

Badminton

Instrumentos

Reglas

Posiciones



Elaboración de Disco Interactivo para la difusión del Bádminton en escuelas y colegios de Cobán, Alta Verapaz

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura de Diseño Gráfico

Claudia Michelle Orellana López

Previo a obtener el título:
Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Creativo Editorial



diseño gráfico
USAC



arquitectura

NÓMINA DE AUTORIDADES

Junta Directiva Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal I

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal II

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal III

Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
Vocal IV

Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Licda. María Emperatriz Pérez
Directora de la Escuela de Diseño

Tribunal Examinador
Licda. María Emperatriz Pérez
Lic. Juan Bautista Sagastume Reyes
Lic. Luis Alejandro Urizar Sánchez



Elaboración de Disco Interactivo para la difusión del Bádminton en escuelas y colegios de Cobán, Alta Verapaz



“Algunas personas quieren que algo ocurra, otras sueñan con que pasará, otros hacen que suceda”.



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	06
CAPÍTULO I: NOTAS INTRODUCTORIAS	07
*Antecedentes	07
*Perfil del cliente	08
*Problema	11
*Justificación	12
*Objetivos	13
CAPÍTULO 2: MARCO REFERENCIAL	14
*Marco Contextual y análisis de la audiencia	14
*Marco Conceptual	26
*Concepto Creativo	32
*Estrategias de Comunicación	36
CAPÍTULO 3: PROPUESTA GRÁFICA	37
*Descripción y proceso de Bocetaje	37
*Criterios de jerarquización y selección de la propuesta final	44
*Fundamentación	50
*Propuesta gráfica final	54
CAPÍTULO 4: VALIDACIÓN	58
CAPÍTULO 5: PROPUESTA OPERATIVA	65
Plan Estratégico de Medios	65
Presupuesto	66
CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA Y CITAS	69
GLOSARIO	70
ANEXOS	71



PRESENTACIÓN

El Bádminton puede ser practicado por todo tipo de personas sin distinción de sexo o edad y es un juego que potencia la condición física. El equipo necesario para jugar al bádminton es simple: raqueta, volante, red y pista. Se puede entrenar o competir tanto en un lugar cerrado como al aire libre, si las condiciones meteorológicas lo permiten.

A continuación se presenta el proyecto Elaboración de Disco Interactivo, para la difusión del Bádminton en escuelas y colegios de Cobán, Alta Verapaz, el cual se realizó en la C.D.A.G., Asociación de Bádminton en Cobán Alta Verapaz, ya que existe la necesidad de difundir que es el Bádminton en los niños de 5 a 10 años en las escuelas y colegios.

El CD interactivo se entregará a los profesores que imparten la clase de Educación Física en las escuelas y colegios del Departamento de Cobán y así se cuente con material de apoyo para la promoción de este deporte.



ANTECEDENTES

El Bádminton es un juego de raqueta y pelota (llamada volante) de movimiento continuo, que requiere elasticidad y resistencia, se juega individual o por parejas.

En Cobán Alta Verapaz se han destacado y sobresalido personas en este deporte, cabe mencionar al Señor Mario René Aguilar, uno de los primeros deportistas y muchos otros que lograron tener una trayectoria.

A través de los años esta historia y su apogeo se perdió, Actualmente, la Asociación carece de Identidad Visual, material gráfico impreso y otra herramienta para la información y difusión del Bádminton; lo que afecta en gran manera a la C.D.A.G.

Por lo tanto es de vital importancia desarrollar de manera metodológica, y sobre todo funcional piezas con unidad visual.



PERFIL DEL CLIENTE



La Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala fue creada por el acuerdo 211 del congreso de la república, el día 7 de diciembre de 1945.

En 1950 se construyó la "Ciudad Olímpica". Durante tres años (1963 a 1966) se transformó en el "Instituto Nacional de Deporte".

La primera ley orgánica del deporte fue creada en 1969, mediante el decreto 48-69, la cual ha tenido modificaciones hasta la fecha.

Durante cerca de 30 años, la C.D.A.G. ha subsistido con un corto aporte gubernamental, que escasamente cubre los gastos de funcionamiento de la entidad.

En el año de 1977 un grupo de dirigentes decidió cambiar esta situación, lo cual lo logró al implantarse el "plan nacional de desarrollo del deporte y la recreación". Esta acción fue el medio que permitió la construcción de una importante red de instalaciones deportivas a nivel nacional. Es

bueno destacar que afortunadamente, siempre ha prevalecido el criterio por parte de los distintos gobiernos constitucionales, que el deporte federado debe preservar su modelo de estructura "autónoma".

¿Qué es C.D.A.G.?

Es el organismo rector jerárquicamente superior del deporte federado, en el orden nacional. Tiene personalidad jurídica y patrimonio propio. Es el organismo autónomo de acuerdo con lo establecido en la constitución política de la república de Guatemala, exonerada de impuestos, al igual que todos los órganos que la integran, siendo estos, las federaciones y asociaciones deportivas nacionales.

Misión

Ser reconocidos como una Institución Autónoma al servicio del Deporte Federado, confiable, eficiente, con calidad y profesionalismo, que contribuya a la formación integral de la



población y al óptimo rendimiento de los deportistas guatemaltecos.

Visión

Conformar una institución al servicio del Deporte Federado, responsable de complementar la formación integral de la población deportiva guatemalteca, procurando su óptimo rendimiento, con calidad y profesionalismo del recurso humano, incrementando la cantidad de afiliados a través de una mayor cobertura, infraestructura y tecnología avanzada.

Objetivos

o Diseñar y establecer programas técnicos metodológicos y científicos, coherentes con el desarrollo deportivo con el fin de incrementar la matrícula de deportistas federados; atendiendo a géneros, niveles, categorías, edades y especialidades.

o Gestionar y coordinar la implementación de instalaciones, equipamiento y su uso racional para la formación, desarrollo y preparación deportiva en forma sistemática.

o Promover y fortalecer la formación y capacitación de recurso humano.

Filosofía

Preparación y detección de futuras promesas deportivas, cuya finalidad es la mejora del rendimiento deportivo, proporcionando a los deportistas mejores condiciones de entrenamiento atendiendo

prioritariamente a las necesidades de entrenamiento.

¿Qué es deporte federado?

"Se considera Deporte Federado aquel que se practica bajo las normas y reglamentos avalados por la Federación Deportiva Internacional correspondiente y que, en el ámbito nacional se practica bajo el control y la supervisión de la federación o asociación deportiva nacional de su respectivo deporte". Art.89 Ley Nacional.

Integración de Asociaciones Deportivas Departamentales

o Se integran por agrupaciones de asociaciones deportivas municipales del mismo deporte en su departamento.
o Cuando las anteriores no existan por ligas, clubes, equipos o por deportistas individuales.

Funciones

o Control
o Fomento
o Desarrollo
o Planificación
o Fiscalización
o Coordinación
De su respectivo deporte en el departamento.

¿Cómo está integrado el deporte federado?

o Federaciones- Asociaciones Nacionales.
o Asociaciones Departamentales.
o Asociaciones Municipales.
o Ligas, Clubes, Equipos, Atletas, Independientes (comunidades rurales).



El Deporte Federado En Alta Verapaz Deportes

Ajedrez, Judo, Andinismo, Karate Do, Atletismo, Levantamiento Pesas, Bádminton, Levantamiento Potencia, Baloncesto, Motociclismo, Balonmano, Natación, Boxeo, Patinaje sobre Ruedas, Béisbol, Tae Kwon Do, Ciclismo, Tenis de Campo, Esgrima, Tenis de Mesa, Físico culturismo, Tiro Deportivo, Fútbol, Voleibol.

La Asociación de Bádminton es totalmente gratuita, realiza sus entrenos en horarios de 15:00 a 19:00 hrs. con niños y jóvenes ambos sexos de 5 a 17 años. Esta Asociación cuenta actualmente con 20 raquetas, gallos de plástico y 3 nets, más no cuenta con una instalación propia, ni una cancha debidamente señalizada.



PROBLEMA

Las expectativas del cliente

Tener una imagen de comunicación con unidad visual innovadora, moderna y funcional; reconocida por las personas que conforman La Asociación de Bádminton y las ajenas a esta; además que conozcan la trayectoria de los deportistas en Bádminton del municipio de Cobán.

Obtener apoyo visual para eventos próximos para promover el deporte e incentivar a la práctica del mismo.

Necesidades Identificadas

- 1) Contar con una imagen visual reconocida.
- 2) Crear elementos gráficos promocionales.
- 3) Material informativo.
- 4) Campañas de divulgación para eventos.
- 5) Promoción del deporte a través de la identidad local.

Definición del Problema

Se identificó que C.D.A.G. Cobán cuenta con varias Asociaciones, las cuales en su mayoría carecen de Imagen Institucional, unidad visual y material de apoyo, entre ellas la Asociación de Bádminton, la cual se identificó para la elaboración de material de apoyo para Proyecto de Graduación.

Delimitación del Problema

La elaboración de material de apoyo para difundir el deporte de Bádminton en colegios y escuelas de Cobán, previamente argumentado, logrará posicionar y persuadir la mente de los niños de 5 a 10 años, para captar interés en la práctica de este deporte. Se identifica el problema, define y estudia al grupo objetivo, y busca las posibles soluciones gráficas y logra el objetivo de informar, difundir e incrementar las estadísticas de participantes en la Asociación de Bádminton.



JUSTIFICACIÓN

Magnitud

La carencia de una imagen institucional en la Asociación de Bádminton y material de apoyo afecta en gran manera a la población de Cobán, entre ellos niños y jóvenes (144,461 habitantes Censo 2002), ya que este es un componente básico para la identificación y posicionamiento en la mente del grupo objetivo. En este caso los deportistas federados, el presidente y los entrenadores que conforman esta Asociación se beneficiarán en información e incremento de deportistas.

Trascendencia

Cobán ha luchado por mucho tiempo por ser una sede y ha sido difícil hasta el momento lograrlo por la ausencia de infraestructura, la falta de promoción de eventos o de participación y elementos visuales que lo apoyen entre otros, a pesar de tener una trayectoria de deportistas cobaneros, que han logrado levantar el nombre de Guatemala colocándose en los primeros lugares en Bádminton, con su esfuerzo y dedicación.

La falta de apoyo visual e identificación con esta

federación ha hecho que este deporte en información y conocimiento sea pobre.

Vulnerabilidad

Elaborar piezas gráficas previamente analizadas y argumentadas dará paso a conocer, persuadir y a participar en este deporte; también incrementar el patrocinio de empresas que se desarrollen directo y dentro de este departamento, con esto lograr una mejor calidad de vida de la juventud y que esta sea parte de una sociedad sana libre y fuera del consumo de drogas y malos hábitos. Con este desarrollo, los deportistas obtendrán disciplina; ya que cualquier deporte requiere de esfuerzo, perseverancia y actitud.

Factibilidad

El desarrollo de este proyecto es factible, ya que cuenta con el subsidio que la C.D.A.G. proporciona mensualmente a la asociación. Existe apoyo por parte de la administración y personas dentro de la Federación para la realización y la creación de dicho material, de igual manera se puede acceder a la tecnología necesaria para su reproducción.



OBJETIVOS

Objetivo General

Promover el Bádminton en niños de 5 a 10 años en escuelas y colegios de la ciudad de Cobán, Alta Verapaz.

Objetivos Específicos

o Diseñar material promocional interactivo con imágenes y ejemplos de manera interactiva para que pueda ser utilizado por los profesores de Educación Física de escuelas y colegios de la ciudad de Cobán.

o Impulsar con material promocional interactivo la participación de los niños de 5 a 10 años al deporte de bádminton con la finalidad de elevar los niveles de participación en la Asociación.

o Incrementar en los niños el conocimiento de este deporte.



MARCO CONTEXTUAL

y análisis de la audiencia



Los Q'eqch'ies fueron únicamente los primeros habitantes. La primera Feria Departamental fue celebrada en 1,936.

Uno de los lugares en Cobán es El Templo del Calvario, este fue construido durante el transcurso del año 1,810 a iniciativa del indígena Francisco Pop.

También se encuentra el edificio conocido

como "El Convento", que fue construido en el año 1,551, por FRAY FRANCISCO DE VIANA.

Departamento de Cobán, Alta Verapaz

Se tiene como etimología de Cobán: COB= Nublado, lluvioso, brumoso. El nombre de Cobán, cuyo significado en castellano no se ha descifrado, tiene una sonoridad y entonación dulce, que bien pudiera devenir conforme a expresiones del rico Q'eqchi' de la palabra "COO" quiere decir "Hija Consentida", que también se da a la "Linda Novia o Patoja" (Nola) y del vocablo "BAAN", bálsamo.

Ubicación Geográfica

LÍMITES: Al Norte con Chisec, al Este con San Pedro Carchá y San Juan Chamelco, al poniente con Santa Cruz Verapaz y San Cristóbal Verapaz, al Sur con Tactic, A.V.

Localización Geográfica

LATITUD 15° 27' 23"
 LONGITUD 90° 22' 37"
 ALTURA 1,319 mts sobre el nivel del mar.



Distancia de la cabecera a la capital

219 Kilómetros, a través de carretera asfaltada.

Hidrografía

Se caracteriza esta zona por sus diversos ríos y lagos que bañan el suelo, el río Chixoy es el más grande y sirve de límite departamental con el Quiché, en él se encuentra instalada una hidroeléctrica que beneficia a gran parte del país, además tiene afluentes como el río Icbolay y Salpa, que ayudan por su navegación, llamados Los rápidos. Asimismo La Laguna Lachua, localizada al norte del municipio. En la parte Sur de Cobán, los ríos Cahabón y Chió benefician generando energía, tal es el caso de la Hidroeléctrica Chió.

Tipos de Suelo

La tierra y calidad del municipio es ARENO-ARCILLOSO, húmido, arcilla-arenoso. Los suelos son heterogéneos sobre piedra caliza. La zonificación ecológica comprende: zona sub-tropical, muy húmeda. El suelo es calcáreo según la clasificación de SIMONS Y PINTO, suele tener



variedad de suelo, suelos AMAY, suelos Cobán, suelos Tamahú, suelos Chacalté, y suelos Tzojá.

Topografía

Su terreno es sumamente quebrado, sus montañas y cerros cuentan con natural fertilidad y belleza. En años anteriores la fertilidad del suelo se debía a que la acción erosiva era insignificante. Una lluvia suave llamada "Chipi-Chipi", mantenía la humedad de la tierra a cualquier altura. Actualmente durante los meses de Diciembre y enero puede verse eventualmente el "Chipi-Chipi". El municipio de Cobán se considera como bosque muy húmedo sub-tropical frío.

Flora

El municipio es bastante rico en cuanto a la flora, existiendo variedad de plantas, tales como: PALMERA, CHUT, XHATE, de exportación y otras. También existe gran variedad de Orquídeas, sobresaliendo la Monja Blanca, Flor Nacional del país; también se produce Azaleas, Camelias, Dalias, etc.



Fauna

La fauna es numerosa, existen animales como: tigrillo, venado grande, venado cola blanca, cabros de monte, tigres, ocelote, chacha, coche de monte, jabalí, cotusa, puercoespín, tepezcuíntle, pisote, ardilla, mapache, loro, guacamaya, ceniztonle, guardabarranco, pericos, y el ave nacional del país EL QUETZAL; sus principales refugios son: Sierra de Chama, Xucaneb, Samac, Sécate.

Agrícola

En el aspecto de la producción agrícola podemos detallar, el café, el frijol, pimienta y el famoso Cardamomo, que tiene aceptación en el mercado internacional. Por su suelo fértil este municipio produce: café, caña, cacao, maíz, plátanos, pimienta, té, etc. GANADERÍA Hay varias fincas o haciendas productoras de ganado en pequeña escala.

ARTESANAL Entre sus artesanías se destacan los tejidos, objetos de talabartería, trabajos de madera, en especial muebles y máscaras, sombreros de palma, cerería, pirotecnia y la industria artesanal en la que sobresale la orfebrería y platería.

Cultura Celebraciones

Desde finales del siglo XIX alemanes llegaron a colonizar para sembrar café. La producción agrícola creció considerablemente y se incentivó al cultivo de cardamomo.

Para embarcar el café que se producía en la región los alemanes construyeron el ferrocarril Verapaz, que llegaba hasta las orillas del lago de Izabal.

Los alemanes se

organizaron en una comunidad muy unida y solidaria. Hacían sus actividades sociales en el Club Alemán o Deutsche Verein, en Cobán, fundado en 1888. Actualmente es la Sociedad de Beneficencia. En sus inicios, este grupo tenía sólo socios germanos.

El lugar fue remodelado y equipado para dar un ambiente agradable en donde los alemanes se sintieran como en su país, había una biblioteca con libros y revistas donados por quienes viajaban a Alemania.

A los alemanes se les permitió la doble nacionalidad, los hijos de alemanes podían ser guatemaltecos por nacer y vivir acá sin perder el ser alemanes por sus padres.

Todavía se puede apreciar todo lo que los alemanes dejaron en Cobán y la Verapaz, y no solo encierra descendencia, sino que también comercio, la producción del café y el cardamomo, Alta Verapaz es el mayor productor de Cardamomo a nivel mundial.

Se puede ver la infraestructura germana, sistemas de agricultura y una historia increíble.



Cobán celebra su Feria titular del 1 al 6 de agosto en honor a su patrono Santo Domingo De Guzmán.





Todos los años desde 1974 se corre la Media Maratón de Cobán en el tercer fin de semana del mes de mayo, con un recorrido de 21 kilómetros (Cobán-Carchá), con meta final en Cobán. En dicho evento participan más de 2,500 corredores de todo el mundo.

El evento es reconocido por su dificultad y una organización de clase mundial, es el evento deportivo más grande de Guatemala y una de las carreras más importantes de Latinoamérica.

El día anterior a la carrera en la mañana se corre la muy caracterizada "Cobancito", la carrera infantil. Antes del almuerzo es la Presentación de recorrido a Corredores Internacionales. Y en la tarde sigue el tradicional desfile en Conmemoración a la carrera en la calle Minerva.

Traje Típico

El traje de la mujer casi no ha cambiado, teniendo especial cariño la gente indígena en conservarlo, salvo algunas piezas que se ven solamente en las grandes ceremonias.

Consta de güipil blanco de "Kembil" o "Pikbil", lo confeccionan en telares de

mano y tienen la particularidad de que el tejido conlleva en sí figuras de cántaros, venados, marquesotes o bien la mata de tabaco.

LA ENAGUA, es de color azul oscuro, con cuadrícula pequeñísima, que llega hasta el tobillo.

EL PERRAJE, es de color verde o blanco y rojo, a rayas anchas, toda señora la lleva doblada en la sien, como corona al peinado, que va atado el clásico "TUPUY" rojo que es símbolo de alta jerarquía y fecundación.

Chachales y Anillos lleva la mujer enjoyados los dedos de las manos con múltiples anillos de plata, (de los que penden patitos, pajaritos, esferas y animalitos del monte), El Chacal de plata es también collar de monedas antiguas, o bien de esferas o simples cadenas, que rematan en una gran cruz que se llama Cuansh.



Comida Típica

Cack-Ik (Caldo de Chompipe, con arroz y tamalitos de masa o "Poches").

Religión

En el municipio existen varias religiones pero la que predomina es la Religión Católica.

Las principales actividades religiosas son las siguientes:

6 de Enero día de los Santos Reyes, acostumbrando la mayoría de los indígenas, visitar El Calvario.

15 de Enero, día del santo Señor de Esquipulas, la cofradía respectiva celebra por tres días consecutivos y es visitada la imagen que se encuentra en el Calvario.

3 de Agosto se celebran las Cortesías. (saludos a todos los santos).

4 de Agosto, Día de Santo Domingo de Guzmán.

8 de Diciembre, Día de la Virgen de Concepción.

12 de Diciembre, Día de la Virgen de Guadalupe (aparte de los servicios religiosos en honor a ella, la mayoría

de los habitantes viste el tradicional traje típico de la región).

Social

Actividades Recreativas

El complejo deportivo del Instituto Nacional de la Juventud Alta Verapaz, INJAV, es el Instituto que promueve el deporte en los municipios de todo el departamento.

Las diferentes disciplinas están organizadas de tal manera que existe: Asociación de fútbol, Asociación de Baloncesto, Asociación de Natación, ajedrez, béisbol, tenis de mesa y clubes de atletismo.

El Club Cobán Imperial, organización deportiva representación del departamento en el fútbol nacional también involucra a la población en actividades sociales y deportivas.

IDIOMA: Q'eqch'í.



Transporte

Este departamento se comunica con la capital por dos vías: la primera que es la ruta nacional No. 5, la cual parte de la ciudad de Guatemala, atraviesa los municipios de San Pedro y San Juan Sacatepéquez, ambos del departamento de Guatemala, luego penetra por los municipios de Granados y el Chol, Baja Verapaz, de esta cumbre baja a Rabinal y Salamá. Por último se dirige a Alta Verapaz por Tactic, Santa Cruz y llega a Cobán. La otra vía es hacia el norte por la carretera del Atlántico, que a la altura de la aldea El Rancho, en el departamento de El Progreso, continúa la carretera principal hacia Puerto Barrios y el desvío para Salamá. Por la cumbre de Santa Elena continúa hacia Tactic y Cobán.

La ciudad dispone de vías de comunicación con todos los municipios del departamento y el resto de la república, pues su carretera tiene ramificaciones para las diferentes zonas.

Este sistema de carreteras es transitable en cualquier época del año. También cuenta con un aeropuerto, cuya pista de aterrizaje se encuentra disponible. El transporte extra-urbano lo cubre en su mayoría Transportes Escobar Monja Blanca, con categoría corriente, Pullman y servicio especial.



Población

Perfil Demográfico

Grupo Étnico

Población por Pertenencia Étnica

Maya	Ladina	Xinca	Garífuna
122,439 84.76%	21,920 25.17%	8 0.01%	3 0.00%

Población por Grupo Étnico

Indígena	No Indígena
123,007 85%	21,454 15%

Población por Área

Urbana	Rural
47,202 33%	97,259 67%

Población por Sexo (Censo 2002)

Hombres	Mujeres	TOTAL
71,678 50%	72,783 50%	144,461 100%



Población por Grupos de Edad (Censo 2002)

de 0 a 6 años 32,610 22.57%	de 7 a 14 años 31,162 21.57%	de 15 a 17 años 10,295 7.13%	de 18 a 59 años 63,572 44.01%
	de 60 a 64 años 2,173 1.50%	de 65 y más años 4,649 3.22%	

Idioma Perfil Demográfico

Hablantes de Lenguas Mayas

K'iché 397	Kaqchiquel 323	Mam 397	Q'eqchí 63,144	otra lengua 825
---------------	-------------------	------------	-------------------	--------------------

Fuente: Municipalidad de Cobán

Educación Censos 2002

Analfabetismo (Población de 7 años y más de edad)

Hombres 17,378 16%	Mujeres 26,182 23%	TOTAL 43,560 39%
--------------------------	--------------------------	------------------------

Nivel de Escolaridad (Censo 2,002)

Ninguno	42,730	38	20%	Media 1-3	8,749	7.82%
Preprimaria	1,300		1.16%	Media 4-7	7,697	6.88%
Primaria 1-3	26,368	23	57%	Superior	3,799	3.40%
Primaria 4-6	21,208	18	96%	Total	111,851	100%



Educación Diagnóstico

La primera causa por la que los niños no asisten a la escuela es que no les gusta, la segunda es que los padres no quieren y la tercer causa es por falta de dinero (XI Censo de Población 2002). Solamente el 43.95% de las mujeres están incorporadas al sistema educativo formal, comparado con un 56.05% de hombres, debido a la marginación, pobreza y otros factores. (Fuente MINEDUC 2005).

El analfabetismo sigue siendo una materia por superar, ya que según censo 2002 el 48 % de la población es analfabeta, que repercute en otros problemas sociales. (INE, Estadísticas Analfabetismo y Violencia Intrafamiliar 2002-2005)

En el departamento de Cobán actualmente existen 31 carreras a nivel de diversificado, de las cuales 7 provee el sector oficial (maestros de educación primaria urbana, pre-primaria bilingüe, primaria bilingüe, perito contador, secretariado comercial, bachillerato en construcción y bachillerato en ciencias y letras); el resto de las carreras, las ofrece el sector privado, orientadas a la formación técnica, especialmente en los campos de Informática y tecnología. Excepto en el indicador de abandono, en todos los indicadores de los tres niveles, los hombres presentan un mayor porcentaje, siendo la diferencia entre un rango de 2 al 10 % con respecto de las mujeres. Lo

anterior evidencia que no sólo los hombres aventajan a las mujeres en los indicadores educativos, sino que son las mujeres las que presentan un mayor abandono de las aulas escolares.

El hecho de que el proceso de aprendizaje del alumno sea pasivo (poca pertinencia del contenido) y las limitaciones socioeconómicas de la población (desnutrición, bajos ingresos, migraciones, etc.) Inciden en la deserción, repitencia y ausencia, a esto debe agregarse que aún se manifiestan deficiencias del cuerpo docente.

El problema más acentuado de la calidad educativa se presenta en los distintos grupos étnicos (Q'eqchí, Pocomchí y Achí), para quienes no sólo los contenidos continúan alejados de su realidad, sino se les sigue enseñando en un idioma que no es el materno. (Información proporcionada por MINEDUC, Dirección Departamental).

Alfabetismo: En edad de 7 años y más, 6 de cada 10 pueden leer y escribir un párrafo sencillo en español u otro idioma, significa que el analfabetismo es del 40%, siendo este mayor entre las mujeres que en los hombres. Este es un punto que afecta el proyecto; ya que solamente se lograría abarcar a los niños alfabetas que forman parte de las escuelas y colegios de este departamento.



Ingresos

La población económicamente activa de 7 años y más de edad, es el 31.13%, de estos, el 73% son hombres y el 27% mujeres. La base de la economía del municipio es la agricultura, siendo sus principales cultivos para la venta el café y el cardamomo; ambos productos a pesar de la crisis que se vive en cuanto a la baja en los precios, siguen siendo los que más fuentes de empleo e ingresos generan a los hogares. Los cultivos de subsistencia siguen siendo el maíz y frijol. El comercio es la segunda actividad económica más importante.

(Porcentaje de PEA por actividad económica. INE Censos 2002).

Pobreza y Pobreza extrema: Según "Mapas de Pobreza de Guatemala", documento elaborado bajo la coordinación de la Secretaria de Planificación y Programación de la Presidencia de la República - SEGEPLAN- con el apoyo del Banco Mundial; en Guatemala la línea de pobreza fue establecida a partir de agosto del 2001 en Q. 4,020 por persona/año, y de Q.1, 873 por persona/año para la pobreza extrema. El departamento de Alta Verapaz tiene 76.40% de pobreza, del cual, el 26.60 corresponde a pobreza extrema. El municipio de Cobán tiene un 60.98% de pobreza, del cual el 26.80% corresponde a pobreza extrema.

<http://www.inforpressca.com/coban/economia.php#>
http://www.inforpressca.com/coban/diagnostico_coban.php#
Archivo diagnóstico PDF.



Grupo Objetivo Primario

Geográfico

Región: Departamento de Cobán, Alta Verapaz

Demográfico: Población Urbana y Rural

Edad: Niños de 5 a 10 años

Sexo: Femenino y Masculino

Nacionalidad: Guatemalteca

Grupo Étnico: Ninguna en específica

Religión: Todas sin ninguna distinción

Educación: Cursando pre-primaria y primaria preferiblemente

Ocupación: Niños que gusten del deporte

Ingresos: Dependientes de los padres

Psicográfico

Nivel Socioeconómico: A, B, C.

Estilo de Vida: Niños de nivel alto, medio y bajo; que tengan permiso de los padres o encargados para realizar actividades varias, estos han sido o están siendo educados para seguir reglas, tener disciplina y vocación por el deporte.

Personalidad: Activos, divertidos, líderes, independientes al relizar varias actividades.



Grupo Objetivo Secundario

Geográfico

Región: Departamento de Cobán, Alta Verapaz

Demográfico: Población Urbana y Rural

Edad: De 20 a 50 años

Sexo: Femenino y Masculino

Nacionalidad: Guatemalteca

Grupo Étnico: Ninguna en específica

Religión: Todas sin ninguna distinción

Educación: Media y/o Unversitaria

Ocupación: Maestros de Educación Física, con o sin ninguna especialización en alguna rama del deporte

Ingresos: Q.1,900 a Q. 2,500

Psicográfico

Nivel Socioeconómico: B y C

Estilo de Vida: Maestros de Educación física, que gusten del deporte y lo practican, dedicados a la enseñanza, a fomentar el deporte en la niñez y en la juventud cobanera/guatemalteca. Pueden tener 2 o varios trabajos.

Personalidad: Activos, líderes, independientes, cuidan de su salud, con el pensamiento de mente sana, cuerpo sano; por lo tanto no se enfocan solamente en lo físico sino también en lo mental.



Capítulo II MARCO CONCEPTUAL

Basados en el censo 2002 se conoce que la población en el departamento de Cobán tiene un 48.5% de personas comprendidas de 0 a 14 años, lo que



participar en la Asociación de Bádmiton de Cobán.

Por lo tanto se presentan unos conceptos básicos en la elaboración de este proyecto.

Deporte

Divertirse, entrenarse; recreo, pasatiempo, placer. Ejercicio físico, por lo común al aire libre, p r a c t i c a d o individualmente o por equipos para superar una marca o vencer al adversario.

(Diccionario Ilustrado OCEANO de la Lengua Española).

significa que el departamento cuenta con una población joven. Para lo cual se busca tener un concepto innovador, sencillo en el que los íconos y las figuras sean parte esencial de este.

Por consiguiente el disco interactivo tiene que tener un concepto infantil, que sea fácil en su comprensión e identificación, el mensaje quiere dar a conocer y dejar el deseo de poder

Materiales Educativos

Los materiales educativos tienen como objetivo mostrar o exponer una cosa, con el fin de dirigir, enseñar o encaminar en el desarrollo físico o intelectual. Estos pueden ser diseñados para la enseñanza o para el hogar.

(Diccionario océano 1999:555).



Bádminton

El bádminton es un deporte en el que se enfrentan dos jugadores (individuales o singles) o dos parejas (dobles). Los jugadores o parejas se sitúan en las mitades opuestas de una pista rectangular dividida por una red.

A diferencia de otros deportes de raqueta, en el bádminton no se juega con pelota, sino con un proyectil llamado volante o pluma, el cual consta de una semiesfera (a modo de pelota) circundada en su base por plumas. Tal diseño ofrece resistencia aerodinámica al trayecto del volante, otorgando cadencia a los movimientos y evitando su desvío en caso de viento. Los jugadores deben golpear el volante con sus raquetas para que éste cruce la pista por encima de la red y caiga en el sector oponente. El punto finaliza cuando la pluma toca el suelo, pudiendo sólo ser golpeada una vez antes de sobrepasar la red.

El bádminton tiene cinco modalidades: individuales masculino y femenino, dobles masculino y femenino, y dobles mixto, donde la pareja está compuesta por un hombre y una mujer. Para un alto nivel de juego, este deporte requiere resistencia aeróbica, fuerza y velocidad. También es un deporte técnico, con alta exigencias de coordinación y habilidad con la raqueta.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Badminton>



Percepción

Aprehensión de la realidad por medio de los datos recibidos por los sentidos. (Diccionario Ilustrado OCEANO de la Lengua Española).

Diversión

Uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente. La diversión implica participación activa pero de una manera refrescante y divertida.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Diversión>

Movimiento

Es un fenómeno físico que se define como todo cambio de posición que experimentan los cuerpos de un sistema o conjunto, en el espacio con respecto a ellos mismos o con arreglo a otro cuerpo que sirve de referencia.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento>



Conceptos Técnicos

Disco compacto

(Conocido popularmente como CD, por las siglas en inglés de Compact Disc) es un soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información (audio, vídeo, documentos y otros datos). En español o castellano, se puede escribir "cedé", aunque en gran parte de Latinoamérica (no en España) se pronuncia "sidí" (en inglés). La Real Academia Española también acepta "cederrón" [1] (CD-ROM).
http://es.wikipedia.org/wiki/Disco_compacto

Proyección

Imagen que por medio de un foco luminoso se fija temporalmente sobre una superficie plana. (Diccionario Ilustrado OCEANO de la Lengua Española).

Flash

Es la tecnología más comúnmente utilizada en el Web que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

Links

(Enlaces recíprocos)

Se refiere a enlaces o vínculos que uno coloca en su página de Internet, con la respectiva correspondencia de otro usuario o empresa que en su página coloca un vínculo o liga a la nuestra. Esto puede ser debido a fines comerciales o de amistad.



Interactividad

Para definir interactividad podemos mencionar dos palabras que nos ilustran lo que significa, la palabra CONTROL, que en esta se basa toda la definición de interactividad, mientras que la segunda palabra es NO-LINEAL. Para poder juntar estas dos palabras en una definición de interactividad se deben primero de comprender los elementos del proceso de comunicación. En todo medio de comunicación hay cuando menos cuatro entidades importantes:

Emisor-medio-mensaje-receptor. El emisor es el productor de cierto mensaje que envía a través de un medio para que llegue al receptor. No importa que tan antiguo, moderno o esté por inventarse sea el medio de comunicación, siempre existirán estos cuatro elementos.

(TESIS Lineamientos para el desarrollo eficiente de páginas y sitios web, aplicado a la asignatura de Creatividad Digital. Juan Bautista Sagastume Reyes.)

Botón

Un botón (de mando) es una tecla utilizada para activar alguna función. <http://es.wikipedia.org/wiki/Boton>



Animación

La animación es aquella que se utiliza para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Animacion>

Un CD interactivo genera una sensación de modernidad; es el recurso de promoción publicitaria más innovador e impactante que actualmente existe en el mercado multimedia.

Algunas características que podemos desarrollar en un CD interactivo son:

·Seguridad de la información.

·Tiempo de caducidad.

·Búsqueda avanzada.

Los usuarios podrán acceder a toda la información del CD interactivo de una manera rápida y directa.

Puede ser muy efectivo para numerosas acciones:

·Apoyo de venta

·Mostrar el catálogo de productos o servicios

·Demostraciones de producto

·Acciones promocionales

·Planes de estudio

·Presentaciones de la empresa y sus productos o servicios

·Presentar cursos, manuales y tutoriales

<http://www.cdinteractivo.es/>



Dimensión Ética

La realización de este proyecto se basa en mensajes positivos que no hagan referencia a ningún juicio moral ante la sociedad de este departamento, mediante ilustraciones y un vocabulario adecuado al grupo objetivo.

Se toma en cuenta las costumbres, los valores fomentados en los niños y las normativas de colegios, escuelas y de los maestros (grupo objetivo secundario) que recibirán y difundirán la información.

Se respeta el concepto del niño con respecto a su imaginación, y su manera de interpretar las cosas para que logre así en un futuro ser una persona con disciplina, saludable y útil a la sociedad.

Dimensión Funcional

Para que el objetivo de este proyecto sea efectivo, se toman en cuenta los siguientes aspectos:

- Tipografía: legible, para que la lectura no se dificulte.
- Ilustraciones: acordes a la edad del Grupo Objetivo.
- Colores: llamativos que no distraigan o afecten el diseño.
- Formato: el cual sea uniforme al reproducirse en el monitor o retroproyector.

De esta manera el material interactivo será funcional, con calidad y atractivo a la vista.

Dimensión Estética

Para que el mensaje llegue al grupo objetivo debe de ser sencillo, con íconos que sean conocidos por los niños, utilizando la caricatura. Manteniendo siempre una línea de diseño limpia, innovadora, dinámica y 100% informativa.



CONCEPTO CREATIVO

Los niños actúan en base a la diversión, el dinamismo y la energía que los caracteriza. El Bádmiton requiere de movimientos rápidos, concentración y reflejos. En base a esto se identificó el concepto creativo como "el deporte es diversión".

Se requiere que el mensaje llegue a los niños sin mayor dificultad, respetando los valores inculcados en ellos.

El método creativo a utilizar es el conformado por mapas mentales, que es una forma de organizar y generar ideas por medio de la asociación con una representación gráfica.

"Un Mapa mental es la forma más sencilla de gestionar el flujo de información entre el cerebro y el exterior, porque es el instrumento más eficaz y creativo para tomar notas y planificar los pensamientos".

Tony Buzan es el creador de esta técnica de organización de las ideas desde los años 70.

¿Qué usos tienen?

Los mapas mentales son muy útiles para:

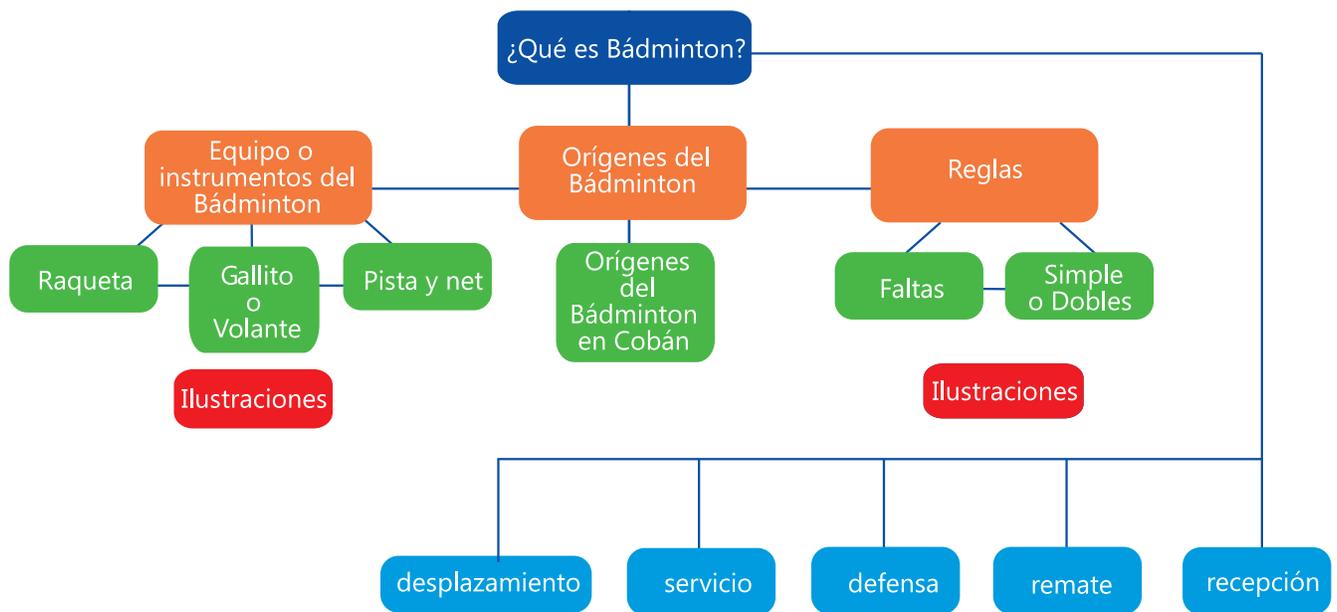
- Organizar información
- Solucionar problemas (En el diseño y la comunicación, pero los mapas mentales pueden ser un muy buen complemento)
- Producir y aclarar ideas
- Estudiar
- Concentración
- Estimular la imaginación y creatividad
- Mejorar la comunicación en un equipo de trabajo
- Planeamiento
- Toma de decisiones
- Lluvia de ideas



Concepto Creativo

CD Interactivo



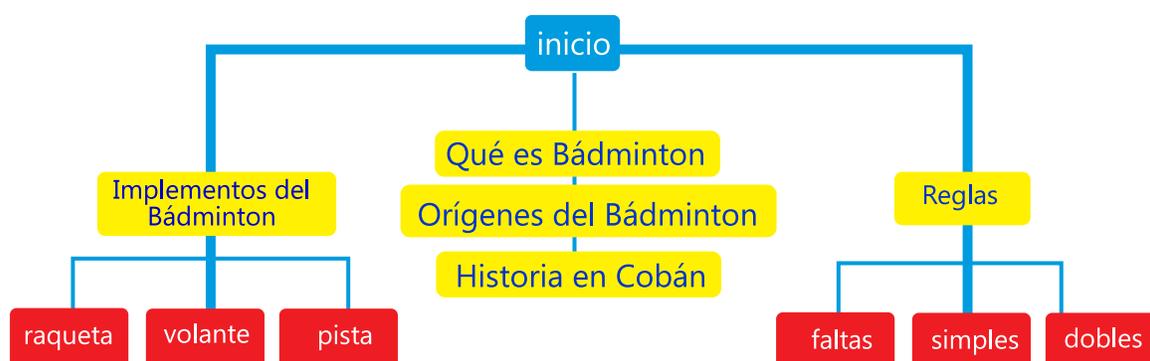


Mapa de Navegación

Un mapa de navegación es la representación gráfica de la organización de la información de una estructura web. Expresa todas las relaciones de jerarquía y secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los usuarios. También grafica, de modo que todos los profesionales participantes en un proyecto lo tengan claro, diferencias entre páginas dinámicas, administrables o estáticas.

Se aplica en casi cualquier proyecto en formato web que requiere graficar la información en un mapa de navegación, pero resulta especialmente necesario en sitios web que poseen un volumen importante de contenidos.

<http://www.arquitecturadeinformacion.cl/como/mapa.html>



Estrategia de Comunicación

La elaboración de un CD interactivo es la solución más accesible económicamente y más directa para informar a los niños de colegios y escuelas del departamento de Cobán acerca del Bádminton, que es uno de los principales problemas identificados.

Es un material fácil de reproducir, el cual puede ser transportado y entregado a maestros y entrenadores que imparten la educación dentro del área deportiva.

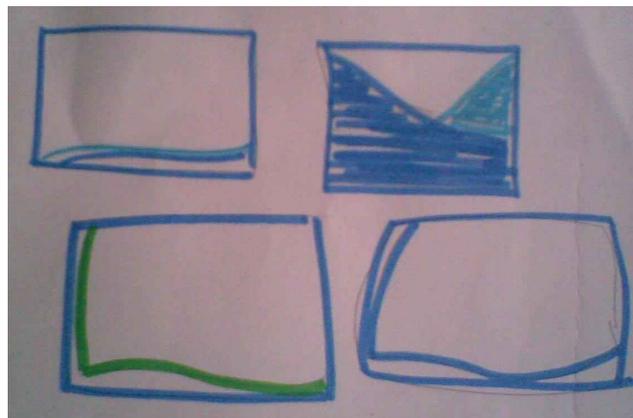
Actualmente es un recurso utilizado, tanto en instituciones privadas como gubernamentales y sociales.

Se busca apoyar por medio del CD Interactivo, la participación y logros por parte de los deportistas.



PROCESO DE BOCETAJE

A continuación se presenta el proceso de bocetaje a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado sin instrumentos de dibujo auxiliares. Es el primer paso de lo ideado que aún no está totalmente definido.



Se presentan caricaturas de niños, en las cuales se busca la moda, lo infantil y la identificación del niño con el juego, sin caer en lo cargado.

Las caricaturas tienen una vestimenta deportiva, cómoda (gorras, zapatos deportivos) y enseñan las distintas posiciones junto con los elementos del Bádminton (raqueta y gallito).





Así también se elaboraron distintos bocetos para el fondo del CD; siempre recordando que debe existir una unidad visual entre cada pantalla.





Historia

La Asociación de Bádminton en Cobán estuvo inactiva por un lapso aproximadamente de 15 años, hasta que a principios del 2,000 se acercaron al Señor Otto Velasco para ofrecerle el cargo de Presidente de la Asociación de Bádminton, ya que muchas personas sabían de que desde pequeño le había interesado este deporte; empezaron desde cero, no contaban con ninguna clase de registros, libros de actas, libros de bodega etc. Contaban con un entrenador y juntos empezaron a trabajar, a buscar y motivar a niños y jóvenes para participar en el deporte. Los primeros seleccionados para competir eran niños de 11 años y una niña de 9 años; por lo cual tuvieron la necesidad de enviar una carta de solicitud por la edad, para su participación en las competencias ya que no había categoría para ella. Solamente contaban con una red, 6 gallitos o volantes, unas cuantas raquetas y de igual manera 15 años atrás un permiso para jugar en las canchas de Baloncesto y seguidamente en el escenario, el cual pintaron ya con las medidas respectivas de las canchas. Al esfuerzo y el empeño de los niños y los jóvenes que participaban en ese entonces se les atribuye al que hoy levantado nuevamente la Asociación de Bádminton en Cobán.

Entrevistas: Erik Valdez, Junta Directiva Asociación de Bádminton Cobán, Año Verapaz 1990, Otto Velásquez Presidente Asociación Bádminton Cobán, Año Verapaz 2,000.



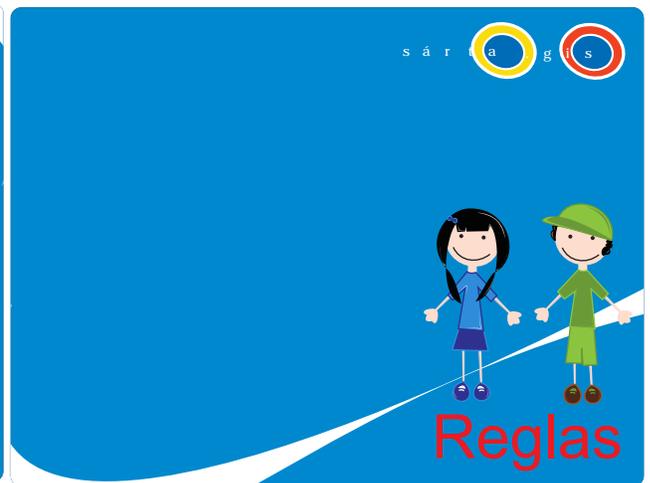
Inicio

En este primer nivel de graficación se define el formato a trabajar que es pixeles y a 30 frames, y un formato de 12" X 12" para la realización del díptico que lleva en la portada del CD.

Los botones se definen de una manera sencilla pero dinámica, con figuras conocidas por los niños, los colores esenciales primarios y otros complementarios manteniendo una asociación de colores para las distintas funciones.

Se muestra ahora una clase de fondo más sencillo, con menos texto, con una tipografía palo seco para que sea fácil su legibilidad.





Botonera con un fondo blanco, ya que es sencillo y a su vez llamativo. Con líneas que transmiten movimiento y dinamismo.

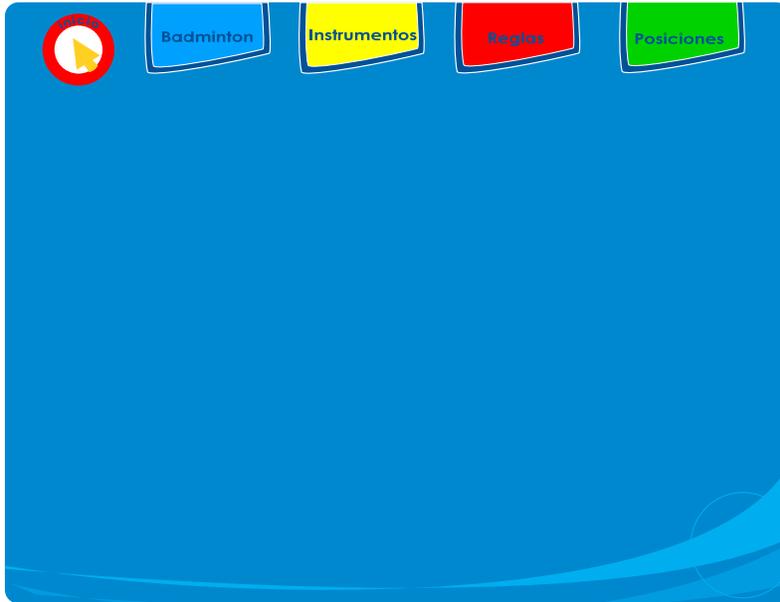
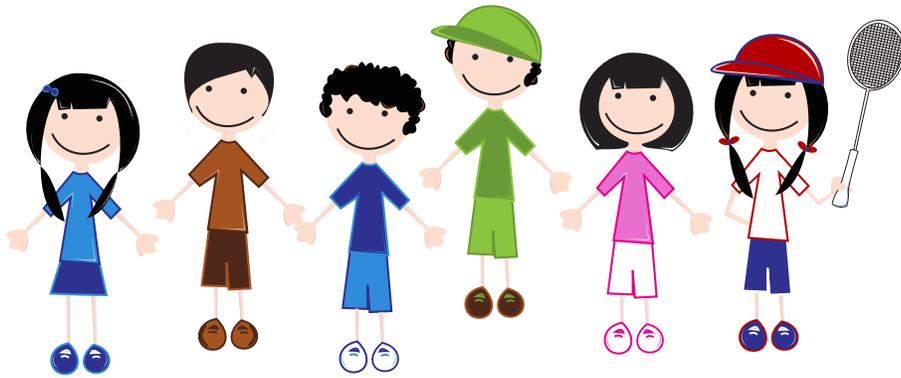




En los fondos del disco interactivo, se buscó la manera de no cargarlos y de que transmitieran frescura y movimiento, ya que el bádminton es un deporte con mucho movimiento.

En base a las propuestas anteriormente mostradas, previamente analizadas, se llegó a la conclusión de la utilización de los elementos que hagan que el Grupo Objetivo se identifique con el mensaje, y pueda ser persuadido, que se logre crear una interacción entre los niños y el maestro o entrenador.







Los botones utilizados son una variación de un rectángulo, los cuales son dinámicos y con los colores primarios y secundarios.



¿Qué es Bádminton?

El bádminton es un deporte de raqueta en el que se enfrentan dos jugadores o dos parejas.

A diferencia de otros deportes de raqueta, en el bádminton no se juega con pelota, sino con un proyectil llamado volante o gallito, que logra los movimientos perfectos y evita el desvío en caso de viento.

Los jugadores deben golpear el volante con sus raquetas para que éste cruce la pista por encima de la red y caiga en el sector oponente. El punto finaliza cuando el gallito toca el suelo.

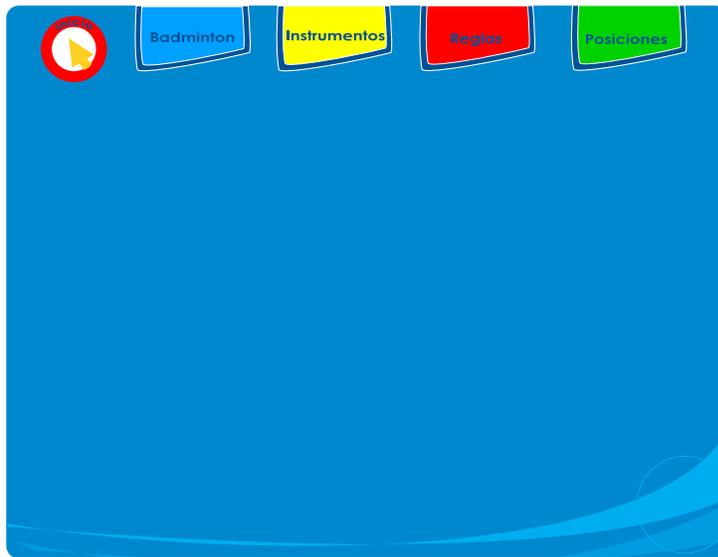
El bádminton es deporte olímpico en el que se requiere resistencia aeróbica, fuerza y velocidad con altas exigencias de coordinación y habilidad con la raqueta.



CRITERIOS DE JERARQUIZACIÓN

Y SELECCIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

A continuación se presentan las piezas utilizadas en el CD Interactivo, con un fondo que mantiene unidad visual, caricaturas infantiles, botones dinámicos junto con los colores utilizados.



Este fondo como plantilla sobre el cual se presentan las distintas pantallas, incluye la botonera, la cual nos lleva a cualquiera de las opciones mostradas.





El bádminton es un deporte de raqueta en el que se enfrentan dos jugadores o dos parejas.

A diferencia de otros deportes de raqueta, en el bádminton no se juega con pelota, sino con un proyectil llamado volante o gallito, que logra los movimientos perfectos y evita el desvío en caso de viento.

Los jugadores deben golpear el volante con sus raquetas para que éste cruce la pista por encima de la red y caiga en el sector oponente. El punto finaliza cuando el gallito toca el suelo.

El bádminton es deporte olímpico en el que se requiere resistencia aeróbica, fuerza y velocidad con altas exigencias de coordinación y habilidad con la raqueta.

En esta sección de “¿Qué es Bádminton?” se muestra un breve texto con la definición de este deporte, para que el maestro lo utilice de referencia para la explicación. Se colocó a dos niños, los cuales nos muestran el título, un fondo con dinamismo y al mismo tiempo sencillo e innovador.

El juego del bádminton tiene sus orígenes en Inglaterra. Antes de los años 50, dicho juego sólo se generalizó en Europa y en algunos países asiáticos. Después alcanzaba a los países de América Latina y África.

A finales de los ochentas principios de los noventa empieza el bádminton en el Departamento de Cobán; este se originó cuando un grupo de personas entre ellas Carlos René Aguilar y Erick Valdés observaron unas competencias nacionales que se realizaron en Cobán; así inició el deseo de practicar este deporte, Carlos René Aguilar Lesly Velman, Erick Valdés y Elizabeth de Valdés conformaron la directiva durante ese lapso de tiempo, de igual manera participaban en los campeonatos, posicionándose en los primeros lugares en las competencias.

La siguiente pantalla en la misma sección, contiene un texto de una manera resumida acerca del origen del Bádminton tanto en el país de origen como en el departamento de Cobán. Con un mapa de referencia para que los niños tengan un mayor sentido de ubicación.





La sección de "Instrumentos" nos lleva a esta pantalla, la cual contiene otras 3 pantallas, las que tienen las definiciones de los instrumentos utilizados al jugar Badminton, en esta se muestra de forma simple el niño mostrando con sus manos y pies los botones.



La pantalla de la raqueta explica brevemente las partes y materiales de ésta, con los textos justificados, y en la parte izquierda, para darle relevancia a señalización de las partes de la raqueta.



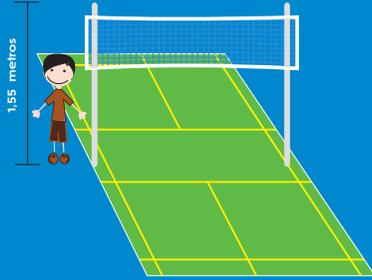
Red

Debe estar fabricada con cuerda fina de color oscuro y con un mismo grosor. Tendrá una banda blanca en su parte superior doblada sobre una cuerda.

Pista

Las líneas que limitan el campo deben ser preferentemente amarillas. La superficie del campo no tiene que ser resbaladiza.

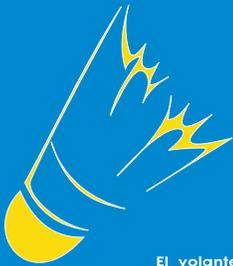
Como el volante es blanco, tanto la pista como los muros deben ser de un color oscuro, preferentemente verde, para facilitar la visión correcta de los jugadores.



pista y red

En la misma sección, pero en distinta pantalla podemos observar lo que es la pista y la red, las medidas y especificaciones que deben tener, ejemplificando de manera sencilla con ilustraciones.

volante



El volante es una ligera bola de corcho que pesa entre 4,74 y 5,50 gramos como máximo. Esta base suele ir recubierta de cuero o piel de cabrito y en ella se insertan 16 plumas de ganso. Existen dos tipos de volantes, el de plumas, que utilizan los jugadores de nivel avanzado para las competiciones oficiales, y el de nylon, más apropiado para las competiciones escolares y para el bádminton recreativo.

A este también se le conoce como GALLITO.

La última pantalla de esta sección es el volante o gallito que es parte esencial de este juego, se presenta la imagen simplificada del gallito y textos de igual manera justificados para tener una buena lectura.



'Jugador' se refiere a todos los que toman parte en un partido.

Antes de comenzar el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir la opción en cualquiera de las reglas siguientes:

de sacar o recibir primero; de empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

Un volante está fuera de juego cuando: golpea la red o un poste y cae hacia la superficie de la pista del jugador que golpea

golpea la superficie de la pista

o ha ocurrido una falta o una repetición.

Se gana el juego cuando un jugador llega a 15 puntos y cuando el juego es femenino se gana con 11 puntos.

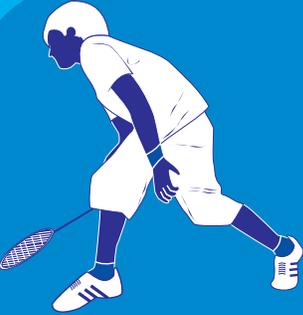


"Reglas" es otra sección en la que se utilizó el ícono de la niña con el volante, en esta pantalla se explica cuando es punto y algunas reglas de cuando es falta.



Se muestra la pantalla que contiene otra botonera en la sección de Posiciones, en esta sección se utilizaron siluetas; ya que las ilustraciones se acercan más a la realidad, y muestran la colocación del volante, la raqueta, las posiciones de piernas y brazos.





desplazamiento

Se trata de mantener la posición más idónea dentro de la pista de juego, para ello deberemos saber situarnos y desplazarnos por la pista correctamente. Hablamos de desplazamientos, ya que en el Badminon no se corre por la pista, tampoco se camina, se realizan una serie de pasos o pequeños saltos con la mayor rapidez posible para llegar a los distintos puntos de la pista.



remate

Para ello deberemos golpear la pluma de arriba hacia abajo, ejecutar el golpe manteniendo esta posición, con las piernas orientadas hacia el lado de la raqueta, y semiflexionadas, estando la pierna del lado de la raqueta más retrasada que la otra, el brazo portador de la raqueta se encontrará en una postura flexionada y elevada, con la mano próxima al hombro, y la raqueta orientada hacia atrás, lista para extender el brazo completamente en el momento del impacto con la pluma en el punto más alto posible.



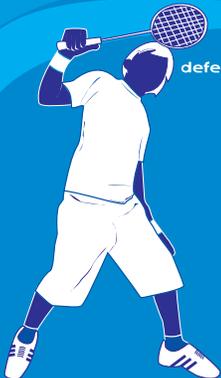
Recepción

Se produce cuando vamos a recibir un saque, para ello nos colocamos en la mitad de la zona de recepción, cargando el peso del cuerpo sobre ella, la otra pierna un poco más retrasada y relajada, apoyada en los dedos de los pies y con el talón levemente elevado del suelo, el brazo que sostiene la raqueta la mantendrá en una posición semiflexionada, con la mano a la altura del codo, de modo que la cabeza de la raqueta se sitúe a la altura de la cabeza, la cabeza, también erguida se orientará hacia el contrario.



servicio

En la línea de saque, pegados a la línea central, con la pierna contraria a la raqueta adelantada y con el pie mirando al frente, el otro pie formará un ángulo menor de 90°, y el peso del cuerpo inicialmente repartido sobre ambas piernas, el brazo que lleva la raqueta se encuentra retrasado y elevado, y el brazo contrario se encuentra adelantado sosteniendo la pluma a media altura, el tronco erguido se encuentra orientado ligeramente hacia el lado de la raqueta, y con la vista dirigida hacia el campo contrario, hacia donde va a ir dirigido el saque.



defensa

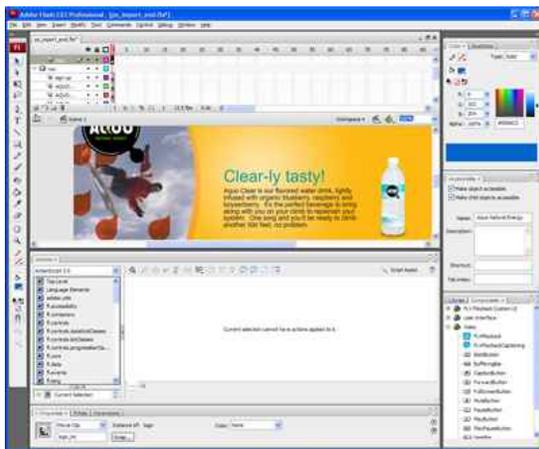
Nos situaremos en el centro de la pista, con las piernas separadas en paralelo en línea con los hombros y flexionadas, apoyados en la parte delantera de la planta de los pies, la mano de la raqueta se encontrará ligeramente por encima de la cintura, y adelantada, con el brazo semiflexionado y la raqueta ligeramente orientada hacia el centro del cuerpo, el brazo contrario se hallará en similar posición, el tronco se encontrará ligeramente flexionado y orientado hacia la posición del contrario, con la vista dirigida hacia el movimiento del contrario y la dirección de la pluma.



FUNDAMENTACIÓN

Para la realización del CD Interactivo se tomaron en cuenta varios aspectos como lo son:

Formato



El formato utilizado en esta pieza gráfica es de 550 x 400 píxeles, que es la medida recomendada para tener una mejor resolución y poder funcionar correctamente en cualquier pantalla o monitor. Y una velocidad de 30 frames para que la animación sea rápida.

Código Tipográfico

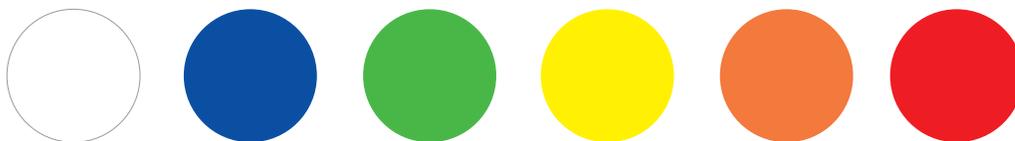
Según el grupo objetivo, la tipografía a utilizarse debe ser tipo palo seco, ya

ABCILM
abcdilm

que esta es más legible en formatos web. Las tipografías con serif por la resolución de los monitores tienden a distorsionarse y se tomó en cuenta a los niños que no saben leer muy bien, entre otras observaciones. Y con este estilo de letra será mucho más fácil por el espaciado y grosor.

Se utilizó el tipo de letra Cacophony Loud, ya que esta familia tipográfica tiene un grosor de trazo uniforme y fácil legibilidad.





Código cromático

Los colores a utilizarse en este proyecto, son colores que transmiten dinamismo y los colores representativos a la naturaleza que caracteriza al departamento de Alta Verapaz, Cobán.

Así también los colores básicos como los primarios y los secundarios.

A continuación veremos el significado de los colores utilizados:

Blanco

El blanco se utilizó como parte de los dibujos, ya que es necesario contrastar los otros colores utilizados y este se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza. Se le considera el color de la perfección.

El blanco significa seguridad, limpieza y pureza que forma parte de la esencia de los niños.

En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve.

Es un color apropiado para organizaciones caritativas.

Azul

El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad.

Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno.

Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente, por esa razón se ha utilizado tanto en la Imagen Corporativa como en el CD, en la ropa deportiva de las ilustraciones, así como en los fondos, ya que este produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.

Verde

El verde es el color de la naturaleza por excelencia y es un color que representa la naturaleza en Cobán. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.

Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad.

El verde sugiere estabilidad y resistencia y es muy utilizado en los deportes.



Amarillo

El amarillo se ha utilizado como complemento en las ilustraciones y ya que este simboliza la luz del sol y representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía; que es tan necesaria para practicar cualquier deporte.

El amarillo sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular.

Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.

Naranja

El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico. Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.

Es un color muy caliente, por lo que produce sensación de calor.

La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental.

Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos.

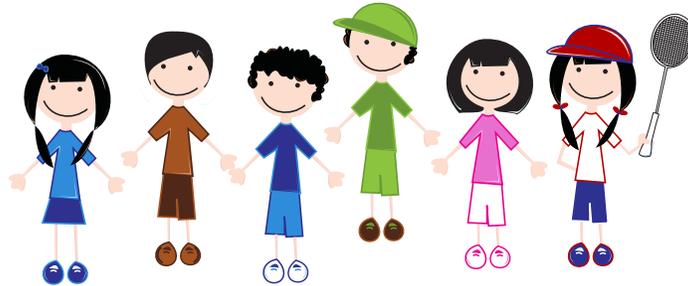
Rojo

Es un color muy intenso a nivel emocional. Mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.

Como está muy relacionado con la energía, es muy adecuado para anunciar coches motos, bebidas energéticas, juegos, deportes y actividades de riesgo.

<http://webusable.com/coloursMean.htm>



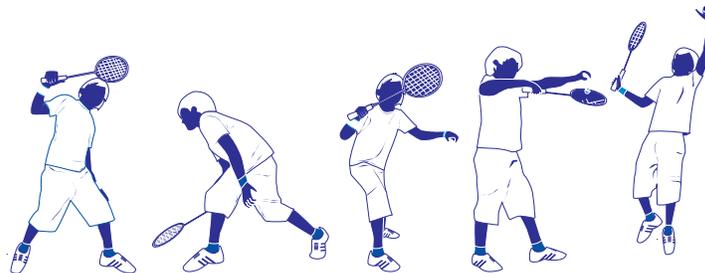


Código Icónico

La utilización de figuras geométricas en los distintos botones del disco interactivo ayuda en gran manera, ya que los niños aprenden y memorizan por el proceso de asociación.

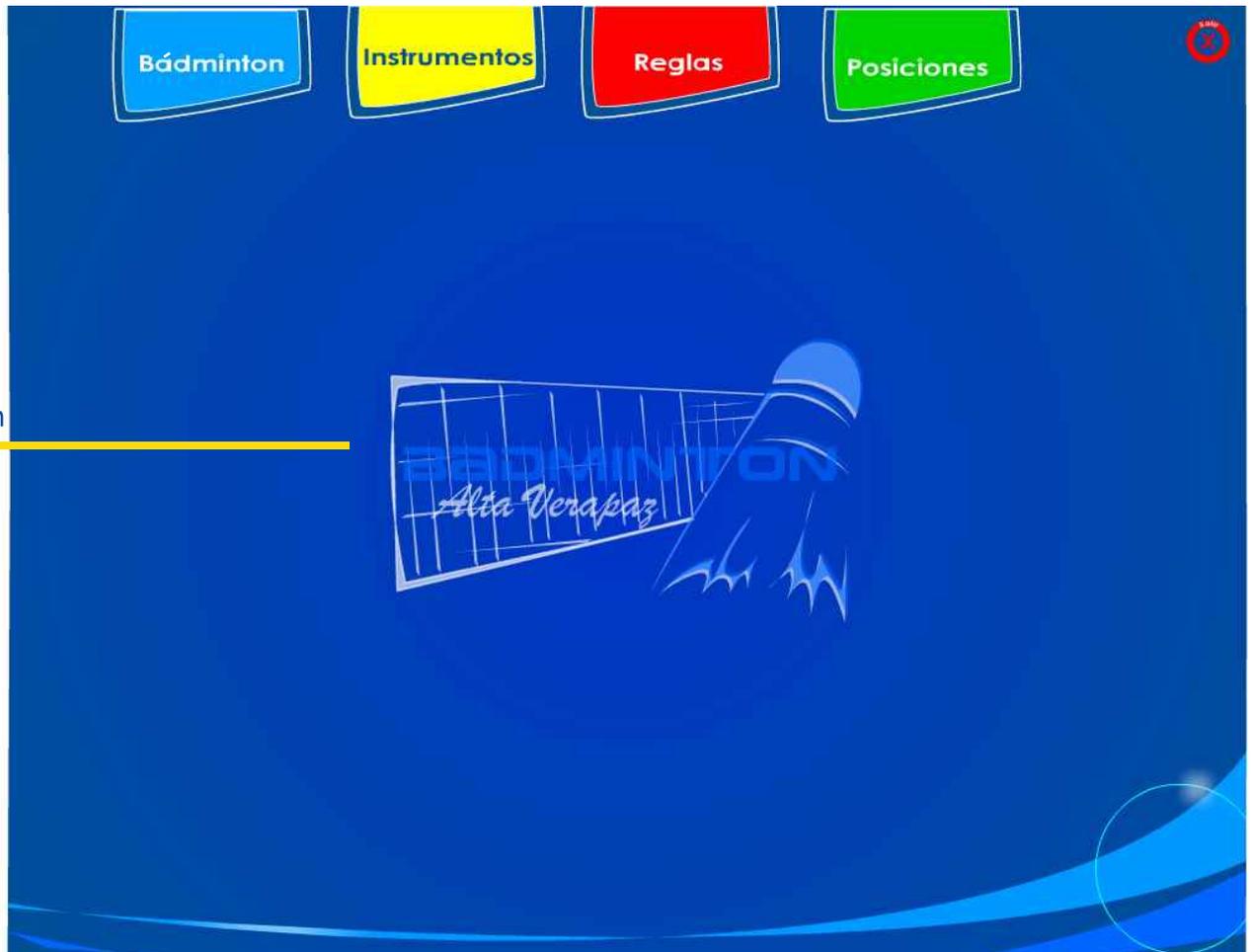
Las ilustraciones fueron realizadas con trazos sencillos, buscando la identificación de los niños con los dibujos, elementos con simplificación que es lo que actualmente les rodea, la caricatura es parte del arte y de la comunicación y entretenimiento.

Las siluetas abstractas de trazos sencillos utilizadas buscan lograr que el niño se identifique con él mismo.



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Botonera



Logotipo Asociación



Secciones

Botón de Salida de CD

Botón de Salida



Badminton

Instrumentos

Reglas

Posiciones

Badminton

El badminton es un deporte de raqueta en el que se enfrentan dos jugadores o dos parejas.

A diferencia de otros deportes de raqueta, en el badminton no se juega con pelota, sino con un proyectil llamado volante o gallito, que logra los movimientos perfectos y evita el desvío en caso de viento.

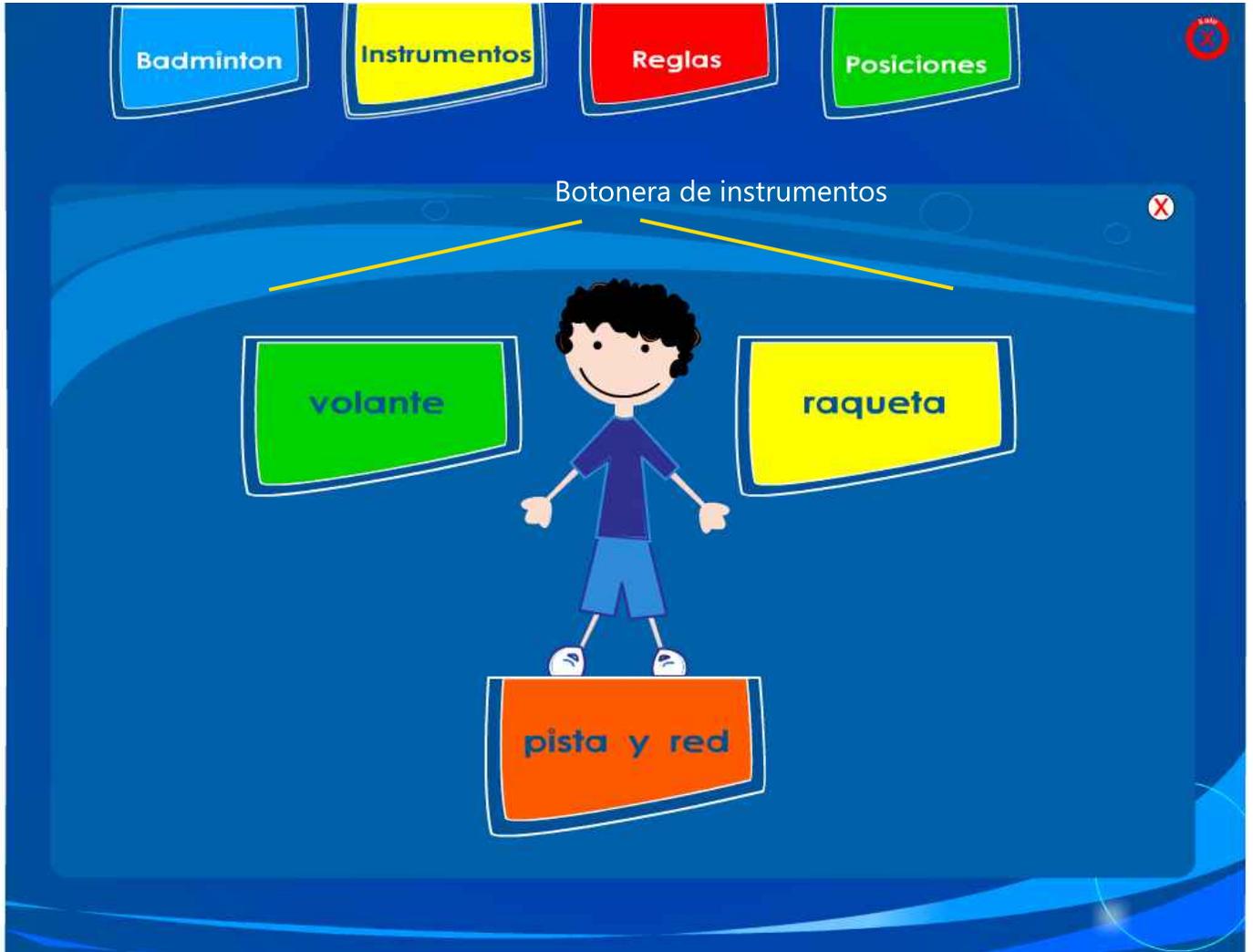
Los jugadores deben golpear el volante con sus raquetas para que éste cruce la pista por encima de la red y caiga en el sector oponente. El punto finaliza cuando el gallito toca el suelo.

El badminton es deporte olímpico en el que se requiere resistencia aeróbica, fuerza y velocidad con altas exigencias de coordinación y habilidad con la raqueta.

Información de cada sección

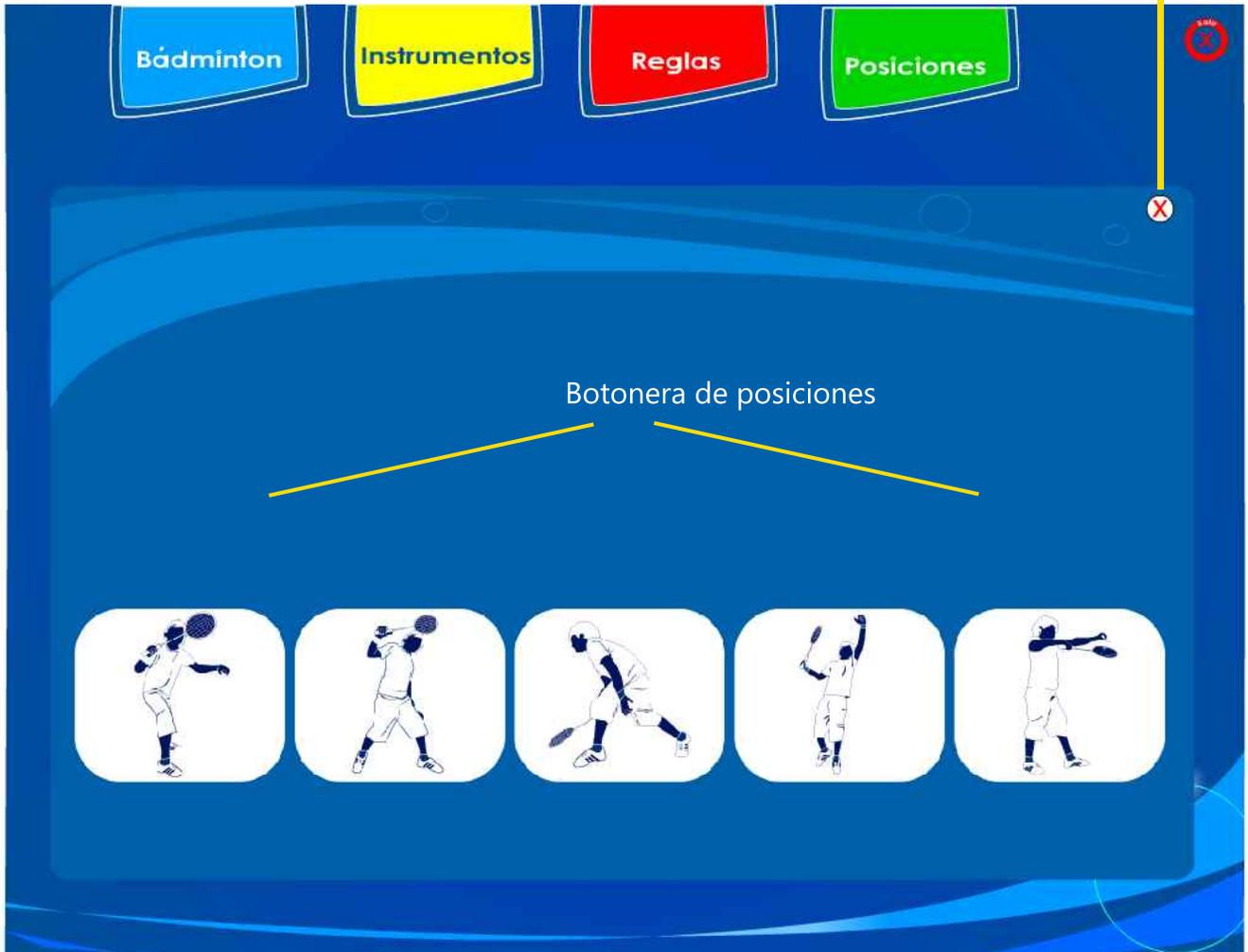
Botón Siguiente





Botón de Salida de CD

Botón de Salida



VALIDACIÓN

Método de Validación Encuesta

La encuesta es una técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una cantidad de características objetivas y subjetivas de la población; los niños de 5 a 10 años. El Cuestionario es el instrumento de la encuesta y es un instrumento de recogida de datos rigurosamente estandarizado que operacionaliza las variables objeto de observación e investigación, por ello las preguntas de un cuestionario son los indicadores.

Este método de validación tiene sus ventajas:

- Técnica más utilizada y que permite obtener información de casi cualquier tipo de población.

- Permite obtener información sobre hechos pasados de los encuestados.
- Gran capacidad para estandarizar datos, lo que permite su tratamiento informático y el análisis estadístico.
- Relativamente barata para la información que se obtiene con ello.

Planteamiento

En este proceso se debe tomar en cuenta la definición del problema y discusión del diseño. Formulación de los objetivos y de la metodología aplicada. Organización del trabajo. Elaboración de cuestionarios. Diseño de la muestra y la distribución. Planificación del trabajo de campo. Planificación de costos. Realización del trabajo de campo. Recopilación y verificación de cuestionarios. Proceso e interpretación de resultados en los cuales se podrá observar si el proyecto cumple con las necesidades del cliente.



Validación

Para corroborar la eficacia del disco interactivo, este fue validado por medio de encuestas con preguntas cerradas acerca de la claridad, la comprensión, su uso y colores, animación, imágenes y tipografía.

Para la comprobación de la pieza gráfica se tomó una muestra con las siguientes características:

Sexo: Masculino y Femenino

Edad: de 5 a 10 años

Región: Departamento de Cobán Alta Verapaz

Escolaridad: Pre-primaria y Primaria

Ingresos: Dependientes de sus padres

En la muestra también participaron los maestros, entrenadores y personal de la junta directiva de la Asociación de Bádminton.


diseño gráfico
U S A C

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Marque con una X la respuesta que considere adecuada.
1. Considera usted que el contenido de la presentación es suficiente para comprender el tema por completo?
Satisfactoria _____ Regular _____ Insatisfactoria _____

2. La presentación tiene suficiente claridad?
SI _____ NO _____

3. La presentación es adecuada para la comprensión del tema?
SI _____ NO _____

4. La presentación es útil y fácil de utilizar?
SI _____ NO _____

5. Las imágenes en la presentación son suficientes?
Suficientes _____ hacen falta _____

6. Es fácil el desplazamiento en la presentación?
SI _____ NO _____

7. La letra utilizada en la presentación es legible?
SI _____ NO _____

8. Los colores utilizados en la presentación son los adecuados?
SI _____ NO _____

9. Las imágenes utilizadas en la presentación son las adecuadas?
SI _____ NO _____



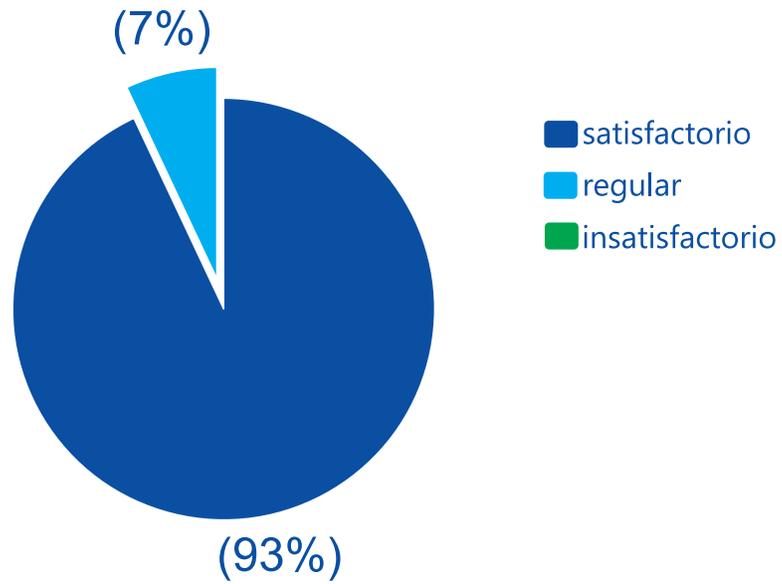
Resultados

Para la realización de esta encuesta se envió la reproducción de esta, para que fuera contestada a la hora de entrenos de la Asociación.

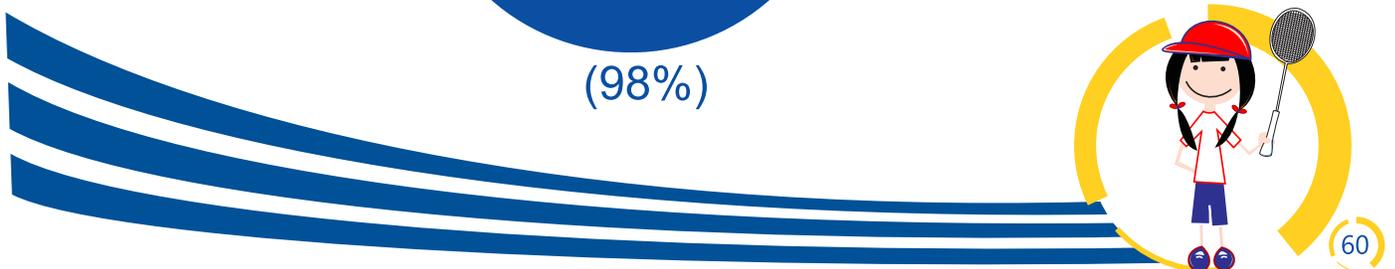
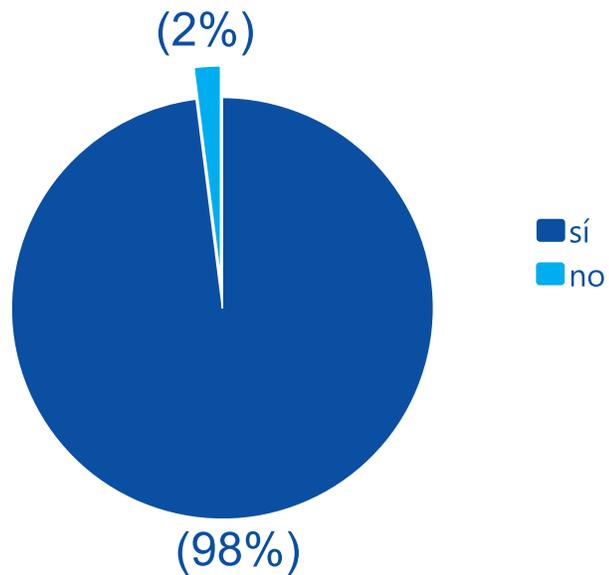
Fue realizada dentro de una muestra de 25 maestros y entrenadores entre las edades de 19 a 35 años de edad, ambos sexos, estos profesionales en su rama; en el municipio de Cobán, Alta Verapaz.



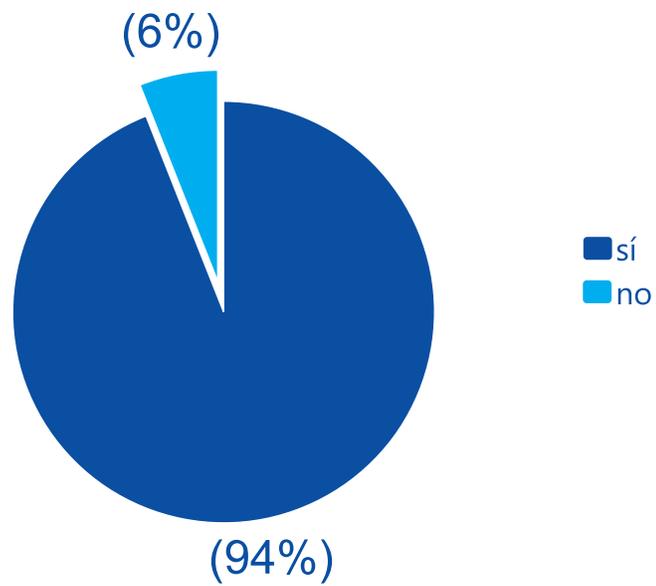
1. ¿Considera usted que el contenido de la presentación es suficiente para comprender el tema por completo?



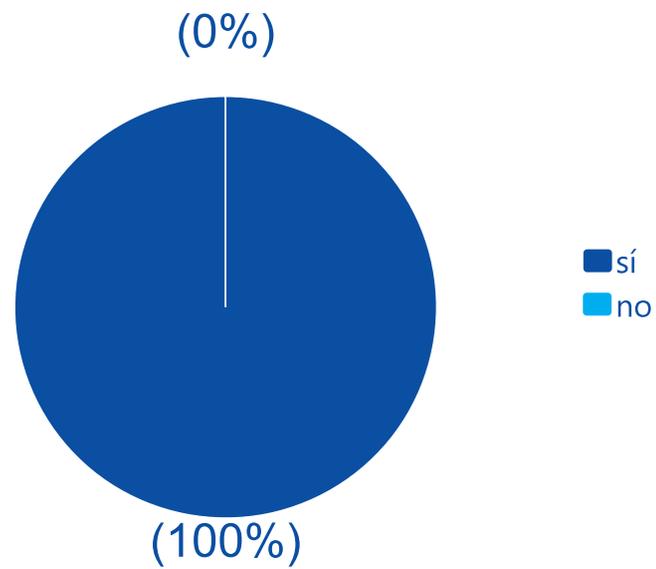
2. ¿La presentación tiene suficiente claridad?



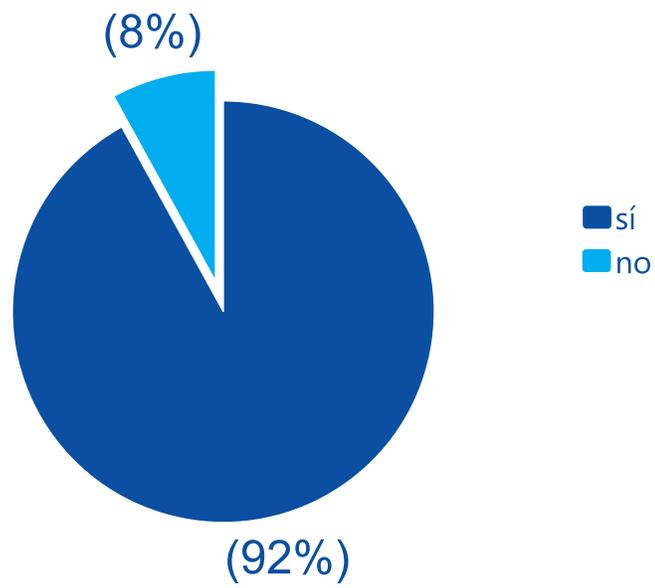
3 ¿La presentación es adecuada para la comprensión del tema?



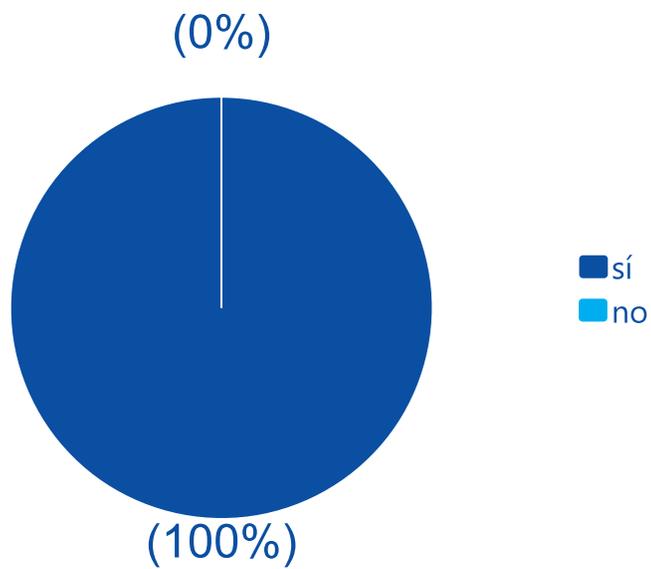
4. ¿La presentación es útil y fácil de utilizar?



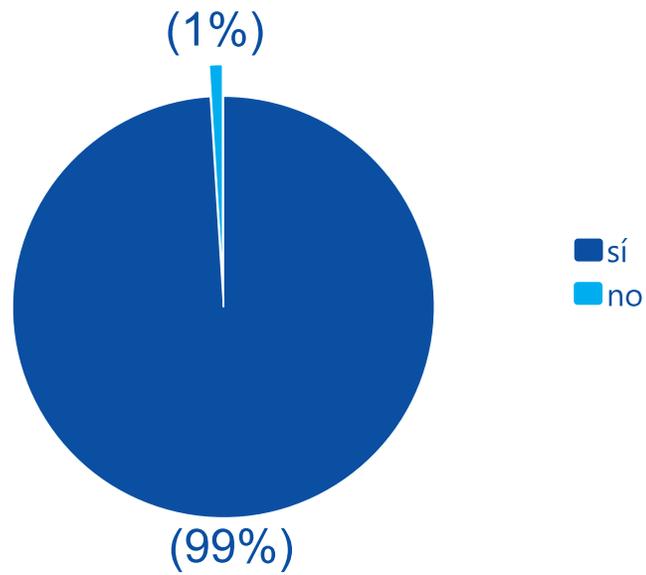
5. ¿Las imágenes en la presentación son suficientes?



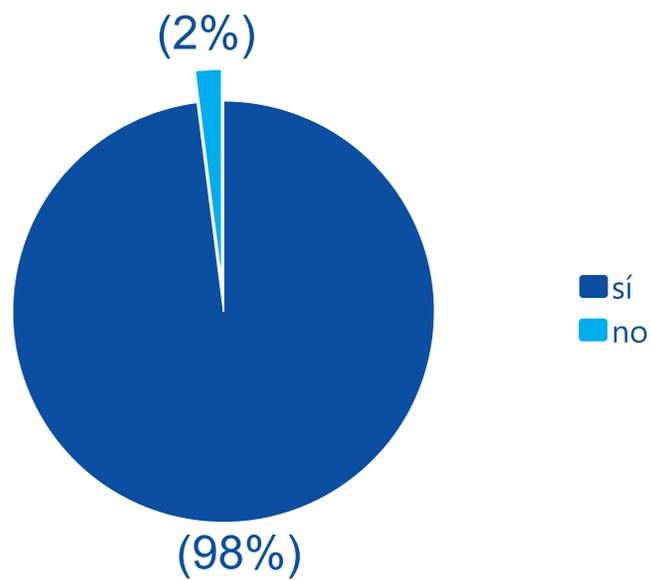
6. ¿Es fácil el desplazamiento en la presentación?



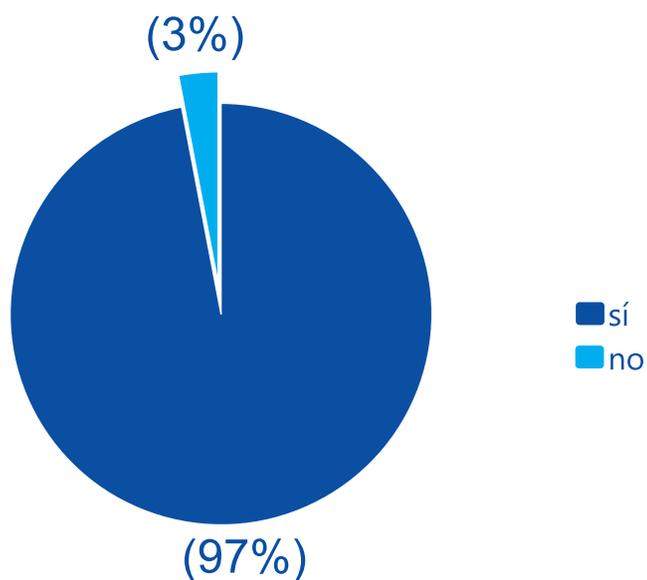
7. ¿La letra utilizada en la presentación es legible?



8. ¿Los colores utilizados en la presentación son los adecuados?



9. ¿Las imágenes utilizadas en la presentación son las adecuadas?



Resultados

Como resultado de la validación que se realizó del material de apoyo, para difundir el mensaje de la Asociación de Badminton a maestros, niños comprendidos entre 5 y 10 años y entrenadores de la C.D.A.G., las imágenes de trazos sencillos, los elementos con simplificación las figuras geométricas en los distintos botones del disco, la animación aplicada en cada pantalla, los colores representativos a la naturaleza que caracteriza al departamento de Alta Verapaz, los colores que transmiten dinamismo y los contenidos del Disco Interactivo, son efectivos para su utilización.



Capítulo V

PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

El plan de medios es la solución a la difusión del mensaje, es decir, la respuesta a la necesidad de llegar al público objetivo y lograr que éste reciba el mensaje. Se lleva a cabo mediante la planificación de medios, procedimiento que aplica diferentes técnicas para solventar cómo difundir masivamente un mensaje de la manera más rentable y eficaz.

Se trabaja siempre con una limitación principal, que no es otra que el presupuesto disponible. En este caso con el CD interactivo se facilitará, ya que el costo de Producción es mas bajo, nos induce a tener una mejor reproducción y más distribución totalmente gratuita de este en las escuelas y colegios de Cobán, seleccionados por la Asociación, según su criterio.

Esta información estará también en la página web de la C.D.A.G. en un formato PDF, para ser impreso o utilizado por las personas que visiten la página.



PRESUPUESTO

Diseño y arte final de Plantilla de 4 secciones e inicio de Disco Interactivo. El cliente proporciona los textos. Q 2,300.00

Ilustraciones de niños para disco interactivo versión "BÁDMINTON". Q 2,750.00

Animación de Disco interactivo en Flash. Menú de enlace con animación y CD autoejecutable. Incluye 2 discos impresos con su caja. **Q 5,050.00**

IMPRESIÓN
100 CD imprimibles con caja. Q 225.00

Impresión de 100 carátulas Q 500.00

Reproducción de 100 CD Q 100.00

Q 825.00

TOTAL Q 5,875.00



CONCLUSIONES

A través del diseño de la Imagen Institucional, material promocional e interactivo; la Asociación de Bádminton podrá ser reconocida a nivel departamental, para obtener un incremento de deportistas en Cobán. Todo este proyecto se elaboró con una metodología, aplicando la investigación, procesos creativos como el concepto de diseño, el método creativo y bocetaje, justificaciones y validaciones como las encuestas.

El CD interactivo y su distribución será totalmente gratuita en las escuelas y colegios de Cobán.

La creatividad y los conocimientos del diseñador son aspectos importantes en la elaboración de este proyecto, ya que el concepto es innovador, moderno y funcional.

Se logra motivar a los niños y promover el deporte e incentivar a la práctica del mismo, para formar jóvenes disciplinados, libres de drogas y con buena salud.



RECOMENDACIONES

Es recomendable para una respuesta positiva al mensaje que se quiere dar a los niños, ser dinámicos y tener interactividad con ellos al utilizar el CD.

Reproducir el material elaborado en este proyecto.

Se recomienda utilizar el CD como material de apoyo, llevando ejemplos tangibles, para que el niño asocie los conceptos del disco con los elementos.



BIBLIOGRAFÍA Y CITAS

SITIOS WEB

<http://www.webusable.com/coloursMean.htm>
<http://www.webusable.com/coloursMean.htm>
http://es.wikipedia.org/wiki/Lluvia_de_ideas
http://es.wikipedia.org/wiki/Lluvia_de_ideas
http://www.hipertexto.info/Mapa_conceptual/mapaconceptual_archivos/imagen001.gif
(http://es.wikipedia.org/wiki/Mapa_conceptual)
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>
<http://www.monografias.com/trabajos33/multimedia-interactiva/multimedia-interactiva2.shtml>
<http://fepurba.com/Home/tabid/36/Default.aspx>
<http://fepurba.com/Home/tabid/36/Default.aspx>
<http://www.inforpressca.com/coban/economia.php#>
http://www.inforpressca.com/coban/diagnostico_coban.php#
Archivo diagnóstico PDF.
<http://www.geocities.com/Colosseum/Midfield/9588/juego.html>
<http://www.inforpressca.com/coban/index.php>
<http://www.johnlapeyre.com/jlphotos/coban5.jpg>
<http://www.eveandersson.com/photos/guatemala/coban/coban-woman-w-box-on-head-large.jpg>

<http://mediamaratondecoban.wordpress.com/2008/07/06/cobanlamediamaratoninternacional/>
http://www.infocoban.com/guia/mun01_coban03_calvario.htm

DOCUMENTOS

Información proporcionada por MINEDUC, Dirección Departamental. Entrevistas: Erick Valdez, Junta Directiva Asociación de Badminton Cobán, Alta Verapaz 1990, Otto Velásquez Presidente Asociación Badminton Cobán, Alta Verapaz 2,000. Presentaciones Power Point proporcionadas por C.D.A.G Cobán, Alta Verapaz. Asociaciones Deportivas Departamentales. Estrategia 2008, Alta Verapaz, Deporte por la Paz. Sistemas para el Desarrollo Deportivo Guatemalteco. Sistema Interinstitucional para el Desarrollo Deportivo Guatemalteco. Resultado de un Esfuerzo Colectivo. Sistema de Centros Deportivos regionales y Nacional Juveniles. El Deporte Federado es Vida.

Océano Grupo Editorial, S.A. Diccionario Ilustrado océano de la Lengua Española, Barcelona, España. Océano Grupo Editorial, S.A. 1,999

TESIS Lineamientos para el desarrollo eficiente de páginas y sitios web, aplicado a la asignatura de Creatividad Digital. Juan Bautista Sagastume Reyes.)



GLOSARIO

Hipervínculo

Un elemento de HTML que, cuando se hace clic en él, permite que las personas pasen a otros documentos, imágenes, sonidos o películas.

Icono

Un gráfico pequeño que representa una función o acción.

Interactivo

Que permite a los usuarios cambiar el curso de los acontecimientos con base en sus propias decisiones respecto a las reglas de cualquier cosa con la que se esté interactuando.

JPEG

Grupo unido de Expertos en Fotografía. Formato de archivo utilizado para imágenes comprimidas que usan un índice más alto de comprensión y más colores que GIF.

Navegar

Usar Internet.

Boceto

Es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin

instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido. Se pueden utilizar tanto técnicas de perspectiva como vistas ortogonales. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.

Fomentar

(Se conjuga como *amar*) Impulsar y proteger el crecimiento, la formación o el desarrollo de alguna cosa: *fomentar las especies marinas, fomentar el gusto por la música, fomentar la lectura.*

Difundir

Hacer que algo llegue a muchas personas, principalmente a su conocimiento: *difundir una lengua, difundir la cultura.*



ANEXOS



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Marque con una X la respuesta que considere adecuada.

1. ¿Considera usted que el contenido de la presentación es suficiente para comprender el tema por completo?

Satisfactoria _____ Regular _____ Insatisfactoria _____

2. ¿La presentación tiene suficiente claridad?

SÍ _____ NO _____

3. ¿La presentación es adecuada para la comprensión del tema?

SÍ _____ NO _____

4. ¿La presentación es útil y fácil de utilizar?

SÍ _____ NO _____

5. ¿Las imágenes en la presentación son suficientes?

Suficientes _____ hacen falta _____

6. ¿Es fácil el desplazamiento en la presentación?

SÍ _____ NO _____

7. ¿La letra utilizada en la presentación es legible?

SÍ _____ NO _____

8. ¿Los colores utilizados en la presentación son los adecuados?

SÍ _____ NO _____

9. ¿Las imágenes utilizadas en la presentación son las adecuadas?

SÍ _____ NO _____



Elaboración de Disco Interactivo para la difusión del Badminton en escuelas y colegios de Cobán, Alta Verapaz



Tips

1. En la 1era sección ¿Qué es Badminton? pueden utilizar un mapa de referencia y siempre tener a la mano la raqueta y el volante.

2. En la 2da sección Instrumentos; Raqueta llevar (arroz, frijol o azúcar) que pueda ser ejemplo del peso en gramos de la raqueta.

3. Instrumentos: volante Si esta en la disponibilidad de llevar un volante de práctica y uno profesional, para mostrarles la diferencia.



4. Para que los niños asocien los conceptos en la sección de reglas, puede ir uniformado o con ropa deportiva que se usaría en un entreno o partido de badminton. Así también el uso del pizarrón para explicar la manera de la puntuación en cada juego.

5. En las posiciones con mucho dinamismo mostrar cada una de ellas. Utilizando la raqueta y el volante.

Recuerda

mantener una interactividad con los niños, motivando a la participación en las distintas explicaciones del CD.



“Algunas personas quieren que algo ocurra, otras sueñan con que pasará, otros hacen que suceda”.
anónimo



IMAGEN CORPORATIVA



AGRADECIMIENTOS

Este espacio no alcanzará para poder agradecer a todas las personas que forman parte de este triunfo.

Primero quiero dar Gracias a Dios, por ser mi proveedor, mi guía y mi fortaleza.

A mi familia, mis hermanas y mi Madre que ha sido mi apoyo y la prueba viviente de que el esfuerzo siempre tiene recompensas.

Un agradecimiento especial a Raúl, mi amigo y compañero que siempre ha estado conmigo creciendo y aprendiendo todo lo que la vida nos trae.

No puedo dejar de mencionar a la personita que me ha dado inspiración, impulso y mucha alegría en este trayecto: mi hijo Diego. Y ahora Sebastian.

A mis amigos a lo largo de mis estudios; a los cuales les debo los mejores recuerdos.

A mis catedráticos, por todo lo que me han enseñado; a mis asesores, muchas gracias por su apoyo y comprensión.



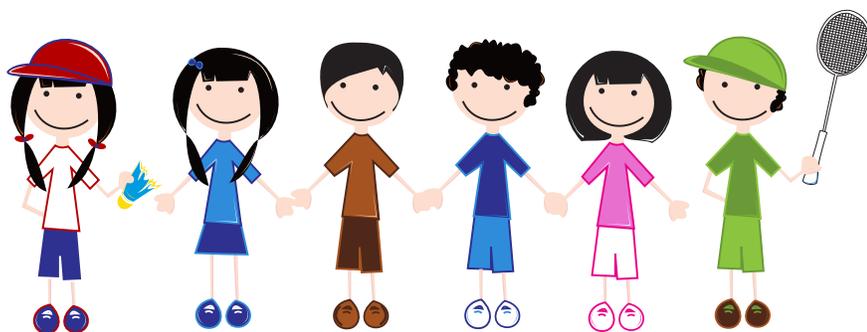
Manual de Uso Instrucciones para la edición del documento en
prezila y entrega de todos los datos.

IMPRIMASE

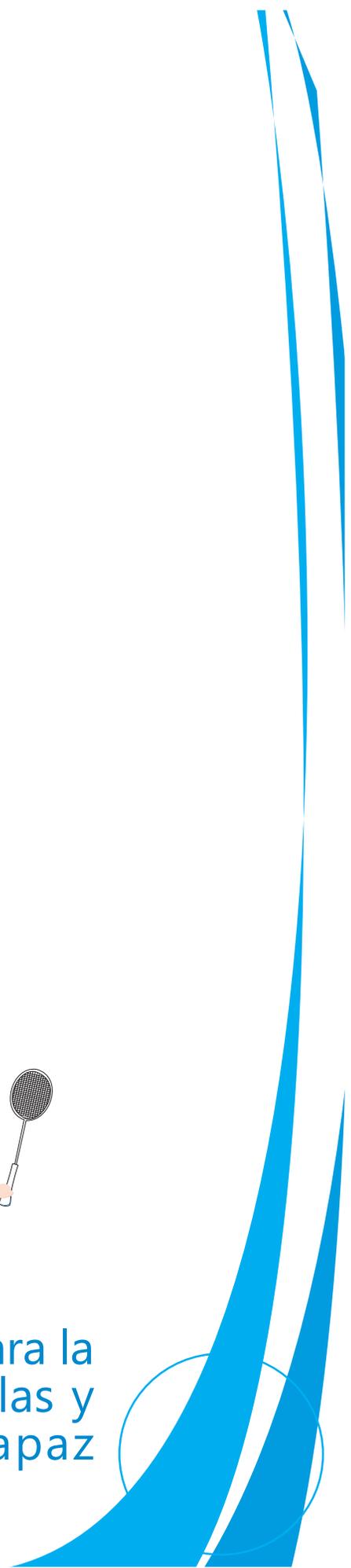


Handwritten signature or text.





Elaboración de Disco Interactivo para la
difusión del Bádminton en escuelas y
colegios de Cobán, Alta Verapaz





Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Especialidad Editorial

Claudia Michelle Orellana López

Previo a obtener el título:
Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Creativo Editorial



diseño gráfico
USAC



arquitectura