOS



Primario

Personas de ambos sexos, alumnos de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Geográficos:

Ubicados en las diferentes sedes de la ciudad de Guatemala, zonas 12, 11, 21, 13, y departamentos.

Demográficos:

Comprendidos entre 18 y 60 años, sin importar su estado civil, nivel socioeconómico.

Psicográficos:

Personas con deseo e inquietud de autoformación e investigación.

Secundario

Directores, Instancias Directivas, Embajadas, Profesionales, Organizaciones, Foros, Instituciones nacionales e internacionales.

Geográficos:

Instituciones con presencia en el país.

Demográficos:

Comprendidos entre 40 y 60 años. Personas intelectuales, con alto nivel académico y estudios universitarios, nivel socioeconómico medio-alto.

Psicográficos:

Personas con alto contenido científico y de validación.

Terciario

Ambos sexos, alumnos de la Facultad de Arquitectura para voluntariado.

Geográficos:

Estudiantes que residen en Guatemala.

Demográficos:

Comprendidos entre 18 y 60 años. Estudios universitarios, no importando el nivel socioeconómico.

Psicográficos:

Personas con deseos de colaboración y gusto por la investigación.

CAPÍTULO 3

3.1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES



3.1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1.1 DE ARQUITECTURA / 3.1.2 DE DISEÑO / 3.1.3 DE PRODUCCIÓN



3.1.1 Conceptos Fundamentales de Arquitectura

Arquitectura:

Es el arte de proyectar y construir los edificios, por tanto, no sólo la capacidad de diseñar los espacios sino también la ciencia de construir los volúmenes necesarios.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura>)

Medioambiente:

Conjunto de elementos abióticos (energía solar, suelo, agua y aire) y bióticos (organismos vivos) que integran la delgada capa de la tierra llamada biosfera, sustento y hogar de los seres vivos. (www.monografias.com)

Diseño arquitectónico:

Se ocupa de todo lo relacionado con la proyección y la construcción de edificios y obras de ingeniería, ambientación y decoración de edificios, parques y jardines, y elementos urbanos. (<http://www.arqhys.com/disenotipos.html>)

Tecnología constructiva y vivienda:
Conjunto de teorías y de técnicas que

permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

(<http://www.planregional.cl/info/default.asp?a=12&idinfo=85&idseccion=2>)

Multiculturalidad:

Son estratos, grupos y colectivos: categorías sociales en un mismo sistema de diferencias e identificaciones. (<http://www.diba.es/cerc/interaccio2002/cursgen/docu9cg.htm>)

Investigación:

Es un proceso sistemático, organizado y objetivo, cuyo propósito es responder a una pregunta o hipótesis y así aumentar el conocimiento y la información sobre algo desconocido.

(es.wikipedia.org/wiki/Investigación)

Transdisciplinariedad:

Son las relaciones entre las ciencias que trascienden a las mismas en busca de síntesis metacientíficas y de metateorizaciones que permitan integraciones horizontales o de jerarquización.

(www.uv.mx/universidad/doctosofi/nme/glos.htm)

Innovar:

Generar y experimentar con nuevas ideas. (www.tms.com.au/tms06_las.html)

Actualizar:

Alterar una información para ponerla al día.

(www.arrakis.es/~fon/simbologia/diccionario/a.htm)

Urbanismo:

Es el arte de planear ciudades. Es una técnica muy antigua, que contiene una amplia gama de conceptos y un área de práctica y estudio muy amplia y compleja. Y por tal es una ciencia que tiene la misión de proporcionar las bases fundamentales para poder resolver los problemas de las ciudades, concernientes tanto a la configuración física, como a la dinámica de las actividades económicas y sociales. (es.wikipedia.org/wiki/Urbanismo)

Territorio del país:

Es la división de la superficie terrestre perteneciente a una nación, región, provincia, etc.

(es.wikipedia.org/wiki/Territorio)

3.1.1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE ARQUITECTURA



Investigación Científica:

Es un procedimiento que utilizan las personas de ciencias para comprobar hipótesis, solucionar problemas, formular teorías, etc.

(<http://oei.org.co/fpciencia/art07.html>)

Construcción:

Es el arte o técnica de construir, es decir, de hacer o realizar las obras de un edificio o de hacer y llevar a buen fin la realización de una obra pública o de ingeniería civil como una carretera, un puerto, etc.

(es.wikipedia.org/wiki/Construcción)

Subdesarrollo:

En la teoría de la dependencia, el subdesarrollo es una estructura de dominación y una historia de dependencia que explica las condiciones de atraso de Latinoamérica y otros continentes.

(www.ucsm.edu.pe/rabarcaf/voficio07.htm)

Estrategia:

Es la definición en el tiempo y en el espacio del proceso de orientación general, principios y organización en cuyo marco deben operar las acciones e instrumentos a fin de conseguir objetivos previamente formulados.

(mx.geocities.com/floresgod/tesis01.html)

Bases de datos espaciales:

(spatial database) Es un sistema administrador de bases de datos que maneja datos existentes en un espacio o datos espaciales.

(http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos_espacial)

Demográficos:

Es la ciencia que tiene como objetivo el estudio de las poblaciones humanas y que trata de su dimensión, estructura, evolución y características generales, considerados desde un punto de vista cuantitativo.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Demograf%C3%ADa>)

Análisis:

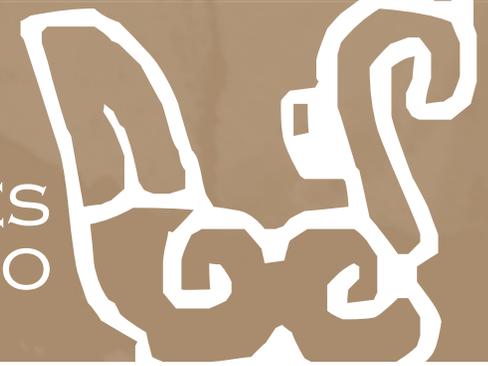
Acción de dividir una cosa o problema en tantas partes como sea posible, para reconocer la naturaleza de las partes, las relaciones entre estas y obtener conclusiones objetivas del todo. (www.businesscol.com/productos/glosarios/administrativo/glosario_administrativo_a.html)

Recursos naturales:

Se denominan recursos naturales a

aquellos bienes materiales y servicios que proporciona la naturaleza sin alteración por parte del hombre; y que son valiosos para las sociedades humanas por contribuir a su bienestar y desarrollo de manera directa (materias primas, minerales, alimentos) o indirecta (servicios ecológicos indispensables para la continuidad de la vida en el planeta). (http://es.wikipedia.org/wiki/Recurso_natural)

3.1.2 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE DISEÑO



Composición:

Es el acto de reunir varias partes para formar un todo.
(www.monografias.com/trabajos16/diccionario-comunicacion/diccionario-comunicacion.shtml)

Diseño gráfico:

Es la disciplina u oficio dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, vocativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.
(http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico)

Espacio:

Es la distancia o el área entre o alrededor de las cosas. Cuando se está diseñando, debemos pensar donde vamos a colocar todos los elementos y a que distancia unos de los otros. El tipo de imágenes que colocaremos, la dimensión de éstas, el texto y lo que habrá alrededor de ellas, etc.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Color:

Es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz.

(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Tipografía:

Es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Estilos y tendencias en el diseño:

Las tendencias, son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en sí va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Línea:

Se encuentra formada por una serie de puntos unidos entre sí, sucesivamente, asimilando la trayectoria de la misma, seguida por un punto en movimiento, por lo que tiene mucha energía y dinamismo.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Forma:

Es cualquier elemento que utilicemos

para dar o determinar la forma.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Comunica ideas por ella misma, llama la atención del receptor dependiendo de la forma elegida. Es un elemento esencial para un buen diseño.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Textura:

Permite crear una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

Formato:

Es la forma y el tamaño del trabajo realizado. Cuando hablamos de formato de un archivo, hacemos referencia al tamaño en el que será presentado un arte.
(<http://www.fotonostra.com/grafico/diseño.htm>)

3.1.2 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE DISEÑO

Colores RGB:

Son los colores aditivos. Este espacio de color es el formado por los colores primarios luz que son rojo, verde y azul. Es el adecuado para representar imágenes que serán mostradas en monitores de computadora o que serán impresas en impresoras de papel fotográfico.

(<http://www.fotonostra.com/grafico/disenho.htm>)

Colores CMYK:

Se basa en la cualidad de absorber y rechazar luz de los objetos. Si un objeto es rojo esto significa que el mismo absorbe todos los componentes de la luz exceptuando el componente rojo. Los colores sustractivos (CMY) y los aditivos (RGB) son colores complementarios. Cada par de colores sustractivos crea un color aditivo y viceversa.

(<http://www.fotonostra.com/grafico/disenho.htm>)

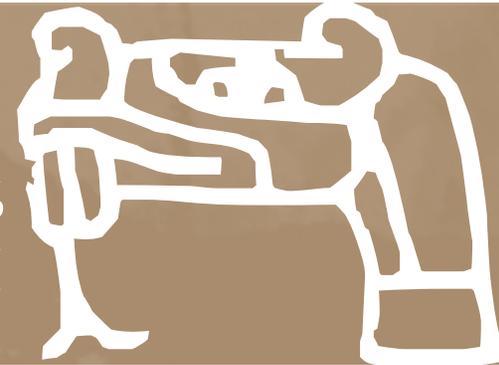
Composición:

Se define como una distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de una forma perfecta y equilibrada.

(<http://www.fotonostra.com/grafico/disenho.htm>)



3.1.3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE PRODUCCIÓN



Preproducción:

Es la etapa donde planificamos la realización del proyecto, tomando en cuenta el presupuesto asignado y la realización del guión.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Producción:

Es la fase donde ejecutamos la planificación en cuanto a la grabación y el rodaje.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Postproducción:

Es la última etapa donde se ensambla y estructura el proyecto final.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

El concepto:

Es la idea y el tema del proyecto.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Leyes y normas de edición:

Son las reglas que se han establecido como válidas para tratar el discurso visual.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Editor:

Es la persona que imprime su sicología y conocimiento de la estética visual, la fuerza emocional a la narración.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Técnica de edición:

Es el conocimiento de la tecnología disponible en cuanto a equipos de postproducción.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Tiros de cámara:

Relación que existe entre objeto/sujeto y su medio ambiente.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Extreme Long Shot (XLS/ELS):

Es el tiro que se toma a una distancia considerable de la escena para darle a la audiencia una idea general de la situación.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Long Shot (LS):

Es el tiro de la cámara que se toma todo el cuerpo del sujeto.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Medium Shot (MS):

Es el tiro de cámara en donde el sujeto aparece desde la cabeza hasta la cintura.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Medium Close - Up (MCU):

Es el tiro que presenta al sujeto desde la cabeza hasta el hombro.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Medium Long Shot (MLS):

Es el tiro que presenta al sujeto desde la cabeza hasta la rodilla.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Close Up (CU):

Es el tiro de cámara que incluye de la cabeza hasta arriba del hombro del sujeto.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

Extreme Close Up (ECU):

Es un tiro de cámara de detalle que resalta algo particular del sujeto, del cuerpo del sujeto.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/stor yboard/TirosCamara.html>)

3.1.3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE PRODUCCIÓN



Movimiento de cámara:

Es la forma en que se mueve la cámara cuando se filma.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Pan (Paneo):

Es el movimiento de cámara de derecha a izquierda sin mover la base.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Tilt up o Tilt down:

Es el movimiento de cámara de arriba o abajo.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Zoom in/out (back):

Movimiento del lente que pretende acercar o alejar la toma.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Truck (troqueo):

Movimiento de la cámara en que la cámara se mueve a la derecha o a la izquierda con su base.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Crane Boom:

Es donde la cámara se mantiene en una grúa.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>) (Jimmy Jib y Steady Cam).

Dolly in / out (back):

Es donde la cámara se acerca o se aleja a la acción, aumentando o disminuyendo el campo de visión.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Arc (arco):

Es un movimiento en forma de arco que permite cambiar el punto de vista de la acción.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Ángulos de Cámara:

Se refiere a la manera en donde ubicamos la cámara en relación al sujeto.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Mismo plano:

Es cuando la cámara y el sujeto están a un mismo nivel de visión.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

High Angle:

Es cuando la cámara se encuentra más arriba del sujeto.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Low Angle:

Es cuando la cámara se encuentra abajo del sujeto.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Transiciones:

Es un elemento que se utiliza para pasar de una escena a otra.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Superimposition / SUPER:

Cuando hay una imagen sobre otra.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Chroma Key - Huevo de Color

(Key=Huevo + Chroma=Color):

Efecto generado por el switcher que permite crear un huevo de color y al crear el huevo o cancelar el color que

estábamos usando permite insertar otra toma o imagen en ese espacio.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)



3.1.3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE PRODUCCIÓN



Shared Screen:

Es cuando se comparte la pantalla.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Freeze Frame:

Se utiliza para congelar la imagen.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Limbo:

Es un efecto que se utiliza mucho.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Transiciones de sonido:

Es cuando se cambia de un sonido a otro.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Fade in:

De silencio a sonido.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Fade out:

De sonido a silencio.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Crossfade:

Cuando dos sonidos se encuentran sin perder intensidad.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Segue:

Un sonido baja mientras otro va a subir.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Hit music:

Cuando la música entra de golpe.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Music up:

Sugiere que la música entra en primer plano.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Music under:

Sugiere que la música está en segundo plano.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Primer plano:

Lo que aparece como punto principal.

(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Segundo plano:

Lo que aparece en segundo plano.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

SFX:

Efectos especiales de sonido.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Voice over (vo):

El locutor no está presente en cámara, lo escuchamos pero no lo vemos.
(<http://amp.bc.inter.edu/Modulos/storyboard/TirosCamara.html>)

Storyboard:

Los Storyboards son ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una o seguir la estructura de una antes de realizarse o filmarse.
(<http://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard>)

3.1.3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE PRODUCCIÓN



La sinopsis:

Es el momento en el que vas a empezar a escribir el universo que has estado imaginando durante los periodos. (<http://www.mailxmail.com/buscartext.cfm?busca=que+es+un+guion>)

El Guión:

Para tener las ideas claras de la introducción, el nudo y el desenlace de una producción.

(<http://www.mailxmail.com/buscartext.cfm?busca=que+es+un+guion>)

El guión es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (los parlamentos) como los técnicos (las acotaciones, escenografía, iluminación, sonido).

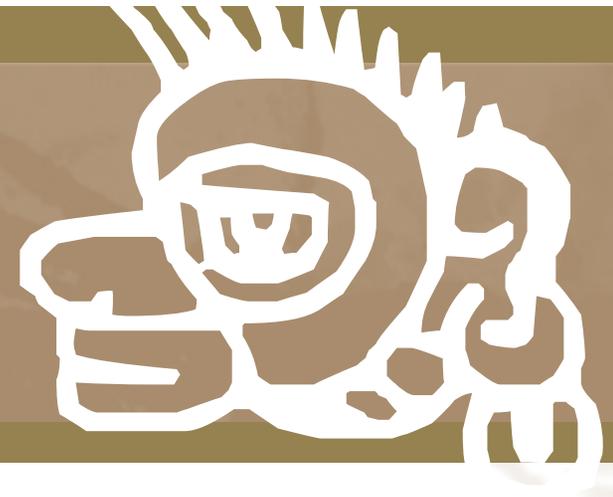
El guión es una guía en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en la pantalla; sobre el guión se irán asentando el resto de las fases de la producción.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Guion_Bluford)



CAPÍTULO 4

4.1 CONCEPTO CREATIVO / 4.2 MÉTODO / 4.3 PROCESO DE BOCETAJE



4.1 CONCEPTO CREATIVO

4.1.1 MAPA MENTAL / 4.1.2 CÓDIGOS



VER, OÍR Y HABLAR

Una frase, con un valor positivo, que abarca todo lo que necesitamos para que un propósito sea cumplido, ya que existe un grupo que está interesado y dispuesto a investigar, escuchar y divulgar información valiosa y de mucha utilidad.

El Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA- aglutina dentro de su estructura a un grupo de guatemaltecos que están concientes de la necesidad de investigación, tomando acción y solucionando las necesidades del grupo objetivo.

El concepto creativo fue creado, tomando como referencia a tres personajes de quienes en muchas ocasiones se habrá oído hablar o visto la imagen. Estos son los tres monos sabios místicos, los cuales representan una acción, donde cada uno de ellos oculta con sus manos su boca, oídos y ojos respectivamente.

Para el concepto creativo se usaron estas tres palabras "VER, OÍR Y HABLAR" de manera inversa a la de los Tres Monos Sabios NO VE, NO OYE y NO HABLA, mismas que se han usado en múltiples ocasiones como en anuncios, artículos de marketing o camisas, pero en realidad son una obra de escultura de madera,

que se encuentra en el santuario de Toshogu (1636), construido en honor de Tokugawa Ieyasu, situado en Nikko, al norte de Tokio (Japón).



Los Tres Monos Místicos Sabios, poseen cada uno un nombre, los cuales son: Kikazaru (no oye), Iwazaru (no habla) y Mizaru (no ve).



Estos personajes, aunque cada uno tiene su propio nombre, al final de cada uno de ellos tienen un juego de palabras en japonés, la cual es "zaru", que significa "mono".

Cuenta la leyenda, que los tres monos eran los mensajeros enviados por los dioses para delatar las malas acciones de los humanos con un conjuro mágico, con el cual cada uno tenía dos virtudes y un defecto, y se representaban en el siguiente orden:

Kikazaru:

Representado como el mono sordo, era el encargado de utilizar el sentido de la vista para observar a todo aquel que realizaba malas acciones para transmitirlo a Mizaru mediante la voz.

Mizaru:

Era el mono ciego. No necesitaba su sentido de la vista, puesto que se encargaba de llevar los mensajes que le contaba Kikazaru hasta el tercer mono, Iwazaru.

4.1 CONCEPTO CREATIVO

Iwazaru:

El tercero de los tres monos era el mono mudo, el que escuchaba los mensajes transmitidos por Mizaru para decidir la pena de los dioses que le caería al desafortunado y observar que se cumpliera.

De esta manera se usaron de referencia, estas figuras japonesas, para el concepto creativo, aplicándolo con tres personas, que representarán de manera positiva al Centro de Investigaciones.

Se estudio, otra forma de usar el concepto creativo, el cual será usando únicamente las palabras “VER, OÍR Y HABLAR”, cada palabra con sus respectivos sinónimos, de la siguiente manera:

VER: Observar, mirar, contemplar, distinguir, percibir, notar, descubrir, revisar, avistar, estudiar, considerar, investigar, examinar, juzgar, comprender, conocer, calcular, especular.

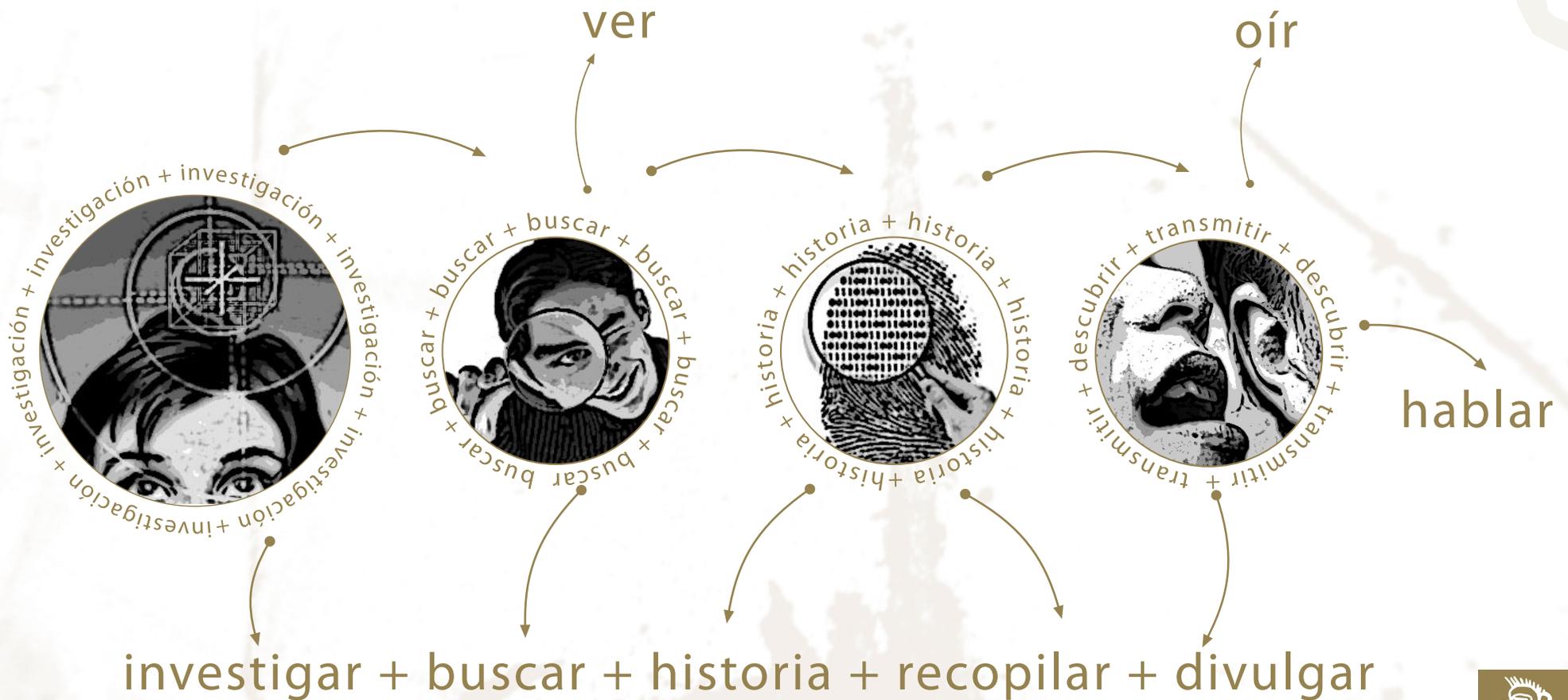
OÍR: Escuchar, atender.

HABLAR: Divulgar, conversar, dialogar, debatir, charlar, platicar, discutir.

Con esto se logrará llegar de una forma más fácil al espectador y captar la atención del grupo objetivo.



4.1.1 MAPA MENTAL



4.1.2 CÓDIGOS

Código Lingüístico

La frase “VER, OÍR Y HABLAR”, es la frase con la que se amarra el concepto con las actividades que el CIFA realiza y con dicha frase estará representado el código lingüístico.

Código Cromático

En la pieza se utilizó el color negro en los fondos de pantalla y dorado en los cintillos en donde se identifica el nombre del director de CIFA, a continuación se explica el significado de los colores utilizados en este proyecto.

Significado del color negro:

El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad y el misterio. Es el color más enigmático y se asocia a lo desconocido.

El negro representa también autoridad, fortaleza. También se asocia al prestigio y la seriedad.

En imágenes, puede sugerir elegancia, y aumenta la sensación de profundidad y perspectiva.

Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores.

Esta práctica se llevó a cabo en el documental, ya que fueron captadas imágenes reales en las que tienen la diversidad de colores que existen y que contrastan perfectamente con el color negro.

Este color contrasta muy bien con colores brillantes.

Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produciendo un efecto agresivo y vigoroso.



Significado del color dorado:

Al dorado, al igual que al amarillo, se le asocia con el sol, la abundancia (riquezas) y el poder. También con los grandes ideales, la sabiduría y los conocimientos.

Es un color que revitaliza la mente, las energías y la inspiración, aleja los miedos y las cosas superfluas.

Palabras que representan el color dorado: color sobrenatural, realeza, símbolo del dinero, riqueza, esencia del espíritu divino, apertura espiritual, fortaleza.

El dorado produce sensación de prestigio. El dorado significa sabiduría, claridad de ideas y riqueza. Con frecuencia el dorado representa alta calidad.



Código tipográfico

La tipografía empleada en el documental es la tipografía “Copperplate” que pertenece a la clasificación de la familia miscelánea. Se empleó dicha fuente porque es formal y legible y crea armonía con el tema.

(COPPERPLATE)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!\"#\$%&'()*=?i¿'[]*\"@
1234567890

Los códigos se emplearon en la pieza hecha para el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura.



4.1.2 CÓDIGOS

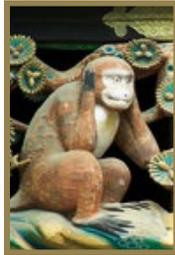
Código Icónico

Este ícono fue analizado y se fue abstrayendo de las tres imágenes de Tres Monos Sabios.

NO VE



NO OYE



NO HABLA

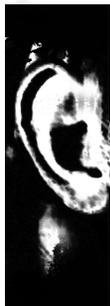


Pasando a las imágenes de manera positiva, VER, OÍR Y HABLAR representadas por tres imágenes de personas mostrando dichas acciones.

VER



OÍR



HABLAR

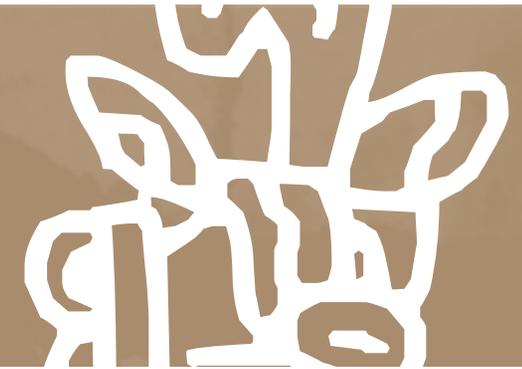


Después de las imágenes mencionadas anteriormente se definió paralelo a las imágenes, el uso como concepto creativo de las palabras:

VER
OÍR
HABLAR

Estas palabras serán parte del ícono que representará al CIFA en el Documental.

4.2 MÉTODO



4.2. Método de Diseño Cuatro Etapas

En el desarrollo del proyecto se tomó en cuenta un factor muy importante, el cual es el método de diseño, este describe el proceso desde que surge la idea hasta llegar a la pieza final.

El método que se aplicó en este proyecto fue el proceso de "Cuatro Etapas". A este proceso se le considera como rápido y fácil de comprender.

Dicho método consiste en las siguientes etapas:

1. Etapa Racional
2. Etapa Creativa
3. Etapa Constructiva
4. Etapa Evaluativa

1. Etapa Racional:
En esta etapa se recopila toda la información de la institución.

El Centro de Investigaciones CIFA no cuenta con los fondos suficientes para llevar a cabo todas las actividades que tienen para el centro, como tampoco el

suficiente espacio y el elemento humano, para realizar las investigaciones. Carecen de equipo y de medios para divulgar las investigaciones que ya CIFA ha realizado.

2. Etapa Creativa:
Esta etapa es la de interpretación, es esta etapa donde se crea, se formula y se desarrolla la alternativa que dará solución al problema gráficamente.

Sabiendo que la falta de información, disminuye el apoyo financiero y el voluntariado que los alumnos pudieran hacer en el centro, se propone una alternativa multimedia, con la que se dará a conocer a CIFA y las actividades que realiza, y con esto llegar al grupo objetivo.

3. Etapa Constructiva:
Esta etapa es la más próxima al diseño final, se formalizan los resultados, visualizando la pieza final, la cual es la Producción del Documental Institucional para dar a conocer al Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura.

En esta etapa se pone a prueba la producción técnica y la reproducción de la pieza final.

4. Etapa Evaluativa:
En esta etapa se comprueba la eficacia de la pieza final.

La institución evalúa la pieza y comprueba si el documental cumple con las necesidades de CIFA y si responde a las características que necesita para llegar al grupo meta.

4.3 PROCESO DE BOCETAJE

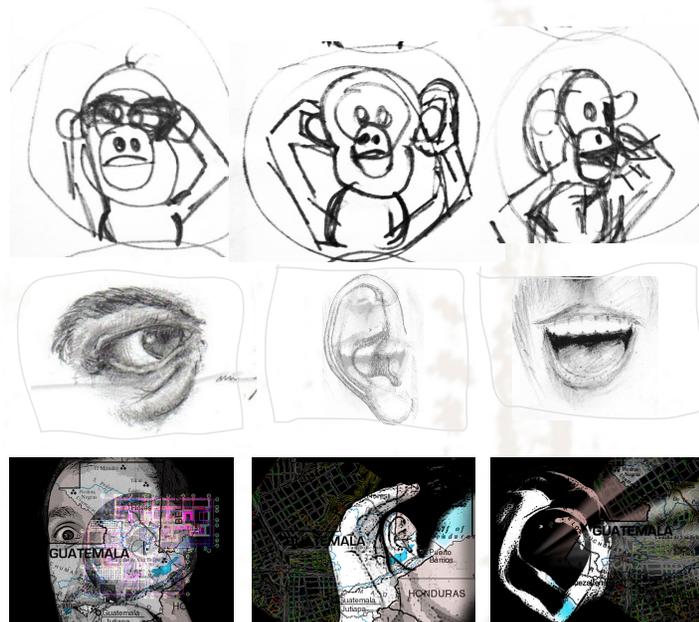
4.3.1 CONCEPTO CREATIVO / 4.3.2 DOCUMENTAL



4.3.1 Proceso de bocetaje (Concepto Creativo)

Esta etapa trata de la concepción de la idea y la planificación de cada uno de los aspectos necesarios para la realización del Documental.

El diseño del concepto creativo se enmarca en la simplicidad, utilizando imágenes representativas, que se vinculan directamente con el tema del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -CIFA-.



4.3.2 Proceso de bocetaje (Documental)

4.3.2.1 Guión Literario

Previo a la propuesta gráfica final del documental, es necesario hacer un guión literario, el cual se expone de forma detallada la elaboración del documental.

4.3.2.2 Guión Técnico y Storyboard

Es necesario también la elaboración de un guión técnico, el cual se compone de elementos técnicos como su título lo dice, para que la edición sea mucho más rápida y eficaz.

También se elaboró un storyboard, el cual sirve de guía para llevar un orden cronológico de las imágenes, para la edición del documental para CIFA.

El guión técnico y el storyboard se trabajaron en una misma retícula, para tener en un mismo documento todo lo técnico y facilitar la edición del video.

4.3.2.1 GUIÓN LITERARIO

Secuencia	IMAGEN	SONIDO
1.	Pantalla negra, letras blancas: El ser humano está rodeado de mucha oscuridad en cuanto a poder explicar el porqué de gran parte de su realidad.	Música de guitarra Instrumental 1.
2 .	Pantalla negra: El hombre aún no ha podido escuchar la diversidad de historias que están por descubrirse.	Música de guitarra Instrumental 1.
3.	Pantalla negra: Algunas instituciones se dedican a explicar fenómenos importantes para permitir un desarrollo social más dinámico. Entre ellas se puede mencionar al...	Música de guitarra Instrumental 1.
4 .	Pantalla negra, Logo de CIFA: CIFA, el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura,	Música de guitarra Instrumental 2.
5.	Rectoría de la Universidad de San Carlos de Guatemala.	Música de guitarra Instrumental 2.
6.	“A” de la Facultad de Arquitectura.	Música de guitarra Instrumental 2.
7 .	Interior del T2 de la Facultad de Arquitectura.	Música de guitarra Instrumental 2.
8.	3er. Nivel y palmera, del T2 de la Facultad de Arquitectura.	Música de guitarra Instrumental 2.
9.	Entrevista, Director de CIFA , José David Barrios Ruiz.	El centro de investigaciones fue creado en 1980, habían existido antecesdes de investigación muy importantes
10.	Estudiantes realizando investigaciones.	muchos trabajos que se habían realizado en el Centro
11.	Maqueta de Arquitectura 1.	pero no existía una figura formal



Secuencia	IMAGEN	SONIDO
12.	Estudiantes con maqueta.	como institución dentro de la Facultad de Arquitectura,
13	Ángulo de la "A" de la Facultad de Arquitectura.	es hasta esta fecha que se hace oficial
14.	Alumnos estudiantes de Arquitectura.	la existencia de un centro de investigaciones y
15.	Maqueta de Arquitectura 2	se inicia ya con una serie de programas permanentes de investigación
16.	Patrimonios arquitectónicos de la Antigua Guatemala.	para ordenar la actividad que se realiza en el Centro. Existe el programa de investigación en Patrimonio Arquitectónico que por ahora es uno de los más extensos y en el cual laboran varios investigadores que tienen una larga trayectoria en esta actividad,
17.	Imagen de edificios de la ciudad de Guatemala.	está el programa de Urbanismo y territorio,
18.	Imagen de viviendas humildes.	el programa de Investigación y vivienda,
19.	Imagen del Hotel GranTikal Futura y edificio de la zona 10.	de Investigación en Tecnología Constructiva,
20.	Ruinas de Tikal.	el programa de Investigación en Historia,
21.	Imágenes de Lago de Atitlán y de arboleda.	el programa de Investigación en Riesgo y Medio Ambiente y
22.	Diseñadora Gráfica trabajando.	el programa de Investigación en Diseño Gráfico.
23.	Toma de estudiantes de la carrera de Arquitectura.	El Centro de Investigaciones ordena así la investigación para dar respuesta a distintas escuelas que existen en la facultad.
24.	Imagen de la Dirección de la Escuela de Diseño Gráfico.	Existe la escuela de Diseño Gráfico,
25.	Imagen del exterior del T2, de la Facultad de Arquitectura.	la de Arquitectura, la de Post Grados,
26.	Frente a la entrada de CIFA.	y el Centro de Investigaciones. El Centro de Investigaciones debe ofrecerles datos actualizados
27.	Imagen de alumnos de la USAC.	a todos ellos. El centro de investigaciones actualmente no tiene todos los programas permanentes de investigación activos, fue creado como programas
28.	Imagen del Director de CIFA , José David Barrios Ruiz.	permanentes de investigación en el sentido que los programas iban a ser permanentes, pero por cuestiones de recursos de las instituciones no se logran cubrir todos los frentes que se quisieran,



Secuencia	IMAGEN	SONIDO
29.	Imagen del Director de CIFA , José David Barrios Ruiz.	otra cuestión estamos haciendo gestión ante distintas entidades
30.	Imgen del interior de CIFA.	para conseguir apoyo extra, normalmente el CIFA, capta recursos externos a la facultad
31.	Imagen las oficinas de CIFA.	y con eso se compran equipos, se pagan salarios de investigadores extra
32.	Imagen de Personal de CIFA en sus labores.	y se logra realizar una actividad más amplia de investigación aunque nunca como quisiéramos, quisiéramos hacer 50 investigaciones
33.	Imagen del interior de la Facultad de Arquitectura.	pero normalmente se hacen 6 a veces 7
34.	Imágenes de renders de maquetas virtuales de: Reconstrucción del Naranjo, Ciudad de Iximché y Mixco Viejo.	lo básico son 5 investigaciones. Tenemos en producción varios modelos virtuales de ciudades mayas, para pasarlos al sistema educativo, al sitio de internet del centro de investigaciones y de la Universidad, para que se logren ver desde todas partes del mundo.
35.	Imagen de banderas de Guatemala y de USAC.	Actualmente el Centro de Investigaciones tiene su sitio de internet alojado en el sitio de la
36.	Imagen del edificio de la Dirección General de Investigación.	Dirección General de Investigación, ellos nos dieron el apoyo para tener, ahí nuestro sitio y además en la biblioteca virtual de la Dirección de Investigación se encuentran una gran cantidad de investigaciones que ha realizado CIFA,
37.	Página en blanco, escribiendo la dirección de internet.	se encuentran en PDF, la puede descargar en cualquier parte del mundo y conocer sobre la realidad de Guatemala.
38.	Página web de La DIGI, activando el link de CIFA.	Cuando se abre el portal de la página de DIGI, aparece el Link
39.	Página web de CIFA.	es muy fácil acceder al portal de CIFA.
40.	Imagen del Director de CIFA , José David Barrios Ruiz.	Los beneficios de la investigación son muy amplios, existe un prejuicio, para qué sirve la investigación, qué hace un investigador, es que realmente nos sireve de algo. Todos los resultados de investigación
41.	Imagen de políticos en reunión.	deberían ser consultados por los políticos
42.	Imagen de Biblioteca Central de la USAC.	cuando toman decisiones.
43.	Imagen de Rectoría de la USAC.	La Universidad está llena de propuestas magníficas,

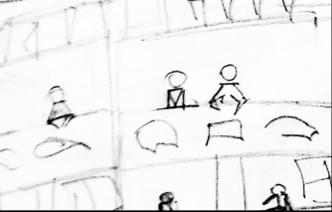
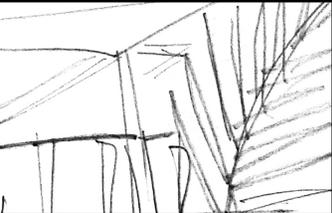
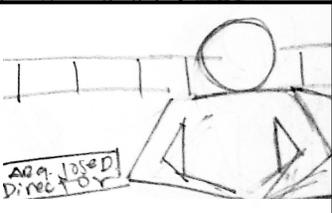
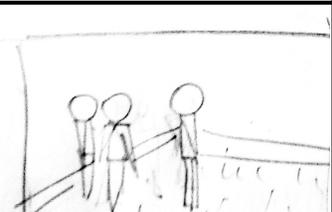
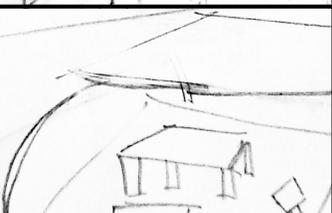


Secuencia	IMAGEN	SONIDO
44.	Imagen de alumnos de la Facultad de Arquitectura conversando.	unas más complicadas. Los estudiantes participan en varios programas del Centro de Investigación, tratamos de incluir
45.	Alumnos caminando en los pasillos de la Facultad de Arquitectura.	estudiantes para incentivar a aquellas personas que tienen una inclinación por la actividad
46.	Recorrido, hacia CIFA.	investigativa, que requiere entre otros bastante audacia, paciencia.
47.	Imagen del interior de la Facultad de Arquitectura.	El CIFA a Corto plazo se plantea bajo
48.	Estudiantes de la FAC, caminando en los pasillos.	esta dirección, divulgando mucho, no estar
49.	Familia caminando por la calle.	tan encerrado en una comunidad de investigadores, que es a la primera que debemos servir pero pienso que el CIFA
50.	Imagen de monumento y banderas de la USAC.	debe existir en la comunidad guatemalteca, en la comunidad universitaria y de otras universidades no sólo San Carlos, ofreciendo todos sus descubrimientos en cuanto a la realidad.
51.	Imagen en de estudiantes, en cámara lenta.	El mayor reto de CIFA consiste en ESCUCHAR las necesidades. OBSERVAR la problemática. y DIVULGAR los resultados de la investigación. Labor para la cual necesita del elemento humano que consiste en estudiantes especializados y el apoyo financiero de las entidades interesadas en el tema.
52.	Pantalla negra.	
53.	Créditos.	Música de guitarra Instrumental 2.
54.	Pantalla negra.	Música de guitarra Instrumental 2.
55.	Logotipo de la USAC.	Música de guitarra Instrumental 2.
56.	Logotipo de la FARUSAC.	Música de guitarra Instrumental 2.
57.	Logotipo de DG.	Música de guitarra Instrumental 2.
58.	Logotipo de CIFA.	Música de guitarra Instrumental 2.
59.	Pantalla negra.	Música de guitarra Instrumental 2.

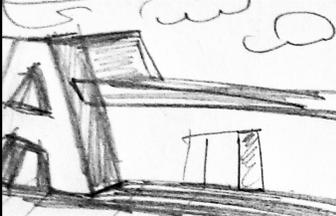
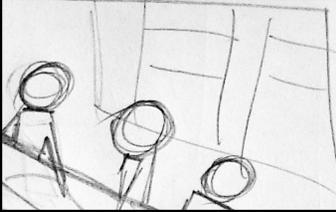
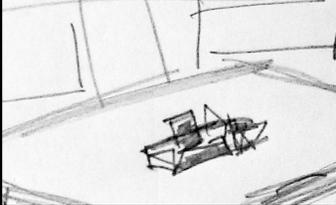
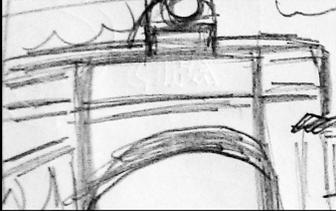
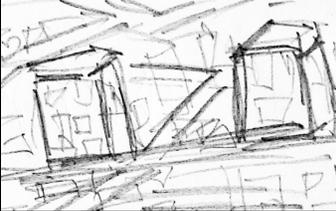


4.3.2.2 GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD

Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
1	1	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, en donde se ve la pantalla negra con letras blancas. Transición: cross dissolve 	<p>El ser humano está rodeado de mucha oscuridad en cuanto a poder explicar el porqué de gran parte de su realidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Fade in, Música de fondo, guitarra instrumental 1 	<p>El ser humano está rodeado de mucha oscuridad en cuanto a poder explicar el porqué de gran parte de su realidad.</p>	8"
2	2	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, en donde se ve la pantalla negra con letras blancas. Transición: cross dissolve 	<p>El hombre aún no ha podido escuchar la diversidad de historias que están por descubrirse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Música de fondo, guitarra instrumental 1 	<p>El hombre aún no ha podido escuchar la diversidad de historias que están por descubrirse.</p>	8"
3	3	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, en donde se ve la pantalla negra con letras blancas. Transición: cross dissolve 	<p>Algunas instituciones se dedican a explicar fenómenos importantes para permitir un desarrollo social más dinámico. Entre ellas se puede mencionar al...</p>	<ul style="list-style-type: none"> Música de fondo, guitarra instrumental 1, Segue 	<p>Algunas instituciones se dedican a explicar fenómenos importantes para permitir un desarrollo social más dinámico. Entre ellas se puede mencionar al...</p>	9"
4	4	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, Logo de CIFA, sobre pantalla negra. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Música de fondo, guitarra instrumental 2 	<p>CIFA, el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura,</p>	5"
5	5	<ul style="list-style-type: none"> Plano General, de la Rectoría de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Música de fondo, guitarra instrumental 2 		5"
6	6	<ul style="list-style-type: none"> Plano General, de la "A" de la Facultad de Arquitectura. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Música de fondo, guitarra instrumental 2 		6"

Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
7	7	<ul style="list-style-type: none"> • Primer plano del Interior del T2 de la Facultad de Arquitectura. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo, • guitarra instrumental 2 		9"
8	8	<ul style="list-style-type: none"> • Plano detalle en donde se ve el 3er. nivel y palmera, del T2 de la Facultad de Arquitectura. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo, • guitarra instrumental 2 • Voice over • Segue 	El centro de investigaciones	2"
9	9	<ul style="list-style-type: none"> • Plano medio, entrevistando al Director de CIFA , José David Barrios Ruiz • Transición: cross dissolve 			fue creado en 1980, habían existido antecedes de investigación muy importantes	7"
10	10	<ul style="list-style-type: none"> • Plano General, Estudiantes realizando investigaciones. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Sonido de estudiantes • Voice over 	muchos trabajos que se habían realizado en el Centro	4"
11	11	<ul style="list-style-type: none"> • Plano detalle, de una Maqueta 1, que están trabajando alumnos de Arquitectura. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Sonido de estudiantes • Voice over 	pero no existía una figura formal	4"
12	12	<ul style="list-style-type: none"> • Plano medio de estudiantes con maqueta 1. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Sonido de estudiantes • Voice over 	como institución dentro de la Facultad de Arquitectura,	4"

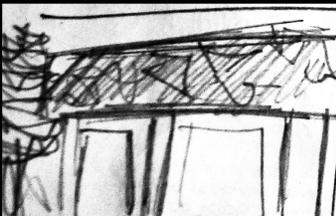
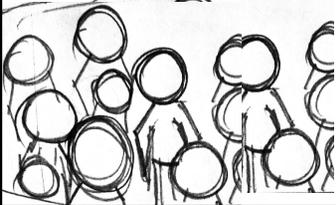
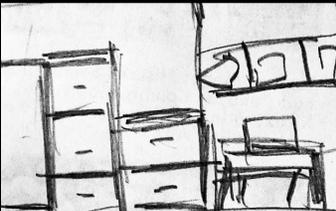
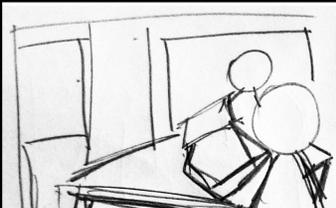


Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
13	13	<ul style="list-style-type: none"> Plano general, de la "A" de la Facultad de Arquitectura. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	es hasta esta fecha que se hace oficial	4"
14	14	<ul style="list-style-type: none"> Plano medio, de alumnos estudiantes de Arquitectura. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de estudiantes Voice over 	la existencia de un centro de investigaciones y	4"
15	15	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de maqueta 2 de Arquitectura Después pasa a plano medio y de último a plano detalle. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	se incia ya con una serie de programas permanentes de investigación	4"
16	16	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de Patrimonios arquitectónicos de la Antigua Guatemala Transición: cross dissolve, en cada imagen de patrimonios; Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	para ordenar la actividad que se realiza en el Centro. Existe el programa de investigación en Patrimonio Arquitectónico que por ahora es uno de los más extensos y en el cual laboran varios investigadores que tienen una larga trayectoria en esta actividad,	26"
17	17	<ul style="list-style-type: none"> Plano General, de edificios de la ciudad de Guatemala. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	está el programa de Urbanismo y territorio,	4"
18	18	<ul style="list-style-type: none"> Plano General, Imagen de viviendas humildes. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	el programa de Investigación y vivienda,	4"

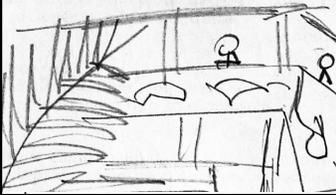
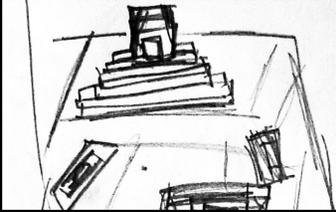
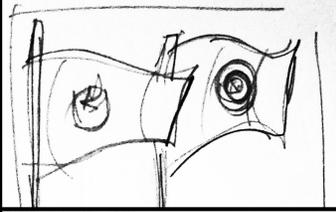
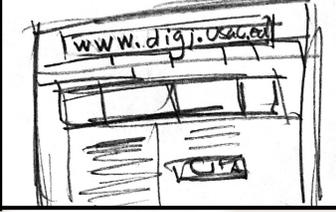


Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
19	19	<ul style="list-style-type: none"> Plano general, de imagen del Hotel GranTikal Futura, y edificio de la zona 10. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	de investigación en tecnología Constructiva,	4"
20	20	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de Ruinas de Tikal Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	el programa de Investigación en Historia,	4"
21	21	<ul style="list-style-type: none"> Plano general, de imágenes de Lago de Atitlán y primer plano de arboleda. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	el programa de investigación en Riesgo y Medio Ambiente y	4"
22	22	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, de Diseñadora Gráfica en sus labores. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	el programa de Investigación en Diseño Gráfico.	4"
23	23	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, de Toma de estudiantes de la carrera de Arquitectura Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de estudiantes Voice over 	El Centro de Investigaciones ordena así la investigación para dar respuesta a distintas escuelas que existen en la facultad.	7"
24	24	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, Imagen de la Dirección de la Escuela de Diseño Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	Existe la escuela de Diseño Gráfico,	5"

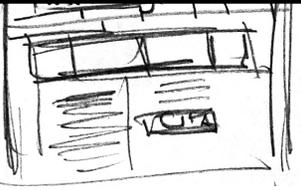
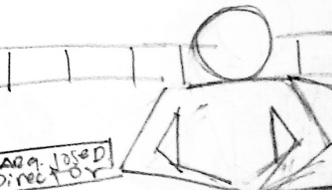
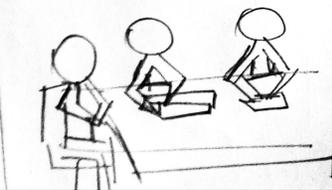
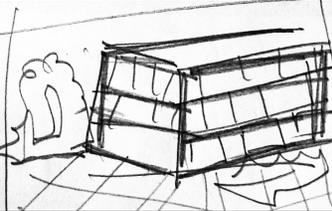
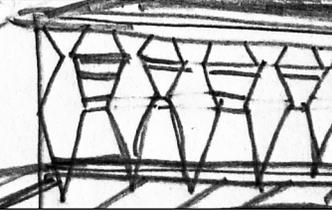
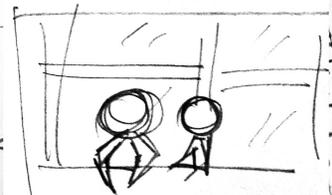


Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
25	25	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de imagen del exterior del T2, de la Facultad de Arquitectura Transición: cross dissolve 		• Voice over	la de Arquitectura, la de Post Grados,	3"
26	26	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de estudiante saliendo del Centro de Investigaciones CIFA. Transición: cross dissolve 		• Voice over	y el Centro de Investigaciones. El Centro de Investigaciones debe ofrecerles datos actualizados	6"
27	27	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de imagen de alumnos de la USAC caminando. Transición: cross dissolve 		• Voice over	a todos ellos. El centro de investigaciones actualmente no tiene todos los programas permanentes de investigación activos, fue creado como programas	4"
28	28	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, de imagen del Director de CIFA, José David Barrios Ruíz Transición: cross dissolve 			permanentes de investigación en el sentido que los programas iban a ser permanentes pero por cuestiones de recursos de las instituciones no se logran cubrir todos los frentes que se quisieran, otra cuestión, estamos haciendo gestión ante distintas	24"
29	29	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de Imagen las oficinas de CIFA Transición: cross dissolve 		• Voice over	entidades para conseguir apoyo extra, normalmente el CIFA, capta recursos externos a la facultad y con eso se compran equipos, se pagan salarios de investigadores extra	13"
30	30	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, imagen de Personal de CIFA en sus labores Transición: cross dissolve 		• Voice over	y se logra realizar una actividad más amplia de investigación aunque nunca como quisiéramos, quisiéramos hacer 50 investigaciones	8"

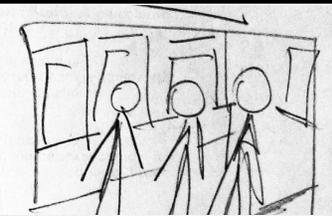
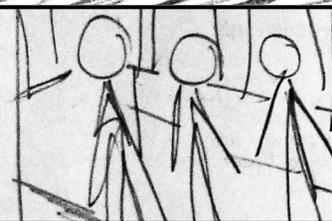
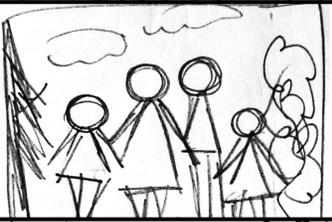


Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
31	31	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, Imagen del interior de la Facultad de Arquitectura T2 Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	pero normalmente se hacen 6 a veces 7	7"
32	32	<ul style="list-style-type: none"> Plano General, de imágenes de renders de maquetas virtuales de:Reconstrucción del Naranjo, Ciudad de Iximché y Mixco Viejo. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	lo básico son 5 investigaciones. Tenemos en producción varios modelos virtuales de ciudades mayas, para pasarlos al sistema educativo, al sitio de internet del centro de investigaciones y de la Universidad, para que se logren ver desde todas partes del mundo.	20"
33	33	<ul style="list-style-type: none"> Plano detalle, de imagen de banderas moviéndose con el aire de Guatemala y de USAC Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	Actualmente el Centro de Investigaciones tiene su sitio de internet alojado en el sitio de la	6"
34	34	<ul style="list-style-type: none"> Plano detalle y plano general, de imagen del edificio de la Dirección General de Investigación Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	Dirección General de Investigación, ellos nos dieron el apoyo para tener, ahí nuestro sitio y además en la biblioteca virtual de la de la Dirección de Investigación se encuentran una gran cantidad de investigaciones que ha realizado CIFA ,	12"
35	35	<ul style="list-style-type: none"> Plano general a llegar al plano detalle de página web en blanco, escribiendo la dirección de internet Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de teclas de computadora Voice over 	se encuentran en PDF la puede descargar en cualquier parte del mundo y conocer sobre la realidad de Guatemala.	11"
36	36	<ul style="list-style-type: none"> Plano general, de la página web de La DIGI, activando el link de CIFA Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de tecla de computadora Voice over 	Cuanto se abre el portal de la página de DIGI, aparece el Link	5"



Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
37	37	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, Página web de CIFA. Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	es muy fácil acceder al portal de CIFA.	4"
38	38	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, imagen del Director de CIFA, José David Barrios Ruiz Transición: cross dissolve 			Los beneficios de la investigación son muy amplios, existe un prejuicio, para qué sirve la investigación, qué hace un investigador, es que realmente nos sirve de algo. Todos los resultados de investigación	15"
39	39	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, Imagen de políticos en reunión Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	deberían ser consultados por los políticos	4"
40	40	<ul style="list-style-type: none"> Plano general, de Imagen de Biblioteca Central de la USAC Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	cuando toman decisiones.	3"
41	41	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, Imagen de Rectoría de la USAC Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	La Universidad está llena de propuestas magníficas,	4"
42	42	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, de alumnos de la Facultad de Arquitectura conversando Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de estudiantes Voice over 	unas más complicadas. Los estudiantes participan en varios programas del Centro de Investigación, tratamos de incluir	10"



Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
43	43	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, Alumnos caminando en los pasillos de la Facultad de Arquitectura Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de estudiantes Voice over 	estudiantes para incentivar aquellas personas que tienen una inclinación por la actividad	5"
44	44	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, recorrido hacia CIFA Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	investigativa, que requiere entre otros bastante audacia, paciencia.	10"
45	45	<ul style="list-style-type: none"> Plano mediano, Imagen del interior de la Facultad de Arquitectura Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	El CIFA a Corto plazo se plantea bajo	5"
46	46	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano ,estudiantes de la FAC, caminando en los pasillos Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Sonido de estudiantes Voice over 	esta dirección, divulgando mucho, no estar	5"
47	47	<ul style="list-style-type: none"> Primer plano, de familia caminando por la calle Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over 	tan encerrado en una comunidad de investigadores, que es a la primera que debemos servir pero pienso que el CIFA	10"
48	48	<ul style="list-style-type: none"> Plano general, de imagen de monumento y banderas de la USAC y Guatemala Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> Voice over Fade in, Música de fondo, guitarra instrumental 1 	debe existir en la comunidad guatemalteca, en la comunidad universitaria y de otras universidades no sólo San Carlos, ofreciendo todos sus descubrimientos en cuanto a la realidad.	13"



Sec.	PLANO	IMAGEN	STORYBOARD	AUDIO		TIEMPO
				SONIDO	TEXTO	
49	49	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla negra. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo, • guitarra instrumental 1 		1"
50	50	<ul style="list-style-type: none"> • Plano detalle, Imagen de estudiantes, en cámara lenta • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo, • guitarra instrumental 1 • Voice over • Fade out 	<p>El mayor reto de CIFA consiste en ESCUCHAR las necesidades. OBSERVAR la problemática. y DIVULGAR los resultados de la investigación.</p> <p>Labor para la cual necesita del elemento humano que consiste en estudiantes especializados y el apoyo financiero de las entidades interesadas en el tema.</p>	30"
51	51	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla negra. • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Fade in • Música de fondo, • guitarra instrumental 2 		4"
52	52	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla negra, con letras blancas con los créditos • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo, • guitarra instrumental 2 		43"
53	53	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla negra, con logotipos de USAC, FARUSAC, DG Y CIFA • Transición: cross dissolve 		<ul style="list-style-type: none"> • Música de fondo, • guitarra instrumental 2 • Fade out 	<p>La realización de este proyecto fue gracias a la colaboración de: Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura, Especial agradecimiento a: Arquitecto José David Barrios Ruiz, Esta producción fue realizada por: Ana Lucrecia Galván Rivera Como proyecto de graduación de: Licenciatura en Diseño Gráfico, con especialidad en multimedia. Guatemala, Septiembre de 2009. Derechos reservados.</p>	16"



CAPÍTULO 5

5.1 COMPROBACIÓN DE EFICACIA / 5.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL



5.1 COMPROBACIÓN DE EFICACIA

5.1.1 VALIDACIÓN / 5.1.2 TÉCNICA DE VALIDACIÓN / 5.1.3 RESULTADOS



5.1.1 Validación

Para comprobar y medir la aceptación de la imagen multimedia creada para CIFA, se realizó un estudio de campo en base al método deductivo. Esto facilitará el análisis estadístico para dicho proyecto, utilizando como herramienta la encuesta, dirigida a una muestra de individuos en representación de la población relacionada con el tema de investigación.

Procedimiento realizado a profesionales, para evaluar y validar el proyecto realizado, así también a un público en general que no esté ligado a ninguno de los anteriores, para obtener una respuesta más específica y por último a Diseñadores Gráficos, quienes darán un aporte exacto al proyecto. Únicamente se tomará la muestra dentro de Guatemala en los perímetros de la ciudad.

5.1.2 Técnica de Validación

Se implementó la técnica de la encuesta, ya que esta reúne un conjunto de preguntas dirigidas a una población o instituciones con el fin de conocer opiniones o datos específicos.

Se realizaron tres encuestas: A, B y C.

A. Encuesta de crítica, para conocer la opinión de profesionales a través de las imágenes que se presentarán de manera individual.

Profesionales:

Idioma: español.

Edad: 18 a 60 años, ambos sexos.

Residencia: Ciudad Metropolitana y perímetros de Guatemala.

Nivel socioeconómico: medio.

Perfil psicográfico: personas con alto contenido científico y de validación.

B. Encuesta de captación de respuesta, para medir el nivel de aceptación que tendrá la imagen en el mercado objetivo en la medida señalada.

Público en general:

Idioma: español.

Edad: 20 años en adelante, ambos sexos.

Residencia: Ciudad de Guatemala, zonas 7,8,11,12,21.

Nivel socioeconómico: C aspiracional, y nivel B.

Perfil psicográfico: personas con intereses generales y con conocimiento de historia.

C. Encuesta de asesoría profesional por parte de diseñadores gráficos.

Diseñadores Gráficos:

Idioma: español.

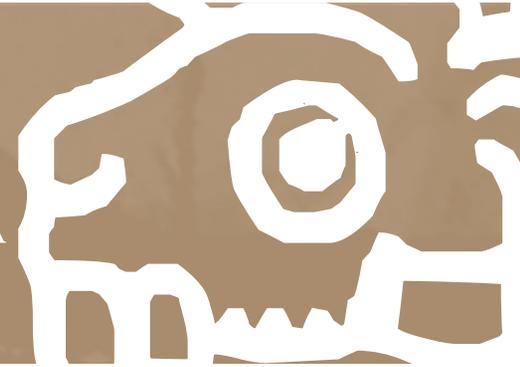
Edad: 18 a 60 años, ambos sexos.

Residencia: Ciudad Metropolitana y perímetros de Guatemala.

Nivel socioeconómico: medio.

Perfil psicográfico: personas que gustan del arte, diseño, tecnología, actividades culturales, innovación y creación de conceptos.

5.1.3 RESULTADOS DE ENCUESTA



Para consolidar la información del grupo objetivo, se utilizó la técnica de la encuesta la cual ayudará a establecer la eficacia y el funcionamiento de la pieza y la información contenida en la misma.

A. Encuesta a Profesionales:

Se tomaron 10 personas para la encuesta de los profesionales.

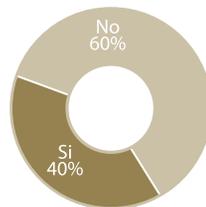
B. Público en general:

Para el público en general, la encuesta fue respondida por 10 personas elegidas al azar.

C. Diseñadores Gráficos:

Para la encuesta dirigida a los Diseñadores Gráficos, se tomaron 20 personas, las cuales dieron una opinión constructiva y certera.

1. ¿Conoce el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA?



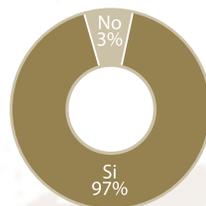
EL 40% de las personas encuestadas contestó que sí conocen al CIFA y el otro 60% contestó que no.

2. ¿Le gusta el concepto que se le dio a CIFA?



EL 90% de las personas encuestadas contestó que sí les gustó el concepto que se le dio al Centro de Investigaciones, ya que está bien representado y el otro 10% contestó que no.

3. ¿Le parece que las imágenes del video tienen relación con el tema del Documental?



EL 97% de las personas encuestadas contestó que las imágenes usadas en el video sí tienen relación con el tema y el otro 3% contestó que no.

4. ¿Considera que se entiende el mensaje que se quiere transmitir con este Documental?



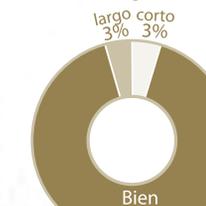
EL 95% de las personas encuestadas contestó que sí entendieron qué es y a qué se dedica CIFA y el otro 5% contestó que no.

5. ¿Cree usted que el concepto sí tiene que ver con las actividades que realiza el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura?



EL 95% de las personas encuestadas contestó que el concepto es el adecuado para representar a CIFA y el otro 5% contestó que no.

6. ¿Piensa que en tiempo, el documental está corto, largo o bien?



EL 94% de las personas encuestadas contestó que sí está bien el tiempo del documental, el 3% contestó que estaba largo y el otro 3% contestó que estaba corto.

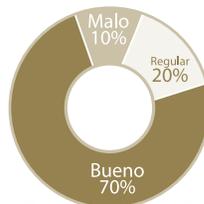
5.1.3 RESULTADOS DE ENCUESTA

7. ¿Cree que la tipografía que se aplicó en el documental es adecuada con respecto al tema?



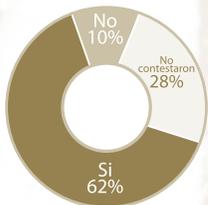
El 90% de las personas encuestadas contestó que la tipografía es adecuada, ya que es legible y formal, y el otro 10% contestó que no.

9. ¿Qué piensa que está, en general del Documental para dar a conocer al Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura Bueno, Regular o malo?



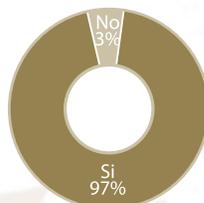
El 70% de las personas encuestadas contestó satisfactoriamente, expresando que el documental es bueno, el 10% contestó que no es bueno y el otro 20% contestó que regular.

8. ¿Le quedó claro qué es CIFA?



El 62% de las personas encuestadas contestó que sí les quedó claro qué es CIFA, el 10% contestó que no y el otro 28% no contestó la pregunta.

10. ¿Cree que con este Documental se captará la atención y que CIFA recibirá apoyo financiero de entidades relacionadas con el tema de investigación y de los alumnos de la Facultad de Arquitectura para que hagan voluntariado?



El 97% de las personas encuestadas contestó que con la presentación del documental se atraerá apoyo financiero y estudiantes para voluntariado, y el otro 3% contestó que no.

Estos resultados permitieron desarrollar con eficacia la pieza multimedia para dar a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura; tomando en cuenta las opiniones de los tres grupos encuestados, con preguntas directamente relacionadas con el documental.

5.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.2.1 LINEAMIENTOS



Para la elaboración de este proyecto se partió de un concepto creativo:

VER OIR HABLAR

Con el cual se tiene la certeza que el espectador se verá influenciado e interesado en las actividades del CIFA.

CIFA tiene la convicción de que creando documentales como este, se logrará la participación de los alumnos de la Facultad de Arquitectura y el apoyo de futuros donantes para llenar las expectativas de las actividades que tienen trazadas.

La carencia de material audiovisual provocaba que CIFA fuera menos reconocido por la población, ya que cada vez la población se vuelve más exigente, esto es porque cada vez se siente más identificada con los medios audiovisuales y es por esto que es necesario que las Instituciones se

involucren cada día más con los medios alternativos para que puedan llegar de una forma segura a las personas y que dichas personas se puedan sentir identificadas con las labores que estas realizan.

En base a todo lo anterior y a los resultados de la comprobación, el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura ahora contará con un material completo que lo represente frente al grupo objetivo.

El Documental será una poderosa herramienta con la que el CIFA podrá contar.



5.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

EL SER HUMANO ESTÁ RODEADO DE MUCHA OSCURIDAD
EN CUANTO A PODER EXPLICAR EL PORQUÉ
DE GRAN PARTE DE SU REALIDAD.

EL HOMBRE AÚN NO HA PODIDO ESCUCHAR
LA DIVERSIDAD DE HISTORIAS QUE
ESTÁN POR DESCUBRIRSE.

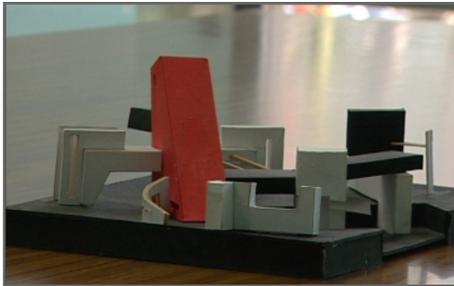
ALGUNAS INSTITUCIONES SE DEDICAN A EXPLICAR
FENÓMENOS IMPORTANTES PARA PERMITIR UN DESARROLLO
SOCIAL MÁS DINÁMICO. ENTRE ELLAS SE PUEDE MENCIONAR AL



Centro de Investigaciones
de la Facultad de Arquitectura

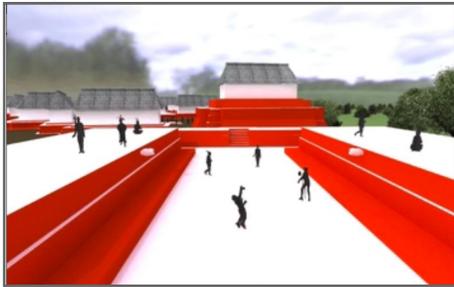
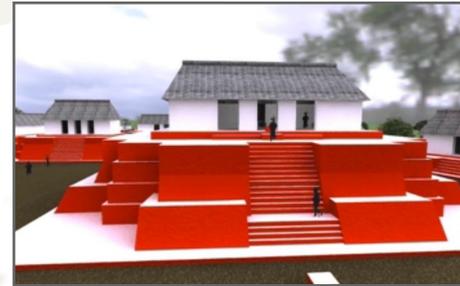
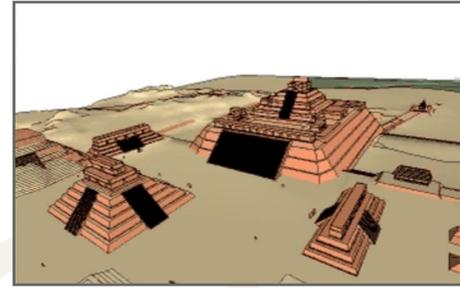
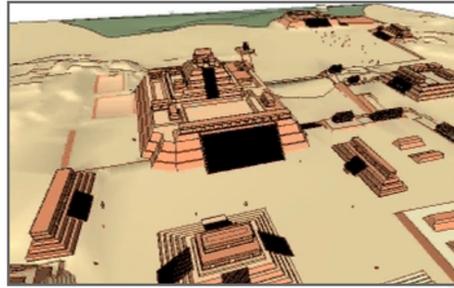


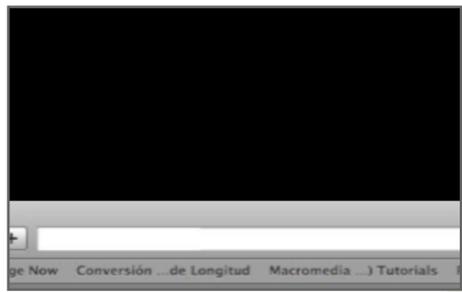
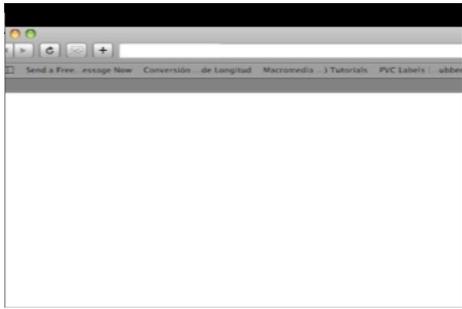
ARQ. JOSE DAVID BARRIOS RUIZ
DIRECTOR CIFA

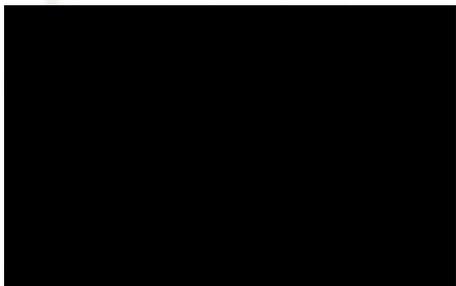
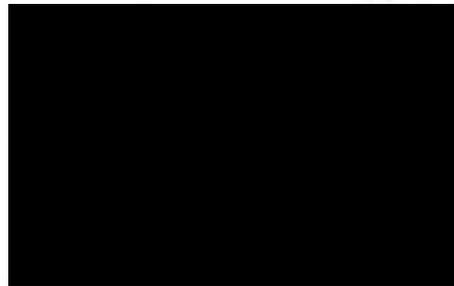




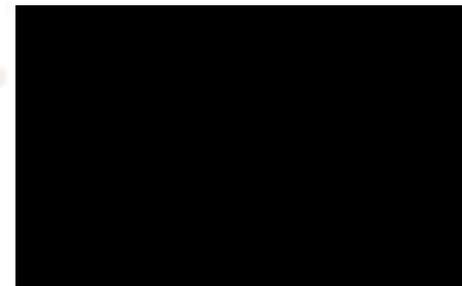








ESTE PROYECTO
 FUE REALIZADO GRACIAS A LA COLABORACIÓN DE:
 UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 FACULTAD DE ARQUITECTURA
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
 CENTRO DE INVESTIGACIONES
 DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA
 CIFA
 ESPECIAL AGRADECIMIENTO A:





5.2.1 LINEAMIENTOS

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta:

Una vez finalizada la propuesta gráfica final se deben tomar en cuenta varios aspectos. Se deben respetar ciertos lineamientos para lograr unificar la imagen de CIFA para guardar así relación entre todas las piezas.

Presupuesto:

Se realizaron pruebas de diagramación que permitieran darle forma al boceto, partiendo de las imágenes y de la información obtenida por CIFA.

Costo de reproducción de DVD ´S:

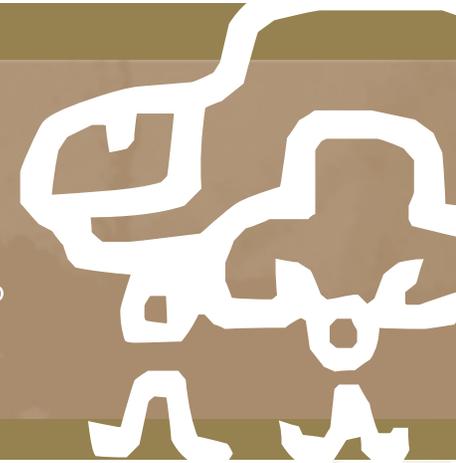
Q.15.00 por cada DVD, incluye: DVD con sticker identificando el contenido del mismo y caja.

Q5.00 únicamente por reproducción de DVD (llevando el DVD).

Guión y desarrollo de la historia	Q 1,000.00	\$ 130.00
Cámara de video profesional, 8 horas	Q 2,000.00	\$ 260.00
Kit de luces completo	Q 1,000.00	\$ 130.00
Locución	Q 500.00	\$ 60.00
Edición de video	Q 5,000.00	\$ 650.00
Edición de audio y ambientación musical	Q 1,500.00	\$ 190.00
Total	Q 11,000.00	\$ 1420.00

CAPÍTULO 6

6.1 CONCLUSIONES / 6.2 RECOMENDACIONES / 6.3 BIBLIOGRAFÍA / 6.4 GLOSARIO



6.1 CONCLUSIONES

Se desarrolló un material audiovisual para dar a conocer el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura, dirigido a los alumnos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Estudiantes de Arquitectura, Directores, Instancias Directivas, Embajadas, Profesionales, Organizaciones, Foros, Instituciones nacionales e internacionales. El resultado de este proceso cumple con las características necesarias para comunicar el mensaje de una manera adecuada a los espectadores.

La investigación exhaustiva es el eje principal del audiovisual, ya que conforma el contenido del mensaje para dar a conocer a CIFA y para que capte la atención de futuros donantes interesados en el tema de investigación y así brindar los conocimientos teóricos necesarios sobre aspectos técnicos, combinando ambas áreas para la creación del mismo.

Para que el mensaje llegue al grupo objetivo se aplicaron eficazmente los diferentes recursos de diseño y producción audiovisual en el diseño del documental; para lo cual se

complementaron de forma armónica todos estos aspectos, que integran color, tipografía, imágenes y sonidos durante todo el desarrollo de la historia; dando como resultado un proceso de comunicación exitoso.

El Documental elaborado es de gran beneficio para CIFA, porque será la herramienta principal que utilice para transmitir las necesidades que tiene la institución, durante sus actividades. De esta manera, el proyecto contribuye con los esfuerzos a favor de las investigaciones y de la población.

Durante la validación del documental, se comprobó la eficacia del mismo, gracias a la reacción positiva del grupo objetivo y el interés demostrado por el personal de CIFA, colaborando para que posteriormente se pueda poner en acción el propósito del documental.

6.2 RECOMENDACIONES

Es de suma importancia que la Universidad de San Carlos de Guatemala incentive a los estudiantes a que se involucren en las actividades y proyectos en donde se vea beneficiada la sociedad guatemalteca.

El desarrollo de proyectos como este debe llevar instrucciones de uso para que la institución pueda utilizarlo de forma adecuada para el logro de sus objetivos.

Establecer convenios para que las instituciones ejecuten las propuestas de los practicantes del Ejercicio Profesional Supervisado en su beneficio.

Es necesario que los estudiantes próximos a optar el título de Licenciados en Diseño Gráfico con especialidad en Multimedia le hagan ver a la institución con la cual lleven a cabo su proyecto de graduación, la importancia que tiene la identidad corporativa y que se deben respetar los lineamientos de la propuesta multimedia.

6.3 BIBLIOGRAFÍA

Cebrián Herreros, Mariano
Géneros informativos Audiovisuales,
radio, televisión, periodismo gráfico, cine,
video.
Editorial Ciencia 3, S.A. Madrid, 1992.

Kemp, Jerrold E. (Percepción)
"D2Planificación y Producción de
Materiales Audiovisuales"D3.
México. 3ª 1989 Edición.

Cromberg, Jorge Eneas, Paldao, Carlos
E y Agrelo, Juan José
Montajes Audiovisuales. Teoría y práctica
México DF, 1979 1ª. Edición

La Claqueta archivos:
<http://www.dialogica.com.ar/uai/laclaqueta/archives/002269.php>

Como hacer un buen documental-la
nacion.com:
http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=489581

Como rodar un documental National
Geographic Channel Terra:
<http://www.natgeo.es/articulo/rodardocumental.htm>

Tiros y planos de Cámara:
http://video.google.com/videosearch?client=safari&rls=en-us&q=tiros+de+camara&oe=UTF-8&um=1&ie=UTF-8&ei=KruJSpXglOaStgeP7tjnDA&sa=X&oi=video_result_group&ct=title&resnum=4#

Producción Cine:
<http://www.leoloqueveo.org/de%20pelicula/produccion%20cine.html>

Cine educación:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineeducacion/lenguajecine.htm>

6.4 GLOSARIO

Documental

El documental es un género cinematográfico y televisivo realizado sobre imágenes tomadas de la realidad. La organización y estructura de imágenes, sonidos (textos y entrevistas) según el punto de vista del autor determina el tipo de documental.

Edición

La edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de vídeo grabada previamente. Para ello se necesita reproducir la cinta y realizar un troceo de la misma. Una vez hecha la revisión de la cinta se seleccionan los fragmentos de vídeo y audio que formarán parte del montaje.

Multimedia

Cualquier sistema que utiliza múltiples medios de comunicación al mismo tiempo para presentar información. Generalmente combinan textos, imágenes, sonidos, videos y animaciones.

Boceto

Ensayo gráfico que hace un diseñador antes de ejecutar una cosa.

CD-ROM

Abreviatura de disco compacto de memoria sólo de lectura, se trata de un

disco compacto que contiene datos para ser leídos por un ordenador. Normalmente se utiliza como soporte de productos multimedia ya que pueden contener grandes cantidades de información.

Digital

Información que se almacena utilizando números expresados según el sistema binario, a diferencia de la información analógica.

Escena

Parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por sí misma no tiene un sentido dramático completo.

Espectador

Adjetivo, que asiste a un espectáculo público. Que mira y observa algo con atención.

Gráficos

Información gráfica que se puede visualizar en la pantalla de un ordenador.

Grupo Objetivo

Conjunto de personas que tienen intereses o características en común.

Icono

Es una imagen, cuadro o representación;

es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación. Imagen que simplifica al mínimo los detalles para representar una cosa.

Ilustración

Imagen gráfica que intenta representar o imitar la realidad y sus elementos por medio de códigos expresados a través de dibujos de cualquier índole.

Imagen

Representación de la apariencia visible de un objeto de la realidad por medio de un gráfico.

Logotipo

Grupo de letras o imágenes fundidas en un solo bloque para facilitar la composición tipográfica.

Plano

Unidad básica cinematográfica.

Tipografía

Estudia los tipos de letras.

Toma

Designa la captación de imágenes por un medio técnico.

ANEXOS

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN



ENCUESTA



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

TEMA DE TESIS

"Producción de Documental Institucional para dar a conocer al Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA"

INSTRUCCIONES: Responda las preguntas que a continuación se le presentan, las cuales ayudarán a comprobar la eficacia del medio multimedia elaborado para dar a conocer e informar sobre el Centro de Investigación de la Facultad de Arquitectura CIFA*

Marque con una X la respuesta que considere correcta:
Sexo: F M
Edad: 18 a 30 31 a 40 41 a 60

1. ¿Conoce el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura CIFA?

Sí No

2. ¿Le gusta el concepto que se le dio a CIFA?

Sí No ¿Por qué? _____

3. ¿Le parece que las imágenes de video tienen relación con el tema del Documental?

Sí No ¿Por qué? _____

4. ¿Considera que se entiende el mensaje que se quiere transmitir con este Documental?

Sí No ¿Por qué? _____

5. ¿Cree usted que el concepto sí tiene que ver con las actividades que realiza el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura?

Sí No ¿Por qué? _____

6. ¿Piensa que en tiempo, el documental está ecorto, largo o bien?

Sí No ¿Por qué? _____

7. ¿Cree que la tipografía que se aplicó en el documental es adecuada con respecto al tema?

Sí No ¿Por qué? _____

8. ¿Le quedó claro qué es CIFA?

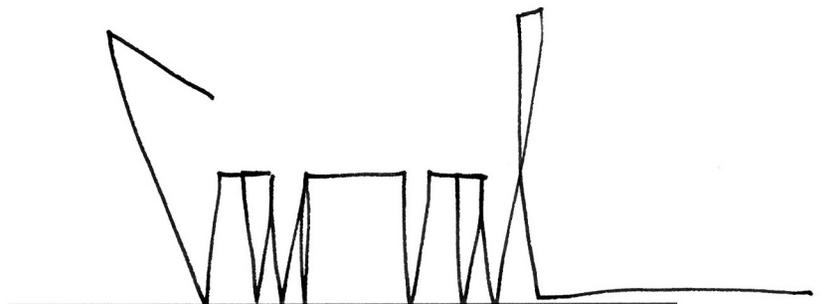
Sí No ¿Por qué? _____

9. ¿Que piensa que está, en general del Documental para dar a conocer al Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura Bueno, Regular o malo?

10. ¿Cree que con este Documental, se captará la atención y que CIFA recibirá apoyo financiero de entidades relacionadas con el tema de investigación y de los alumnos de la Facultad de Arquitectura para que hagan voluntariado?

Sí No ¿Por qué? _____

IMPRÍMASE



ARQ. CARLOS ENRQUE VALLADARES CEREZO



LICDA. SANDRA CAROLINA ROJAS



ANA LUCRECIA GALVÁN RIVERA