



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

Disco Interactivo para Promover la Asociación CEIPA



Elvia Roxana Martínez Valenzuela

Previo a obtener el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico con Especialidad en Multimedia



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





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

JUNTA DIRECTIVA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
VOCAL I:	Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
VOCAL II:	Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
VOCAL III:	Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
VOCAL IV:	Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
VOCAL V:	Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva
SECRETARIO:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNA EXAMINADORA

DECANO:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
SECRETARIO:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón
EXAMINADORES:	Licda. Monica Roxana Noriega
	Lic. Erlin Reynaldo Ayala Ramos
	Lic. Víctor Manuel Pacheco Palma



DEDICATORIA

A Dios

Por darme la fuerza y la perseverancia para alcanzar una meta más en mi vida.

A mis padres

Juan José Martínez y María del Carmen de Martínez:
Por todo su apoyo y ayuda incondicional, por todas las noches de desvelos juntos, logro que sin ellos no hubiera podido ser posible.

A mis hermanos y cuñados

Helen, Rony, Juan Carlos y Dania:
Por el apoyo y motivación que de ellos he recibido.

A mis sobrinos

Edson, Carlos, Andrea,

Angelie, Cristian:

Para que se guien por el camino del bien y esto sea un ejemplo para seguir adelante.

Al amor de mi vida

German Geovani:
Por tu ayuda, amor y tu apoyo en todo momento, porque este éxito sea uno de tantos que tengamos en nuestra vida juntos.

A mi familia en general

Por su apoyo y consejos.

A mis compañeros de Promo

Por toda una vida estudiantil llena de ayuda, apoyo y desvelos, porque el éxito los acompañe en todo momento.

A mi casa de Estudios

Gloriosa Universidad de San Carlos de Guatemala, Fuente de Enseñanza y porque en ella quedarán grabados los gratos momentos de mi vida estudiantil.

A mis Asesores

Lic. Erlin Ayala, Licda. Mónica Noriega, Lic. Víctor Pacheco:
Por sus consejos y enseñanzas, pues ellos sirvieron como instrumento valioso en mi aprendizaje.

A la Institución

CEIPA:
Por su confianza y apoyo en la elaboración de este proyecto.



DISCO INTERACTIVO PARA PROMOVER LA ASOCIACIÓN CEIPA

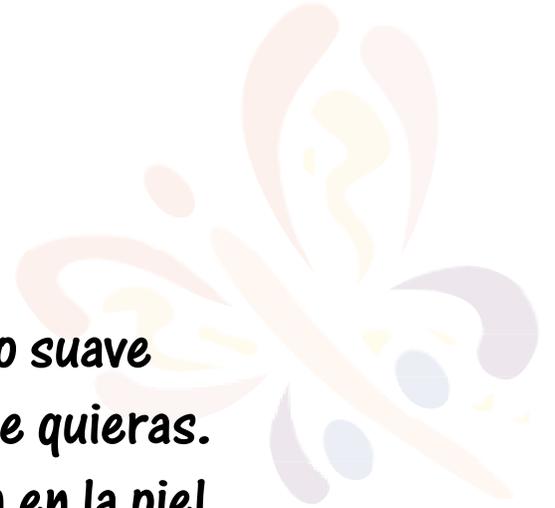
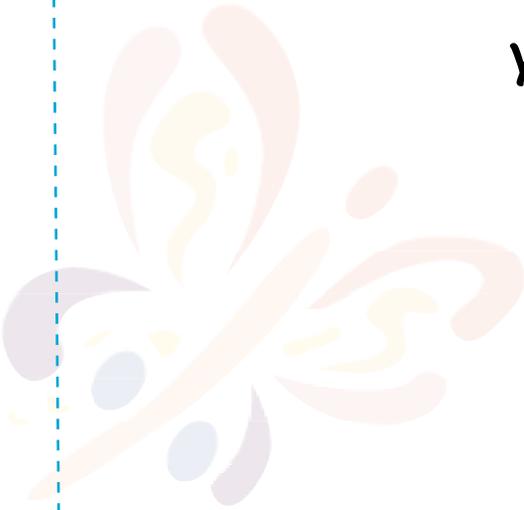
En beneficio de la Niñez y Adolescencia guatemalteca
del occidente del país





El niño es como un barro suave
donde puedas grabar lo que quieras.
Pero esas marcas se quedan en la piel...
y esas cicatrices se marcan
en el corazón...
Y no se borran nunca.

Zenaida Bacardi





INTRODUCCIÓN

PROTOCOLO

Perfil del Cliente	9
Problema	13
Objetivos de Diseño	16

SELECCIÓN Y RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

Contexto	17
Grupo Objetivo	18
Temática	19

DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO

Dimensiones	21
Concepto Creativo	23
Estrategias de Comunicación	24

PROPUESTA GRÁFICA

1er. Nivel de Bocetaje	25
2do. Nivel de Bocetaje	27
Jerarquización y Selección	29
Fundamentación	30
Propuesta Gráfica	34

VALIDACIÓN

Validación de la Propuesta	35
Propuesta Operativa	41

Conclusiones y Recomendaciones	42
Bibliografía	43
Glosario	44
Anexos	48



PRESENTACIÓN

Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de la nueva tecnología de la información y la comunicación está cambiando nuestra forma de vida.

Estamos iniciando una nueva era en nuestro país y es por ello que se está tratando de incorporar las nuevas tecnologías en el mundo de la enseñanza y la comunicación, a través de diversos programas y proyectos que

se traducen en el intento de dotar a los centros de capacitación de ordenadores y conexiones a Internet.

Ante esta situación nos encontramos con personas que tienen una actitud positiva ante las nuevas tecnologías, pero manifiesta una necesidad de formación, tanto en el aspecto técnico del funcionamiento de los recursos tecnológicos, como en el conocimiento didáctico y aplicación en las

capacitaciones y talleres para poder introducir las y utilizarlas en sus comunidades.

Es por ello que se ha desarrollado un CD interactivo, proyecto que hará partícipes a todas las personas e informará los diferentes programas que realiza la Asociación en beneficio de la niñez y juventud guatemalteca, proporcionándoles una herramienta actual y dinámica.

PERFIL DEL CLIENTE



El Centro Ecuménico de Integración Pastoral (CEIPA) fue fundado en 1989 como proyección de la Iglesia Episcopal (Anglicana) San Marcos dirigida por el Reverendo Ricardo García, principal fundador y actual director.

Desde 1989 ha orientado sus programas hacia la niñez trabajadora en la ciudad de Quetzaltenango; las primeras acciones fueron encaminadas al cumplimiento de los derechos a la educación, salud y nutrición para los niños, niñas y adolescentes que trabajaban en las calles y los cuatro principales mercados de la ciudad a través de educación de calle, referencia médica y almuerzo.

En 1991, inició la primera experiencia de capacitación técnico-vocacional con adolescentes trabajadores.

En el mismo año comenzó la promoción de los derechos de la niñez a través de los medios de comunicación y en actividades públicas.

En 1996, amplió su cobertura geográfica hacia cinco municipios más del Departamento de Quetzaltenango. En ese año la Dirección Departamental de Educación facultó a CEIPA a certificar los estudios implementados con su propia metodología, a niños y niñas en los grados de la primaria.

En 2001 implementó la prestación de servicios de salud en coordinación con el Ministerio de Salud y Asistencia Social.

A finales de ese año se inició el Proyecto para la Reducción y Prevención del Trabajo Infantil en San Felipe, San Martín Zapotitlán y Santa Cruz Muluá, municipios del Departamento de Retalhuleu.

En 2004 el trabajo se amplió a otros municipios de Quetzaltenango (Cabricán, Concepción Chiquirichapa, Huitán, San Mateo y San Miguel Sigüilá), y al Departamento de Totonicapán (San Cristóbal, San Francisco el Alto, San Andrés Xecul), en la línea de derechos humanos con el tema de racismo y discriminación, en coordinación con tres instituciones más.



FILOSOFÍA

CEIPA sustenta su razón de ser en los principios humanos y cristianos universales, que llaman a asumir compromisos personales y colectivos de solidaridad con el sector más desprotegido y vulnerable de nuestra sociedad: la niñez y la adolescencia.

VISIÓN

Ser una organización consolidada en sus principios

como en sus capacidades políticas, técnicas, administrativas y financieras, que contribuya en la construcción de una sociedad que respete y cumpla los derechos humanos de la niñez y adolescencia.

MISIÓN

CEIPA, fundamentada en el interés superior de la niñez y adolescencia, promueve y reivindica los derechos económicos, sociales, políticos y culturales de la niñez y

adolescencia, especialmente la trabajadora, desde el Sur-occidente de Guatemala.

OBJETIVOS

Incidir en el Estado, para que adopte e implemente políticas, planes, programas y proyectos que respondan a las necesidades de la niñez y la adolescencia y aseguren la vigencia de sus derechos.



PROGRAMAS

Programa de Niñez y Adolescencia Trabajadora (PRONAT)

Este programa realiza acciones directas con la niñez y adolescencia trabajadora, con el propósito de contribuir a la reivindicación de algunos de sus derechos básicos.

Educación

Facilita procesos de educación alternativa y acelerada a niñez y adolescencia en sobre-edad escolar, mediante iniciativas innovadoras, con el propósito de validar metodologías de cobertura hacia este sector y transferirlas al sector oficial. También aborda y motiva a niños/as trabajadores en edad escolar y sus familias,

para que se inscriban en el sistema oficial.

Capacitación técnica

Proporciona capacitación técnico-artesanal a adolescentes trabajadores para que tengan mejores perspectivas de trabajo y por ende, de vida.

Organización y protagonismo

Fomenta y apoya procesos de organización de niños, niñas y adolescentes trabajadores, como la Organización de Niños, Niñas y Adolescentes Trabajadores (ONNATs) de Quetzaltenango y los Estudiantes Organizados de Básico (EOB) en Retalhuleu.

Programa de Incidencia y Cabildeo por los Derechos de la Niñez y la Adolescencia (PROINC)

- Desarrolla acciones de incidencia política en la sociedad a favor de la niñez y la adolescencia.

- Desarrolla acciones a favor de la organización de padres y madres de familia para la reivindicación de los derechos propios y de sus hijos e hijas.

- Cabildea iniciativas con autoridades del ámbito municipal, departamental y nacional para hacer efectivas las responsabilidades del Estado y la sociedad con la niñez y adolescencia.

- Difunde la problemática y derechos de la niñez y la adolescencia.



PROBLEMA

La Asociación Civil CEIPA no cuenta con material de apoyo Visual Interactivo para dar a conocer a otras instituciones la labor social que ellos realizan con los niños, niñas y adolescentes del Occidente del país y para la formación de nuevos actores sociales, a través de procesos educativos y formativos, generadores de conciencia y de compromiso, no sólo para la creación de ciudadanos con visión diferente y concientes de la situación del país, sino, además, para que el Estado y la sociedad en su conjunto vean y aprecien las capacidades y el potencial que tiene la niñez y adolescencia.

Es por eso que se hace indispensable la elaboración de un CD interactivo que permita dar a conocer la labor realizada y el cumpli-

miento de metas y objetivos de la Asociación.

ANTECEDENTES

Se realizó la visita a la Institución Civil Centro Ecuménico de Integración Pastoral (CEIPA) para conocer sus necesidades de comunicación.

Su fundador y actual director, Reverendo Ricardo García, expuso la necesidad de dar a conocer los programas y planes de intervención que van dirigidos a luchar contra las causas y efectos de la pobreza y de la pobreza extrema, acompañando los procesos emprendidos por la población misma desde un ámbito del desarrollo social integral que dé auspicio al ejercicio real de los derechos de la niñez.

Se acordó la elaboración de un CD Interactivo.

JUSTIFICACIÓN

A continuación se presentan las variables que justifican las razones por las cuales la elaboración de un CD Interactivo para la Asociación Civil CEIPA es un trabajo que cubre las necesidades de dicha institución.

El aporte que se realiza a través de la elaboración de un CD Interactivo permitirá un beneficio a 568,109 personas que habitan en 19 municipios de los 3 departamentos que tiene cobertura el trabajo de CEIPA, los cuales se encuentran distribuidos de la siguiente manera:



Quetzaltenango

Municipio	Habitantes	Porcentaje	Población Aprox.
Quetzaltenango	127,569	30%	38,271
Salcá	14,829	16%	2,373
Olintepeque	22,544	12%	2,705
Ostuncalco	41,150	16%	6,584
Concepción Chiquirichapa	15,912	9%	1,432
Almolonga	13,880	15%	2,082
La Esperanza	14,497	12%	1,740

Retalhuleu

Municipio	Habitantes	Porcentaje	Población Aprox.
Retalhuleu	70,470	20%	14,094
San Sebastián	21,725	12%	8,456
Santa Cruz Muluá	10,661	18%	1,919
San Martín Zapotitlán	8,102	8%	648
San Felipe	17,268	14%	2,418
San Andrés Villa Seca	32,819	16%	5,251
Nuevo San Carlos	27,274	21%	5,728
El Asintal	27,812	15%	4,172

Totonicapán

Municipio	Habitantes	Porcentaje	Población Aprox.
San Cristóbal Totonicapán	30,608	7%	2,143
San Andrés Xecul	22,362	15%	3,354
Santa María Chiquimula	35,148	12%	42,18
Santa Lucía La Reforma	13,479	8%	1,078

Según estadísticas de la INE (Instituto Nacional de Estadística-Censo Nacional XI de Población).



Mismo aporte que permitirá que la Institución continúe con el principal quehacer de la organización, indicando que su compromiso básico es la promoción y reivindicación de los derechos de la niñez y de la adolescencia, particularmente la trabajadora. Por lo tanto CEIPA no busca sustituir el papel del Estado, sino más bien gestionar e incidir para que el Estado cumpla las responsabilidades que le corresponden.

Queda claro que CEIPA focaliza sus labores a favor de los niños, niñas y adolescentes desde el Sur-Occidente de Guatemala, región que la organización ha establecido

como su principal área de acción. Esto no excluye, en absoluto, el aporte que pueda generarse en beneficio de la niñez y la adolescencia de todo el país en base a la experiencia acumulada y la promoción del trabajo que realizan.

Al presentar un material agradable a la vista, de fácil manejo y con información completa se puede lograr la participación ciudadana, desde la perspectiva de CEIPA y practicarse como una forma de intervención social que le permite a las personas, a las comunidades y a las diversas organizaciones propias de la sociedad civil reconocerse como actores,

como sujetos protagónicos en la definición, en la acción y en la fiscalización de los múltiples procesos sociales, políticos, económicos y culturales.

Contando con el apoyo Autoridades nacionales, departamentales, municipales, Comunicadores sociales de medios escritos, radiales y televisivos a nivel local y ocasionalmente a nivel nacional e internacional, Agencias cooperantes que contribuyen con financiamiento para los programas y proyectos de la institución, Organizaciones de la Sociedad Civil, organizaciones populares y movimientos sociales.



OBJETIVO GENERAL

-Diseñar y elaborar material Interactivo que permita dar a conocer la labor social que realiza la Asociación Civil CEIPA con los niños, niñas y adolescentes trabajadores del Sur-Occidente del país.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Divulgar y promocionar Los Derechos de la Niñez para elevar los niveles de



conocimiento, conciencia y compromiso social alrededor de la Temática de estos derechos.

-Capacitar por medio del material multimedia a los Coordinadores de los diferentes programas con los que cuenta CEIPA para la

captación de nuevos colaboradores.

-Actualizar de manera dinámica la información de la labor de CEIPA para ser divulgada de manera interactiva.



CONTEXTO

El trabajo infantil es un fenómeno asociado a la pobreza y extrema pobreza que agobia a la mayoría de familias guatemaltecas; en sus formas más peligrosas, el trabajo infantil impide el desarrollo humano integral del niño, la niña y los adolescentes, con lo que los niveles de vida se limitan a la subsistencia y sobrevivencia.

La mayoría de los programas y proyectos que CEIPA

ejecuta a favor de la niñez y adolescencia de la región sur occidental de Guatemala, se sostienen a través de la cooperación financiera solidaria de entidades y personas de la comunidad internacional. En menor medida se han incorporado proyectos financiados con fondos del gobierno de Guatemala.

CEIPA busca activamente la creación de fuentes de autosostenibilidad y también la comunidad local hace aportes en especie.

Sin embargo, todavía se depende de la solidaridad para impulsar sus programas y proyectos.

Sigue siendo vital la participación de personas y entidades que puedan aportar recursos para el desarrollo de las iniciativas, por lo cual se hace necesaria la elaboración de un CD interactivo para dar a conocer estos programas y así motivar a más instituciones a realizar la misma labor de CEIPA.



GRUPO OBJETIVO

Demográfica

Edad: De 18 años años en adelante.

Género: Masculino y femenino

Nacionalidad: Variedad de nacionales.

Educación: Secundaria y universitaria.

Ingresos: Q1.500 en adelante.

Ciclo de Vida: Jóvenes, solteros, casados, divorciados, con o sin hijos.

Ocupación: Estudiantes, profesionistas, dueños o socios de pequeñas entidades.

Psicográfico

Clase social: Baja.

Estilo de vida: Adaptados e interesados por realizar actividades formales, informales y marginales.

Personalidad: Espontánea, alegre, curioso, comprometido.

Intereses: Trabajo, viajes, ayuda al prójimo.

Etapas de disposición: Entendidos pero no lo suficiente.

Actitud hacia el servicio: Dispuestos a poder colaborar de una manera entusiasta con el desarrollo de proyectos.

Caracterización de audiencia

Este proyecto será dirigido a personas de 18 años a 65 años, de uno u otro género,

de todos los sectores sociales, de todos los gremios, de todas las comunidades étnicas, con discapacidad o sin ella, de todos los credos religiosos, a los que son parte decisiva y activa en la forja de su propio futuro, de su familia, de su comunidad y de su país, a las comunidades y a las diversas organizaciones propias de la sociedad civil reconocidas como actores, como sujetos protagónicos en la definición, en la acción y en la fiscalización de los múltiples procesos sociales, políticos, económicos y culturales que se conjugan para construir su propia historia.



RECOPIACIÓN Y SELECCIÓN DE INFORMACIÓN

TEMÁTICA

FUNDACIÓN LEALTAD

La Fundación Lealtad, creada en el año 2001, es una institución independiente y sin ánimo de lucro, cuya misión es:

“Fomentar la confianza de particulares y empresas en asociaciones y fundaciones que cumplan fines de acción social, cooperación al desarrollo, ayuda humanitaria y/o medio ambiente. Con ello, se pretende lograr un incremento de las donaciones y del voluntariado de particulares y empresas”.

CESAL

Es una organización independiente de otras entidades de carácter económico, político o de otra índole. Nació de una experiencia cristiana vivida comunitaria-

mente y abierta al mundo entero. Por este motivo, CESAL se mueve a partir de los criterios y sugerencias de la Doctrina Social de Iglesia y de la rica experiencia histórica que la alimenta.

ALDEAS INFANTILES SOS

Aldeas Infantiles SOS es una Organización de ayuda a la

infancia de carácter privado y ámbito mundial, sin ánimo de lucro, interconfesional e independiente de toda orientación política. Sostiene 457 Aldeas y 1.268 Dispositivos SOS que acogen a 450.000 niños y jóvenes en 132 países.

<http://fundacionlealtad.org>



<http://www.cesal.org>



www.aldeasinfantiles.es



AYUDEMOS A UN NIÑO

Ayudemos a un Niño es una ONGD (Organización No Gubernamental de Desarrollo) que trabaja con la infancia más desfavorecida. Se constituye como asociación en España en septiembre de 2001, y progresivamente ha ido registrándose en diferentes instituciones y organismos.



con las poblaciones infantiles más desfavorecidas y marginadas.

Realiza cooperación a través del arte, organizando talleres de expresión artística con el objetivo de que los niños aprendan diferentes formas de expresión, lenguajes y procesos.

CREART

CREART es una ONGD (Organización No Gubernamental de Desarrollo) que trabaja para mejorar la calidad de la educación del niño y sus condiciones de vida. De vocación internacional, laica, independiente y sin ánimo de lucro, solidaria

Es una organización que cree firmemente que la educación es el primer paso para que las comunidades desfavorecidas salgan adelante.





DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO

DIMENSIÓN CONCEPTUAL

En Guatemala la participación en el mercado laboral depende significativamente del género y el nivel de educación. La fuerza laboral consiste en 4 millones de personas, con un adicional de medio millón de niños entre los 7 y 14 años que se encuentran empleados. El trabajo infantil casi no tiene control social o legal, afectando en mayor medida a la población rural e indígena, que percibe baja o ninguna remuneración.⁽¹⁾

Una tercera parte de la niñez trabaja mayormente en las plantaciones de café y azúcar. El 75% proviene de hogares de bajos ingresos y un 80% reside en las áreas rurales. Los niños trabajan

en la agricultura y las niñas en la agricultura y el comercio. Reciben salarios menores que los adultos y trabajan 30 horas a la semana, lo cual limita sus posibilidades de asistencia escolar.

La situación de la niñez en Guatemala preocupa. Los niños y niñas son personas titulares de derechos, los cuales deben ser respetados íntegramente y protegidos de manera especial. Las condiciones en materia de salud, educación y condiciones mínimas de trabajo no aseguran las condiciones necesarias para vivir plenamente día a día, ni para el desarrollo de las próximas generaciones. La protección especial e integral de la niñez es indispensable, por otra parte, porque son

quienes consolidarán la democracia y el Estado de Derecho en el país en el futuro.

Es por eso que es de vital importancia dar a conocer el esfuerzo que hace CEIPA en beneficio de la niñez y juventud guatemalteca del occidente del país.

Un CD Interactivo, es aquel que presenta un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video, entre otros, destinado a ser visto especialmente en las PC, y en casos especiales en las computadoras Mac.

El CD ROM constituye una innovación radical dentro de la tecnología del almacenamiento de información.

(1) <http://servicioskoinonia.org>



Es un nuevo medio de edición, el centro de una nueva generación de aplicaciones para la computadora y un instrumento educativo de potencia hasta ahora inimaginable. Es por eso que se hace indispensable la creación de un material multimedia para la Asociación Civil CEIPA que permita el almacenamiento de información sobre la institución, la labor que ellos realizan y la participación ciudadana, que sea utilizado por cualquier persona que cuente con una computadora, ya que en la época actual son

más accesibles tanto en las escuelas como en los hogares y oficinas.

DIMENSIÓN ÉTICA

La ética es parte de la filosofía. Considera concepciones de fondo, principios y valores que orientan a personas y sociedades. Una persona es ética cuando se orienta por principios y convicciones. (2)

El Diseño no debe ocuparse tanto en las restricciones éticas que pudiera tener, sino más bien en los as-

pectos positivos que puede aportar para mejorar la calidad de vida.

No se debe copiar algo que ya existe y tomarlo como propias ideas, es bueno tomar ideas y tenerlas como material de apoyo.

Al crear un material multimedia para CEIPA se busca la participación ciudadana para el cumplimiento de los Derechos de niños, niñas y adolescentes y así brindarles una mejor calidad de vida.



DIMENSIÓN FUNCIONAL

El mensaje principal que se quiere dar a conocer es la participación que cada uno puede tener al integrarse a la labor que la institución realiza y así tomar conciencia de que todos podemos ser partícipes en el cumplimiento de los Derechos de los niños y la juventud.

DIMENSIÓN ESTÉTICA

La interacción implica una modalidad de presentar la información en forma no lineal (Bonsiepe, G.2001), es decir, el multimedia se estructura secuenciando módulos de contenidos cuyas conexiones estructuran una red conceptual alrededor de la cual el usuario puede moverse a voluntad. El diseño interactivo del multimedia propone pantallas con bloques de contenido resueltos

por signos lingüísticos, sonoros y visuales: esquemas, imágenes y animaciones.

Para la elaboración del material multimedia para la Asociación Civil CEIPA se busca que sea de fácil manejo, fácil lectura de la información de dicha institución, utilizando colores según su significado, produciendo diferentes sensaciones de las que normalmente no somos conscientes.

CONCEPTO CREATIVO

CEIPA focaliza sus labores a favor de los niños, niñas y adolescentes desde el Sur-Occidente de Guatemala, región que la organización ha establecido como su principal área de acción. Esto no excluye, en absoluto, el aporte que pueda generarse en beneficio de la niñez y la adolescencia de todo el

país en base a la experiencia acumulada. Esto también se dirige a proteger a los niños, niñas y adolescentes en el goce de sus derechos, entre ellos, el de tener su identidad, a la recreación propia de su edad y de los jóvenes a participar en actividades generadoras de ingresos.

El mensaje en general que se le quiere transmitir al grupo objetivo es **“Acompañando a las generaciones futuras”** porque es bien sabido que los niños son el futuro de una nación y es importante que la preparación de los mismos venga desde el hogar, en la escuela, y para ello debemos de tomar conciencia, sensibilización y participación en los procesos del cumplimiento de sus derechos.



ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

El medio de comunicación será el disco compacto (conocido popularmente como CD, por las siglas en inglés de Compact Disc).

La distribución del material multimedia se dará por medio de las diferentes actividades y programas que la institución realiza, en donde este se les entrega a las personas participantes. Entre ellos se pueden mencionar:

*Movimiento Social por la Niñez y la Adolescencia.

Esta es una instancia integrada por organizaciones de diferentes sectores que ha logrado el impulso, desarrollo, negociación e implementación de importantes iniciativas a favor de la niñez y la adolescencia en el país. Una de estas iniciativas ha sido la Ley de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia, que es una ley en concordancia con la Convención Internacional de los Derechos del Niño.

*Grupo de Seguimiento al Trabajo Infantil, GTI.

Es un esfuerzo de varias instancias sociales por profun-

dizar en el conocimiento y abordaje de la problemática del trabajo infantil a nivel nacional.

*Mesa de Municipalización de los Derechos de la Niñez. Es una instancia integrada por organizaciones que trabajan por la difusión y defensa de los derechos de la niñez y la adolescencia. Se integró en el año 1996, con la participación mayoritaria de organizaciones contrapartes de la Alianza Internacional Save The Children.



PROPIUESTA GRÁFICA

PRIMER NIVEL DE GRAFICACIÓN

En el diseño 1 se toma la idea de hacer algo sencillo, limpio, tomando los elementos de la mariposa, que da la sensación de libertad y juego, y que fue requerido fuera utilizado en la elaboración de las propuestas.

Se colocará una fotografía en la parte derecha del arte

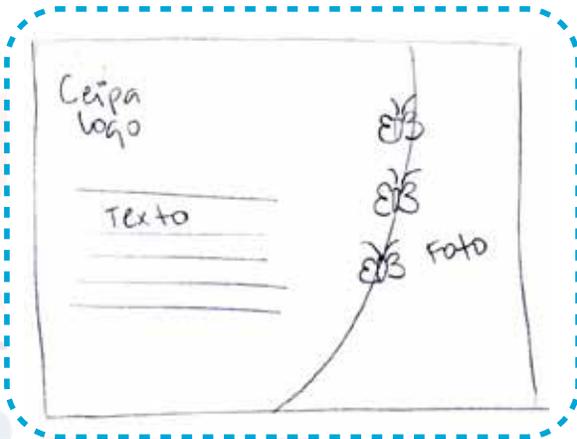
y esta será según el tema de información que contenga cada diapositiva. El logo se ubicará la parte superior izquierda.

En el diseño 2 se toma la idea de hacerlo de una manera de fácil manejo, cada cuadro contiene información de la institución, al momento en que el usuario toca las flechas, cambia de cuadros para mostrar la

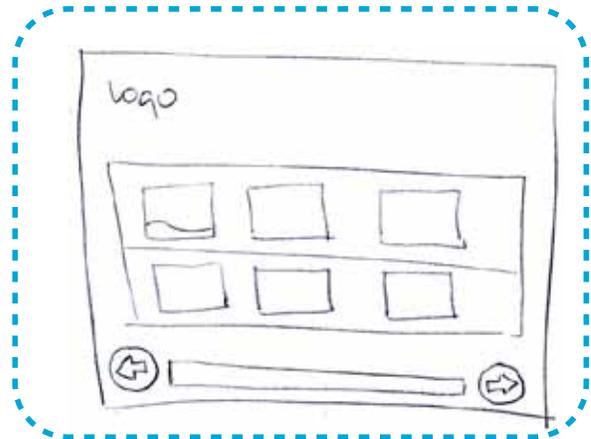
demás información.

El cuadro 3 representa cuando el usuario da clic en un cuadro X, este se agranda para mostrar la información, los elementos que se utilizaron fueron la misma mariposa del diseño 1 que estaría revoloteando por la orilla del diseño, la galería de fotos en forma vertical y el logotipo situado en la esquina superior izquierda.

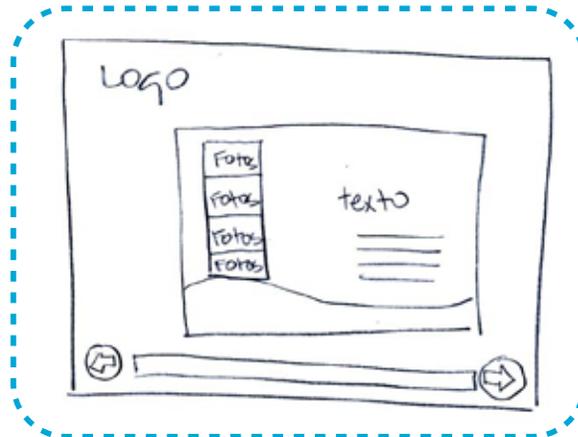
1



2

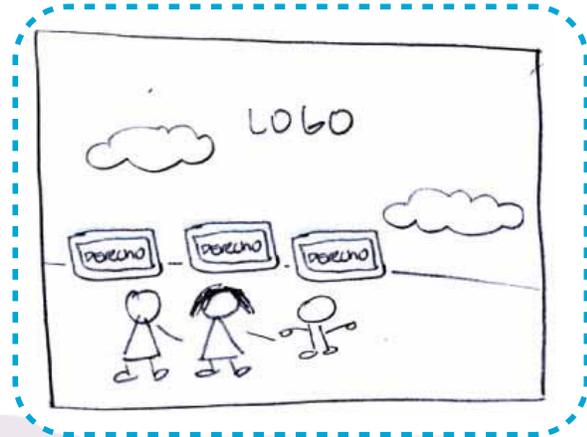


3

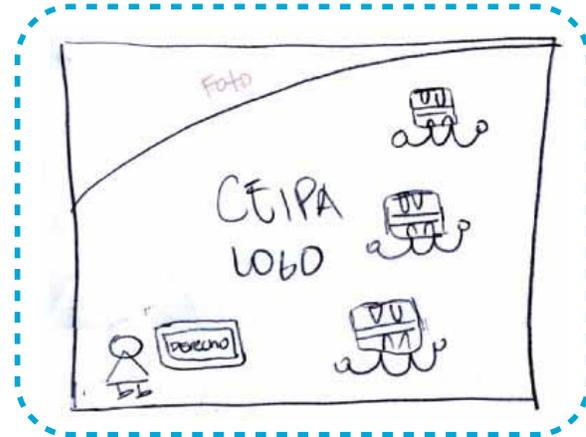




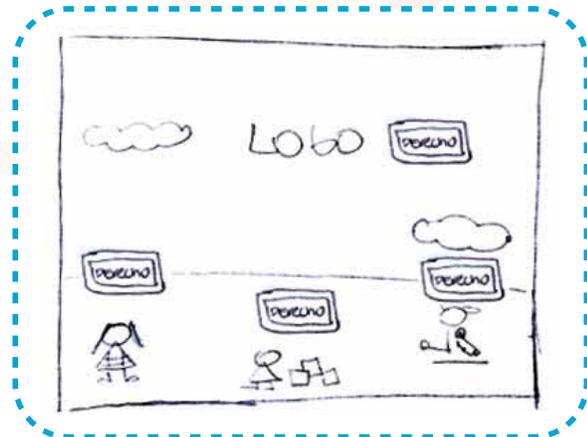
4



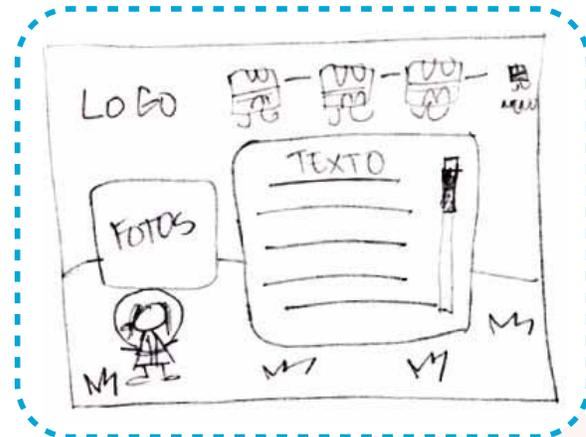
5



6



7



En el boceto 4 se toma la idea de colocar a los niños como elemento principal. Están en un campo al aire libre donde se pueden recrear. Los niños son utilizados como botones para ingresar a la información. El logo en el centro para que enfatice el nombre de la Institución.

En el boceto 5 se coloca el glifo maya, que representa la identidad de un pueblo, este será utilizado en los botones.

En la esquina inferior izquierda se coloca a un niño con un mensaje sobre los derechos de los niños, el logo de la institución en el centro con su respectiva foto en la parte superior izquierda.

En la propuesta 6 se toma la idea del boceto 4, siempre colocando a los niños en un campo al aire libre, pero se utilizaron los niños y el adolescente que están en el logotipo de la institución, estos estarán animados según la actividad que cada

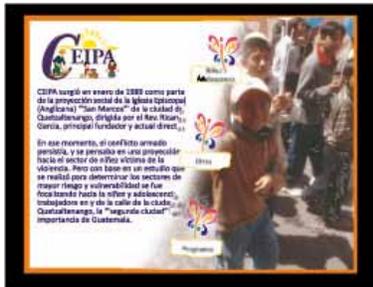
uno este realizando. Esto se utilizaría en el menú de ingreso.

El diseño 7 sería utilizado para colocar la información de la institución, cuando las personas presionen un botón del menú se desplegará la información.

Se utilizará de igual manera a los niños, la identidad y el fondo. El glifo se utilizará en los botones secundarios.



1



SEGUNDO NIVEL DE GRAFICACIÓN

La estructura del diseño 1 da a conocer la información de una manera sencilla, limpia.

Utilizando el signo de la mariposa en los botones para entrar a las diferentes secciones que contiene el material multimedia. El fondo en color negro para que resalte la información.

El diseño 2 da a conocer la información en una navegación sencilla, donde se encuentran varias hojas de información, siempre en fondo negro que resalta mucho el color naranja y eso hace que sea llamativo.

Al momento en que el usuario hace click 3 en cualquier hoja, esta se agranda para que sea de mayor visibilidad.

La estructura del diseño 3 es para que sea utilizado como menú principal.

Se coloca el logotipo en el centro para enfatizar a la institución y en este tendrá un rótulo que dirá "Por los derechos de los niños, niñas y jóvenes trabajadores" siendo este el principal propósito de ser de la institución.

Se colocan niños en un campo, para dar la sensación que los niños tienen derecho a la recreación y a la diversión.

2



3





4



5



6



El diseño 4 se coloca en un fondo verde, ya que para la institución este color representa lo ecológico que es una parte importante, porque representa la tierra.

El glifo maya que representa la identidad de los pueblos indígenas, es un concepto importante para la institución.

Los glifos serían utilizados como botones para ingresar a la información.

Se coloca un niño que es un elemento importante en función de la labor de la institución, y este tendrá un rótulo que indique un derecho infantil.

En el diseño 5 se toma la idea del bocetaje anterior, utilizando de fondo un campo como recreación para los niños, se toma a los niños que están integrados en el logotipo para darles mayor realce y que estos sean identificados con la institución.

Cada niño tiene un rótulo con diferente Derecho infantil como juvenil. Este diseño fue integrado con elementos de las primeras propuestas.

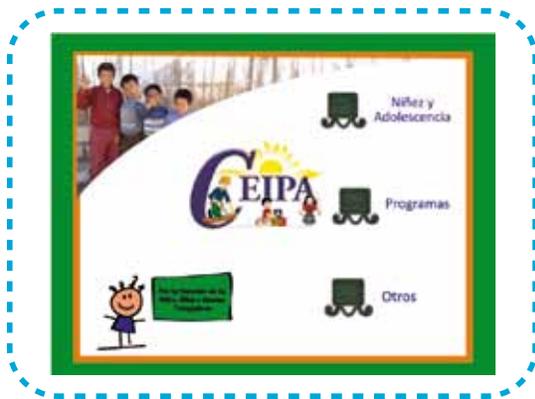
El diseño 6 es para ser utilizado para colocar la información, se toma la idea anterior de utilizar el fondo

del campo para que lleve la misma estructura, entre los propósitos de la institución se encuentra la defensa de la identidad.

Este diseño muestra la información de una manera dinámica, con una barra deslizante para colocar la información necesaria. Se utiliza siempre a los niños como indicador de la página donde se encuentra el usuario.

Un recuadro en la parte derecha para colocar la galería de imágenes.

JERARQUIZACIÓN Y SELECCIÓN DE LA PROPUESTA FINAL



7



Las propuestas que fueron seleccionadas por la institución son las que se presentan a continuación, fueron analizadas según las necesidades descritas en el proceso del desarrollo del mismo. De acuerdo al fin primordial de CEIPA que son los niños, dichos diseños contienen niños y ambos tienen una estructura de fácil navegación para el usuario.

Así mismo, ambas propuestas cuentan con el realce del logotipo para ser reconocido fácilmente, y los dos tienen como elemento el Glifo Maya, que fue requerido por el cliente por representar la Identidad Maya.

Las dos propuestas finales cubren las necesidades del cliente, pero fue escogido el diseño 5, ya que este cuenta con los elementos con que está integrado el logotipo (la niña, niño y joven trabajador). El cliente sugirió cambios, los cuales hacen que el diseño

cubra más las necesidades requeridas.

La opción 7 será utilizada para colocar la información. Al momento en que el usuario hace click en algún botón principal, esta se despliega teniendo como botones secundarios el símbolo del Glifo y un recuadro para la galería de fotos, el logotipo siempre estará presente en todo momento de la animación para crear posicionamiento del mismo.

FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA



MENÚ
PRINCIPAL

NAVEGACIÓN
INTERIORES



La propuesta gráfica final para la realización del material multimedia es el resultado de un proceso de investigación y selección de elementos, colores y conceptos.

Su principal fin es dar a conocer la labor que con

mucho esfuerzo realiza la Asociación Civil CEIPA.

En este diseño los contenidos gráficos no sólo aportan aspectos visuales y estéticos, sino que su presencia, sus formas y colores afectan profundamente a la información ofrecida por los

elementos textuales, reforzando su impacto final sobre el espectador, apoyado por signos icónicos, lingüísticos y cromáticos.



SIGNOS ICÓNICOS

El diseño de la propuesta gráfica tiene como punto focal el logotipo de “CEI-PA” que es el símbolo que identifica a la Institución. Se colocó en la parte superior central para llamar la atención del usuario y posicionarse en la mente del mismo.

Entre los elementos seleccionados y utilizados para botones en la página principal se encuentran los niños que integran el logotipo de la Institución, cada niño está animado de acuerdo a la actividad que representa, la niña saltando la cuerda y portando su traje típico que representa su identidad, el niño jugando con trocitos dando énfasis que todos los niños tienen derecho a recreación propia de su edad, el adolescente, representa que cada joven tiene derecho al trabajo digno, que este ayude al sostenimiento de la familia.



La mariposa que encontramos en el inicio de la animación y en los botones secundarios de los portales interiores representa la libertad y el juego.

El glifo maya, que es un símbolo importante y representativo de la identidad de nuestros pueblos indígenas.

El fondo es un área al aire libre, representa un campo en donde los niños pueden recrearse libremente, la tierra que es parte ecológica e importante para nuestros pueblos porque de ella reciben beneficios.

Dicho elemento es utilizado

tanto en el portal principal como en los portales interiores.

El scroll utilizado en los portales interiores nos dan la opción de colocar texto de una manera ordenada y sin límite, interactuando así el usuario con el mismo al momento de ir bajando hacia la información.

El recuadro en blanco será utilizado para colocar fotos, estas irán cambiando al momento que un destello de flash aparece para cambiar a la siguiente, este mismo proceso es utilizado en los todos los portales.



SIGNOS LINGÜÍSTICOS

Se analizan los signos relacionados con el lenguaje, las palabras como tales y su legibilidad.

En la parte superior de cada niño se colocó texto para identificar al usuario las opciones para ingresar a la información.

En los botones que son los niños, al momento de pasar el cursor se despliega un recuadro conteniendo información sobre algún artículo de los derechos de la Niñez.

La fuente utilizada para estos textos fue One Stroke Script LET, a 35 pts y 22 pts. Se seleccionó esta tipografía por su dinamismo y su fácil legibilidad.

Dentro de la navegación interior se encuentran botones secundarios para ingre-

sar a la demás información, en estos textos también se utilizó la misma tipografía de los textos del menú principal.

Para los textos de información se utilizó la fuente Calibri a 12pts y 13 pts, para los títulos en forma BOLD y PLAIN para toda la informa-

ción. Esta fuente es liviana lo cual permite que los párrafos sean menos pesados al momento de leerlos.

Dichos textos fueron pegados en una ventana con una barra de desplazamiento vertical para no saturar el contenido.

Niñez y Adolescencia

Los niños, niñas y jóvenes tienen derecho a tener su identidad.

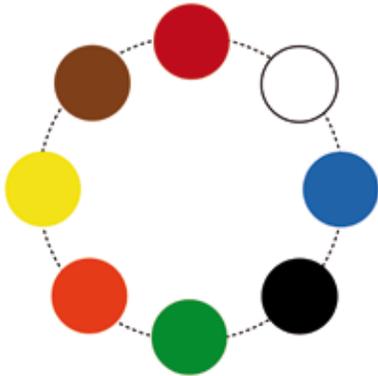
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789



FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

SIGNOS CROMÁTICOS



El color es de gran importancia en cualquier propuesta gráfica, pues tiene un efecto psicológico en las personas, que las hace percibir los mensajes de manera correcta.

En la propuesta del diseño de la Asociación CEIPA se optó por una combinación de colores llamativos y utilizados por su significado.

Blanco

* El blanco se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la virginidad. Se le considera el color de la perfección.

Amarillo

*El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía.

Naranja

*El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia la alegría, el sol brillante y el trópico.

*Representa el entusiasmo, la

felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.

Azul

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

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

Café

*El color marrón es el color de la Madre Tierra.

El marrón aporta el sentido de la estabilidad y aleja la inseguridad.

Negro

*En una página web puede dar imagen de elegancia, y aumenta la sensación de profundidad y perspectiva. Sin embargo, no es recomendable utilizarlo como fondo ya que disminuye la legibilidad.

*Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes.

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

Verde

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

*Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad.

*El verde oscuro tiene también una correspondencia social con el dinero.

*El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista.

*El verde sugiere estabilidad y resistencia.

*Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.

Rojo

*El color rojo es el del fuego y el de la sangre, por lo que se le asocia al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor.

*Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para encaminar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su estancia en un sitio web.



Propuesta aceptada y aprobada por el cliente, el CD Interactivo tiene como finalidad dar a conocer la labor de la Asociación CEIPA, y los diferentes proyectos que se manejan, la solidaridad y sobre todo captar la atención de nuevos colaboradores y voluntariados para apoyar los diferentes programas que Institución realiza desde hace muchos años.

La propuesta presentada incluye una introducción de 23 segundos, antes de entrar a la navegación secundaria.

Se utilizaron dos tipos de texto para hacer legible la propuesta, las cuales son: One Stroke Script LET en los puntos 20, 23 y 35, Calibrí en los puntos 15 y 16.

Los colores predominantes son:

- Verde
- Amarillo
- Azul
- Rojo
- Blanco
- Verde
- Negro
- Café

Las dimensiones del material multimedia son: 1024 pixels por 768 pixels, resolución más común y utilizada en la actualidad, oscilan los tamaños de pantalla entre 15 y 21 pulgadas.

El formato para la elaboración del material interactivo fue Flash 8, pero podrá ver visto por cualquier usuario que cuente con una computadora por ser el formato final .EXE formato que puede ser visto en cualquier ordenador sin necesidad de contar con el programa original de elaboración.



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

ENCUESTA

Técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población.

- Técnica más utilizada y que permite obtener información de casi cualquier tipo de población.
- Gran capacidad para estandarizar datos, lo que permite su tratamiento informático y el análisis estadístico.
- Relativamente barata para la información que se obtiene con ello.

El cuestionario que se presenta para el monitoreo



del material multimedia de CEIPA tiene 4 opciones de respuesta y contiene 8 preguntas relacionadas con el material multimedia.

SIEMPRE _____
CASI SIEMPRE _____
RARA VEZ _____
NUNCA _____

Esto nos da la opción de que el encuestado responda con la opción SIEMPRE si cree que la respuesta cuestionada es positiva, si cree que le falta un elemento mínimo pueda responder con CASI SIEMPRE, si su respuesta no le convence del todo pueda escoger RARA VEZ y si su respuesta es negativa escoje la opción NUNCA.



POBLACIÓN Y GRUPO OBJETIVO

Perfil del Informante:

* Sexo masculino y femenino.

*Edades comprendidas entre 20 y 65 años.

*Maestros de nivel primario y básicos, capacitadores de talleres de carpintería, herrería y público en general del departamento de Quetzaltenango.

Para pasar la encuesta fue necesario que cada uno de los encuestados navegara y explorara el CD Interactivo, posteriormente se les entregó un cuestionario para evaluar este proyecto.

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

1. ¿Considera usted que el diseño que se le presenta posee colores acordes al tema de Niños?



El 100% dijo que los colores son acordes al tema de niñez porque son llamativos y alegres.



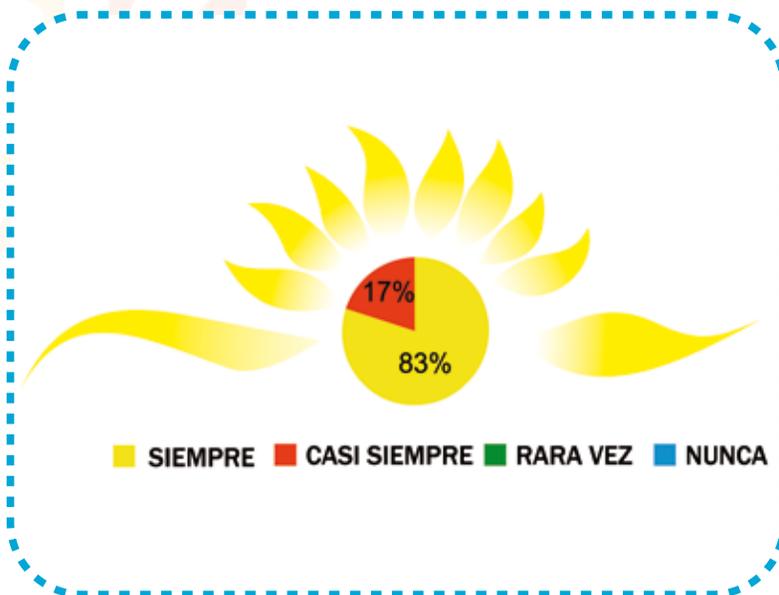
VALIDACIÓN

2. ¿Considera que la navegación dentro del CD es accesible?



El 100% navegó y opinó que es entendible y de fácil manejo, ya que tiene identificado todo el proceso.

3. ¿Considera que los elementos utilizados son claros?



El 83% indicó tener conocimiento de los elementos y un 17% ignora la utilización de algunos elementos.



4. ¿Se destaca el logotipo de la institución?

El 95% indicó que la posición y tamaño del logotipo se utilizó de manera clara, el 5% opinó que dentro de la navegación se hace pequeño.



5. ¿Obtuvo conocimientos sobre los derechos de la Niñez, con este material?

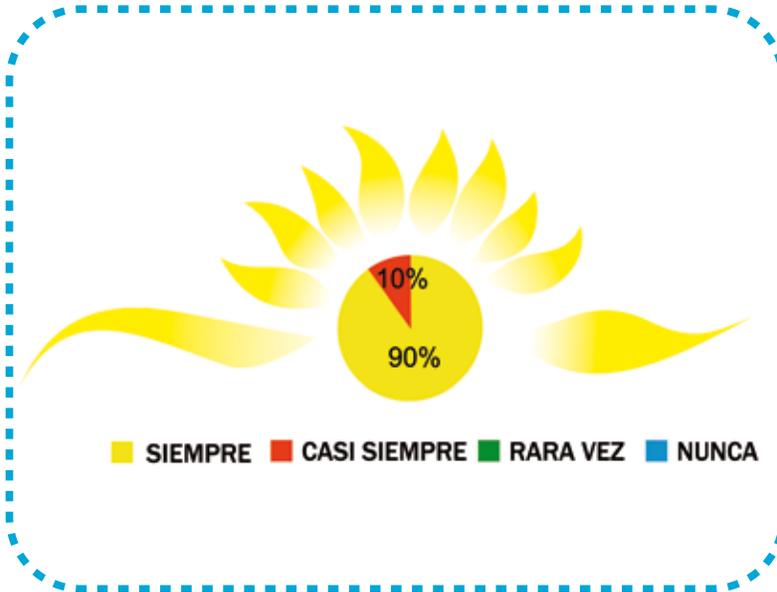
El 100% indicó que los artículos utilizados en el material multimedia se refieren muy bien a la actividad que hacen los niños y sí se informaron sobre algunos derechos de la niñez.





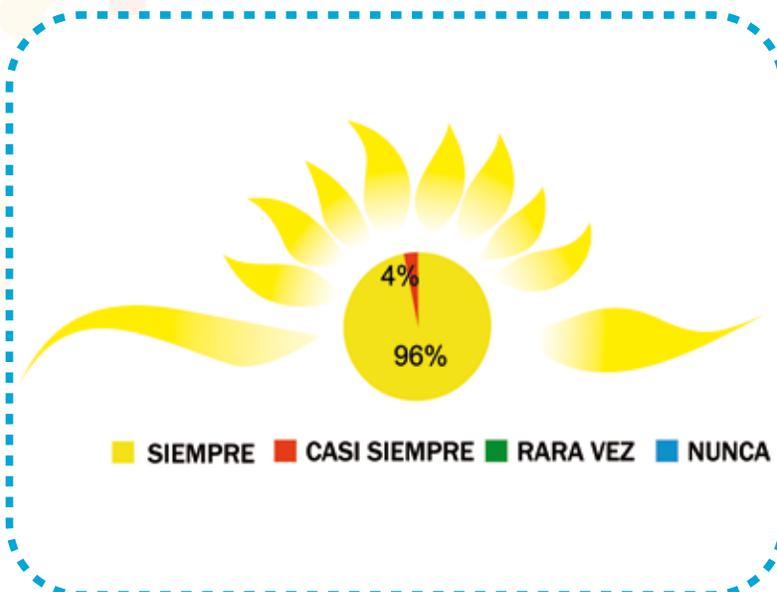
VALIDACIÓN

6. ¿Considera que la tipografía utilizada es legible?



El 90% indicó que es de fácil lectura ya que no contiene adornos, el 10% hizo referencia sobre el color de la tipografía utilizada sobre fondo café que no es muy legible.

7. ¿Considera que se da a conocer eficientemente la Institución por medio de este material?



El 96% opinó que se da a conocer la institución de manera clara, sencilla pero efectiva, el 4% desea que contenga más información.



8. ¿Considera que el Material Multimedia refleja Identidad Maya?



El 100% opina que el material sí contiene identidad maya por tener el glifo y los niños vestidos de traje típico.



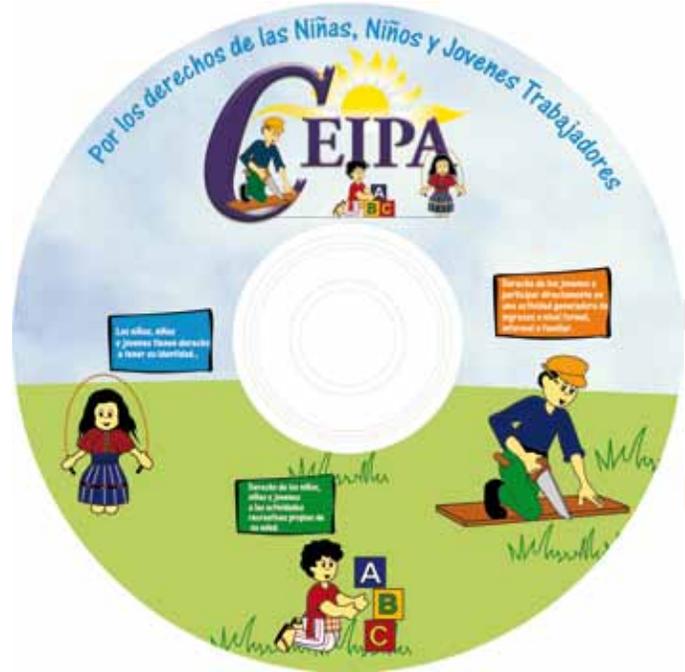
PROPUESTA OPERATIVA

PLAN DE MEDIOS

El medio de comunicación será el disco compacto, y será visto por cualquier persona que cuente con una computadora.

Este material será distribuido por los Coordinadores de los diferentes programas y actividades con que cuenta CEIPA, entre ellos se pueden mencionar:

- El programa de Municipalización, que se encarga de las reuniones con autoridades municipales.
- Pronnat, que es el programa donde realizan monitoreo de inscripciones y proporcionan becas para niños, niñas y adolescentes de escasos recursos.
- Distribuido de manera directa en las instalaciones de CEIPA en las diferentes reuniones que sostiene la institución.



COSTOS DE PRODUCCIÓN

Incluye:

125 CD, Quemado de Información, impresión de carátula, caja.

Costo de Producción Q. 1,125.00

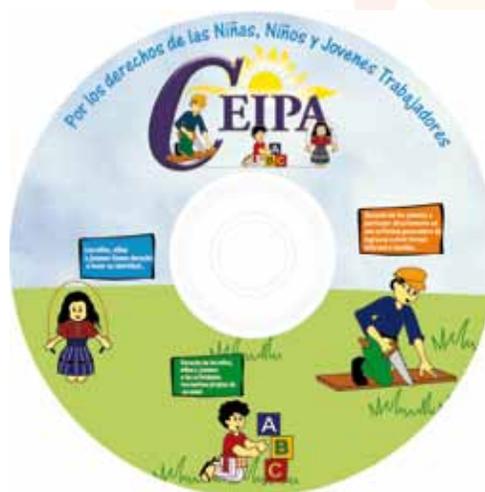


COSTOS DE PRODUCCIÓN

Presentación Flash.	
Animación de personajes.	
Digitalización de Información	
Galería de Imágenes.	
2 CD máster para futura Reproducción	Q. 6,500.00

El costo de realización del material multimedia no será absorbido por la Institución CEIPA, dicho proyecto es una contribución de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Mismo aporte que permitirá que la Institución continúe con el principal quehacer, indicando que su compromiso básico es la promoción y reivindicación de los derechos de la niñez y de la adolescencia, particularmente la trabajadora.





CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El desarrollo y realización del CD interactivo ofrece una nueva estrategia sobre el sistema tradicional de comunicación, consolida el trabajo especializado de CEIPA en el campo de la promoción y defensa de los derechos humanos integrales de la niñez y la adolescencia, elevando los niveles de eficacia y eficiencia en el quehacer de la organización y al mismo tiempo divulgar y promocionar conocimientos de algunos de LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ, que eleva los niveles de conocimiento, conciencia y compromiso social alrededor de este tema.

El CD interactivo apoya la adquisición de nuevos conocimientos, utilizando tecnología que permite la interacción para lograr un alto nivel de actividad y protagonismo, el medio permite su reproducción las veces que sea necesario para su difusión y la creación de nuevos materiales que ayuden y apoyen estrategias concretas, viables, a corto, mediano y largo plazo, que promuevan el respeto pleno de los derechos de la niñez y adolescencia.

Se recomienda la reproducción de este material para que líderes de todas las comunidades de los diferentes programas cuenten con este.

Se recomienda capacitar a los líderes y capacitadores sobre el uso de este CD para su máximo aprovechamiento.

Es importante estar abierto a las innovaciones tecnológicas y a las nuevas formas de expresión y comunicación que van surgiendo en la sociedad, así mismo estar en constante actualización del material del CD que puede ser realizado por el departamento de producción con que cuenta CEIPA.



Congreso de la República de Guatemala, Código de la Niñez y Juventud,
Decreto 78-96

www.definicion.org

<http://es.wikipedia.org>

<http://www.wordreference.com>

<http://www.asodefensa.org>

<http://www.rae.es/rae.html>

<http://www.mastermagazine.info> <http://www.adiestradorcanino.com>

<http://manuales.astalaweb.com/Manuales/Freehand>

<http://www.deguate.com/infocentros/gerencia/glosario>

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

<http://servicioskoinonia.org>



Anglicana

El término anglicano y su derivado anglicanismo, provienen del latín medieval ecclesia anglicana, que significa iglesia inglesa, se utiliza para describir a las personas, las instituciones y las iglesias, como así mismo a las tradiciones litúrgicas y conceptos teológicos desarrollados por la Iglesia de Inglaterra.

Animación

La animación es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han

encargado de organizar esta labor. Aún así existe la animación de autor (que tiene relación con la animación independiente), en general más cercana a las artes plásticas. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas.

Boceto

El boceto es una representación simple de aquello que estás por realizar y te permite anticiparte a complicaciones que puedan surgir al momento de finalizar un trabajo o bien a darte cuenta de los errores de planteamiento que hayas podido tener. Además, te permite estudiar los puntos principales o los ejes de tus diseños y/o creaciones.

CD

Disco de plástico, de 12 cm de diámetro, recubierto con una delgada capa de aluminio usada para grabar datos en formato digital para ser leído mediante el reflejo de un láser en su superficie. Se emplean para la grabación de música y datos.

Código

Es el conjunto de instrucciones que permite la codificación y descodificación de la información que se transmite de manera que pueda ser intercambiada en forma comprensible entre la fuente y el destino.

Consolidar

Dar firmeza y solidez a algo. Convertir un crédito o una deuda provisional en definitiva y estable.

Reunir, volver a juntar lo que antes se había quebrado o roto, de modo que quede firme. Asegurar del todo, afianzar más y más algo, como la amistad, la alianza, etc.

Contenido

La carga del producto que se guarda en una infraestructura de almacenaje de datos, o se traslada a través de una de infraestructura de telecomunicación.

Es relevante por el hecho de que ésta aporta a su receptor un paquete de energía compatible con su sistema de transacción de cargas, beneficiándole en alguna de sus capacidades.



Comunicación

Es un fenómeno natural en todo el universo, relevante por el hecho de que ésta aporta a su receptor un paquete de energía compatible con su sistema de transacción de cargas, beneficiándole en alguna de sus capacidades.

Comunicación visual

La comunicación visual engloba todas las señales captadas por los ojos del receptor (emitidas por un emisor) y que provocan que cambie o modifique su comportamiento.

Click

Pulsar el botón del ratón con el cursor colocado sobre algún elemento de la pantalla.

Creatividad

La creatividad es ser diferente, es proyectarse al futuro, es una práctica de su conocimiento, es en sí concebir, diseñar y elaborar una realidad para él que no es para los demás aceptable o que aparenta ser imposible o estar más allá de sus logros. Ser creativo es adaptar la realidad, transformarla o mejorarla a su beneficio aún cuando esta sea adversa.

Cursor

Pequeña flecha u otro tipo de indicador que se desplaza sobre la pantalla del ordenador, manejado por el ratón.

Derecho

Orden normativo e institucional de la conducta humana en sociedad inspirado en postulados de justicia, cuya base son las relaciones sociales existentes que determinan su contenido y carácter.

Diagramación

La diagramación, también llamada maquetación, es un oficio del Diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Diseño

Se define como el proceso previo de configuración mental “pre-figuración” en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Etimológicamente derivado del término italiano disegno dibujo, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el

acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

Divulgar

Publicar, propagar un conocimiento, poner al alcance del público una cosa.

Ecumenico

Universal, que pertenece a todo el mundo.

Flash

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



En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página Web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash.

Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas.

Son también ampliamente utilizados en anuncios de la Web. En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos.

Fomentar

Promover, impulsar o proteger una actividad en proceso, en base a las experiencias adquiridas de otras actividades.

Fotografía

Arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura. Estampa lograda por este arte. Taller donde se practica este arte.

Freehand

Herramientas de ilustración, basadas en vectores y maquetación. Utilizada por ilustradores, diseñadores, publicistas y cientos de profesionales para realizar gráficos vectoriales dirigidos a medios impresos, esta nueva versión del producto permite, además, publicar en Internet directamente gracias a los nuevos plugins de soporte para Freehand.

Otras opciones destacables son la gran facilidad de uso y la aplicación dinámica de transparencias y efectos de iluminación. Freehand importa los siguientes formatos: EPS, Illustrator 1.1, 88, 3.0, 4.0, 5.5, 6 y 7 (Mac y Windows), Corel-Draw 7 Win, Photoshop 2.5, 3.0 y 4.0, Acrobat PDF, Free-Hand 3, 4, 5, 5.5, 7 y 8 (Mac y Windows), DCS 1 y 2, DXF, RTF, ASCII, TIFF, GIF, JPEG, PNG, xRes LRG, Targa, BMP, WMF y EMF, y exporta a Macrome-

dia Flash, Generic EPS (RGB y CMYK), EPS para Photoshop, EPS para Quark, Illustrator 1.1, 88, 3.0, 4.0, 5.5, 6 y 7 (Mac y Windows), FreeHand 3, 4, 5, 5.5, 7 y 8 (Mac y Windows), DCS 2, RTF, ASCII, TIFF, GIF, JPEG, PNG, Acrobat PDF, xRes LRG, Targa, BMP, WMF y EMF.

Integración

Acción y efecto de incorporarse o unirse a un grupo para formar parte de él.

Interactivo

Se dice de programas o entornos que son capaces de responder al usuario, devolverle información y obedecer sus instrucciones. Un sistema interactivo es un sistema de computación en el cual el usuario se comunica con la computadora a través de un teclado y una pantalla. La computadora presenta los resultados casi inmediatamente después del momento en que se ingresa una instrucción, y el usuario puede escribir una nueva instrucción después de ver los resultados de las anteriores. Hoy, casi toda computación es interactiva.



Imagen

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

Luminiscencia

Es toda luz cuyo origen no radica exclusivamente en las altas temperaturas, por el contrario, es una forma de “luz fría” en la que la emisión de radiación lumínica es provocada en condiciones de temperatura ambiente o baja.

Multimedia

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

presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo.

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.

Navegación

La exploración de una obra en hipertexto, como una página Web, saltando de un punto a otro de la página, o de una página a otra según los deseos del usuario.

Pastoral

En la religión cristiana el término pastoral se usa para indicar la acción de la Iglesia en favor de determinado sector de sus fieles. Se entiende como un servicio enmarcado en el triple ministerio de la Iglesia:

- *Litúrgico
- *Profético
- *De dirección

Pixel

Unidad de medida que expresa la capacidad de la pantalla de un monitor. El número de pixeles o puntos informa sobre su resolución. Cada imagen

es el resultado de la luminiscencia de una determinada configuración y cantidad de estos puntos.

Proceso

Un proceso (del latín processus) es un conjunto de actividades o eventos que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) con un determinado fin. Este término tiene significados diferentes según la rama de la ciencia o la técnica en que se utilice.

Resolución

En el campo de las cámaras digitales, la resolución suele definirse como las dimensiones de una imagen medidas en pixeles. La cifra se expresa como número de pixeles medidos por filas (de izquierda a derecha) y columnas (de arriba hacia abajo).

Reverendo

Tratamiento que se da a los prelados y graduados de las religiones.

Vulnerable

Que puede ser herido o recibir lesión, física o moralmente.



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA
PROYECTO DE GRADUACIÓN

Con el objetivo de validar la legibilidad, los elementos visuales de un CD Interactivo por favor responda las siguientes preguntas:

1. ¿Considera usted que el diseño que se le presenta posee colores acordes al tema de Niños?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
2. ¿Considera que la navegacion dentro del CD es accesible?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
3. ¿Considera que los elementos utilizados son claros?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
4. ¿Se destaca el logotipo de la institución?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
5. ¿Obtuvo conocimientos sobre los derechos de la Niñez, con este material?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
6. ¿Considera que la tipografia utilizada es legible?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
7. ¿Considera que se da a conocer eficientemente la Institución por medio de este material?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____
8. ¿Considera que el Material Multimedia refleja Identidad Maya?
SIEMPRE _____ CASI SIEMPRE _____ RARA VEZ _____ NUNCA _____



IMPRÍMASE

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Licda. Mónica Noriega
Examinador

Lic. Víctor Pacheco
Examinador

Lic. Erlin Ayala
Examinador

Elvia Roxana Martínez Valenzuela
Sustentante



Elvia Roxana Martínez Valenzuela

Previo a obtener el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico con Especialidad en Multimedia

Guatemala, 2008

