

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA



**CREACIÓN Y DISEÑO DE MATERIAL MULTIMEDIA PARA DAR A
CONOCER A LAS MUJERES GUATEMALTECAS AFECTADAS POR LA
VIOLENCIA INTRAFAMILIAR LAS ACTIVIDADES DEL GRUPO
GUATEMALTECO DE MUJERES, GGM.**

**TESIS DE GRADUACIÓN PRESENTADA POR
TANYA JOHANNA MUÑOZ GARCÍA**



**PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO CON ÉNFASIS EN MULTIMEDIA
GUATEMALA, NOVIEMBRE 2,009**

MIEMBROS DE LA JUNTA DIRECTIVA

Nómina de Autoridades

Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz

Vocal II

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes

Vocal III

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera

Vocal IV

Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada

Vocal V

Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva

Secretario

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Lic. Fernando Fuentes Ríos

Licda. Yeimi Silvana Artola Santiago

Lic. Erlin Renaldo Ayala Ramos

Secretario

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Dedicatoria

A DIOS: Por darme la vida y salud.

A LA VIRGEN MARÍA: Por ser mi madre e intercesora.

A MIS PADRES: Carlos Muñoz y Antonieta de Muñoz, por su apoyo, esfuerzo, sabiduría y ejemplo a seguir, a ellos dedico este triunfo como recompensa a sus sacrificios y amor. Los quiero y admiro.

A MIS HERMANOS: Nayeli, Hilda, Karla, Sandra y Carlos, quienes me han servido de ejemplo día a día y de quienes me siento orgullosa.

A MI SOBRINA: María Renée, quien con su llegada alegro mi vida.

A MIS AMIGOS: Quienes me han acompañado durante mi vida y mi carrera, gracias por cada momento compartido y el cariño que me han brindado, en especial a Johanna, Chepe, Justo, Yeimi, Elyvan, Chochi, Héctor, Edwin, chiqui Juancho, Lesly y el Primo.

A JULIO: Por su amistad y amor.

AL GRUPO GUATEMALTECO DE MUJERES, GGM: Por haberme dado la oportunidad de desarrollar este proyecto en ayuda a tantas mujeres que sufren de Violencia Intrafamiliar.

ÍNDICE

Introducción.....	1
CAPÍTULO I GENERALIDADES.....	2
Antecedentes - problema.....	3
Justificación del problema - magnitud.....	4
Trascendencia - vulnerabilidad - factibilidad.....	5
Objetivos del diseño.....	6
CAPÍTULO II PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO.....	7
Perfil del Cliente.....	8
Misión - visión - líneas estratégicas de trabajo.....	9
Estructura organizacional.....	10
Solicitud - programas - sistemas - Participación en redes	11
Centro integral para mujeres sobrevivientes de violencia.....	12
Día internacional de la mujer (8 de marzo).....	21
Día internacional de acción por la salud de la mujer (28 de mayo).....	22
Día internacional de la ciudadanía de las mujeres (8 de septiembre).....	24

¿Porqué la mujer no se va?.....	26
Día internacional de la no violencia contra las mujeres (25 de noviembre).....	27
Grupo objetivo.....	29
CAPÍTULO III CONCEPTOS FUNDAMENTALES.....	30
Conceptos de la institución.....	31
Conceptos gráficos.....	48
CAPÍTULO IV CONCEPTO DE DISEÑO, METODO Y BOCETAJE.....	62
Concepto creativo.....	63
Método de diseño.....	64
Proceso de bocetaje (prebocetos).....	68
Proceso de bocetaje (bocetos).....	72
Bocetos a validar.....	79
CAPÍTULO V COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL.....	90
Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final.....	91
Análisis de los resultados (encuesta).....	93
Propuesta gráfica final y fundamentación.....	98
Conclusiones.....	129

Lineamientos para la propuesta en práctica de la propuesta.....	131
Bibliografía y fuentes consultadas.....	134
Anexos.....	137

INTRODUCCIÓN

La violencia hacia las mujeres, se ha desencadenado, estamos conscientes de los límites sin precedencia que está tomando. Esta investigación se convierte en la base de un intento por tratar de entender y mejorar la comunicación y capacitación a cada mujer ya que la violencia intrafamiliar no respeta hora, lugar, profesión ni edad, no permitiendo cuantificar la magnitud del problema, en vista del incremento constante de la misma.

Esta problemática en contra de la mujer ha generado la creación de instituciones públicas y privadas que se interesan en darle solución a este problema y que estén al servicio de la mujer para defenderla de todo tipo de violación a sus derechos, medidas que no sólo se toman por razón de género, sino por el papel tan importante que tiene la mujer en la sociedad como: madre, trabajadora, ama de casa, esposa, estudiante y más.

El Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, nació en 1988 como grupo de autoayuda. Esta relación directa, constante y cercana a las experiencias vividas por las mujeres, ha consolidado el cúmulo de conocimientos, la sensibilidad y la razón de ser de su lucha para erradicar ese flagelo social de la violencia intrafamiliar.

Como respuesta a ello, GGM asume la responsabilidad social de implementar una nueva forma de enseñanza-aprendizaje, la elaboración de un CD interactivo con la información necesaria para dar a conocer a las mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar, las actividades del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM. Este material será de gran ayuda para las mujeres afectadas capacitándolas sobre cómo eliminar todas las formas de opresión, subordinación, discriminación y violencia a las que son expuestas.

Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, en donde la tecnología de la información y la comunicación es parte fundamental de cada institución. Este CD interactivo será de gran ayuda a la organización para contribuir a las demandas de mujeres sobrevivientes.

Capítulo I

GENERALIDADES

1.1 ANTECEDENTES

El Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, nació en 1,988, como grupo de autoayuda. Esta relación directa, constante y cercana a las experiencias vividas por las mujeres, ha consolidado el cúmulo de conocimientos, la sensibilidad y la razón de ser de su lucha para erradicar ese flagelo social representado por la violencia intrafamiliar.

Actualmente, a pesar de los esfuerzos realizados, la institución no cuenta con recursos económicos suficientes para dar a conocer sus actividades y promover su trabajo, para velar por el bienestar de las mujeres que sufren día a día la violencia intrafamiliar por medio del diseño multimedia.

Por lo que el proyecto sería de gran utilidad para expresar la importancia de contar con un material interactivo que contenga la información de la organización e informar sobre el centro integral para mujeres sobrevivientes de violencia, sus hijas e hijos, siendo creado por la iniciativa del GGM.

1.2 PROBLEMA

En Guatemala, la mujer ha sido y seguirá siendo víctima de atropellos y de violencia, por su condición de mujer, hechos que nunca o casi nunca son denunciados, y de los hechos violentos que tenemos conocimiento dentro de las familias, es tanta nuestra indiferencia, que se maneja una idea preconcebida de: "a lo mejor hizo algo" o "ella se lo buscó". La violencia contra las mujeres está determinada por la existencia de relaciones de poder entre géneros, el género masculino contra el género femenino.

El Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM cuenta con material impreso, pero no dispone de material audiovisual que dé a conocer a las mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar el trabajo que realizan, es por ello necesario contar con ese material de apoyo para lograr los fines del mismo, por lo que urge la creación y diseño de un CD interactivo que refuerce a la institución, dando a conocer su finalidad, principios y la ayuda que brindan por medio del trabajo de diversas personas y así facilitar el grado de conocimiento que se tiene de la organización.

Por tal sentido, el planteamiento del problema queda de la siguiente forma:

"Ausencia de material multimedia para dar a conocer a las mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar las actividades del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM".

1.3 JUSTIFICACIÓN

Nuestra sociedad enfrenta la gravedad de la violencia contra las mujeres, como un fenómeno que constituye un problema social que afecta no solamente a quienes la padecen, sino a la sociedad en su conjunto.

De acuerdo con el problema estructurado, no se ha diseñado un CD interactivo y toda organización necesita materiales interactivos que presenten su misión, visión, valores, metas, principios, objetivos, ayuda que brindan, así como el programa llamado "Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus hijas e hijos que fue creado por iniciativa del GGM.

El Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM no es la excepción ya que al no contar con este tipo de materiales multimedia (CD Interactivo) sus actividades se ven limitadas y no evolucionan como se tiene proyectado. Por tales razones se considera de vital importancia crear y producir materiales que faciliten la promoción de sus servicios y generen suficiente información y conocimiento acerca de la institución.

1.3.1 MAGNITUD

La violencia intrafamiliar y la violencia contra la mujer, son manifestaciones evidentes de violación a los derechos humanos. Los avances legislativos referentes a la violencia contra las mujeres no son suficientes para alcanzar la prevención y por ende la erradicación de esta clase de violencia. A pesar de que hay un aumento en el número de denuncias, esto no es significativo comparado con la cantidad de personas que aún no se atreven a denunciar debido a las ideas equivocadas que señalan a las que han sido sobrevivientes de ser culpables de las agresiones recibidas.

En Guatemala, según estudios e investigaciones realizados, se han encontrado muchos casos en los que se muestra el abuso a las mujeres que viven diariamente y que afectan a la sociedad, es indispensable promover acciones legales e instruir a cada mujer para que disminuya la violencia Intrafamiliar, sobre todo en la población que es afectada por parte de los esposos, convivientes, exparejas, padres, tíos, suegros, abuelos o hijos. Asimismo, las mujeres viven violencia en otros espacios como el trabajo, la calle, la comunidad y la escuela, etc.

El Grupo Guatemalteco de mujeres, GGM, dará a conocer sus actividades, a través del desarrollo de material multimedia interactivo y promoverá e impulsará programas como el "Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus hijas e hijos", los cuales trabajan para así reducir los grados de violencia que hacen de ésta una problemática social. Este material multimedia está dirigido a mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar y servirá de refuerzo para dar a conocer el trabajo del GGM.

1.3.2 TRASCENDENCIA

Es importante dar a conocer a través de material interactivo la labor que realiza el Grupo Guatemalteco de mujeres, GGM, con respecto a todas las formas de opresión, subordinación, discriminación y violencia que sufren las mujeres hoy en día, y que en la actualidad las mujeres guatemaltecas en su mayoría no conocen el trabajo de la institución ni el apoyo que ésta les brinda.

Al conocer la labor del Grupo Guatemalteco de mujeres, GGM, las mujeres guatemaltecas y público en general promoverán la importancia de un mejor estilo de vida.

La creación, diseño y desarrollo de dicho CD interactivo facilitará la labor del Grupo Guatemalteco de mujeres, GGM, que les servirá como guía para que las mujeres visualicen el trabajo elaborado, y contribuyan fácilmente, de manera amplia y directa al proyecto, para ser parte del desarrollo integral de cada una de las mujeres de Guatemala.

1.3.3 VULNERABILIDAD

Este material interactivo facilitará a la organización GGM dar a conocer a las mujeres guatemaltecas sus objetivos, metas, derechos y a la vez el mejor aprovechamiento de los recursos del "Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, hijas e hijos", con los que cuenta GGM para así brindarles un canal de comunicación que les permita alcanzar la participación de las mujeres y que cada vez sean menos las afectadas.

1.3.4 FACTIBILIDAD

El desarrollo de este proyecto cuenta con el 100% de apoyo de la institución, ya que con ello se alcanzan los objetivos de la misma, haciendo posible poner en práctica lo trabajado y disminuir la necesidad del cliente. La institución cuenta con los recursos organizacionales necesarios para desarrollar este proyecto (Computadora, cañonera, micrófono), porque saben que será un excelente medio para mejorar la comunicación y así alcanzar la finalidad de esta institución.

1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

1.4.1 Objetivo General

1. Colaborar con el **Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM**, con el apoyo del material interactivo multimedia para lograr la participación de las mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar, con el objetivo de continuar, mejorar y aumentar el número de mujeres sobrevivientes y las actividades de la institución.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Dar a conocer la misión, visión, objetivos organizacionales y el programa del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, a las diferentes mujeres de los sectores de la sociedad nacional que sufren de violencia intrafamiliar.
2. Informar específicamente a las mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar el funcionamiento, la estructura organizacional y la dinámica del “Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus hijas e hijos, del GGM.
3. Brindar por medio del material interactivo una base para que otras instituciones contra la violencia implementen este sistema de capacitación e información que será de mucha utilidad a muchas de las mujeres afectadas de la violencia intrafamiliar.

Capítulo II

PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2.1 Perfil del Cliente

El Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, es un grupo de autoayuda y han consolidado el cúmulo de conocimientos para poder erradicar ese flagelo social contra la mujer.

Comprendiendo la necesidad y el dramático vacío en la atención del fenómeno, el grupo comienza una experiencia única e inédita en el país: la atención integral a mujeres sobrevivientes de violencia, para lo que funda el Centro de Apoyo Integral para la Mujer, Marie Langer (1,991) y el Albergue Temporal para Mujeres (1,997), valiosas fuentes a partir de las cuales se construye el Modelo de Atención de Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus hijas e hijos, que en la actualidad constituye un valioso legado nacional.

Este compromiso también ha llevado al grupo al impulso de reivindicaciones que buscan el respeto y el ejercicio de los derechos humanos de las mujeres, una actitud propositiva frente al Estado y la sociedad en su conjunto, promoviendo iniciativas que buscan un marco jurídico más justo y equitativo, participando en la elaboración de políticas, planes y estrategias nacionales a favor de las mujeres en general, y en particular para atender, prevenir y erradicar la violencia contra las mujeres.

A partir del 2,000, GGM inicia el traslado de este Modelo de Atención Integral, a instituciones gubernamentales y no gubernamentales, y organizaciones interesadas, con el objeto de multiplicar los resultados obtenidos en su aplicación.

GGM participa activamente en espacios colectivos del movimiento de mujeres feministas, a través de la estrategia de acumulación de fuerza política, para el impulso de iniciativas colectivas que buscan la construcción y la consolidación de políticas públicas para su promoción y desarrollo, así como el marco socioeconómico y cultural que garantice la integridad de las mujeres y el ejercicio de su ciudadanía.

Ha logrado situar en la agenda nacional, el debate y el análisis de algunos aspectos relacionados con la violencia contra las mujeres, y promovido estrategias de movilización social.

La investigación del fenómeno y la auditoría social a las instituciones del Estado, han sido dos experiencias que ha mantenido ligadas al trabajo político de GGM, componente concebido con el criterio del desarrollo organizativo, la articulación y profesionalización del movimiento de mujeres.

Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, está ubicado en la:

2da. Calle 8-28 zona 1, Edificio Los Cedros, 4to. Nivel, oficina 4"A"

Horario de atención

De 8:30 a 17:00 horas de lunes a viernes.

Apartado postal 3641.

Correos Electrónicos: ggms@intelnet.net.gt / gegemitas@intelnet.net.gt

Apoyo telefónico las 24 horas, (502) 5308-6448.

2.1.1 Nuestra Misión

Contribuir a eliminar todas las formas de opresión, subordinación, discriminación y violencia contra las mujeres en la sociedad guatemalteca.

2.1.2 Nuestra Visión

Somos una organización feminista, con capacidad de incidencia, reconocida nacional e internacionalmente como pionera en el trabajo por la erradicación de la discriminación y la violencia hacia las mujeres.

2.1.3 Líneas estratégicas de Trabajo

1. Centro de Apoyo Integral para mujeres sobrevivientes de violencia doméstica y sexual.
2. Investigación sobre el fenómeno de la violencia contra las mujeres y feticidio como forma extrema de violencia contra las mujeres.
3. Diseño y promoción de campañas, entre otras: "Por la Vida de las Mujeres Ni Una Muerte+".

2.1.4 Estructura organizativa básica de GGM



La anterior es una estructura básica que se muestra en este documento con la finalidad de ubicar los diferentes niveles de toma de decisiones dentro de la agrupación. Cabe anotar en este espacio que determinar esta estructura llevó un proceso de meses de análisis de 5 propuestas presentadas para llegar a la que se define arriba.

Tal estructura es la que mejor se adapta a nuestra planificación y la que mejor ejercicio de consenso ha logrado. Como es usual, el órgano de máxima autoridad dentro de GGM es la Asamblea General. La Asamblea General está conformada, en su mayoría, por asociados que a la vez son trabajadoras de la institución.

Sin embargo, aunque tradicionalmente lo recomendable es que no exista esa vinculación entre asociados y relación laboral, se ha logrado mantener la objetividad en la toma de decisiones. También se está trabajando fuertemente por ampliar el número de las asociadas fuera de la organización, con la finalidad de que se incorporen al grupo otras mujeres que se identifiquen con la filosofía humanista del feminismo y nuestros valores impulsores.

2.1.5 Solicitud a las instancias públicas y privadas y personas que en lo individual refieren mujeres al centro:

Referir a las mujeres acompañadas de una nota por escrito. Esto con la finalidad de no hacer más largo el itinerario de las mujeres que solicitan apoyo a GGM.

2.1.6 Programas

1. Investigación y Sistematización.
2. Comunicación, Prevención y Sensibilización.
3. Incidencia Política.

2.1.7 Sistemas

1. Fortalecimiento Institucional
2. Administración

2.1.8 Participación en Redes

Nacionales:

1. Red de la no violencia contra las mujeres.
2. Sector de mujeres.

Internacionales:

1. Red Latinoamericana contra la Violencia doméstica y sexual.
2. Red de salud de las mujeres latinoamericanas y del Caribe.
3. Red feminista Centroamericana Contra la Violencia hacia las Mujeres.
4. Intercambios.

2.1.9 EL CENTRO INTEGRAL PARA MUJERES SOBREVIVIENTES DE VIOLENCIA, SUS HIJAS E HIJOS

Antecedentes

Boletina, año 3-número 5-noviembre 2007.

El Modelo de Atención Integral par Mujeres Sobrevivientes de Violencia del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM.

El modelo de Atención para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, ha sido constituido y validado por GGM a lo largo de sus 19 años de existencia. La base que sustenta este modelo,son las demandas de las mujeres que han sobrevivido al terror y los efectos de la violencia ejercida en su contra, tanto en el ámbito privado como en el público y debido a la violencia tolerada por el Estado, así como la experiencia institucional derivada del acompañamiento directo a las sobrevivientes.

En 1,991, GGM fundó el Centro de Apoyo Integral para la Mujer “Marie Langer”, el primero en ofrecer una atención especializada para las mujeres sobrevivientes de la violencia, a nivel nacional como una iniciativa de GGM ante la falta de una respuesta humana, eficaz y oportuna de parte del Estado hacia esta problemática. Y años más tarde, en 1,997 incorporó el Albergue Temporal, que también fue el primero en su clase en Guatemala, ambos, como respuesta a la creciente demanda de apoyo de las mujeres y a la falta de una respuesta oportuna y eficaz de parte del Estado.

En el año 2000 se planteó la estrategia de “trasladar su experiencia” a otros entes públicos y privados, reduciendo la atención del Centro considerablemente. Sin embargo, se enfrentó el obstáculo de la falta de un plan Nacional que brindara el marco estratégico para abordar la problemática en Guatemala.

El Modelo desarrollado por GGM aborda la problemática de violencia contra las mujeres de manera integral y multidisciplinaria, ya que la experiencia comprobó que las intervenciones aisladas, no producen cambios significativos en la vida de las mujeres y validado en la práctica como alternativa viable y eficaz para las mujeres sobrevivientes de violencia, pero sobre todo, con calidez humana y ética profesional.

El enfoque con el que se desarrolló el Modelo está basado en la teoría humanística del feminismo, la cual identifica el problema de la violencia contra las mujeres como producto de las relaciones desiguales de poder entre hombres y mujeres, y la consecuente discriminación, opresión, subordinación y violencia contra las mujeres en la sociedad.

Aquí, radica la diferencia del Modelo Integral de GGM con otros existentes en el país, los cuales sustentan como causa de la violencia contra las mujeres, la pobreza, el alcoholismo, la falta de educación, problemas mentales, la delincuencia o legados del conflicto armado interno.

El Modelo de GGM, busca estimular el proceso de empoderamiento de las mujeres, a través del conocimiento de sus derechos humanos, el ejercicio de su autonomía y la identificación de las alternativas con que cuenta para enfrentar su problemática de violencia. La mera atención no es el fin último de la intervención propuesta por el Modelo, ya que una fría estadística de mujeres atendidas no dice nada al respecto de su proceso interno de fortalecimiento y cambio.

Por otro lado, el Modelo contiene una Estrategia de Intervención, además de la Estrategia de Atención, que está dirigida a promover un ambiente externo favorable hacia la prevención y erradicación de la violencia contra las mujeres.

Idealmente, el Modelo de GGM está diseñado para implementarse en un Centro de Apoyo Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia (CAIMU), el cual se contempla en el Plan Nacional de Prevención de la Violencia Intrafamiliar y contra las Mujeres (PLANOVI 2004-2014), como una respuesta alternativa desde las organizaciones sociales de mujeres para atender, prevenir y erradicar la violencia contra las mujeres.

Esperamos que nuestra propuesta, contribuya a consolidar las iniciativas emprendidas por organizaciones de mujeres y feministas de todo el país, para instalar y fortalecer los CAIMUs, y hacia la sostenibilidad financiera y de enfoque de los mismos.

2.1.9.1 Finalidades de la Atención Integral:

- a)** Ayudar a las mujeres que enfrentan violencia (doméstica y sexual), a resguardar su integridad personal, la de sus hijas e hijos.
- b)** A que inicien un proceso de desculpabilización y que puedan recuperarse emocionalmente de los efectos traumáticos de la violencia.
- c)** A que descubran su derecho a gozar de una vida libre de violencia.

2.1.9.2 Filosofía

La filosofía de atención de GGM se basa en el reconocimiento de que la violencia hacia las mujeres es producto de las relaciones desiguales de poder entre hombres y mujeres, relaciones opresivas legitimadas por la sociedad patriarcal y machista. Esto quiere decir, que la violencia no es considerada el resultado de la pobreza, la falta de educación, la drogadicción o el alcoholismo, los cuales son sin duda, factores que agudizan la violencia, pero no son la causa.

2.1.9.3 Principios

1. El absoluto respeto a las decisiones que tomen las mujeres de todas las edades, es un principio básico e inalienable que guía nuestro accionar.
2. Brindamos acompañamiento y asesoría a las mujeres que lo solicitan, sin discriminación de ninguna clase, describiéndoles los escenarios de acuerdo a la experiencia.
3. Nos manejamos en un ambiente cálido y libre de prejuicios.
4. Nos basamos en la solidaridad entre mujeres.
5. No somos una entidad religiosa ni política-partidista.
6. Nunca se toman decisiones por las mujeres.

2.1.9.4 El Modelo Integral del GGM

El Modelo consta de dos áreas estratégicas: La de Atención y La de Intervención.

Cada una de estas áreas estratégicas está compuesta por Protocolos especializados y Propuestas de Trabajo, que han sido validados en la práctica y enriquecidos con los aportes de valiosas profesionales de las distintas ramas que han contribuido a su construcción, validación y actualización.

Los protocolos son complementarios entre sí y su finalidad en conjunto, es acompañar a las mujeres sobrevivientes de violencia, brindarle alternativas, promover su empoderamiento y autonomía, y generar las condiciones externas necesarias que favorezcan un abordaje integral, responsable oportuno y con calidez humana.

Este Modelo está diseñado para aplicarse idealmente en un CAIMU, donde se pongan en práctica todos los Protocolos. Sin embargo, es flexible, y puede adaptarse a las condiciones financieras, de espacio físico y de recursos humanos con que se cuente, aunque se reduciría su impacto.

2.1.9.5 Áreas Estratégicas el Modelo

El Modelo de Atención Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia de GGM, consta de dos áreas estratégicas, las cuales se describen a continuación:

2.1.9.5.1 Estrategia de Atención:

Se refiere a la atención directa brindada por un equipo multidisciplinario, a las mujeres de todas las edades afectadas por diferentes formas de violencia en su contra, así como a sus hijas e hijos.

Está compuesta por ocho áreas de trabajo:

2.1.9.5.1.1 La Atención

- a) Atención inicial
- b) Asesoría Legal
- c) Apoyo psicológico
- d) Apoyo social
- e) Apoyo médico
- f) Grupos de apoyo y autoayuda
- g) Albergue temporal

En la atención, se distinguen tres tipos de intervención: la atención, la asesoría y el apoyo, ya que cada uno se refiere a niveles diferenciados según la rama de las ciencias de que se trate.

a) La Atención Inicial, es de suma importancia porque es el primer contacto con las mujeres. Incluye: escucha activa, intervención en crisis, atención de emergencias, eliminación de riesgos, recolección de información básica sobre el hecho de violencia, referencias internas a las áreas con mayor prioridad definidas conjuntamente con la mujer y referencias externas. La atención inicial está bajo la responsabilidad del área de Trabajo Social; sin embargo, todas las áreas están en capacidades de realizarlas.

b)La Asesoría Legal,se rige bajo un enfoque alternativo guiado por la promoción de los derechos de las mujeres garantizados en las leyes nacionales e internacionales, y la manera en que se ejercen.

La asesoría y acompañamiento legal se brinda para: hacer la denuncia, solicitar medidas de seguridad, rescate de menores, recuperación de mensaje de casa, recuperación de documentación, demandas de acuerdo a cada caso (medidas de seguridad, juicio oral de pensión alimenticia), y audiencias. En las ramas penal, civil y laboral. Esta asesoría la brinda una abogada, con el apoyo de una procuradora legal.

c)El Apoyo Psicológico incluye,apoyo emocional familiar e individual, intervención en crisis, evaluaciones diversas y coordinación de los grupos de autoayuda y de apoyo (abiertos y cerrados).

El área está a cargo de una psicóloga y cuenta con la colaboración de pasantes de psicología de las diferentes universidades, quienes además de apoyar al área, se capacitan en el problema de violencia contra las mujeres sus causas y consecuencias.

d)El Apoyo Social,elabora conjuntamente con las mujeres, un plan de intervención para eliminar riesgos, un diagnóstico de necesidades, se gestionan y obtienen apoyos externos y se realizan acompañamientos y visitas domiciliarias, se evalúa el ingreso al Albergue. Coordina las discusiones de caso y también cuenta con pasantes de Trabajo Social de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

e)La Atención Médica,se realiza con enfoque integral, ya que además de realizar el examen físico e informe médico de las mujeres, sus hijas e hijos, lleva a cabo acciones de prevención e información sobre los derechos sexuales y reproductivos de las mujeres. Cubre emergencias médicas del CAIMU y albergue y coordina referencias externas de apoyo médico, como: examen médico forense, radiografías, exámenes de laboratorio, medicamentos a bajo costo, y otros.

f)Los grupos de Apoyo y Autoayuda,son espacios de diálogo donde las mujeres comparten su experiencia y buscan soluciones a su problemática. Los grupos de autoayuda son facilitados por mujeres sobrevivientes de violencia, son siempre abiertos y no tienen temáticas o número de sesiones.

Los grupos de apoyo son dirigidos por una persona especializada y pueden ser abiertos y cerrados. Los grupos abiertos no tienen sesiones continuas, por lo tanto las mujeres pueden entrar y salir cuando lo deseen; en cambio los cerrados constan de un número específico de sesiones y las mujeres que ingresan deben terminar el ciclo de sesiones, no se integran nuevas participantes, hasta el inicio de otro.

g) El Albergue temporal, tiene la finalidad de proveer un lugar seguro y tranquilo a las mujeres, desde donde puedan realizar sus trámites legales e inicien sus procesos de fortalecimiento personal, que les permita tomar decisiones considerando todas las alternativas con que cuentan para enfrentar su problemática de violencia.

Esta es un área del CAIMU, pero está ubicada en un lugar distinto por motivos de seguridad de las mujeres para que no sean localizadas, coaccionadas, amenazadas y perseguidas por sus agresores.

Este apoyo se brinda a las mujeres que están en alto riesgo y no cuentan con apoyos familiares externos seguros para resguardar su integridad y la de sus hijas e hijos.

2.1.9.5.1.2 Estrategia de Intervención:

La segunda línea estratégica que contempla el Modelo de Atención Integral de GGM, es la de intervención, cuyas acciones van encaminadas a fortalecer y complementar las de atención directa, con una orientación más focalizada hacia fuera del CAIMU.

Consta de seis componentes:

- a)** Redes de apoyo.
- b)** Autocuidado, de las mujeres y el personal.
- c)** Seguridad, de las mujeres y el personal.
- d)** Prevención, sensibilización y formación.
- e)** Investigación sobre violencia contra las mujeres y auditoría social.
- f)** Cabildeo y negociación.
- g)** Apoyo telefónico.

a) Redes de apoyo, que coforman con las instituciones públicas y privadas que tienen entre sus objetivos apoyar a mujeres sobrevivientes de violencia, tanto a nivel local, como regional y nacional. Asimismo, con personas y profesionales que brindan apoyo a nivel individual. La finalidad de la Red, es minimizar la frecuencia de los itinerarios que atraviesan las mujeres en su búsqueda de apoyo.

Consta de cuatro fases: Identificación de instancias; articulación con las mismas; consolidación de alianzas; mantenimiento y actualización de servicios que presta, información sobre sus políticas y autoridades, sensibilización y formación sobre la problemática de violencia contra las mujeres.

b) Autocuidado, es la atención a mujeres sobrevivientes de violencia requiere de un compromiso diario, personal e institucional, lo que sumado al constante contacto con el dolor humano, puede repercutir en la salud física y emocional de las personas involucradas.

Por ello, se hace necesario implementar un sistema de autocuidado que incluya tanto acciones cotidianas e inmediatas, como acciones programadas de mediano plazo. Entre las que se recomiendan están: respiraciones conscientes y profundas, meditación, relajación, sauna y masaje, aromaterapia, beber suficiente agua pura, ejercitarse diariamente, lecturas y actividades positivas, respetar los horarios de comidas y evitar que en las horas de descanso o de comida se hable sobre los casos atendidos.

Una acción colectiva se programa quincenalmente, así como talleres de bioenergética dos veces por año, con la finalidad de adquirir conocimientos y herramientas en apoyo al trabajo que se realiza. Todo con la finalidad de que el personal se encuentre en condiciones de brindar un acompañamiento óptimo a las mujeres.

c) Seguridad; la seguridad del personal y de las mujeres es fundamental para el buen desempeño del CAIMU, por lo que el Modelo contempla la elaboración de un Plan de Seguridad que establezca claramente las medidas a tomar y de prevención a implementarse en resguardo de la integridad de las mujeres y colaboras del CAIMU.

Abarca desde la ubicación del CAIMU y el Albergue, contratación de seguridad como alarmas y vigilancia, hasta los procedimientos rutinarios de recepción de visitantes, manejo de expedientes, identificación del entorno del CAIMU y manejo de información por vía telefónica. Este plan debe ser revisado y actualizado constantemente de acuerdo a las situaciones y condiciones presentes, y debe ser ampliamente conocido por todas las personas que colaboran en el CAIMU.

d) Prevención, sensibilización, formación y difusión, la finalidad de este Programa es promover condiciones externas favorables al CAIMU y en general hacia el problema de la violencia contra las mujeres, a través de acciones de sensibilización, formación y capacitación.

Asimismo, promueve la difusión de la información, tanto sobre el problema de violencia contra las mujeres, como sobre el CAIMU y sus servicios, todo ello en conjunto, contribuyendo a prevenir la violencia contra las mujeres en todas sus manifestaciones. Las acciones de sensibilización están dirigidas principalmente a prestatarios de servicios, a autoridades, líderes y lideresas y otros actores sociales.

Para ello, el personal del CAIMU debe estar en capacidad de realizar talleres, conferencias y otros eventos sobre la problemática de violencia contra las mujeres.

La formación se lleva a cabo tanto hacia dentro del Centro como hacia fuera. Las colaboradoras del CAIMU están permanentemente en formación y actualización sobre el abordaje de la violencia y el marco legal y político vigente para su prevención, atención y erradicación; también están en capacidad de formar a mujeres lideresas locales en la metodología de grupos de autoayuda, con la finalidad de trasladar la experiencia y aportar a las capacidades locales para su prevención, atención y erradicación.

La difusión de información refuerza las acciones de prevención, utilizando los medios alternativos y masivos al alcance del CAIMU. Se recomienda llevar a cabo acciones en el marco de cuatro fechas conmemorativas de las mujeres (8 de marzo, 28 de mayo, 8 de septiembre y 25 de noviembre), durante las cuales se promueven actividades como foros, talleres, caminatas y producción de materiales informativos, en coordinación con organizaciones sociales de la localidad.

e) Investigación y auditoria social; la investigación de la violencia contra las mujeres (incluido el femicidio como la forma más extrema de violencia) se realiza con la finalidad de conocer y estudiar las causas y consecuencias de la violencia y proponer estrategias para su prevención y erradicación.

Al iniciar el trabajo de prevención y atención de la violencia contra las mujeres en un lugar determinado, se parte de la elaboración de un Diagnóstico de la Respuesta Social Local ante el Problema de la Violencia, para lo que se utiliza una metodología específica. Este diagnóstico brinda la información pertinente para diseñar las estrategias de intervención.

Por otro lado, la atención directa constituye la fuente primaria de información para la investigación, por lo que se debe implementar mecanismos de recolección de información en los CAIMUS, así como de análisis y estadística.

Por su parte, la auditoría social, como ejercicio ciudadano de vigilancia social, se realiza con la finalidad de monitorear la respuesta brindada por los prestatarios de servicios a nivel local, regional y nacional para acompañar las reformas o mejora en el cumplimiento de su mandato.

La difusión, tanto de las investigaciones como de la auditoría social, es fundamental.

f) Cabildeo y negociación; la incidencia política es necesaria para lograr la sostenibilidad política y financiera de los CAIMUs y en general del PLAN OVI (2004-2014). Por ello, el Modelo de GGM contempla la elaboración de una estrategia de incidencia política en la que se identifican los actores y actoras clave a nivel local, regional y nacional, en quiénes debe incidirse.

Asimismo, la estrategia identifica las facilidades y limitantes del accionar del CAIMU, y la elaboración de un mapa de poder de la localidad y los actores políticos. Aquí se identifica la articulación con expresiones organizadas del movimiento social de mujeres, a nivel local y regional, como factores fundamentales para unir la fuerza política.

La solidaridad entre mujeres es uno de los principios del Modelo de Atención Integral. Las mujeres trabajando para las mujeres y por las mujeres.

g) Apoyo telefónico; que se brinda a todas las mujeres que solicitan orientación, asesoría y/o consejería a su situación personal de violencia o que simplemente necesitan ser escuchadas. El apoyo telefónico se brinda 24 horas.

2.1.10 Día Internacional de la Mujer (8 DE MARZO)

El Día Internacional de la Mujer se celebra desde hace más de ocho décadas. Mujeres y hombres que trabajan por las causas de las mujeres, conmemoran en todo el mundo los esfuerzos que éstas han realizado por alcanzar la igualdad, la justicia, la paz y el desarrollo.

Más allá de fronteras nacionales y diferencias étnicas, lingüísticas, culturales, económicas y políticas, las mujeres de los cinco continentes organizan diversos eventos para festejar este día y refrendar la conciencia de que no es sólo la mitad de las obligaciones, sino también es de los derechos, que les corresponden.

La propuesta del 8 de Marzo como fecha oficial la hizo en 1910 la alemana Clara Zetkin, integrante del Sindicato Internacional de Obreras de la Confección, durante el Congreso Internacional de Mujeres Socialistas en Copenhague, Dinamarca.

Con ello se quiso honrar la memoria de un grupo de mujeres que, con gran entereza, ocuparon en 1,857 la fábrica textil donde trabajaban en la ciudad de Nueva York, para exigir igualdad de salarios y una jornada de 10 horas de trabajo. La respuesta de los dueños a aquella reclamación fue provocar un incendio en la planta ocupada, en el cual perecieron las 129 obreras.

Con el transcurso de los años, hacia el final de la Primera Guerra Mundial y, sobre todo, a partir de 1921, otros países de Europa, América, Asia, África y Oceanía se fueron sumando a la celebración, devenida símbolo de las aspiraciones y la lucha de las mujeres por crear un mundo más justo, donde se respeten sus derechos y se reconozca su igualdad.

La Organización de las Naciones Unidas, como un importante foro y espacio multinacional, favoreció la adhesión de muchos otros países a la celebración de este día. Durante la Asamblea General de 1977, se invitó a todos los países miembros a reconocer y conmemorar las múltiples contribuciones de las mujeres a sus sociedades y a promover la toma de conciencia de la situación femenina y sus luchas por vivir en un mundo con menos violencia, menos discriminación y mayor igualdad en la distribución de las oportunidades.

A través de su resolución 32/142, se convocó a todos los países a que proclamaran, de acuerdo con sus tradiciones históricas y costumbres nacionales, un día del año como Día de las Naciones Unidas para los Derechos de la Mujer y la Paz Internacional.

2.1.11 Día internacional de acción por la salud de la mujer, (28 DE MAYO).

Cada 28 de mayo, Día Internacional de Acción por la Salud de la Mujer, el movimiento de mujeres de América Latina realiza diversas actividades para llamar la atención sobre la situación de salud de la mujer. Este año, prosigue la campaña por el ejercicio de los derechos sexuales y reproductivos.

2.1.11.1 Derechos sexuales y reproductivos; los derechos sexuales y reproductivos son parte de los derechos humanos y su finalidad es que todas las personas puedan vivir libres de discriminación, riesgos, amenazas, coerciones y violencia en el campo de la sexualidad y la reproducción.

Por ejemplo, toda persona tiene el derecho de decidir cuántos hijos o hijas va a tener; cuándo los tendrá y con qué intervalo de tiempo; controlar su comportamiento sexual según su propia forma de ser, sentir y pensar, sin tener miedo o vergüenza; y estar libre de enfermedades y deficiencias que interfieran con sus funciones sexuales y reproductivas.

2.1.11.2 ¿Cómo se interpretan algunos de los derechos humanos en el campo de la sexualidad y la reproducción?

2.1.11.2.1 Derecho a la vida; este derecho lo tienen por igual hombres y mujeres, pero en materia de derechos sexuales y reproductivos tiene que ver particularmente con el derecho de las mujeres a no morir por causas evitables relacionadas con el embarazo o parto. Esto implica que la mujer tiene derecho a no poner en riesgo o peligro su vida por razones de embarazo.

2.1.11.2.2 Derecho a la libertad y seguridad; tanto los hombres como las mujeres tienen derecho a decidir si tienen relaciones sexuales o no, con quién y con qué frecuencia. Esto implica que nadie puede ser forzado(a) por otra persona (ni siquiera por su cónyuge) a tener relaciones sexuales. También incluye que toda persona tiene derecho a expresar su preferencia sexual y a elegir el compañero(a) sexual y que ninguna mujer puede ser forzada a tener un embarazo o un aborto, ni a ser sometida a una intervención sin su consentimiento libre e informado.

2.1.11.2.3 Derecho de toda persona a la igualdad y a no ser discriminada; esto implica que las mujeres y los hombres deben tener las mismas posibilidades de educarse y trabajar. Que a ninguna mujer se le puede exigir prueba de embarazo para acceder a un empleo o concursar para una beca, por ejemplo.

Tampoco puede ser despedida de su trabajo o establecimiento educativo por estar embarazada, ninguna persona requiere autorización del cónyuge o compañero(a) para utilizar algún método anticonceptivo (incluyendo la ligadura de trompas o vasectomía).

2.1.11.2.4 Derecho a la privacidad;es decir, toda persona tiene derecho a que se respete su intimidad e implica que los prestadores de servicios (en los consultorios, hospitales o centros asistenciales) están obligados a guardar el secreto profesional.

2.1.11.2.5 Derecho a pensar y obrar libremente;ello significa que ni la religión, ni el partido político, ni la cultura deben limitar a la persona en su forma de pensar o actuar frente a su vida sexual y reproductiva .

2.1.11.2.6 Derecho humano;la mujer tiene derecho a la información y a la educación. En consecuencia, toda persona, desde temprana edad tiene derecho a ser educada y debe tener igual acceso a información oportuna y adecuada sobre los servicios y métodos de regulación de la fecundidad, enfermedades de transmisión sexual y todo lo que se relacione con su vida sexual y reproductiva.

2.1.11.2.7 Derecho a optar por contraer matrimonio o no, y a formar o no formar una familia;es decir, toda persona, hombre o mujer, tiene derecho a elegir si se casa o no se casa, cuándo y con quién. Esto implica que ninguna persona puede ser obligada a contraer matrimonio. Además, ninguna persona está obligada a permanecer casada ni unida a alguien con quien ya no es feliz.

2.1.11.2.8 Derecho a decidir si se tienen hijos o no y cuándo tenerlos;así, toda persona, mujer u hombre, debe tener a su alcance la más amplia información y servicios relacionados con los métodos anticonceptivos modernos, seguros y aceptables para regular la fecundidad, incluida la anticoncepción de emergencia.

2.1.11.2.9 Derecho a la atención y protección de la salud;esto quiere decir que toda persona tiene derecho a disfrutar de una vida sexual satisfactoria, libre de riesgos y a desarrollar su vida y relaciones de pareja en buenas condiciones.

2.1.11.2.10 Derecho a beneficiarse de los avances de la ciencia y el progreso tecnológico;en otras palabras, toda persona debe disponer de métodos anticonceptivos modernos, seguros y aceptables para regular su fecundidad y a estar informada sobre ellos.

2.1.11.2.11 Derecho es la libertad de reunión y participación política;todas las personas tienen derecho a asociarse para promover el reconocimiento y ejercicio de los derechos sexuales y reproductivos y, por ende, el disfrute de una adecuada salud sexual y reproductiva. Esto significa que todas las personas tienen derecho a organizarse en busca del respeto, libre ejercicio y garantía de los derechos sexuales y reproductivos. La organización de grupos que compartan los mismos intereses (mujeres, jóvenes, homosexuales, entre otros) es importante para el reconocimiento, la obtención y afirmación de los derechos sexuales y reproductivos.

2.1.12 Día Internacional de la Ciudadanía de las Mujeres (8 DE SEPTIEMBRE)

Esta fecha se designa en México, 1996, dando seguimiento a la IV Conferencia Mundial de la Mujer (Beijing, China, 1995). Este día es celebrado en muchos países porque es importante que las mujeres se reconozcan ciudadanas. Y como ciudadanas facultadas de derechos y obligaciones. ¡Así nacemos! Al nacer tienes derecho a ser inscrita en el Registro Civil Municipal y tu mamá y papá tienen la obligación de hacerlo.

2.1.12.1 El registro Civil certifica:

1. Nombre y apellidos de tu mamá y papá.
2. Año, día, hora y lugar de tu nacimiento.

2.1.12.2 Las madres solteras pueden inscribir a sus hijas e hijos con sus apellidos.

Este es el inicio de una identidad personal y el goce de derechos como:

1. Educación
2. Salud
3. Trabajo, con permiso de la madre o el padre al cumplir los 14 años.

2.1.12.3 Mayoría de edad

Al llegar a los 18 años, solicitamos nuestra Cédula de Vecindad.

Los documentos de identidad son:

1. Certificación de Nacimiento, por la municipalidad, mientras somos menores de edad.
2. Cédula de Vecindad, cuando cumplimos 18 años, la mayoría de edad.

2.1.12.4 La Pensión alimenticia y la familia:

La Pensión Alimenticia, es el derecho que tienen las familias de tener alimentos, educación, salud y recreación, no importando la forma en que estén integradas. Las leyes guatemaltecas garantizan el derecho a las familias, pero la realidad es que muchas no lo ejercen por desconocimiento, o bien por el incumplimiento de parte de las personas que están obligadas a proveer económicamente para los gastos del hogar.

El Grupo Guatemalteco de Mujeres, presenta este Folleto con la finalidad de brindar información a las mujeres, no sólo lo sobre lo que se dice en las leyes sobre la Pensión Alimenticia, sino también explicando cuál sería la mejor manera de ejercer este derecho en beneficio de la mujer, sus hijas e hijos.

En caso de requerir mayor información o acompañamiento para solicitar la pensión alimenticia, las mujeres interesadas pueden acudir a nuestra sede donde gustosamente les brindaremos ayuda.

2.1.12.4.1 ¿Qué es la pensión alimenticia?

Consiste en dar alimentos, recursos para la educación, la salud y la recreación. Esta es una obligación que comienza cuando se decide formar una familia o se tienen hijas e hijos. La pensión alimenticia es un derecho al que no podemos renunciar y no podemos negarnos a recibirla, es parte del derecho de la vida.

2.1.12.4.2 ¿Qué incluye la pensión alimenticia?

Incluye todos aquellos bienes necesarios para poder llenar las necesidades básicas de la familia, como:

Vestido: zapatos, ropa y ropa de cama.

Comida.

Educación: (de las hijas e hijos), cuotas mensuales, inscripción, libros, cuadernos, materiales, transportes.

Salud: Servicios médicos, medicinas, dentistas, especialistas, exámenes de laboratorio.

Vivienda: Alquiler, luz, agua, teléfono.

Recreación.

2.1.13 ¿Por qué la mujer no se va?



2.1.14 ¿Qué es la violencia Contra las mujeres?

Cualquier acción o conducta que nos cause muerte, daño o sufrimiento físico, sexual, psicológico o patrimonial a las mujeres, realizada en el ámbito público y/o privado, perpetrada por cualquier persona o por el Estado y sus funcionarios.

2.1.14.1 ¿Por qué el 25 de noviembre se celebra el Día Internacional de la No Violencia contra las Mujeres?

En esta fecha se conmemora un hecho doloroso que le dio vuelta al mundo. En 1960, las hermanas Patricia, Minerva y María Teresa Mirabal fueron brutalmente asesinadas debido a sus constantes luchas en contra del gobierno del General Trujillo, de la República Dominicana. Esto sucedió después de sufrir la mayor de ellas asedios sexuales por parte de éste.

Fue en 1,981, durante el primer Encuentro Feminista latinoamericano realizado en Bogotá, Colombia, que se propuso declarar el 25 de noviembre, Día internacional de la no violencia contra las mujeres, para propiciar la reflexión y la denuncia acerca de la situación y condición de violencia que vivimos las mujeres de todo el mundo.

2.1.15 ¿Dónde podemos poner una denuncia? Según la ley 97 - 96, las siguientes instituciones están obligadas a recibir tus denuncias.

1. Ministerio Público
8a. avenida 10-57, zona 1

Y en las siguientes oficinas:

2. Oficina de Atención Permanente
7a. avenida 11-20, zona 1.

3. Fiscalía de la mujer
6a. avenida 5-66, zona 1, Edificio Lucky, 3er. nivel.

4. Oficina de Atención a la Víctima.
7a. avenida 11-20, zona 1.

5. Procuraduría de derechos Humanos, Defensoría de la Mujer
13calle 11-40, zona 1.

6. Procuraduría General de la Nación, Unidad de Protección de los Derechos de la Mujer
15a. avenida 9-69, zona 13.
7. Juzgados de Familia, Torre de Tribunales
7a. avenida, 21 calle Centro Cívico, zona 1.
8. Bufetes Populares.
9. Universidad de San Carlos
9a. avenida 13-39, zona 1.
10. Universidad Rafael Landívar
13 calle 2-73, zona 1.
11. Universidad Mariano Gálvez
10a. calle 9-68, zona 1.
12. Oficina Especial de Atención a la Víctima
6a. avenida y 14 calle, zona 1, 1er. nivel.
13. Estación de Policía más cercana.

En los departamentos:

14. Juzgados de Paz Penal o de Familia.
15. Ministerio Público-OVA
16. Policía Nacional Civil-PNC
17. Procuraduría General de la Nación-PGN.
18. Procuraduría de los Derechos Humanos-PDH.
19. Bufetes Populares.

2.2. GRUPO OBJETIVO

Este material está dirigido a mujeres guatemaltecas de la ciudad capital afectadas por la violencia intra-familiar.

2.2.1 Variable geográfica:

Región: Guatemala.

2.2.2 Variable demográfica:

Edad: no hay edad específica.
Sexo: femenino.
Ingreso: de Q. 0.00 a Q. 40,000.00
Ocupación: estudiantes, trabajadoras, profesionales y amas de casa.
Educación: nula, educación primaria, básica y media, técnicos universitarios, estudios universitarios.
Grupo étnico y nacionalidad: no aplica

2.2.3 Variable psicográfica:

Clases sociales:

- A:** Que corresponde a las de las mujeres inmensamente ricas
- B :** Normalmente las grandes empresarias
- C:** Operarias especializadas
- D:** Amas de casa.

2.2.4 Variable conductual:

Actitud hacia la institución: positiva
Etapa de disposición: enterado, informado

Capítulo III

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1. CONCEPTOS DE LA INSTITUCIÓN

3.1.1 Violencia

Es toda acción u omisión efectuada por una persona en contra de otra que le causare daño o sufrimiento e incluso la muerte.

3.1.1.2 Violencia intrafamiliar

“Constituye una violación a los derechos humanos y debe entenderse como cualquier acción u omisión que de manera directa o indirecta causare daño o sufrimiento físico, sexual, psicológico o patrimonial, tanto en el ámbito público como privado, a persona integrante del grupo familiar, por parte de parientes o conviviente o exconviviente, cónyuge o excónyuge, o con quien se haya procreado hijos e hijas”. Artículo 1. Decreto No.97-96 del Congreso de la República.

3.1.1.3 ¿Qué es la Violencia contra la mujer?

La violencia es la expresión de dominio y opresión que las sociedades patriarcales ejercen sobre las mujeres, limitando sus posibilidades de desarrollo y el ejercicio de sus derechos.

De acuerdo con la realidad social, política, económica e histórica de cada país, las manifestaciones de violencia contra las mujeres revisten las más variadas formas, que van desde el abuso físico, el abuso sexual, psicológico, patrimonial e incluso la muerte.

De acuerdo a la Convención Interamericana para Prevenir, Sancionar y erradicar la Violencia contra las mujeres, más conocida como “Convención de Belem Do Pará” la violencia contra las mujeres es: “cualquier acción o conducta basada en su género, que cause muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico a la mujer, tanto en el ámbito público como en el Privado”.

3.1.2 Características de la Violencia contra la Mujer

3.1.2.1 La violencia es producida generalmente por una persona llamada agresor que tiene poder o ejerce poder sobre otra persona denominada agredida. Ya que el agresor considera tener razón suficiente para ejercer dicha violencia en contra de su víctima.

3.1.2.2 La violencia se ha venido dando como un medio de dominación de hombre sobre la mujer. Esto consiste en que el agresor ejerce fuerza ya sea física, psicológica o social, con el fin de dominar a la otra persona, haciéndole creer que esta acción es justa.

3.1.2.3 Toda violencia genera sumisión de la parte agredida hacia la parte agresora. Aunque en muchos otros casos excepcionales no se da la agresión sin una reacción.

3.1.2.4 La violencia es un círculo repetitivo que no se agota sino que cada vez más aumenta en intensidad, causando graves consecuencias.

3.1.2.5 La violencia generalmente produce daño a la persona agredida, no solo daño físico, sino psicológico, moral, social, etc.

3.1.2.6 La violencia contra la mujer, es una discriminación sexual que afecta varios aspectos del desarrollo de la misma.

3.1.3 Ciclo de violencia

El análisis de las relaciones de agresión sufridas por las mujeres, de parte de sus parejas, fueron conceptualizadas en el llamado Ciclo de Violencia por la doctora Lenore Walter, en 1989, fundamentada en estudios realizados por ella, basándose en la historia de miles de mujeres que acompañó en la recuperación de las agresiones vividas, que demostraron que los hechos no provienen de agresiones casuales entre iguales, sino de ataques sistemáticos de quienes ejercen poder.

Este ciclo de violencia cuenta con tres fases que pueden durar horas, días, meses o años.

3.1.4 Clases de Violencia

3.1.4.1 Violencia Física, tiene lugar cuando una persona que esta en una relación de poder con respecto a otra le infringe o intente infringir daño no accidental, por medio del uso de la fuerza física o algún tipo de arma, que puede provocar o no lesiones externas, internas o ambas, o lesiones en la autoestima.

El castigo repetido no severo también se considera violencia física que se concreta en golpes, palizas quemaduras, privación de alimentos; éste tipo de violencia esta desvalorización que se habla constituye en sí una forma de violencia contra la mujer despojándola de valores, reconocimiento y de compensaciones donde la mujer es la mayoría de veces la víctima en su hogar ha sido más duramente relegada y maltratada se ha detectado que es víctima de violencia física por parte de varios miembros de su familia; la mujer ahí se encuentra sola indefensa ante la superioridad física del hombre sin testigo y sin quien la auxilie y se advierte además que la violencia física hacia la mujer es también violencia síquica pues todo acto física de violencia lleva consigo un efecto psíquico.

3.1.4.2 Violencia Sexual, comprende todo acto en el que una persona en relación de poder y por medio de la fuerza física, coerción o intimidación psicológica, obliga a otra a que ejecute un acto sexual contra su voluntad, o que participe en interacciones sexuales que propician su victimización y de la que el ofensor intenta obtener gratificación.

Es aquella que también atenta contra nuestro cuerpo en forma de golpes, abusos, pellizcos, violación, incesto, transmisión de enfermedades venéreas, infecciones sexuales, prostitución, el abuso sexual la violación, el acoso sexual, la coerción.

La violencia se analiza como un problema de varios niveles y dimensiones. Una de las formas de violencia más generalizadas ocurre dentro de la familia, en donde niña y mujeres resultan mas afectada.

3.1.4.3 Violencia Psicológica, es toda acción u omisión que infringe o intenta infringir daño a la autoestima la identidad o el desarrollo de la persona incluye los insultos constantes, la negligencia, la humillación en no reconocer a ciertos, el chantaje, la degradación, el asilamiento de amigos y familiares el ridiculizar, manipular, explotar y comparar negativamente con otras personas.

Este tipo de violencia puede ser efectuado por cualquier persona y en cualquier ámbito por ejemplo: cuando los padres manipulan a los hijas no dándoles un valor como mujer en la sociedad.

Este tipo de violencia es tal vez la mas extendida y la mas invisibilizada, sin que haya de por medio golpes ni maltrato físico; y esto consiste en tratar a las personas como si fueran psicológicamente invisibles.

3.1.4.4 Violencia Intrafamiliar, es la acción u omisión ejercicio o manifestación de fuerza desmedida, violatoria de derechos humanos, que recae sobre cualquier miembro dentro de las relaciones privadas del núcleo familiar y atribuirle sobre un miembro de la misma, que tiende a ocasionar un daño físico, sexual, psicológico o patrimonial.

El papel importante que desempeña la mujer contra la familia ha sido tradicional e injustamente desvalorizado porque es ejercida sobre la mujer va desde la amenaza la agresión hasta el homicidio este es un atentado grave contra la dignidad de las personas, y en este caso específico, contra la dignidad de la mujer esto deja huellas indelebles en sus víctimas con consecuencia que se transmiten, también en forma de violencia en otras generaciones.

Porque el ciclo de la violencia intrafamiliar inicia durante la infancia, donde generalmente el padre, y en algunos casos la madre, son quienes la ejercen.

Se puede analizar que uno de los factores principales que ha influido sobre esta violencia intrafamiliar es una cultura patriarcal o machista que promueve una desigualdad entre hombres y mujeres, sumándose a este los agentes socializadores como lo son la familia, escuela, iglesia, medios de comunicación, y la comunidad que transmiten idea y creencia sobre el ser hombre y ser mujer manejándose hasta nuestros días lo siguiente:

Mujer = pasiva, débil, sumisa

Hombre = agresivo, fuerte, dominante.

Por lo que en Guatemala es necesario diseñar una estrategia educativa que involucre a todos los sectores para evitar que se sigan reproduciendo estos delitos que gozan de absoluta impunidad.

Se considera que a la mujer desde el seno de sus hogares se les da menos acceso a una educación superior eso da lugar a que se ocasiona desempleo, despidos, humillaciones, discriminación, por lo que en la actualidad las condiciones de trabajo para la mujer son extremadamente difíciles ya que incluyen además, su responsabilidad hacia el trabajo y hacia la casa por que en su trabajo se les presiona para que no puedan embarazarse y si en dado caso lo están son obligadas a renunciar o se les despide.

3.1.4.5Violencia Doméstica, este tipo de violencia hace referencia al aspecto físico donde ocurre el acontecimiento violento; tanto que la violencia intrafamiliar hace referencial al ámbito relacional en que construye la violencia más allá del aspecto físico donde ocurre.

Esta violencia se da más que todo por las condiciones y problemáticas sociales, laborales, y culturales que viven los hombres y su impotencia para solucionar los mismos, hace que ellos descarguen su ira y frustración contra la esposa y las hijas. Esto se agrava con los porcentajes significativos de alcoholismo entre los hombres que generan serios problemas de violencia doméstica y estos no solo violentan a su esposa e hijas sino además malgastan los escasos ingresos familiares, empeorando la situación de sus familias.

Toda la violencia doméstica practicada contra ellas la cometen los varones, a pesar de lo anterior no se puede dejar de mencionar que las mujeres hoy en día están mas informadas, luchan por elevar su autoestima y respeto a su dignidad, igualdad de derechos y responsabilidades, participan en la vida productiva, ocupan puestos de dirección política, expresan sus puntos de vista y protestan ante las injusticias y abusos que se cometen entre ellas.

3.1.4.6Violencia Cotidiana, este tipo de violencia es la que se da todos los días en nuestro país y son distintas clases de violencia, como lo son la violencia delincuencia, la violencia intrafamiliar, violencia doméstica, como todas las demás desgraciadamente es ya es común en nuestro país ya que día a día se vive en todos los hogares o en nuestras calles cualquier tipo de violencia porque desgraciadamente vivimos en un mundo donde la envidia nos corroe y nos afecta ya que a veces las cosas que no podemos tener limpiamente la obtenemos con abusos o con violencia de igual manera cuando tenemos problemas en la calle nos desquitamos con nuestra familia y se con lleva la violencia doméstica e intrafamiliar por eso hoy en día en difícil salir a la calle teniendo seguridad porque realmente es triste pero en nuestro país la única ley es la que hacemos con nuestras propias manos.

3.1.4.7Violencia Política, la violencia política como instrumento para la reproducción y mantenimiento del Status Quo en Guatemala tiene carácter histórico y estructural; sin embargo es posible identificar períodos en lo que las violaciones a los Derechos Humanos, en general y las acciones represivas, en particular, se han incrementado de acuerdo a las necesidades de las diferentes estrategias contrainsurgentes aplicadas en el país. Cada conjunto de hechos políticos violentos responden a un problema económico y social y que las personas que son víctimas de los hechos de violencia política, han estado enmarcados en conflictos económicos sociales identificables personalmente o el sector al que pertenecen; en este tipo de violencia se toman encuentra las características de las víctimas y de los perpetradores para analizar que tipo de violencia política se dio.

3.1.4.8Violencia Socioeconómica, la violencia en las diferentes instituciones sociales es efecto de la poca atención del Estado en brindar seguridad, estabilidad económica, eliminación del racismo, salud, educación y otras formas de discriminación otro problema aunado a los anteriores es la poca respuesta jurídica en la administración de la justicia provocando la inseguridad ciudadana ya a “hacer justicia por las propias manos” aunque estas sean expresiones de violencia.

La causa de la impunidad en la sociedad es la debilidad de la ley incidiendo en la falta de castigo de criminales que burlan la ley de nuestro país; lo cual genera a tener más libertad de criminalidad hacia las mujeres viendo éstos que los casos de violencia que dan impunes en la sociedad guatemalteca.

3.1.4.9Violencia Cultural, en cuando a la violencia cultural, el gobierno de Guatemala, ha asumido compromisos en primer instancia a nivel internacional con la Convención Sobre la Eliminación de todas las forma de discriminación contra la Mujer, “Los Estados partes adoptarán todas las medidas, para asegurar, en condiciones de igualdad entre hombres y mujeres para dar las mismas oportunidad para participar en deportes y la educación física.

Las mujeres deberían tener los mismos derechos que los hombres a participar en actividades de recreación y deportivas y en todos los aspectos de la vida cultural; es importante destacar que el componente cultural de Guatemala también ha sufrido un proceso histórico, donde predomina ciertas características como lo son la discriminación y marginación que se da hacia la mujer en el aspecto cultural, como consecuencia de una sociedad patriarcal y con prejuicios machistas.

A consecuencia de este proceso histórico se marca agudamente la pérdida de valores e imperan las relaciones de violencia, teniendo ésta una presencia bastante fuerte en la mayoría de hogares guatemaltecos.

3.1.4.10Violencia Delincuencial, este tipo de violencia es cuando cometemos algún delito que la ley guatemalteca lo castiga como lo es robo, secuestro, un asesinato y todo hecho que se haga como intención de dañar a la mujer en nuestro país la violencia contra la mujer es utilizada como un medio de control y subordinación provocando diferentes efectos, como lo son angustia, temor baja autoestima depresión, laceraciones, lesiones y muerte, ya que para los hombres la mujer aparentemente es el sexo débil para así ellos poder tener el control de todo; esto es una clara expresión de las relaciones desiguales en donde las mujer y los hombre ejercen el poder debido a la sociedad machista que se vive en nuestro país. Este tipo de violencia se da tanto en el ámbito privado como en el ámbito público que tiene como fin causar daño.

3.1.4.11 Violencia Callejera, esta violencia es la que sufrimos en el espacio de lo público, que se da en la calle, que nos impide desplazarnos con tranquilidad a cualquier hora del día y de la noche. Puede darse por medio de miradas, piropos, manoseos, violaciones, golpes.

En este tipo de violencia encontramos que el mayor número de casos de violencia contra la mujer, publicados en los medios de comunicación consultados se dan en el ámbito callejero, dato que evidencia una grave situación de inseguridad ciudadana, dado que la cantidad de caos se refería en su mayoría a secuestro, hechos que han provocado en la población guatemalteca el temor a movilizarse, el temor a salir de los hogares sin saber que puede suceder, en este tipo de violencia se dos distintas clases que pueden ser violencia callejera sexual, violencia callejera laboral, violencia.

3.1.4.12 Violencia Emocional, este tipo de violencia ocurre sin que haya de por medio golpes ni maltrato físico. Sin embargo se maltrata emocionalmente a las personas cuando se les insulta y se les humilla; cuando se les hace objeto de vulgareo, cuando se les censura por medio de pensar, de conducirse, de hablar o de vestir.

Otra forma común de violencia emocional consiste en no tomar en cuenta sus opiniones, sus decisiones, sus deseos o necesidades. Esta violencia consiste en tratar a las personas como sino valieran por si mismas.

Se dan varias clases de violencia que son insultos verbales cuando hay peleas, amenaza o retiro de ayuda económica, insultos verbales aun sin peleas, amenaza de golpes, amenaza de abandono de hogar y prohibición de trabajar, tener amistades o salir de la casa.

3.1.4.13 Violencia Verbal, este tipo de violencia es cuando se insulta a las personas, se les ofende, se les dicen palabras inherentes, se les calumnia o se les presiona; cuando se hacen públicas cosas que debieran permanecer ocultas con ánimo de dejar en mal a la persona de la cual se esta hablando.

Este tipo de violencia se da en cualquier ámbito y se relaciona con las demás clases de violencia como lo son: Violencia intrafamiliar, violencia sexual, violencia emocional, violencia callejera, violencia socioeconómica, violencia domestica, violencia delincuencial, violencia cultural, violencia política, violencia psicológica, violencia laboral, etc.

3.1.4.14Violencia Laboral, es la que se da en el ámbito de trabajo como son las fabricas, maquilas, oficinas, etc. Como mujeres, partes actuantes y participativas directas de lo que implica asumir los gastos derivados del hogar, en algunas ocasiones como cabeza de familia por ser madres solteras, o bien con responsabilidad mutua de nuestros hogares, no vemos en la necesidad de buscar un empleo, con el fin de aportar económicamente a nuestros hogares para poder solventar parte de nuestra sobre vivencia y la de nuestros hijos o atroz que tenemos a nuestro cargo.

Dentro de la violencia laboral se subdividen otras que son:

3.1.4.14.1Violencia Laboral Callejera, esta violencia se da cuando las personas tienen sus negocios en la calle ya sea en las aceras, abordar autobuses, afuera de los parques porque cuando por ciertas circunstancias no se logra encontrar un trabajo de acuerdo a nuestra capacidad o educación. Y al estar elaborando nuestro trabajo somos agredidos física, moral, psicológicamente y verbal.

3.1.4.14.2Violencia Laboral Sexual, es una de las situaciones que nos toca que vivir a las mujeres, porque además de acceder a trabajos que muchas veces no van acordes a la legalidad, también nos envuelven en situaciones de silencio que nos afectan física y psicológicamente, por lo que en algunos casos la mujer es considerada como objeto sexual, porque se toma más en cuenta el aspecto físico que su capacidad y experiencia por parte de los empleados y de algunos jefes.

3.1.4.15Violencia armada, cuando se acude a armas de todo tipo, desde blancas hasta atómicas y nucleares; cuando el terrorismo parece ser la única solución a los problemas.

3.1.4.16Violencia deportiva, cuando se quiere ganar lesionando o destruyendo al adversario, en vez de reconocer la superioridad del otro y la incapacidad personal.

3.1.5Configuración de la Violencia contra la Mujer

3.1.5.1Fenómeno Multicausal, se considera de ésta forma, pues la violencia contra las mujeres, no es exclusiva del hombre, sino que es un problema social, cultural con reflejo en todos los ámbitos y que constituye una violación de los Derechos Humanos.

3.1.5.2Ecología de la Violencia contra las Mujeres, es un sistema que subsiste como consecuencia de mitos, ritos, creencias, instituciones y valores que promueven la violencia contra las mujeres. Por ejemplo la Constitución Política de la República, que trata de iguales a desiguales, escondiendo una real discriminación.

3.1.5.3 Internalización de la Violencia contra las Mujeres, la mujer internaliza o considera a la violencia contra ella, como consecuencia de su propia naturaleza, haciendo que la mujer genere una conducta específica contra la violencia y el agresor:

a) Frente a la violencia toma medidas de prevención; **b)** Frente al agresor, se sienten culpables.

3.1.5.4 Indefensión aprendida, es una consecuencia del modelo patriarcal, se resume en mitos, creencias sobre la dominación sistemática e impredecible que han sufrido las mujeres. Es decir el hombre cree que dominar a la mujer es su derecho, y la mujer cree que ser una buena mujer es comprender todo lo que haga feliz a su marido, incluyendo el sometimiento de que es objeto.

3.1.6 Factores que motivan u originan la Violencia contra la Mujer

3.1.6.1 El Orgullo, "arrogancia, vanidad, exceso de estimación propia que a veces es disimulable por nacer de causas nobles o virtuosas". "Diccionario Léxico Hispano"

El orgullo y la violencia son conceptos que influyen en las causas que originan problemas tanto física como intelectualmente en la mujer y en la sociedad propiamente dicha, ya que las mujeres que sufren por eso actúan en su ámbito social perjudicando a todos los que se encuentran a su alrededor, iniciando con su familia.

3.1.6.2 La Ambición de Poder, la ambición de poder es muy mala consejera y si es desmedida y de poder ilimitado es decididamente fatal. La ambición del poder. Quien quiere imponer su ley y sobresalir, someter a los demás y dominar, no dudará en recurrir a cualquier medio, con tal de lograrlo; para lo que el ser humano no escatima quebrantar ningún tipo de reglamento, estatuto o ley par acometer su fin.

3.1.6.3 La Falta de Educación en el Hogar, la crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes es lo que debemos de entender como Educación. Un Hogar es considerado como la Familia, grupo de personas emparentadas que viven juntas.

Cuando las personas nacen y crecen en una familia donde la educación no sea un hábito, es muy difícil crear un ambiente saludable por el crecimiento de los hijos y en el peor de los casos cuando los mismos padres carecen de educación es aun más fácil crearse en un ambiente tenso lleno de hostilidad que impide el buen accionar de la conducta de estas personas. Por ejemplo cuando un niño siempre ve y oye gritos e insultos en su hogar o cuando se le aconseja que no se deje, cuando se le compran juguetes de armas y guerras; cuando comprueba que gana quien es más agresivo, etc., es el hogar donde se preparan las nuevas generaciones de personas violentas.

3.1.6.4 La Contaminación Social, la contaminación social equivale al problema socioeconómico de las maras, en su pleno apogeo por lo visto, dadas las consecuencias del todo delincuenciales y violencia en alto grado. Cosa que a la población en general, más que ignorar este caso imparable, resulta siendo víctima de estas bandas de delincuentes.

Vemos diariamente que no importa el lugar donde uno viva, ya que este tipo de contaminación no respeta fronteras, razas, culturas, ideales, etc. Hoy día la violencia esta presente hasta en el rincón más insólito de cualquier país, sin ir más lejos vemos a nivel nacional por medios de comunicación que la violencia forma parte de nuestro diario vivir, y, no sabemos cuando podremos presenciar un acto delictivo, o, aun peor cuando alguno de nosotros sea la víctima de la violencia dentro del marco de esta contaminación social en la cual vivimos.

3.1.6.5 La Imitación y el Deseo de Sobresalir, en el hombre, la mayoría de las conductas y comportamientos sociales, como la educación, las tradiciones y costumbres, o la moda, se basan en la imitación. Muchas personas buscan ser la diferencia de lo demás, ser la excepción en la sociedad en la que se desenvuelven.

Como se sabe en nuestro país en las regiones que conforman el territorio nacional hay pandillas o maras cómo se les conoce que son conformadas por adolescentes y jóvenes; son susceptibles de imitar lo que puedan ver en las películas que presentan tan detalladamente la forma de robar y matar entre muchos ejemplo de lo que es la violencia, *¿cómo no sentir el atractivo de hacer algo semejante?*, Aunque sea para salir del anonimato y llamar la atención.

Vemos como la música, series de televisión y otras cosas mas, que generan en las personas la imagen de muchos ídolos que fomentan a través de sus canciones o películas la forma fácil en que uno puede incurrir en quebrantar la Ley y todo precepto jurídico que este en contra de la delincuencia; tratando así de salir del anonimato hacia la popularidad no importando los medios por los cuales se pueda conseguir esto. El sobresalir no implica cometer actos delictivos, ya que en la mayoría de los casos se cometen actos de violencia por imitar a alguien en especial o simplemente por querer ser diferente a los demás.

3.1.6.5.1 Deseo, " tendencia, el anhelo, la necesidad, avidez, apetito: es decir toda forma de movimiento en dirección a un objeto cuya atracción espiritual o sexual es experimentada por el alma y el cuerpo". Diccionario de Psicología de Friedrich Dorsch.

Codicia o apetito que tiende a satisfacer en lo absoluto, es decir, fuera de toda realización de un anhelo o una tendencia".

3.1.6.5.2 Imitación, “acción que reproduce con intención o sin ella y con mayor o menor exactitud otra acción y de un modelo observado inmediatamente antes o después de cierto espacio de tiempo”. Ibid.

La imitación y el deseo de sobresalir son factores que influyen mucho en la vida diaria de muchas personas, deseando cosas que otros tienen que ellos quieren tener pero sin esforzarse por alcanzarlos e imitando a otras personas porque llegan a creer que si actúan igual que otras pueden obtener los beneficios que los otros tienen, creyendo así llegar a tenerlo todo sin necesidad de trabajar mucho para alcanzarlo.

3.1.6.6 Las Ideologías de Odio, ideología: Conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, colectividad o época, de un movimiento cultural, religioso o político, etc.

3.1.6.6.1 Odio, antipatía y aversión hacia algo o hacia alguien cuyo mal se desea.

Cuántas personas hacen gala de su filosofía y defienden sistemas que sostienen la violencia como el único camino para conseguir el poder y la transformación social. Si a los jóvenes se les imparten sólo estas ideas, por qué extrañarnos de que después sean violentos...

3.1.6.7 El deseo de Tener sin Trabajar, deseo: “Tendencia, el anhelo, la necesidad, avidez, apetito: es decir toda forma de movimiento en dirección a un objeto cuya atracción espiritual o sexual es experimentada por el alma y el cuerpo”. Diccionario de Psicología de Friedrich Dorsch.

Codicia o apetito que tiende a satisfacer en lo absoluto, es decir, fuera de toda realización de un anhelo o una tendencia”.

Este es un problema que con mayor influencia hace creer a las personas que pueden obtener todo lo que ellos necesitan con el simple hecho de pensarlo, sin tener actividad alguna para lograr alcanzar su objetivo, estas personas perjudican a la sociedad porque al no tenerlo todo lo que este a su alcance con tal de obtenerlo, y no siendo de la manera correcta como debería ser, tratando de no perjudicar a otro.

3.1.6.7.1 Desempleo, “desempleo es la condición en que se halla una persona que, no obstante su capacidad y voluntad de trabajar, no logra ocupación adecuada a sus aptitudes”. Tesis: “Las causas que originan violencia intrafamiliar y sus consecuencias.”

3.1.6.8 La Injusticia Social, cuando se ven tantos contrastes entre quienes puedan tener una gran cantidad de bienes materiales, o en si tener en gran cantidad el dinero, serán una de las partes que conformen este problema social, y por la otra parte siendo esta la mas afectada y conformada por quienes carecen de todo.

Cuando los lujos de los que viven en la riqueza son un insulto y una ofensa para los marginados, y cuando estos a los que podemos llamar miserables observan los derroches de los que tienen mas surge entonces el denominado problema de INJUSTICIA SOCIAL.

Y cuando el ser humano no tiene las mismas oportunidades de los que viven dentro de la riqueza entran en conflicto estas dos partes, y donde no todos tengan las mismas oportunidades como el trabajo, educación, vivienda, etc, es una tentación hacer uso de la violencia como muestra de un resentimiento social por quienes no puedan tener ese tipo de oportunidades que puedan ser de beneficio o desarrollo de quienes por muchas razones, no pueden tener una vida digna y respeto por quienes forman parte de la otra cara de la moneda, es decir, por quienes no sufren las aflicciones de los marginados por así llamarlos y como una compensación de frustraciones que el ser humano buscara de una u otra manera poder saciarlas no importando en la mayoría de los casos las consecuencias que puedan traerle los medios por los cuales hayan satisfecho este problema.

3.1.6.9 Rebeldía contra el Orden Establecido, si en un hogar el padre de familia es autoritario e injusto, es explicable que el hijo o los hijos quieran defenderse como se pueda. Como consecuencia a esta rebeldía, es la falta de conocimiento y aplicación de la obediencia para hacer las cosas como han sido establecidas.

En caso de nuestro país en donde los gobernantes y las clases dirigentes solo piensan en su beneficio e intereses y los defienden a la fuerza, no es de extrañar que los oprimidos recurran a la violencia, porque a veces aparece como el único camino para luchar por el cambio y por la defensa de sus legítimos derechos.

La forma en que muchas veces somos corregidos por las falta que cometamos, no vienen a ser de la forma mas correcta de corregir a través de sanciones u otro medio correctivo de las conductas que se consideren como rebelión al orden establecido por nuestros gobernantes o en algunos casos por nuestros padres

3.1.6.10 La Vagancia y la Búsqueda de Sensaciones Nuevas, Vagancia, pereza y falta de ganas de hacer algo. Cuando los niños y los jóvenes reciben todo y no son educados para colaborar en el trabajo de la familia, sólo están ideando qué hacer. Como resultado de la vagancia encontramos que las personas buscan otro tipo de experiencias como por ejemplo el sexo, el alcohol e incluso de la droga, que llevan a la persona a buscar algo a otro nivel mas intenso o mas peligroso por así llamarlo, como por ejemplo robar, destruir y hasta matar en muchas ocasiones.

“Se entiende por vago al que teniendo aptitud para ejecutar un trabajo remunerado, se mantiene habitualmente en holganza viviendo a costas del trabajo de otros ó de mendicidad o sin medios de subsistencia conocidos. Viene a constituir una de las categorías de los Estados peligrosos delictivos, peligrosidad sin delito, como le han denominado algunos autores y tratadistas”. Tesis “Consideraciones doctrinarias y legales del artículo 93 Código Penal relativo a la peligrosidad por Vagancia y la Necesidad de que se incluya como parte de una política criminal.”

En la actualidad la vagancia es uno de los problemas con mayor intensidad en nuestro medio ya que viene a provocar que todas las mujeres se sientan inseguras de las personas que no tiene ocupación alguna o trabajo, ya que se cree que estas personas pueden llegar al límite de robar, asesinar, secuestrar, violar y amenazar a las mujeres con el único objeto de obtener dinero fácil y rápido, y actúan sobre las mujeres porque creen que la mujer es más débil.

3.1.6.11 Ausencia de Dios, cuando se prescinde de Dios; cuando se ignoran o se desprecian sus criterios y valores; cuando los padres son los primeros en no inculcar estos principios; se manifiesta una serie de conductas anti morales en el ser humano, las cuales son rechazadas por un orden lógico existente en la sociedad, el ser humano se constituye en absoluto y destruye todo cuanto se oponga a sus instintos.

En la imperfección del ser humano, es lógico que los que rechazan a Dios estén apartados de Él, lo cual, lleva consigo rechazar la gracia de la conversión que permanece en el alma, lo cual nos hace entender de quien se aparta de Dios es porque quiere.

Vivir en ausencia de Dios equivale a vivir sin una serie de sentimientos tales como el amor, respeto, obediencia, dignidad, escrúpulos, moralidad, esperanza, etc; lo cual trae como consecuencia el sufrimiento que lleva consigo la desesperación y el odio o desamor, factores que llevan al hombre a cometer una serie de antiformalidades sociales.

Estas antiformalidades sociales conducen a un castigo de la justicia pues las faltas a la sociedad abarcan un amplio criterio de castigo, el cual muchas veces no se aparta del castigo religioso que pueda existir para corregir esta falta; el cual se aplicara por supuesto para quienes tengan creencias religiosas. Algunos argumentan que la ofensa a Dios tiene un valor infinito; otros se fijan más en la obstinación en el mal de los condenados que odian las penas pero también a Dios y todo lo que con el tiene relación.

3.1.7 La Intimidación, ésta modalidad de violencia consiste en infundirle temor por medio de miradas, actos y gestos, de alzar la voz, romper objetos y destruir las pertenencias de la mujer haciendo que esta no se defiendan y sienta pánico. “La violencia doméstica” Audrey Mullender, Pág. 52.

Intimidar consiste en utilizar el poder o la fuerza para acobardar o perseguir a otros. Las víctimas de la intimidación se sienten normalmente indefensos o incapaces de motivar a otros para que les defiendan.

Desgraciadamente, éste es un problema que afecta a nuestras comunidades y sociedades. Las investigaciones demuestran que la intimidación se da en todos los países del mundo. La frecuencia de dicha intimidación difiere muy poco de un país a otro.

3.1.7.1 ¿Qué es la intimidación?, la intimidación puede significar diferentes cosas. Hay dos tipos de intimidación, física y emocional. Bromear, burlarse, insultos étnicos, amenazas y acoso sexual son formas de intimidación emocional. Otras formas pueden ser excluidas de un grupo de amigos, murmuraciones y manipulación de amistades. La intimidación física incluye dar puntapiés, empujar, atropellar y golpear

3.1.7.2 ¿De qué se trata la intimidación?, la intimidación consiste en el acto por parte de una persona de agredir o amenazar física o verbalmente, o por escrito, a otra. El intimidador por lo general escoge a víctimas que son menores o más bajos de estatura que él; de igual forma, escoge a personas que son de una cultura, raza o rasgos físicos totalmente distintos a los suyos.

La intimidación puede suceder una o repetidas veces, y se manifiesta mediante empujones, patadas, golpes, burlas o con notas amenazantes.

Cuando el hostigamiento llega a casos extremos - tales como daños físicos a tu persona o propiedad, el atemorizar a la mujer al grado de no querer asistir a la escuela, trabajo o desempeñar sus actividades cotidianas- esto puede constituir violaciones tanto al reglamento de una institución como a las normas de la ley. El asalto y el robo siempre van en contra de la ley.

Cualquier persona puede comportarse como intimidador. Sin embargo, los hombres generalmente se comportan diferente a las mujeres. Los hombres suelen agredir físicamente, ya sea empujando o golpeando. Las mujeres, por el contrario, utilizan más el lenguaje que la fuerza física. Ellas generalmente intimidan a través de rumores, chismes o lanzando amenazas.

3.1.8 Principales consecuencias de la Violencia contra la Mujer

3.1.8.1 Consecuencias Físicas y Psicológicas, naturalmente una muchas veces no va separada de la otra, y entre las más comunes podríamos mencionar:

3.1.8.1.1 Homicidio, numerosos estudios informan que la mayoría de las mujeres que mueren de homicidio son asesinadas por su compañero actual o anterior.

3.1.8.1.2 Lesiones Graves, las lesiones sufridas por las mujeres debido al maltrato físico y sexual pueden ser sumamente graves. Muchos incidentes de agresión dan lugar a lesiones que pueden variar desde equimosis (golpes y moretones) a fracturas hasta discapacidades crónicas. Un alto porcentaje de las lesiones requiere tratamiento médico.

3.1.8.1.3 Lesiones durante el embarazo, las investigaciones recientes han identificado a la violencia durante el embarazo como un riesgo a la salud tanto de la madre como del feto no nacido. Las investigaciones sobre este rubro han indicado mayores niveles de diversas condiciones.

3.1.8.1.4 Lesiones a los niños, los niños en las familias violentas pueden también ser víctimas de maltrato. Con frecuencia, los niños se lastiman mientras tratan de defender a sus madres.

3.1.8.1.5 Embarazo no deseado y a temprana edad, la violencia contra la mujer puede producir un embarazo no deseado, ya sea por violación o al afectar la capacidad de la mujer de negociar el uso de métodos anticonceptivos. Por ejemplo, algunas mujeres pueden tener miedo de plantear el uso de métodos anticonceptivos con sus parejas por temor de ser golpeadas o abandonadas.

Los adolescentes que son maltratados o que han sido maltratados como niños, tienen menos probabilidad de desarrollar un sentido de autoestima y pertenencia que los que no han experimentado maltrato. Tienen mayor probabilidad de descuidarse e incurrir en comportamientos arriesgados como tener relaciones sexuales en forma temprana o sin protección. Un número creciente de estudios indica que las niñas que son maltratadas sexualmente durante la niñez tienen un riesgo mucho mayor de embarazo no deseado durante adolescencia.

Este riesgo mayor de embarazo no deseado acarrea muchos problemas adicionales. Por ejemplo, está bien documentado que la maternidad durante la adolescencia temprana o media, antes de que las niñas estén maduras biológica y psicológicamente, está asociada con resultados de salud adversos tanto para la madre como para el niño.

3.1.8.1.6 Vulnerabilidad a las Enfermedades, si se comparan con las mujeres no maltratadas, las mujeres que han sufrido cualquier tipo de violencia tienen mayor probabilidad de experimentar una serie de problemas de salud graves. Se ha sugerido que la mayor vulnerabilidad de las mujeres maltratadas se puede deber en parte a la inmunidad reducida debido al estrés que provoca el maltrato.

Por otra parte, también se ha responsabilizado al auto descuido y a una mayor proclividad a tomar riesgos. Se ha determinado, por ejemplo, que las mujeres maltratadas tienen mayor probabilidad de fumar que aquellas sin antecedentes de violencia.

3.1.8.2 Consecuencias Físicas y Psíquicas en sus Víctimas, estas consecuencias, se dan generalmente en el ámbito laboral, sin embargo es aplicable a otros ámbitos. Se manifiesta especialmente alterando tanto su rendimiento como su integridad social.

Este estado de vulnerabilidad e inseguridad se refleja en cuadros de ansiedad, irritabilidad, tensión, depresión, desgano, abulia, incapacidad para concentrarse, dolor de cabeza, fatiga crónica, además de enfermedades de origen psicosomático como alergias y trastornos gastrointestinales.

Esta desmotivación laboral es llevada por la víctima también a su hogar y a su vida social, replegándose cada vez más en el ámbito privado y automarginándose de la participación activa y por lo tanto, afectando a toda la comunidad.

Sufrir malos tratos constantemente, provoca:

- Golpes y moretes.
- Fracturas.
- Discapacidad física.
- Obesidad o desnutrición.
- Problemas de apetito o del estómago.
- Estrés.
- Miedos.
- Depresión.
- Intentos de suicidio.
- Baja autoestima, pobre imagen y auto desvalorización.
- Inseguridad.
- Uso y abuso de pastillas para dormir, tabaco o alcohol.
- Desinterés y disfunción sexual.
- Lesiones en partes íntimas.
- Embarazos no deseados.
- Abortos.
- Complicaciones en el embarazo.
- Embarazo prematuro de hijas adolescentes.
- Contagio de enfermedades sexuales, como el SIDA.
- En casos graves la muerte.

3.1.8.3 Efectos Psicológicos y Sociales

3.1.8.3.1 Efectos Psicológicos, los efectos psicológicos que la violencia en general puede producir son diversos naturalmente estos efectos no son producidos únicamente por la violencia psicológica es la más difícil de demostrar ya que la violencia física es más visible sin embargo los efectos psicológicos son los mismos, el maltratado suele manipular a su víctima para que llegue a creer que todo son exageraciones suyas que tiene la culpa de lo que sucede. Lo mismo suele hacer con su entorno, de manera que todo el mundo opine que es un excelente cónyuge, compañero o amigo y que la otra persona se queja por quejarse. En el supuesto de que se queje.

El maltrato psicológico, por sutil e insospechado que sea, siempre deja secuelas. La violencia puede fomentar el desarrollo de personalidades adictivas, psicóticas o violentas. Si un niño maltratado desarrolla una personalidad de maltratador, es más que probable que a su vez engendre hijos que también serán maltratados y, de adultos, maltratadores, por lo que el patrón de conducta agresiva se va repitiendo hasta que alguna circunstancia favorable rompa la cadena.

Entre los efectos que se pueden producir a causa de las consecuencias psicológicas ya descritas son las siguientes:
Suicidio: En el caso de las mujeres golpeadas o agredidas sexualmente, el agotamiento emocional y físico puede conducir al suicidio. Estas muertes son un testimonio dramático de la escasez de opciones de que dispone la mujer para escapar de las relaciones violentas.

Problemas de salud mental: Las mujeres maltratadas experimentan enorme sufrimiento psicológico debido a la violencia. Muchas están gravemente deprimidas o ansiosas, mientras otras muestran síntomas del trastorno de estrés. Es posible que estén fatigadas en forma crónica, pero no pueden conciliar el sueño; pueden tener pesadillas o trastornos de los hábitos alimentarios; recurrir al alcohol y las drogas para disfrazar su dolor; o aislarse y retraerse, sin darse cuenta, parece, que se están metiendo en otros problemas, aunque menos graves, pero dañino igualmente.

3.1.8.3.2 Efectos Sociales, debido a que el hombre es un ser social, todo lo que realice un miembro de la sociedad por mínima que sea su participación, esto repercute en toda la sociedad, entre los efectos sociales más comunes se podrían mencionar:

Miedo, ya que debido a la violencia muchas personas ya no sienten la misma seguridad, y esto genera temor en la población. Todos estos efectos sociales contribuyen a que Guatemala no sea un país integrado y participativo en la toma de decisiones importantes, dejándosele a unas pocas personas la dirección de nuestro destino.

3.2 CONCEPTOS GRÁFICOS

3.2.1 ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?

La interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa).

Hablamos de **capacidad gradual y variable** porque, al igual que otros autores (especialmente Rogers, 1986), concebimos diferentes grados o niveles de interactividad. Pero apuntamos además que hay tanto distintos grados de *interactividad selectiva* como de *interactividad comunicativa*, y que ambos deben tomarse y “medirse” en forma separada en cada medio.

Las **posibilidades de selección de contenidos** refieren a la capacidad del medio para responder a los requerimientos del usuario y ofrecerle un menú de contenidos para que el lector pueda elegir. O, para decirlo desde el lado del receptor, son las posibilidades de control que tiene el usuario sobre el proceso de difusión de los contenidos: es decir, en qué medida, puede éste elegir el ritmo y la secuencia de la comunicación. De esta forma, el lector construye su propio camino de lectura, arma su propia linealidad en la exposición al medio. A este tipo de interactividad con los contenidos, la llamamos **Interactividad Selectiva**.

Las **posibilidades de comunicación y expresión** aluden a los espacios que abre el medio para que el lector emita opiniones y pueda realizar intercambios dialógicos con otros individuos (periodistas, personajes de la actualidad, otros lectores). Por un lado, son las posibilidades que tiene el usuario de dialogar, discutir, confrontar, apoyar y, de una y otra manera, entablar una relación con otros a través de los contenidos públicos del medio (*comunicación*); y por otro, son también las posibilidades de expresar una opinión individual o dar una información pero sin buscar deliberadamente un contacto bidireccional o multidireccional con otros individuos (*expresión*). Algunas modalidades interactivas apuntan entonces más que nada a la comunicación y otras se dirigen sólo a la expresión individual. A este tipo de interactividad la denominamos **Interactividad Comunicativa**.

La interactividad como una capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación de darle un mayor poder a sus usuarios/lectores en la construcción de la actualidad ofreciéndole tanto posibilidades de selección de contenidos como de expresión y comunicación.

No sólo los medios se autocalifican como interactivos sino también las tecnologías que han ido surgiendo: el cable interactivo, la televisión interactiva, un website y el CD interactivo, son algunos ejemplos de ello.

3.2.1.1 Interacción, cuando se da el control e navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no lineal e interactiva".

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

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

3.2.1.1.1 El Emisor, indiscutiblemente es el productor de cierto mensaje que se envía a través de un medio para que llegue al receptor es quien emite o envía un mensaje.

3.2.1.1.2 El Medio, el medio es la manera en la que se hace llegar el mensaje a un receptor.

3.2.1.1.3 Mensaje, es cualquier tipo de información que va a ir dirigida al receptor, es el conjunto de ideas, pensamientos, sentimientos que el emisor o comunicador envía al receptor.

3.2.1.1.4 Receptor, es la persona, o grupo de personas, quienes reciben el mensaje.

3.2.2 Diseño Gráfico

Diseño de una composición gráfica: es la adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo el conjunto transmitir un mensaje claro al espectador.

El diseño gráfico ha de tener en cuenta los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones urales que pueden tener ciertos elementos, eligiendo éstos de forma que cada uno de ellos tenga un porqué en la composición y buscando un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y la información ofrecida.

Lo más importante de toda composición es el mensaje que subyace bajo ella. Es trabajo del diseñador buscar la máxima eficacia comunicativa, transmitiendo ese mensaje por medio de una composición que impacte visualmente al espectador y le haga receptivo.

3.2.3 Software de Diseño

Son Todos aquellos programas elaborados, especialmente, para dar soporte a la elaboración de diferentes piezas de diseño, siendo éstas, impresas o bien interactivas, los que mencionan están en contacto directo con los diseñadores, pues son los más usados en el campo profesional creativo.

3.2.3.1 Adobe Photoshop® (Ps), es una aplicación en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes bitmap, jpeg, gif, etc, elaborada por la compañía de software Adobe Systems inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para web entre otros.

Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar mundial en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía. A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para web entre otros.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores / maquetadores, ahora Photoshop es una herramienta muy usada también por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de "positivado y ampliación" digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad.

3.2.3.1.1 Formatos de Archivo, photoshop soporta muchos tipos de archivos de imágenes, como:

1. BMP, JPG, PNG, GIF, entre otros.

pero tiene ciertos formatos de imagen propios como lo son:

a) PSD (Photoshop Document), es un formato que guarda una imagen como un grupo de capas, métodos de fusión, colores, textos, máscaras, canales de color, canales alfa, trazados, formas, configuración de tonos, entre otras.

Éste es un formato muy popular que incluso es soportado por programas de la competencia.

Este formato permite trabajar con distintas capas después de haber cerrado el programa, al contrario del formato jpeg, pero ocupa mucho más espacio y no se puede abrir con programas como el Visor de Imágenes y Fax de Windows.

b) PSB (Large Document Format), es una nueva versión del formato PSD, introducida en la versión CS2, diseñado especialmente para archivos con un tamaño superior a 2 GB (formato PSB en la ayuda de Adobe Photoshop en inglés).

c) PDD, es una versión del PSD que solo soporta las opciones del programa discontinuado PhotoDeluxe.

3.2.3.1.2 Mapas de Bits, un mapa de bits o imagen raster es una imagen basada en puntos o píxeles que contienen información en bits. Son utilizados para transferir imágenes fotográficas de tono continuo o escala de grises puesto que son bastante fieles a los originales.

3.2.3.1.3 Imágenes Vectoriales, una imagen vectorial es una imagen definida, matemáticamente, basada en vectores.

Fórmulas matemáticas son utilizadas para representar imágenes. Un arco es definido como tal y no como la recolección de puntos. La principal ventaja de usar esta tecnología es que la imagen queda siempre clara y se puede ampliar o reducir.

Una de las desventajas de las imágenes vectoriales es que no definen bien detalles de fotografías y en algunos casos son difíciles de intercambiar entre diferentes plataformas.

3.2.3.2 Macromedia FreeHand MX, el futuro de FreeHand está abocado a la desaparición. Hoy en día se continúa vendiendo bajo el mismo nombre de FreeHand MX pero no tiene ninguna nueva función desde su último lanzamiento ni tampoco se exhibe mucho su existencia. La idea es que todos los usuarios de FreeHand pasen a ser usuarios de Adobe Illustrator (Ai), con lo que, al final, la actuación de Adobe con respecto a la desaparecida Macromedia se convertiría en la creación de un monopolio en el terreno del diseño gráfico, ya que, desaparecido FreeHand por completo, todo el espacio del diseño vectorial quedaría en manos de Illustrator, al tiempo que, poseyendo la herramienta Flash para el diseño de páginas web también ostentaría Adobe todo el poder en ese terreno.

No obstante, y pese a esta política de Adobe, son una importantísima cantidad de usuarios en todo el mundo los que continúan aferrados a FreeHand debido a su agilidad en el manejo y a la cantidad de capacidades que, igualando a Illustrator, simplifican sobre manera su utilización. Cabe destacar su enorme capacidad para la maquetación de texto, que le permite (siempre que no se trate de documentos excesivamente grandes), suplir la utilización de aplicaciones específicas como Quark Xpress o Adobe InDesign.

3.2.3.3 Adobe Flash® (FI), es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server).

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de **archivo SWF**, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la web.

En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

3.2.4 Multimedia

Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo. Hipermedia puede considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

Este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

3.2.4.1 Tipos de información multimedia:

a) Texto, sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

b) Gráficos, utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

c) Imágenes, son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

d) Animación, presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

e) Vídeo, presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

f) Sonido, puede ser habla, música u otros sonidos.

3.2.4.2 Pasos para elaborar el producto:

a) Definir el mensaje clave, saber qué se quiere decir. Para eso es necesario conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional. Es el propio cliente el primer agente de esta fase comunicacional.

b) Conocer al público, buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.

c) Desarrollo o guión, es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.

d) Creación de un prototipo, en multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

Ahora ya se está trabajando con digital, un desarrollo que permite la interactividad. Es en este momento cuando el cliente, si está conforme, da a la empresa el dinero para continuar con el proyecto. En relación al funcionamiento de la propia empresa, está puede presuponer el presupuesto que va a ser necesario, la gente que va a trabajar en el proyecto (lista de colaboradores). En definitiva, estructura la empresa. El prototipo es un elemento muy importante en la creación y siempre va a ser testeado (público objetivo y encargados de comprobar que todo funciona)

e) Creación del producto, en función de los resultados del resteo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia.

3.2.4.3 Medios de Almacenamiento, son los diferentes medios físicos en los que se puede almacenar cualquier tipo de información.

3.2.4.3.1 El CD ROM, la invención del CD ROM fué fruto de una idea muy sencilla, se intenta almacenar datos informáticos, en lugar de sonido, en un CD. El disco consiste en una capa de aluminio ultrafino situada entre dos capas de plástico protectoras, durante la fabricación, los datos se imprimen en forma de pits -pequeñas depreciaciones- y lands -zonas planas- que representan el 1 y al 0, respectivamente, del sistema binario. Los pits y los lands forman una espiral que va del centro del disco del borde del CD ROM.

3.2.4.3.2 Restricciones de velocidad, Aunque nadie ponga en duda que el Cd ROM es una tecnología revolucionaria, el hecho de que encuentre y produzca datos rápidamente, no es una de sus características más destacadas. Los ordenadores necesitan acceder a cantidades enormes de información almacenadas en distintas partes del disco.

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

3.2.4.4.1 Estructura física, la unidad de disco, se compone de varios discos situados, unos encima de otros, estos discos tienen una serie de pistas concéntricas, que, a su vez, se dividen en sectores, existe otro concepto en la organización del disco, es el de cilindro que se define como el conjunto de pistas que se encuentran superpuestas.

3.2.4.4.2 Características del disco duro, capacidad de almacenamiento Número de BYTE que puede almacenar, en la actualidad los valores más comunes son desde 3.5 GB a 9GB. -La experiencia nos dice que la capacidad se dobla cada 6 meses-.

3.2.4.4.2.1 Velocidad de rotación, velocidad a la que giran los platos del disco, la regla general es que, a mayor velocidad de rotación, más alta será la transferencia de datos, pero, también, es mayor el calor a disipar. Los discos IDE están en un entorno de 5400 a 7200 RPM los SCSI en 10.000 RPM. Como ejemplo, una velocidad de 5400 RPM permite una transferencia aproximada entre 10 y 16MB por segundo.

3.2.4.4.2.2 Tiempo de acceso, es el tiempo medio que tarda la cabeza de lectura / escritura en acceder al dato buscando. Es uno de los valores más importante en las características de los discos. Un valor normal puede ser 10 milisegundos.

3.2.4.4.2.3 Tasa de transferencia, indica la cantidad de datos que un disco puede leer o escribir en un segundo, la medida se realiza en MB/seg. Un disco de 5400 RPM suele ser de 10MB/s.

3.2.4.4.3 Interfaz, los discos se conectan a través de diferentes tipos de interfaz, con el conjunto del hardware del ordenador. Los interfaces más comunes actualmente son las IDE y los SCSI, estos, a su vez, tienen una serie de especificaciones que han ido adaptándose a las nuevas necesidades de incremento de la capacidad, reducción del tiempo de acceso y aumento de la velocidad de transferencia.

3.2.5 Computadora u ordenador

Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, sorprendente rapidez, y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una múltiple variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador.

Es un sistema digital con tecnología micro eléctrica, capaz de procesar información, a partir de un grupo de instrucciones denominado programa.

La estructura básica de una computadora incluye microprocesador (CPU) memoria y dispositivos de entrada/salida (E/S) junto a los buses que permiten la comunicación entre ellos.

La característica principal que la distingue de otros dispositivos similares, como una calculadora no programable, puede realizar tareas muy diversas cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador.

El computador trae las instrucciones y los datos de la memoria. Se ejecutan las instrucciones, se almacenan los datos y se va a por la siguiente instrucción. Este procedimiento se repite continuamente, hasta que se apaga el ordenador. Los programas de ordenador son simplemente largas listas de instrucciones que debe ejecutar el computador, a veces con tablas de datos.

3.2.5.1 Tipos de computadora, tradicionalmente, existen tres tipos de computadoras que cumplen con estos requisitos: las computadoras centrales, las mini computadoras y las computadoras personales.

Las mini computadoras, como tales, ya no existen, habiendo sido reemplazados por computadoras personales con programas especiales para servicio de correo; las mismas computadoras centrales tienen características propias de la computadora personal, como el estar basadas en microprocesadores.

Para finalizar, hay que decir que mucha gente, quienes no están familiarizados con otras formas de computadoras, usa el término para referirse, exclusivamente, a las computadoras personales.

3.2.6 El Color

El color es luz, puesto que si no existe luz no existe color. El color es una energía radiante que se desarrolla por medio de ondas. El ojo humano percibe los rayos del sol que, en forma de luz blanca, se descompone en una serie de colores de ondas diferentes, estos forman el espectro visible, el cual comprende desde el rojo, naranja amarillo, verde, azul, hasta los violetas.

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

Los colores pueden producir impresiones, sensaciones y reflejos sensoriales de gran importancia y pueden actuar como estimulante o perturbador en la emotividad, en la conciencia y en nuestros impulsos y deseos.

3.2.6.1 Clasificación de los colores, en las Artes plásticas se considera comúnmente como Colores Primarios al amarillo, al azul y al rojo, con estos tres colores—y por mezcla entre ellos—se van obteniendo los demás colores restantes, los llamados:

- * Amarillo-verde (**limón**)
- * Amarillo-naranja (**ocre**)
- * Azul-verde (**cian o turquesa**)
- * Azul-violeta (**añil**)
- * Rojo-naranja (**bermellón**)
- * Rojo-violeta (**púrpura**)

3.2.6.2 Atributos Del Color, todos los matices o colores que percibimos poseen 3 atributos básicos:

a) Matiz, también llamado por algunos: "tono" o "croma", es el color en sí mismo, es el atributo que nos permite diferenciar a un color de otro, por lo cual podemos designar cuando un matiz es verde, violeta o anaranjado.

b) Luminosidad, "valor", es la intensidad lumínica de un color (claridad / oscuridad). Es la mayor o menor cercanía al blanco o al negro de un color determinado. A menudo damos el nombre de rojo claro a aquel matiz de rojo cercano al blanco, o de rojo oscuro cuando el rojo se acerca al negro.

c) Saturación, es, básicamente, pureza de un color, la concentración de gris que contiene un color en un momento determinado. Cuanto más alto es el porcentaje de gris presente en un color, menor será la saturación o pureza de éste y por ende se verá como si el color estuviera sucio u opaco; en cambio, cuando un color se nos presenta lo más puro posible (con la menor cantidad de gris presente) mayor será su saturación.

El grado en que uno o dos de los tres colores primarios RGB predominan en un color. A medida que las cantidades de RGB se igualan, el color va perdiendo saturación hasta convertirse en gris o blanco fin.

3.2.6.3 Armonía de Colores Complementarios, en el círculo cromático se puede observar que hay pares de colores ubicados diametralmente opuestos en la circunferencia, unidos por el diámetro de la misma; a estos pares de colores se les suele llamar "colores complementarios" o "colores opuestos", ya que al superponer uno de estos colores sobre un fondo de su color opuesto, complementan el espectro visible, el contraste que se logra es máximo. Esto se denomina "armonía de contraste de opuestos o complementarios".

3.2.6.4 Cromáticos, son los colores que se desprenden del espectro visible de luz y se identifican como puros, ya que, no tienen adicciones de negro o blanco que altere su valor, por ejemplo: Amarillo, rojo, verde azul, etc.

3.2.6.5 Acromáticos, lo conforman el negro, blanco y gris. No hay color tan oscuro como el negro, ni tan claro como el blanco. Aunque el negro no es un color en absoluto, pues, no tiene tono ni intensidad, se le puede medir solamente en términos de su luminosidad, el cual sería una escala de grises.

3.2.6.6 Pastel pigmento, son los colores que han sido mezclados con gran proporción de blanco. La adición del blanco a un color para crear un pigmento pastel, aclara el tono y, a su vez, reduce calidez de los colores cálidos y la frialdad a los fríos.

3.2.6.7 Neutralizados, la mezcla de pigmentos negros y blancos producen una serie de pigmentos grises y a estos, junto con el negro y el blanco, se les denomina colores neutros.

3.2.6.8 Tono, valor e intensidad, estas son las cualidades de todo color.

3.2.6.8.1 Tono, es la cualidad que permite clasificar los atributos de los colores como: rojo, amarillo, azul, verde, naranja o púrpura. Este se ve afectado cuando se le agrega otro color. Frecuentemente, es confundido el término de color con tono, pero son términos, completamente, diferentes, ya que las variaciones de un único tono producen colores diferentes como por ejemplo: un tono verde, puede verse verde claro, pero estas son sólo variaciones de color dentro de un mismo tono.

3.2.6.8.2 El valor, se refiere al grado de claridad o de oscuridad de un color. El blanco puro es luz y el negro puro es oscuridad. Los colores que tienen un valor claro reflejan más luz y los valores oscuros absorben más luz. Los cambios de valor pueden lograrse mezclando el color con pigmentos blancos y/o negros.

3.2.6.8.3 Intensidad, es la que indica la pureza de un color. Cuando un color es saturado y claro se le distingue como vivo y al ser mezclado con blanco se le distingue como pálido.

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

Aunque estas nociones son acertadas, se debe aclarar que no son el objeto del presente trabajo, ya que, aquí se analizan los contrastes, teniendo en cuenta su aplicación en los mensajes visuales o en la presentación de productos, áreas que conciernen al diseño gráfico.

3.2.6.10 Simbolismo de los colores, hay que tener en cuenta que los colores provocan reacciones y emociones diferentes en los seres humanos, que prefieren o rechazan determinados colores. Es evidente que los colores se revelan como esenciales para nuestro equilibrio.

Cada tono envía su vibración con su propia fuerza de impacto y su carga de influencia. Cada uno posee un magnetismo particular que estimula, inconscientemente, ciertas reacciones nerviosas y psíquicas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* Podemos afirmar que 3 colores en una misma composición sería lo mínimo a utilizar y, en la mayoría de casos, debiera ser suficiente. Con menos de 3, las posibilidades de que la página o la imagen sea anodina y aburrida son muy grandes.

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

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

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

Aunque todos los colores tienen extremos cálidos y fríos.

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

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

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

3.2.6.12 Material Multimedia, son recursos que se utilizan como apoyo en el aprendizaje, para la efectividad de la enseñanza, en este caso, se utiliza para que las mujeres conozcan, aprendan y sepan de una manera interactiva y eficaz, que no están solas, que tienen derechos que las respaldan, programas e instituciones que les brindan ayuda a ellas y a sus hijos e hijas.

Este material multimedia posee ciertos criterios para que este se aplique a las necesidades que se requieran, siendo:

- a) Claro
- b) De fácil comprensión
- c) De utilización óptima
- d) Encontrarse en buenas condiciones

Capítulo IV

CONCEPTOS DE DISEÑO, MÉTODO Y BOCETAJE

4.1 CONCEPTO CREATIVO

La idea principal se basa en la innovación de su elaboración, en los elementos que componen su esencia, tales como los conceptos que nos sirven para crear, sobresalir, transformar, aplicar y mejorar nuestro proyecto.

En este caso la creación y diseño de material interactivo, utiliza como concepto fundamental "**Eres Mujer**".

Una mujer puede desempeñar varios papeles en la sociedad (madre, hija, esposa, abuela, amiga, profesional, etc.), todas ellas se desenvuelven de diferente manera, pero tienen algo en común, es como decirles, todas ustedes son diferentes pero definitivamente eres mujer.

GGM trata de sensibilizar al grupo objetivo para que forme parte de la institución y así ésta logre alcanzar los objetivos con los que cuenta para que este grupo se destaque y brinde accesibilidad a las mujeres brindando como beneficio mutuo el mejor aprovechamiento del tiempo, los valores y sus derechos.

En el material interactivo se utilizaran elementos de diseño, tales como:

1. Textos
2. Fotografías
3. Diagramación
4. Animación
5. Color

Para lograr una propuesta final interactiva, atractiva, práctica, clara y sencilla, se utilizará un lenguaje gráfico el cual comunicará a las mujeres el rol de nuestra pieza gráfica que se resume en poder aportar al Grupo de Mujeres de Guatemala, GGM, un CD interactivo que dé a conocer a las mujeres guatemaltecas afectadas por la violencia intrafamiliar, una puerta de acceso a un mejor estilo de vida y a no sentirse limitadas a oportunidades de desarrollo y participación ciudadana.

4.2 MÉTODO DE DISEÑO

El proyecto de material multimedia de apoyo para dar a conocer a esta institución, tiene por objetivo contribuir con la labor del Grupo de Mujeres de Guatemala, GGM, a través de la creación y diseño de un CD interactivo.

La estrategia creativa a utilizarse para desarrollar este proyecto será el método de diseño de tres etapas que consisten en:

1. Divergencia
2. Transformación
3. Convergencia

Divergencia: en esta etapa se obtuvo toda la información suficiente a través de investigación y recopilación de datos en un orden lógico, se conoció el problema por lo que se propone la creación del material interactivo que contenga información de la institución.

Transformación: luego se le dio forma gráfica e interactiva a los datos obtenidos en la primera etapa, la cual lleva un proceso ordenado de bocetaje, hasta llegar al boceto final.

La pieza gráfica a elaborar es:

CD Interactivo: este contendrá información sobre el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, y el programa: "El Centro Integral para las Mujeres sobrevivientes de violencia, sus hijas e hijos".

Este CD Interactivo les servirá en conferencias y capacitaciones para dar a conocer su trabajo y labor en ayuda a tantas mujeres.

Convergencia: en esta etapa el cliente aprueba la propuesta y se realiza el arte final para darle solución al problema, en donde se desarrolla la evaluación de las piezas gráficas por parte del cliente y del grupo objetivo, para obtener la comprobación de la eficacia de las piezas.

Código Lingüístico: la frase que se utilizó es **Eres Mujer**, para concientizar, familiarizar a nuestro grupo objetivo del trabajo y labor del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM.

Diagramación: la diagramación es un papel muy importante en la realización o elaboración del trabajo del diseñador gráfico, ya que le permite distribuir los elementos dentro de un espacio o formato determinado. Para este material multimedia se utilizaron elementos básicos como icónicos, cromáticos, lingüísticos y tipográficos.

Contenido del CD ROM

1. Definición institucional
2. Visión
3. Misión
4. Centro integral para mujeres sobrevivientes de violencia
 - 4.1. Antecedentes
 - 4.2. Finalidad
 - 4.3. Filosofía
 - 4.4. Principios
- 4.5. Modelo integral de GGM
 - 4.5.1. La atención
 - 4.5.1.1. Atención inicial
 - 4.5.1.2. Apoyo psicológico
 - 4.5.1.3. Asesoría Legal
 - 4.5.1.4. Apoyo médico
 - 4.5.1.5. Apoyo social
 - 4.5.1.6. Grupos de apoyo y autoayuda
 - 4.5.1.7. Albergue temporal
 - 4.5.2 Estrategias de intervención
5. Solicitud a las instancias públicas y privadas
6. Datos generales del centro
7. Créditos

Portada del CD: contiene los datos generales de la institución.

Códigos icónicos

Es una imagen producida artificialmente para representar una cosa. Tiene un referente y un tipo. Es el estímulo visual, el fenómeno puro en evidencia empírica ("realidad"). Se utiliza el logotipo de la institución y fotografías.

Códigos cromáticos

Púrpura: el púrpura aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo. El color púrpura también está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad. Hay encuestas que indican que es el color preferido del 75% de los niños antes de la adolescencia.

El púrpura brillante es un color ideal para diseños dirigidos a la mujer. También es muy adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños. El púrpura claro produce sentimientos nostálgicos y románticos. El púrpura oscuro evoca melancolía y tristeza.

Violeta: es el color que indica ausencia de tensión. Transmite calma, autocontrol, dignidad, aristocracia y también violencia, agresión premeditada y engaño.

Blanco: el blanco se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la virginidad. Se le considera el color de la perfección. El blanco significa seguridad, pureza y limpieza. A diferencia del negro, el blanco por lo general tiene una connotación positiva.

Puede representar un inicio afortunado. Es un color apropiado para organizaciones caritativas. Se utilizarán estos colores por que reflejan la energía, la sabiduría, la independencia, dignidad, seguridad que el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, lleva consigo para ayudar a tantas mujeres, niños y niñas que sufren de violencia intrafamiliar.

Código tipográfico:

Tipo, Tahoma, de la familia sans serif, tamaño, 12 puntos y palabras con énfasis, con negrilla con 18 puntos.

La tipografía "sans serif" permite distinguir con más nitidez las letras individualmente. Esto facilita el reconocimiento de palabras sueltas o grupos de palabras que no tengan contexto inmediato. La misma facilidad de percepción se da con las letras mayúsculas (por eso es que los carteles y los titulares se escriben en letras mayúsculas).

En cambio, en tipografía "serif" es más fácil reconocer palabras enteras. Siempre y cuando el contexto lo permita. En esta tipografía una frase se lee más bien "por palabras" y en menor grado por letras. Para el texto elaborado en el CD ROM se utiliza esta versión para el lector, se utiliza esta tipografía en versión minúscula, facilitando de esta manera la lectura.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.**

Fue pensada para ser usada en interfaces de usuario u otras situaciones que requieran mostrar información en pantalla, particularmente en tamaños pequeños como cajas de texto o menús de diálogo. Apareció por primera vez en el Office 97, sustituyendo a la Arial y MS Sans Serif presentes en las versiones anteriores. Posee únicamente dos pesos, Regular y Bold, y carece de versión itálica o cursiva.

4.3 Proceso de bocetaje

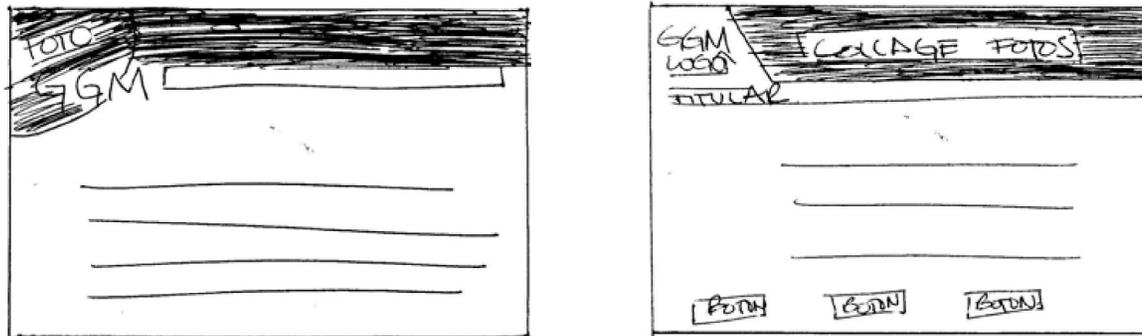
Preboceto

Es plasmar todas las ideas posibles que se vienen a la mente en donde se visualiza un espacio con los elementos simulados de gráficas y textos. Básicamente es la ordenación de textos, titulares, espacios en blanco para llegar a un resultado final que proyecte unidad.

Todo diseñador, si desea lograr un buen resultado final, tiene que realizar el proceso de bocetaje el cual es generalmente un dibujo rápido hecho a lápiz.

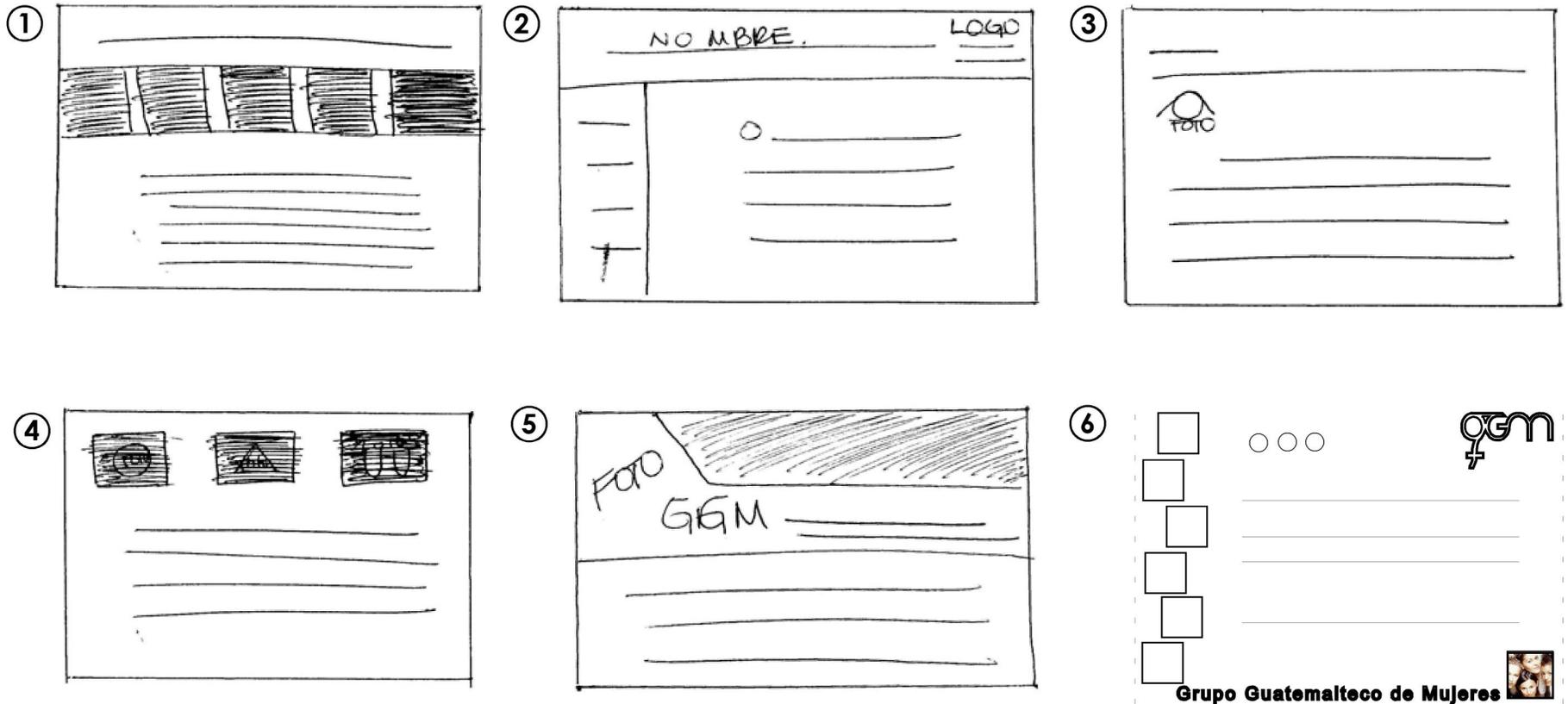
En este punto con los elementos más importantes que se tienen a disposición para el desarrollo del diseño, servirán para crear las diferentes alternativas que se puedan plasmar o llevar al papel. Cuantas más alternativas se tengan mejores resultados se obtendrán.

4.3.1 Preboceto, conocido también como boceto en miniatura, se trabaja en forma rápida a lápiz y se conoce como Sketch que es más pequeña que la imagen impresa a la escala total en forma proporcional.



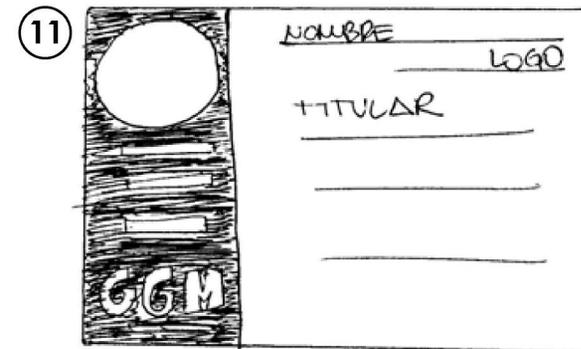
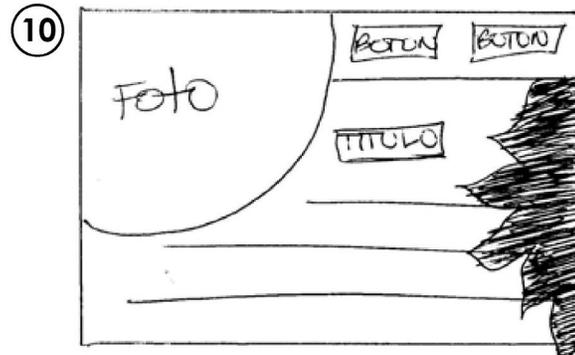
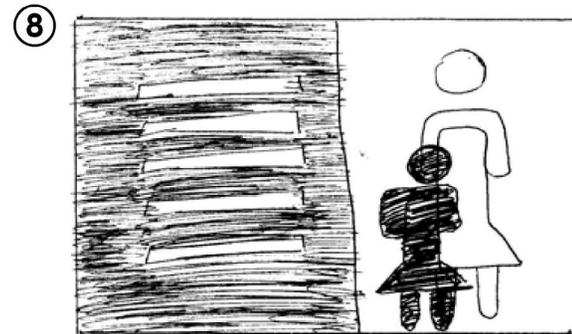
El objetivo es producir todas las ideas posibles que permitan descartar y hacer nuevos intentos, experimentando en formas más elementales, líneas, bloques geométricos y formas básicas y libres. Es una forma de corregir y redefinir el significado visual.

Pre-boceto



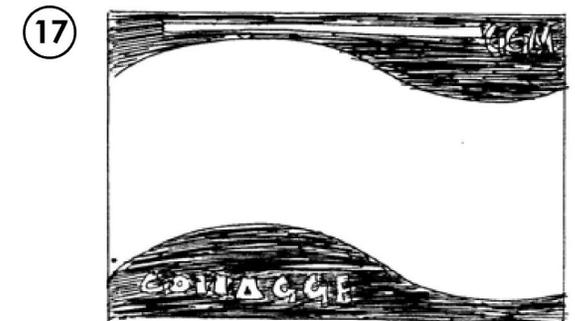
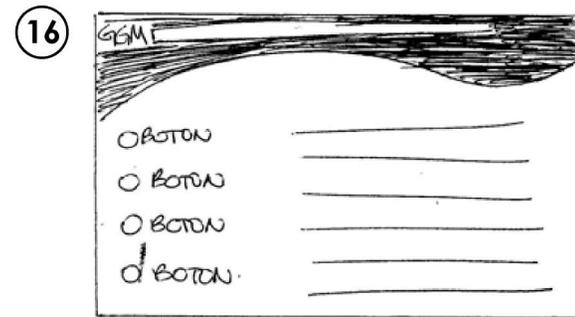
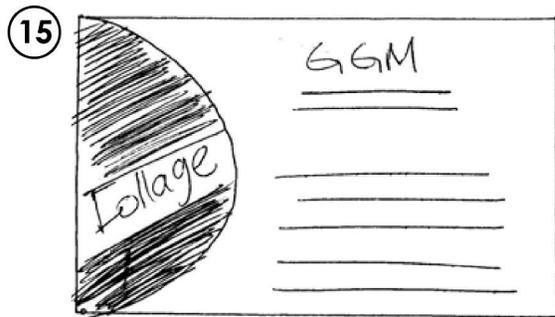
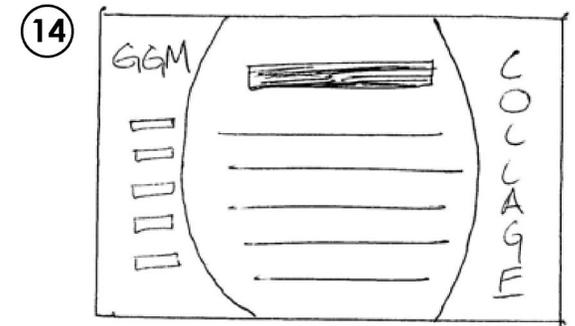
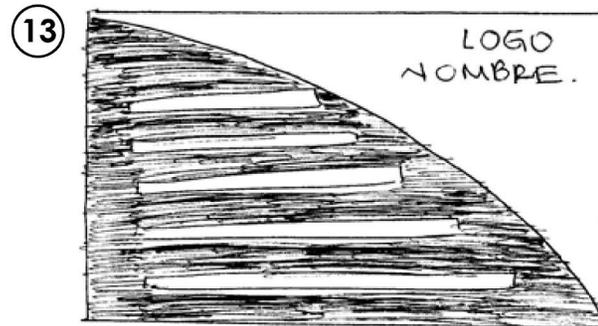
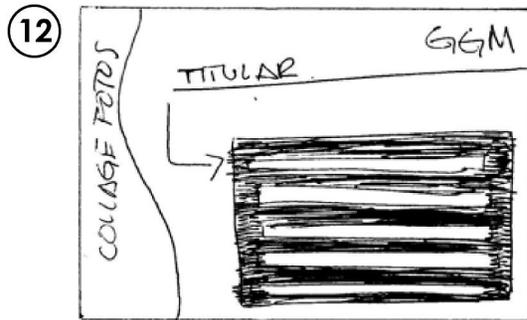
Estos prebocetos están hechos a base de líneas que viene siendo una sucesión de puntos acompañada de formas que van determinando ciertas direcciones o movimientos, que nos ayudan a delimitar hasta donde llega el área a trabajar. Estos bocetos están trabajados con líneas rectas y se sugiere que las líneas tengan más movimiento para que le dé vida a la presentación.

Pre-boceto



En estos prebocetos se puede ver que tanto las imágenes como los bloques de texto se encuentran colocados de una manera vertical, vistos de arriba hacia abajo ofreciéndole al diseño sobriedad y solidez, pero aún en la busca de movimiento lineal.

Pre-boceto



Es importante plantearse antes de diseñar, aspectos muy importantes, tales como: las dimensiones y la posición del formato que ocupará el diseño, es de suma importancia ya que de esta decisión depende la ubicación y colocación de los elementos y el efecto que éste les pueda proporcionar.

En estos prebocetos básicamente se logra encontrar un diseño con movimiento y equilibrio entre sus formas y que nos lleve a la elaboración de los bocetos quedando así seleccionados los prebocetos número 15-16-17, dándonos así simplicidad y movimiento.

Boceto

4.3.2 Boceto; conocido también como boceto preparatorio; se escogen las mejores soluciones de los prebocetos en miniatura y se elaboran varios bosquejos preparativos para realizar cambios y revisiones con la colocación de los elementos, ilustraciones un poco más definidas, los titulares o encabezados hechos a mano con el tipo de letra ya definido. El preparativo final tiene que guardar un enorme parecido al arte final.

En esta etapa se realizan con mayor detalle los bocetos, dando así, casi un trabajo final en donde se requerirá que el diseñador realice varios bosquejos de un preparativo a fin de efectuar las revisiones y correcciones.

También se usa para apoyar una explicación rápida de un concepto o situación.

Introducción del Cd

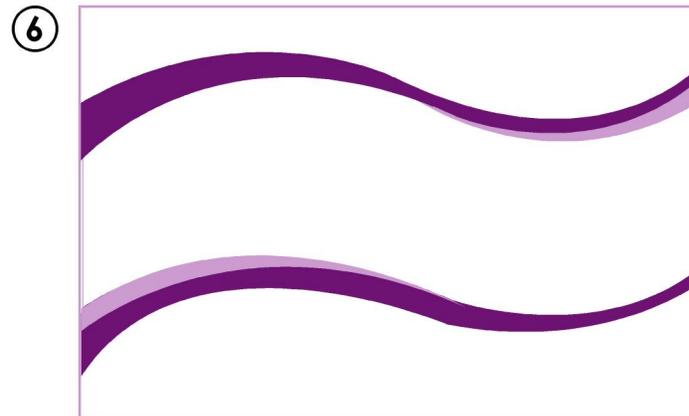
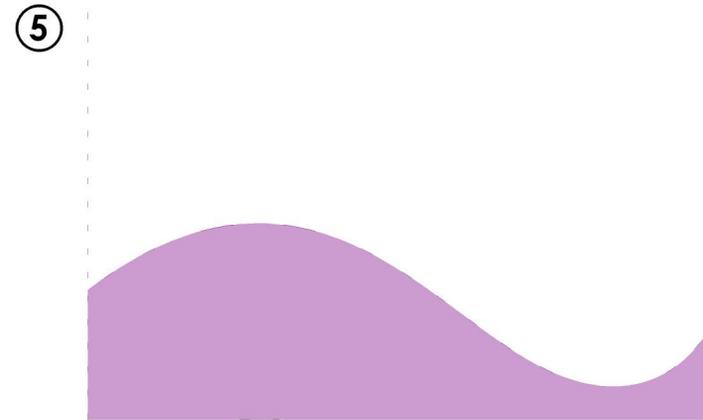
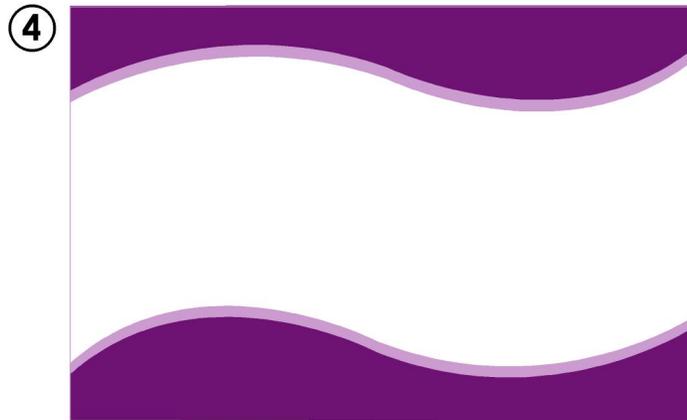


Tomando en cuenta el proceso de prebocetaje, se diseñaron estos bocetos para la introducción de la presentación multimedia. En los bocetos 1-2 los diseños cuentan con fotografías distintivas de mujeres en diferentes actividades, se usó el verde en boceto 1 y éste representa la armonía, el crecimiento y frescura. En bocetos 2 se utilizó el color morado por ser un color que está asociado con la sabiduría, creatividad, independencia y dignidad. Y en el tercero se usó una flor como representativo de la mujer por ser delicada y bella.

Opinión de la Institución: Se sugiere que no lleve fotografías, el color morado o púrpura nos pareció y nos gustaría que se jugara con las diferentes tonalidades del mismo, tomando en cuenta el boceto 2. Se sugiere que el diseño de la plataforma de la introducción tenga más animación para captar la atención y hacerla más interesante.

Introducción del Cd

Boceto



Para la introducción de la presentación del CD se presentaron estas propuestas, quedando como final el boceto No. 6 por la limpieza, el movimiento y la unidad en los colores.

Opinión de la Institución: Las curvas son una excelente alternativa ya que connotan movimiento y los colores son perfectos, ya que se mezclan uno con el otro haciendo contraste.

Introducción del Cd

Boceto

⑦



⑧



⑨



Tomando en cuenta que la propuesta 6 fue la definitiva, se le agregaron fotografías para que tuvieran una idea de cómo se vería. Así como en el boceto 9 como terminaría la introducción de la presentación multimedia dando a conocer el nombre de la institución con su respectivo logotipo, acompañados de fotografías de nuestro grupo objetivo. Posteriormente se les dió a conocer a la institución el concepto creativo (Eres Mujer) y les pareció, dejándola como propuesta final.

Opinión de la Institución: Se sugiere que las fotografías vayan en un degrade y de preferencia blanco y negro.

Plataforma del Cd

10



11



Boceto

12



En el boceto 10 se utilizó el espacio lateral izquierdo para fotografías y el lado lateral derecho para la tipografía, dejando el titular arriba del lado derecho. En el boceto 11-12 se utilizó el color púrpura, que está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad. en estos casos se utilizaron imágenes difuminadas al lado lateral izquierdo, dejando del lado derecho la tipografía para la información de la institución.

Opinión de la Institución: Se sugiere que no lleve fotografías a todo color, nos gustaría que se centraran más en la información, queremos un diseño que les dê paz, que esté limpio, el color púrpura nos pareció, nos gustaría que se jugara con las diferentes tonalidades del mismo.



Boceto



En los bocetos 13-14-15, se utilizan solamente líneas curvas y sin fotografías para obtener una diagramación clara. predominan en el diseño dos colores (morado y lila) y como un tercero, el blanco. El logotipo de la institución se colocó en una posición dentro de la diagramación para que sobresaliera.

Opinión de la Institución: Se sugiere que se utilizó más el color blanco en el diseño y no en el texto, el diseño con la curva nos gusta ya que connota movimiento.



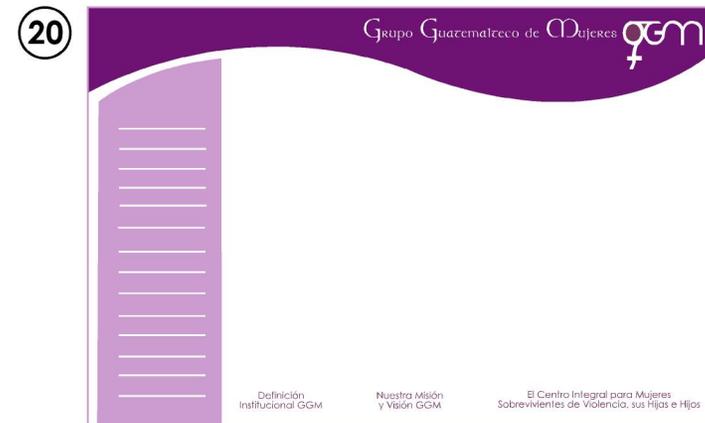
Boceto



En los bocetos 16-17-18, se utilizaron las curvas para connotar movimiento y en ellas los colores morado y lila, dejando así un diseño más limpio.

Opinión de la Institución: El boceto 18 cumple con nuestras expectativas, tomando, en cuenta el diseño y color. En la tipografía nos gustaría que el nombre de la institución, y el logotipo no llevaran movimiento.

Boceto



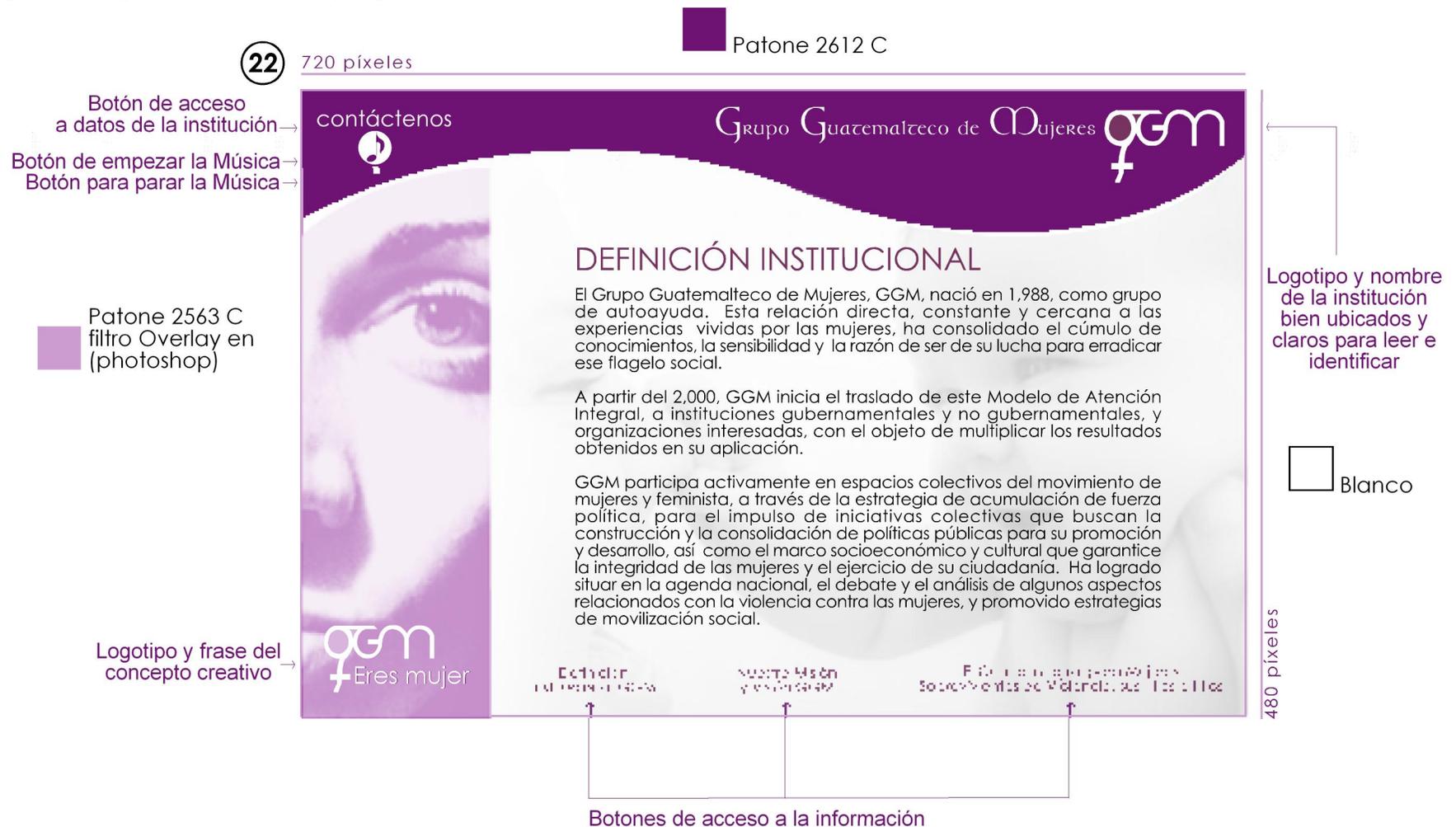
En los bocetos 19-20-21, queda como propuesta final el boceto 21, por la simplicidad del diseño y la colocación de los botones de lado lateral izquierdo, dejando el nombre de la institución y el logotipo del lado superior derecho y los demás botones en la parte inferior.

Opinión de la Institución: Se sugiere que se le agregue al boceto final sobre el fondo blanco fotografías en transparencia, como aparecen el boceto 19.

4.3.3 Bocetos a validar

Boceto

Habiendo seleccionado el boceto final Preparativo, se procede a realizar los cambios sugeridos por el cliente para luego presentar la propuesta final.



Plataforma del Programa Flash

Boceto

Tomando en cuenta el primer boceto final se trabajó todo el proceso del CD interactivo, desde la introducción, temas principales, y página final. Se decidió trabajar una diagramación de una sola columna. La presentación se trabajo en el programa Flash, que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de **archivo .swf**, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash y la extensión **archivo.exe** puede ser vista desde cualquier computadora.

Esta es la plataforma de Flash, en donde se puede ver claramente :



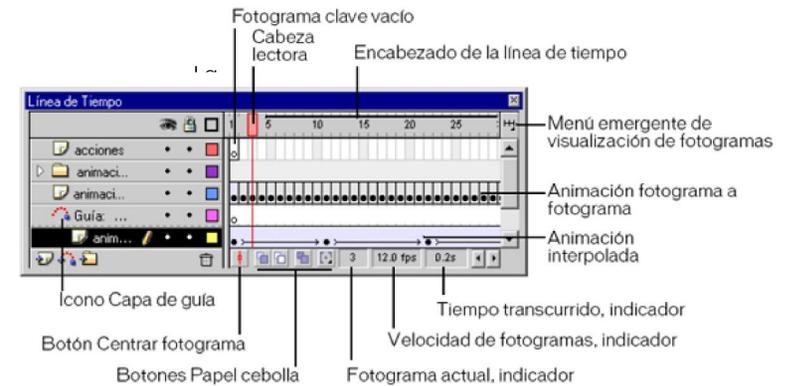
Plataforma del Programa Flash

Boceto

24



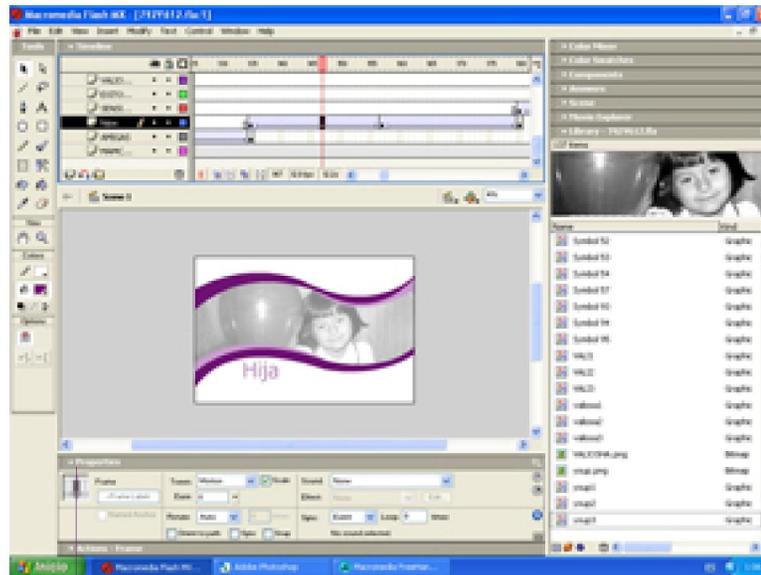
Utilización de la línea de tiempo, cada objeto o función tendrá un layer diferente, los cuales se pueden ir seleccionando por nombres para facilitar el trabajo.



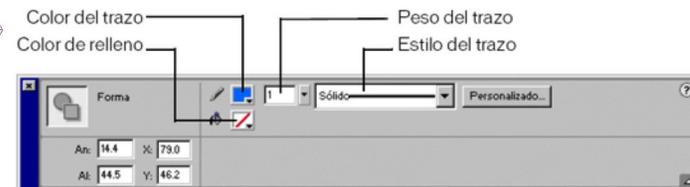
Boceto

El programa flash cuenta con capas o layer, los cuales cada uno tiene una función específica y una línea de tiempo que nos sirve para llevar un control exacto del tiempo de la misma.

25



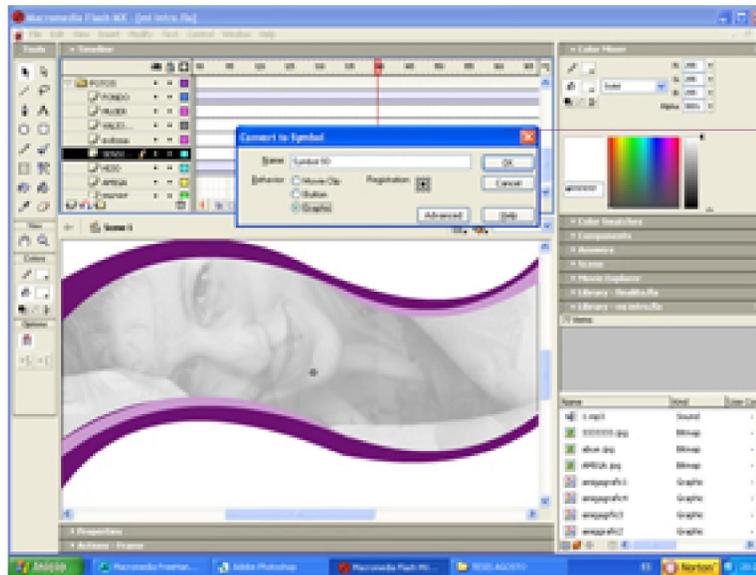
Utilización de los controles color de trazo y color de relleno del inspector de propiedades



Boceto

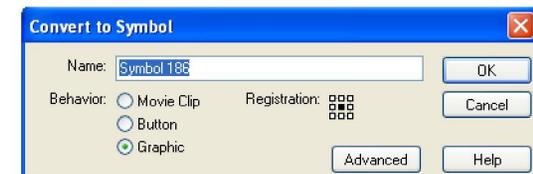
El programa flash cuenta con capas o layer, los cuales cada uno tiene una función específica y una línea de tiempo que nos sirve para llevar un control exacto del tiempo de la misma.

26



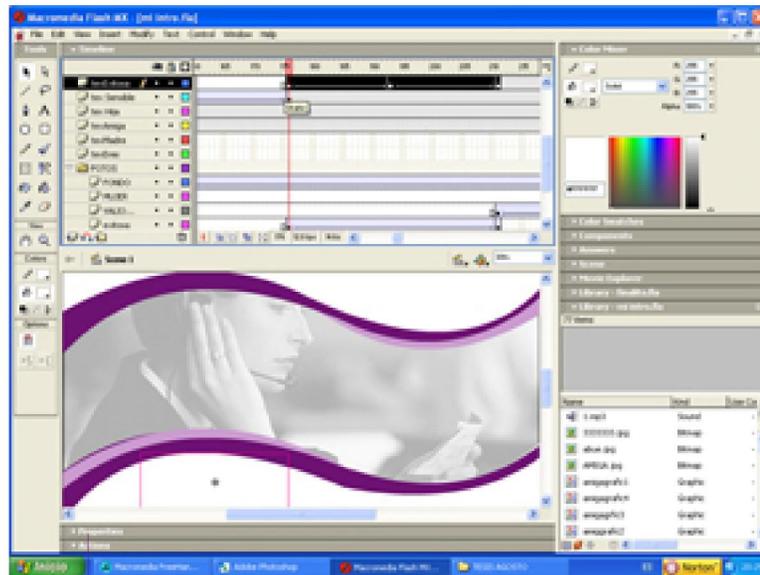
Creación de símbolos, con sólo tener seleccionado el frame se presiona F8 y sale esta pantalla en donde se elige la opción que deseamos, y para mayor facilidad y rapidez en el trabajo se les colocan nombre.

El panel biblioteca contiene objetos y símbolos importados del documento o bien los botones, gráficas y movies clips hechos ahí mismo. Si el panel de biblioteca no está abierto, elija ventana-biblioteca, y ahí encontrará catalogados por nombre cada uno de los archivos utilizados.



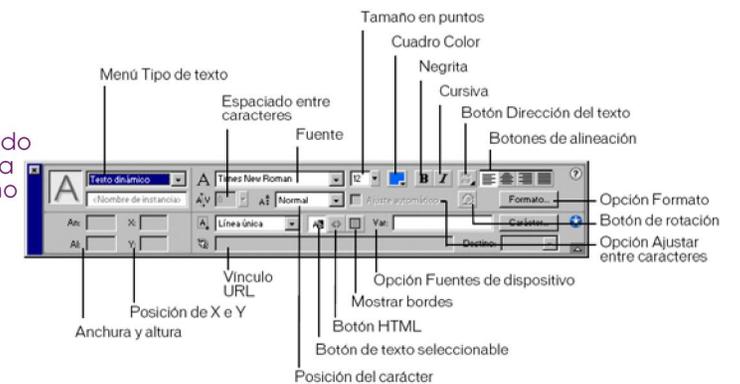
Boceto

27

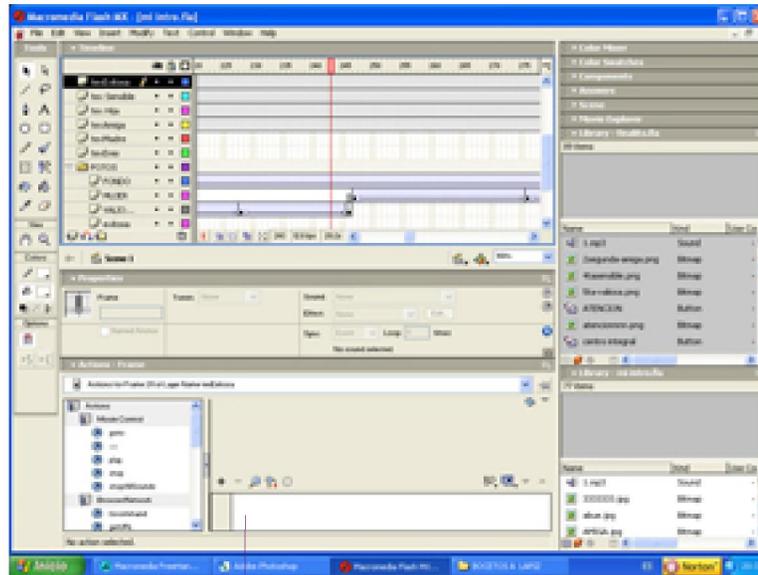


En propiedades, seleccionando el texto, sale esta opción para mejor manipulación del mismo

atributos de fuente o párrafo del texto existente, es necesario seleccionarlo primero.



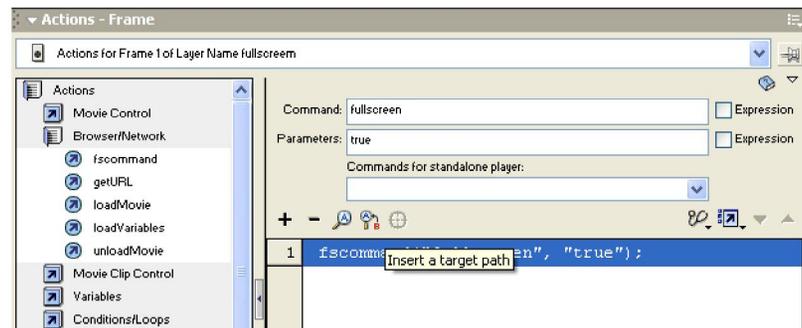
28



Boceto

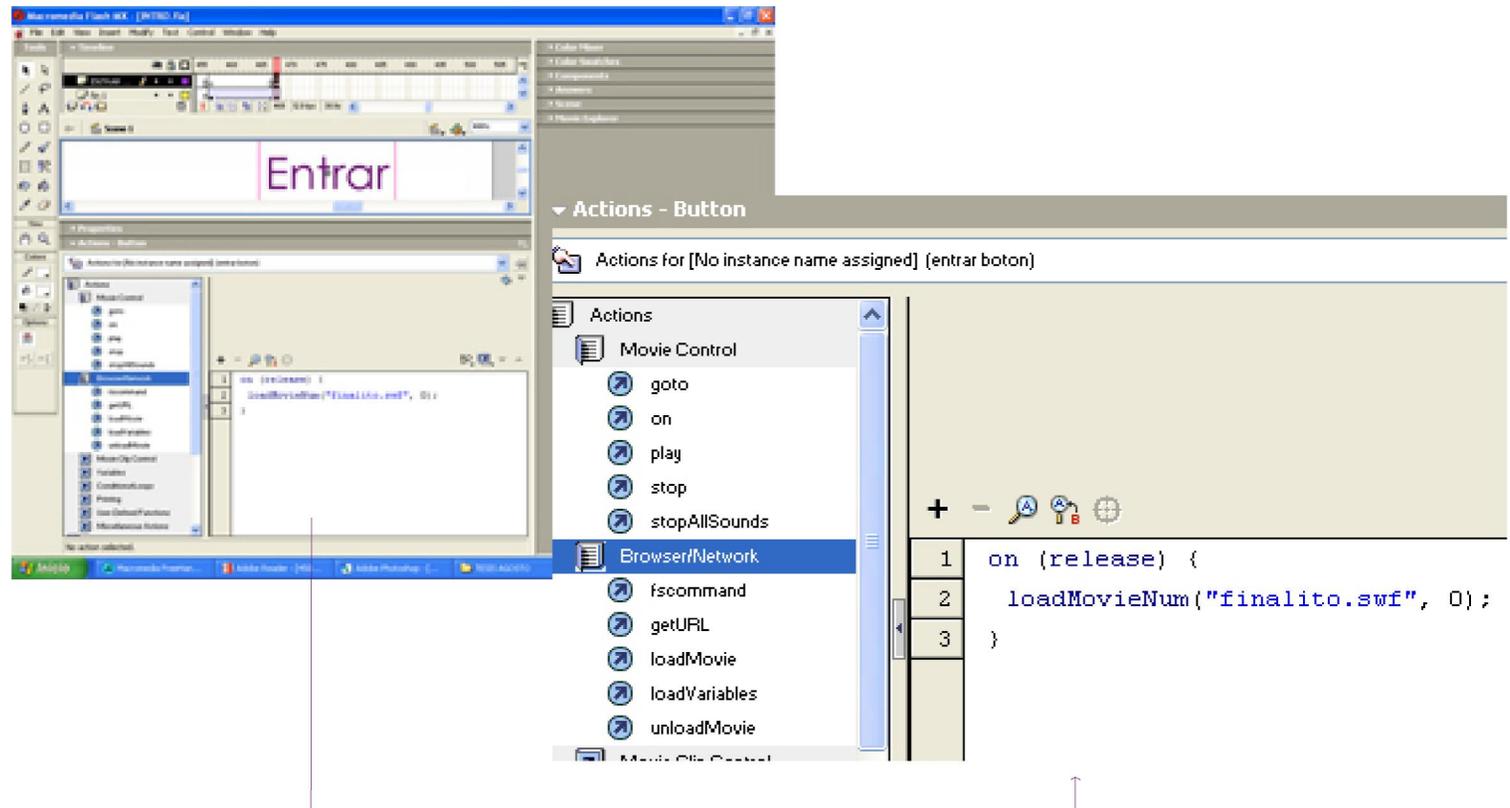
Trabajo en modo normal, nos sirve para poder hacer uso de cada una de las herramientas de flash y manejarlo a nuestra manera, por ejemplo; si deseamos que nuestra presentación final se logre ver en todo el monitor de nuestra computadora, utilizamos estas opciones y en fsccommand colocamos este texto y automáticamente lo habilita.

`fsccommand("fullscreen", "true");`



Boceto

29



Al terminar la introducción de la presentación hay un botón con el texto entrar, a ese botón se le da la función de llamar al otro documento de archivo SWF y se le debe poner el nombre exacto del otro documento para que automáticamente lo lea.

4.3.3.1 CD INTERACTIVO

Boceto

El diseño presenta colores puros acompañados del logotipo de la institución y el nombre del programa que desean dar a conocer. El diseño es simple y sencillo.



Opinión de la Institución: Se sugiere que lleve fotografías.

Boceto

El diseño presenta la utilización de fotografías acompañadas de los mismos colores utilizados en la presentación para así guardar unidad en el diseño.

39



40



41



Opinión de la Institución: Nos parece que hagan uso del diseño con la franja ondulada para así darle movimiento al diseño.

Boceto

42



43



Opinión de la Institución: Nos encanta el diseño 43 por su simplicidad, por el juego de las imágenes y los colores, guardando así unidad en el diseño, de preferencia la fotografía nos gustaría que fuera más fuerte.

Capítulo v

COMPROBACION DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.1. Comprobación de eficacia y Propuesta gráfica final

Elaboradas las piezas gráficas que servirán como material multimedia para el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, es preciso validar el material mediante una investigación de campo, por lo que a continuación se hace referencia de la población sometida a prueba, el porcentaje de la misma, sus características, así como los resultados obtenidos durante la prueba.

Para la realización de esta comprobación se utilizará el método de la investigación ya que es un proceso que consta de una serie de pasos sucesivos que pretende la resolución de un problema mediante la búsqueda de datos pertinentes y su posterior análisis e interpretación.

5.1.1. Técnicas de validación de datos: se presentan algunas técnicas que permiten recopilar información para conocer la opinión del grupo objetivo, ya que de esta manera se comprueba si las piezas de diseño son las adecuadas para transmitir eficazmente la información.

Las técnicas de validación que se pueden mencionar son :

1. Entrevistas individuales estructuradas, las cuales permiten recopilar información directamente del entrevistado, interpretarla y luego codificarla.
2. Entrevistas individuales abiertas y semiestructuradas, muestran datos profundos y personales del entrevistado.
3. Entrevista de interacción en lugares centrales, el entrevistador visita un lugar que es frecuentado por el grupo objetivo, y selecciona al entrevistado realizándole preguntas estructuradas en un cuestionario, que permiten conocer temas específicos.
4. Grupos focales, se reúne a un grupo de personas que componen el grupo objetivo para recopilar información general no cuantificable.

El mecanismo empleado para la comprobación de la eficacia del material multimedia, fue la encuesta, se utiliza ésta por ser una de las técnicas más frecuentes y eficaces para la comprobación de una investigación. Es importante aplicar con autoridad los instrumentos y desarrollo de las técnicas de investigación al grupo objetivo, para comprobar la corrección de los mismos y detectar posibles errores en la claridad, legibilidad, redacción, planteamiento y otros, de las preguntas e indicaciones.

Instrumento:

El instrumento empleado fue la boleta de encuesta física ,puesto que genera datos rápidos y satisfactorios, de esta manera, las personas encuestadas pueden responder a dichas preguntas, con honestidad.

Tipo de pregunta:

Las preguntas expuestas se elaboran de forma cerrada y directa, haciendo énfasis,sobre la calidad del material didáctico, su presentación, color, tipografía, información, fotografías y, por ende, su aceptación como material de apoyo, para el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM.

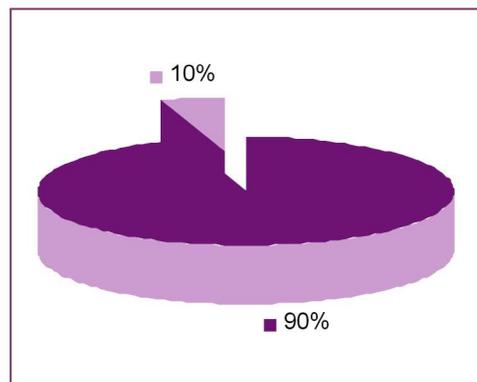
Forma y Contenido del Instrumento:

El diseño de la pieza se presenta en formato tamaño carta, incluyendo en ella 8 interrogantes relacionadas con la calidad, diseño, diagramación e importancia del material multimedia , se instruye al encuestado, por medio de instrucciones expuestas en la encuesta, dando a conocer, de esta manera, los fines de la misma: comprobación y eficacia de la pieza de diseño.

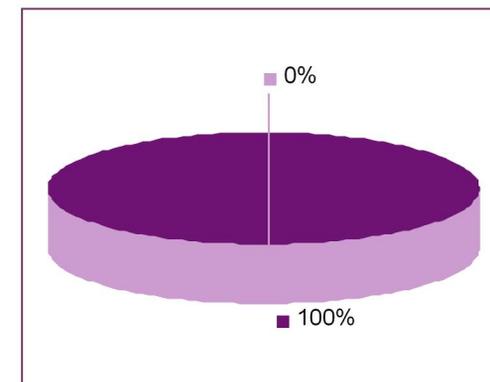
5.2 Análisis de los resultados

encuesta

1. ¿Tiene usted conocimiento de las actividades que realiza el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM?

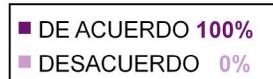
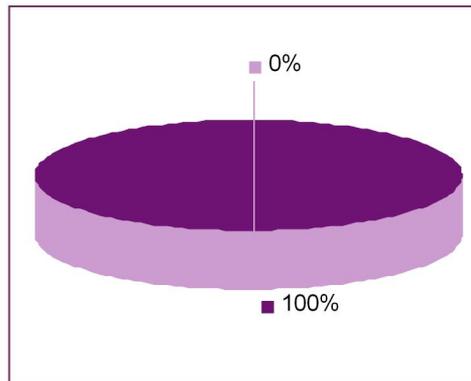


2. ¿Considera adecuada la información que contiene el CD Interactivo?

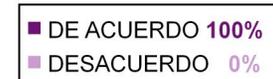
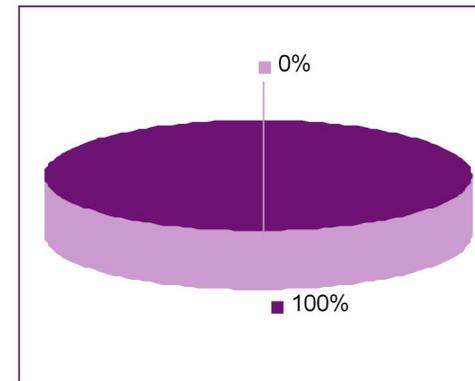


Elaboración propia con base en resultados de las entrevistas, del personal de la institución, a mujeres y diseñadores gráficos.

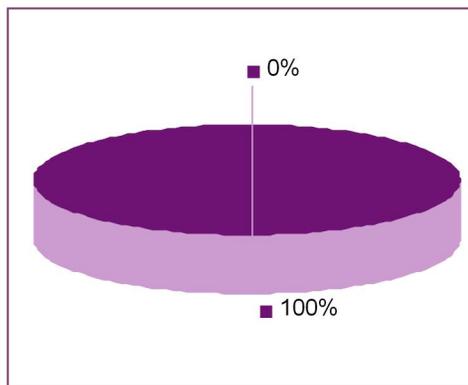
3. ¿Cree usted que este material está claro para informar a las mujeres afectadas por la violencia Intrafamiliar la ayuda que les brinda GGM?



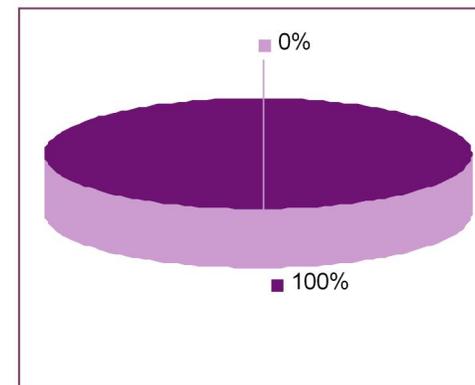
4. ¿Está de acuerdo con los colores utilizados en los fondos y en los textos?



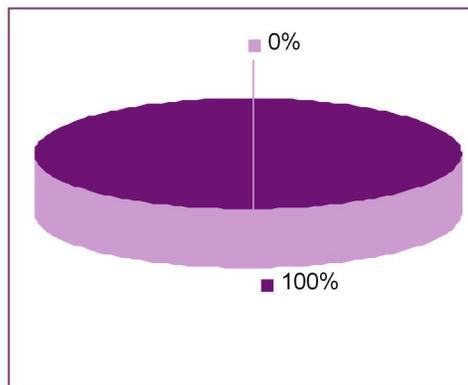
5. ¿Está de acuerdo con los tipos de letra utilizada en el CD Interactivo?



6. ¿Está de acuerdo en la posición en que se colocaron y como se utilizaron los textos y los botones en la propuesta gráfica?

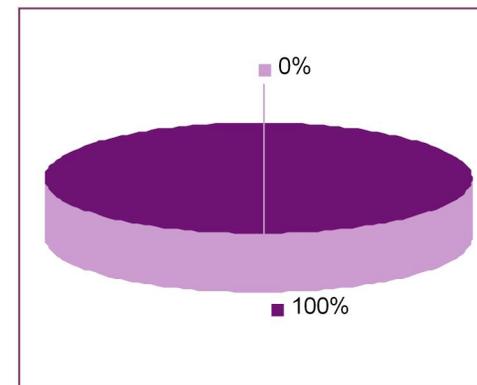


7. ¿Está de acuerdo con el diseño en general del CD interactivo?



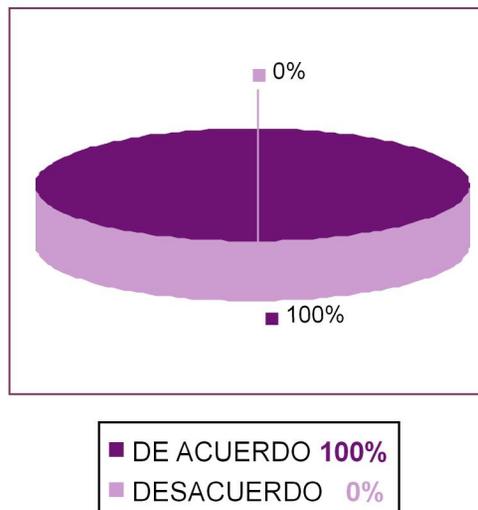
■ DE ACUERDO 100%
■ DESACUERDO 0%

8. ¿Al observar los diseños identifica usted cuál es la organización de la que se está hablando?

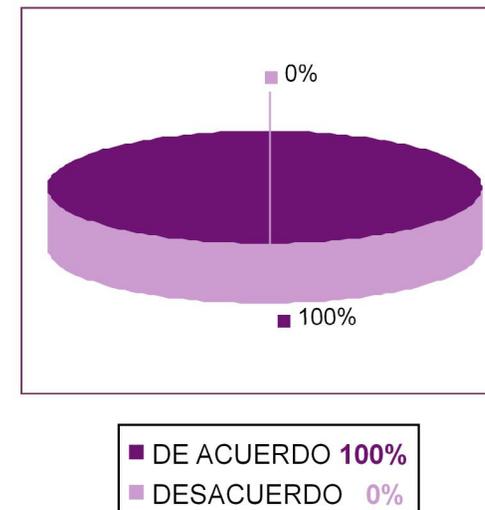


■ DE ACUERDO 100%
■ DESACUERDO 0%

9. ¿Cree usted que las propuestas gráficas presentadas servirán de soporte para dicha organización?



10. ¿Le parece adecuado que dicha organización se preocupe por tener material de apoyo para dar a conocer su labor?



5.2.1. Interpretación de los resultados

Luego de haber validado el material pa el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, se determinaron cada uno de los cambios que debían realizarse para que el material cumpliera gráficamente con los objetivos propuestos. La respuesta de los encuestados fue positiva. Se llegó a la conclusión de que los resultados obtenidos son favorables y no se necesita ningún cambio en el CD interactivo.

5.3 Propuesta gráfica final y fundamentación

Para solucionar el problema que manifestó el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, se propuso la realización de diseño de material Interactivo multimedia. Se debe tener presente, cada elemento de la composición. Por lo tanto es muy importante la posición que se le da a cada uno de los elementos para encontrar el equilibrio formal entre todos ellos, logrando así un diseño con la máxima eficacia comunicativa para lograr impactar visualmente al público receptor del mensaje.

5.3.1 Fundamentación de elementos gráficos

Todos los elementos de diseño que se utilizaron para la creación de los materiales gráficos interactivos fueron elegidos para cumplir la función de promover e informar las actividades del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM. Para la realización de este proyecto se siguieron una serie de pasos, además de conocer al público al que va dirigido el mensaje.

Formato: el formato utilizado en cada una de las piezas es del tamaño adecuado para que el contenido sea visible y legible.

Colores: juegan un papel importante en la elaboración de estas propuestas; se utilizó el púrpura por que este aporta sabiduría, creatividad, independencia y dignidad. Se utilizó el lila ya que este indica la ausencia de tensión, transmite calma y autocontrol; y el color blanco significa seguridad, pureza y limpieza. Los tres colores se complementan y contrastan entre sí, esto ayuda a crear una composición agradable y armoniosa a la vista del receptor.

Imágenes: se hace uso de la fotografía para reforzar al texto.

Tipografía: se utilizó una tipografía legible, clara, sencilla y de fácil comprensión haciendola funcional.

Diagramación: para la realización de la plataforma del CD se trabajó una diagramación sencilla y clara creando así un enfoque visual central para captar la visión del receptor.

Propuesta gráfica final y fundamentación

La propuesta gráfica final, conocida también como el boceto exhaustivo, va ser visto por la persona interesada. Es importante ser presentado de una forma exacta de como va a ser entregado a la institución.

Habiendo realizado los cambios en los bocetos finales con sus debidas correcciones, el cliente dará su último punto de vista para asegurarse que el diseño cumple con sus necesidades, quedando así nuestra propuesta gráfica final aprobada.

Escena Introducción



Recorre el camino con valor

SALTAR INTRO

La introducción del CD se inicia con una frase motivacional dirigida a la mujer. El texto aparece con el efecto de desvanecimiento y desaparece con el mismo. En la parte inferior central aparece SALTAR INTRO, es un texto convertido en botón que se aparece y desaparece solo como indicador de la ubicación donde se encuentra, ya que quedará en botón totalmente transparente, para que éste sea presionado en cualquier momento durante la introducción si no se desea verla.

Propuesta gráfica final y fundamentación

Escena Introducción



Este diseño está elaborado a base de líneas que vienen siendo una sucesión de puntos que aunque no dibujadas pueden captarse igualmente en una composición cuando formas y colores determinan ciertas direcciones o movimientos que podemos definir como líneas de fuerza. Las líneas sirven como contorno de imágenes, la cual delimita hasta donde llega el área de la misma.

Para el diseño de la introducción de la presentación del CD se basó de acuerdo al tema, eres mujer (utilizando mi concepto creativo) reforzando el tema con fotografías y haciendo uso de los mismos colores.

Escena
Introducción

Propuesta gráfica final y fundamentación



Se puede observar que las líneas, las imágenes y los textos se encuentran colocadas en una forma horizontal dándole al diseño tranquilidad y armonía acompañados de una melodía musical. Este lleva una repetición ordenada de acciones en los elementos fotográficos y tipográficos mejor conocido como Ritmo, que conduce a llevar un movimiento a un punto estratégico, siendo éste constante, alternado y acelerado según a la amplitud de los intervalos musicales.

Escena
Introducción

Propuesta gráfica final y fundamentación



El equilibrio en un diseño se determina por su tonalidad, tamaño y forma. Este diseño está formado por elementos que cuyo peso se contrarrestan entre sí haciendo una composición estable.

Se encuentra ubicada al centro del formato dando como resultado equilibrio en el diseño.



El contraste en un diseño hace la diferencia notable, que tiene impacto visual en sus elementos oscuros y claros dentro de una imagen, haciendo que muestre la forma de los elementos de los contrastes.

1. Contrastes de tamaño, por que produce un efecto dinámico que se puede lograr, por que guarda proporción de las mismas.
2. Contraste de tono, por el contraste de los colores en distintas tonalidades de un mismo color.

Escena
Introducción

Propuesta gráfica final y fundamentación



Haciendo uso de fotografías en la presentación hay que tomar en cuenta que se debe guardar proporción en ampliar y utilizar las dimensiones, así adaptándolas a las medidas existentes entre sus partes y su todo.

Escena
Introducción

Propuesta gráfica final y fundamentación



El movimiento implica que debe de ser concebido de manera dinámica un diseño, rompiendo con los esquemas en el uso de tamaños y anchos del diseño haciendo que el lector observe los elementos del mismo.

Escena
Introducción

Propuesta gráfica final y fundamentación



Se debe hacer uso de elementos que tengan relación entre sí y con el diseño total para lograr coherencia, apariencia unitaria, armonía y pertenencia.

Escena
Introducción

Propuesta gráfica final y fundamentación



Se trabajaron las fotografías a un solo color (Blanco y negro) para darle al diseño más seriedad y que no tuviera el uso de muchos colores, acompañados de texto y así reforzar las imágenes y poder dar un mensaje más directo y claro.

El texto lleva un mismo tamaño y un mismo color para guardar así unidad y equilibrio en el diseño.



← Logotipo

← Nombre de la Institución

Entrar ← Enlace



El titular o nombre de la institución es considerado el elemento más importante en el material multimedia, siendo las palabras, más específicas que cualquier imagen y por lo tanto más efectivas para llevar a cabo la función de atracción-atención.

El titular debe de estar claro ya que su papel dentro de un diseño es el de introducir el tema el cual debe de guardar relación entre texto e imágenes.

Propuesta gráfica final y fundamentación

Página de inicio: Estas son las plataformas del CD Interactivo, con sus especificaciones de las funciones para navegar . En el botón de sonido, éste tiene la función de apagar o encender la música de fondo en el momento que se desee y está situado en la parte superior izquierda de la plataforma. El logotipo aparece de forma elegante y clara en todas las escenas, guardando siempre el mismo lugar.

Este Cd es un navegador informático en donde los titulares de cada tema se convirtieron en botones de acceso para dar a conocer paso a paso el trabajo institucional del GGM.

Escena Definición Institucional



Nombre de la Institución y logotipo
Debe de guardar un espacio dentro de cualquier diseño, por que es el encargado de informar al lector de quien es el contenido del material multimedia.

No necesariamente deben de ir solos, sino que pueden estar acompañados por elementos decorativos como la franja de color morada que forma parte del diseño.

**Escena
Misión y Visión**

Propuesta gráfica final y fundamentación

Nombre de la Institución
y logotipo

Botón de navegación

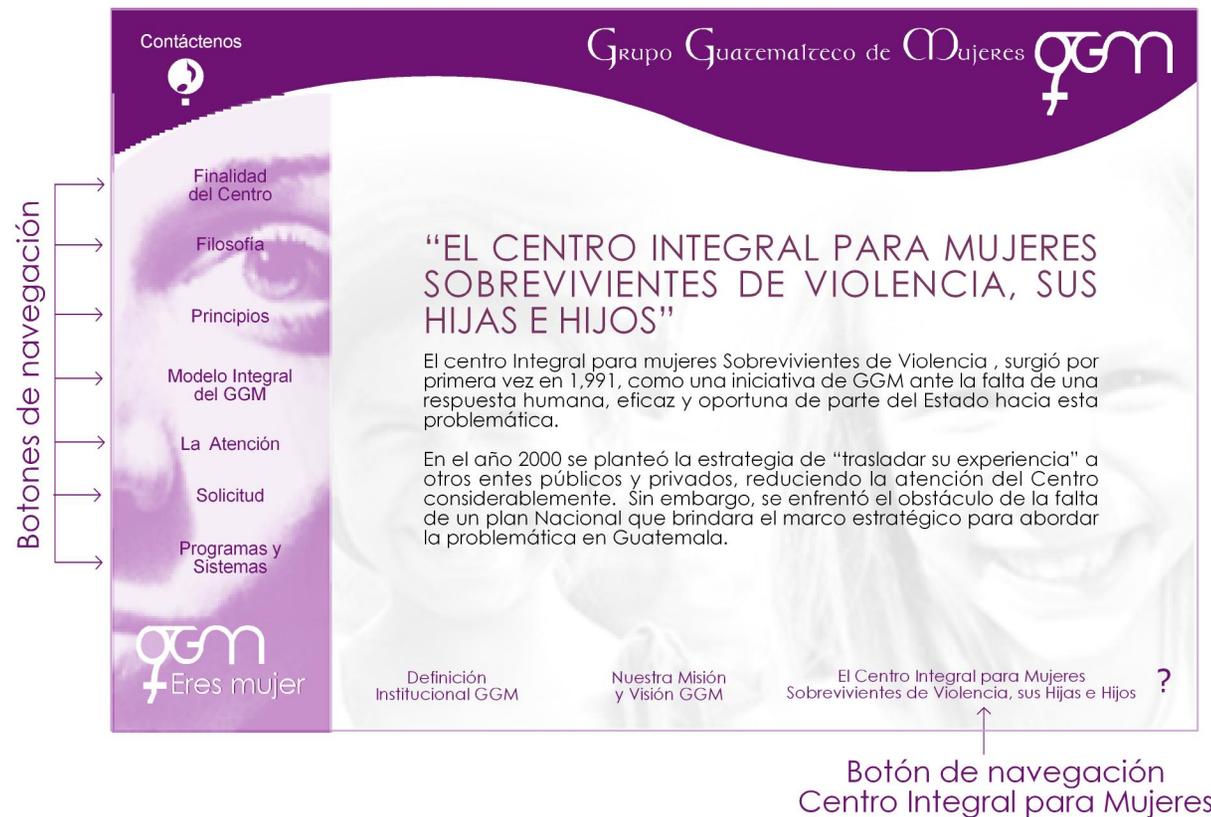


Botón de navegación
Misión - Visión

El nombre de la institución y su logotipo se colocaron en la esquina superior derecha para dar una mayor visibilidad a la ubicación de los mismos, dando así una dirección intencional y quedando como el punto de enfoque que serviría como punto de partida de nuestro diseño.

Escena
"El Centro Integral para las Mujeres
Sobrevivientes de Violencia, sus hijas e hijos"

Propuesta gráfica final y fundamentación



La diagramación juega un papel muy importante en la realización o elaboración de un trabajo, ya que permite distribuir los elementos dentro de un espacio o formato determinado. Toda la diagramación de la presentación esta ubicada de manera clara, ordenada y visible a la vista del lector y sin mayores distractores visuales.

"Si estás segura que tus pensamientos pueden cambiar tu vida, tu vida cambiará". Paulo Coelho.111



Contáctenos  Grupo Guatemalteco de Mujeres 

Finalidad del Centro

Filosofía

Principios

Modelo Integral del GGM

La Atención

Solicitud

Programas y Sistemas

 Eres mujer

FINALIDAD DEL CENTRO

La finalidad de la atención integral es:

- a)** Ayudar a las mujeres que enfrentan violencia (doméstica y sexual), a resguardar su integridad personal, la de sus hijas e hijos.
- b)** A que inicien un proceso de desculpabilización y que puedan recuperarse emocionalmente de los efectos traumáticos de la violencia.
- c)** A que descubran su derecho a gozar de una vida libre de violencia.

Definición Institucional GGM Nuestra Misión y Visión GGM El Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus Hijas e Hijos ?

La diagramación es clara, equilibrada, sencilla, legible y limpia. Se hace uso de tres colores en la presentación siendo éstos, (morado, violeta y blanco) que al unirlos dan la sensación de tranquilidad y armonía al diseño. Es importante hacer uso de un solo tipo de letra a excepción de que haya la necesidad de resaltar una frase o palabra y ésta se haga con otro tipo de letra.



Contáctenos 

Finalidad del Centro

Filosofía

Principios

Modelo Integral del GGM

La Atención

Solicitud

Programas y Sistemas

 Eres mujer

FILOSOFIA

La filosofía de atención de GGM se basa en el reconocimiento de que la violencia hacia las mujeres es producto de las relaciones desiguales de poder entre hombres y mujeres, relaciones opresivas legitimadas por la sociedad patriarcal y machista.

Esto quiere decir, que la violencia no es considerada el resultado de la pobreza, la falta de educación, la drogadicción o el alcoholismo, los cuales son sin duda, factores que agudizan la violencia, pero no son la causa.

Definición Institucional GGM

Nuestra Misión y Visión GGM

El Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus Hijas e Hijos ?

El tipo de letra seleccionado debe de ser lo bastante legible, tomando en cuenta el balance tonal del mismo, ya que si el texto es más grueso, más pesado sera el diseño. La tipografía utilizada es Tahoma, por que es sencilla, legible y la más utilizada en presentaciones multimedia como ésta.



El uso de pantallas ayuda a que el diseño sea más atractivo, ya que por la tonalidad que poseen pueden ser utilizadas como fondos, ayudando a decorar el formato del diseño sin necesidad de recargar el espacio. Se utilizan para fortalecer el tema así terminando de formar el concepto que se quiere proyectar.



Contáctenos  

Grupo Guatemalteco de Mujeres 

Modelo Integral del GGM

- Finalidad del Centro
- Filosofía
- Principios
- Modelo Integral del GGM
- La Atención
- Solicitud
- Programas y Sistemas

 Eres mujer

EL MODELO INTEGRAL DEL GGM

El enfoque multidisciplinario del Modelo de Atención Integral desarrollado por GGM, contempla dos grandes líneas estratégicas.

1. LA ATENCIÓN

- a) Atención inicial
- b) Apoyo psicológico
- c) Asesoría Legal
- d) Apoyo médico
- e) Apoyo social
- f) Grupos de apoyo y autoayuda
- g) Albergue temporal

2. ESTRATEGIAS DE INTERVENCION

- a) Roles de apoyo
- b) Auto cuidado, de las mujeres y el personal
- c) Seguridad, de las mujeres y el personal
- d) Prevención, sensibilización y formación
- e) Investigación sobre violencia contra las mujeres y auditoria social
- f) Cabildeo y negociación
- g) Apoyo telefónico

Definición Institucional GGM	Nuestra Misión y Visión GGM	El Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus Hijas e Hijos	?
------------------------------	-----------------------------	--	---

El botón de música se hizo con el fin de que reservaran un momento dentro de la presentación del CD para que las mujeres afectadas por la violencia intrafamiliar puedan meditar sobre lo que han vivido y sobre lo que quisieran vivir en un futuro, dando opción también de detener la música.



Un diseño se hace más rico cuando se hace uso de imágenes, ya que la función específica de éstas, es la de reforzar más el tema y de llamar la atención en algunos casos.



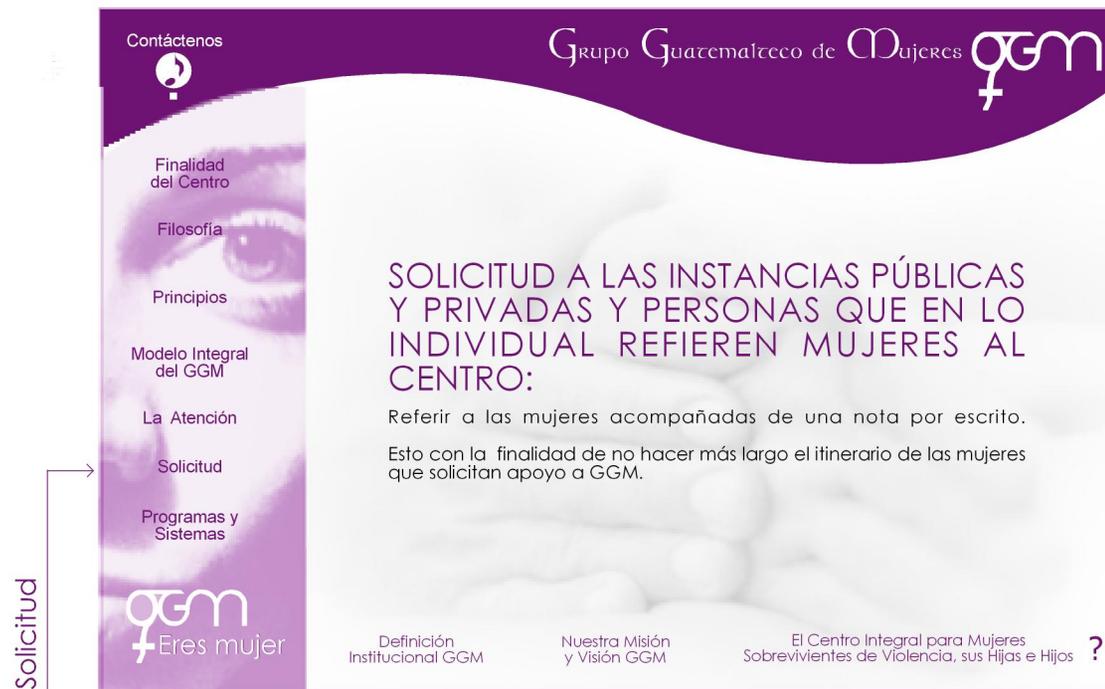
Cada botón de la presentación tiene un efecto de tamaño, que cuando es oprimido éste se hace más pequeño y al soltarlo vuelve a su tamaño normal. El texto también consta de una animación que cada vez que aparece en pantalla empieza con un desvanecimiento hasta quedar totalmente fijo. Las flechas indican que sigue la información o bien se puede regresar adonde se estaba.



Para lograr unidad en los elementos se hizo uso del balance (equilibrio), proporción, contraste de color y movimiento. También es de utilizar el mismo tipo de tipografía y como último el uso de un pequeño marco alrededor de la presentación, el cual ayuda a mantener los elementos unidos.



El logotipo de la institución acompañado por la frase Eres mujer (el concepto creativo) tiene un efecto de desvanecimiento elaborado por un movie clip, y éste está en constante movimiento, para darle más fuerza al tema.



El diseño de la presentación es claro y sencillo, no se hizo uso de fotografías de casos reales sobre la violencia intrafamiliar puesto que cada una de las mujeres que llegan a la institución han sufrido casos similares, ni tampoco de las campañas, caminatas y protestas que se han hecho, por que lo que se desea es informarles del programa que ofrece GGM dándoles así a cada mujer una esperanza de vida, a través de la ayuda que brinda, información facilitada por este CD interactivo.

Escena

Propuesta gráfica final



La cantidad de texto que se presenta en el CD interactivo, es la cantidad apropiada. Este es un Cd que será de gran utilidad puesto que servirá para que el personal capacitado de GGM pueda interactuar y conocer a las mujeres afectadas por la violencia intrafamiliar y así darles a conocer más opciones de vida por medio de los programas que trabajan.

Escena
Contáctenos

Propuesta gráfica final

Botón de contáctenos



The diagram shows a website layout for 'Contáctenos'. At the top, there is a purple header with the text 'Contáctenos' and a question mark icon on the left, and the 'Grupo Guatemalteco de Mujeres GGM' logo on the right. Below the header, the main content area is divided into three columns. The left column features a large image of a woman's eye and the GGM logo with the tagline 'Eres mujer'. The middle column is titled 'CONTÁCTENOS' and contains contact information for the Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM, including address, hours, and phone numbers. The right column features a large image of a woman's face and a 'CRÉDITOS' button with a left-pointing arrow. At the bottom, there are three columns of text: 'Definición Institucional GGM', 'Nuestra Misión y Visión GGM', and 'El Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus Hijas e Hijos' with a question mark icon.

Contáctenos 

Grupo Guatemalteco de Mujeres 

CONTÁCTENOS

Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM.
2da. Calle 8-28 zona 1, Edificio Los Cedros,
4to. Nivel, oficina 4"A"
Horario de atención
De 8:30 a 17:00 horas de lunes a viernes
Tel.: (502) 2250-0235 / 2230-2674
Fax.: (502) 2230-2361 / Celular: (502) 53086448
Apartado postal 3641

Correos Electrónicos:
ggms@intelnet.net.gt
gegemitas@intelnet.net.gt
Apoyo telefónico las 24 horas, (502) 5308-6448

CRÉDITOS ←

Botón de créditos

 Eres mujer

Definición Institucional GGM

Nuestra Misión y Visión GGM

El Centro Integral para Mujeres Sobrevivientes de Violencia, sus Hijas e Hijos ?

En toda presentación es importante dejar un espacio para dar los datos generales de la institución, es por eso que se hizo el acceso a esta información por medio de un botón llamado contáctenos para así acceder fácilmente a la información. Ahí mismo aparece un nuevo botón en forma de texto que dice CRÉDITOS.



Escena de
créditos

En toda presentación es importante dejar un espacio para dar a conocer los créditos, ya que por medio de éste la institución se respalda con los derechos de autor de la música, fotografías y diseño de la presentación.

Escena
¿Por qué la mujer no se va?

Propuesta gráfica final

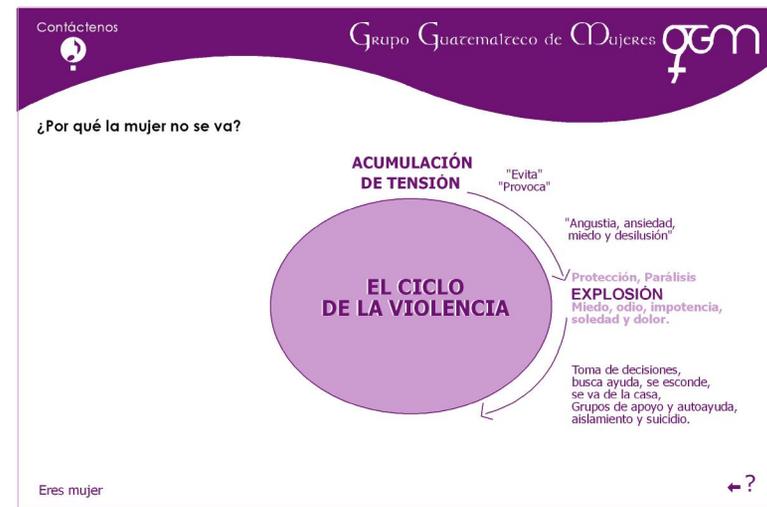


El signo de interrogación hace referencia a una pregunta, este se convirtió en un botón y nos lleva a esta parte de la presentación donde aparece esta la cuestionante, ¿por qué la mujer no se va? saliendo el texto de EL CICLO DE LA VIOLENCIA, siendo este un botón y al presionarlo salen 4 textos más convertidos en botones.

La flecha indica regresar al menu principal.

Escena
¿Por qué las mujer no se va?

Propuesta gráfica final



Cada texto en mayúscula y negrilla es un botón y al presionar uno a uno saca información detallada de cada tema, haciendo la presentación más explícita y dinámica .

Escena
¿Por qué las mujer no se va?

Propuesta gráfica final



Aparece un botón en forma de texto que dice Eres mujer que se mantiene en constante movimiento como llamando la atención y que éste sea presionado. Este botón nos lleva al final de la presentación.

El valor que nos inspira a seguir adelante



← Indica regresar a la presentación.

Esta es la plataforma final de la presentación, termina con otra frase motivacional dirigida a la mujer, dando seguimiento de la frase inicial y dando a entender que GGM lo pone en práctica. El logotipo y el nombre de la institución se colocaron sin ninguna imagen puesto que lo importante no son las imágenes sino el mensaje que se da a nuestro grupo objetivo, quedando así solamente texto.

Propuesta gráfica final

La finalidad de este material es brindar credibilidad, solidez a la asociación. La diagramación es sencilla, limpia. Se utilizaron los colores morado, lila y blanco.



DISCO COMPACTO (DISEÑO CD)

Este fue el diseño aprobado por la Institución por que cumplía con los requerimientos. Este contiene la presentación multimedia, la cual se dará a conocer a cada una de las mujeres que sufren de violencia intrafamiliar, y así ellas conozcan el trabajo y la ayuda que pueden brindarles en la institución.

Conclusión

Conclusión

Es de vital importancia que el diseñador trabaje en equipo con la institución para así poder hacer uso de sus conocimientos adquiridos para la elaboración de un material de calidad que cumpla con los requerimientos de nuestro cliente, en este caso la Institución, GGM.

No cabe duda que el diseño gráfico es un medio que brinda una herramienta para lograr una comunicación y dicha institución carecía de materiales interactivos que apoyen y den a conocer, especialmente a las mujeres afectadas por la violencia, las diferentes actividades organizacionales del Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM y así poder estar al día con la tecnología que los llevará a ampliar sus horizontes y ser tomados como referencia para que Instituciones similares utilicen esta forma de comunicación interactiva.

La validación de piezas es de gran importancia, porque al evaluarlas se demuestra la efectividad de las piezas gráficas antes de darlas a conocer en forma masiva y teniendo el trabajo final aprobado se da a conocer al grupo objetivo y se hace uso de ella.

Con la elaboración del CD interactivo, se logra cumplir con el objetivo de dar a conocer las actividades del "Grupo guatemalteco de Mujeres, GGM, hacia las mujeres demostrando, de esta forma el exitoso resultado de validación de dicho material.

De conformidad con lo, anteriormente expuesto, la institución logrará transmitir a cada mujer afectada por la violencia Intrafamiliar una información más concreta, dinámica, interactiva de su trabajo y decirles que no están solas.

Lineamientos

para la puesta en práctica
de la propuesta

Recomendaciones a la Institución:

1. Contar con una reproducción digital, (CD interactivo), para utilizarlo como material de apoyo para impartir la presentación.
2. Revisar el contenido de la presentación antes de reproducirla, para tener conocimiento de la interactividad de la misma.

Sobre la Presentación del CD ROM

Requerimientos del sistema de la computadora:

1. PC Windows 98, 2000 y XP, Procesador pentium II, 1GHZ, Memoria RAM 128 MB mínimo, 156 MB recomendado.
2. Leopard, MAC OS 9.1 ó 10.3, procesador G3, G4, G5-500, Memoria RAM 128 MB mínimo, 156 MB recomendado. Ambos necesitan tarjeta de audio y no necesitan una tarjeta de video externa.

Medios Sugeridos:

Por el tipo de material que se elaboró, éste no tiene costo alguno de reproducción, más que un CD, para almacenar la información, ya que en GGM cuentan con un software para reproducir la información.

Los Materiales de Apoyo para la Ejecución del Material Multimedia son:

1. Cañonera
2. Computadora (mouse, monitor, CPU)
3. Bocinas
4. Pantalla
5. Salón adecuado para reproducción.
6. CD-ROOM

Descripción:

La presentación del material Multimedia se realizará en reuniones establecidas previamente por la institución. El CD es a todo color, incluye fotografías, texto, botones y audio(melodía musical).

Plataforma PC

Programa Adobe Flash
File-publish settings-windows projector (.exe)

Plataforma MAC

Programa Adobe Flash
File-publish settings-macintosh projector

Características:

Colores: Morado , lila y blanco.

Medio de Almacenamiento

CD ROM

Cotización:

1. Empresa punto printer, el costo de 50 CD'S, es de Q.13.00 por unidad, incluida la impresión de portada de CD y caja. válido hasta abril 2010.
2. Empresa DGPrint, el costo de 50 CD'S, es de Q.12.00 por unidad, incluida la impresión de portada de CD y caja. válido hasta abril 2010.

Bibliografía y fuentes consultadas

Libros:

Artola Santiago, Yeimi Silvana; Material Didáctico de apoyo para el curso Técnicas digitales 2 Adobe Photoshop CS, ajustes de color; julio 2006; USAC; Guatemala, 78 páginas.

Chávez, Juan José, **Método de Aprendizaje**, 2da. edición, reimpresión 1998.

Robledo, César, **Proceso de la investigación científica**.

Tórtola Navarro, Julio Roberto, **Métodos del diseño para Diseñadores Gráficos**, 3era. edición, agosto 2002.

CONAPREVI, Coordinadora nacional para la prevención de la violencia Intrafamiliar y contra las mujeres. **PLAN NACIONAL DE PREVENCIÓN Y ERRADICACIÓN DE LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR Y CONTRA LAS MUJERES, PLANNOVI 2004-2014**. Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM; 39 páginas.

Grupo Guatemalteco de Mujeres. "**PROTOCOLO DE ATENCIÓN INTEGRAL**" GUATEMALA 2000. Protocolo de Investigación: **RUTA CRÍTICA QUE SIGUEN LAS MUJERES AFECTADAS POR LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR**.

Entrevistas:

Con el equipo de trabajo de GGM

Sitios consultados de la Mujer:

<http://www.violencia en la mujer>

<http://www.violencia intrafamiliar>

<http://www.azamujer.com/blog/dia-internacional-de-la-mujer/>

Publicado en: Grandes Mujeres, Mujeres que Hicieron Historia

Martes, 26 de Febrero de 2008 | 33 Comentarios

<http://www.un.org/spanish/events/women/iwd/2005/history.html>

<http://www.un.org/spanish/events/women/iwd/2008/>

<http://www.rebellion.org/mujer/040528torres.htm>. / Carmen Torres E. Mujereshoy

Clases sociales: <http://www.rie.cl/?a=122858>

Sitios consultados de Diseño:

Boceto: <http://www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm>

Preboceto: http://www.torrcad.com.ar/content_produ.htm

Significado de los colores: http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado_de_los_colores.php

combinación de colores: <http://www.cristalab.com/tips/53345/guia-basica-para-la-combinacion-de-colores>

Simbolismo del color: http://www.alcione.cl/nuevo/index.php?object_id=292

Clasificación e colores: http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculo_crom%C3%A1tico#Clasificaci.C3.B3n_de_los_colores

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

Concepto de diseño: <http://www.mastermagazine.info/termino/4680.php>

Concepto multimedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Adobe photoshop: http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

Macromedia frehand: http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia_Freehand

Macromedia flash: http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?:

<http://scholar.google.com.ar/scholar?q=concepto+de+interactividad&hl=es&client=firefox-a&rls=org.mozilla:es-AR:official&hs=AmH&um=1&ie=UTF-8&oi=scholar>

Folleto:

Anzuetto, Rualdo, **Guía de proyecto de Graduación de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico**, 2007.

Carpio, Claudia . Conceptos básicos sobre disposición creativa d elementos de diagramación.

Anexos

Glosario y encuesta

Abordaje: Conjunto de procedimientos, elementos y mecanismos con el fin de atender, apoyar, demandar y acompañar a sobrevivientes de violencia.

Acompañamiento: Apoyo que se brinda a sobrevivientes de violencia durante su proceso de empoderamiento, a través de la atención integral.

Asesor/Asesoría: término que describe a un grupo independiente de diseñadores, que trabajan para varios clientes en proyectos determinados.

Cliente: término empleado por un asesor de diseño para diseñar a la corporación que lo ha contratado.

Comunicación: es un fenómeno de interacción social.

Color: factor clave en la mayoría de las imágenes

Creatividad: amplitud del espíritu para inducir en el mundo nuevas formas que no existan; aptitud para la investigación. La creatividad es, entre cosas, la aptitud del ser humano de crear formas, es decir, mensajes originales.

Diseño: traza. Dibujo, buen o mal diseño, es el resultado de un diseñador.

Diseñador: el que crea o realiza diseños.

Diseño gráfico: conjunto de procedimientos para producir dibujos, escritos, Arte de representar los objetos promedio de líneas o figuras: esquemas gráficos.

Elemento: parte de una imagen corporativa, por ejemplo una trama, colores concretos o el tipo de letra, que puede usarse de varias maneras en combinación con otros elementos.

Empoderamiento: Concepto utilizado por las feministas para explicar el proceso personal tendiente a lograr el control y el poder sobre la propia vida.

Encuesta: Investigación realizada usualmente por una empresa de investigación de mercado. Enumeración de una muestra mercadológica, en ocasiones se refiere a opiniones de una muestra, actitudes a favor o rechazo de un producto o servicio determinado.

Entrevista: encuentro concentrado entre dos o más personas para tratar un asunto.

Eslogan: frase cuyo fin es llamar la atención del público.

Formato: aspecto o estilo general de una publicidad.

Gráfica: ciencia en desarrollo de la manera de representar mediante dibujos o esquemas de mapas o figuras, cierto número de fenómenos o relaciones entre magnitudes o disposiciones de objetos. La gráfica es la técnica de aplicación de los esquemas.

Gráficos vectoriales, en los cuales una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del zoom o del tipo de resolución con el cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que nos acerquemos, el gráfico no se pixeliza, ya que el ordenador traza automáticamente las líneas para ese nivel de acercamiento.

Grupos de apoyo: Espacios de reflexión, encuentro y solidaridad, donde se reúnen mujeres, con el objetivo de detener la violencia que enfrentan. Las participantes logran el empoderamiento y mejoras en las condiciones de vida, lo que les permite enfrentar su situación utilizando sus fortalezas. Es facilitado en forma rotativa por las integrantes del grupo, no utilizan ninguna metodología, ni secuencia en temas y son abiertos.

Grupo objetivo: es el nombre dado a un grupo determinado de personas escogidas con el fin de hacerles llegar un mensaje.

Logotipo: logo. Marca comercial presentada en forma distinta. De alguna manera recuerda a la antigua acción de marcar a un producto, Signo de identificador de la marca o producto. Puede estar constituido por palabras o cualquier otro signo gráfico o símbolo.

Mapa de bits. Este tipo de gráficos se asemejan a una especie de cuadrícula en la cual cada uno de los cuadrados (píxeles) muestra un color determinado. La información de estos gráficos es guardada individualmente para cada píxel y es definida por las coordenadas y color de dicho píxel. Este tipo de gráficos son dependientes de la variación del tamaño y resolución, pudiendo perder calidad al modificar sucesivamente sus dimensiones.

Mensaje: la totalidad de los signos, símbolos, señales a través de los cuales se limita la información, siendo importante que el código utilizado esté sobreentendido de alguna manera tanto por el emisor como el receptor.

Método: obra que reúne, según un sistema lógico, los principales elementos de un arte o ciencia, proceder con elementos continuos ordenados.

Modelo de atención integral: Integra disciplinas múltiples en el abordaje de la violencia. Incluye: Atención inicial (intervención en crisis), asesoría jurídica, médica, social y psicológica, albergue temporal, grupos de apoyo y de autoayuda, grupos de autocuidado, redes de apoyo, autocuidado para el personal de atención, investigación, comunicación social, auditoría social, cabildeo y negociación, orientación telefónica.

Portada: primera plana de los libros impresos.

Propuesta: punto de vista con el cual supuestamente debería iniciarse un texto, objetivo o emoción.

Proyecto: plano o conjunto de planos y de documentos explicativos que da todas las vistas y detalles técnicos necesarios para una investigación

Redes de apoyo: Articulación de esfuerzos de asociaciones, organizacionales, personas de la comunidad autoridades locales e institucionales que por mandato legal deben dar respuesta eficiente y oportuna a sobrevivientes de violencia.

Ruta crítica: La secuencia de decisiones tomadas y acciones ejecutadas por una mujer afectada para enfrentar la situación de violencia que experimenta o ha experimentado y las respuestas encontradas en su búsqueda de ayuda.

Sobreviviente: Son las personas que han enfrentado hechos de violencia continuada y han creado mecanismos de autoprotección para frenarla y minimizarla.

Tipografía: estilo o estilos de letras empleados para una campaña como elemento de su corporativa.

ENCUESTA DE VALIDACIÓN

"CREACIÓN Y DISEÑO DE MATERIAL MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER A LAS MUJERES GUATEMALTECAS AFECTADAS POR LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR LAS ACTIVIDADES DEL GRUPO GUATEMALTECO DE MUJERES, GGM"

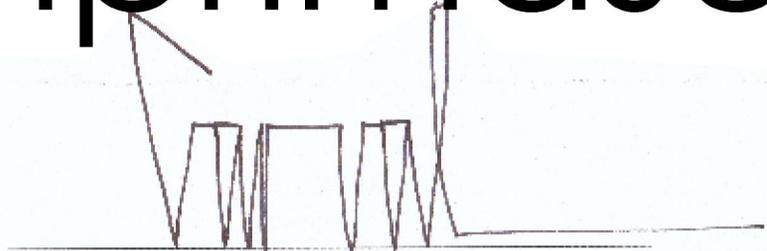
Edad: _____ Sexo: _____ Guatemala _____ de _____ 2008

INSTRUCCIONES: Subraye la respuesta que crea conveniente.

1. ¿Tiene usted conocimiento de las actividades que realiza el Grupo Guatemalteco de Mujeres, GGM?
SI NO
2. ¿Considera adecuada la información que contiene el CD Interactivo?
DE ACUERDO DESACUERDO
3. ¿Cree usted que este material esta claro para informar a las mujeres afectadas por la violencia Intrafamiliar la ayuda que les brinda GGM?
DE ACUERDO DESACUERDO
4. ¿Está de acuerdo con los colores utilizados en los fondos y en los textos?
DE ACUERDO DESACUERDO
5. ¿Está de acuerdo con los tipos de letra utilizada en el CD Interactivo?
DE ACUERDO DESACUERDO
6. ¿Esta de acuerdo en la posición en que se colocaron y como se utilizaron los textos y los botones en la propuesta gráfica?
DE ACUERDO DESACUERDO
7. ¿Está de acuerdo con el diseño en general del CD interactivo?
DE ACUERDO DESACUERDO
8. ¿Al observar los diseños identifica usted cuál es la organización de la que se esta hablando?
DE ACUERDO DESACUERDO
9. ¿Cree usted que las propuestas gráficas presentadas servirán de soporte para dicha organización?
DE ACUERDO DESACUERDO
10. ¿Le parece adecuado que dicha organización se preocupe por tener material de apoyo para dar a conocer su labor?
DE ACUERDO DESACUERDO

OBSERVACIONES: _____

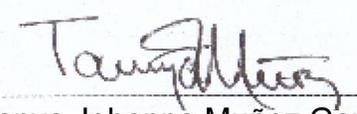
Imprímase



Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano



Licenciado Fernando Fuentes
Examinador



Tanya Johanna Muñoz García
Sustentante