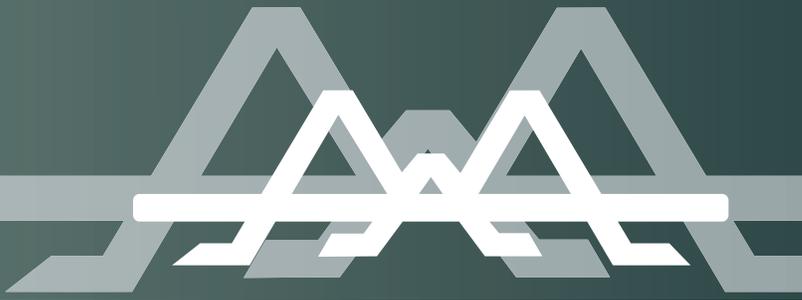


CREACIÓN DE UN VIDEO
DOCUMENTAL INSTITUCIONAL
PARA DAR A CONOCER LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS
DEL DEPORTE DE ANDINISMO EN LA INSTITUCIÓN
DE ANDINISMO DE COBÁN ALTA VERAPAZ



HERBER GIOVANNI CRISPIN SOTO

Previo a obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico con Especialidad en Multimedia
Guatemala 2,008



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico
con especialidad en Multimedia

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I	Arq. Sergio Mohamed Estrada Cruz
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 Lilliam Rosana Santizo Alva
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

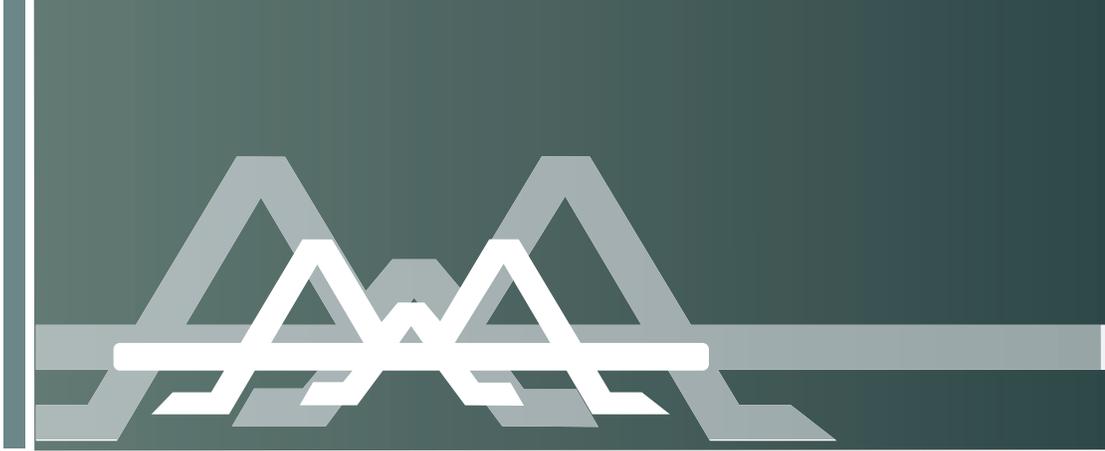
Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Examinadores:

Licda. Sandra Carolina Rojas Miranda
Lic. Luis Alejandro Urizar Sánchez
Arq. Brenda María Penados Baldizon

CREACIÓN DE UN VIDEO
DOCUMENTAL INSTITUCIONAL
PARA DAR A CONOCER LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS
DEL DEPORTE DE ANDINISMO EN LA INSTITUCIÓN DE
ANDINISMO DE COBÁN ALTA VERAPAZ

HERBER GIOVANNI CRISPIN SOTO
CARNÉ 2001 18466 MULTIMEDIA



ÍNDICE

PÁGINA

PRESENTACIÓN

CAPÍTULO 1: NOTAS INTRODUCTORIAS

-Antecedentes	06
-Perfil del cliente	08
-Problema	09
-Justificación	10
-Objetivos	12

CAPÍTULO 2: MARCO REFERENCIAL

-Marco contextual y análisis de la audiencia	13
-Marco Conceptual	30
-Concepto Creativo	39
-Estrategias de Comunicación	42

CAPÍTULO 3: PROPUESTA GRÁFICA

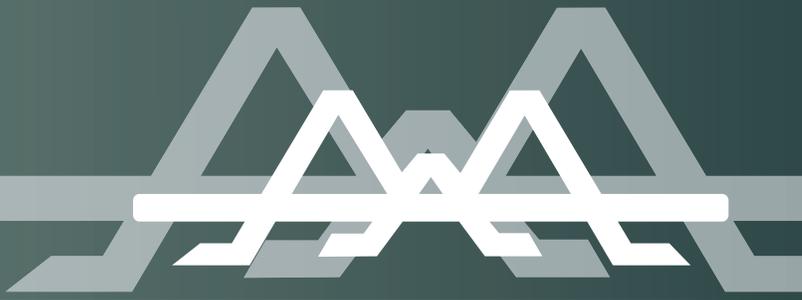
-Descripción del proceso de bocetaje	46
-Criterios de jerarquización y selección de la propuesta final	54
-Fundamentación	58
-Especificaciones técnicas	63
-Propuesta gráfica final	67

CAPÍTULO 4: VALIDACIÓN

-Encuestas	71
------------	----

CAPÍTULO 5: PROPUESTA OPERATIVA

-Plan estratégico de medios	76
-Presupuesto de la propuesta	77
-Conclusiones	78
-Bibliografía	79
-Glosario	82



CREACIÓN DE UN VIDEO
DOCUMENTAL INSTITUCIONAL
PARA DAR A CONOCER LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS
DEL DEPORTE DE ANDINISMO EN LA INSTITUCIÓN DE
ANDINISMO DE COBÁN ALTA VERAPAZ



PRESENTACIÓN

La Asociación de Andinismo de Cobán Alta Verapaz con 18 años de haberse formado y consolidado como asociación posee hoy, gracias a el trabajo conjunto con el diseño gráfico, una valiosa herramienta educativa: Un video documental institucional que contiene la historia y los movimientos básicos del deporte del andinismo, además de una serie de videos del arduo entrenamiento que estos jóvenes realizan diariamente.

De esta forma la Asociación de Andinismo posee un material educativo nunca antes hecho, el cual se puede implementar de forma trascendental en beneficio de los jóvenes y de la misma Asociación de Andinismo de Alta Verapaz Cobán.

El proyecto se desarrolla en esta área específicamente por la cantidad de deportistas que esta región posee y ha dado al país, como también la oportunidad de poder seguir aplicando un legado a los jóvenes, en donde se muestre los orígenes del deporte que practican.

(1.1) ANTECEDENTES

(1.1.1) SITUACIÓN ENCONTRADA

La Asociación de Andinismo de Cobán Alta Verapaz carece de registros o documentos históricos sobre su trascendencia. Como la de su propia imagen.

Según el análisis y la recopilación de información que se realizó personalmente dentro de la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz Cobán, dentro de sus requerimientos el cliente expresó la necesidad y el deseo por transmitir la información referente al tema del andinismo de forma masiva y efectiva y con carácter educativo.

Se observó la carencia de una Imagen Corporativa que la identifique como asociación de andinismo dentro de la región de Cobán, Alta Verapaz, y de gráficos que los representen en competencias nacionales e internacionales.

No cuenta con medios gráficos, publicitarios o impresos de promoción, material gráfico o multimedia o material audio visual, que ayude a la distribución de información de forma masiva dentro de las regiones de Cobán con respecto a este deporte .

1

CAPÍTULO 1

NOTAS INTRODUCTORIAS

(1.1.2) ¿CUÁLES SON SUS NECESIDADES, EXPECTATIVAS Y/O DEMANDAS ?

La Asociación de Andinismo en Cobán, Alta Verapaz, principalmente carece de recursos de comunicación audiovisual y material gráfico que ayude a transmitir información de carácter educativo. Esto afecta al deporte, ya que no puede dar información completa de forma masiva y adecuada, que permita dar a conocer que, aunque el andinismo es un deporte extremo y de riesgo, se toman en consideración medidas de seguridad respectivas, que cuenta con gente preparada, responsable, encargada del entrenamiento y preparación de los jóvenes, a pesar de que no cuenta con ningún tipo de patrocinio por parte de personas o instituciones.

Su principal interés es poder solventar de forma efectiva el problema de comunicación que tiene, y transmitir de forma adecuada qué es la Asociación, quiénes la conforman y qué es el deporte extremo.

¿Qué potencialidades se pueden aprovechar?

El espacio con el que cuenta la Asociación de Andinismo en Cobán es un punto favorable, ya que está ubicada en el Polideportivo, el cual consta de un espacio muy amplio, en donde se puede aumentar la construcción de las estructuras que se utilizan para la práctica de este deporte.

También se puede aprovechar la transmisión de Anuncios publicitarios de forma esporádica por T.V. por cable local sobre el deporte, como implementar dentro de las transmisiones locales documentales que den a conocer más a esta asociación.

(1.1) ANTECEDENTES

(1.2) PERFIL DEL CLIENTE

(1.2.1) ASOCIACIÓN DE ANDINISMO

La Asociación tiene sede en el Polideportivo de la Confederación Deportiva y Autónoma de Guatemala -CDAG- , ubicado en la 1ª Avenida, Barrio "Cantón las Casas", zona 8, Cobán Alta Verapaz.

La Asociación de Andinismo de Alta Verapaz Cobán está formada por personas civiles de forma voluntaria, esta asociación promueve la práctica del deporte de Andinismo sin fines de lucro.

Es una de las asociaciones deportivas que trabajan conjuntamente con la CDAG de Cobán, de forma no lucrativa. El deporte del andinismo en Alta Verapaz lleva aproximadamente 18 años de trayectoria, de los cuales 16 han sido trabajados por Fernando Sierra que es el encargado y entrenador actual de la Asociación.

VISIÓN: Es una asociación deportiva autónoma que busca crear jóvenes deportistas con un alto rendimiento en el deporte del Andinismo en la región de Cobán, logrando un desarrollo físico, personal, ético y moral.

MISIÓN: Cumplir con la preparación de los jóvenes deportistas de forma segura y satisfactoria, logrando los requisitos necesarios para las competencias nacionales e internacionales.

1

CAPÍTULO 1

NOTAS INTRODUCTORIAS

La Asociación carece de material informativo y promocional, para solventar esta necesidad se necesita de la creación y desarrollo de material audiovisual que ayude a informar de forma masiva y con un impacto efectivo a la comunidad cobanera, con lo cual puede dar a conocer qué es el deporte del Andinismo, incentivando la participación de jóvenes con el interés de pertenecer y practicar el deporte en esta asociación.

También se necesita elaborar un material gráfico que se distribuya a la comunidad y que incentive la participación y la integración de los jóvenes cobaneros al andinismo. Además de informar de forma correcta y específica lo que es Andinismo, movimientos básicos y términos referentes al deporte.

(1.3.1) DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El problema que se identificó dentro de la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz Cobán es la falta de material gráfico y Audiovisual que pueda informar, educar e incentivar a la participación de deportistas, como la del público en general, sobre la práctica del Andinismo.

(1.3.2) DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Elaborar un material de tipo video que se distribuya a la comunidad y que incentive la participación y la integración de los jóvenes cobaneros al andinismo, informar de forma correcta y específica lo que es andinismo, su historia y movimientos. El proyecto de desarrollará en la ciudad de Cobán, Alta Verapaz de julio a noviembre de 2008.

(1.3) PROBLEMA

(1.4) JUSTIFICACIÓN

(1.4.1) MAGNITUD

El área que obtendrá el mayor beneficio con la realización de este proyecto, es el de la Asociación de Andinismo de Cobán Alta Verapaz, como también los niños y adolescentes que integran este deporte.

Según la Agenda de desarrollo Departamental de Alta Verapaz 2006-2016, el índice de Desarrollo Humano en Alta Verapaz es de 0.554, que lo ubica en el puesto número 17 de los 22 departamentos.

Para el año 2006 la población aproximada era de 953,203 habitantes, con una densidad de población de 110 habitantes por kilómetro cuadrado y proyecta al cierre del año 2,008 una población de más un millón de habitantes.

En los dos últimos años, los nacimientos sobrepasan los 30,000 habitantes. Con base a las proyecciones de población oficiales (INE 2006), el departamento de Alta Verapaz en el año 2006 contaba con un aproximado de 953,203 habitantes donde 93% es indígena. Del total de población, 50% son mujeres y el 50% son hombres; el 79% vive en el área rural y el 21% en el área urbana; el 48.5% está comprendida entre 0 a 14 años lo que significa que el departamento cuenta con una población joven.

TRASCENDENCIA

La trascendencia que este tema pueda dar a la comunidad del área de Cobán Alta Verapaz es grande, ya que puede incentivar a más personas a participar, con esta acción la cantidad y las probabilidades de tener mejores deportistas procedentes de esta área.

1

CAPÍTULO 1

NOTAS INTRODUCTORIAS

VULNERABILIDAD

El tema es de suma importancia para la Asociación de Andinismo en el área de Cobán, Alta Verapaz, ya que por primera vez se lleva a cabo un proyecto de creación de material audiovisual para dar a conocer el deporte del Andinismo en Cobán. Este proyecto proporciona soluciones de manera efectiva contra las carencias de información sobre el deporte, como el de su Asociación.

Con el desarrollo del proyecto y la ejecución del mismo de forma eficaz y funcional, el diseñador gráfico aporta e implementa los conocimientos y la experiencia adquirida durante los años de carrera y de trabajo, logrando así poner en práctica la comunicación visual de forma no comercial.

FACTIBILIDAD

La asociación de Andinismo cuenta con el apoyo económico por parte de los padres de familia de los atletas y actividades realizadas por la Asociación, como también el patrocinio de empresas de comunicación del área de Cobán. La transmisión de videos en los medios de comunicación de forma esporádica y gratuita, dentro del área de Cobán Alta Verapaz, es factible.

(1.4) JUSTIFICACIÓN

(1.5) OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar material multimedia que pueda ser distribuido de forma efectiva, el cual ayude a informar, promocionar e incentivar a los que practican el deporte del andinismo en Cobán, Alta Verapaz.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Crear una imagen propia y original que pueda identificar como Asociación al Andinismo en Cobán, Alta Verapaz.

Cumplir con la realización de material audiovisual, atractivo que incentive, eduque y promueva la participación de más personas hacia el deporte del andinismo en el área de Cobán.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

SOBRE EL CONTEXTO

El Andinismo se practica en varias regiones de nuestro país, en Cobán se practica muy bien debido a su riqueza natural y a sus ambientes montañosos.

RESEÑA HISTÓRICA

La ciudad de Cobán fue fundada por Fray Bartolomé de las Casas bajo la advocación de Santo Domingo de Guzmán, el 4 de agosto de 1538. Figuran los Misioneros Dominicanos Pedro de Angulo, Domingo de Vico y Luis Cáncer, entre sus fundadores y continuadores de la conquista por la Cruz y no por la espada de que fueron objeto nuestros Q'eqch'ies por parte de la Corona Española. Los pobladores de las Verapaces jamás fueron vencidos, por las guerras sino convencidos por el catecismo y abrazos de Paz. El Rey Carlos V le concedió el título de Ciudad Imperial.

Hace cientos de años, un misionero dominico, Bernardo Patricio de Caballeros, nombró a las Verapaces, entonces "Tezulutlán", "Visión de Paz de la Nueva Jerusalén de las Indias". El título que el religioso le diera, si entonces era merecido, hoy lo es más, ya que con el transcurrir del tiempo ha sido posible penetrar hacia regiones antes no habitadas.

HECHOS SOBRESALIENTES

En el año 1,599, fue creado el Obispado de las Verapaces con sede en Cobán, siendo Fray Pedro de Angulo el primer obispo. A mediados del año 1,935, fue creado nuevamente el obispado, existiendo hasta la fecha. La primera Feria Departamental fue celebrada en 1,936.

El primer Jefe Departamental de Alta Verapaz fue el Licenciado Manuel Rodríguez Castillejo y el último de la provincia de Verapaz, fue el Licenciado José Vega.

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y
ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

El 31 de mayo de 1,877, se estableció la Administración de Rentas Comunes y Licores, nombrándose como Administrador a don Francisco Caballeros.

El Templo del Calvario fue construido durante el transcurso del año 1,810 a iniciativa del indígena Francisco Pop.

El edificio conocido como "El Convento" fue construido en el año 1,551, por Fray Francisco de Viana. El que dividió la ciudad de Cobán en cantones fue el ingeniero José D. Morán, dichos cantones fueron: El Porvenir, el Progreso, La Libertad y La Independencia.

El monumento de García Granados, levantado en el Parque Central la Paz de esta ciudad, fue principiado por órdenes del General Enrique Arias y fue terminado por el General Mariano Ponce.

ETIMOLOGÍA DE SU NOMBRE

Etimología Cob= Nublado, lluvioso, brumoso.

El nombre de Cobán, cuyo significado en castellano no se ha descifrado, tiene una sonoridad y entonación dulce, que bien pudiera ser de expresiones del rico Q'eqchi' de la palabra "Coo" quiere decir "Hija Consentida", que también se da a la "Linda Novia o Patoja" (Nola) y del vocablo "Baa", bálsamo, remedio o cura.

PRIMEROS HABITANTES

Los Q'eqchies fueron únicamente los primeros habitantes.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA

LÍMITES:

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

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA

LATITUD LONGITUD ALTURA:

15° 27'23" - 90° 22'37" - 1,319 metros sobre el nivel del mar.

DISTANCIA DE LA CABECERA A LA CAPITAL

219 Kilómetros, a través de carretera asfaltada.

HIDROGRAFÍA

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

TIPOS DE SUELO

La tierra y calidad del municipio es areno-arcilloso, húmifero, arcilla-arenoso. Los suelos son heterogéneos sobre piedra caliza, los hay muy profundos y pocos profundos.

La zonificación ecológica comprende: zona sub-tropical, muy húmeda. El suelo es calcáreo según la clasificación de Simons y Pinto, suele tener variedad de suelo, suelos Amay, suelos Cobán, suelos Tamahú, suelos Chacalté, y suelos Tzójá.

TOPOGRAFÍA

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

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

Precipitación: 2,367.9 mm. Temperatura: anual media 19.1°
Según la clasificación de Holdridge y la adaptación para Guatemala del Cobanero René de la Cruz, el municipio de Cobán se considera como bosque muy húmedo sub-tropical frío.

FLORA

El municipio es bastante rico en cuanto a la flora, existiendo variedad de plantas, tales como: La palmera, chut, xhate, de exportación y otras. También existe gran variedad de Orquídeas, sobresaliendo la Monja Blanca, nuestra Flor Nacional; también se produce Azaleas, Camelias, Dalias, etc.

FAUNA

La fauna es bastante numerosa, existen animales como: tigrillo, venado grande, venado cola blanca, cabros de monte, ocelote, chacha, coche de monte, jabalí, cotusa, puercoespín, tepezcuintle, pisote, ardilla, mapache, loro, guacamaya, ceniztonle, guardabarranco, perico, nuestra ave nacional el Quetzal; sus principales refugios son: Sierra de Chama, Xucaneb, Samac, Sécate.

ASPECTO CULTURAL

Organizaciones socio-culturales: Club Rotario, Sociedad de Beneficencia, Casa de la Cultura, Cámara de Comercio, Pastoral Social.

CELEBRACIONES

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

En el tercer domingo de mayo, como todos los años se lleva a cabo el Medio Maratón Internacional de Atletismo, con un recorrido de 21 kilómetros (Cobán-Carchá), con meta final en Cobán. Para este acontecimiento se invitan a atletas de varios países quienes mandan a sus representantes.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

A finales del mes de julio previo a la celebración de la feria departamental se organiza el Festival Folklórico Nacional de Cobán. Se trata de una fiesta de etnias indígenas de origen maya, garífuna y xinca, cuyo propósito es enaltecer y mostrar sus tradiciones, costumbres, bellas artes, etc.

TRAJE TÍPICO

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

Consta de güipil blanco de "Kembil", o "Pikbil", lo confeccionan en telares de mano y tienen la particularidad de que el tejido conlleva en sí figuras de cantaritos, venados, marquesotes o bien la mata de tabaco.

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

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

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

COMIDA TÍPICA

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

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

RELIGIÓN

En el municipio existen alrededor de diez denominaciones evangélicas, pero la que predomina es la religión católica. También hay actividades en las que participan en su mayoría indígena, tales como:

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

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

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

4 de Agosto, feriado Día de Santo Domingo de Guzmán.

8 de Diciembre, Día de la Virgen de Concepción.

12 de Diciembre, Día de la Virgen de Guadalupe (aparte de los servicios religiosos en honor a ella, la mayoría de los habitantes viste el tradicional traje típico de la región).

SOCIALES

ACTIVIDADES RECREATIVAS

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

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

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

El Estadio Verapaz, en tiempos de la Colonia Alemana (en esa época la más grande de América), pertenecía a la

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Finca Chimax. En ese lugar practicaban deportes los jóvenes alemanes como: Jabalina, bala, disco, martillo, salto de longitud, etc. En tiempos del Jefe Político General Monzón, lo pidió a los propietarios de la Finca Chimax para hacer el Estadio Verapaz. Denominado Estadio "José Ángel Rossi", es uno de los tantos paseos placenteros que hay en Cobán, además se le conoce como el estadio más bello de Guatemala, este estadio posee también la mejor tribuna, llamada "Monja Blanca", de singular belleza, tanto en su exterior como en su interior.

Durante la celebración de la feria Departamental sirve de tribuna y de salón de baile, fue inaugurado en 1,936.

IDIOMA
Q'eqchi'

COMUNICACIÓN
En Cobán los medios de comunicación son:

- El Correo
- Telgua
- Arbom

ESTACIONES DE RADIO
Radio Norte, Radio Tezulutlán, Estereo Gerardi, Radio Imperial, Radio Mía, Radio la Buena, Radio Estereo Azul, Radio Cobán, Radio la Pantera, Radio Verapaz, Estereo FM 103.1, Radio Libre, Estereo Hits, Radio Cultural TGN.

TELEFONÍA CELULAR
Telgua PCS, Comcel Tigo, Telefónica.

EMPRESAS DE CABLE
Cable Imperia, Cable Zea Visión, Cable Cobán.

INTERNET CAFÉ
Internet Café Cybercobán, Café Mayan Internet, Cibernet.

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y
ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

TRANSPORTE

Es posible acceder a Cobán desde la capital por dos vías: la primera que es la ruta nacional No. 5, la cual parte de la ciudad de Guatemala, atraviesa los municipios de San Pedro y San Juan Sacatepéquez, ambos del departamento de Guatemala, luego penetra por los municipios de Granados y el Chol, Baja Verapaz, de esta cumbre baja a Rabinal y Salamá. Por último se dirige a Alta Verapaz por Tactic, Santa Cruz y llega a Cobán.

La otra vía es hacia el norte por la carretera del Atlántico, que a la altura de la aldea El Rancho, en el departamento de El Progreso, se bifurca, continuando la carretera principal hacia Puerto Barrios y el desvío para Salamá. Por la cumbre de Santa Elena continúa hacia Tactic y Cobán.

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

También cuenta con un aeropuerto, cuya pista de aterrizaje se encuentra disponible.

El transporte extra-urbano lo cubre en su mayoría Transportes Escobar Monja Blanca, con categoría corriente, Pullman y servicio especial.

El transporte Urbano cuenta con más de 57 buses diurnos, 14 nocturnos y 157 taxis líneas autorizadas. También cuenta con una terminal de buses.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

SERVICIOS DE SALUD

Hospital Regional

Jefatura de Área

Centro de Salud tipo "B"

Hospital Privado Galeno

Clínicas particulares (40 Aproximadamente)

Se cuenta con 6 puestos de salud tipo "C"

P/S Chitocán

P/S Secopur

P/S Choval

P/S Saxoc

P/S Peyán

P/S Salacuín

SERVICIOS BÁSICOS

Agua potable, energía eléctrica y drenajes.

ATRATIVOS TURÍSTICOS

Toda la ciudad por su belleza es un sitio de recreación y cuenta con lugares turísticos como:

La Laguna Lachua

Balneario Talpetate

Parque Nacional Las Victorias

Balneario San José La Colonia

Estadio Verapaz

El Calvario (Construido en el año 1,810)

El Convento (Construido en 1,551)

Ermita de Santo Domingo.

El Calvario se levanta a inmediaciones de la ciudad en un pequeño cerro, este templo se construyó a mediados de 1,810, gracias a la subvención de Francisco Pop, siguiendo los dictados de su conciencia religiosa. Para llegar a la pequeña iglesia donde se respira solemnidad, misterio y respeto, es necesario ascender 131 gradas, que recorre una vereda lateral.

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

TOTAL DE LUGARES POBLADOS
(Censo 2002)

Categoría / Colonias	número
Colonias	5
Aldeas	13
Fincas	143
Parajes	1
Caseríos	130

POBLACIÓN
Población por sexo: (Censo 2,002)

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

POBLACIÓN POR GRUPOS DE EDAD: (Censo 2,002)

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

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

POBLACIÓN POR PERTENENCIA ÉTNICA:

Maya	Xinka	Garífuna	Ladina	Otra
122439	8	3	21920	91
84.76%	0.01%	0.00%	15.17%	0.06%

POBLACIÓN POR GRUPO ÉTNICO:

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

POBLACIÓN POR ÁREA:

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

ANALFABETISMO

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

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

NIVEL DE ESCOLARIDAD
(Censo 2,002)

Ninguno	42,730	38.20%
Preprimaria	1,300	1.16%
Primaria 1-3	26,368	23.57%
Primaria 4-6	21,208	18.96%
Media 1-3	8,749	7.82%
Media 4-7	7,697	6.88%
Superior	3,799	3.40%
Total	111,851	100%

PEA

Población económicamente activa

(Censo 2,002)

Población de 7 años y más de edad.

Población por sexo

(Censo 2,002)

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

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

HISTORIA DEL ANDINISMO EN ALTA VERAPAZ

Historia y Evolución del Andinismo y Escalada en Alta Verapaz. La Asociación de Andinismo de este departamento surgió el 25 de mayo de 1991, por la inquietud de algunas personas y por el interés de realizar caminatas a montañas tanto de la región como del interior del país, siendo estas personas Carlos Antonio Victoria, Hugo Chenal, José Guillermo Cacao, Otto López, Ramón Tres Dic, Adolfo Sierra Macz.

En 1994 cambiaron los objetivos, ya que a partir de este año se empezó a salir al extranjero, prueba de ello fueron los montañistas que asistieron a los volcanes nevados de México y a otros países como Chile, Perú y Argentina entre otros.

En el año 1996 surgió una nueva rama del andinismo, Escalada Deportiva, teniéndola a su cargo como entrenador el señor Otto López. La modalidad de escalada en este año no tuvo mucho auge, ya que el trabajo del señor López fue de forma empírica, y cada año que se competía en eventos organizados por la Federación de Cobán nunca se tuvo ningún puesto de relevancia.

En los años siguientes, 1997, 1998 y 1999, la Asociación se quedó sin entrenador de escalada, participando siempre en los Juegos Deportivos Nacionales y en competencias de Federación de una forma participativa y no competitiva.

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

En el año 2000 por fin se contó con un nuevo entrenador: Armando Sierra. También se iniciaron los trabajos de entrenamiento de forma empírica, y no fue hasta los años 2002 y 2003 que se empezó a tener resultados en esta rama del andinismo. En competencias organizadas por la Federación de Cobán, ya se obtenían algunos puestos importantes y en Juegos Nacionales se entró a la pelea por las medallas, con participación competitiva como era el objetivo de la institución.

El objetivo principal y los ideales de la Asociación, eran las caminatas o el montañismo, del año 1991 al 1993 solo se realizaron actividades montañistas, programando año con año ascensos a volcanes de todo el país.

El año 2004 es histórico para la Asociación, ya que por primera vez se obtenían las primeras medallas en la competencia más importante, los Juegos Deportivos Nacionales, una Medalla de Oro y tres de bronce con los atletas Juan Manuel López Mollinedo, Julio José Pineda y Cordel Amón Andersen. Desde ese año el nivel de los escaladores altaverapacenses ya se hacía notar.

Cada año que fue pasando el nivel de preparación y de conocimientos del entrenador Armando Sierra se fue fortaleciendo en beneficio de sus atletas, y así también esta Asociación fue teniendo mucha más importancia. En el 2005, nuevamente en Juegos Nacionales se obtuvieron medallas, solamente que en esta ocasión fueron dos de oro y cuatro de bronce, y un tercer lugar por equipos.

Esto sirvió para que a final de año el departamento técnico de este departamento premiara con el "Mejor Entrenador" a Armando Sierra por los resultados obtenidos en la Asociación.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

En el año 2006 al igual que en el 2004 fue un año de muchas glorias, en esta ocasión los atletas se consolidaron en los primeros lugares en cada una de las categorías y en las modalidades de esta rama, logrando lo siguiente:

Participación de tres atletas en selección nacional en el campeonato centro sur-americano realizado en el departamento de jalapa Guatemala, participando 8 países suramericanos.

Seleccionada Nacional Flor María Alejandra Leal Ramírez, Primer lugar en el campeonato Centroamericano de Búlder realizado en Costa Rica.

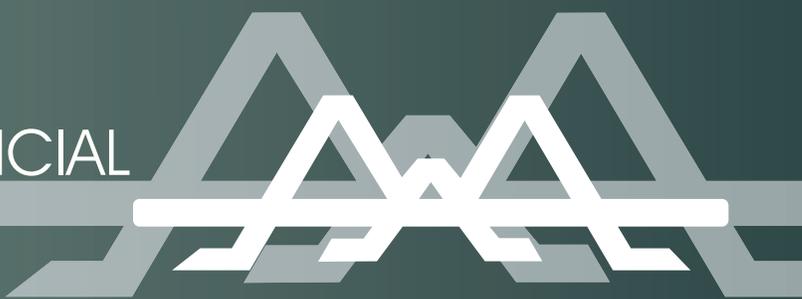
Participación en Juegos Nacionales obteniendo cinco medallas de oro, cuatro de plata y tres de bronce, la mejor cosecha de en toda la historia, obteniendo el segundo lugar por equipos a 12 puntos del primer lugar.

Con la participación en todos los deportes de Alta Verapaz, del año se obtuvieron diez medallas de oro para el departamento y la mitad eran de escalada deportiva, esto dio pie a que este deporte fuera considerado de aquí en adelante el segundo más importante del departamento, después del baloncesto por todo su historial.

A final del año 2006 se obtuvieron los premios de: mejor atleta F. M. Alejandra Leal Ramírez, mejor Entrenador Armando Sierra y mejor Asociación.

En el 2007 se consolidó como una de las asociaciones más fuertes y con mejor nivel en la escalada deportiva. Esto se demostró en el Campeonato Nacional de Escalada, el cual organizó la Federación de Cobán, en el mes de Julio, arrasando con todos los trofeos tanto de primeros, segundos y terceros lugares.

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA



(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y
ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

Otro de los dos grandes logros fue la participación en Selección Nacional de la atleta Flor M. Alejandra Leal Ramírez, nuevamente en el Campeonato Centroamericano de Búlder realizado en Costa Rica, obteniendo el primer lugar. En su más grande participación en el Campeonato del Mundo realizado en Ecuador teniendo la participación de 18 países, se ubicó en el puesto número 17 de 35 atletas en la modalidad de velocidad, algo que la sitúa como la mejor escaladora Guatemalteca en su categoría.

(Información redactada por Armando Sierra entrenador de Andinismo de Alta Verapaz Cobán , Guatemala 2008).

PERFIL DEMOGRÁFICO

Por lo anterior, el perfil demográfico del Grupo Objetivo se define de la siguiente manera: niños y adolescentes en edades comprendidas entre los 5 y los 17 años de edad, mujeres y hombres que viven dentro del municipio, aldeas, fincas y cantones del área urbana y rural de Cobán Alta Verapaz, con educación básica, sin ingresos propios, de grupos étnicos Maya, Xinca, Garífuna y en un porcentaje más alto mestizos (Ladino), practicantes de cualquier religión, que hablen preferentemente el idioma español con un nivel socioeconómico bajo, medio y alto.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

PERFIL PSICOGRÁFICO

El grupo objetivo está conformado por niños y adolescentes que les gusta el deporte en general, pero con preferencia hacia el deporte extremo del andinismo; competitivos, con una gran entrega y con una alta resistencia física, con una gran receptividad al trabajo en equipo, disciplinados y pro-activos; a estos jóvenes les gusta basar su práctica en mejorar su fuerza y rapidez para obtener mejores resultados. Estos jóvenes poseen un gran respeto hacia la naturaleza y a ellos mismos.

ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

El deporte del Andinismo en Cobán Alta Verapaz está integrado en su mayoría por niños y adolescentes, por lo que nuestro grupo objetivo oscila entre 5 a 17 años que en su mayoría son adolescentes los que representan el deporte en competencias nacionales, mucho del trabajo que se realiza por parte del grupo objetivo es de carácter físico por lo que deben de cumplir con una gran disciplina individual y una alta disponibilidad del trabajo en equipo.

Para obtener los logros deseados, estos jóvenes deben de registrarse por un arduo entrenamiento, el cual está dirigido por una sola persona en la Asociación de Andinismo. Los recursos son limitados por lo que el grupo objetivo debe comprender perfectamente el idioma español para poder comprender muchos de los términos que se manejan en el deporte.

(2.1) MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA

(2.2) MARCO CONCEPTUAL

DIMENSIÓN CONCEPTUAL

La Asociación de Andinismo en Alta Verapaz Cobán se ha venido desarrollando de forma eficaz junto a los que practican este deporte, aunque muchas de las carencias en equipo y de la innovación de estructuras impide su desarrollo como deportistas, se ha sabido manejar implementando de forma correcta los pocos recursos de la misma.

El andinismo en Cobán es practicado por niños, adolescentes y adultos, a quienes esta asociación ayuda en su desarrollo en el deporte, cumpliendo con su objetivo principal que es el mejoramiento de su rendimiento en el deporte; la Asociación de Andinismo entrena a niños y adolescentes aproximadamente en edades comprendidas de 5 a 17 años, ya que cumplen con la edad idónea para llevar de forma adecuada el entrenamiento y el riguroso nivel que este requiere, dependiendo de esto y del nivel que lleguen a alcanzar, se selecciona dentro de una gama de candidatos de la región de Cobán, Alta Verapaz, que representarán en competencias nacionales e internacionales.

Para que estos deportistas puedan cumplir con un entrenamiento y se lleve a cabo una introducción amplia con respecto a la práctica de este deporte, es necesario crear de forma conjunta con los deportistas de esta región un video documental que les permita informarse de forma amena sobre los orígenes, modalidades y procedimientos del andinismo en Cobán Alta Verapaz, logrando que el conocimiento lejano y empírico que estos tengan con respecto al tema de este deporte, pueda ser cambiado por un conocimiento más amplio.

Citas de autores que tienen planteamientos importantes para la realización de este proyecto.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Uno de los videos encontrados sobre el tema del Andinismo es el video difundido en youtube.com por la Universidad de Andinismo de Venezuela, llamado centro de excursionismo y andinismo de la facultad de ingeniería en el que se muestra una edición de fotografías de los diferentes viajes y lugares que han visitado.

Extraído 10 de Septiembre de 2008

<http://es.youtube.com/watch?v=Bx2fAk0zPhs>

<http://es.youtube.com/watch?v=rc41KwNBu7g&feature=related>

<http://es.youtube.com/watch?v=rapKixV96lk&feature=related>

<http://es.youtube.com/watch?v=Yke79Xq2Qn4&feature=related>

www.EuroClimbing.com

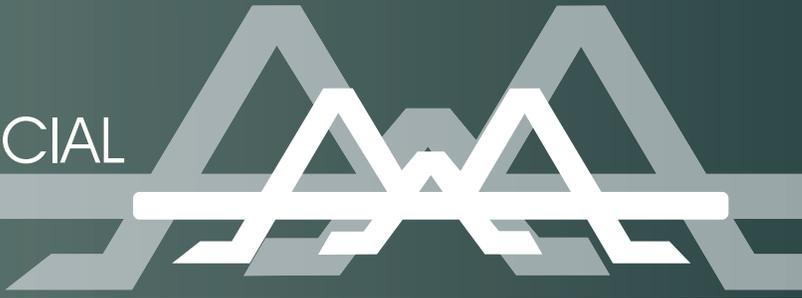
El concepto fundamental que se tiene para crear un video documental es la transmisión de forma masiva con fines educativos sobre los conceptos que deben de tener las personas que practican este deporte.

Con la creación de un material audiovisual (Video documental) se pretende presentar a la Asociación de Andinismo en Alta Verapaz Cobán como una fuente de este deporte, consolidada y con una amplia trayectoria, en la cual los deportistas puedan depositar su confianza.

Este mismo material audiovisual presentará la historia de los orígenes del deporte en Cobán, su trayectoria y el desarrollo actual que tiene como asociación, así mismo el documental mostrará de forma audiovisual muchas de las piezas, herramientas y formas de utilizarlas como también la forma adecuada de desarrollar la escala a nivel de competencia como práctica.

La creación de un video documental debe poseer información amplia y detallada de lo que encierra este deporte, por lo que la forma en que este documental sea hecho debe cumplir con una gran gama de detalles estéticos para que no llegue a perder, debido a su tiempo y la cantidad de información, la atención de nuestra audiencia.

(2.2) MARCO CONCEPTUAL



(2.2) MARCO CONCEPTUAL

DIMENSIÓN ÉTICA

En la realización de este proyecto se deben tomar varios aspectos fundamentales en consideración, uno de ellos es el valor social que este presenta.

En el área de Alta Verapaz, no se han elaborado proyectos de comunicación visual que apoyen de forma gratuita y profesional a la comunidad del deporte, en especial a la Asociación de Andinismo, así mismo esto creará de forma gradual la participación de más ciudadanos, este punto es fundamental culturalmente hablando debido a la integración de jóvenes en el área.

Al realizar estas piezas de comunicación visual (Video documental) se debe hacer la integración de elementos éticos como la veracidad, responsabilidad y honestidad que ayuden a desarrollar el proyecto de forma verídica, creativa y original, todos los elementos de investigación y ejecución; junto a las validaciones respectivas del proyecto para lograr de forma real el cumplimiento de un producto final funcional.

La responsabilidad que se tiene con la realización de este proyecto es de importancia social, con ello se presentará un proyecto de comunicación visual que integre la tecnología y una nueva forma de educación, por lo que es importante, ante la sociedad de jóvenes la trascendencia que tenga este mensaje.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

DIMENSIÓN FUNCIONAL

El mensaje que se desea transmitir dentro del video documental al momento de su difusión tiene tres objetivos fundamentales, los cuales nos ayudarán a la funcionalidad del mismo.

Educar: Primordialmente el de educar, ya que dentro de las secciones que tiene el documental se hallará conceptos básicos relacionadas al deporte.

Forma descriptiva: El documental posee varias secciones en donde se muestran variedad de movimientos y técnicas básicas del andinismo para desarrollar una escala de forma eficaz.

Dentro de las mismas también se hace mención sobre implementos y herramientas de seguridad que ayudan al andinista de forma segura y con el mínimo de riesgo al momento de su práctica.

(2.2) MARCO CONCEPTUAL

Con este objetivo se pretende alcanzar un volumen e incremento de participantes, como también una forma masiva y amena de educar con mayor grado de receptividad. Según Otero y Greca, (2004) se ha modificado la relación entre información visual e información verbal, llegándose a producir una sustitución de imágenes por palabras con efectos educativos cuyo impacto merece estudiarse, tanto para los profesores, los estudiantes y los materiales que se usan para enseñar.

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Tesis doctoral realizado por Otero (2002)
Extraído 10 de Septiembre de 2008 http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

(2.2) MARCO CONCEPTUAL

Por lo que el video Documental a realizar podría ser un video institucional, ya que se presentará de forma global a la institución en este caso la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz Cobán como también la exposición de sus actividades y objetivos.

El documental estará en un tiempo aproximado de 30 a 40 minutos, por lo que la imagen y el sonido debe poseer muchas variantes para no perder la atención de nuestros receptores.

El uso de la imagen favorece de forma eficaz los objetivos fundamentales de comunicación visual que se pretenden alcanzar (Educar, informar e incentivar), junto con la receptividad que tenga y la permanencia que logre en la mente del grupo objetivo, como lo indica Otero, Moreira y Greca: La comprensión e interpretación de representaciones externas verbales o icónicas, es fruto de un complejo proceso "top-down", que supone la representación interna de la información externa de manera personal, constructiva, integrando tanto representaciones de carácter semántico como analógico. (Otero, Moreira y Greca, 2002).

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Tales concepciones subyacerían al uso pedagógico de la imagen en los libros de texto. Las concepciones son las siguientes:

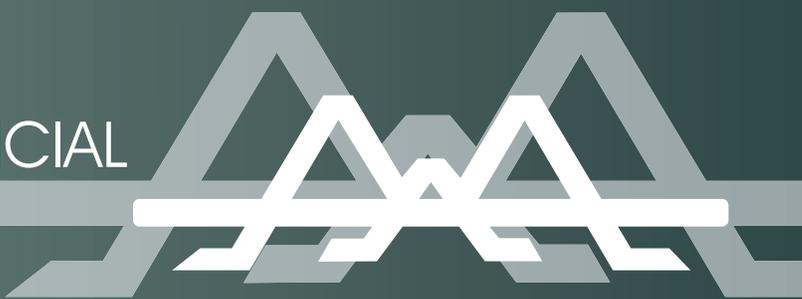
1. Habría una relación directa entre imágenes externas e internas.
2. Las imágenes serían más “sencillas” que las palabras y se recordarían y comprenderían más fácilmente.
3. Las imágenes son transparentes, “auto- evidentes”, entonces no necesitan explicación ni decodificación.
4. Las imágenes representan conocimiento “verdadero”.
5. Las imágenes externas son más adecuadas para los niveles iniciales de la escolaridad (aún en la escuela media) porque se comprenden mejor que las palabras.
6. Las imágenes internas serían como “fotos en la cabeza” y se “guardan como tales”.

Las imágenes realistas y aquellas que muestran acciones entre objetos y/o personas, son las que más favorecen la comprensión de los estudiantes.

De ellas se derivan usos de la imagen que convenimos en llamar tradicionales, aunque sean propios de materiales educativos “novedosos” apoyados en la idea de que emplear imágenes -mostrarlas- mejora la comprensión y el rendimiento de los alumnos, tal como surge del análisis de los textos escolares.

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 N° 2 (2005) Pág. 3
Extraído 10 de Septiembre de 2008 Tesis doctoral realizado por Otero (2002)
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

(2.2) MARCO CONCEPTUAL



(2.2) MARCO CONCEPTUAL

Lenguaje: Uno de los puntos que debemos tomar en cuenta para la funcionalidad del proyecto es el lenguaje, ya que dentro de la región de Cobán el idioma oficial es el Q'eqchi', sin embargo en su mayoría de habitantes entienden y son hablantes del idioma español.

Es fundamental su aclaración como parte del desarrollo de un proyecto el cual no solo será transmitido de forma visual si no también de forma auditiva. Por lo que el mensaje hacia nuestro grupo objetivo debe ser claro, legible y por sobre todo con un idioma que sea de su total comprensión.

Para crear el proyecto de forma eficiente y con resultados reales y con un impacto ante nuestro grupo objetivo hay que cumplir con aspectos relevantes obtenidos por la investigación previa, para definir con esto qué solución se le dará al problema encontrado. Es necesario también desarrollar de forma gradual y puntal con la planificación, ejecución y desarrollo de las diversas secciones con las que cuenta este documental.

El proyecto se realiza con varias finalidades, una de ellas es el aporte social que se ejerce con el trabajo voluntario de comunicadores visuales al área de Cobán, Alta Verapaz, la integración de comunicación visual junto con la función primordial que es el educar de forma innovadora, hace posible crear el impacto y la receptividad deseada.

DIMENSIÓN ESTÉTICA

Dentro de los criterios estéticos de diseño que se adaptan al desarrollo y creación del video documental está el implementar un estilo gráfico y audiovisual modernos que proporcionen una trascendencia en el fomento de la educación actual.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Dentro de sus características podremos encontrar:

Forma: La idea principal o el concepto creativo es la base fundamental de este video documental, en cuanto a su proceso debe ser previamente organizada y planificada para lograr una ejecución eficaz, esto permitirá tener una base firme en el producto final.

Información: la información que será transmitida debe ser estudiada y acoplada de forma que esta sea específica y relevante.

Color: Los colores responderán a una mezcla de los colores oficiales que se manejan en el departamento de Alta Verapaz que son: Azul marino, celeste, blanco y una implementación del color acua y el verde en todas sus escalas y para dar referencia a la riqueza que se tiene en el área, como también el color negro que le dará un concepto más fuerte.

Tipografía: Dentro de la amplia gama de Tipografías (Estilos de letras) se toma en consideración:
bignoodle titling, Franklin Gothic, Medium Cond, Bauer, Bitsumishi, Bahamas lig yu ,BAMAS LIGHT YU y BIMINI BOLD, Avantat Garden.

Estos son seleccionados por sus características en cuanto a forma, estilo, legibilidad y fundamentalmente por su integración visual en el video documental como en la elaboración de material gráfico en apoyo del mismo.

Texto en el mensaje:

El texto dentro de la transmisión del video documental será esencial mas no será manejado en exceso, ya que no se pretende saturar de datos que dificulten la receptividad y esto termine transformándose en un ruido visual que dificulte la comprensión del mensaje.

(2.2) MARCO CONCEPTUAL

(2.2) MARCO CONCEPTUAL

Edición: Para la edición del documental se dividirá en 3 secciones

1. Presentación, Introducción e Historia
2. Movimientos y técnicas básicas
3. Mensaje final y cierre del documental

Esto ayudará al momento de desarrollar el proyecto final en secciones lo cual dará una ejecución del mismo de forma ordenada.

Tomas y Planos: Las tomas son fundamentales si se desea alcanzar uno de los objetivos en cuanto a estética y dinamismo, es el lograr captar tomas en distintos ángulos con paneos rápidos al momento de ver las rutinas de la escalada.

En cuanto a las entrevistas, se deben hacer en planos medios. Se pretende presentar tomas en detalle de forma artística en cuanto a la edición.

Transiciones: En las transiciones se implementará el corte duro y el cambio de escenas para mantener la acción en cuanto a tomas de las prácticas. Para las transiciones durante la entrevista se utilizará la disolvencia, esto ayudará a que el desarrollo del tema sea más receptivo.

Música: La musicalización del video Documental se hará a través de composiciones instrumentales originales con una mezcla de géneros modernos como Rock, Pop y Electrónico en su mayoría. Con los sonidos ambientales, se pretende armar estas piezas con la finalidad de poseer variación y lograr transmitir emociones conjuntas a las imágenes con las transiciones del video.

Se pretende con la integración de estas composiciones musicales en las piezas audiovisuales (Video Documental) una armonía conjunta y un refuerzo estético en el video, como también una armonía visual que ayude a captar la atención de mejor manera.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

CONCEPTO CREATIVO

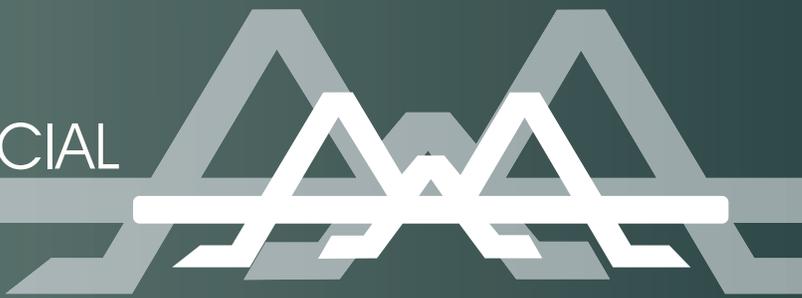
Para definir el concepto creativo es necesario delimitar el problema de comunicación que sufre la Asociación de Andinismo en Cobán, Alta Verapaz.

Esta limitante en base a la información recopilada y entrevistas previas que se hicieron a los integrantes de la Asociación es que, la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz Cobán carece de material informativo, educativo y promocional. Para solventar la necesidad de darse a conocer y tener una mayor afluencia de personas interesadas en practicar el deporte, se necesita de la creación y desarrollo de material Audiovisual que ayude a la distribución de información de forma masiva y con un impacto efectivo a la comunidad que practica este deporte, en el cual se puede dar a conocer qué es el deporte del Andinismo, incentivando la participación de jóvenes con el interés de pertenecer y practicar el deporte en esta asociación.

Por lo que se necesita informar de forma correcta y específica lo que es el Andinismo, su historia, piezas, y términos utilizados en el deporte como también conceptos básicos sobre movimientos y técnicas al momento de la escala.

Uno de los puntos más importantes que debemos considerar es el de que nuestro grupo objetivo son niños y adolescentes comprendidos entre las edades de 5 a 17 años, por lo que la información en el video documental debe ser de carácter educativo para lograr mantenerlos atentos durante y después de la transmisión.

(2.2) MARCO CONCEPTUAL



(2.3) CONCEPTO CREATIVO

Para desarrollar el concepto creativo se toma en consideración qué se desea transmitir en el documental: un grado de pertenencia, orgullo y respeto por la región de Cobán, como por Guatemala, con un sentido más humano de confiabilidad, de aventura y de competencia.

Para lograr cumplir de forma eficaz con esta finalidad en nuestro mensaje, se debe de tomar en cuenta que el mensaje debe estar acompañado de gráficos y animaciones que decoren la transmisión de manera que los espectadores no pierdan la atención y que la idea sea captada en su totalidad, para esto se cuenta con una reproducción que durará de 20 a 30 minutos que será entregada en formato digital (DVD), grabada dentro de las instalaciones donde se ejecutan los entrenamientos y competencias (Polideportivo, Colonia Cantón las Casas, zona 8). De tal manera que se extraen las palabras y frases que se relacionan con el tema, las cuales ayudarán a desarrollar el concepto creativo de forma más específica:

Pasión	Respeto por la vida
Educación	Trabajo en equipo
Esfuerzo	Desde lo alto
Valor	Escala
Naturaleza	Verde
Vida	Fuerza
Raíces	Resistencia
Unidad	Concentración
Asenso	Extremo
Récord	Vértigo
Aventura	
Dinámico	

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Estos conceptos hacen referencia al valor con que estos deportistas se enfrentan, la entrega al deporte que tienen como personas y la disciplina con que se preparan diariamente, una aventura constante en sus vidas.

De esta forma tomamos estas palabras para definir el concepto creativo, que es el de Dinamismo.

Esta palabra permite tomar su fuerza y valor con la ayuda del video, donde se muestran de forma dinámica las piezas como la animación y los segmentos del video y el movimiento de los mismos.

(2.3) CONCEPTO CREATIVO

DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN

Dentro de las estrategias que se pretenden realizar está la distribución y transmisión del video documental utilizando como base principal el lugar de entrenamiento de la Asociación de Andinismo (Polideportivo). Se pretende hacer presentaciones de forma masiva dentro del complejo para lograr beneficiar al mayor número posible de personas comprendidas dentro de nuestro grupo objetivo.

Para ello se presentarán dos versiones del video que proporcionará a la asociación un recurso muy importante en cuanto a la exposición del material y la difusión del mismo sin perder con esto la función primordial que es la de educar, ya que entre las ventajas de la asociación se encuentra la grabación en video y las trasmisiones de sus actividades en los canales de televisión en el departamento de Alta Verapaz, de forma esporádica y gratuita.

El video será promocionado con anuncios o cintillos de forma esporádica por la Página Web de la CDAG (Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala) Alta Verapaz Cobán en la sección de la Asociación de Andinismo como también la elaboración de material gráfico que apoye el video al momento de la presentación del mismo. El video podrá ser presentado en los canales de televisión de Cobán de forma esporádica y sin ningún costo.

El objetivo principal de estos puntos es despertar interés, pero sobre todo poder exponer el video documental de forma masiva y con resultados positivos. La finalidad de este video documental es crear un producto que ayudará con la educación y el entrenamiento de forma innovadora, amena y trascendental a estas y muchas generaciones más, como también utilizarlo como herramienta educativa mostrando movimientos y técnicas correctas a más practicantes del deporte del andinismo en Alta Verapaz.

2

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Para poder definir de forma adecuada el desarrollo del video documental se deben tomar dos puntos en cuenta. Uno de ellos es el desarrollo conceptual de la idea que se tenga y el desarrollo previo de la misma, dentro del mismo encontramos varias técnicas de desarrollo como los mapas mentales, los mapas conceptuales dentro del proceso de bocetaje.

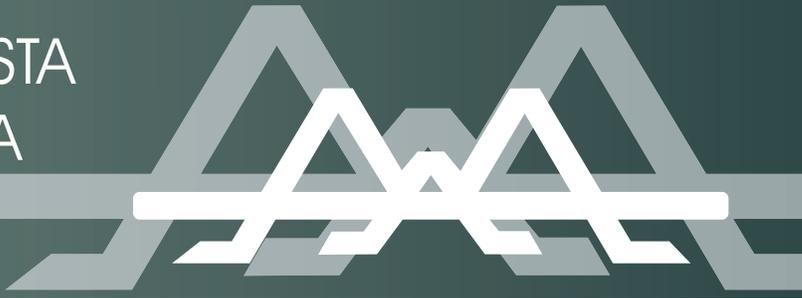
El otro punto es el de la planeación y la ejecución del material a desarrollar que en este caso es el de un video documental el cual transmitirá por un tiempo aproximado de 30 minutos movimientos básicos sobre la escalada y la práctica del andinismo.

Para desarrollar de forma adecuada el concepto creativo el método que se implementará será el de la caja transparente o de cristal, el cual está desarrollado en tres etapas: Ciclo de diseño o divergencia, transformación o síntesis y convergencia o evaluación.

Según el arquitecto Julio Roberto Tórtola Navarro en su libro "Métodos del diseño" (37) la introducción en el proceso de las tres etapas de análisis, síntesis y evaluación son esenciales y se pueden "dividir el problema en partes" y ponerlos a prueba para descubrir las consecuencias de la nueva organización en la práctica.

El Arquitecto Tórtola le llama a estas etapas divergencia, transformación y convergencia.

(2.4) ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN



(3.1) MÉTODO DE DISEÑO

CICLO DE DISEÑO O DIVERGENCIA

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

Arquitecto. Julio Roberto Tórtola Navarro en su libro Métodos del diseño en su Pág. 38 Extraído Octubre de 2008

Por lo que se necesita informar de forma correcta y específica lo que es el Andinismo, su historia, piezas, y términos utilizados en el deporte como también conceptos básicos sobre movimientos y técnicas al momento de la escala.

Creación del producto: En función de los resultados del resteo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

El Video Documental: Según Michale Rabiger, el Video Documental es un "escrutinio de la organización de la vida humana" (1987:5). Además, este género de video "refleja una fascinación y un respeto por la actualidad" (Rabiger, 1987:4).

Por otro lado, Bill Nichols afirma que el documental "responde a cuestiones sociales de las que estamos enterados de un modo consciente. Se desenvuelve en la morada del yo y el súper yo atentos a la realidad" (1997:32).

A diferencia del cine de esparcimiento y evasión, el documental "se concentra en la riqueza y ambigüedad de la vida, tal como es realmente" (Rabiger, 1987:4).

Con respecto a la realidad que menciona Rabiger, Bill Nichols afirma que "en la ficción,

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

el realismo hace que un mundo verosímil parezca real; en el documental, el realismo hace que una argumentación acerca del mundo histórico resulte persuasiva" (1997:217).

Según Rabiger, el objetivo del video documental es promocionar los valores individuales y humanos (1987:5). Por otro lado, Michael Renov (1993:21) propone que el video documental tiene cuatro vertientes fundamentales: grabar, revelar o preservar, persuadir o promover, analizar o interrogar, y expresar.

Para Rabiger un verdadero documental no debe ensalzar o promocionar un producto o servicio y la objetividad no es una de sus características (1987): 4-5). El video documental es simplemente "un medio de exposición de una determinada actitud o postura tanto como lo es la película de ficción, si no lo es más" (Rabiger, 1987:26).

Si los hermanos Lumière fueron los encargados de sentar las bases de la relación del cine con el mundo: mirando a lo que tenían más cerca, Dziga Vertov y Robert Flaherty fueron de los primeros en adoptar el género naciente, y ya amenazado por la objetividad, y defender su esencia cinematográfica. Cada uno desde posiciones muy diferentes, pero siempre alejados de lo que años más tarde se identificaría como documental: el noticiario televisivo o reportajes.

DZIGA VERTOV

Artículo principal: Dziga Vertov

Fue ante todo un artista y un experimentador. Mucho antes de recaer en el cine, trabajó el sonido, y la radio, experimentando con collages sonoros, en busca de un montaje no necesariamente objetivo ni realista. Su película más célebre, el hombre de la cámara, recoge su idea de recoger "la vida de improviso", y supone una de las cumbres de la cinematografía mundial por su experimentación formal, su montaje acelerado y su movimiento del plano y no dentro del plano, como venía siendo habitual.

(3.1) MÉTODO DE DISEÑO



(3.1) MÉTODO DE DISEÑO

La película, rodada en diferentes ciudades, recrea un día en la vida de un camarógrafo que recorre la ciudad en busca de imágenes. Además de ser una de las primeras películas sin intertítulos, es la primera en desvelar el proceso de creación de la propia película, al mostrar a la montadora eligiendo, cortando y montando planos, poniendo de relieve que, tal y como defendía Vertov, la objetividad no existe, por lo menos en el cine. Promulgó la teoría del Cine Ojo, que quiere decir que la cámara debe mostrar lo que el ojo no ve, es por eso que experimentó en varias ocasiones con la velocidad de la cinta y las posiciones de la cámara para mostrar lo que el ojo no podía ver.

ROBERT FLAHERTY

Artículo principal: Robert Flaherty

Considerado uno de los padres del cine documental. Su primera película, *Nanuk el esquimal* (1922), tuvo que rodarla dos veces, tras perder todo el material rodado durante años en un incendio en el laboratorio. Este accidente le abrió los ojos, y decidió no limitarse a registrar la realidad, para pasar a intervenir en ella más activamente, creando, a partir de materiales reales, una narración compleja.

Flaherty sentaba así las bases de un cine documental muy alejado de lo que posteriormente se ha venido a considerar documental: el reportaje televisivo. Sus posteriores películas ahondaron en esa forma de trabajar y de concebir el cine documental, más como una visión personal del autor que como un retrato objetivo de la realidad.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/DocumentalDziga_Vertov

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

Video institucional Comercial: El video institucional promocional debe difundir la imagen global de la empresa, su actividad y objetivos. Por tanto, está destinado a dos tipos de públicos: El general, para presentaciones en ferias o eventos y transmisión por los medios masivos, y el específico, para mostrar.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_de_v%C3%ADdeo

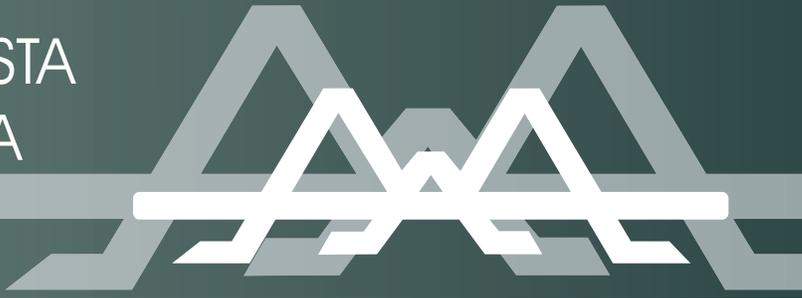
Según la investigación presentada es posible hacer una simplificación de nuestros objetivos en cuanto a la realización del video documental, para realizar esto definimos que el video documental es de carácter institucional comercial, el cual presenta el entorno y las actividades de la Asociación de forma comercial, por lo que se debe de tomar en cuenta al momento de su previa realización.

El Guión: El guión técnico debe contener el troceo por secuencias y planos, en él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

Por lo que el guión técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Al guión técnico le sigue un bloque que contiene la descripción de la acción, de los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido: sincrónico, referencia muda o play-back.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/Gu%C3%B3n_t%C3%A9cnico

(3.1) MÉTODO DE DISEÑO



(3.1) MÉTODO DE DISEÑO

DOCUMENTALES DE REFERENCIA

Para ayudar a clarificar la idea de cómo poder crear el video documental que contenga el material visual suficiente que ayuda a captar la información y con esto afectar de forma correcta al grupo objetivo es necesario obtener muestras de trabajos que hayan sido realizados del mismo tema y de este tipo.

Tras buscar referencias se encontró que dentro de la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala no se ha realizado ningún tipo de documental con una producción más elaborada, únicamente se lleva registro de los eventos en formato de video digital en donde solo incluye incontables horas de grabación, por lo que se buscó algún tipo de registro lo bastante elaborado en otros países que pudiera servir de referencia.

Dentro de la información que se encontró, se pudo constatar que las producciones de videos documentales son escasas y en su mayoría sencillas como los muestran las direcciones de estas Páginas en Internet.

Extraído 10 de Septiembre de 2008 <http://es.youtube.com/watch?v=Bx2fAk0zPhs>
<http://es.youtube.com/watch?v=rc41KwNBu7g&feature=related>
<http://es.youtube.com/watch?v=rapKixV96lk&feature=related>
<http://es.youtube.com/watch?v=Yke79Xq2Qn4&feature=related>
www.EuroClimbing.com

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

PRIMER NIVEL DE BOCETAJE GUIÓN TÉCNICO

Según el arquitecto Julio Tórtola, esta es la etapa en donde se elabora el modelo. Debe ser amena y de alto nivel creativo, cargada de chispa de intuición.

Para ello se elaboro un Guión técnico y un Story Board que contiene los elementos gráficos descriptivos suficientes que ayudan a mantener una idea de forma ordenada y al desarrollo y ejecución correcto de esta misma.

El Guión Técnico contiene los datos y las descripciones suficientes para poder crear el video documental de forma cronológica en cuanto a la idea que se tiene de su desarrollo.

El documental inicia con la aparición logotipos de las entidades de la universidad de San Carlos de Guatemala y de la CDAG

Seguidamente el documental hace una entrada con la animación de una brújula y se rompe la escena con la entrada de una animación en base lineal de un personaje, el cual representa a un andinista, este personaje muestra de forma resumida y con transiciones con distorsión del mismo las tres etapas en las que se divide el deporte del andinismo en Alta Verapaz, Cobán.

(3.1) MÉTODO DE DISEÑO



(3.1) MÉTODO DE DISEÑO

En esta sección se muestra un video en el cual con distintos ángulos, tomas, movimientos de cámara y efectos de edición en cuanto a su velocidad. Se muestra parte del riguroso entrenamiento de los atletas.

Esta sección es desarrollada con movimientos básicos por atletas sobre como escalar y ejecutar los pasos para poder practicar andinismo, dirigidos por el entrenador Armando Sierra en un plano medio y en tomas generales como en detalle.

Armando Sierra describe las expectativas y los requerimientos para poder pertenecer a la asociación.

Cambio de fotografías con un efecto de transición de izquierda a derecha en 3D mostrando a los deportistas más jóvenes que integran la Asociación, las cuales son acompañadas con la voz del locutor dando el mensaje final.

Créditos en letra de color blanco con fondo negro y logotipos de la Asociación y de la Escuela de Diseño Gráfico.

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

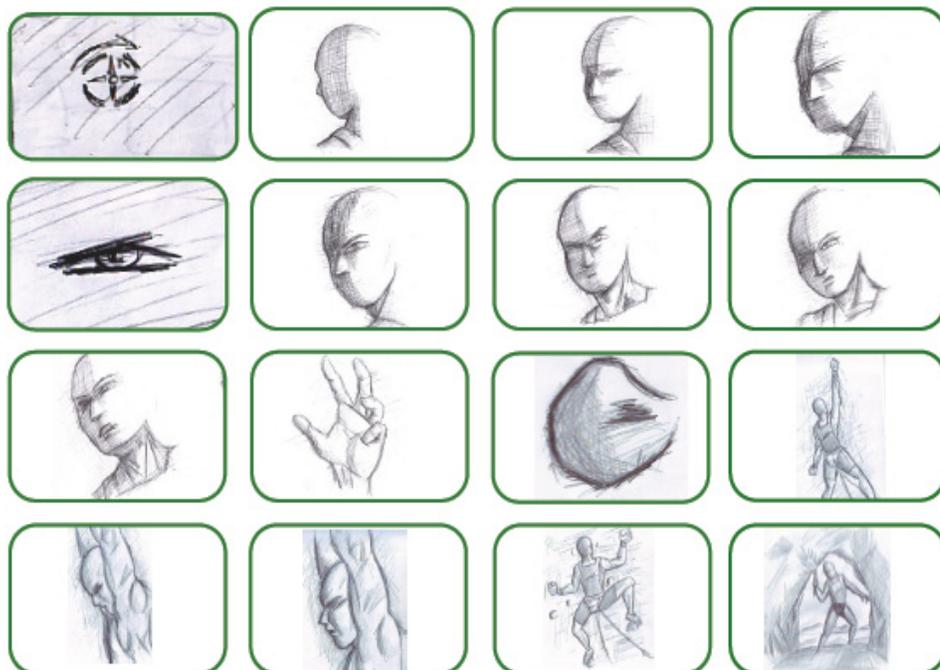
ANIMACIÓN

En estos bocetos se muestra la idea principal de la animación, que es la del deporte del andinismo en sus tres etapas, se desea realizar el movimiento del personaje y los cambios de planos utilizando la animación de su movimiento.

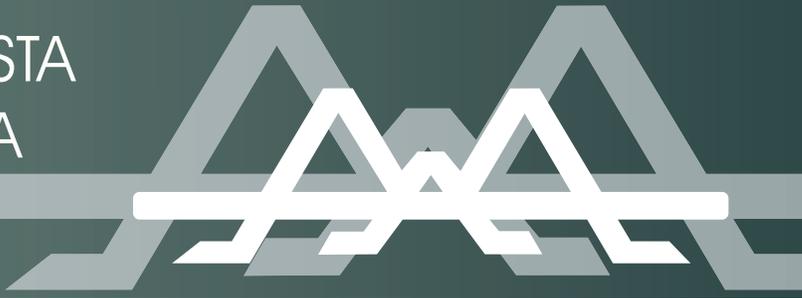
El personaje será con base lineal por lo que los movimientos que tenga de transición serán más fluidos uno del otro.

Para realizar la animación se contará con imágenes digitales, las cuales serán modificadas en su color para poder darle una mejor calidad visualmente sin perder su base fundamental de diseño que es el del estilo a línea.

El recurso de hacer un personaje a línea se toma de la idea del estilo de diseño natural orgánico, ya que se acopla al ambiente de la región de Cobán.



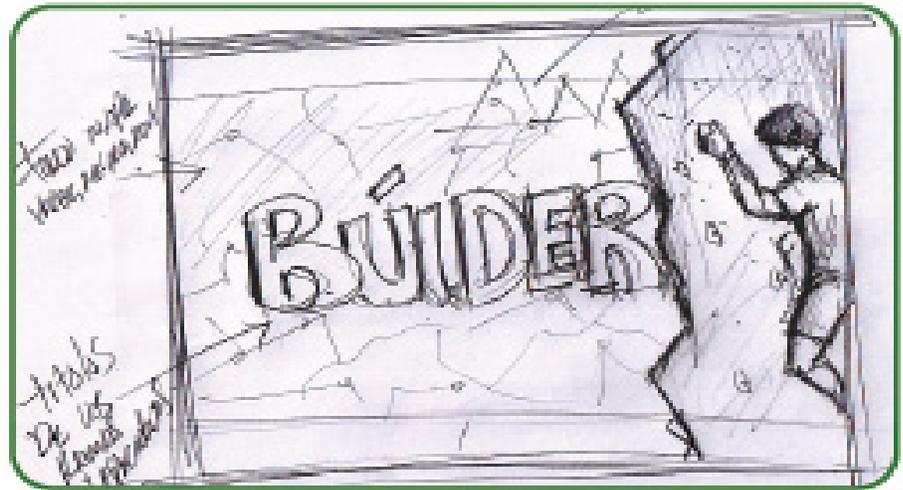
(3.1) MÉTODO DE DISEÑO



(3.2) DESCRIPCIÓN DEL
PROCESO DE BOCETAJE

Acá podemos encontrar la composición gráfica que tendrá el encuadre y sus elementos de fondo que ayudarán a mantener un alto grado de estética en la animación que servirá como presentación de cada uno de los diversos temas a presentar.

En este plano mostraremos la imagen de las personas relacionadas con la Asociación, la cual se integrará con un fondo con texturas circulares y un contorno cortado simulando un pedazo de piedra, como también fotos apoyadas con texto. Para el fondo se empleará un colage de imágenes con relación a la región de Cobán representada con un mapa y a piezas o herramientas que se utilizan para la práctica de este deporte.



En esta gráfica se presenta el encuadre que tendrá la imagen en pantalla donde el narrador presentará y expondrá todos los puntos que se relacionen con la Asociación de Andinismo y la práctica del mismo.

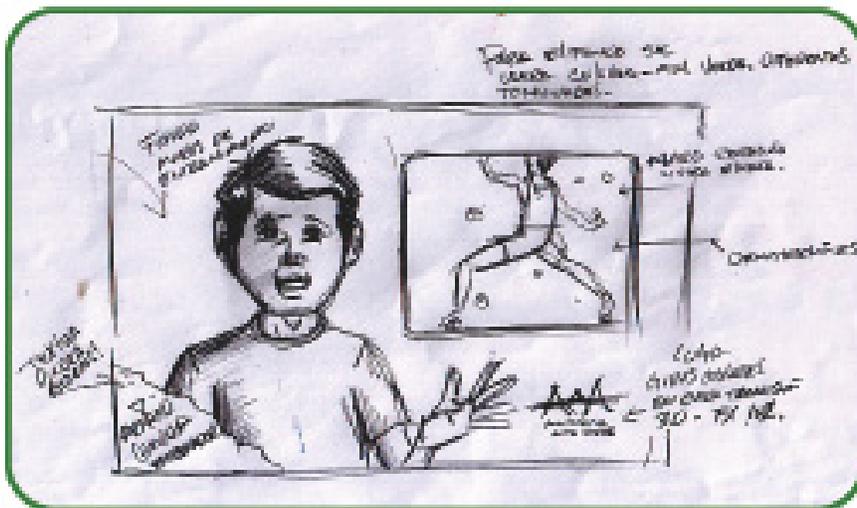
3

CAPÍTULO 3



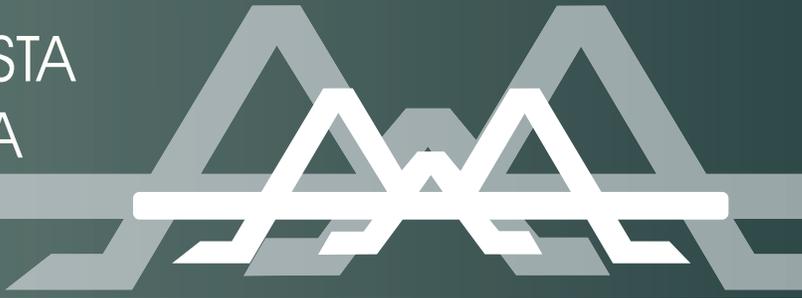
PROPUESTA GRÁFICA

En el fondo se pretende presentar una imagen incrustada dentro de la imagen principal, la cual ayudará a explicar de mejor forma la ejecución y los movimientos básicos del deporte.

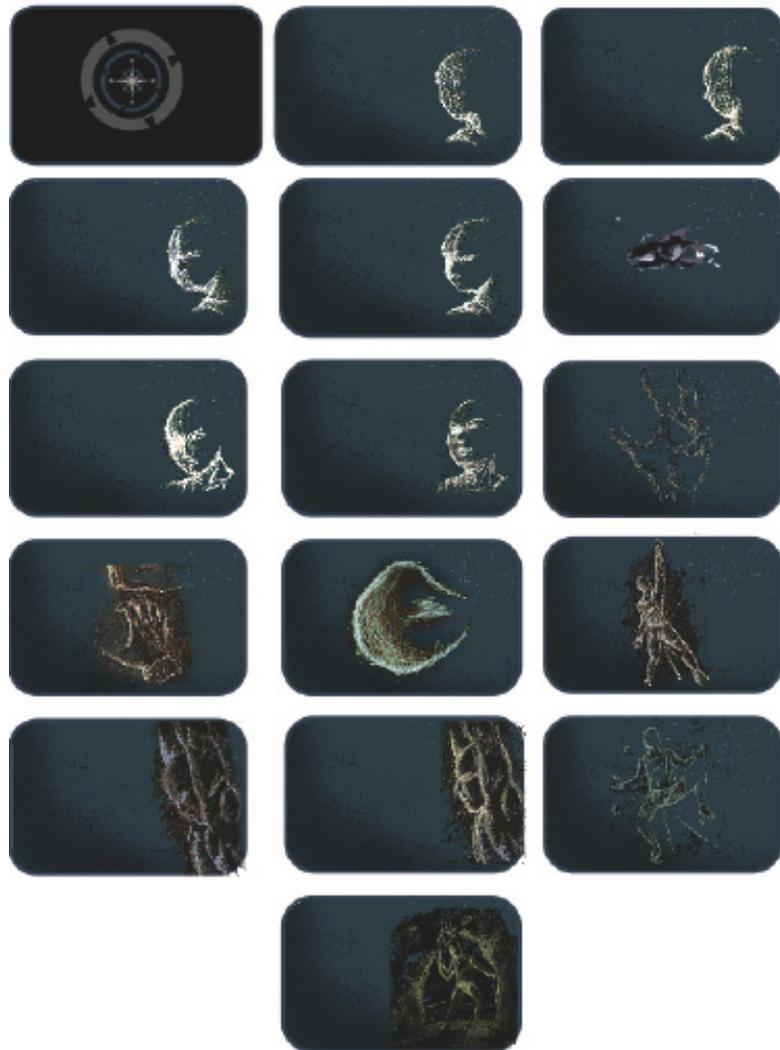


(3.2) DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE BOCETAJE





SEGUNDO NIVEL DE BOCETAJE
ANIMACIÓN



(3.2) DESCRIPCIÓN DEL
PROCESO DE BOCETAJE

En estas gráficas se presenta la secuencia de la animación de forma digital e integrada con el fondo que se usará dentro de la presentación del video documental, se presenta la aventura del personaje dentro de las tres etapas del Andinismo.

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

PRESENTACIÓN DE LAS ENTIDADES

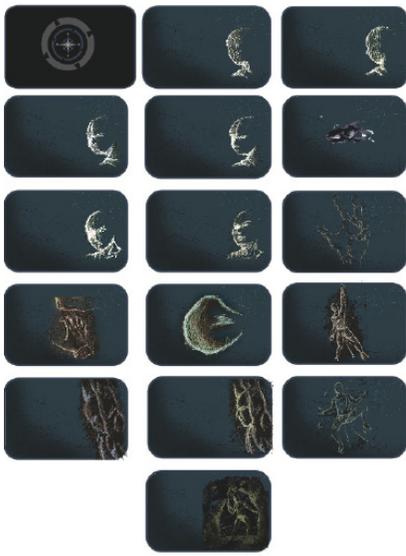
Se trabajaron varias opciones para poder llegar a presentar de forma llamativa al entrenador y los ejercicios realizados por parte de los atletas.



(3.2) DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE BOCETAJE



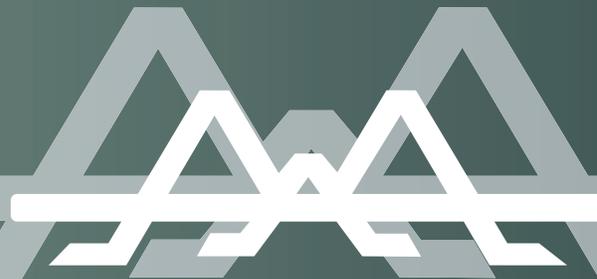
(3.2) DESCRIPCIÓN DEL
PROCESO DE BOCETAJE

GUIÓN	IMAGEN	TIEMPO
<p>1.El Documental inicia con la aparición del logotipo de la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz, Cobán, en un cuadro con fondo negro. Logo y letras de color blanco.</p>		<p>Música electrónica instrumental 1 Minuto</p>
<p>2. La animación comienza con el movimiento de una brújula ubicada en el centro de la pantalla con fondo negro, esta a su vez presenta de forma cronológica una animación sobre el andinismo, mostrando un personaje masculino hecho a base lineal que integra las ramas del andinismo. Al finalizar se muestran imágenes de la práctica y su riguroso entrenamiento.</p> <p>Fotografías y videos. En esta parte como apoyo a la analogía se presentará frases por escrito, con las que ayudará a transmitir el video de forma más clara.</p>		<p>Música electrónica 2 Minutos</p>

3

CAPÍTULO 3

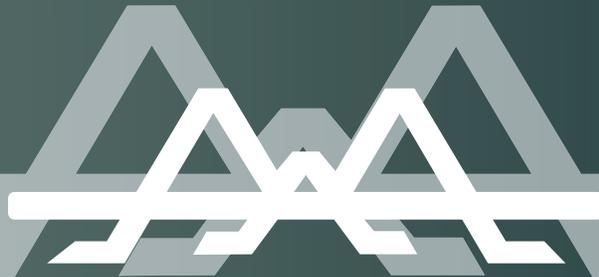
PROPUESTA GRÁFICA



GUIÓN	IMAGEN	TIEMPO
<p>3. En una especie de colage se presentan videos del arduo entrenamiento por parte de los atletas dirigidos por el entrenador Armando Sierra.</p>		<p>Música electrónica 3 Minutos</p>
<p>4. En esta sección se presentan de forma interactiva los movimientos que deben hacer los atletas para poder practicar el andinismo de forma correcta.</p>		<p>Música electrónica 17 Minutos</p>
<p>5. Sección de fotografía con efecto de 3D donde se muestra a los atletas más jóvenes.</p>		<p>Música electrónica 1 Minuto</p>
<p>6. Créditos.</p>		<p>Música electrónica 1 Minuto 10 Segundos</p>

(3.2) DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE BOCETAJE

Tiempo total del documental: 25 minutos.

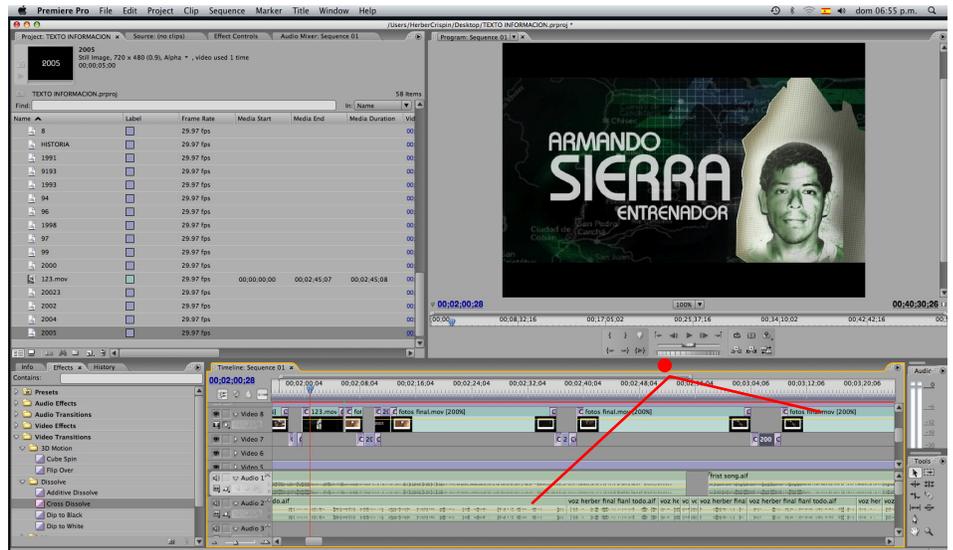


CÓDIGO ICÓNICO TRANSICIONES

Con esto la selección de las piezas gráficas son terminadas y se realiza la concepción final en donde se integran piezas con una mayor calidad en resolución e imagen, con filtros que ayudan a integrarse más al fondo, y otros elementos.



(3.3) FUNDAMENTACIÓN



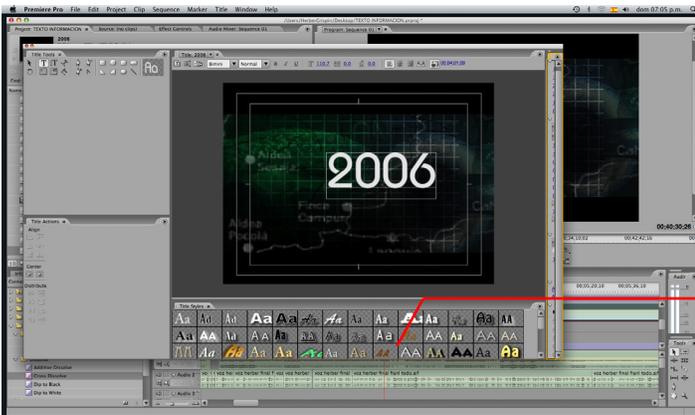
Se crearon elementos de forma individual que al momento de ser integrados con la animación podrán cumplir su objetivo que principalmente es el de la estética.

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

La fotografía al igual que el fondo tiene texturas totalmente distintas, esto ayudará a que las imágenes queden con una mejor calidad.

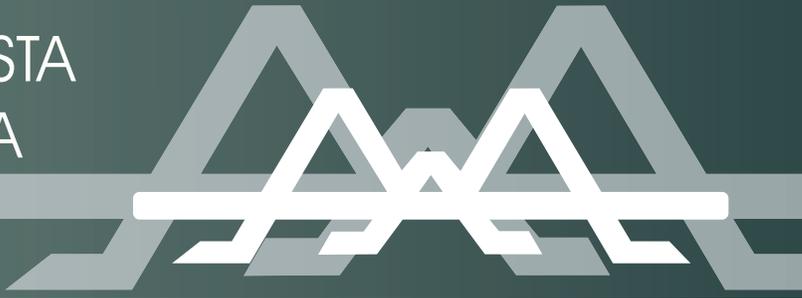


En el video se muestra el uso de un elemento el cual ayuda a presentar a las entidades como al ejercicio que se trabaja en determinado momento.



Se crean elementos como barras que le dan a video un formato mucho más llamativo y estético.

(3.3) FUNDAMENTACIÓN



(3.3) FUNDAMENTACIÓN

CÓDIGO LINGÜÍSTICO
SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

Tipografía: Dentro de la amplia gama de Tipografías (Estilos de letras) se toma en consideración estos estilos:

BIGNOODLE TITLING Bauer IMPACT CENTURY GOTHICK
Bitsumishi BIMINI BOLD TREBUCHET FRANC GOTHIC
AVANT GARDEN Bk BT HELVETICA

Estos estilos son seleccionados por sus características en cuanto a forma, estilo, legibilidad y fundamentalmente por su integración visual en el video documental como en la elaboración de material gráfico en apoyo del mismo.

Por lo que se eligió el estilo tipográfico HELVETICA debido a su uso dentro de la creación de otros artes, los cuales son estéticamente bien integrados, el grosor y su legibilidad dentro de la pantalla es aceptable e incrementa el estilo moderno que se pretende realizar en el documental como en las otras piezas gráficas.

El tamaño de esta fuente se manejará entre 72 como mínimo y con expansión de la misma no calculada, ya que esta será sujeta a animaciones en donde se requiere de su incremento en cuanto a tamaño de forma proporcional.

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

La tipografía de color blanco representa: limpieza, pureza, inmortalidad, suavidad y juventud.

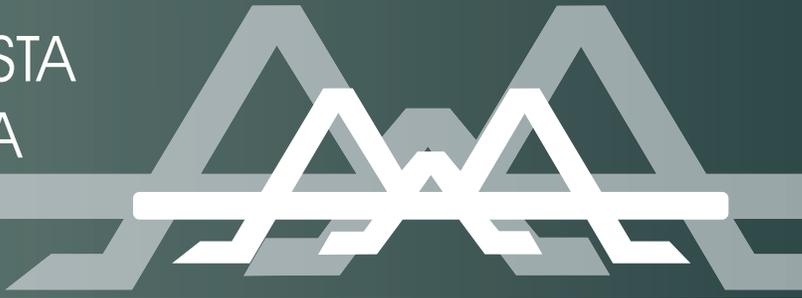
Este color es importante, ya que se imposible no ser visible dentro de fondos oscuros el cual ayuda a dar sobriedad y equilibrio visual en el documental.

**a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v
w x y z
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S
T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! # \$ % / & * () _ +**

LA ASOCIACIÓN
DE ANDINISMO

ESCALA DEPORTIVA

(3.3) FUNDAMENTACIÓN



(3.3) FUNDAMENTACIÓN

SELECCIÓN DE COLOR

Los colores son fundamentales y su importancia es trascendental. La combinación de estos mismos proporcionan de forma absoluta la estética dentro del mensaje visual. La exposición en cuanto a los cambios de colores deben de ser ricas sin caer en saturación.



16r 105g 59b-1

55r 72g 50b-2

0r 58g 185b

0r 0g 0b

225r 225g 255b

Por lo que se pretende manejar una serie de colores como el Azul, en una combinación gama de los mismos, azul marino y en combinación de un color secundario verde.

Se hará uso también del color negro, el cual ayudará a resaltar y combinar mejor estos colores. Y el color blanco en su tipografía para que no haya forma de mezclarse uno con el otro. Los colores a utilizar están comprendidos dentro de colores R.G.B, que son los colores luz, perfectamente adaptables al formato de video digital, guardando una excelente calidad.

En cuanto al color verde es porque tiene mucho contacto con la naturaleza, este color denota mucha vida, y tendemos asociarlo con la naturaleza, lo cual es perfecto pues en Cobán se disfruta de una riqueza natural impresionante.

El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

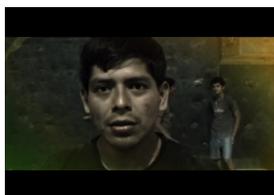
Para el video se utilizó una pantalla de colores con transparencia en sus bordes, para ayudar a mejorar el color de la imagen original de video. Esta pantalla ayuda a resaltar la imagen aportando una textura al video.



Debido a la calidad del video original en cuanto a color fue necesario utilizar varios filtros de color y el manejo de luces.



Video original



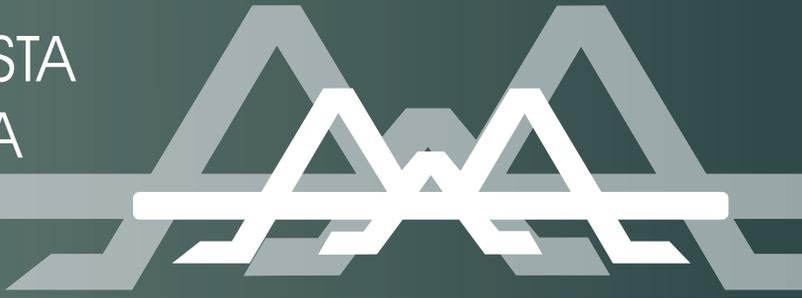
Video prototipo



Video final

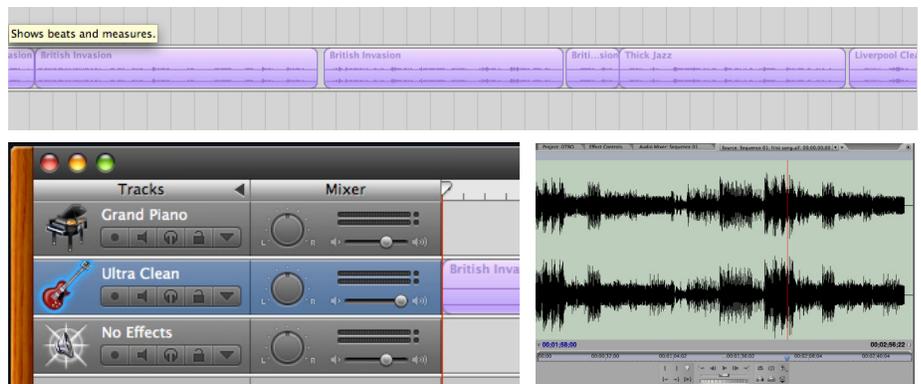
PROCESO DE CAMBIO DE COLOR

(3.4) ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

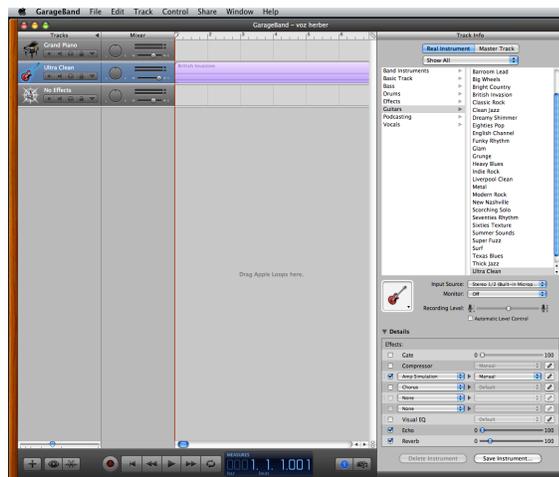


ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

En cuanto al sonido cumple con normas aceptables que hacen comprensible lo que se quiere decir, cuidando con esto la dicción, por parte del narrador.



(3.4) ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



Va acompañado con música de creación y composición original, hecha en Guatemala, aunque el estilo es un pop electrónico, con tiempos y notas en rock no genera problema con el lenguaje o la cultura del país y según datos obtenidos, la mayoría de nuestro grupo objetivo escucha música con un género no definido.

3

CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

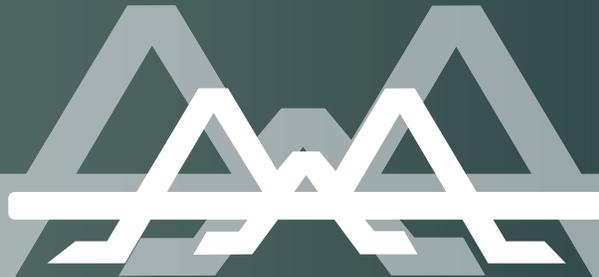
Con afinidad por el rock y sus ramas y con receptividad a la música electrónica que contenga un ritmo popular.

Para conservar la calidad en cuanto a tecnología el video documental será trabajado en un programa de edición profesional llamado Adobe Premiere Pro versión CS4 recomendado por licenciados catedráticos del área de multimedia diseño gráfico, expertos en producción de videos documentales.



(3.4) ESPECIFICACIONES TÉCNICAS





(3.4) ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



Los programas que se utilizan para el desarrollo de este tipo de proyectos.

En este programa se muestra claramente el trabajo de forma melódica que se tiende a realizar por parte del estudiante, en el cual se muestra la cantidad de caracteres que se debe manejar en cuanto a la edición por secciones y por tiempos, como también la edición y el arreglo de la imagen de video.

Este programa proporciona al estudiante soluciones y recursos que pueden ser implementados para el mejoramiento del proyecto como los formatos universales de video y audio que actualmente se manejan, por lo que su reproducción y transmisión no creará ningún problema.

3

CAPÍTULO 3



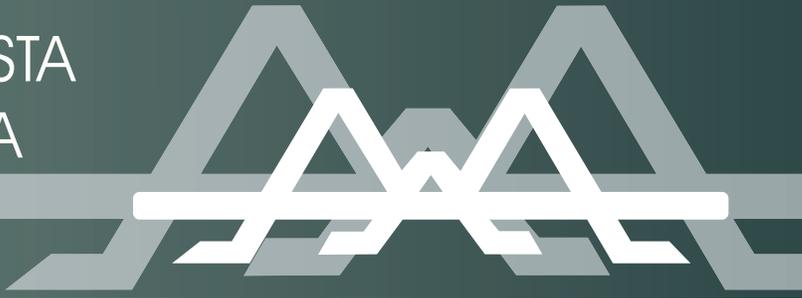
PROPUESTA GRÁFICA

VIDEO CODUMENTAL

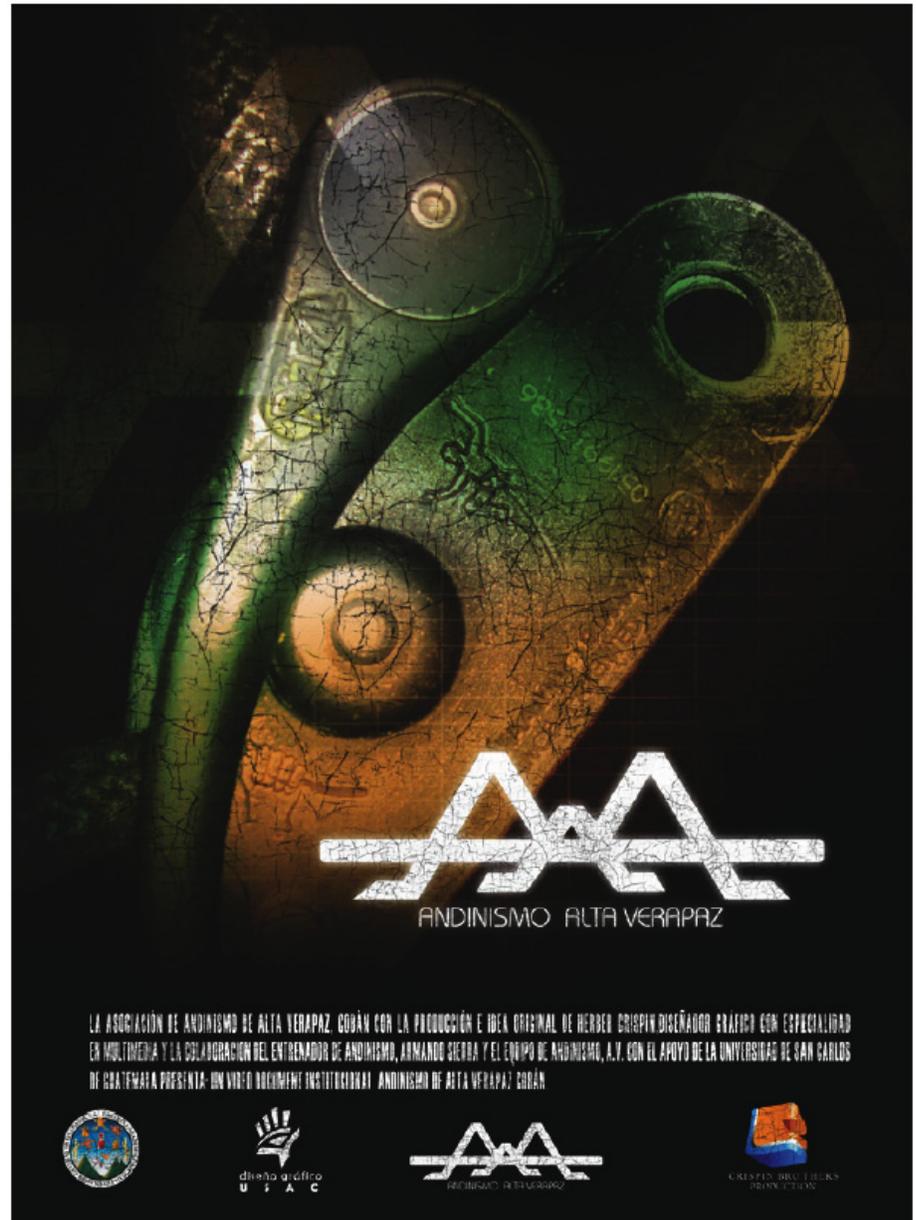
(Resumen de imágenes del Video) Duración de 25 Minutos.



(3.5) PROPUESTA GRÁFICA FINAL



(3.5) PROPUESTA GRÁFICA
FINAL



4

CAPÍTULO 4

VALIDACIÓN

VALIDACIÓN

Para lograr el impacto deseado al momento de la realización es necesario tomar en cuenta muchos de los puntos encontrados en el desarrollo de la investigación y el trabajo de campo, como en la problemática que sufría la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz, Cobán, como también los objetivos generales y específicos y el comportamiento y los gustos de nuestro G.O. Con esta información se realizó un video documental institucional, el cual incluye una presentación con animación en la parte introductoria del proyecto, como también la historia de la asociación y movimientos básicos para empezar a practicar el andinismo.

El método a utilizar en la validación es la encuesta, para ello se tomaron muestras de dos distintos grupos, el primero fue el del G.O. directamente con la finalidad de obtener respuestas que indicaran un pronóstico verídico ante la realización y transmisión del proyecto. Para ello se tomó una muestra de un porcentaje total de 20 personas que equivalen a un 100%. En las encuestas y el otro grupo seleccionado para las encuestas fue el de diseñadores gráficos profesionales, con la finalidad de tener datos de diversos puntos de vista profesionales en la misma rama (Multimedia), la muestra se tomó de 20 personas que equivalen al 100% en los datos de la encuesta.

La encuesta se realizó por la magnitud que tiene al momento de llegar a un grupo determinado de la población a estudiar, como también la veracidad de los resultados, la facilidad de su distribución y el resultado que esta misma puede proporcionar de forma genuina para el desarrollo final del proyecto.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Las encuestas se realizaron con una estructura de 10 preguntas. Estas se enfocaron de manera técnica, redactadas de forma que nuestro grupo objetivo pudiera entenderlas sin problemas, para ello se identificó que el objetivo principal de estas encuestas y el resultado de las mismas era el de proporcionar datos que ayudaran a resolver ciertas dudas en cuanto a diseño del video documental, entre las que se encontraban la legibilidad del sonido, la imagen, la animación de las piezas gráficas, el color y la tipografía, y específicamente la preocupación más grande al momento de realizar un proyecto de esta magnitud es el grado de atención que puedan tener o perder al momento de su transmisión, debido a su duración.

Las interrogantes de la encuesta fueron redactas de forma tal, que al momento de dar una respuesta, fuera dentro de un parámetro de posibilidades lógicas, y sus respuestas se mantuvieran dentro de este parámetro, por lo que se dio en su mayoría tres tipos de opciones, lo cual transforma a esta encuesta en un cuestionario con preguntas cerradas, esto ayuda a medir el porcentaje de personas que están de acuerdo con el tema en cuestión y las que no, también ayuda a guiarnos de forma más precisa si estamos desarrollando un proyecto dirigido al G.O. de una manera eficiente.

4

CAPÍTULO 4

VALIDACIÓN



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Diseño Gráfico

de 1 a 10 Otorgue una calificación a este video.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La duración del video le parecio?

Corta Media Larga

El sonido le pareció?

Bueno Regular Malo

Le parecio claro el sonido que se manejo en el video documental?

Sí No

Le pareció que el video Documental fuera aburrido?

Sí No

Comprendió todo lo que se hablo en el Video Documental?

Sí Regular No

La Música le parecio?

Buena Regular Mala

Los dibujos que se usarón para el video Documental le parecen?

Buenos Regulares Malos

Tuvo dificultad para comprender alguna de las partes del video?

Sí No Cual

Le gusto los colores que se utilizaron en el video documental?

Sí No

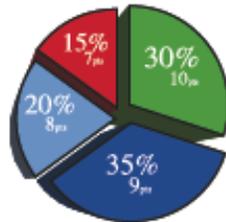
La Letra(Tipografía) que se uso en el video documental la entiende bien?

Sí No Porque

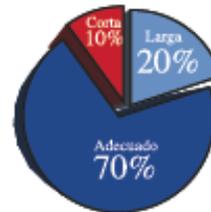
VALIDACIÓN DE
LA PROPUESTA

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Encuestas al G.O.



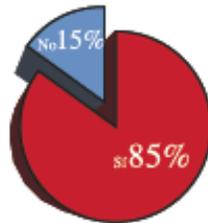
PUNTUACIÓN DEL VIDEO DOCUMENTAL DE 1 AL 10.



LA DURACIÓN DEL VIDEO DOCUMENTAL LE PARECIÓ: LARGA, ADECUADA, CORTA.



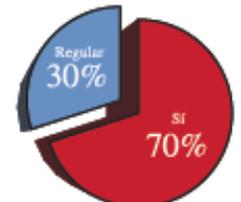
EL AUDIO (SONIDO) LE PARECIÓ: BUENO, REGULAR, MALO.



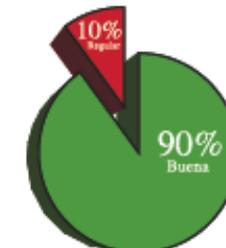
LE PARECIÓ CLARO EL SONIDO QUE SE MANEJÓ EN EL VIDEO DOCUMENTAL: SÍ, NO.



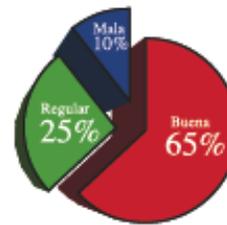
LE PARECIÓ QUE EL VIDEO DOCUMENTAL FUERA ABURRIDO: SÍ, NO.



COMPRENDIÓ TODO LO QUE SE HABLÓ EN EL VIDEO DOCUMENTAL: SÍ, NO, REGULAR.



LOS DIBUJOS QUE SE USARON PARA EL VIDEO DOCUMENTAL LE PARECEN: BUENOS, REGULARES, MALOS.



LA MÚSICA LE PARECIÓ: BUENA, REGULAR, MALA.



EL TIPO DE LETRA LE DIO PROBLEMAS PARA LEER: SÍ, NO.



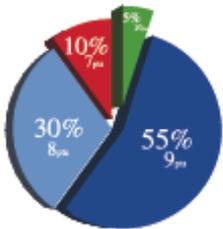
TUVO DIFICULTAD PARA COMPRENDER ALGUNA PARTE DEL VIDEO DOCUMENTAL: SÍ, NO. ¿CUÁL?

4

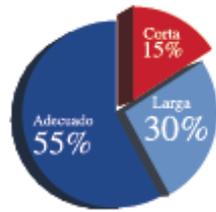
CAPÍTULO 4

VALIDACIÓN

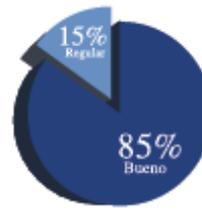
ENCUENTAS A ESTUDIANTES DE DISEÑO



PUNTUACIÓN DEL VIDEO DOCUMENTAL DE 1 AL 10.



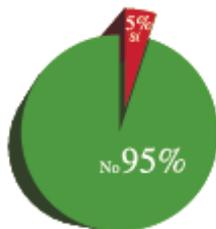
LA DURACIÓN DEL VIDEO DOCUMENTAL LE PARECIÓ: LARGA, ADECUADA, CORTA.



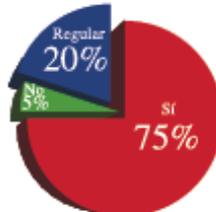
EL AUDIO (SONIDO) LE PARECIÓ: BUENO, REGULAR, MALO.



LE PARECIÓ CLARO EL SONIDO QUE SE MANEJÓ EN EL VIDEO DOCUMENTAL: SÍ, NO.



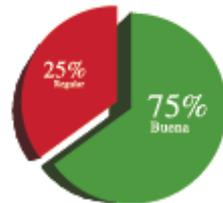
LE PARECIÓ QUE EL VIDEO DOCUMENTAL FUERA ABURRIDO: SÍ, NO.



COMPRENDIÓ TODO LO QUE SE HABLÓ EN EL VIDEO DOCUMENTAL: SÍ, NO, REGULAR.



LA MÚSICA LE PARECIÓ: BUENA, REGULAR, MALA.



LOS DIBUJOS QUE SE USARON PARA EL VIDEO DOCUMENTAL LE PARECEN: BUENOS, REGULARES, MALOS.



TUVO DIFICULTAD PARA COMPRENDER ALGUNA PARTE DEL VIDEO DOCUMENTAL: SÍ, NO. ¿CUÁL?



EL TIPO DE LETRA LE DIO PROBLEMAS PARA LEER: SÍ, NO.



LE PARECE QUE LOS COLORES QUE SE UTILIZARON EN EL VIDEO DOCUMENTAL ESTÁN BIEN APLICADOS: SÍ, NO.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados de las encuestas hechas a nuestro G.O. dan fé de que la mayor parte de las personas que vieron el video documental están en total acuerdo y que el trabajo realizado, en su mayoría es de su agrado, por lo que el porcentaje total de las respuestas en dicha encuesta fue positiva.

Para obtener los resultados en las encuestas fue necesario presentar el video al grupo objetivo de forma masiva, haciendo entrega de la encuesta al final de dicha transmisión. Con esto se aseguró que las personas lograran mantener de forma retentiva una buena parte de la información que se transmitió en el video documental.

Estas encuestas fueron realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico (Multimedia) de la Universidad de San Carlos de Guatemala en donde muestra que se cumplen con muchos de los requerimientos técnicos y estéticos que debe presentar un proyecto de esta clase.

COMPROBACIÓN DE LA EFICIENCIA

En cuanto a la factibilidad del proyecto a desarrollar se debe de tomar en cuenta que según la investigación previa y el análisis de la misma, como la búsqueda para resolver la problemática que sufría la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz, Cobán, que era la falta de material gráfico y/o audiovisual que sirviera de herramienta educativa, se creó un video documental institucional que informa y educa a los jóvenes deportistas en cuanto al deporte que practican y presenta su historia haciendo uso de materiales audiovisuales y gráficos, éste cumple con los objetivos trazados.

5

CAPÍTULO 5

PROPUESTA OPERATIVA

RECOMENDACIONES Y PLAN DE MEDIOS

Como recomendaciones se espera que el material sea utilizado durante el tiempo que este pueda ser funcional en presentaciones organizadas por la misma Asociación, en donde el material le sea otorgado a los jóvenes.

El material debe ser usado en presentaciones y medios de difusión como programas de TV y reportajes. Al igual que los materiales gráficos impresos deben ser entregados en lugares en donde haga referencia al deporte en general, como la CDAG (Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala) sede de Cobán y en la misma Asociación de Andinismo, esto ayudará a que la asociación tenga un material que apoye con los demás proyectos que fueron realizados para esta misma.

La idea principal es poder otorgar a los jóvenes interesados en la práctica del andinismo, un material que les sirva de base y que ayude a incentivar su interés por el deporte, que ayude a que conozcan más sobre la historia y movimientos básicos para empezar a desarrollarse como deportistas.

(5.1) PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

(5.1) PLAN ESTRATÉGICO
DE MEDIOS

PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

Los medios para su difusión son DVD con su respectiva presentación, los cuales serán acompañados de un trifoliar el cual contiene en resumen las ramas y divisiones del andinismo como una sección la cual hablará sobre la historia del andinismo, así mismo este material contiene dirección, teléfonos y correos electrónicos para su localización. Este material será entregado por la asociación a las personas interesadas.

Dentro de las campañas que se integrarán para difundir el documento y su respectiva transmisión se realizarán anuncios por TV local en el área de Cobán, como la misma difusión y transmisión de forma esporádica en el canal de TV, con duración de 30 Segundos, como pequeños anuncios en la Página Web de la CDAG del área de Alta Verapaz, Cobán.

Acompañado de esto se realizará material gráfico de apoyo el cual servirá como identidad y promoción a la Asociación de Andinismo de Alta Verapaz, Cobán en los que encontramos un Logotipo como icono representativo, una mascota, el diseño de uniformes, diplomas y otras piezas gráficas, todo esto con la finalidad de que la Asociación pueda tener una imagen llamativa la cual provoque el interés e incentive al G.O. a pertenecer a esta asociación.

5

CAPÍTULO 5

PROPUESTA OPERATIVA

COSTOS

La creación de las piezas graficas que fueron realizadas se describen de forma especifica para dar a conocer el costo total del trabajo que se realizo dentro de la Asociación de Andinismo

Luces	Q. 2,500,00
Edición	Q. 9,500,00
Diseño de piezas gráficas	Q. 5,500,00
Animación	Q. 3,800,00
Efectos de Sonido	Q. 1,800,00
Locución	Q. 2,000,00
Cámaras	Q. 5,500,00
DVD`S para Cámara	Q. 850,00
Transporte y Locación	Q. 6,000,00
Story Board	Q. 2,500,00
Producción	Q. 17,580,00
Reproducción 50 copias	Q. 800,00
Total	Q. 58,330,00

(5.2) PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

La creación del Video Documental institucional obtuvo resultados realmente positivos dentro de la comunidad de deportistas practicantes del Andinismo en el área de Alta Verapaz, Cobán, ya que dicha Asociación posee una nueva herramienta que podrá utilizar como medio educativo en pro de los jóvenes que practican este deporte. Esta propuesta audio visual fue creada para jóvenes con un interés real en el deporte del andinismo, y que tienen una actitud proactiva en cuanto al mejoramiento de sus técnicas y al interés de conocer más sobre este tema.

El proyecto es funcional, ya que cumple con la presentación de forma creativa y dinámica, cumpliendo con altos estándares de calidad en cuanto a imagen, sonido, color y forma.

Este material posee varios temas con los que se pretende afectar de manera positiva al grupo objetivo y con él, alcanzar a la mayor cantidad del grupo objetivo por el mensaje.

En cuanto a los objetivos planteados, la creación de un material audiovisual que ayudara a la Asociación, los resultados obtenidos son satisfactorios, ya que se logró crear un material de alta calidad, que cumple con las expectativas tanto de diseño gráfico y multimedia como por parte del G.O., el cual en su totalidad está satisfecho por el trabajo realizado según el resultado de las encuestas realizadas.

Como recomendación se espera que el material sea utilizado durante mucho tiempo de forma trascendental en presentaciones masivas con los jóvenes nuevos, organizadas por la misma Asociación en donde el material sea otorgado como una guía a los jóvenes interesados.

AUTORES CONSULTADOS

Arquitecto. Tórtola Navarro Julio Roberto, Métodos del diseño Pág. 38 (2008)

Bruce Archer - El método sistemático para diseñadores. por la revista inglesa Design. Publicado durante 1963 y 1964.

Bill Nichols "en la ficción, el realismo hace que un mundo verosímil parezca real; en el documental, el realismo hace que una argumentación acerca del mundo histórico resulte persuasiva" (1997:217).

Christopher Jones. Inició las ideas sobre la necesidad de un método, así como los conceptos de caja negra y caja transparente.

DZIGA VERTOV

Artículo principal: Dziga Vertov

Considerado uno de los padres del cine documental. Su primera película, Nanuk el esquimal (1922),

El Video Documental: Según Michale Rabiger, el Video Documental es un "escrutinio de la organización de la vida humana" (1987:5).

El Video Documental: Según Michale Rabiger, "escrutinio de la organización de la vida humana" (1987:5)

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 N° 2 (2005) Pag 3 Extraído 10 de Septiembre de 2008 Tesis doctoral realizado por Otero (2002) http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

AUTORES CONSULTADOS

BIBLIOGRAFÍA

AUTORES CONSULTADOS

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Pag 3 Extraído 10 de Septiembre de 2008 Tesis doctoral realizado por Otero (2002) http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Tesis doctoral realizado por Otero (2002) Extraído 10 de Septiembre de 2008 http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

Teoría del diseño Extraído el 22 de Octubre de 2008 de <http://teoria-diseno.blogspot.com/2007/02/algunos-mtodos-de-diseo.html>
www.EuroClimbing.com
(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Tesis doctoral realizado por Otero (2002) Extraído 10 de Septiembre de 2008 http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Tesis doctoral realizado por Otero (2002) Extraído 10 de Septiembre de 2008 http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Pag 3 Extraído 10 de Septiembre de 2008 Tesis doctoral realizado por Otero (2002) http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 Nº 2 (2005) Pag 3 Extraído 10 de Septiembre de 2008 Tesis doctoral realizado por Otero (2002) http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

Vaughan, Tay. (1994). Todo el poder de la Multimedia. México: Segunda Edición. Editorial Mc Graw Hill.

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 4 N° 2 (2005) Tesis doctoral realizado por Otero (2002)
Extraído 10 de Septiembre de 2008 http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf

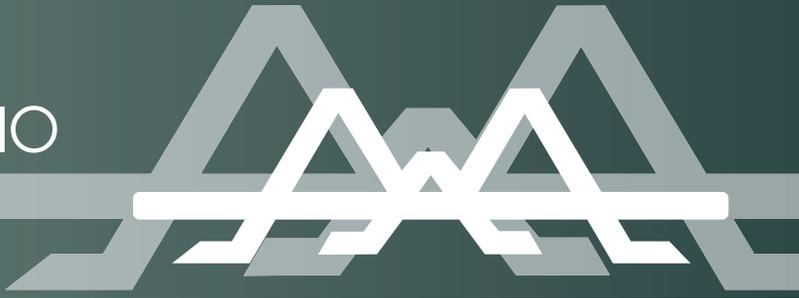
<http://es.youtube.com/watch?v=rc41KwNBu7g&feature=related>
<http://es.youtube.com/watch?v=rapKixV96lk&feature=related>
<http://es.youtube.com/watch?v=Yke79Xq2Qn4&feature=related>

Vaughan, Tay. (1994). Todo el poder de la Multimedia. México: Segunda Edición. Editorial Mc Graw Hill.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_de_v%C3%ADdeo

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/Gui%C3%B3n_t%C3%A9cnico

AUTORES CONSULTADOS



Asociación

Es el conjunto de personas que se unen para lograr un fin común, lícito y determinado.

(Definiciones de Asociación en la web Extraído 10 de septiembre de 2008 (<http://www.google.com.gt/>

Asociaciones

Con anterioridad y posterioridad a la entrada en vigor de la Constitución, se han ido regulando diferentes tipos de Asociaciones, como es el caso de las Asociaciones Juveniles, Asociaciones Deportivas, Asociaciones de Padres/Madres de Alumnos, Asociaciones de Estudiantes, Asociaciones Universitarias, etc.

(www.asociaciones.org) Extraído el 10 de septiembre de 2008 (http://www.asociaciones.org/index.php?option=com_content&task=view&id=24&Itemid=41#TiposDeAsociaciones)

Andinismo

El montañismo (derivado de montaña, con el sufijo "ismo": del latín "ismus", es la disciplina que consiste en realizar excursiones por las montañas. Es también el conjunto de técnicas, conocimientos y habilidades que nos permiten realizar este objetivo.

Alpinismo

Es otra palabra para hacer referencia al montañismo, sin embargo tiene su origen en la denominación específica de excursionar por los Alpes por lo que montañismo es más adecuado.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 <http://es.wikipedia.org/wiki/Alpinismo>

Arnés

Es un elemento de seguridad usado en muy diferentes ámbitos, desde el Kitesurf, montañismo en general, espeleología, rescates, rafting.

Animación

Es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital.

Animación

Presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Audio Digital

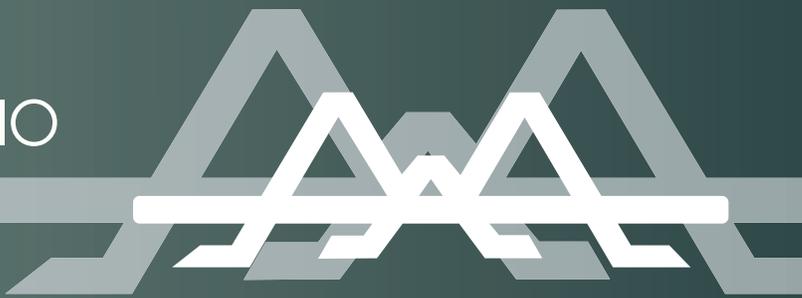
La grabación digital de sonido es la grabación de sonido en la que se obtiene audio digital. Para ello, interviene un proceso previo de Conversión A/D (Analógica-digital) y, una vez que obtenemos la señal digital, ésta es grabada sobre un soporte. (Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/Grabaci%C3%B3n_digital

Audiovisual

El término audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen).

En un audiovisual se percibe la realidad con los cinco sentidos acotando la vista y el oído por ser los protagonistas en la comunicación e interpretación de la realidad. Tanto la vista como el oído perciben en un tiempo y un espacio.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 (<http://es.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>).



Avante o avance

La cámara se acerca. Refuerza la atención.

Retro o retroceso

La cámara se aleja. Relaja la tensión, a no ser que aparezcan otros objetos que antes no se veían, despertando nuevos focos de atención.

Ascendente/descendente

La cámara acompaña al personaje, o muestra alguna cosa en movimiento, hacia arriba o hacia abajo.

BigWall o Grandes Paredes

Escalada mixta (roca y hielo).

Búlder

Del inglés Boulder. Escalada en bloque. Es una forma de solo integral en la que el escalador nunca sube suficientemente lejos como para que una caída pueda suponerle problemas. Es decir, se sube un bloque de unos pocos metros con la caída asegurada, por lo general con una colchoneta que evite golpes o un compañero atento a la caída. El búlder se puede hacer sobre roca o sobre una superficie artificial de madera tipo plywood, a la cual se le abren huecos con un barreno, para sujetar las presas se usa un tipo de rosca llamada peanut, la cual ayuda a que la presa no se mueva a los lados.

Cámara de cine

Es un tipo de cámara fotográfica que toma una secuencia de fotografías en rápida sucesión en una cinta de film que una vez revelada puede ser proyectada reproduciendo el movimiento original.

Guionista

Es la persona encargada de confeccionar un guión, en una producción cinematográfica, televisiva o radiofónica, sea una historia original, una adaptación de un guión precedente o de otra obra literaria.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
<http://es.wikipedia.org/wiki/Guionista>.

Cuerda

Se denomina cuerda o soga al material elaborado de largas fibras, enrollado o fuertemente trenzado para obtener resistencia elástica para poder arrastrar a los objetos pesados.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
<http://es.wikipedia.org/wiki/Cuerda>

Cámaras de video

La cámara de vídeo es un dispositivo que captura imágenes convirtiéndolas en señales eléctricas, en la mayoría de los casos a señal de vídeo, también conocida como señal de televisión. En otras palabras, una cámara de vídeo es un transductor óptico.

DVD

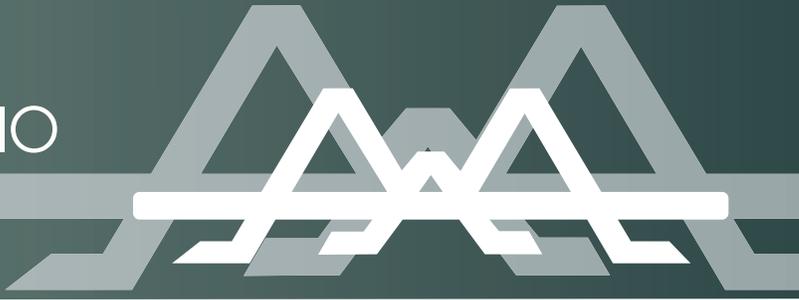
El DVD (también conocido como "Digital Versatile Disc" o "Disco Versátil Digital", debido a su popular uso en películas algunos lo llaman Disco de Video Digital) es un formato de almacenamiento óptico que puede ser usado para guardar datos, incluyendo películas con alta calidad de vídeo y audio.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
[http:// es.wikipedia.org/wiki/DVD](http://es.wikipedia.org/wiki/DVD)

Documental

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

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
<http://es.wikipedia.org/wiki/Documental>



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).

Edición

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

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
http://es.wikipedia.org/wiki/Edici%C3%B3n_de_video

Entrevista

En el ámbito de los servicios informativos de una cadena, la entrevista es un género de gran importancia, con tantos formatos como necesidades existentes y, normalmente, con unos costos bastante reducidos.

Escala

En montañismo la escalada es una actividad deportiva que consiste en realizar ascensos sobre paredes de fuerte pendiente valiéndose de la fuerza física y mental propia y, por lo general, utilizando como única ayuda un calzado especial.

Escalada Alpina

Es la escalada llevada a cabo en Alta Montaña, con todas las implicaciones del medio (clima, altitud).

Escalada Urbana

Se practica en los grandes edificios de las ciudades. Suele hacerse en solitario y suele ser ilegal en muchos países.

Escalada de Adherencia

Se realiza en las paredes no completamente verticales que no disponen de presas de pie y de mano.

Al ser la escalada una disciplina sin normas escritas, se pueden diferenciar los tipos de escalada según su filosofía o ética:

Escalada Libre.

Escalada Clásica.

Escalada Deportiva.

Escalada Artificial.

Escalada Libre

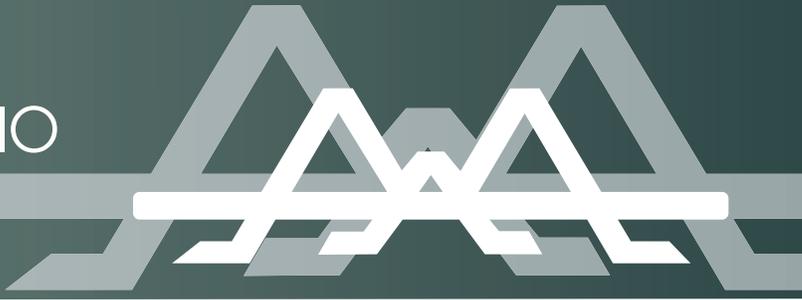
Se emplean únicamente las manos y los pies como elementos de progresión, usando los seguros y la cuerda tan solo como protección.

Escalada Clásica

La Escalada clásica persigue hacerse de la manera tradicional alpina, es decir, subir una vía por la que el primero de la cordada va instalando los seguros, ya sea en anclajes naturales (árboles, puentes de roca, puntas de roca) o en anclajes artificiales recuperables (clavos, nudos empotrados, fisureros, friends).

Escalada Deportiva

Estilo que utiliza anclajes fijos a la pared previamente (generalmente en roca compacta y alejados de aristas o fisuras, mediante sistemas mecánicos -de expansión- o químicos -resinas epoxi-) colocados estratégicamente en la vía, sirven para asegurar a los escaladores de modo más polivalente que un friend o un fisurero lo que permite centrarse mucho más en la técnica o en algunos pasos difíciles.



Escalada Artificial

En la Escalada artificial se emplean todo tipo de material como fisureros y pitones para ayudar a subir y no sólo como protección; es decir, el material puede usarse también para progresar.

Excursionismo

Sería la disciplina más cercana y precursora del senderismo. La diferencia principal con este último sería que discurre por caminos y senderos no balizados y que por lo tanto no cuentan con las garantías de seguridad y calidad que proporcionan los senderos homologados. La duración de rutas en el excursionismo se limita generalmente a un día.

Fotografía

En fotografía, ya sea fija o en cine, la composición es la forma en la que se ordenan los objetos vistos dentro del encuadre, dentro de lo que efectivamente queda en cuadro.

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

Formatos de video

Los formatos de video digital, incluyendo DVD, QuickTime, DVC y MPEG-4, y las cintas de vídeo analógico, incluyendo VHS y Betamax. El video se puede grabar y transmitir en diversos medios físicos: en cinta magnética cuando las cámaras de video registran como PAL o NTSC señales analógicas, o cuando las cámaras graban en medios digitales como MPEG-4 o DV.

(Wikipedia enciclopedia libre) Clases de documentales Extraído el 10 de septiembre de 2008 <http://es.wikipedia.org/wiki/Video>.

Guión técnico

El guión técnico es un guión elaborado por el director de cine después de un estudio y análisis minucioso del guión literario. En esta fase el realizador puede suprimir, incorporar o modificar pasajes de la acción o diálogos.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/Gui%C3%B3n_t%C3%A9cnico

Grandes Paredes (BigWall)

La Escalada larga o big wall suele durar varios días por lo que se tienen que subir hamacas para dormir, víveres, etc. Para este tipo de escaladas se usan técnicas de escalada artificial.

Grigri

Es un sistema de seguridad de la marca Petzl que permite asegurar en una cordada de escalada de manera semiautomática. Sus usos son varios, sólo debe pasarse por el Grigri una cuerda dinámica de un grosor entre 10 y 11 milímetros.

Herramientas

Para poder ejecutar proyectos de cualquier tipo se necesitan herramientas básicas las cuales ayudan y facilitan la forma de desarrollar cualquier tipo de trabajo.

Hipermedia

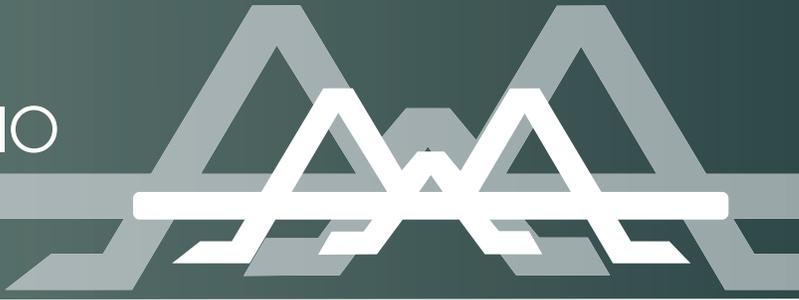
Considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

Imagen

Una imagen (del latín imago) es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño , pintura, fotografía, video.

Luz

Para el cine. Un objeto no iluminado es un objeto inútil. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película.



Montañismo

Se entiende como aquella disciplina deportiva que consiste en ascender a cimas montañosas y que puede llegar a precisar de conocimientos, técnicas y material propios de la escalada y que por lo tanto implica en ocasiones un importante nivel de dificultad que hace que no sea un deporte abierto a la gran mayoría de la población, como ocurre con el senderismo y el excursionismo.

Magnesio

El uso del magnesio en este deporte es fundamental para la adherencia de las manos al momento de la escala o del entrenamiento de la misma el cual ayuda a mantener secas las manos y no resbalar.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 [http:// es.wikipedia.org/wiki/Escalada#Escalada_Libre](http://es.wikipedia.org/wiki/Escalada#Escalada_Libre)

Mosquetón

Un mosquetón es un utensilio en forma de anilla, de acero o aleaciones ligeras de aluminio, de formas diversas, que se utiliza en maniobras de seguridad dentro de actividades tales como rescate, escalada en roca, espeleología, barranquismo, montañismo, etc.

Multimedia

Es la combinación entre imagen, texto y sonido. Tiene como objetivo combinar estos elementos para que el hombre y la sociedad interactúen con la computadora.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 (<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>)

Montaje

Creativo o abstracto: Ordenar sin tener en cuenta una cronología determinada como recurso cinematográfico, sino como una operación totalmente nueva, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.

Movimiento de cámara

Los movimientos de cámara pueden ser físicos u ópticos esto hace una herramienta útil ya que permite tener una un parámetro de los movimientos que dándole mas dinamismo visual a las tomas realizadas.

Movimientos físicos

1. Panorámica

Consiste en un movimiento de cámara sobre el eje vertical u horizontal. Normalmente la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo.

Panorámica horizontal

Movimiento de derecha a izquierda o viceversa.

Panorámica horizontal de reconocimiento

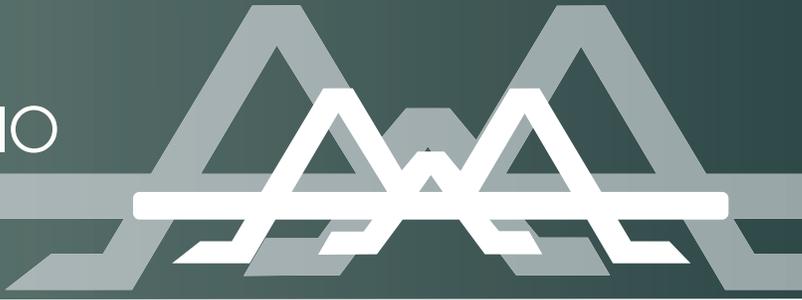
Se hace un recorrido lento por la escena para permitir al espectador que se fije en todos los detalles del escenario. Puede crear dramatismo y expectación o puede servir para mostrar cierta decepción.

Panorámica horizontal interrumpida

Consiste en un movimiento largo y suave que se detiene de repente para crear un contraste visual. Se emplea en situaciones dramáticas o lacónicas.

Panorámica horizontal en barrido

El barrido es una panorámica rápida que produce una serie de imágenes transitorias generalmente borrosas. Trata de atraer la atención hacia la siguiente imagen. Se produce una relación dinámica o de cambio comparativo.



Panorámica vertical Movimiento de arriba abajo o viceversa.

Panorámica de balanceo Movimiento de balanceo.

2. Travelling Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje. Estos movimientos suelen ser por desplazamiento de la cámara por una persona, travelín, grúa, etc. Tiene un gran valor expresivo, de relieve y perspectiva narrativa. Existen diversos tipos:

3. Lateral La cámara acompaña en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente o muestra alguna cosa con un movimiento lateral. Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve. Los objetos dan la sensación de moverse más deprisa.

Movimientos Ópticos

Zoom El movimiento del zoom se realiza con las cámaras que tienen objetivos de focal variable, es decir, objetivos zoom. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
http://es.wikipedia.org/wiki/Movimientos_de_c%C3%A1mara.

Micrófono

El micrófono es un transductor electroacústico. Su función es la de transformar (traducir) las vibraciones debidas a la presión acústica ejercida sobre su cápsula por las ondas sonoras en energía eléctrica o grabar sonidos de cualquier lugar o elemento.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
[http:// es.wikipedia.org/wiki/Micr%C3%B3fono](http://es.wikipedia.org/wiki/Micr%C3%B3fono)

Medios de comunicación

Actualmente la tecnología esta en una evolución constante por lo que hace que las vías de comunicación sea más, en Alta Verapaz aunque la mayor parte de la población es pobre no esta ajena a esta evolución.

Televisión

La televisión, TV y popularmente tele, es un sistema de telecomunicación para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia.

Esta transmisión puede ser efectuada mediante ondas de radio o por redes especializadas de televisión por cable. El receptor de las señales es el televisor.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 http://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n#La_digitalizaci.C3.B3n

Tripode Un trípode es un aparato de tres partes que permite la estabilización de una cámara en su parte superior. Se usa para poder evitar el movimiento propio de la mano al tomar una foto.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 <http://es.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%ADpode>

Tipos de planos o escalas de planos

Para conseguir una amplia variación de tomas y una riqueza visual dentro del video documental se deben de implementar ciertas normas básicas, para obtener buenos resultados. Con esto podremos obtener una imagen que logre la atención deseada y el mensaje sea enviado de forma correcta.



El Plano Panorámico muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.

El Plano general (P.G.) presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Lo podemos notar en la carátula de las películas mayormente.

El Plano conjunto (P.C.) es el encuadre en donde se toman la acción del personaje principal con lo más cercano. Puede salir un solo personaje o más de uno.

El Plano americano (P.A.), o también denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente

El "Plano figura" (P.F.), es cuando los límites superior e inferior del cuadro caso coinciden con la cabeza y los pies de la figura humana.

El Plano entero (P.E.), o plano figura, denominado así porque encuadra justamente la figura entera del personaje a tomar, o sea se podría decir que desde los pies a la cabeza.

El Plano medio (P.M.) recorta el cuerpo a la altura de la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como es el caso de las entrevistas.

El Plano medio corto (P.M.C.) captaría el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

El Primer plano (P.P), en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano, al igual que el Plano detalle y el Primerísimo primer plano, se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje.

El Primerísimo primer plano (P.P.P.) capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de su cabeza. También dota de gran significado a la imagen.

El Plano detalle (P.D.), recoge una pequeña parte de un cuerpo u objeto. En esta parte se concentra la máxima capacidad expresiva, y los gestos se intensifican por la distancia tan mínima entre cámara y sujeto/objeto. Sirve para enfatizar algún elemento de esa realidad. destaca algún detalle que de otra forma pasaría desapercibido.

El Plano secuencia es una secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una meticulosa planificación.

Rápel (del francés rappel)

Es un sistema de descenso por cuerda utilizado en superficies verticales considerables. Se utiliza en lugares donde es el descenso de otra forma es complicado, o inseguro.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008
[http://es.wikipedia.org/wiki/Rapel_\(excursionismo\)Equipo](http://es.wikipedia.org/wiki/Rapel_(excursionismo)Equipo)

Senderismo

Busca acercar a las personas al medio natural y al conocimiento de la zona a través del patrimonio y los elementos etnográficos y culturales tradicionales, utilizando preferentemente. el sistema tradicional de vías de comunicación¹ , tales como cañadas reales, caminos vecinales y senderos. Constituye una simbiosis entre deporte, cultura y medio ambiente.



Sonido

En física, sonido es cualquier fenómeno que involucre la propagación en forma de ondas elásticas, audibles o casi audibles, generalmente a través de un fluido (u otro medio elástico) que esté generado por el movimiento vibratorio de un cuerpo.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 (<http://es.wikipedia.org/wiki/Sonido>)

Story line

Es el término que usamos para designar, con el mínimo de palabras posibles el conflicto matriz de una historia. Yo no dedicaría más de cinco o seis líneas al story, porque es justamente la síntesis de la historia.

Un story line debe contener lo esencial de la historia. Esto es:

- La presentación del conflicto.
- El desarrollo del conflicto.
- La solución del conflicto.

Story board

Los story boards son ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender un historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2008 <http://es.wikipedia.org/wiki/Storyboards>

Señal de Audio

Es una señal electrónica representada eléctricamente exacta de una señal sonora; normalmente está acotada al rango de frecuencias audibles por los seres humanos que está entre los 20 y los 20 000 Hz, aproximadamente (el equivalente, casi exacto a 10 octavas).

Vídeo

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

Video Documental De acuerdo con Michale Rabiger, es un "escrutinio de la organización de la vida humana" (1987:5). Además, este género de video "refleja una fascinación y un respeto por la actualidad" (Rabiger, 1987:4).

Video institucional

Los criterios anteriores provienen de dos factores principales, condicionados por el tipo de público: " El video institucional promocional, como producto generalizante, tiene características estratégicas, no puede profundizar en aspectos tácticos y debe ser ameno.

Video institucional Comercial El video institucional promocional debe difundir la imagen global de la empresa, su actividad y objetivos. Por tanto, está destinado a dos tipos de públicos: El general, para presentaciones en ferias o eventos y transmisión por los medios masivos, y el específico, para mostrar.

Zapatos

Se llama Pies de gato a las zapatillas que utilizan los escaladores y se llaman así porque son muy ligeras, flexibles y adherentes gracias a que incorporan en la suela, bandas laterales y frontal, una goma especial adherente que proporciona mayor adherencia y precisión.



AGRADECIMIENTOS

Principalmente a Dios, porque nunca me ha dejado solo.

A la vida misma, por darme la oportunidad de vivir con pasión.

A mi tía Raquel, por simplemente inspirarme a convertirme en la persona que soy.

A Idy Ana Gabriela Donis Mijangos, por apoyarme, aguantarme incondicionalmente, sobre todo por darme fuerzas cuando todo se ve mal.

A todos mis amigos de la universidad, por apoyarme a lo largo de esta travesía.

En especial a los amigos de la infancia Peter, Juanjo, Marlong y Francisco, por compartir los logros de forma sincera, por compartir los sueños, por ser mis amigos.

A Waldemar, por creer en estos patojos.

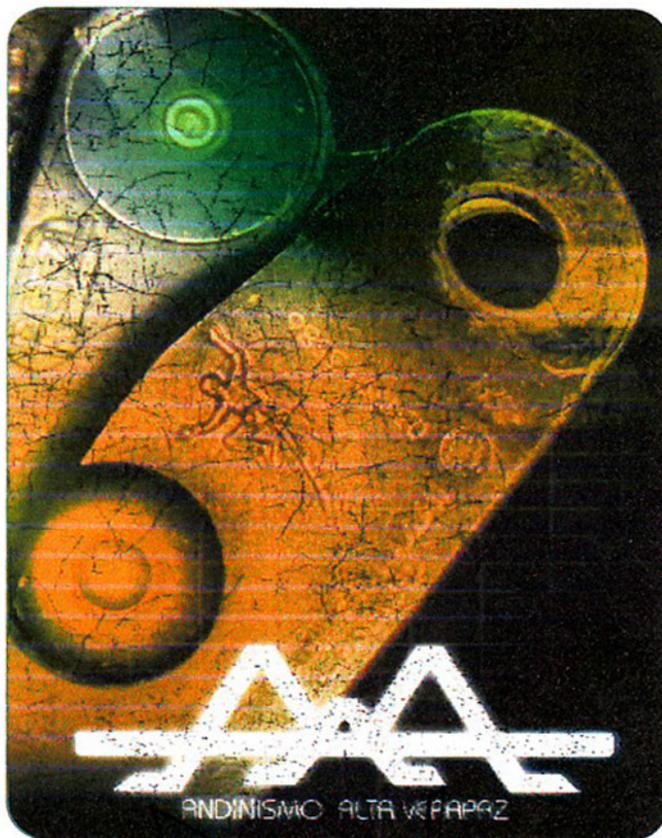
A mis maestros amigos, por su guía y apoyo a lo largo de esta carrera, Licda. Carolina Rojas, Lic. Alejandro Urizar, Lic. Carlos Barneon, Lic. Salvador Gálvez y Lic. César del Valle. Muchas gracias.

Especialmente a la Arq. Brenda Penados y a la Licda. Emperatriz Pérez, por su guía, su tiempo y sus consejos a lo largo de esta carrera.

Este proyecto se lo dedico a mi familia, a todos los que forman parte de ella, a mi madre y mis hermanos Claudia, Alex e Ingrid Crispin, por estar siempre allí y por aprender junto conmigo lo que es la vida. Gracias por ser parte de mi historia.

IMPRIMASE

CREACIÓN DE UN VIDEO
DOCUMENTAL INSTITUCIONAL
PARA DAR A CONOCER LOS MOVIMIENTOS
BASICOS DEL DEPORTE DE ANDINISMO EN LA INSTITUCIÓN DE
ANDINISMO DE COBÁN ALTA VERAPAZ.



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Lic. Carolina Rojas
Examinador

Arq. Brenda Penados
Examinador

Lic. Luis Alejandro Urizar
Examinador

Herber Crispin
Sustentante



HERBER GIOVANNI CRISPIN SOTO

Previo a obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico con Especialidad en Multimedia
Guatemala 2,008

