



Descubriendo Guatemala

**CD Interactivo de Accidentes Geográficos
de Guatemala para el IGN**

Proyecto de Graduación presentado por Cándida Nataly Roche Hernández.
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico



Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico
Guatemala, Noviembre de 2008.



Nómima de Autoridades.



JUNTA DIRECTIVA 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:	Mtra. Sharon Alonzo
VOCAL V:	Br. Juan Diego Alvarado
SECRETARIO:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNAL EXAMINADOR

DECANO:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
SECRETARIO:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón
EXAMINADORES:	Licda. Mónica Roxana Noriega Medrano
	Lic. Fernando Fuentes
	Lic. Víctor Manuel Pacheco Palma

Dedicatoria.



A Dios

Por ser mi luz, mi guía, mi sostén y mi fortaleza, por darme la vida, por estar conmigo en cada momento de mi vida y por la oportunidad de llegar a finalizar esta etapa que sera una de muchas más.

A mis padres

Por haber permanecido a mi lado, por su apoyo, esfuerzo y amor incondicional y estoy segura que por su enseñanza, valores, amor y ese corazón, puedo decir gracias papis este triunfo también es de ustedes.

A mis hermanos

Por toda esa hermandad, por creer en mí y por estar conmigo en todo momento, gracias por ser parte de mi y de mi vida los amo.

A mis amigos

En la siembra hay cosecha y en la cortesía, amistad.... Gracias amigos por brindarme su apoyo y amistad a lo largo de todos estos años compartiendo alegrías y momentos inolvidables, gracias por ser mis amigos y recuerden que siempre los llevaré en mi corazón los quiero mucho.

A ti mi amor, mi fuerza, mi apoyo incondicional, por tu esfuerzo, mi amor, Amir... Te amo gracias por compartir este triunfo conmigo.

A la gloriosa tricentaria Universidad de San Carlos de Guatemala.

Al Instituto Geográfico Nacional, IGN, por abrirme las puertas al realizar este proyecto y por todas aquellas personas que conocí en esa institución.

...Finalmente, creo firmemente que en el esfuerzo continuo por la realización de todo radica nuestra única esperanza y haciendo honor al viejo proverbio "**ES DE BIEN NACIDOS SER AGRADECIDOS**", quiero añadir que siento un enorme placer al poder mostrar mi agradecimiento a todos aquellos mencionados por todo el apoyo, comprensión y paciencia que han derrochado en mi favor, sin los cuales vería absolutamente mermadas las posibilidades de llegar a culminar esta labor en solitario.



CD Interactivo de Accidentes Geográficos de Guatemala para el IGN

Proyecto realizado en la Ciudad de Guatemala en el período de agosto a noviembre del 2008.

Descubriendo Guatemala

Es obligación fundamental del estado guatemalteco proporcionar educación sin discriminación alguna, a todas y todos los ciudadanos, con el fin de lograr el desarrollo integral de la persona y de los pueblos del país.

<http://www.mineduc.gob.gt/default.asp?seccion=743>



índice.



índice.

Introducción	9
Presentación	10
Capítulo 1	11
Notas Introdutorias	12
1.1 Perfil del cliente	12
1.2 Antecedentes	12
1.3 Problema	12
1.4 Justificación	12
1.5 Objetivos	13
1.5.1 Objetivo General	13
1.5.2 Objetivos Específicos	13
Capítulo 2	14
2.1 Grupo Objetivo	15
2.1.2 Perfil Psicográfico	15
2.1.3 Caracterización de la Audiencia	15
2.2 Sobre la Temática	15
2.2.1 Conceptos Fundamentales	16
2.2.1.1 Relacionados con el Tema	16
2.2.1.2 Relacionados con el Diseño	19
2.3 Dimensión Conceptual	20
2.4 Dimensión Ética	20
2.5 Dimensión Funcional	20
2.6 Dimensión Estética	20
2.7 Concepto Creativo	21
2.8 Estrategia de Comunicación	21

Índice.



Capítulo 3	23
Propuesta Gráfica	24
3.1 Creación de guión técnico	24
3.2 Proceso de bocetaje	25
3.3 Jerarquización y selección	26
3.4 Fundamentación de la propuesta	26
3.5 Propuesta gráfica final	27
Capítulo 4	30
Validación	31
4.1 Validación de la propuesta	31
4.2 Argumentos sobre la efectividad de los elementos	31
4.2.1 Encuesta Grupo Objetivo	31
4.2.2 Encuesta Maestros	32
Capítulo 5	33
5.1 Plan de Medios	34
5.2 Presupuesto	34
Conclusiones	35
Bibliografía	36
Glosario	37
Anexos	39

Introducción.



El Instituto Geográfico Nacional -IGN-, con el propósito de participar en el mejoramiento de la formación integral de los miles de niños y niñas guatemaltecos que asisten a las escuelas y colegios a nivel primaria y con el afán de modernizarse, ha comenzado una etapa de utilización de tecnología de punta para poder desarrollar sus procesos productivos de una manera más rápida y confiable.

Hablamos de poder coordinar y dirigir el Sistema de Información Geográfica Nacional como un órgano con la capacidad de crear, administrar y mantener toda la información geográfica que se necesite en el país.

El estudio de este proyecto se llevará a cabo considerando el diálogo y armonía con las instituciones relacionadas y el mejor uso de los conocimientos y experiencias acumulados en la población.

Todo cambio o innovación provoca incertidumbre, especialmente en las y los docentes, quienes asumen la gran responsabilidad de ejecutar en las aulas los nuevos modelos, procedimientos y enfoques de las propuestas educativas, pero gracias al apoyo audiovisual de la siguiente propuesta, enriquecerá didácticamente desarrollando mayor interés por conocer más

de nuestro hermoso país, contribuyendo a valorar el aprendizaje.

Presentación.



La presente entrega ofrece una propuesta de material didáctico, que contribuirá al aprendizaje de niños con respecto a los accidentes geográficos y división política del país, que es promovida por el Instituto Geográfico Nacional -IGN- y con apoyo del Ministerio de Educación.

Esta iniciativa nace a raíz de la necesidad de un material de apoyo para maestros para impartir clases de geografía y ciencias sociales en las escuelas y colegios de todo el país; siendo este un CD interactivo, que no es más que el eje central del proceso de enseñanza –aprendizaje.

Capítulo



Capítulo 1

1.1 Perfil del cliente

Nombre: Instituto Geográfico Nacional -IGN-.

Dirección: Avenida Las Américas 5-76, zona 13, Guatemala.

El Instituto Geográfico Nacional "Ingeniero Alfredo Obiols Gómez" nace en el año de 1982 bajo la administración militar con el nombre de Instituto Geográfico Militar, es una dependencia del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación MAGA.

Es una Entidad Pública, cuyo objetivo es proveer información Geográfica y Cartográfica para el desarrollo del país, representando a Guatemala ante la Comunidad Cartográfica, Geográfica y Geodésica Internacional. Miembro de diferentes Asociaciones especializadas y sede de la Sección Nacional del Instituto Panamericano de Geografía e Historia (IPGH).

Promovedor, coordinador de la investigación científica que se realiza en Guatemala, relacionada con las actividades propias del IGN.

MISIÓN: Es el ente científico, rector y facilitador de productos, que por medio de la formulación de políticas, la aplicación de alta tecnología y el liderazgo sec-

torial, garantiza la información geográfica básica nacional y oficial a usuarios que inciden en el desarrollo del país.

VISIÓN: Ser un ente público científico de reconocimiento internacional, rector y facilitador de alta tecnología, proveedor de servicios y productos precisos y oportunos.

1.2 Antecedentes

Dada la necesidad de la frecuencia de distribución del material geográfico, se constató que otras instituciones desarrollan productos similares o iguales a los de la institución, los cuales tienen mayor alcance para sus diferentes públicos. Por ley es la única institución legal para la creación y distribución de información cartográfica y geográfica utilizado por otras dependencias privadas y públicas.

El instituto no ha desarrollado planes de acción en sus áreas de comunicación que les permita un posicionamiento y conocimiento dentro de su público objetivo.

En el tema de educación actualmente se trata constantemente de mejorar el nivel educativo, así mismo reconoció que el tema a tratar no cuenta con un recurso

o material didáctico, que permita aprender en forma interactiva, dinámica, entretenida y moderna, por medio de sonidos, colores y movimiento.

Se ha sugerido al Instituto Geográfico Nacional integrar material interactivo que contenga imágenes, textos, animaciones y sonidos, que propicien un aprendizaje más rápido, claro y permanente en el área de geografía guatemalteca.

1.3 Problema

Se constató que la institución no cuenta con un material didáctico, que apoye a maestros de escuelas y colegios a impartir de una manera creativa e interactiva conocimientos geográficos. Por consiguiente se considera que la realización de un material didáctico multimedia facilitará la difusión y aprendizaje del contenido del mismo.

1.4 Justificación

El IGN cuenta con la capacidad tecnológica para desarrollar productos de alta calidad, pero al no ser reconocido por la falta de conocimiento de las personas de su existencia, provoca la baja participación en la adquisición de los mismos. La educación es el elemento fundamental para un mejor nivel de vida; es por eso que al realizar este material, se beneficia tanto al personal de la entidad como a la educación guatemalteca, por medio de

una difusión y comprensión de calidad.

El IGN no cuenta con el presupuesto necesario para la reproducción del material didáctico; es por eso que se buscan alianzas estratégicas con diferentes instituciones, que le permitirán lograr el reconocimiento e identificación de su marca en sus diversos públicos.

En base a la investigación nace el proyecto interactivo de difusión y aprendizaje del área geográfica de la República de Guatemala.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Realizar un material didáctico multimedia para la enseñanza y aprendizaje de accidentes geográficos y división política de la República de Guatemala dirigido a escuelas y colegios de toda la República.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Crear un material multimedia informativo actualizado para escuelas y colegios para todo el país.
- Realizar un mapa interactivo explicativo con información geográfica de Guatemala haciendo un aporte para mejorar el nivel de educación e interacción en la enseñanza.
- Contribuir a la creación de un vínculo entre la enseñanza y la diversión.

Capítulo

2



Capítulo 2

2.1 Grupo Objetivo

El Instituto Geográfico Nacional se encuentra ubicado en la zona 13 de la ciudad capital de Guatemala, éste funciona como una dependencia del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación MAGA; con fondos del Estado.

Nace el 25 de Julio de 1932 con los primeros trabajos para determinar y demarcar los límites territoriales con las vecinas Repúblicas de Honduras y el Salvador, como una Comisión técnica Binacional. Los sistemas de información Geográfica proporcionan las herramientas que integran datos espaciales con otros componentes de la Tecnología de la información que son críticos para la modernización del Estado.

Con la elaboración del material geográfico, el IGN brinda servicio a profesionales de la Ingeniería en su mayoría.

Estos elementos constituyen la base de la planificación del desarrollo económico, social y de la conservación del medio ambiente, como un estándar normativo que garantice que estos datos tengan propósitos diversos.

1. Multivex Sigma Dos de Guatemala, S.A. Datos de 2006
 2. <http://www.mapasdeguatemala.com>
 3. <http://www.xtecnet/~ealonso/flas/mapas-flash.html>

El grupo al cual se dirige es a niños guatemaltecos, comprendidos entre las edades de 8 a 10 años, densidad urbana, suburbana y rural; nacionalidad Guatemalteca, sexo masculino y femenino, con un número de integrantes por familia de 3 y 4, estudiantes, nivel primario, asisten a colegios privados y escuelas públicas del país, practicantes de varias religiones como la católica, evangélica, mormona; ladinos e indígenas y con un nivel social: Nivel alto: (A 4%), Medio – alto (AB 6%), Nivel medio – bajo (B 32%), Nivel bajo (BC 38%).¹

2.1.2 Perfil Psicográfico

Estudiantes, adaptados, exploradores; modelos de conducta compulsiva, activos, dinámicos, audaces, creen en Dios, sus valores son la obediencia, respeto, alegría, responsabilidad; sinceros, positivos, entusiastas y ubicados en una etapa de disposición informados y deseosos. Sus preocupaciones se centran en la aceptación con los demás, amigos, familia y estudios.

2.1.3 Caracterización de la Audiencia

El grupo objetivo a quien se dirigirá el material visual son escuelas y colegios privados nivel primario, comprendidos entre los grados de segundo y cuarto primaria, entre 8 y 10 años de edad;

de toda la República de Guatemala, estudiantes del género masculino y femenino.

2.2 Sobre la Temática

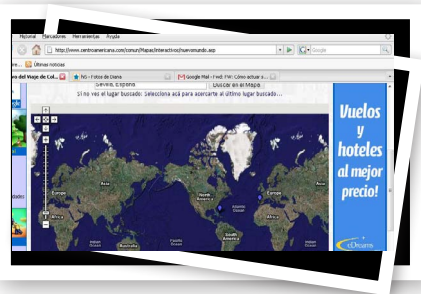
Dada la necesidad de la frecuencia de distribución del material geográfico, otras empresas con apoyo de otras instituciones han sacado al mercado formas más rápidas, efectivas o accesibles al público, una de estas fuentes es el Internet, donde es posible encontrar mapas interactivos, fotografías y toda la información necesaria para planificar circuitos turísticos, entre otros.



Mapas, fotografías y toda la información turística necesaria de Guatemala.²



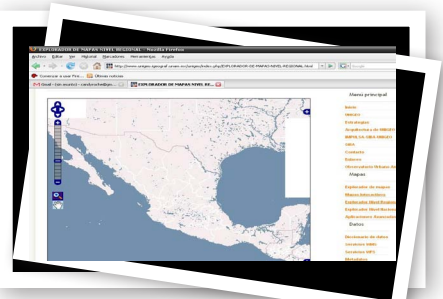
Sitio de mapas interactivos que incluyen juegos didácticos para aprender geografía.³



Sitio de mapas interactivos que incluyen juegos didácticos para aprender geografía.⁴



Google Earth te permite ver imágenes de satélite, mapas, relieve y edificios en 3D.⁵



Desde esta página se puede consultar, explorar y extraer información de las bases de datos geoespaciales del Instituto de Geografía de México.⁶

4. <http://www.linksdeturismo.com/mod40rub8.html>

5. <http://www.earth.google.com/intl/es>

6. <http://www.unigeo.igeograf.unam.mx/unigeo/index.php/Mapas-Interactivo.html>

7. http://es.wikipedia.org/wiki/Accidente_geogr%C3%A1fico

8. <http://www.abcpedia.com/diccionario/concepto-aprendizaje.html>

9. <http://definicion.de/area/>

10. <http://www.proyectosfindecarrera.com/definicion/cultura.htm>

11. <http://www.definicionabc.com/social/comunidad.php>

12. <http://es.wikipedia.org/wiki/Departamento>

2.2.1 Conceptos Fundamentales

2.2.1.1 Relacionados con el tema

Accidente Geográfico

Los accidentes geográficos se clasifican por características tales como elevación, pendiente, orientación, estratificación, exposición de roca y tipo de suelo. Ejemplos de accidentes geográficos son los montes, acantilados, valles, etcétera. Los océanos y continentes son los accidentes de orden máximo. Los elementos de los accidentes geográficos son aquellas partes que pueden identificarse en ellos, observándose en varios de ellos. Los elementos genéricos de los accidentes geográficos son los fosos, picos, canales, crestas, pasos, estanques, llanos, etcétera, y pueden extraerse a menudo de modelos digitales de elevación usando algunas técnicas automáticas o semiautomáticas.⁷

Aprendizaje

Entendemos por éste como la conducta de "aprender", es decir, adquirir, procesar, comprender y aplicar luego una información que nos ha sido "enseñada"; cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos piden.

El aprendizaje implica adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos o habilidades a través de la experiencia. Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: observar, estudiar y practicar.⁸

Área

Es un espacio de tierra que se encuentra comprendido entre ciertos límites. En este sentido, un área es un espacio delimitado por determinadas características geográficas, zoológicas, económicas o de otro tipo. Un área es una unidad que equivale a 100 metros cuadrados.⁹

Cultura

La cultura es una capacidad humana distinta para adaptarse a las circunstancias y transmitir este conjunto de instrumentos y conocimientos aprendidos a la generación siguiente. Es el modo de vida desarrollado por un grupo humano y transmitido de generación en generación. Incluye los valores, ideas, actitudes y símbolos, conocimientos, etc., que dan forma al comportamiento humano y son transmitidos desde una generación a la siguiente.¹⁰

Comunidad

Grupo o conjunto que puede estar conformado por personas o animales y que ciertamente comparten una serie de cuestiones como pueden ser el idioma, las costumbres, valores, tareas, roles, estatus y zona geográfica, entre otras.¹¹

Departamento

División administrativa en un país.¹²

Didáctico

Diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o la circunstancia. Arte y ciencia de enseñar que contribuye en el proceso de enseñanza –aprendizaje aportando

estrategias educativas que permiten facilitar el aprendizaje.¹³

Ecología

Ciencia que se encarga de estudiar la relación entre los seres vivos y su ambiente, entendido como la suma de los factores abióticos (como el clima y la geología) y los factores bióticos (organismos que comparten el hábitat). La ecología analiza también la distribución y la abundancia de los seres vivos como resultado de la mencionada relación.¹⁴

Educación

Es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes.

Se refiere a la influencia ordenada y voluntaria ejercida sobre una persona para formarle o desarrollarle; de ahí la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva.

Es un proceso de socialización y endoculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.).¹⁶

Geografía

Es la ciencia que se encarga de la descripción de la Tierra. También la palabra puede utilizarse para hacer referencia al territorio o al paisaje.

La geografía, por lo tanto, estudia el medio ecológico, las sociedades que habitan en él y las regiones que se forman al

producirse esta relación. En otras palabras, se encarga de analizar la relación hombre-Tierra y los fenómenos geográficos de la superficie terrestre.¹⁷

Guatemala

País de América Central con características peculiares y una cultura autóctona muy fuerte influenciada principalmente por su pasado Maya en todo el país y en algunas regiones por corrientes estadounidenses, españolas, alemanas e italianas, al mismo tiempo es un país con una gran belleza natural. Guatemala cuenta con un territorio montañoso, con gran cantidad de bosques, y dotado de ruinas mayas, lagos, volcanes, orquídeas y aves exóticas. Es uno de los países más bellos de América Central, limita al oeste y norte con México, al este con Belice y el Golfo de Honduras, al sureste con Honduras y El Salvador, y al sur con el océano Pacífico. El país tiene 108.889 km² (la República de Guatemala mantiene un diferendo territorial con Belice, por 12.000 km²). Su capital es la Ciudad de Guatemala llamada oficialmente Nueva Guatemala de la Asunción y conocida como Guatemala City a nivel internacional. Su población indígena compone un tercio de la población del país. Su idioma oficial es el español, asimismo cuenta con idiomas mayas característicos de cada grupo indígena.¹⁸

Lago

Cuerpo de agua dulce o salada, más o menos extensa, que se encuentra alejada del mar, y asociada generalmente a un origen glaciar.¹⁹

Lenguaje

Actividad humana que nace con el hombre, que sólo a él pertenece y que le permite comunicarse y relacionarse al poder comprender y expresar mensajes.²⁰

País

Determinada área geográfica y una entidad políticamente independiente, que cuenta con su propio gobierno, administración, leyes, fuerzas de seguridad y, por su puesto, población. De todas formas, un Estado puede estar formado por distintos países o naciones.²¹

MINUEDUC,

Ministerio de Educación

Institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados, que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.²²

Montaña

Elevación natural del terreno que destaca claramente de su entorno.²³

Municipio

Entidad administrativa que puede agrupar una sola localidad o varias; pudiendo hacer referencia a una ciudad, pueblo o aldea, o a una agrupación de los mismos. El municipio está compuesto por un territorio claramente definido por un término municipal de límites fijados.²⁴

Región

Término geográfico, usado con una gran gama de significados, que en términos generales designa un área o extensión determinada de tierra o agua más peque-

ña que el área total de interés, ya sea éste el planeta, un país, una cuenca, una cordillera, etc., y mayor que un sitio específico.²⁵

Relieve terrestre

Hace referencia a las formas que tiene la corteza terrestre o en la superficie, tanto al referirnos a las tierras emergidas, como al relieve submarino, es decir, al fondo del mar.

Es el objeto de estudio de la Geomorfología, sobre todo, al referirnos a las tierras continentales e insulares. La geomorfología es una de las ramas o ciencias principales que se engloban dentro de la Geografía física y de las Ciencias de Tierra.²⁶

Río

Corriente natural de agua continua que desemboca en otra similar, en un lago o en el mar.

27

Tecnología

La palabra tecnología proviene del griego tekne (técnica, oficio) y logos (ciencia, conocimiento). Es el conjunto ordenado de conocimientos y procesos que tienen como objetivo la producción de bienes y servicios, teniendo en cuenta la técnica. También se engloba en el término tecnología a los productos resultantes de esos procesos cuando responden a las necesidades o a los deseos de la sociedad y tienen como propósito la mejora de la calidad de vida.²⁸

Sociedad

Conjunto de individuos que comparten una cultura con sus conductas y fines, y que interactúan entre sí para formar una comunidad. Aunque las sociedades más desarrolladas son las

humanas (de cuyo estudio se encargan ciencias sociales como la sociología y la antropología), también existen las sociedades animales (estudiadas por la sociobiología o la etología social).²⁹

Volcán

Es un punto de la superficie terrestre por donde sale al exterior el material fundido (magma) generado en el interior de la Tierra y, ocasionalmente, material no magmático. Estos materiales se acumulan alrededor del centro emisor, dando lugar a relieves positivos con morfologías diversas.³⁰

13. <http://www.definicion.org/didactica>

14. <http://definicion.de/ecologia/>

15. <http://www.monografias.com/trabajos14/sistemaseducativos/sistemaseducativos.shtml>

16. http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n#Concepto_de_educaci.C3.B3n

17. <http://definicion.de/geografia/>

18. <http://es.wikipedia.org/wiki/Guatemala>

19. <http://es.wikipedia.org/wiki/Lago>

20. http://www.profesorenlinea.cl/swf/links/frame_top.php?dest=http%3A//www.profesorenlinea.cl/castellano/Conceptolenguaje.htm

21. <http://definicion.de/pais/>

22. <http://www.mineduc.gob.gt/>

23. <http://www.elpais.com/diccionarios/castellano/monta%C3%B1a>

24. <http://es.wikipedia.org/wiki/Municipio>

25. <http://es.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%B3n>

26. http://es.wikipedia.org/wiki/Relieve_terrestre

27. <http://definicion.de/rio/>

28. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>

29. <http://definicion.de/sociedad/>

30. http://www.volcanesdecanaarias.com/interna/Educacion/edu_defvolca.htm

2.2.1.2 Relacionados con el diseño

Adobe 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. Utiliza gráficas vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional. 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 en páginas Web y sitios Web multimedia. ³¹

Animación

Es el resultado del proceso de tomar una serie de imágenes individuales y concatenarlas en una secuencia temporizada de forma que den la impresión de movimiento continuo. ³²

Proceso utilizado para dar la 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.

Bocetaje

Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. Se trata de un apunte general previo a la

ejecución. Por lo general, un boceto (conocido como layout en inglés) es un dibujo esquemático que no incluye detalles ni terminaciones. Su objetivo es representar ideas o conceptos, sin preocuparse por la estética. Por eso, generalmente se realiza sobre papel sin la ayuda de instrumentos de dibujo auxiliares. ³³

CD

Compact disk o disco compacto. Disco óptico circular para el almacenamiento de información de forma binaria. Generalmente de 12 cm. de diámetro y que pesa unos pocos gramos. La información se almacena de forma digital, o sea, unos y ceros. Almacenan hasta 640 MB, aunque puede extenderse esa capacidad un poco más. La información en un CD es leída por una láser desde una lectora de CD, al usar luz, no hay contacto físico con la superficie, por lo tanto, no hay deterioro de los datos. Existen gran variedad de tipos de CD: CD-ROM, CD-RW o CD-R, Video-CD, etc. ³⁴

Comunicación

Proceso de transmitir ideas o bien símbolos, que tienen el mismo significado para dos o más sujetos los cuales intervienen en una interacción. Es la utilización de un código específico para la transmisión de un mensaje o bien de una determinada experiencia en unidades semánticas con el objeto de permitir a los hombres relaciones entre sí. ³⁵

Creatividad

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea

imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio.

Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación: experimentación y acción. ³⁶

Diseño

Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. También puede referirse a un proyecto o plan, a la descripción verbal de algo. ³⁷

Imagen

En computación, representación visual de cosas en forma digital. Suele estar representada por miles de píxeles (llamado ráster) que, vistos en conjunto, forman una fotografía, un gráfico, etc., o pueden estar hechas por vectores. Las imágenes pueden guardarse en distintos formatos gráficos, cada uno con distintas posibilidades y limitaciones. Entre los formatos más populares: BMP (gráfico/fotográfico sin compresión), GIF (gráfico/animaciones), JPG (fotográfico con compresión), etc. ³⁸

Interactivo

Por el término interactivo se designará a todo aquello que proviene o procede por interacción. Por interacción se designa a aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.³⁹

Multimedia

Se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multimedios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. 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.⁴⁰

2.3 Dimensión Conceptual

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo la cultura accede al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en aprender nuevas destrezas y habilidades, y en la adquisición de conceptos.

Una de ellas es la tecnología que no es más que dar respuesta a necesidades; intentando solucionar los problemas de la sociedad. La tecnología intenta dar respuesta a deseos y necesidades

del hombre. Todos los días interactuamos de manera diferente y, ¿por que no crear un vínculo entre la educación y la tecnología? De esta manera se da un aporte para actualizar el sistema educativo en Guatemala. La educación es el elemento fundamental para un mejor nivel de vida; apoya al desarrollo personal y profesional.

Las leyes indican que todos los guatemaltecos tienen derecho a la educación, fomentando valores desde la niñez.

Como profesional y ciudadana Guatemalteca es importante responder ante tal necesidad, apoyando con la creación de modelos de comunicación visual que pretendan transmitir mensajes gráficos efectivos.

2.4 Dimensión Ética

El Ministerio de Educación plantea que es necesario el acceso a la educación de calidad con equidad, pertinencia cultural y lingüística para los pueblos que conforman nuestro país.⁴¹

El fin de este proyecto es específicamente educativo; en cuanto a criterios de diseño no se utilizan elementos que hagan referencia a alguna religión, niveles sociales o étnicos enfatizando valores culturales, la responsabilidad y el conocimiento.

2.5 Dimensión Funcional

Se divulgará y distribuirá el material didáctico a colegios privados

y escuelas públicas, para que se implemente en el pènsum de estudio en el nivel primario, y que este sea impartido en la clase de Ciencias Sociales o Geografía.

Se presentará y explicará cada uno de los ítems importantes del proyecto para su aprobación.

2.6 Dimensión Estética

Tipografía:

Delgada y palo seco, expresa actualidad, mecanismo, diversión, dinamismo, frescura, informalidad y posee una mayor legibilidad; tipografía gruesa; expresa fuerza, presencia y energía.

MAPA INTERACTIVO

Berlin Sans; utilizada en textos grandes, identificar.

MAPA INTERACTIVO

Century Gothic; utilizada en textos pequeños, señalización.

MAPA INTERACTIVO

Maiandra Gd; leyendas pequeñas.

31. http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

32. <http://www.infovis.net/printRec.php?rec=gl osario&lang=1#Animacion>

33. <http://definicion.de/boceto/>

34. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/cd.php>

35. <http://www.alipso.com/monografias/definicion2/>

36. <http://petra.upeu.edu.pe/~alfpa/creatividad/creatividad.htm>

37. <http://definicion.de/disenio/>

38. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/imagen.php>

39. <http://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

40. <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Colores:

Colores representativos de Guatemala, cada color, expresa un significado y provoca una reacción y una emoción en el diseño.

Amarillo: Es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo, es el color de la luz del sol. Genera calor, provoca el buen humor y la alegría. Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como antifatiga. Los tonos amarillos calientes pueden calmar ciertos estados de excitación nerviosa, por eso se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.

Rojo: Es el más caliente de los colores cálidos. Es el color del fuego y de la sangre, de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor y los impulsos de los seres humanos, produce calor.

Naranja: Representa la alegría, la juventud, el calor, el verano. Comparte con el rojo algunos aspectos siendo un color ardiente y brillante. Aumenta el optimismo, la seguridad, la confianza, el equilibrio, disminuye la fatiga y estimula el sistema respiratorio. Es ideal para utilizar en lugares donde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía.

Azul: es el símbolo de la profundidad, se le atribuyen efectos calmantes y se usa en ambientes que inviten al reposo. El azul es el más sobrio de los colores fríos, transmite seriedad, confianza y tranquilidad.

Se le atribuye el poder para desintegrar las energías negativas. Favorece la paciencia, la amabilidad y serenidad, también se aconseja para equilibrar el uso de los colores cálidos.

Morado: Representa el misterio, se asocia con la intuición y la espiritualidad, influenciando emociones y humores. También es un color algo melancólico. Actúa sobre el corazón, disminuye la angustia, las fobias y el miedo. Agiliza el poder creativo. Por su elevado precio se convirtió en el color de la realeza.

Verde: Simboliza la esperanza, la fecundidad, los bienes que han de venir, el deseo de vida eterna. Es un color sedante, hipnótico, anodino. Se le atribuyen virtudes como la de ser calmante y relajante. Se utiliza para neutralizar los colores cálidos.

Blanco: Su significado es asociado con la pureza, fe, con la paz. Alegría y pulcritud. En las culturas orientales simboliza la otra vida, representa el amor divino, estimula la humildad y la imaginación creativa.

Negro: Es un color que también denota poder, misterio y el estilo. En nuestra cultura es también el color de la muerte y del luto, y se reserva para las misas de difuntos y el Viernes Santo.⁴¹

Cada color será utilizado de manera correcta; así como para la señalización de cada área departamental o para los diferentes accidentes geográficos; a la misma vez ayudan al aprendizaje.

Cada color, expresa un significa-

do y provoca una reacción y una emoción⁴²

- Formato: CD – ROM Interactivo
- Formas: caricaturescas y elementos dinámicos; ya que los niños se identifican más con ellas que con imágenes o trazos más reales y sin movimiento.
- También con imágenes tipo ilustración.

2.7 Concepto Creativo

Descubriendo Guatemala

Nace de la necesidad de un material de apoyo para la educación guatemalteca ayudando a mejorar el nivel educativo del país, en el área de Estudios Sociales, fomentando el interés por los sitios geográficos y culturales de nuestro país.

Aprenderán y se divertirán, con la utilización de elementos gráficos como imágenes, colores, formas, animaciones, tipografía; aspectos adecuados a nuestro grupo objetivo y con el suficiente atractivo visual para persuadirlo. Aunado a este la implementación de nueva tecnología; siendo esta una propuesta creativa y funcional.

2.8 Estrategias de Comunicación

Es importante establecer cuál es el medio de comunicación más adecuado, por medio del que se

41. <http://www.xtec.cat/~aromero8/acuarelas/psicologia.htm>

42. www.monografias.com/trabajos5/colarq/colarq.shtml#color

dará promoción o se mostrará el producto final y lograr abarcar un alto porcentaje del grupo objetivo al cual está dirigido.

La implementación de un equipo de mercadeo estratégico por parte del IGN, el cual se encargará de definir los medios a utilizarse para la promoción del mismo.

Para la promoción de este proyecto, se reproducirá por medio de un CD, ya que es un formato de soporte que guarda datos y su duración será la que el usuario desee.

Será un producto más dentro de la institución para el público en general; por medio de anuncios gráficos, conocidos como Adwords en la página web de la institución, ubicados en sitios estratégicos que tengan un ranking bastante alto, también la utilización de banner y afiches publicitarios, email masivos para las diferentes instituciones educativas a manera de e-marketing (también conocido como Marketing viral), y utilizando las bases de datos que proveen empresas especializadas en el servicio de correos masivos.

Para la distribución se conformará una comisión destinada a la entrega del mismo, está determinado que por establecimiento se hará entrega de 1-2 CD, dependiendo de la necesidad del cliente.

La reproducción por empresas o particulares con fines de lucro queda totalmente prohibida, si el cliente llegara a necesitar otra pieza debe acudir al Instituto

Geográfico Nacional, única entidad autorizada para la distribución y reproducción.

El tema de la comunicación y divulgación debe de ser atendido y apoyado de manera absoluta, pues a través del mismo se estimulará en materia didáctica, geográfica y cultural.

Capítulo



3.



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

3.1 Creación de Guión Técnico

De acuerdo a la información recopilada, se presenta a continuación el guión técnico.

Escena	Animación	Texto	Sonido
Introducción	Introducción de texto	Descubriendo Guatemala	Sonidos Varios
Menú	5 Submenús, Objetos en movimiento (nubes)	De cada menú División Política División por Regiones Ríos y Lagos Volcanes Montañas	Solamente al dar clic en los botones
Escena 1 División Política	Al dar clic en cada departamento desplegará información de cada departamento.	Identificación de cada departamento	Al dar clic en el departamento
	Animación de animales		
Escena 2 División por regiones	Al dar clic en cada región desplegará la información debida	Identificación región	Al dar clic en cada departamento
	Animación de animales		
Escena 3 Ríos y Lagos	Al dar clic en cada accidente geográfico desplegará la información debida	Identificación accidente	Al dar clic en cada accidente geográfico
	Animación de animales		
Escena 4 Volcanes	Al dar clic en cada accidente geográfico desplegará la información	Identificación accidente	Al dar clic en cada accidente geográfico

	Animación de animales		
Escena 3 Montañas	Al dar clic en cada accidente geográfico desplegará la información debida	Identificación accidente	Al dar clic en cada accidente geográfico
	Animación de animales		

3.2 Proceso de bocetaje

Una vez definido el problema y sugerida la solución, se inicia al proceso de bocetaje por un logotipo que consta de un mapa de Guatemala y el nombre del proyecto.

Se presentan elementos como íconos de identificación, menús, tipografía, propuestas de escenas, logotipo que corresponde al concepto creativo etc., que se integrarán en la propuesta.

Descubriendo Guatemala

La creación del nombre del material que expresará el concepto creativo de manera que sea fácil de recordar y haga referencia al proyecto, también fue producto de selección previa de bocetajes.

Se presenta a continuación la graficación de todas las ideas posibles.

• Selección: Se toman en cuenta aspectos como tipografía, elementos que hagan referencia a formas y aspectos que van directamente relacionados con el grupo objetivo.

• Graficación: Después de la selección se procede al bocetaje en digital; y a la selección del mismo, acá es posible analizar de mejor manera la tipografía; por ejemplo si llevará movimiento o tornará diferentes ángulos, formas, tamaños, posición y colores que llevará.

A continuación, se presentan los bocetos y su evolución para la elaboración del proyecto.

• Opciones de diferentes tipos de tipografía dirigidas a nuestro grupo objetivo para el logotipo.

Descubriendo Guatemala

Descubriendo Guatemala

Descubriendo Guatemala

Descubriendo Guatemala

DESCUBRIENDO GUATEMALA

Descubriendo Guatemala

Descubriendo Guatemala





- Integración de el logotipo de la institución para que sea reconocido.
- Finalmente se llega a la propuesta final del logotipo siguiendo así las siguientes:
- Propuestas de la introducción del CD.
- Se realizan propuestas del

menú que llevará el CD para su selección; cada uno de sus temas. Elementos que servirán de apoyo para dar respuesta a los presentados anteriormente, como colores, información básica de departamentos, accidentes geográficos, nuevas formas, etc., que no serán más que herramientas de diseño dirigidas al grupo objetivo.

- Graficación de opciones de diagramación de escenas.



3.3 Jerarquización y selección

En base a la selección de las propuestas que dan como resultado a la respuesta del problema, necesidades y objetivos, se selecciona una línea de diseños que serán utilizados en las siguientes piezas a diseñar.

3.4 Fundamentación de la propuesta

Descubriendo Guatemala

Elemento importante que deberá llevar una jerarquización en cada una de las piezas de diseño. Llama al grupo objetivo a interactuar y a conocer el tema.

Tipografía: De colores vivos, texto fuerte, palo seco, tipo Misceláneo; para mayor legibilidad desde lejos o de cerca, incluye mayúsculas y minúsculas para una lectura fácil y ser recordado por el grupo objetivo.

- Formas divertidas, colores contrastantes con todos los elementos dependiendo del tema. Adquiriendo mayor significado con formas redondas, de forma divertida no recta sino formando arcos; resultando apropiada, porque su estructura se asocia con el grupo objetivo. Los colores utilizados en los mismos siguen la línea alegre que caracteriza al tema y a cada afiche; desde luego es un contraste de colores armónicos.⁴³

43. DG. Paz Mendoza, Eva Graciela, "Manual de técnicas gráficas y aplicación creativa de la letra TIPOGRAFÍA"

Descubriendo Guatemala

La utilización del mapa de Guatemala, referencia al tema en cuestión, con color fuerte y representativo del país.

Figuras con movimiento que están colocadas en el fondo para dar la sensación de movimiento y diversión juvenil, con colores contrastantes a los demás elementos gráficos.

Animación divertida para llamar la atención de nuestro público Descubriendo Guatemala, que es ubicado de manera que tenga presencia dentro del diseño.

El menú ubicado en la parte superior para fácil ubicación, con formas, animaciones y colores dirigidos al grupo objetivo.

En la parte inferior se encuentra un cintillo abstracto, que hace referencia a una cinta de colores característicos de un traje típico, con movimiento y dando una característica más de nuestro país.

Con elementos que serán animados como la mariposa que se encuentra sobre el texto de DESCUBRIENDO GUATEMALA y sonidos darán aun más vida a esta pieza que será llamativa para el grupo objetivo. Los colores utilizados asimismo son una combinación de cálidos y fríos, ya que es para ambos sexos y los colores de fondo que dan referencia al agua de mar.

Todas estas particularidades son aplicables a todas las escenas del material.

Guía para maestros

Descubriendo Guatemala tiene una guía impresa con instrucciones para maestros indicando cómo utilizar el material.

El contenido de ésta tiene cómo utilizar cada una de las escenas y cada uno de los temas.

El diseño tiene imágenes representativas del país, logo de la institución colocado de una manera visible, y elementos utilizados en el CD interactivo:

Textos con formas divertidas, colores contrastantes con todos los elementos de un tamaño adecuado y llamativo para una mayor legibilidad, siguiendo la misma línea de diseño que el CD.

EL diseño de la misma sigue con la línea de las demás piezas.

3.5

Propuesta gráfica final

Se hicieron cambios tanto a los mapas, como al logotipo de Descubriendo Guatemala, incluyéndole a Belice, ya que por normativa del Instituto Geográfico Nacional, no es permitido que los mapas sean publicados sin Belice.

Las zonas turísticas fueron reemplazadas por la regionalización de Guatemala.



División Política

Se siguió con la misma propuesta, mismos lineamientos, colores, formas y tipografía, identificado por Descubriendo División Política Administrativa. Al dar clic en cada uno de los departamentos desplegará información del mismo. Cada departamento está debidamente identificado. Con botones que llevan al usuario al inicio o al menú y elegir el tema que desee.



Ríos y Lagos

Al igual se siguió con la misma propuesta, identificado por Descubriendo Ríos y Lagos. Al dar clic en cada uno de los ríos o lagos desplegará información del mismo. Cada Río y Lago está debidamente identificado con botones que llevan al usuario al inicio o al menú principal.



División por Regiones

Mismos lineamientos, colores, formas y tipografía, identificado por Descubriendo División por Regiones. Al dar clic en cada una de las regiones desplegará información de la misma. Cada región está debidamente identificada y con botones que llevan al usuario al inicio o al menú principal.



Volcanes

Se siguió con la misma propuesta y mismos elementos de diseño, identificado por Descubriendo Volcanes, al dar clic en cada volcán resaltará el nombre y ubicación del mismo. Cada volcán está debidamente identificado. Botones que llevan al usuario al inicio o al menú para escoger el tema que desee.



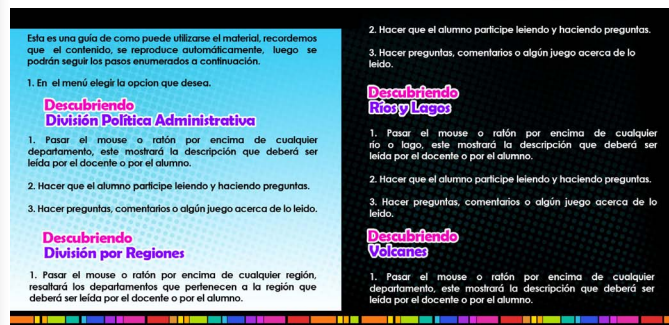
Descubriendo Guatemala

Montañas

Misma propuesta, mismos lineamientos, colores, formas y tipografía, identificado por Descubriendo Montañas.

Al dar clic en cada Montaña o Sierra desplegará el nombre y ubicación.

Cada accidente geográfico está debidamente identificado y con botones que llevan al usuario al inicio o al menú para mejor interacción



Arte para de folleto de instrucciones.



Arte para portada de CD.

Capítulo

4



Capítulo 4

4.1 Validación de la propuesta

Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final.

Las encuestas son una herramienta muy utilizada en el medio para obtener información primaria. Una vez dada la necesidad, se diseña el desarrollo de dicha encuesta.

Para la validación del proyecto se realizó la proyección al grupo objetivo y otra hacia maestros, ésta contaba con 8 preguntas.

La población es de 30 estudiantes de colegios, y grupos pequeños de niños individuales de nivel primario, niños y niñas 8 a 10 años aproximadamente y a un grupo de 10 maestros que imparten clases a nivel primario, quienes comprenden entre las edades de 22 a 35 años de edad aproximadamente.

El total de los encuestados es de 40 personas, del cual se tabulan los datos obtenidos para validación del material didáctico multimedia presentado al Instituto Geográfico Nacional -IGN-.

A continuación se presentan los resultados de la encuesta de manera gráfica para su mejor entendimiento.

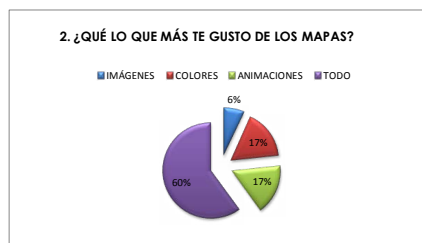
4.2 Argumentos sobre la efectividad de los elementos

4.2.1 Encuesta grupo objetivo

1. ¿Te gustaron los mapas?



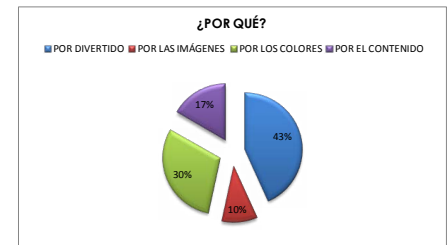
2. ¿Qué fue lo que más te gusto de los mapas?



3. ¿Es más fácil aprender el contenido?



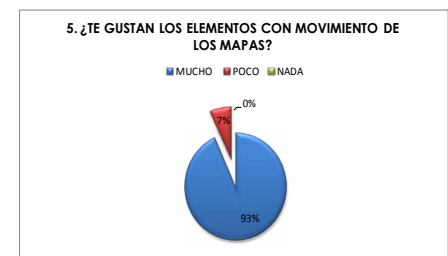
¿Por qué?



4. ¿Te gustó el contenido?



5. ¿Te gustan los elementos con movimiento de los mapas?



6. ¿Te fue fácil leer el contenido?



7. ¿Te gustaría tener este material para estudiar en casa?



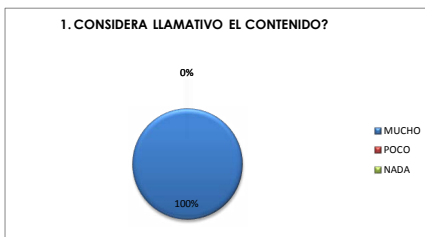
8. ¿Crees que te ayudaría en tus estudios?



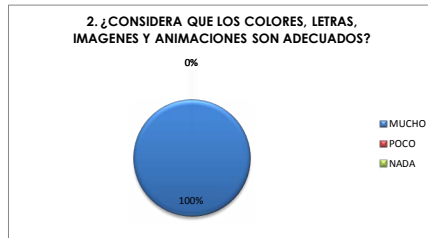
El total de los encuestados respondió satisfactoriamente ante la propuesta, encuentran atractiva la propuesta por los colores, el contenido, las animaciones y como respuesta a tal sería de gran ayuda en sus estudios.

4.2.1 Encuesta maestros

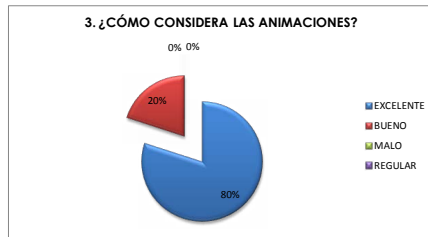
1. ¿Considera llamativo el contenido?



2. ¿Considera que los colores, letras, imágenes y animaciones son adecuados?



3. ¿Cómo considera las animaciones?



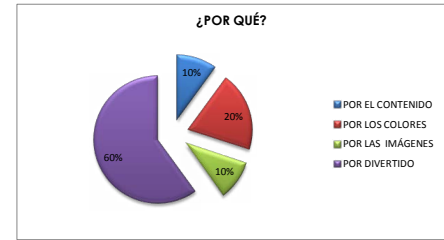
4. ¿Qué fue lo que más le gustó de los mapas?



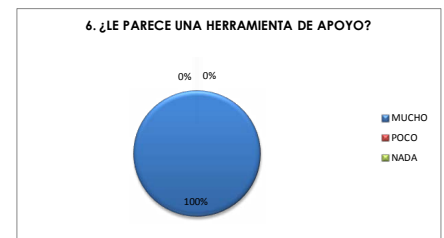
5. ¿Considera que es más fácil para el alumno aprender el contenido?



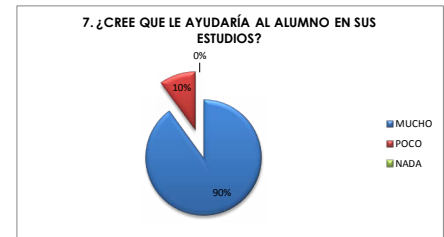
¿Por qué?



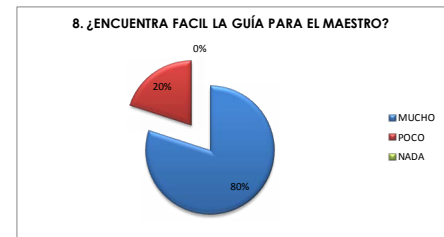
6. ¿Le parece una herramienta de apoyo?



7. ¿Cree que le ayudaría al alumno en sus estudios?



8. ¿Encuentra fácil la guía para el maestro?



Igualmente la respuesta fue satisfactoria ante la propuesta, convirtiéndose así en un material importante de apoyo al docente.

Capítulo



ES.

Capítulo 5

5.1 PLAN DE MEDIOS

El material podrá ser reproducido y distribuido por medio del el Instituto Geográfico Nacional. Así mismo se plantea que al inicio de el año escolar en cada institución educativa se enseñe el uso correcto de este nuevo material al docente.

Medio Sugerido

Material Didáctico

Objetivo del mensaje

Educación y formación

Cobertura de la Audiencia

Estudiantes de Guatemala, comprendidos entre los grados de segundo y cuarto primaria, entre 8 y 10 años de edad.

Tiempo y lugar de uso

Estará disponible en el momento y lugar adecuado, dentro del pènsu de nivel primaria, durante el ciclo escolar.

Características

Tipo de formato: Presentación en CD para reproducirlo en computadoras con cualquier sistema operativo.

Tamaño de imagen: 1024x768

Elementos a utilizar: Fotografías escaneadas, fotografías digitales, tipografía, colores, animaciones SWF, sonidos, etc.

5.2 PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

Investigación

Desarrollo de la estrategia creativa

Diseño y desarrollo de CD
Conceptualización, diseño de portada, imágenes, ilustraciones, diagramación.

Impresión de carátula de CD

Impresión de guía para maestros

Digitalización de CD

Costo total por unidad
.....\$.1,300.00

De aceptarse el presupuesto se solicitaría un 60% de anticipo y el 40% restante, a contra entrega.

Conclusiones.



Se colaboró con el Instituto Geográfico Nacional en la elaboración de un material didáctico el cual hará un aporte para mejorar el nivel de educación e interacción en la enseñanza.

Se desarrolló un CD interactivo el cual responde a las necesidades de comunicación, divulgación e información que tenía la organización al inicio del proyecto.

Estar abierto a innovaciones tecnológicas nos lleva a nuevas formas de expresión y comunicación.

Bibliografía.



- Métodos del Diseño para Diseñadores Gráficos,
Arq. Julio Roberto Tórtola Navarro,
Página 41 y 42,
3era. Edición.
- Manual Interactivo para la Estructuración de Rostros en Asignatura
Expresión Gráfica1, del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad
de San Carlos de Guatemala.
Francisco Javier Donis Guerrero
Octubre, 2005
- Manual de técnicas gráficas y aplicación creativa de la letra TIPOGRÁFICA
DG. Paz Mendoza, Eva Graciela.
- Psicología del desarrollo. Mc Graw Hill. Séptima edición
Papalia, Rally Wendkos Diane E. Olds.
- Diseño y desarrollo de CD Interactivo , Derechos Humanos de la Niñez y la Juventud,
González de Morales, Maria Angélica
Guatemala, Julio 2006

Biblioweb.



- <http://www.kalipedia.com>
- <http://www.mineduc.gob.gt/default.asp>
- <http://www.mineduc.gob.gt/default.asp?seccion=181>
- <http://www.abcpedia.com/diccionario/concepto-aprendizaje.html>
- <http://www.proyectosfindecarrera.com/definicion/cultura.html>
- <http://www.definicion.org/didactica>
- <http://www.monografias.com/trabajos5/colarq/colarq.shtml#color>
- <http://www.wikipedia.com>
- <http://www.visitaguatemala.com>
- <http://www.definicion.de>
- <http://www.definicionabc.com>

Glosario.



Adobe Photoshop

(Ps) Es una aplicación en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits o conocidos en Photoshop como gráficos rasterizados, elaborado por la compañía de software Adobe Systems inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows. Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

Archivo

Los archivos también denominados ficheros (file); es una colección de información (datos relacionados entre sí), localizada o almacenada como una unidad en alguna parte de la computadora.

Los archivos son el conjunto organizado de informaciones del mismo tipo, que pueden utilizarse en un mismo tratamiento; como soporte material de estas informaciones.

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.

Fuente

Conjunto especialmente diseñado de letras mayúsculas y minúsculas, que suele contener números y signos de puntuación.

Icono

Una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica. En el campo de la informática, un icono es un pequeño gráfico en pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando, documento o archivo), usualmente con algún simbolismo gráfico para establecer una asociación. Por extensión, el término icono también es utilizado en la cultura popular, con el sentido general de símbolo; por ejemplo, un nombre, cara, cuadro e inclusive una persona que es reconocida por tener una significación, representar o encarnar ciertas cualidades.

Ilustración

Se denomina Ilustración o Siglo de las Luces a la corriente intelectual de pensamiento que dominó Europa y en especial Francia e Inglaterra (donde tuvo su expresión más enérgica) durante casi todo el siglo XVIII y que abarca desde el Racionalismo y el Empirismo del siglo XVII hasta la Revo-

lución Industrial del siglo XVIII, la Revolución Francesa y el Liberalismo. La expresión estética de este movimiento intelectual se denominará Neoclasicismo. Es un movimiento cultural que tuvo una gran influencia en los aspectos económico, político y social.

Internet

Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE. UU..

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"). La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otras máquinas (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

JPEG

Uno de los formatos más populares para guardar nuestras imágenes digitales.

Iniciemos por comprender de dónde deriva el nombre JPEG, este formato fue creado por Joint Photographic Experts Group, las siglas de este grupo son las que dan el nombre del formato JPEG o también denominado JPG.

Menú

En informática un menú es una serie de opciones que el usuario puede elegir para realizar determinada tarea.

Los menús están contenidos en una barra de menús, la cuál se puede decir que es una propiedad que tienen las ventanas para poseer menús, esto es porque la barra de menús en sí misma no es una ventana como lo puede ser un botón de comando o un cuadro de texto, pero tampoco es una barra de herramientas, sino un objeto contenedor de otros menús.

Pixel

(acrónimo del inglés picture element, "elemento de imagen") es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico. Ampliando lo suficiente una imagen digital (zoom), por ejemplo en la pantalla de un ordenador, pueden observarse los píxeles que componen la imagen. Los píxeles aparecen como pequeños cuadrados o rectángulos en color, en blanco o en negro, o en matices de gris. Las imágenes se forman como una matriz rectangular de píxeles, donde cada píxel forma un área relativamente pequeña respecto a la imagen total.

RGB

La descripción RGB (del inglés Red, Green, Blue; "rojo, verde, azul") de un color hace referencia a la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul.

Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores luz primarios. Indicar que el modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, razón por la cual los mismos valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en diferentes dispositivos que usen este modelo de color. Aunque utilicen un mismo modelo de color, sus espacios de color pueden variar considerablemente.

Resolución

Resolución de imagen indica cuánto detalle puede observarse en una imagen. El término es comúnmente utilizado en relación a imágenes de fotografía digital, pero también se utiliza para describir cuán nítida (como antónimo de granular) es una imagen de fotografía convencional (o fotografía química). Tener mayor resolución se traduce en obtener una imagen con más detalle o calidad visual.

Para las imágenes digitales almacenadas como mapa de bits, la convención es describir la resolución de la imagen con dos números enteros, donde el primero es la cantidad de columnas de píxeles (cuántos píxeles tiene la imagen a lo ancho) y el segundo es la cantidad de filas de píxeles (cuántos píxeles tiene

la imagen a lo alto). La convención que le sigue en popularidad es describir el número total de píxeles en la imagen (usualmente expresado como la cantidad de megapíxeles), que puede ser calculado multiplicando la cantidad de columnas de píxeles por la cantidad de filas de píxeles. Otras convenciones incluyen describir la resolución en una unidad de superficie. A continuación se presenta una ilustración sobre cómo se vería la misma imagen en diferentes resoluciones.

Resolución de pantalla

Es el número de píxeles que puede ser mostrada en la pantalla. Viene dada por el producto de las columnas ("X"), el cual se coloca al principio y el número de filas ("Y") con el que se obtiene una razón.

Web

La palabra WEB (del inglés: red, malla, telaraña[1] puede referirse a:

- La Web (con el determinante "La"), el sistema de documentos (o Webs) interconectados por enlaces de hipertexto, que se ejecutan en Internet.
- Una página web: documento o fuente de información, generalmente en formato HTML y que puede contener hiperenlaces a otras páginas Web. Dicha página web, podrá ser accesible desde un dispositivo físico, una intranet, o Internet.
- Un sitio web, o red informática (en inglés: website), que es un conjunto de páginas web, típicamente comunes a un dominio o subdominio en la World Wide Web en Internet.





Instrucciones: Con el objetivo de validar la eficacia de un CD interactivo de accidentes geográficos de Guatemala; el cual agradecemos respondas las siguientes preguntas, subrayando la que te parezca.

1. 1. ¿TE GUSTARON LOS MAPAS?

Mucho Poco Nada

2. ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTO DE LOS MAPAS?

Imágenes Colores Animaciones Todo

3. ¿ES MÁS FÁCIL APRENDER EL CONTENIDO?

SI NO

¿POR QUÉ?

Por divertido Por las imágenes Por los colores Por el contenido

5. ¿TE GUSTO EL CONTENIDO?

SI NO

5. ¿TE GUSTAN LOS ELEMENTOS CON MOVIMIENTO DE LOS MAPAS?

Mucho Poco Nada

6. ¿TE FUE FACIL LEER EL CONTENIDO?

Si No

7. ¿TE GUSTARÍA TENER ESTE MATERIAL PARA ESTUDIAR EN TU CASA?

Mucho Poco Nada

8. ¿CREES QUE TE AYUDARÍA EN TUS ESTUDIOS?

Mucho Poco Nada



Instrucciones: Con el objetivo de validar la eficacia de un CD interactivo de accidentes geográficos de Guatemala; el cual agradecemos respondas las siguientes preguntas, subrayando la que te parezca.

1. ¿CONSIDERA LLAMATIVO EL CONTENIDO?

Mucho Poco Nada

2. ¿CONSIDERA QUE LOS COLORES, LETRAS, IMAGENES Y ANIMACIONES SON ADECUADOS?

Mucho Poco Nada

3. ¿CÓMO CONSIDERA LAS ANIMACIONES?

Excelente Bueno Regular Malo

4 ¿QUÉ FUE LO QUE MÁS LE GUSTO DE LOS MAPAS?

Animaciones Colores Imágenes Todo

5. ¿CONSIDERA QUE ES MÁS FÁCIL PARA EL ALUMNO APRENDER EL CONTENIDO?

Animaciones Colores Imágenes Todo

¿POR QUÉ?

Por el contenido Por los colores Por las imágenes Por divertido

6. ¿LE PARECE UNA HERRAMIENTA DE APOYO??

Mucho Poco Nada

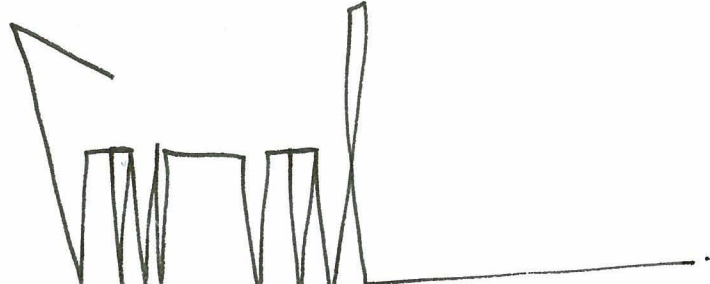
7. ¿CREE QUE LE AYUDARÍA AL ALUMNO EN SUS ESTUDIOS?

Mucho Poco Nada

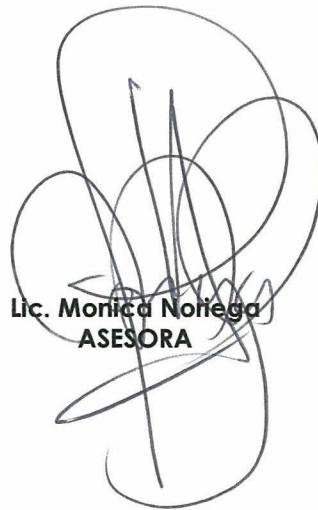
8. ¿ENCUTRA FACIL LA GUÍA PARA EL MAESTRO?

Mucho Poco Nada

IMPRIMASE



**Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO**



**Lic. Monica Noriega
ASESORA**



**Cándida Nataly Roche Hernández
SUSTENTANTE**



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



**Descubriendo
Guatemala**

The title "Descubriendo Guatemala" is written in a bold, stylized font with a pink-to-purple gradient and a white outline. A small blue and orange butterfly is positioned to the left of the text. The background features a white outline of the map of Guatemala and abstract yellow and blue wavy lines.

Guatemala, Noviembre 2008