



Video informativo dirigido a patrocinadores para dar a conocer las Escuelas Municipales de Artes Visuales de la Dirección de Educación y Cultura

N ómina de A utoridades

Junta directiva de la 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. Jairon Daniel del Cid Rendón
Vocal V	Br. Nadia Michelle Barahona Garrido
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal examinador y asesores del proyecto

Lic. Cesar Padilla
Lic. Guillermo García
Licda. Luisa Orozco
Decano. Arq. Carlos Valladares
Secretario. Arq. Alejandro Muñoz

Logotipo USAC

Dedicatoria

Este proyecto se lo dedico a todas las personas que me apoyaron y estuvieron conmigo en todo momento.

Primeramente a Dios, por estar siempre a mi lado guardándome, y llenando mi vida de bendiciones.

A mis padres, Adrián y Thelma, por su comprensión y apoyo incondicional, pues gracias a ellos he logrado alcanzar todas mis metas.

A mis hermanas, Ixchel y Maya, por darme el ejemplo de perseverancia y esfuerzo, por su apoyo y palabras de aliento.

A mi novio, Enrique, por su apoyo en todo momento, su cariño y por ser una gran bendición en mi vida.

A mi familia en general, por su apoyo y cariño, especialmente a Jorge y Rubén.

A mis amigos y amigas, con los que comencé la U y a todos los que fui conociendo en el transcurso de la carrera, en especial a Zully, Magaly y Lesly, por todos los malos y buenos momentos que vivimos, los desvelos y las carreras. A mis buenas amigas Elvia y Luisa, porque de ellas aprendí muchas cosas y me brindaron su apoyo cuando más lo necesité.

A mis asesores, por guiarme y orientarme en la elaboración de este proyecto.

Al personal de las Escuelas Municipales de Arte, por darme la oportunidad de realizar este proyecto y brindarme su apoyo.

“Si se siembra la semilla con fe y se cuida con perseverancia, sólo será cuestión de tiempo recoger sus frutos”. Thomas Carlyle

Decide claramente qué quieres en tu vida y luego asegúrate de lograrlo.



Presentación

El presente proyecto de graduación aborda el tema de las Escuelas Municipales de Arte de la Dirección de Educación y Cultura y se enfoca en las Artes Visuales, que comprende el área de pintura y escultura. Dicha escuela se ha propuesto promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad, siendo muy aceptada y enfrentando una gran demanda.

El proyecto tiene como objetivo principal producir un video informativo para mostrar los beneficios que proporciona esta institución a la población guatemalteca y así poder atraer más aportes y donaciones.



Nómina de autoridades	I
Dedicatoria	II
Presentación	III
Introducción	1
Capítulo 1	
1.1 Antecedentes	4
1.2 Problema	5
1.3 Justificación	5
1.3.1 Magnitud	6
1.3.2 Trascendencia	6
1.3.3 Vulnerabilidad	6
1.3.4 Factibilidad	6
1.4 Objetivos	7
Capítulo 2	
2.1 Perfil del cliente	9
2.1.1 Datos generales	10
2.2 Historia	10
2.3 Propósito	11
2.4 Visión	11
2.5 Misión	11
2.6 Funciones principales	11
2.7 Organigrama	12
2.8 FODA	13
2.9 Grupo Objetivo	14
2.9.1 Variable Geográfica	14
2.9.2 Variable Demográfica	14
2.9.3 Variable Psicográfica	14
2.9.4 Variable Conductual	14
Capítulo 3	
3.1 Conceptos fundamentales	16
3.1.1 Desarrollo de un país	16
3.1.2 Educación	16
3.1.2.1 La escuela	16
3.1.3 Municipio	16
3.1.3.1 Municipalidad	17
3.1.3.2 Alcalde	17
3.1.4 Actividades culturales	17
3.1.5 Actividades artísticas	17
3.1.6 Cultura	18
3.1.7 Calidad de vida	18
3.1.8 Carácter social	18
3.1.9 Patrocinio	19
3.1.10 Dirección general	19
3.1.11 Entidades no lucretivas	19
3.1.12 Institución	19

Índice

3.1.13 Artes visuales	19
3.1.13.1 Pintura	19
3.1.13.2 Escultura	20
3.2 Conceptos de diseño	21
3.2.1 Diseño	21
3.2.1.1 Diseño Gráfico	21
3.2.1.2 Diseño Gráfico multimedia	22
3.2.2 Programas de diseño	22
3.2.2.1 Freehand	22
3.2.2.2 Adobe Ilustrador	22
3.2.2.3 Adobe Photoshop	23
3.2.2.4 Adobe After Effects	23
3.2.2.5 Adobe Premier Pro	23
3.2.3 Documental	24
3.2.3.1 Documental literario	24
3.2.3.2 Documental fotográfico	24
3.2.3.2 Documental cinematográfico	24
3.2.4 Video	24
3.2.4.1 Video digital	25
3.2.5 Plano	25
3.2.5.1.1 Tipología del plano	25
3.2.5.1.2 Plano general	25
3.2.5.1.3 Plano americano	25
3.2.5.1.4 Plano medio	25
3.2.5.1.5 Plano medio corto	26
3.2.5.1.6 Primer plano	26
3.2.5.1.7 Gran primer plano	26
3.2.5.1.8 Primerísimo primer plano	26
3.2.5.1.9 Plano a detalle	26
3.2.5.2 Angulación de cámara	26
3.2.5.2.1 Ángulo normal	26
3.2.5.2.2 Ángulo picado	26
3.2.5.2.3 Ángulo contrapicado	26
3.2.5.2.4 Ángulo con inclinación lateral	26
3.2.5.3 Simetría	27
3.2.5.4 Profundidad de campo	27
3.2.5.4.1 Distancia focal	27
3.2.5.4.2 Apertura del diafragma	27
3.2.5.4.3 Distancia de los objetos a la cámara	27
3.2.5.4.4 Gran profundidad de campo	27
3.2.5.4.5 Poca profundidad de campo	27
3.2.5.5 Composición del encuadre	27
3.2.5.5.1 Aire	27
3.2.5.5.2 Regla de tercios	27
3.2.5.5.3 Encuadre	28
3.2.5.5.4 Toma	28
3.2.5.6 Movimiento de cámara	28
3.2.5.6.1 Panning o paneo	28
3.2.5.6.2 Travelling	28
3.2.5.6.3 Dolly	28

3.2.5.6.4 Tilt	28
3.2.5.6.5 Zoom	28
3.2.5.6.6 Tráiler	29
3.2.5.6.7 Voz en off	29
3.2.6 Fase de diseño funcional	29
3.2.7 Fase de desarrollo	29
3.2.7.1 Preproducción	29
3.2.7.1.1 Brainstorming	29
3.2.7.1.2 Boceto	29
3.2.7.1.3 Guion	29
3.2.7.1.4 Storyboard	30
3.2.7.2 Producción y rodaje	30
3.2.7.3 Post-producción	30
3.2.8 Entrevista	30
3.2.9 Lenguaje audiovisual	30
3.2.10 Construcción del mensaje	30
3.2.11 Narrador	31
3.2.12 Tipografía	31
3.2.12.1 Familia tipográfica	31
3.2.12.2 Tipografía digital	32
3.3 Ciencias auxiliares	33
3.3.1 Lingüística	33
3.3.2 Semiología	33
3.3.2.1 Signo	33
3.3.2.1.1 Icono	34
3.3.2.1.2 Índice	34
3.3.2.1.3 Símbolo	34
3.3.2.1.4 Código	34
3.3.3 Retórica de la imagen	34
3.3.4 Psicología	35
3.3.4.1 Psicología social	35
3.3.4.2 Psicología del color	36
3.3.5 Sociología	36
3.3.6 Demografía	36
3.3.6.1 Demografía guatemalteca	37
3.4 Método de diseño	38
3.4.1 Etapa racional	38
3.4.2 Etapa creativa	38
3.4.3 Etapa constructiva	38
3.4.4 Etapa evaluativa	38
3.5 Concepto creativo	38
3.6 Proceso de bocetaje	40
3.6.1 Guion literario	41
3.6.2 Guion técnico	43
3.6.3 Guion audiovisual - story Board	44
 Capítulo 4	
4.1 Comprobación de eficacia	46
4.1.1 Gráficas obtenidas de la validación del video	47
4.2 Propuesta final y fundamentación	54

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta	63
Presupuesto	64
Conclusiones	66
Bibliografía	67
Glosario	71
Anexos	75



Logotipo Municipalidad de Guatemala	I
Logotipo USAC	II
Pincelada verde	III
Témpera azul	III
Pinceles	IV
Escuela Municipal de Pintura	2
Paleta con pinceles	4
Pincelada roja	5
Pincel y lápiz	5
Mancha de pintura	6
Pantones	7
Escuela Municipal de Escultura	8
Escuelas Municipales de Arte	10
Alumnos del Centro Educativo Municipal Los cedros	11
Pintura de óleo	14
Escultura (niño)	20
Alumna de la Escuela de Escultura	20
Disco de colores	21
Logotipo Freehand	22
Logotipo Ilustrador	22
Logotipo Photoshop	23
Logotipo Premier	23
Rollo de película	24
Alumnos de la Escuela de Música	25
Maestro de la Escuela de Pintura	25
Directora de la Escuela de Pintura	26
Escultura (niño)	26
Cámara de video	28
Ejemplo Story Board	30
Demografía guatemalteca	37
Bocetos	40
Boceto de story board	44
Story board final	55
Afiche	60
E-mailing	60
Estuche DVD	61
Portada DVD	61
Libros	68
Enciclopedia	69
Folletos	69
Internet	70
Escuelas Municipales de Artes	74
Encuesta	76

Cuadros

Atilán	3
Ninfas	9
Reflejos	15
La tierra	45
¡Tierra!	67
Otoño	71
Bodegón.....	75

Tablas de contenido

Organigrama	12
FODA	13
Lluvia de ideas	38
Guion literario	41
Guion Técnico	43
Tabla de códigos	62





Gráficas



1 ¿El mensaje que transmite el video es?	47
2 ¿Considera que através del video pudo conocer las actividades que realizan las Escuelas de Arte?.....	47
3 ¿En qué cree usted que benefician estas escuelas a la población?.....	48
4 ¿Considera atractivas las imágenes utilizadas en el video?	48
5 ¿Fue de su agrado la forma en la que se presentó la información en el video? ---	49
6 ¿Qué fue lo que más le impactó del video que se le presentó?	49
7 ¿Cuál de las actividades que realiza la Escuela de Arte le parece más interesante?	50
8 ¿Cree que la información utilizada en el video es suficiente para dar a conocer las Escuelas de Arte?.....	50
9 ¿Se siente identificado con las Escuelas de Arte después de haber visto este video?	51
10 ¿Colaboraría en algún momento para apoyar estos proyectos?	51
11 ¿Le gustaría participar en las actividades realizadas por las escuelas?	52
12 ¿Considera que el tiempo de duración del video es?	52
13 ¿Cree que el texto utilizado en el video es claro y legible?	53
14 ¿Considera que la locución del video es?	53



Introducción

La Escuela Municipal de Arte fue creada para realizar proyectos educativos y artísticos en donde la Municipalidad de Guatemala promueve la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad.

Se inició en el año 2004 con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica, la cual tiene el fin de proveer a la juventud de escasos recursos, un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo. Dado el éxito que mostró esta escuela y la demanda mostrada por la población para el aprendizaje, se sintió la necesidad de implementar otras disciplinas artísticas.

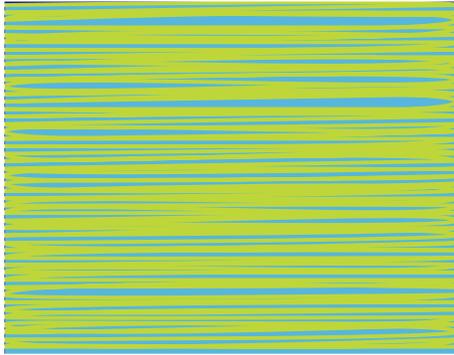
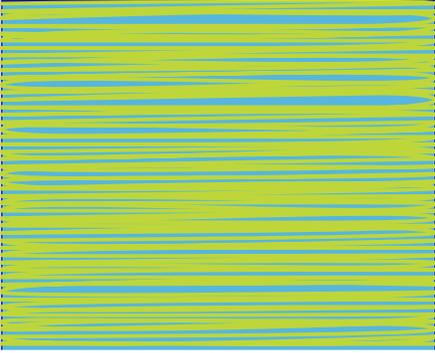
En el año 2005 se creó la Escuela Municipal de Pintura, luego en el año 2006 se creó la Escuela Municipal de Música y finalmente en el año 2007 la de Escultura. Estos proyectos tiene un gran potencial de expansión, sin embargo, la escasez de recursos es una limitante para el buen desarrollo de los mismos, y la mayor parte del financiamiento se obtiene de personas y empresas que ayudan con sus donaciones.

Debido a que el problema principal es la escasez de recursos, el objetivo principal del presente trabajo, es facilitar los medios gráficos para conseguir mayor financiamiento, considerando adecuada la elaboración de un video y material de apoyo donde se muestren las actividades que realizan las escuelas y los beneficios que ofrecen a la población guatemalteca, para mostrar a los patrocinadores actuales en qué invierten sus donaciones y buscar más patrocinio.

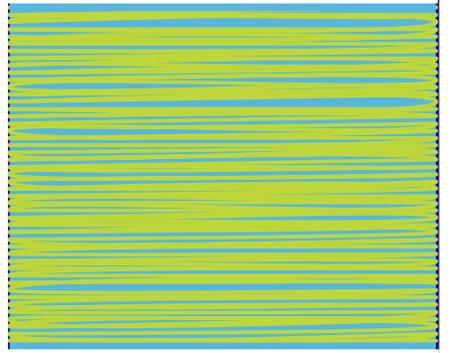
Este proyecto se llevó a cabo por medio de una exhaustiva investigación, se establecieron los objetivos que se pretendían alcanzar, asimismo se realizó un análisis del problema en el cual se estudió al grupo objetivo, después se realizó la conceptualización del mensaje que dio solución al problema. Un video es un medio de comunicación masiva, que conlleva de poca inversión su reproducción.

El presente trabajo está dividido en 4 capítulos: En el primer capítulo se encuentra el marco metodológico, el cual se plantea, define y justifica el problema y se plantean los objetivos a alcanzar; en el capítulo 2 se muestra el perfil de la institución y el perfil del grupo objetivo; en el capítulo 3 se encuentra el contenido teórico que sustenta el trabajo y garantiza su efectividad, también se desarrolla el concepto creativo y todas las etapas por las que se pasó para llegar a la propuesta gráfica final. En el capítulo 4 se evalúa y fundamenta la propuesta final, seguidamente de los lineamientos técnicos y el presupuesto.

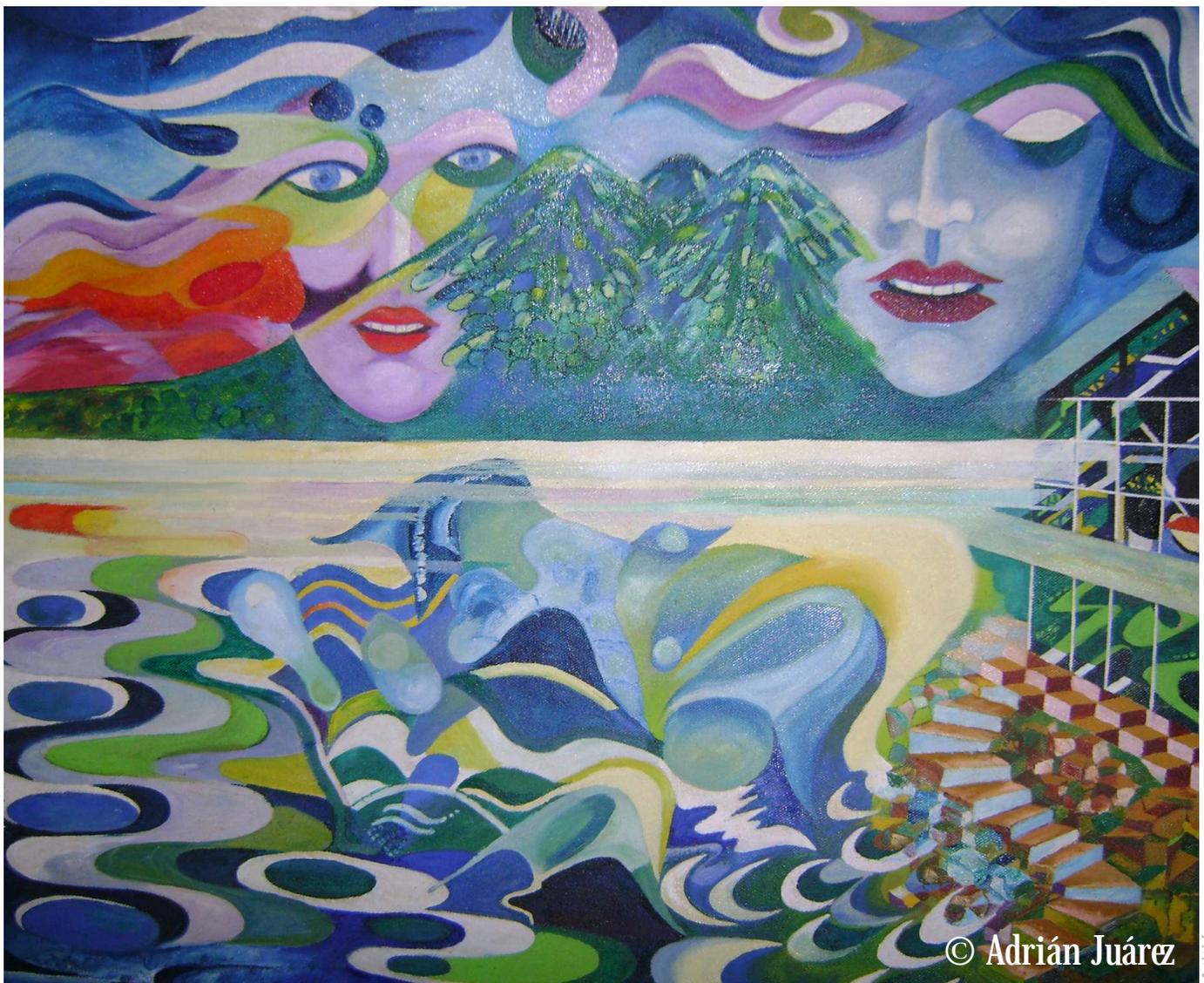
Finalmente, las conclusiones constituyen la parte donde se evidencia el cumplimiento de los objetivos que se plantearon y donde se pone de manifiesto la razón por la cual se validó este trabajo.



Escuela Municipal de Pintura



Capítulo 1



© Adrián Juárez

Atitlán

MARCO METODOLÓGICO

1.1 Antecedentes

En Guatemala, la educación artística se encuentra en un proceso de transformación, posiblemente el gobierno no puede otorgar un mejor presupuesto a las entidades nacionales que promueven el desarrollo artístico a la población guatemalteca y es por ello que se ven en la necesidad de recurrir a donaciones externas.

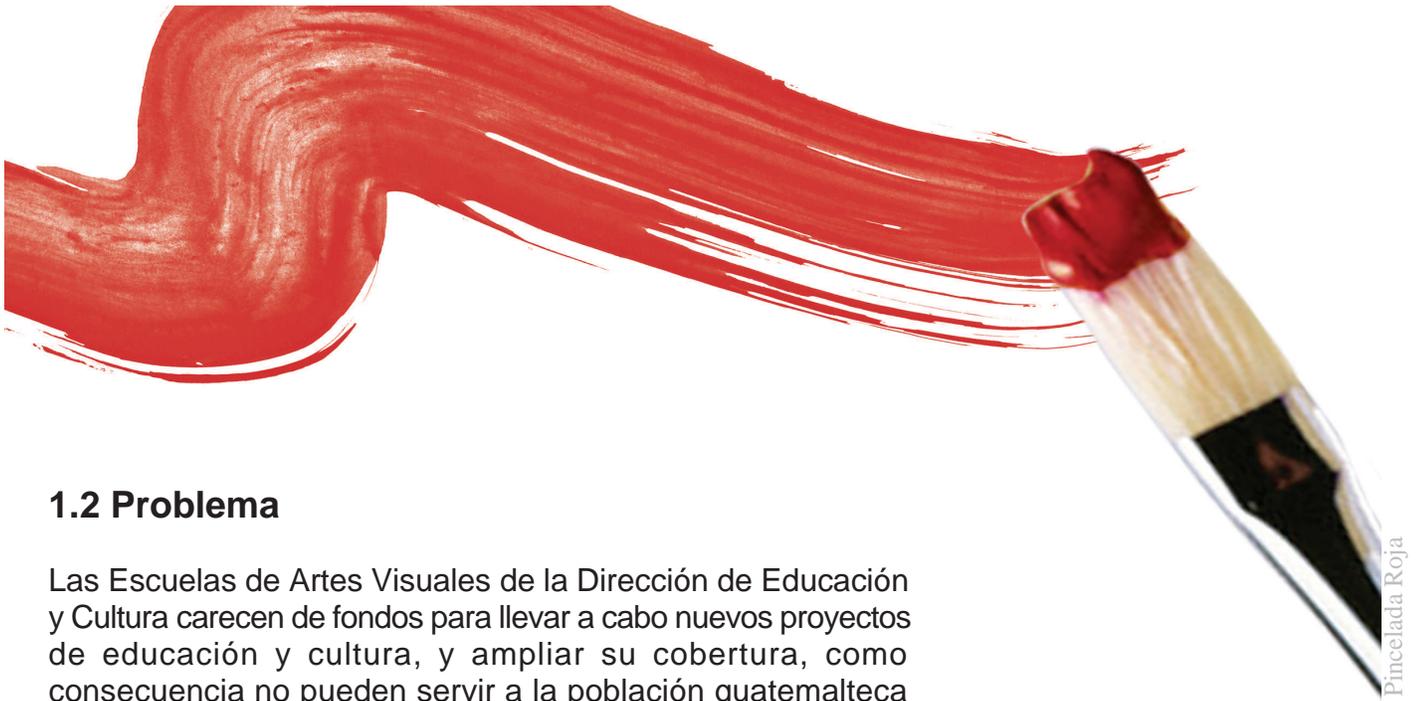
Las Escuelas Municipales de Arte de la Dirección de Educación y Cultura han llegado a ser un medio para que la población de escasos recursos pueda desarrollar su potencial creativo y sus destrezas artísticas, sin embargo, la escasez de recursos para programas de educación y cultura, así como de espacios físicos adecuados, es una limitante importante para el desarrollo de este proyecto. A estas necesidades generales, se suman una serie de necesidades específicas inmediatas cuya solución contribuiría significativamente a la excelencia de la formación artística que la Municipalidad de Guatemala promueve.

Los directivos de dicha institución han llegado a la conclusión de recurrir a personas individuales y empresas privadas solicitando aportes o donaciones.

Siendo la falta de ingresos el problema más grande que se detectó, es necesario buscar fuentes de financiamiento, por lo cual se procedió a realizar un video informativo para dar a conocer las actividades que realiza la escuela y los beneficios que brinda a la población guatemalteca. Este video será utilizado por el departamento de divulgación de las Escuelas, para poder conseguir una mayor cantidad de donaciones, y así poder realizar los proyectos pendientes y brindar una excelente formación artística a la población.



Paleta con pinceles



Pincelada Roja

1.2 Problema

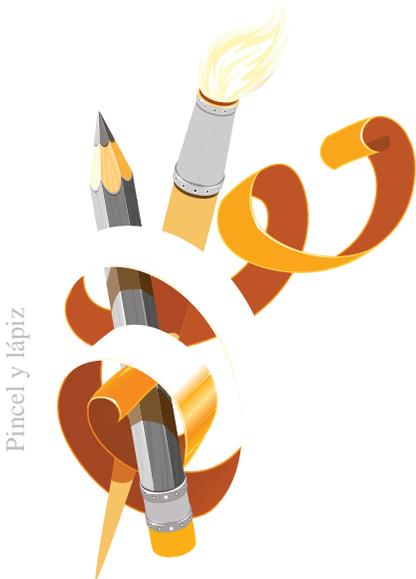
Las Escuelas de Artes Visuales de la Dirección de Educación y Cultura carecen de fondos para llevar a cabo nuevos proyectos de educación y cultura, y ampliar su cobertura, como consecuencia no pueden servir a la población guatemalteca de la manera más adecuada.

Al crear un material audiovisual, las Escuelas Municipales de Artes Visuales de la Dirección de Educación y Cultura de la municipalidad de Guatemala podrán dar a conocer a los patrocinadores los beneficios que obtienen los jóvenes guatemaltecos, y así lograr su contribución económica. Este material se realizará en Guatemala 2010.

1.3 Justificación

Las Escuelas Municipales de Artes Visuales cuentan con un departamento de divulgación, en el cual se detectó la necesidad de atraer y mantener a patrocinadores.

Actualmente no se cuenta con un material adecuado para generar nuevos patrocinadores, es por ello que se hace difícil visitar a más empresas para lograr su patrocinio. Sin este material se dificulta brindar la atención adecuada a la demanda de estudiantes que existe.



Pincel y lápiz

1.3.1 Magnitud

El área metropolitana de la ciudad de Guatemala, según el censo realizado por el INE en el año 2002, alcanzaba los 2.541.581 de habitantes, lo que la convierte en la aglomeración urbana más grande del país. Según datos de la Encuesta Nacional de Condiciones de Vida (ENCOVI) 2006, el índice de pobreza era del 16.3% de habitantes.

Las Escuelas Municipales de Arte benefician a más del 0.0511% de los habitantes de la ciudad de Guatemala que comprenden las edades de 7 a 80 años. El impacto social que tiene este proyecto es muy bueno, dadas las circunstancias de violencia que actualmente se vive, las escuelas de arte van a servir para que muchos jóvenes se aparten de la delincuencia y se dediquen a estudiar el arte en todas sus manifestaciones.

1.3.2 Trascendencia

Debido a la falta de un material multimedia, es necesario implementar acciones que ayuden a reconocer a los nuevos patrocinadores. Por ello se considera que la elaboración de un video informativo ayudará a divulgar el trabajo que realiza dicha institución, asimismo lograr captar la atención de las personas interesadas en colaborar.

1.3.3 Vulnerabilidad

La elaboración de un video informativo aumentará la posibilidad de conseguir nuevos patrocinadores. Para ello es necesario realizar materiales informativos que apoyen el contenido de este video. Este proyecto podría ser vulnerable en el momento que los patrocinadores consideren no patrocinar estos proyectos.

1.3.4 Factibilidad

Este proyecto sí es factible, ya que Las Escuelas Municipales de Artes Visuales de la Dirección de Educación y Cultura cuentan con un presupuesto que proviene de la Municipalidad de Guatemala y los aportes de empresas nacionales e internacionales.



1.4 Objetivos

1.4.1 General

Realizar un video informativo con la finalidad de recaudar los fondos necesarios, para que las Escuelas de Arte puedan seguir funcionando adecuadamente y así poder atender las necesidades de la mayor cantidad posible de la población guatemalteca.

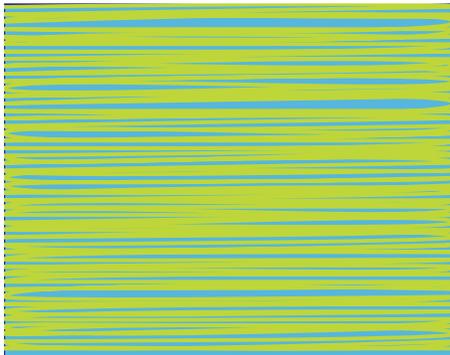
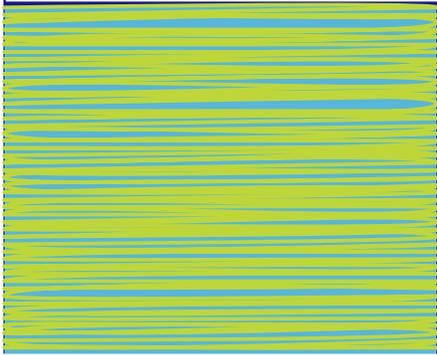
1.4.2 Específicos

1.4.2.1 Informar a los posibles patrocinadores acerca de las actividades que realizan las escuelas de Arte y la necesidad de contar con financiamiento que les permita seguir beneficiando cada vez más a un mayor número de la población guatemalteca.

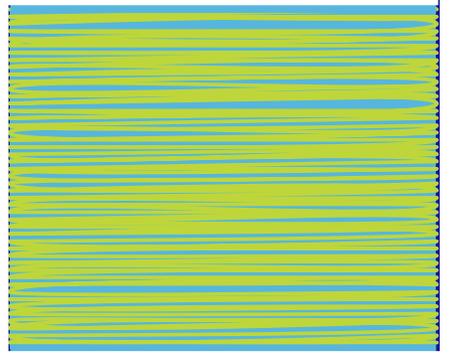
1.4.2.2 Estimular el interés de los posibles patrocinadores donde se muestren los beneficios culturales que proporcionan las Escuelas Municipales de las Artes Gráficas.

1.4.2.3 Realizar el material de apoyo que requerirá la Escuela Municipal de Arte para aumentar el número de patrocinadores.





Escuela Municipal de Escultura



Capítulo 2



PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN
QUE DEMANDA EL SERVICIO

2.1 Perfil del cliente

2.1.1 Datos generales

Institución:

Escuelas Municipales de Artes Gráficas de la Dirección de Educación y Cultura.

Dirección:

7Av. 11-67 zona 1, Guatemala ciudad

Tel- 2285-8954

www.muniguate.com

Tipo de institución:

No lucrativa

Educativa – social

2.2 Historia

La Municipalidad de Guatemala se ha propuesto promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad. Siguiendo este principio, la municipalidad de Guatemala ha priorizado la realización de proyectos educativos y artísticos a diferentes niveles y desde diferentes plataformas Municipales, siendo el proyecto de las Escuelas Municipales de Arte, el más importante de este género.

Este proyecto inició en el año 2004 con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica, con el fin de proveer a la juventud de escasos recursos con un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo. Dado el éxito de esta escuela y la demanda por parte de la población para el aprendizaje de otras disciplinas artísticas, se propuso la creación de la Escuela Municipal de Pintura (2005), la de Música (2006) y finalmente la de Escultura (2007).



Escuela de Danza (2004)



Escuela de Pintura (2005)



Escuela de Música (2006)



Escuela de Escultura (2007)

2.3 Propósito

El propósito de las Escuelas es:

- a) Crear, promover y difundir toda clase de actividades culturales, educativas y artísticas con el fin de contribuir a mejorar la calidad de vida de los vecinos;
- b) Promover la cooperación interinstitucional y la cooperación financiera nacional e internacional para la implementación de proyectos educativos y culturales a través de la suscripción de convenios con instituciones públicas y privadas;
- c) Generar las acciones que tiendan a mejorar la cobertura de los programas educativos y culturales que involucren a todos los sectores de la población.

2.4 Visión

Ser la mejor institución cultural de carácter social promotora de los procesos artísticos con excelencia en pro del desarrollo del potencial creativo de los habitantes del municipio de Guatemala.

2.5 Misión

Gestionar, fomentar, promover y difundir toda clase de actividades culturales, artísticas y patrimoniales con el fin de contribuir al desarrollo integral de los vecinos de la ciudad.

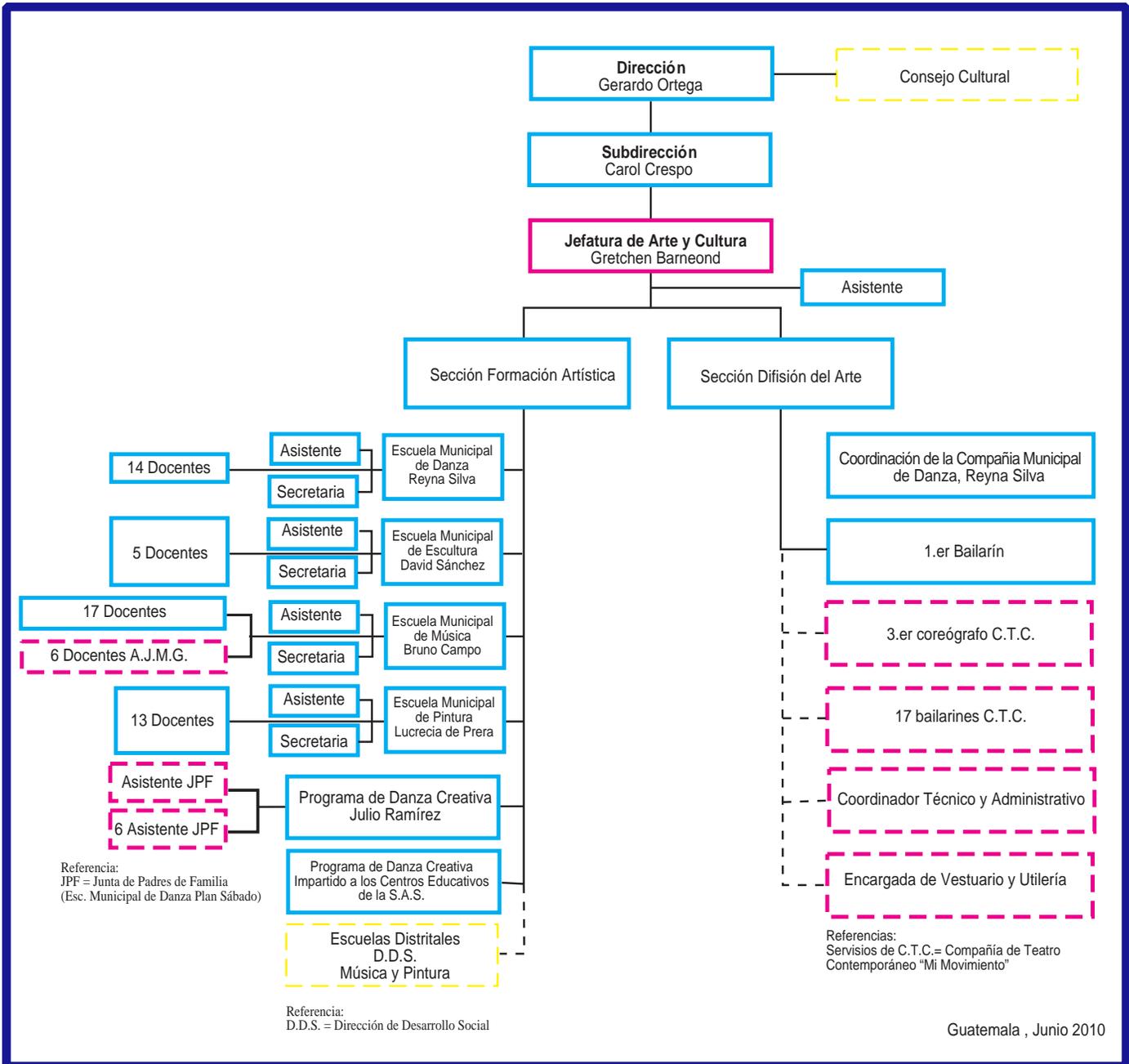
2.6 Funciones Principales

- a) Fomentar las Artes
- b) Promover la Cultura
- c) Apoyar la Creación
- d) Fortalecer la infraestructura Cultural
- c) Formar artísticamente



2.7 Organigrama Funcional Jefatura de Arte y Cultura

Tabla No. 1



Fuente: Escuelas Municipales de Arte

2.8 FODA

Tabla No. 2

<p>Fortaleza (s):</p> <p>Imagen Municipal Infraestructura corporativa Relación Interinstitucional (FMT, PM, BM, EMPAGUA, etc.) Vinculaciones políticas internacionales. Descentralización de la Forma Artística Distrital</p>	<p>Puntos claves Influencia:</p> <p>Infraestructura, Credibilidad e imagen Municipal Dirección de desarrollo Social Relaciones y Apoyo Internacional</p>	<p>Oportunidades (o):</p> <p>Escuelas: Teatro, tejidos, Marimba, Foto, Cine Cultura de Danza, etc. Centro Cultural Municipal Centralización de Dependencias Municipales Proyecto de Cooperación Internacional Re-ingeniería Administrativa Desarrollo Patrimonio Cultural Estructura Participativa de Desarrollo Social</p>
<p>Debilidades (w):</p> <p>Recursos Económicos Programas Académicos Reestructuración Recurso Humano Comunicación Interna Plan Operativo Anual y Fondos Propios Burocracia Interna Espacio Físico Actualización y Conocimientos del personal Comunicación efectiva eventos/escuelas</p>	<p>Implicación Negocio:</p> <p>Conseguir patrocinios (iniciativa privada, internacional, fundaciones , etc.) Capacitación constante y efectiva del personal (Énfasis en Maestros / Directores) Mercadeo efectivo de las escuelas y sus productos Re-ingeniería de funciones y procesos a tod nivel Contar con instalaciones propias y amplias con visión de futuro</p>	<p>Amenazas (T):</p> <p>Variación (+-) población estudiantil Cambio de Gobierno Reducción del suministro de fondos Deterioro económico en el país Prensa negativa</p>
<p>Internos</p>	<p>VSC Imagen Municipal</p>	<p>Externos</p>

Fuente: Escuelas Municipales de Arte



2.9 Grupo objetivo

El perfil del grupo objetivo se desglosa a partir de variables y divisiones comunes, entre las cuales se encuentran:

2.9.1 Variables Geográficas

La variable Geográfica se refiere a la Región, el tamaño del área, la densidad y el clima de el país.

- a. **Región:** República de Guatemala, Centro América;
- b. **Tamaño del área:** 108,899 km²;
- c. **Densidad:** Urbana y rural;
- d. **Clima:** Cálido tropical.

2.9.2 Variable Demográfica

Esta variable corresponde a la información básica de el grupo objetivo, conformada por:

- a. **Edad:** De 35 años en adelante;
- b. **Sexo:** Masculino y femenino;
- c. **Ciclo de vida familiar:** Personas mayores, Solteros, casados sin hijos o casados con hijos;
- d. **Ingresos:** De Q. 50,000 a más de Q.100,000;
- e. **Ocupación:** Profesionales, gerentes y propietarios.

- f. **Educación:** Titulados;
- g. **Religión:** Católica, cristiana, ateos entre otros;
- h. **Raza:** Hispana;
- i. **Nacionalidad:** Nacionalidad guatemalteca o extranjera.

2.9.3 Variable Psicográfica

- a. **Clase social:** Alta alta;
- b. **Estilo de vida:** Triunfadores e integrados;
- c. **Personalidad:** Autoritaria y ambiciosa.

2.9.4 Variable Conductual

Esta variable hace referencia a la conducta del grupo objetivo.

- a. **Actitud:**
El grupo objetivo presenta estos parámetros conductuales: entusiasta, con una actitud positiva, y dispuesto a ayudar.

Capítulo 3



© Adrián Juárez

Reflejos

CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS

Conceptos Fundamentales

3.1 Conceptos fundamentales

Los conceptos fundamentales a utilizar en este proyecto le servirán al lector para comprender de una mejor manera el tema a tratar.

3.1.1 Desarrollo de un país

El término desarrollo se entiende como una condición social dentro de un país, en la cual las necesidades auténticas de su población se satisfacen con el uso racional y sostenible de recursos y sistemas naturales. La utilización de los recursos estaría basada en una tecnología que respeta los aspectos culturales y los derechos humanos. Esta definición general de desarrollo incluye la especificación de que los grupos sociales tienen acceso a organizaciones y a servicios básicos como educación, vivienda, salud, nutrición y sobre todo, que sus culturas y tradiciones sean respetadas dentro del marco social de un Estado o Nación en particular.

El término desarrollo es utilizado con distintos motivos, según las disciplinas de las ciencias sociales, entre ellos está: el desarrollo humano, desarrollo social, desarrollo rural, desarrollo local, desarrollo económico y desarrollo sostenible.

En términos económicos, la definición mencionada anteriormente indica que para que la población de un país tenga oportunidades de empleo debe tener acceso a la satisfacción de por lo menos las necesidades básicas, y una tasa positiva de redistribución y de redistribución de la riqueza nacional. En el sentido político, esta definición enfatiza que los sistemas de gobierno tienen legitimidad legal y capacidad de proporcionar beneficios sociales para la mayoría de la población.

<http://www.zonaeconomica.com/concepto-desarrollo>

3.1.2 Educación

Según Piaget (1953), educación “es forjar individuos capaces de autonomía intelectual y moral; que respeten esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad”. Se considera que en este tipo de educación hay dos puntos, afrontados de una manera fundamentalmente contraria con respecto a la educación tradicional; de hecho estos son los puntos básicos en que se apoya Piaget éticamente para proponer la educación de forma activa; estos son la educación intelectual y la educación moral. Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal y la informal. *La educación formal* hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos. Mientras que la *no formal* se refiere a los cursos, academias y *la educación informal* es aquella que abarca la formal y no formal, pues es la educación que se adquiere a lo largo de la vida.

3.1.2.1 Escuela

Se llama escuela al establecimiento estatal o privado que posee fines educativos, a donde asisten los alumnos con el fin de adquirir conocimientos y aprender.

3.1.3 Municipio

En Guatemala, un **municipio** es una entidad administrativa que puede agrupar una sola localidad o varias, pudiendo hacer referencia a una ciudad, pueblo o aldea.

El municipio está compuesto por un territorio claramente definido por un término municipal de límites fijados y la población que lo habita. Guatemala cuenta con 333 municipios que son autónomos. El municipio está regido por una municipalidad.

3.1.3.1 Municipalidad

Una municipalidad es la institución que se encarga de la administración local en un pueblo o ciudad. Es un órgano similar al Ayuntamiento y en algunos países es usado como sinónimo. En varios países de América, la municipalidad es el organismo que administra una comunidad, cantón o distrito. Esta encabezada por un alcalde o Presidente Municipal y un Concejo, todos elegidos por votación popular. En algunos países y ciudades, es también responsable de la administración de la educación y salud pública en su respectivo ámbito territorial. Su presupuesto proviene por lo general de fondos nacionales.

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

3.1.3.2 Alcalde

Es un funcionario o cargo público que se encuentra al frente de la administración local básica de un país o parte de ella.

En Guatemala, el **Alcalde** es la máxima autoridad de un municipio y como tal le corresponde su administración. La municipalidad, que además del alcalde está integradas por un Concejo municipal, que está encargado de administrar los recursos del municipio. El Alcalde que encabeza la planilla acompañado de síndicos y concejales de acuerdo a la calidad del municipio son electos democráticamente por un periodo de 4 años, pudiendo ser reelegido. El alcalde actual de Guatemala es el Lic. Álvaro Arzú.

3.1.4 Actividades culturales

Todas las actividades culturales tienen una magia especial que las envuelve. La decoración de los escenarios, la cordialidad de los anfitriones, los personajes fantásticos y cuantos elementos intervienen en las distintas expresiones artísticas crean una atmósfera propicia de libertad para absorber toda la información que puedan percibir los sentidos.

Los niños se dejan llevar por la fantasía y se transportan a mundos imaginarios que estimulan su creatividad y despiertan en ellos interés por lo que están viviendo. Generan expectativas

por lo que sucederá después y alimentan su imaginación con materia prima que después utilizarán en juegos y trabajos manuales.

3.1.5 Actividades artísticas

Se pregunta entonces, en estos comienzos del siglo XXI en que la vida post-moderna pone en duda prácticamente todo, en que las maravillas de la tecnología y dicha vida post-moderna prometen elevar al ser humano a vivir en "plenitud", el por qué de que tanta gente se dedique o "busque refugio" en las actividades artísticas.

La sensación es que una suerte de "vacío" de sentidos o contenidos emocionales encuentra alivio en la expresión/contemplación de actividades artísticas, y aquí se encuentra un punto de partida a este planteamiento: la inquietud por encontrar un "lugar" en el que todo ese "vacío" o "sinsentido" puedan ser "contenidos".

Por otra parte, más allá de cualquier sensación o estado de vacío interior, existen un sinnúmero de inquietudes y deseos que no podrían expresarse o "conseguirse" de otro modo, pero sí mediante esa producción mental y emocional que suele llamarse arte, el cual posibilita una suerte de compensación que suele ser citada como la acción de sublimar.

Se podría definir esto último como la traslación de deseos presentes en la vida real, dificultosos, frustrantes o imposibles en la misma, llevados hacia el terreno de lo artístico, pudiendo allí plasmarse esa suerte de tensión, que puede descargarse en el arte, evitándose así los efectos nocivos que podría tener para muchas personas el vivir determinadas frustraciones en plena realidad. A esto último suele considerársele la capacidad y/o el acto de sublimar.

Por ende, y como conclusión, resulta muy importante tener presente como dos sentidos fundamentales y posibles de la actividad artística, los siguientes: por un lado sublimar deseos, y por otro estabilizar a la persona.

3.1.6 Cultura

Según Clifford Geertz (1957), “la cultura y la sociedad es la trama de significados en función de la cual los seres humanos interpretan su existencia y experiencia, así mismo como conducen sus acciones; la estructura social (sociedad) es la forma que asume la acción, la red de relaciones sociales realmente existentes. La cultura y la estructura social (sociedad) no son, entonces, sino diferentes abstracciones de los mismos fenómenos”.

La cultura puede definirse como la suma total de los rasgos de comportamiento y de las creencias (características aprendidas) de los miembros de una sociedad particular. Una sociedad es un grupo de personas que viven en una comunidad durante cierto tiempo.

3.1.7 Calidad de vida

Se puede decir que es un concepto utilizado para evaluar el bienestar social general de individuos y sociedades. El término se utiliza en una generalidad de contextos, tales como sociología, ciencia política, estudios médicos, estudios del desarrollo, etc. No debe ser confundido con el concepto de estándar o nivel de vida, que se basa principalmente en ingresos. Indicadores de calidad de vida incluyen no solo elementos de riqueza y empleo sino también de ambiente físico y arquitectural, salud física y mental, educación, recreación y pertenencia o cohesión social.

Un indicador común para medir la calidad de vida es el Índice de Desarrollo Humano (IDH), establecido por las Naciones Unidas para medir el grado de desarrollo de los países a través del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD.)

http://es.wikipedia.org/wiki/calidad_de_vida

3.1.8 Carácter Social

Tomando la definición de ese gran maestro humanista, psicosociólogo y filósofo, que fuera Erich Fromm (1947), “el carácter social se construye sobre la base de hombres adaptados a la sociedad en que viven, haciendo lo que deben hacer y sintiendo que esa conducta es la que corresponde al grupo social para su normal funcionamiento”.

De cualquier manera, este hacer lo que se “debe” hacer, no frena en muchos casos aquello que el individuo “quiere” hacer y que la sociedad enferma le impide. Así nacen las frustraciones y la violencia, en sus diferentes etapas, que van desde la violencia reactiva, muchas veces en pro de la vida, a la violencia destructiva, desde donde suele ser casi imposible regresar. No interesa si esa Sociedad es sana o enferma. En un pueblo pacífico, el violento constituye un ser desviado del patrón de esa sociedad. En un pueblo guerrero, el pacífico es alguien a quien se siente no adaptado.

El carácter social, se refiere a un conjunto de actitudes y comportamientos que trazan formas de socialización y que sirven para el mejor funcionamiento de una sociedad cualquiera, estos comportamientos estarían mediados por los medios de producción adyacentes a la situación económica, y dichos comportamientos serían introyectados de alguna forma por los sujetos pertenecientes a la sociedad.

3.1.9 Patrocinio

Se entiende como la actividad realizada por un sujeto o una organización que conlleva la responsabilización total o parcial de los costes o exigencias de un evento, con la intención de conseguir para sus responsables presencia, imagen y notoriedad a través de los soportes comunicativos que permitan su difusión.

3.1.10 Dirección general

Se puede decir que es la aplicación de los conocimientos en la toma de decisiones, incluye la tarea de fijar los objetivos, alcanzarlos, determinación de la mejor manera de llevar a cabo el liderazgo y ocuparse de la manera de planeamiento e integración de todos los sistemas, en un todo unificado.

La dirección debe de saber como es el comportamiento de la gente como individuos y cuando están en grupos y entender la forma en como operan los diferentes tipos de estructura.

3.1.11 Entidades no lucrativas

Las entidades no lucrativas se caracterizan por ser instituciones que realizan actividades o servicios que producen utilidades económicas, que no son distribuidas como dividendos entre sus socios, sino que son utilizados en cumplimiento con sus objetivos. Estas entidades subsisten con donaciones o cuotas que son entregadas por contribuyentes. La idea principal es que se deje un bienestar humano que satisfaga a personas que necesitan ayuda o colaboración con la finalidad de generar una disciplina y una conciencia que beneficie a toda la sociedad. Entre las entidades no lucrativas que existen en Guatemala existen diferentes tipos, entre los cuales están: la Asociación, fundación, Cooperativas, Organizaciones no gubernamentales y las organizaciones sin fines de lucro extranjeras.

3.1.12 Institución

Habitualmente se entiende por institución cualquier organismo o grupo social que, con unos determinados medios, persigue la realización de unos fines o propósitos. Sin embargo, dentro de la literatura económica, se utiliza el concepto "institución" como algo más genérico: la forma en que se relacionan los seres humanos de una determinada sociedad o colectivo, buscando el mayor beneficio para el grupo. Son los usos, hábitos, costumbres o normas por los que se rigen las relaciones sociales y económicas entre los miembros del grupo. El beneficio de la institución es mayor cuanto más eficiencia genere en la economía y más minimice los costes de transacción y de información. Eso será más posible cuanto más experiencia posean los agentes que participen de dicha institución, más sencillas sean las reglas y menor sea el número de individuos que las tienen que ejecutar.

<http://www.eumed.net/cursrcon/1/instconcepto.htm>

3.1.13 Artes Visuales

Hace referencia a la elaboración de todo tipo de elementos visuales fundamentalmente a técnicas de grabado como la escultura, dibujo o pintura, aunque suele restringirse el término a las técnicas relacionadas con la imprenta. (Margalef,1987:25)

3.1.13.1 Pintura

Es la técnica que permite a un artista llamado pintor plasmar sus obras sobre una determinada superficie utilizando diferentes pigmentos y otros materiales. técnica de representación mediante la cual se impregna pigmentos sobre la superficie textil y permite plasmar un gesto que va directamente de la mano al textil.

Arte de aplicar color a una superficie con el propósito de crear imágenes. Desde el punto de vista técnico puede dividirse en pintura mural y pintura de caballete (al temple, óleo, acuarela, pastel etc.)

3.1.13.2 Escultura

Se le llama escultura al arte de moldear el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales, figuras en volumen. Es una de las Bellas Artes en la cual el escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado.

La escultura es aquel arte encargado de crear figuras tridimensionales, para lo que sus creadores utilizan múltiples técnicas y materiales. El término escultura proviene de la palabra latina “sculperre”, la que se traduce al español como “esculpir”, y se trata de un arte que se ha encontrado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad.

Para lograr sus obras, los artistas de la escultura utilizan múltiples técnicas entre las que se encuentra la soldadura, el modelado, la talla y la fundición.

Una de las técnicas más antiguas es la de la talla, presente en este arte desde la prehistoria. Debido a esto, la talla es considerada como la técnica suprema de la escultura y consta en dar forma a determinado material extrayendo, raspando y cortando su superficie hasta lograr la forma o figura deseada.

Por otra parte, la muy utilizada técnica del modelado se realiza a partir del uso de materiales blandos, que gracias a su flexibilidad pueden adquirir la forma que el artista le quiera dar. Uno de los materiales más utilizados para esta técnica es la arcilla, así como también se ha utilizado la cera a lo largo de la historia. A fin de dar una mayor resistencia a este tipo de materiales, muchas veces las obras creadas se cuecen, tal como sucede con la arcilla.

Sin embargo, la técnica que permite realizar las esculturas más resistentes es la del vaciado. El vaciado consiste en la fundición de la obra en bronce o en algún otro metal. Para realizar esto es necesario utilizar técnicas previas como la de la arena o la cera perdida a fin de obtener un negativo de la escultura final, la que se logrará a través del vaciado del metal.

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



Alumna
Escuela de Escultura

Conceptos de Diseño

3.2 Conceptos de diseño

Los conceptos de diseño a utilizar en este proyecto le servirán al lector para comprender de qué forma fue elaborado el audiovisual y la aplicación de cada uno de ellos.

3.2.1 Diseño

Según Tórtola Navarro (2002), el diseño es “el proceso lógico que resuelve un conjunto de necesidades humanas en un marco racional económico y cultural determinado; y que mediante metodología tiende a la optimización de las soluciones de acuerdo con la disponibilidad de recursos, lo que nos conduce a la modificación de la realidad en función del hombre.”

3.2.1.1 Diseño gráfico

Hace referencia a el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. Según Tortola (2002), “El diseño gráfico comprende principalmente: Caligrafía y tipografía (comunicación lingüística), Ilustración y fotografía (comunicación icónica)”. Es necesaria entonces la suma de todos esos elementos, para que el diseñador dé a conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada según la necesidad. Los elementos básicos para el desarrollo del diseño gráfico pueden ser: puntos, líneas, elementos geométricos, letras, logotipos, ilustraciones, fotografías y todo lo elemento visual apto para comunicar un mensaje.



Disco de colores

3.2.1.2 Diseño gráfico 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 al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos 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 el control sobre la presentación del contenido, como que desea ver y cuando desea verlo. Hipermedia puede considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

3.2.2 Programas de diseño

Los programas vectoriales más utilizados en el medio gráfico guatemalteco es Freehand y Adobe Illustrator, el de píxeles es Adobe Photoshop y los de edición Adobe After Effects y Adobe Premier Pro.



Logotipo Freehand

3.2.2.1 Freehand: Programa vectorial de dibujo con todas las facilidades para Macintosh, de Aldus Corporation, Seattle, WA, que combina una amplia gama de herramientas de dibujo con efectos especiales.



Logotipo Ilustrador

3.2.2.2 Adobe Ilustrador: Es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como mesa de trabajo y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.

Es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial.

Adobe Ilustrador contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyo uso se da en maquetación, publicación, impresión, video, publicación en la web y dispositivos móviles.

Actualmente, parte de la Familia Adobe Creative Suite y tiene como función única y primordial la creación de utillaje (material) gráfico-ilustrativo altamente profesional basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores, la extensión de sus archivos es (.ai) Adobe Ilustrador.



3.2.2.3 Adobe Photoshop: Es una aplicación en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre 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. Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar mundial en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismo de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales. La extensión de sus archivos es (psd).

3.2.2.4 Adobe After Effects: Es una aplicación en forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición de efectos especiales y grafismo de vídeo, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de imágenes. Adobe After Effects es uno de los software más potentes del mercado junto con Autodesk Combustión y Fusión. Una de las principales fortalezas del programa es

que existen una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo continuo y repetitivo en lo que a aplicación de efectos se refiere, en las nuevas versiones tales como 6.5 o 7 su habilidad para manejar archivos de gráficos y vídeo de distintos formatos y el hecho de que su interfaz le es muy familiar a muchos editores dedicados a la postproducción se convierte en una razón muy poderosa para utilizarlo.



3.2.2.5 Adobe Premier Pro: (antes conocido como adobe premier) Es una aplicación en forma de estudio destinada a la edición de vídeo en tiempo real. hace poco tiempo salio a la venta la nueva versión de Adobe Premier CS3. Este editor de vídeo profesional es bastante amigable, si la computadora cuenta con ciertas características del sistema. Ej. mínimo 1GByte de RAM, mínimo 80GByte de disco duro, hay que tener en cuenta que el vídeo es muy pesado así que se necesita bastante espacio para almacenar todo lo que se capture para la edición, también se necesita que la computadora cuente con una tarjeta de vídeo para que pueda correr bien el preview.

3.2.3 Documental

El surgimiento del género documental es tan antiguo como el mismo cine, que nace oficialmente en 28 de diciembre de 1895, con la proyección de varios filmes en el Salón Indien del Grand Café en el Boulevard de Capuchines en París. “Los hermanos Lumière creían que su invento sería una herramienta útil para la ciencia. Los primeros documentales cinematográficos que existieron son fragmentos de la realidad.” (Sellés, 1998: 11)

Un documental es un término utilizado en el ámbito de las producciones audiovisuales y se trata de un registro de contenido científico, educacional, divulgativo o histórico, en que no se dramatizan los hechos registrados. Existen varios tipos de documental, entre ellos:

3.2.3.1 Documental Literario. En él se incluyen todas aquellas obras literarias, tanto las ficción como las que no, que por pertenecer a un contexto particular de la historia pueden ser consideradas como documentos históricos de dicha época. Se trata de aquellas obras que incluyen dentro de sí elementos documentales como los ensayos, biografías, libros periodísticos, memorias y libros de viaje. Por otra parte, pueden incluirse también novelas en las que se logra narrar y captar ciertos hechos históricos.

3.2.3.2 Documental Fotográfico. Desde la aparición del daguerrotipo, se considera a la fotografía una forma privilegiada de capturar la realidad. La importancia de este medio visual y el deseo incesante de captar la realidad ha promovido, desde mediados del siglo XIX un movimiento que obtiene elementos del fotoperiodismo, la fotografía paisajista y la etnográfica para lograr una incipiente fotografía documental, la que se ha encontrado en constante desarrollo.

3.2.3.3 Documental Cinematográfico y Televisivo. Se caracteriza por no poseer mucho control sobre las imágenes mostradas, ni la existencia de un argumento predeterminado. De

este modo, se trata mostrar realidades de la forma más objetiva que sea posible, aún cuando sea necesario el uso de la narración, la música y determinados efectos para poder narrar los hechos que muestran las imágenes. Dentro de esta rama de los documentales existen dos tipos: una en la que quienes captan las imágenes tienen un rol participativo, siendo testigos y también protagonistas de lo captado, otro tipo, en el que sólo se capta la realidad sin aparecer ante las cámaras.



Rollo de película

3.2.4 video

Se puede decir que es el procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios de una secuencia que representan escenas en movimiento. La palabra *video* proviene del verbo *videre*, y significa "yo veo".

3.2.4.1 Video digital

Un video digital es una secuencia de imágenes que, ejecutadas en secuencia, simulan movimiento. Se almacenan en un determinado formato digital de video como ser :

- BIK • DIV • DVD • IVF • M1V • MOV • MP2V • MP4
- MPA • MPE • MPG • QT, QTL • RAD • RPM (Real Player) • SMK • WM • WOB • AVI • WMV



Alumnos Escuela de Música

3.2.5 Audiovisual

El audiovisual es una percepción visual y auditiva que se convierte en estímulos. Es un mensaje por medio de una serie de imágenes estrictamente ordenadas cuadro a cuadro que al unir las forman una película o una animación en sí, además esta compuesta por el sonido.

3.2.5.1 Plano

Para realizar el audiovisual, fue necesario guiarse por medio de los planos, ya que cada uno connota una idea diferente. Los más usados fueron: Plano general, plano medio y plano al detalle.

Un plano es la superficie visual en la que un fragmento de la realidad se presenta dentro de los límites de un encuadre. Hace referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza una toma.

3.2.5.1.1 Tipología del plano. Normalmente el plano se clasifica tomando como referencia a la figura humana. Así los planos más usuales toman el nombre de la parte del sujeto que encuadran. Los planos se determinan según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente.

3.2.5.1.2 Plano General (Long Shot o Full Shot). Presenta al sujeto de cuerpo entero en el escenario que se desarrolla la acción. Este plano se encuentra determinado por la altura que cubre al personaje o los personajes completos de la cabeza a los pies. Este plano permite apreciar algunas características de nuestro personaje, como su estatura, su complexión, la ropa que usa y, al mismo tiempo, deja apreciar el espacio en que se mueve.

3.2.5.1.3 Plano Americano (Knee Shot o American Shot). El encuadre corta al sujeto por la rodilla o por debajo de ella. Este es un plano que sirve para detallar aún más al personaje permitiéndonos apreciar mejor la expresión corporal.



Maestro Escuela de Pintura

3.2.5.1.4 Plano Medio (Medium Shot). Cortan al sujeto justo por debajo de la cintura. Muestra relación y diálogo. Con este encuadre ya se percibe algo más de expresión en los personajes.



Directora Escuela de Pintura

3.2.5.1.5 Plano medio corto (Bust Shot). Corta la figura por los hombros, en el busto.

3.2.5.1.6 Primer plano (Close up). El encuadre recoge el rostro. Este es el plano expresivo por excelencia. Este es un plano difícil y riesgoso que casi impide el movimiento al personaje y precisa de un manejo focal exacto para evitar indefiniciones que empobrecerían la toma.

3.2.5.1.7 Gran Primer Plano (Extreme close up). Encuadra una parte del rostro que capta la expresión de ojos y boca.

3.2.5.1.8 Primerísimo primer plano (Extreme close up o Very very close up). Encuadra un detalle del rostro, los ojos, labios, etc.



Escultura (niño)

3.2.5.1.9 Plano detalle. Representa una pequeña parte de la figura humana o un objeto, enseña algo de forma especial.

3.2.5.2 Angulación de cámara

Se puede decir que es la inclinación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado.

Cuando se habla de angulación o punto de vista, se considera el ángulo imaginario que forma una línea perpendicular al objeto de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal. Según la posición de la cámara los ángulos que captan a los personajes se denominan:

3.2.5.2.1 Ángulo normal (a nivel): Se obtiene cuando una línea perpendicular al objetivo de la cámara incide sobre la cara del personaje. La cámara se sitúa aproximadamente a la altura de la mirada de la persona. Denota una situación de normalidad.

3.2.5.2.2 Ángulo Picado: Este se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre desde arriba hacia abajo. El ángulo picado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que por su perspectiva, el personaje u objeto aparece más pequeño en relación a su entorno. Denota inferioridad, debilidad y sumisión del personaje.

3.2.5.2.3 Ángulo contrapicado (vista de gusano): Se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. El ángulo contrapicado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que por razones de perspectiva, el personaje se agranda, potenciando su personalidad, su poder, y su influencia.

3.2.5.2.4 Ángulo con inclinación lateral: Cuando se sitúa la cámara con una inclinación para hacer ver las imágenes inclinadas. Añade valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad que a menudo se utiliza cuando se aplica la técnica de cámara subjetiva.

3.2.5.3 Simetría

Esta se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que uno de ellos parece reflejo del otro en un espejo. Las composiciones simétricas resultan agradables, dan una sensación de estabilidad pero puede parecer monótona. Las composiciones asimétricas son más dinámicas, producen sensación de inestabilidad y pueden generar una tensión dramática.

3.2.5.4 Profundidad de campo

Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez. Depende de tres factores:

3.2.5.4.1 La distancia focal: las cámaras con objetivos de poca distancia focal (gran angular) proporcionan más profundidad de campo.

3.2.5.4.2 La apertura del diafragma: Un diafragma poco abierto aumenta la profundidad de campo.

3.2.5.4.3 La distancia de los objetos a la cámara: La profundidad de campo aumenta cuando se enfocan los elementos más lejanos y disminuye al enfocar objetos próximos. La utilización correcta de la profundidad de campo permite obtener interesantes efectos estéticos, destaca determinados objetos y difumina otros para evitar la distracción del espectador.

3.2.5.4.4 Gran profundidad de campo: Cuando se utilizan objetivos de poca distancia focal, como el gran angular.

3.2.5.4.5 Poca profundidad de campo: Cuando en una imagen hay poca profundidad de campo sólo se ven con claridad los objetos situados cerca del objeto principal que se ha querido enfocar.

La profundidad de campo se puede disminuir: Al trabajar con diafragmas muy abiertos. Al reducir la distancia de los objetos a la cámara, de manera que tenga que enfocar a menor distancia. Cuando se utilizan teleobjetivos.

3.2.5.5 Composición del encuadre

Se denomina composición a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadre que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo a la intención semántica que se tenga.

Se consideran diversos aspectos:

Líneas verticales: Producen sensación de vida y sugieren vigilancia. Se asocian a la estabilidad. Si se abusa del uso de estas líneas se puede provocar un cansancio o sensación de monotonía.

Líneas horizontales: Producen sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces de muerte.

Líneas inclinadas: Producen sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro. Dan relieve y continuidad a las imágenes. Provoca un ritmo más dinámico a las secuencias y resultan más agradables que las verticales y horizontales.

Líneas curvas: Producen sensación de dinamismo, movimiento, agitación y sensualidad.

3.2.5.5.1 Aire

Se denomina AIRE al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en la imagen y los límites de encuadre.

3.2.5.5.2 Regla de tercios

Es una de las principales reglas de la composición. Según ellas los personajes o los objetos principales tienen que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en 3 partes iguales de manera vertical y de manera horizontal. De esta manera se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos.

http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/postproducción/jalkituotanto

3.2.5.5.3 Encuadre

Se le llama a la selección del campo abarcado por el objetivo en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, el ángulo, la altura, y la línea de corte de los sujetos y/u objetos dentro del cuadro, y su precisa colocación en cada sector, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa con que se habrá de montar posteriormente. Es decir, la forma de organizar la toma. Es uno de los momentos más delicados e importantes de la filmación, ya que en él se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y todos los puntos de vista que se requerirán para iniciar la toma.

3.2.5.5.4 Toma

En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra *plano*, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o fotografiado. También se llama a la acción de filmar: *vamos a hacer una toma*.



Camara de video

3.2.5.6 Movimientos de cámara

Los principales movimientos de cámara son de rotación, de traslación.

3.2.5.6.1 Panning o paneo: Es el movimiento que la cámara realiza montada en un trípode o sobre los hombros de un camarógrafo, sobre su eje horizontal. El paneo comunica la sensación de una observación circular o semicircular. Se utiliza para ver una panorámica del ambiente en forma general. Se debe realizar con la cámara nivelada y los movimientos pueden ser rápidos o lentos, esto depende de la intencionalidad de la toma.

3.2.5.6.2 Travelling. Este movimiento se emplea para indicar que la cámara se desplaza hacia delante, atrás o por los lados. Se sigue al personaje. Para que el recorrido de un travelling sea suave, generalmente se utiliza un dolly, que es un soporte con ruedas para movilizar la cámara. Existe el travelling realizado desde una grúa que puede llegar hasta el nivel del suelo, levantarse hasta una altura considerable y girar en varias direcciones.

3.2.5.6.3 Dolly/tracking shot. El dolly es un carrito o plataforma sobre la cual va la cámara. Sirve para lograr tomas que van siguiendo al sujeto, por ejemplo a una persona que va caminando. El dolly se mueve hacia adentro y afuera del sujeto, el tracking shot va siguiendo al sujeto en forma paralela.

Se utiliza el término dolly también en la descripción de movimientos de la cámara hacia adelante (dolly in) o hacia atrás de la acción (dolly back).

3.2.5.6.4 Tilt. Consiste en mover la cámara verticalmente. Si la cámara se mueve gradualmente hacia arriba, tenemos un tilt up y cuando los movimientos son de arriba hacia abajo le llamamos tilt down. Se utiliza para seguir a los personajes en movimiento, o para incluir objetos muy altos, como un edificio que no cabría en un solo cuadro.

3.2.5.6.5 Zoom. Es un movimiento propiamente del lente de la cámara. El lente permite ajustar su "longitud focal", con esto se puede acercar o alejar del sujeto o tema que se está filmando. (Espinosa,2005:44)

3.2.5.6.6 Tráiler. Es el avance de una película. Se realiza con fines publicitarios, para que los espectadores de una película queden atraídos por otra que se proyectará en el cine días después. Actualmente los podemos ver en Internet, mucho más cortos. Directores de fama, como Orson Welles han hecho tráileres de sus películas, que hoy son considerados como verdaderas obras de arte.

3.2.5.6.7 Voz en off. Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo.

3.2.6 Fase de diseño funcional

Incluye las tareas:

*Definir el problema *Revisión de materiales y generación de nuestro concepto *Realizar estudio de viabilidad

3.2.7 Fase de desarrollo

Cuando se habla de crear un producto audiovisual podemos distinguir momentos claves que engloban a su vez varios procesos cada uno, estos son: Pre-producción, Producción y Post-Producción. (espinosa, 2005:62)

3.2.7.1 Preproducción

Es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. Aquí se realizó el guion, el storyboard, el proceso de bocetaje para poder comenzar con la producción.

El proceso de planificación de un proyecto.

3.2.7.1.1 Brainstorming. El primer paso antes de la producción es la sesión de brainstorming. El brainstorming puede hacerse en grupo o en solitario.

Cierre los ojos y realmente intente visualizar su película acabada, desde el principio hasta el final, como si fuera el espectador.

Tal como las ideas van fluyendo en su mente, con una mentalidad totalmente abierta y sin rechazar de antemano ninguna, anótelas en una hoja de papel sin seguir ningún orden en particular.

Seleccione un "modelo" para su proyecto. Es decir, elija un comercial, un programa de TV, o una escena de una película que tenga un estilo que encaje bien en su proyecto. Estúdielo con cuidado y use los mismos elementos y estilo en su proyecto.

Intente usar los mismos ángulos de cámara, la misma composición, una música similar, un estilo de corrección similar. Con esta técnica su proyecto saldrá mucho mejor, porque está construyendo sobre algo ya probado con éxito.

Todos los grandes directores de cine, artistas, músicos y atletas, emulan lo bueno.

3.2.7.1.2 Boceto. Después del brainstorming, cree un boceto de sus ideas. Simplemente es una lista ordenada de todas las secciones o partes de su proyecto.

3.2.7.1.3 Guion. El guion del proyecto es donde está escrita cada frase antes de rodar.

Casi todas las películas, comedias, comerciales y la mayoría de vídeos de marketing y formación están totalmente escritos de antemano.

Recuerde que el guión no siempre se dice delante de la cámara, en muchos casos se puede doblar posteriormente.

3.2.7.1.4 Storyboard. Este es el último paso de la preproducción. El storyboard es como el borrador para todo el proyecto. Es como una versión en comics de la película.

El storyboard tiene muchos beneficios: Primero, le ayuda a visualizar el proyecto antes de empezar a rodarlo. Es mucho más fácil de hacer los cambios en el storyboard que rodar de nuevo o reeditar totalmente el proyecto.

Ejemplo Storyboard

Descripción	Imagen	Sonido
Inicia con la frase, no es solo arte, es una oportunidad de vida, disolución y aparece el logotipo de la municipalidad zoom in disolución corte		Locutor off Este proyecto inició en el año 2004 con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica Gabriela Toriello, con el fin de proveer a la juventud de escasos recursos un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo. Dado el éxito de esta escuela y la demanda por parte de la población para el aprendizaje de otras disciplinas artísticas, se propuso la creación de la Escuela Municipal de Pintura, la de Música y finalmente la de Escultura .

3.2.7.2 Producción y rodaje

Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. Una mala planificación supondría un gasto importante de tiempo y capital. En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, etc. El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la *orden de trabajo diaria*, que se materializa en datos reales en el *parte de producción*. La jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente.

Consiste en la selección del material grabado. De esta forma se eligen las tomas que servirán para la edición y montaje de la obra. Aquí se realizaron las tomas del lugar, se grabaron entrevistas y se grabó la voz en off que se utilizó. (García, 2009: "Producción Audiovisual")

3.2.7.3 Post-producción

Un proceso en la producción de la película que se inicia usualmente después del rodaje. Por otro lado, planear la post-producción está directamente relacionado con la definición, en la preproducción, del presupuesto general de la película, así como también con los recursos de trabajo de acabado y los equipos. Procedimientos que empiezan después de que el rodaje termina. Post-producción incluye por ejemplo: Edición de la película, edición de sonido, trucos y efectos, mezcla de sonido, ajuste de color.

3.2.8 Entrevista

Una entrevista es un diálogo en el que la persona (entrevistador), generalmente un periodista hace una serie de preguntas a otra persona (entrevistado), con el fin de conocer mejor sus ideas, sus sentimientos, su forma de actuar.

3.2.9 Lenguaje audiovisual

Se puede decir que el lenguaje audiovisual, como el lenguaje verbal que se utiliza al hablar o al escribir, tiene elementos morfológicos, una gramática y recursos estilísticos. Esta integrado por un conjunto de símbolos y signos que permiten comunicar una idea a otra persona.

3.2.10 Construcción del mensaje

Para construir un mensaje verbal, no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos. Hay que seguir ciertas normas semánticas que permiten elaborar frases significativas. De la misma manera cuando se crea un mensaje audiovisual se tiene que seguir ciertas normas sintácticas que influyen poderosamente en el significado final del mensaje.

3.2.11 Narrador

El narrador es, dentro de cualquier historia (película, obra de teatro, evento narrado, etc.), la entidad que relata la historia a la audiencia.

El narrador es un personaje creado por el autor que tiene la misión de contar la historia. Hay diferentes tipos de narrador según la información de que dispone para contar la historia y del punto de vista que adopta, por ejemplo: de 3.^a persona narrador omnisciente, narrador observador, de 1.^a persona, protagonista, narrador personaje secundario y de 2.^a persona.

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

3.2.12 Tipografía

Se define la tipografía como “el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras” .

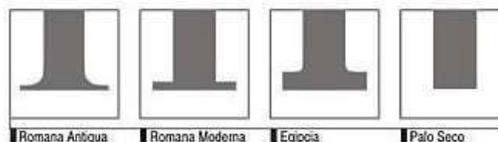
La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

En los primeros signos de escritura, cada signo expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos.

El campo tipográfico abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas y cualquier otro documento impreso o visual que se comunique con otros mediante palabras. (McLean, 1987:9)

3.2.12.1 Familia tipográfica

En tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.



Ma Ma Ma Ma



Partes de un carácter



Las serif se clasifican en las siguientes clases: Romanas Antiguas, Romanas de Transición, Romanas Modernas y Egipcias.

Las sans serif se clasifican como: Grotescas, Neogóticas, Geométricas y Humanísticas.

3.2.12.2 Tipografía digital

La informática ha revolucionado la tipografía, modificándola según las necesidades de cada ilustración y uso. La informática se está aplicando en el proceso de la impresión, diseño gráfico y el diseño de páginas web. Por un lado, la multitud de aplicaciones informáticas relacionadas con el diseño gráfico y la editorial han hecho posible el diseño y la creación de nuevas fuentes tipográficas, de forma cómoda y fácil.

Por otra parte, ha sido necesario rediseñar muchas de las fuentes ya existentes para su correcta aplicación en el proceso digital, para mejorar la visualización y lectura en pantalla, y hacer que se ajusten a la rejilla de píxeles de la pantalla del monitor.

Esta es una de las partes más críticas del proceso de diseño. Todo el aspecto y significado aparente de una composición o trabajo, cambia con un tipo de letra u otro. Al primer golpe de vista, la tipografía y el color dicen más que el mismo texto. Según John Mc Wade (1998), "la tipografía es el punto flaco más habitual de la mayoría de los diseñadores".

En cuanto al color, el lector identifica los colores con mucha más rapidez que cualquier otro atributo, acepta o rechaza determinados colores muy fácilmente. Aplicar el color con cierta discreción en algunas partes del texto, puede mejorar mucho su captación y aportar distinción. Incluso puede crear la impresión de mayor variedad de fuentes. Pero el color, usado inadecuadamente, puede tener un impacto negativo y actuar como distracción.

En cuanto al tipo de letra, el criterio que es posible seguir es sobre todo el propio gusto. Conviene tener en cuenta algunos principios, en especial la legibilidad. Este criterio es especialmente importante para textos largos.

Para bloques de texto más cortos hay más libertad de elección, y para los títulos es posible emplear la fuente que se desee, en función de la impresión que interese crear o trasladar. <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>



Ciencias auxiliares

3.3 Ciencias auxiliares

Estas ciencias se aplican para sustentar el trabajo y a la vez ayudarán al lector para que pueda analizar el contenido del proyecto.

3.3.1 Lingüística

Se puede decir que la lingüística estudia el lenguaje humano. El lenguaje se manifiesta sólo en los seres humanos a través de las lenguas que les permiten hablar entre sí y consigo mismos. Se ha dicho que se manifiesta sólo en los seres humanos, pues cualquier otra cosa que reciba la denominación de lenguaje será metafóricamente, es decir por similitud al lenguaje humano. Los mismos seres humanos hablan entre sí; estos se comunican intercambiando mensajes con los demás seres humanos de su entorno; pero también hablan consigo mismos, aunque no se profieran palabras: el lenguaje es también la base del pensamiento humano; no es posible conectar dos ideas, ni tan siquiera estructurar una sola sin la ayuda del lenguaje, de ahí que sea el centro de nuestra vida intelectual y social. Por eso mismo, las lenguas, manifestaciones concretas del lenguaje humano, desempeñan un papel fundamental en la cultura de cualquier pueblo.

Según Sapir (1921), "El lenguaje es un método exclusivamente humano, y no instintivo, de comunicar ideas, emociones y deseos por medio de un sistema de símbolos producidos de manera deliberada". Estos símbolos son ante todo auditivos y producidos por los llamados órganos del habla. Está claro que el concepto de lengua está también definido por el sistema de símbolos, pero encontramos la concepción del lenguaje como método.

Por último, se citará a Martinet (1960), quien considera que "en el habla corriente, el lenguaje designa propiamente la facultad que tienen los

hombres de entenderse por medio de signos vocales".

El mismo Martinet indica que hay que entender el lenguaje como institución que surge de la vida social, ya que es un instrumento de comunicación.

3.3.2 Semiología

Para realizar el video se utilizó una variedad de signos, símbolos y códigos ya que por medio de estos el grupo objetivo podrá percibir mejor el mensaje.

Según Saussure (1908), la semiología fue definida como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social", haciéndola depender de la psicología general y siendo su rama más importante la lingüística. Semiología viene de las palabras griegas semeion (signo) y logos (estudio). Por tanto, puede decirse simplemente que la semiología es el estudio de los signos.

Los principales aspectos sintácticos para la construcción del lenguaje audiovisual son: el signo, icono.

3.3.2.1 Signo: En psicología lógica, es el elemento que representa una cosa. Engloba una relación de representante/representado. En lingüística, es el lazo arbitrario, contractual, que une un significante y un significado.

El signo es todo lo que se puede interpretar, sea cosa, hecho o persona. El signo está compuesto de un **Referente:** objeto real o ficticio del cual se parte para comunicar algo; **Significado:** imagen mental, todo lo que aparezca en la mente al observar el significante se llama significado; este varía según la cultura, y un **significante:** no siempre es lingüístico, puede ser una imagen.

La clasificación de los signos por su relación con los objetos dinámicos pueden ser: **Icono, índice y símbolo.**

3.3.2.1.1 Icono: Es el signo que se relaciona con su objeto por razones de semejanza. Para Peirce el icono es una imagen mental. Según Eco “el icono es un signo que hace referencia a su objeto en virtud de una semejanza”.

Los signos iconos o icónicos, se clasifican en:

1. Imágenes o iconos. Son aquellas imágenes que representan o comparten cualidades simples con el objeto al que representan.

2. Diagramas. Son representaciones gráficas por medio de relaciones, como por ejemplo el diagrama de una empresa o el diagrama de barras, un mapa entre otros.

La metáfora es otro de los conceptos que Umberto Eco enfoca en su análisis semiológico.

“Desde el punto de vista semiótico, la metáfora es una figura retórica, que al ser usada de una manera creativa permite delinear un nuevo contenido”.

3. Metáfora. En esta clasificación entran todas las imágenes que no corresponden a la realidad, utiliza una imagen por otra, son las que representan a su objeto estableciendo un paralelismo con alguna cosa.

3.3.2.1.2 Índice: Es un signo determinado por su objeto dinámico en virtud de estar en relación real con él, son signos que tienen conexión física real con el referente, es decir con el objeto al que remite.

3.3.2.1.3 Símbolo: Es un signo determinado por su objeto dinámico, en el sentido que así será interpretado. Por lo tanto depende de una convención o hábito. El símbolo no tiende a parecerse ni guarda relación con lo que designa. Ejemplo los alfabetos, la anotación clínica, los signos matemáticos.

La subsistencia del signo tiene como condición necesaria a los códigos, pues estos sirven de base para establecer la relación entre significante y significado.

3.3.2.1.4 Código: “Es un conjunto de símbolos y reglas para transmitir información”, estos se clasifican en: Lingüísticos (es un conjunto de signos que necesitan del lenguaje, de este modo se dividen a su vez en oral y escrito. Oral si se utiliza el lenguaje hablado y escrito si se utilizan textos escritos en la superficie). **De convivencia** (son los códigos que se utilizan normalmente, en el proceso de desarrollo de cada persona, por ejemplo en la forma que un niño usa para comunicarse, mientras va creciendo, va utilizando códigos mas convencionales). **Visuales** (este código es el que trasmite un mensaje por medio del sentido de la vista, para captar el mensaje, el receptor debe ver la señal que el emisor le envía. (Pierre,2004:11)

3.3.3 Retórica de la imagen

Se puede mencionar que la retórica puede aportar a la comunicación visual un método de creación. De hecho, las ideas más originales aparecen como transposiciones de figuras retóricas. El proceso creativo se facilita y se enriquece si los diseñadores toman plena conciencia de un sistema que utilizan de modo intuitivo. Se denomina retórica al conjunto de reglas y preceptos para hablar bien. Es el arte de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia para persuadir o conmover. En la actualidad se le considera como una fuerte de encauzar el fenómeno de la expresión humana en formas verbales e icónicas. La retórica fue estudiada por R. Barthes, quién planteó que “toda imagen es, en principio, polisémicas porque contiene una gama de significados siendo, su lectura, múltiple”. La teoría de la imagen puede ser decodificada mediante los instrumentos analíticos que provee la Lingüística.

Para comunicarse se hace uso del enguaje dentro del cual la unidad minima de sentido es el signo, operativamente se divide en significante (la representación en si) y significado (el contenido que se le asigna).

Todo signo tiene un significado referencial o denotativo. La denotación es la relación por medio de la cual cada concepto o significado se refiere a un objeto, un hecho, o una idea. (Barthe,1998: 20)

3.3.4 Psicología

La mayoría de los grande pensadores, desde Sócrates, pasando por Aristóteles y Bacon, hasta descartes, se formularon preguntas que hoy sería posible llamar psicología: ¿Qué motiva a la gente? ¿Cómo pensamos y resolvemos problemas? ¿Dónde reside nuestra razón y emociones? Filósofos, teólogos y escritores se han interesado en estos temas durante cientos de años. Desde finales del siglo XIX, la ciencia de la psicología empezó a surgir como una disciplina científica independiente. "La psicología es definida como el estudio de la conducta", por conducta se entiende aquellos actos de un organismo que pueden ser observados objetivamente, registrados y estudiados.

Las áreas especializadas en la psicología son: psicología experimental, esta abarca la investigación de la percepción, atención, tiempo de reacción, emoción, pensamiento y aprendizaje. Psicología farmacológica, esta se ocupa de las relaciones entre los procesos orgánicos y la conducta. Psicología clínica, esta comprende el diagnostico y tratamiento de problemas emocionales y conductuales tales como enfermedades mentales, retardo, alcoholismo y drogadicción. Psicología de la comunidad, estudia los problemas sociales y un proceso de ajusten a un estilo de vida particular. Psicología educacional, esta estudia los problemas relacionados con la educación, mide el aprovechamiento del alumno y crea métodos para mejorar la enseñanza. Psicología del desarrollo,

comprende el estudio de factores que modelan la conducta desde el periodo prenatal, hasta la edad adulta. psicología social, psicología industrial , esta es requerida para elaborar pruebas y selección de personal. (Huffman, 2008:36)

3.3.4.1 Psicología social

Se puede decir que es el estudio científico de cómo los pensamientos, sentimientos y comportamientos de las personas, son influidos por la presencia real, imaginada o implicada de otras personas a partir de la noción de grupo. Según esta definición, *científica* refiere al método empírico de investigación. Los términos *pensamientos*, *sentimientos* y *comportamientos* incluyen todas las variables psicológicas que se pueden medir en un ser humano. La afirmación de que otras personas pueden ser *imaginadas* o *implicadas* sugiere que indefectiblemente estamos influenciados socialmente incluso cuando no hay otra gente presente, como cuando vemos la televisión, o siguiendo internalizadas.

La Psicología Social puede ser definida también como la ciencia que estudia los fenómenos sociales e intenta descubrir las leyes por las que se rige la convivencia. Investiga las organizaciones sociales y trata de establecer los patrones de comportamientos de los individuos en los grupos, los roles que desempeñan y todas las situaciones que influyen en su conducta. Todo grupo social adopta una forma de organización dictaminada por la misma sociedad con el fin de resolver más eficazmente los problemas de la subsistencia.

La persuasión es un método activo de influencia que intenta guiar a la gente hacia la adopción de una actitud, una idea o un comportamiento por medidas racionales o emotivas. La persuasión depende de "apelaciones" en vez de presión fuerte . Variables numerosos se han encontrado a influenciar el proceso de persuasión, y estos normalmente se presentan en cuatro categorías importantes: *quien* dice, *qué* a *quien* y *cómo*. El comunicador, el mensaje, la audiencia y el canal. (Worchel, 2002:3)

3.3.4.2 Psicología del color

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de los sentidos, o despertar estos mediante la gama de colores utilizados, es posible transmitir diferentes sensaciones.

Amarillo es el color de la plenitud, el más luminoso, cálido, ardiente y expansivo, juventud puede significar: Egoísmo, celos, envidia, odio, adolescencia, risa, placer. Según Luscher lo más característico del amarillo es “la claridad que refleja la luz”.

Rojo puede significar pasión, emoción, acción, agresividad, peligro. Según Halder el rojo es “la expresión de la fuerza vital y del culmen de la excitación vegetativa, eleva el pulso, la presión sanguínea y la frecuencia respiratoria”.

Azul es tranquilo, es el símbolo de la profundidad es un color frío y puede expresar confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad y amor.’

Verde, es el color más tranquilo y sedante, evoca la vegetación el frescor y la naturaleza, es el color de la esperanza y puede expresar, naturaleza, juventud, deseo, descanso y equilibrio. (Ricupero,2007:13)

3.3.5 Sociología

“Esta se ocupa del estudio científico de la vida en grupo de los seres humanos y del comportamiento social resultante“. Los seres humanos viven gran parte de su vida en grupos, interactúan con miembros de familia, residentes de un vecindario o de un pueblo, como miembros de un determinado grupo social, económico, religioso o étnico, o como ciudadanos de una nación. Aunque no siempre somos conscientes de nuestra condición de ser miembros de un grupo, pensamos y actuamos de formas que son determinadas parcialmente por la pertenencia a un grupo. Se podrían mencionar como los tipos de ropa que se usa, el tipo de alimentación, las creencias y valores que se mantienen, las costumbres que se siguen. El objetivo primordial de la sociología es prevenir y controlar el comportamiento. (Bruge,1998: 11)

3.3.6 Demografía

Es el “estudio interdisciplinario de las poblaciones humanas“. La demografía trata de las características sociales de la población y de su desarrollo a través del tiempo. Los datos demográficos se refieren, entre otros, al análisis de la población por edades, situación familiar, grupos étnicos, actividades económicas y estado civil; las modificaciones de la población, nacimientos, matrimonios y fallecimientos; esperanza de vida, estadísticas sobre migraciones, sus efectos sociales y económicos; grado de delincuencia; niveles de educación y otras estadísticas económicas y sociales. (Maldonado,2005:12)

3.3.6.1 Demografía guatemalteca

Según el censo realizado por el INE 2002 “Guatemala tiene unos 13 millones de habitantes”. La población se encuentra muy mal repartida. El 70% de la población vive en las «tierras altas», más frescas, menos húmedas y más sanas que las calurosas, lluviosas «tierras bajas». En torno a Ciudad de Guatemala existen densidades de población superiores a los 1.000 h/km, y un total superior a los 2.300.000 habitantes, en contraste con los vacíos demográficos de Petén y la costa.

La población guatemalteca es muy joven. Aún no ha terminado la transición demográfica. El 42% tiene menos de 14 años; el 54% entre 15 y 45; y sólo un 4% más de 65 años. La esperanza de vida al nacimiento está en torno a los 70 años, que se considera entre las buenas, pero la mortalidad infantil es muy alta, en torno al 47‰. Con estos datos tenemos que la tasa de crecimiento de la población es muy alta, superior al 2,5% anual; y es que la tasa de natalidad 35‰ y la de mortalidad 7‰ están muy separadas. La tasa de fecundidad supera los 4 hijos por mujer.

El 59% de guatemaltecos son mestizos, el 40.5% de la población es indígena. La religión predominante es el catolicismo Romano, el idioma oficial es el español utilizado por el 60% de la población y el otro 40% utiliza idiomas mayas (quiché, cakchiquel, kekchí, mam, garífuna, xinca). Hombres : 6,281,356 mujeres: 6,446,755. Grupos étnicos, mestizos 45%, indígenas y garífunas 40%, blancos 15%.



Demografía guatemalteca

Concepto Creativo

3.4 Método de diseño

El método utilizado, para la realización de este proyecto, es el de 4 etapas, el cual está conformado por:

3.4.1 Etapa racional

En esta etapa se deben considerar los aspectos que servirán para la elaboración del diseño. Se realizó una investigación previa, para poder conocer las necesidades del cliente y analizar al grupo objetivo.

3.4.2 Etapa creativa

En esta etapa se realizó el proceso de bocetaje, lo cual incluye el guion técnico, guion literario y la realización del story board. Se efectuaron reuniones con el cliente, donde se presentaron los bocetos y así se fueron realizando los cambios hasta llegar a la pieza gráfica final.

3.4.3 Etapa constructiva

Esta etapa es la más próxima a la pieza gráfica final, se presentó al cliente el trabajo terminado, que incluyó un afiche, un DVD que contenía el Video Informativo, impresión sobre el DVD y estuche. Para que el cliente pudiera visualizar como quedarían las piezas gráficas finales para su distribución y difusión.

3.4.4 Etapa Evaluativa

En esta etapa se debe comprobar si ha sido logrado lo planteado inicialmente. Se realizó el proceso de validación de la propuesta gráfica. Utilizando como técnica de validación, la encuesta.

3.5 Concepto Creativo

El audiovisual debe de transmitir el mensaje de una forma clara, el objetivo es que a las personas a las que se les presente el audiovisual, se conviertan en nuevos patrocinadores de las Escuelas de Artes Visuales de la Municipalidad.

Para poder llegar a un concepto, se realizó una lluvia de ideas, en la cual se escribieron palabras relacionadas al tema.

Tabla No.3 Lluvia de ideas

Niños Niñas Esperanza Ayuda Sueños Aprender Educación Pintura Arte Dibujar Imaginación Destreza Vida	Ideas Metas Vida Futuro Dibujo Plasmar Jóvenes Belleza Población Pincel Alegría Oportunidad Adultos	Profesores Enseñar Aprender Ciudadanos Guatemalteco Sentimientos Expresar Dibujar Conocer Hacer Materiales Emoción
---	--	---

El concepto que se utilizó para la elaboración de esta propuesta fué: Arte, ya que engloba las dos escuelas.

De esta lluvia de ideas se sacó el título del video, No es solo arte, es una oportunidad de vida. Ya que las Escuelas de Artes Visuales de la Municipalidad de Guatemala, no solo brindan conocimientos, sino a la vez, proporciona a la población asistentes valores, ya que a través del arte pueden ser sensibilizados, y esto los ayudará a fortalecer habilidades que les serán de utilidad toda su vida.

Al tener recopilada la información necesaria, se procedió a la realización del Story Line, el cual muestra un resumen del contenido del Video.

Al terminar el Story Line, se realizó la organización y redacción del guion Literario, en el cual se describió el mensaje que se quería transmitir al grupo objetivo, donde el cliente pudo sugerir si estaba de acuerdo con la información que se plasmaría en el video.

Seguidamente se realizó la selección de una frase que apoyara el contenido del video:

Ayúdame a alcanzar mis metas.

Tu ayuda nos ayuda.

Una forma de expresión es, por medio del arte.

Una oportunidad, es la esperanza de muchos.

El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños.

Educando mejores ciudadanos.

Colaboremos para que cumplan sus sueños.

La frase seleccionada fue:

“El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños“.

Esta frase se usó, ya que se quería dar relevancia e importancia a que se educa y

se cree en los sueños de una persona, en el futuro se tendrán mejores ciudadanos. Y fue colocada al final del video .

Cuando se aprobó el guion, se procedió a realizar el Story Board, y el guion técnico.

Los planos sugeridos para este video fueron plano general de las instalaciones, plano medio de las actividades que se realizan y plano a detalle.

La iluminación que se utilizó fue luz natural y artificial.

La locución que se utilizó fue la voz en off.

Se incluyó en el video entrevistas a alumnos de las escuelas, para conocer su punto de vista y opinión, y así darle un enfoque más creíble al video.

Se trabajaron los cintillos en color verde, ya que este es el color institucional, y se aplicó el concepto de arte, en forma de pincelada.

Se aplicó la regla de tercios en las entrevistas, para darle más dinamismo y evitar la monotonía en la toma.

Para llegar a elaborar el guión final, se realizaron muchos cambios en la redacción y orden de la información. También se agregó un final feliz, ya que carecía de él y las imágenes seleccionadas no concordaban con la narración.

Se agregó un comentario de la Directora de la Escuela Municipal de Pintura.

3.6 Proceso de Bocetaje

Logotipo municipalidad	Escuela de Danza c.	Escuela de Pintura	Escuela de Musica
Escuela de Escultura	Alumnos Trabajando	Que es la Pintura	Entrevista Maestro P
Expo, Pintura	Escultura alumnos	Entrevista	Entrevistas
		No es solo arte es una oportunidad de vida.	CREDITOS
Alumnos de las Escuelas	Logotipo Municipalidad	Frase	Creditos

Story line	
1. Frase. Introducción con imágenes de correo, logotipo animado de la municipalidad locutor voz en off	2. Imágenes de las 4 escuelas de Arte, con disoluciones. Voz en off contando la historia de las escuelas.
3. Imágenes alumnos trabajando, títulos de las escuelas.	4. Escuela de Pintura título. Voz en off información de la escuela de Pintura imágenes escuela de Pintura
5. comentario de alumno de Pintura. Música de fondo	6. Escuela de escultora voz en off. fases por las que esta compuesto el programa de escultura. imágenes de alumnos trabajando
7. entrevista Padre de familia. música de fondo	8. voz en off conclusión del Proyecto y agradecimiento a los que apoyan el Proyecto.
9. voz en off, petición para colaboración	10. imagen de alumnos. Solo con tu apoyo, tendremos la oportunidad de aprender
11. Frase. El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños	12. información de las escuelas, direcciones telefono, mail, para contactarlos
Creditos.	

3.6.2 Guion Literario

Locutor off

No es solo arte,
es una oportunidad de vida

Locutor off

La Municipalidad de Guatemala se ha propuesto promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad. Siguiendo este principio, se ha priorizado la realización de proyectos educativos y artísticos a diferentes niveles y desde diferentes plataformas, siendo el proyecto de las Escuelas Municipales de Arte, uno de los más importantes de este género.

Locutor off

Este proyecto inició en el año 2004 con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica Gabriela Toriello, con el fin de proveer a la juventud de escasos recursos un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo. Dado el éxito de esta escuela y la demanda por parte de la población para el aprendizaje de otras disciplinas artísticas, se propuso la creación de la Escuela Municipal de Pintura, siguiendo la de Música y finalmente la de Escultura .
Música instrumental de fondo

Locutor off

Las artes son un fenómeno social, un medio de comunicación, una necesidad del hombre de expresarse y comunicarse mediante formas, colores, sonidos y movimientos.

Música instrumental de fondo

Locutor off

Estas escuelas se dividen en dos áreas: Artes escénicas y Artes Visuales. Dentro de las artes Visuales se encuentran la de Pintura y la de Escultura. *Música instrumental de fondo*

Locutor off

Escuela Municipal de Pintura

Locutor off

La Escuela Municipal de Pintura enseña a estudiantes a partir de los 7 años de edad. El programa educativo está compuesto por una serie de talleres libres en las diferentes ramas de esta disciplina artística como lo es el paisaje, retrato, bodegones y figura humana.

Entrevista (*maestro, Pedro Juárez*)

Los materiales que utilizamos son diversos, pero como base tenemos 4: pintura acrílica, pastel seco, acuarela y como base final técnica al óleo.

Locutor off

La pintura estimula la comunicación, la creatividad, sensibilidad, y aumenta la capacidad de concentración y expresión.

Entrevista (*Directora Escuela de Municipal de Pintura, Lucrecia de Prera*)

la escuela es un espacio fascinante, porque vemos a diario desfilar alumnos de los 7 a los 90 años, eso se convierte en un espacio muy especial, no hay otro espacio en Guatemala donde se encuentren diferentes generaciones de diferentes proveniencias, vienen de todas las zonas de la capital. vienen unidos por un solo objetivo común que es aprender a pintar, a trabajar y ampliar su conocimiento sobre las artes visuales.

Locutor off

Durante los últimos cuatro años, la Escuela Municipal de Pintura ha llevado a cabo el objetivo de lograr una descentralización de las zonas de la ciudad capital de mayor densidad poblacional, así como fortalecer distintas áreas de dicha disciplina artística con charlas periódicas con artistas nacionales y exposiciones anuales de las obras de los alumnos.

Locutor off

Escuela de Escultura

Locutor off

La Escuela Municipal de Escultura enseña a estudiantes a partir de los 15 años de edad.

El programa está compuesto por tres fases.

La primera fase es la de introducción en la cual los alumnos estudian el manejo del espacio y del volumen. En dicha fase se utilizan materiales básicos para modelado de moldes, así como diferentes materiales de fundición como resina y yeso.

Locutor off

Durante la segunda fase, el alumno continúa desarrollando técnicas escultóricas enfocadas ahora al estudio de la anatomía. Durante esta segunda fase se introduce también el estudio de la historia de la escultura para que los alumnos tengan un enfoque integral a la disciplina artística en la que se forman.

Locutor off

Al entrar a la tercera fase los alumnos ya cuentan con un conocimiento del modelado en barro, hechura de moldes así como de la utilización de diferentes materiales. Por lo anterior esta fase está enfocada al aprendizaje de otras técnicas como lo son la cerámica escultórica, la talla en madera y la experimentación con diferentes tipos de pastas y esmaltes. Al finalizar esta fase, el alumno no solamente habrá obtenido una formación de calidad en una gran variedad de técnicas escultóricas, sino que tendrá la posibilidad de desarrollar su potencial creativo lo cual es traducible a los diferentes aspectos de su vida.

Locutor off

El proyecto de las Escuelas Municipales de Arte posee un gran potencial de expansión, sin embargo, la escasez de recursos para programas de educación y cultura, así como de espacios físicos adecuados, es una limitante importante para el desarrollo de este proyecto.

A pesar de todo, la municipalidad de Guatemala sigue haciendo su mejor esfuerzo por contribuir con la sociedad guatemalteca y así formar mejores ciudadanos.

Locutor off

Pero esto no se podría realizar si no contaran con el apoyo de personas y empresas que ayudan con sus donaciones y hacen posible la asistencia gratuita de niños y jóvenes de Centros Municipales.

Pero aun hacen falta muchos que esperan la oportunidad de ser parte de estos proyectos. Y esto solo se puede lograr con su apoyo. Unase al grupo de patrocinadores de las Escuelas de Arte. y juntos podremos pintar una sonrisa en el rostro de estos niños, no deje escapar este regalo de amor.

Locutor off

El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños.

Música instrumental de fondo.

3.6.1 Guion técnico

Inicia con la frase, “no es solo arte, es una oportunidad de vida” con letras blancas sobre fondo negro, disolvencia.

Aparece el logotipo de la municipalidad, en 3D, sobre video de las instalaciones de las escuelas, disolvencia con otra toma de las instalaciones, Paneo, Plano general y zoom a los estudiantes de música. Disolvencia

Plano general de la Escuela de Danza, Paneo, disolvencia a plano americano de alumna pintando, disolvencia a plano medio de estudiantes de la Escuela de Música, disolvencia a plano medio alumnos de la Escuela de Escultura. Disolvencia

Plano medio corto, a alumna y escultura, disolvencia a dibujos de alumnos de la Escuela de Pintura, disolvencia, alumno con violín, disolvencia, alumnas de las Escuela de Danza.

Plano medio, y zoom out, Artes Escénicas, disolvencia a Artes Visuales.

Plano medio corto, niño pintando, disolvencia.

Plano general alumnos de la Escuela de Pintura, Paneo, Tilt Up alumnos pintando en el piso, disolvencia, plano medio corto, estudiante pintando un paisaje, disolvencia, plano conjunto, estudiantes dibujando bodegones, disolvencia.

Plano medio a profesor de pintura, regla de tercios, disolvencia.

Plano medio, niño dibujando sobre la mesa. Disolvencia, adultos dibujando un bodegón, disolvencia.

Plano medio corto, a Directora de la Escuela de Pintura, disolvencia, maestra explicándole a los alumnos, disolvencia, plano general alumnos adolescentes, disolvencia, Plano general a maestro con alumnos adultos, disolvencia paneo, disolvencia.

Plano general, a maestra enseñando a un alumno, zoom in, disolvencia, primer plano, Paneo a exposiciones de los trabajos de la Escuela de Pintura Disolvencia.

Plano medio, a alumno de la Escuela de Pintura.

Plano medio, alumna de escultura, disolvencia.

Plano general a alumnos trabajando esculturas, paneo, disolvencia, plano medio a estudiante trabajando su escultura, disolvencia, primer plano a escultura, disolvencia, plano medio a estudiante, disolvencia

Plano americano a estudiante con su escultura, disolvencia, primer plano, escultura, disolvencia,

Plano medio, zoom in, alumna trabajando, disolvencia, plano medio, alumna adulta trabajando, disolvencia, plano medio, disolvencia. plano medio corto a escultura, disolvencia, zoom in, primerísimo plano, disolvencia, plano al detalle.

Plano medio, a padre de familia de la Escuela de Escultura.

Plano general a pasillos de las escuelas, disolvencia, plano general a estudiantes de pintura, paneo, disolvencia. Plano general alumnos de música, disolvencia,

Plano general de la Escuela de Escultura, disolvencia. Plano medio, niña pintando, disolvencia, plano general, niñas de los centros educativos municipales pintando, disolvencia, Plano americano, disolvencia.

Plano al detalle a niños de la calle tristes, disolvencias a caras sonriendo.

Frase célebre de Eleonor Roosevelt, tipografía helvética, blanca, sobre fondo negro.

Logotipo animado, información Escuelas de Arte, teléfono, dirección, página web.

Créditos.

Narrador, Jorge Colorado
Música, Beethoven
Producción y edición, Walkiria López
Agradecimientos,
Licda. Lucrecia de Prera,
Licda. Grechen Barneon,
Lic. Guillermo García,
Licda. Luisa Orozco,
Lic. Cesar Padilla,
Prof. Pedro Juárez.

Logotipos
USAC,
Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico.

3.6.3 Guion Audiovisual Story board

Imagen	Descripción De imagen	Descripción técnica	Sonido
	Inicia el logotipo de la municipalidad	zoom in disolvencia corte	Escuelas Municipales de Arte Artes visuales
	Logotipos de las Escuelas de arte	Barrido corte	La Municipalidad de Guatemala, se ha propuesto promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad. Siguiendo este principio, se ha priorizado la realización de proyectos educativos y artísticos a diferentes niveles y desde diferentes plataformas Municipales, siendo el proyecto de las Escuelas Municipales de Arte, uno de los más importantes de este género.
	tomas de la escuela de danza	Toma general corte	Este proyecto inició en el año 2004 con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica "Gabriela Toriello", con el fin de proveer a la juventud de escasos recursos con un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo. Dado el éxito de esta escuela y la demanda por parte de la población para el aprendizaje de otras disciplinas artísticas, se propuso la creación de la Escuela Municipal de Pintura (2005), la de Música (2006) y finalmente la de Escultura (2007).
	tomas de la escuela de música	Toma general plano medio corte	
	tomas de la escuela de pintura	Toma general plano medio plano al detalle corte	
	tomas de la escuela de escultura	zoom out plano medio corte	Estas escuelas se dividen en dos áreas que son: Artes escénicas y Visuales. Dentro de las artes Visuales se encuentran Pintura y Escultura.

Imagen	Descripción De imagen	Descripción técnica	Sonido
Artes visuales	Artes visuales		Artes visuales
escuela de Pintura	tomas de los procesos Pintando bodegones Paisajes Retratos Figura humana	plano americano plano general plano americano Plano al detalle	La Escuela Municipal de Pintura está abierta al público a partir de los 7 años de edad. El programa educativo está compuesto por una serie de talleres libres en las diferentes ramas de esta disciplina artística como lo es el paisaje, retrato, bodegones y figura humana. Durante los últimos cuatro años, la Escuela Municipal de Pintura ha llevado a cabo sus objetivos de lograr una descentralización a las zonas de la ciudad de mayor demanda, así como fortalecer distintas áreas de dicha disciplina artística con charlas periódicas con artistas nacionales y exposiciones anuales de las obras de los alumnos.
escuela de escultura	tomas de los procesos herramientas materiales	plano general plano americano Plano medio Plano al detalle corte	Descripción de procesos Entrevista Exposiciones La primera fase es la fase de introducción, en la cual los alumnos estudian el manejo del espacio y del volumen. En dicha fase se utilizan materiales básicos para modelado y fundido de moldes, así como diferentes materiales de fundición como resina y yeso. Durante la segunda fase, el alumno continúa desarrollando técnicas escultóricas enfocadas ahora al estudio de la anatomía. Durante esta segunda fase se introduce también el estudio de la historia de la escultura para que los alumnos tengan un enfoque integral a la disciplina artística en la que se forman.

Durante el proceso de trabajo del story board, se hicieron varios cambios:

- Los textos de voz en off no estaban correctamente señalados;
 - Se cambiaron tomas y se sustituyeron por otras;
 - En el texto, se corrigieron párrafos en su redacción y se cambiaron de orden;
 - Un aspecto técnico que faltaba en el formato del story board, era la ausencia de número de escena o secuencia y el tiempo de cada cuadro, para determinar la duración del video.
- Por medio de estos cambios se pudo llegar al story board final.



tomas de las artes visuales, pintura y escultura



El proyecto de las Escuelas Municipales de Arte posee un gran potencial de expansión, sin embargo, la escasez de recursos para programas de educación y cultura así como de espacios físicos adecuados, es una limitante importante para el desarrollo de este proyecto.

A pesar de todo, la riqueza cultural de Guatemala, si que ha sido su mejor espacio por contribuir con la sociedad Guatemalteca.

positivamente

Happy end.

Capítulo 4



COMPROBACIÓN DE EFICACIA
Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

4.1 Comprobación de eficacia

Las técnicas de validación son usadas para verificar la aceptación de la propuesta y así poder evaluar la obtención de los datos. Entre las técnicas más usadas están: Entrevista, encuesta y observación.

Para poder validar este proyecto se utilizó la encuesta, ya que es un método de recolección de información. Es una técnica utilizada en investigaciones institucionales, generalmente con fines de retroalimentación de alguna actividad. En la encuesta se utiliza un cuestionario donde se formulan preguntas sobre el tema expuesto, en este caso son relacionadas con el contenido del video informativo. Se utilizaron preguntas cerradas, ya que el resultado demostrará con fidelidad lo que piensa el encuestado.

La encuesta fue realizada entre el 25 y 28 de Junio del 2010 en la ciudad de Guatemala. La muestra de grupo objetivo la conformaron 10 empresarios nacionales con edades comprendidas entre 30 y 60 años, solteros, casados sin hijos, casados con hijos, que viven en la ciudad capital y sus alrededores, con un ingreso mínimo de Q.10,000 al mes.

También se utilizaron entrevistas con los maestros y directores de las escuelas, quienes colaboraron con este proyecto y así poder establecer si el material está aprobado.

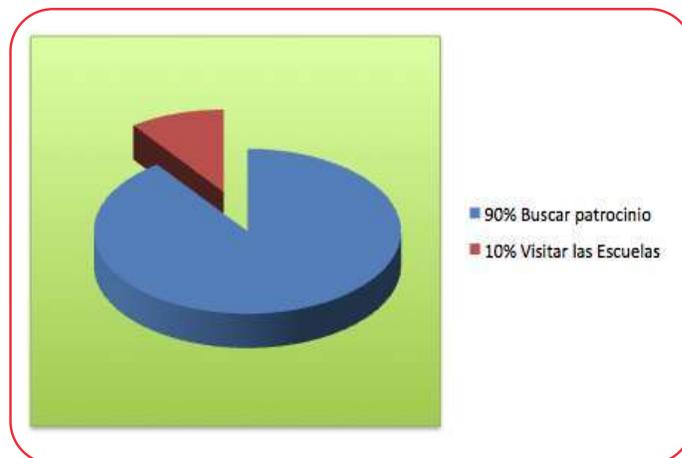
Acontinuación se muestra la encuesta utilizada y las gráficas obtenidas de la validación.

Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura. Escuela de Diseño Gráfico		 diseño gráfico U S C
Con el objetivo de validar la legibilidad de los elementos visuales y el contenido del video Informativo del Proyecto de graduación de la licenciatura de Diseño Gráfico con especialidad en multimedia y su tema Video informativo, dirigido a patrocinadores, para dar a conocer las Escuelas Municipales de Artes Visuales, de la Dirección de educación y cultura. Guatemala 2010		
1. ¿El mensaje que transmite el video es? Buscar patrocinio <input type="checkbox"/> Visitar las escuelas <input type="checkbox"/>	8. ¿Cree que la información utilizada en el video es suficiente para dar a conocer las escuelas de arte? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Comente _____
2. ¿Considera que a través del video pudo conocer las actividades que realizan las Escuelas de Arte? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	9. ¿Se siente identificado con las escuelas de arte, después de haber visto este video? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Comente _____
3. ¿En que cree usted que benefician las Escuelas a la población? Que entretiene a las personas <input type="checkbox"/> Que los prepara para la vida <input type="checkbox"/> Que ayuda a disminuir la vagancia <input type="checkbox"/> Que desarrolla el arte en Guatemala <input type="checkbox"/>	10. ¿Colaboraría en algún momento, para apoyar estos proyectos? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Comente _____
4. ¿Considera atractivas las imágenes utilizadas en el video? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	11. ¿Le gustaría participar en las actividades realizadas por las escuelas? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Comente _____
5. ¿Fue de su agrado la forma en la que se presentó la información en el video? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	12. ¿Considera que el tiempo de duración del video es? Muy Corto <input type="checkbox"/> Adecuado <input type="checkbox"/> Muy Largo <input type="checkbox"/>	Comente _____
6. ¿Qué fue lo que más le impactó del video que se le presentó? Comente _____	13. ¿Cree que el texto utilizado en el video es claro y legible? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Comente _____
7. ¿Cuál de las actividades que realiza la Escuela de Arte le parecen más interesantes? Comente _____	14. ¿Considera que la locución del video es? Muy lenta <input type="checkbox"/> Adecuada <input type="checkbox"/> Muy rápida <input type="checkbox"/>	Comente _____

4.1.1. Gráficas de interpretación de resultados

Gráfica No.1

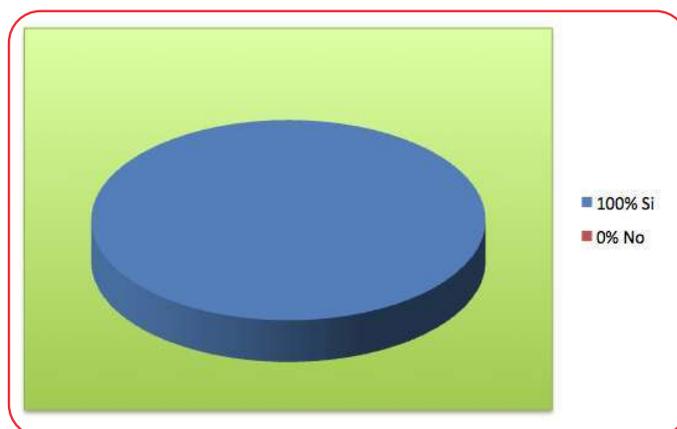
1. ¿El mensaje que transmite el video es?



Con esta pregunta se pretendía saber si el grupo objetivo comprendió el mensaje transmitido en el video. Ya que en él se hace énfasis de la necesidad que hay de obtener fondos, por medio de patrocinadores, según esta gráfica los resultados obtenidos han sido positivos, ya que el 90% respondió “buscar patrocinio”, lo cual hace que el video cumpla uno de sus objetivos.

Gráfica No.2

2. ¿ Considera que a través del video pudo conocer las actividades que realizan las Escuelas de Arte?



Otro de los aspectos a validar es si el video cumple con todos los requerimientos para poder transmitir la información necesaria, lo cual fue satisfactorio, ya que el 100% de los encuestados respondió afirmativamente, comentando que el video contiene imágenes en las cuales se muestran las actividades que realizan, y que también cuenta con una narración adecuada.

Gráfica No.3

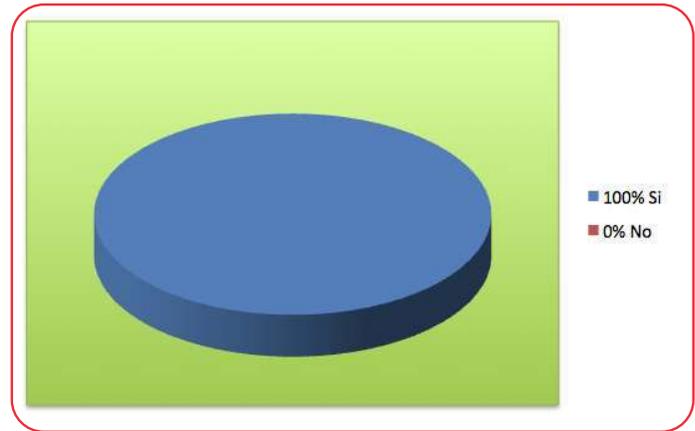
3. ¿En qué cree usted que benefician las Escuelas a la población?



Esta pregunta se realizó para saber lo que piensan los encuestados acerca de que beneficios que brindan las escuelas a la población, el 70% cree que desarrollan el arte en Guatemala, el 20% que los preparan para la vida y el 10% que ayuda a disminuir la violencia.

Gráfica No.4

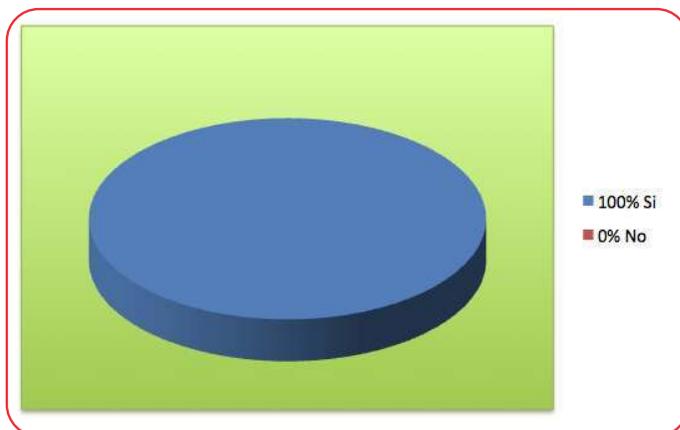
4. ¿ Considera atractivas las imágenes utilizadas en el video?



Los resultados de esta gráfica responden a que el 100% considera que las imágenes utilizadas son atractivas y apoyan la narración del video. Gracias a esto se pudo transmitir el mensaje adecuado al grupo objetivo.

Gráfica No.5

5. ¿Fue de su agrado la forma en la que se presentó la información en el video?



Con esta pregunta se pretendía saber si la forma en la que se presentó la información en el video fue del agrado del grupo objetivo, ya que se trató de recopilar todos los datos necesarios, provistos por el cliente a fin de informar las actividades que realizan las escuelas, servicios que prestan y enfatizando sus necesidades. Según los resultados se obtuvo un grado de aceptación del 100% comentando que la información se presenta de una forma clara, siguiendo una secuencia y argumentan que la narración fue muy clara lo cual les agradó.

Gráfica No.6

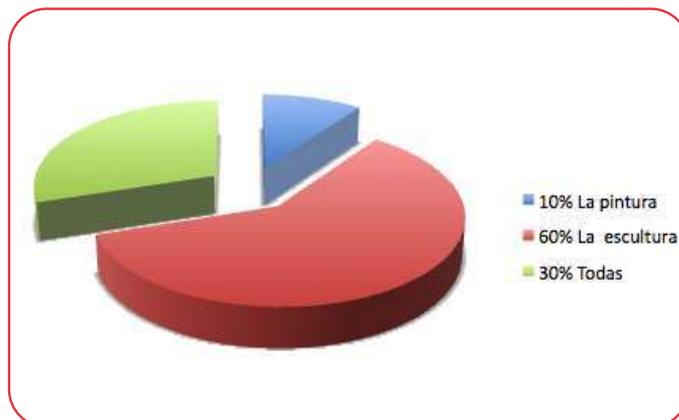
6. ¿Qué fue lo que más le impactó del video que se le presentó?



La razón de plantear esta pregunta fue para conocer qué información o qué parte del video impactó a los encuestados y así saber su punto de vista, cuyos resultados fueron diversos, sobresaliendo en su mayoría, con un 70%, el comentario de que lo que más impactó fue que brindan ayuda a niños de escasos recursos, el 10% comentó conocer el trabajo que desarrollan las Escuelas y el 20%, la participación de niños como de personas mayores. Por medio de estos resultados es posible darse cuenta de que las Escuelas realizan un trabajo importante en la sociedad.

Gráfica No.7

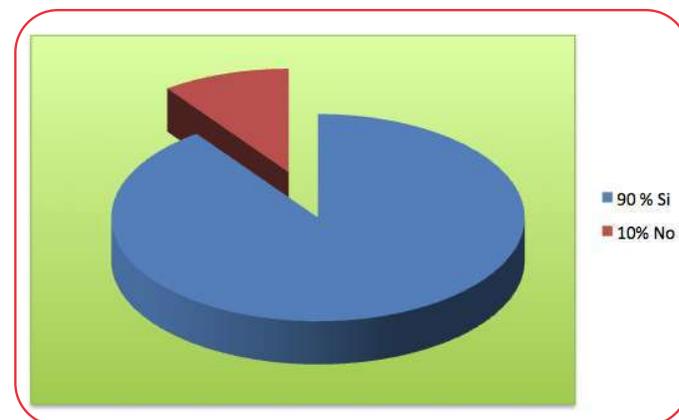
7. ¿Cuál de las actividades que realiza la Escuela de Arte le parecen más interesantes?



Otro de los aspectos que interesaba saber, es qué actividad de las que realizan las escuelas les parece más interesante a los encuestados, a lo cual respondieron en su mayoría, con un 60%, que la actividad que les pareció más interesante es la de escultura, comentando que las esculturas que aparecen en el video son impresionantes y muy bonitas. El 10% comentó que es la pintura y el 30% que todas las actividades que realizan son muy interesantes, ya que el país carece de instituciones que promueva el arte, en forma gratuita o a bajo costo.

Gráfica No.8

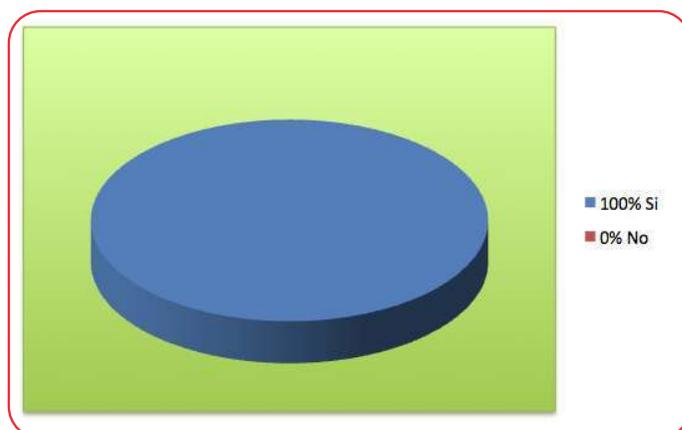
8. ¿Cree que la información utilizada en el video es suficiente para dar a conocer las escuelas de arte?



Conforme a las preguntas anteriores se sabe que se ha tenido una aceptación positiva en cuanto a imágenes utilizadas, pero faltaba conocer si la información transmitida era suficiente para dar a conocer las Escuelas de Arte, ya que los datos recopilados son 100% verídicos, actualizados y provistos por el cliente y también a través de entrevistas al personal a cargo, tomando en cuenta, y a petición de los interesados, el enfoque en el área de Artes visuales, las cuales son conformadas por la pintura y la escultura. Según los resultados de la encuesta, el 90% quedó satisfecho con esta información, comentando que desconocían de su existencia y otros que la información que poseían era la suficiente, por otro lado, un 10% respondió negativamente comentando que la institución debe realizar otras actividades que la promuevan, de lo cual se sabe que se realizan exposiciones y presentaciones públicas de los trabajos realizados y conocimientos adquiridos.

Gráfica No.9

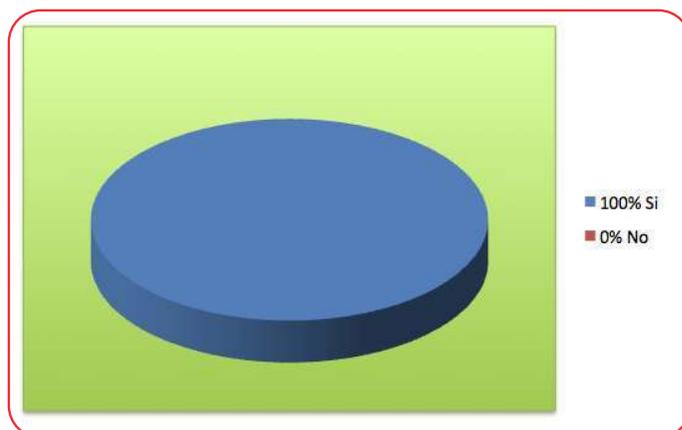
9. ¿Se siente identificado con las Escuelas de Arte, después de haber visto este video?



Esta pregunta se realizó con el fin de saber si el grupo objetivo se identifica con las escuelas de Arte después de haber visto el video, lo cual fue favorable, ya que el 100% de los encuestados contestó que sí se sienten identificados, comentando que el arte está en todos lados y que es bueno que exista una institución que brinde esta oportunidad, pues juegan un papel muy importante para el desarrollo cultural de la población y más que todo que apoye a las personas de escasos recursos.

Gráfica No.10

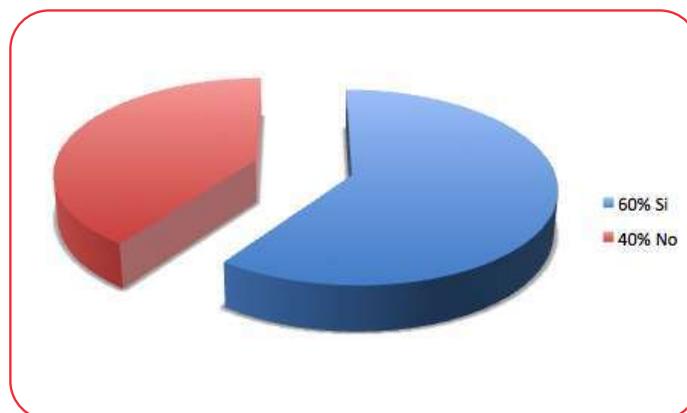
10. ¿Colaboraría en algún momento, para apoyar estos proyectos?



Los altos porcentajes obtenidos en esta gráfica reflejan que el video cumple con su objetivo planteado, que es el que las personas estén en la disposición de brindar su apoyo a las Escuelas de Arte. Ya que al plantearles la pregunta de que si en algún momento estarían dispuestos a brindar apoyo a este tipo de proyectos el 100% contestó que Sí, comentando que existen muchas personas de escasos recursos que esperan la oportunidad de poder desarrollar su potencial creativo.

Gráfica No.11

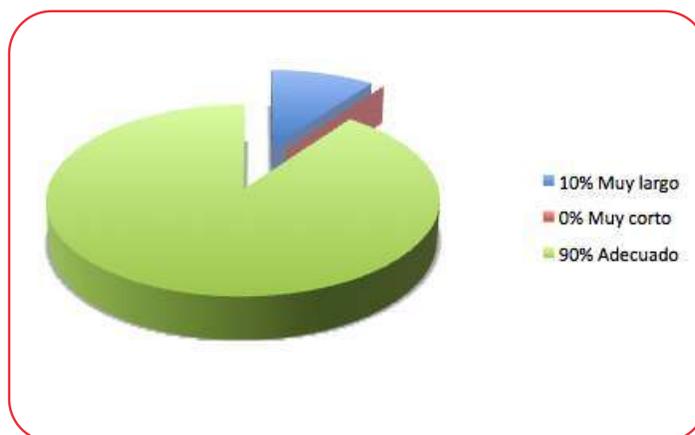
11. ¿Le gustaría participar en las actividades realizadas por las escuelas?



Por medio de esta gráfica es posible conocer el grado de involucramiento que tiene el encuestado hacia las escuelas, a los cuales se les preguntó si estarían interesados en participar en alguna de las actividades que promueven las escuelas, a lo cual el 60% contestó afirmativamente, comentando que muchos han tenido la inquietud de aprender un arte, mientras el 40% respondió que de momento no pueden asistir, debido a sus horarios de trabajo y falta de tiempo disponible, pero si pudieran lo harían, ya que les interesó el video.

Gráfica No.12

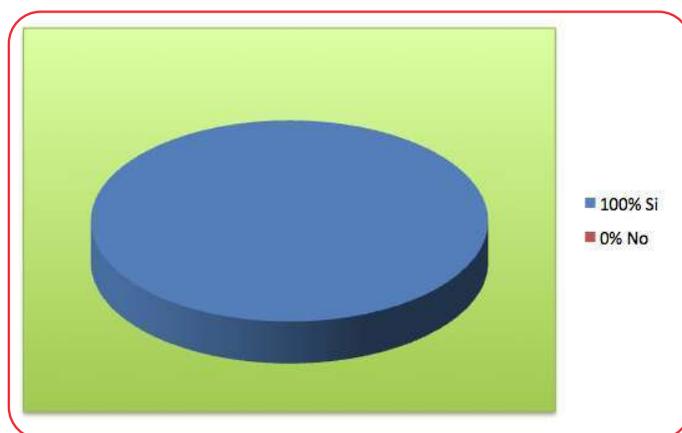
12. ¿Considera que el tiempo de duración del video es?



Otro de los aspectos a evaluar es si la duración del video cumple con el tiempo adecuado para transmitir la información requerida y evitar provocar cansancio o aburrimiento al encuestado si este es demasiado largo, a lo cual el 90% contestó que la duración del video es adecuada, comentando que transmite la información de una forma clara y concisa, que está bien combinada con imágenes llamativas y una narración fuerte y clara que atrae su atención, lo cual evita que sea monótono y aburrido.

Gráfica No.13

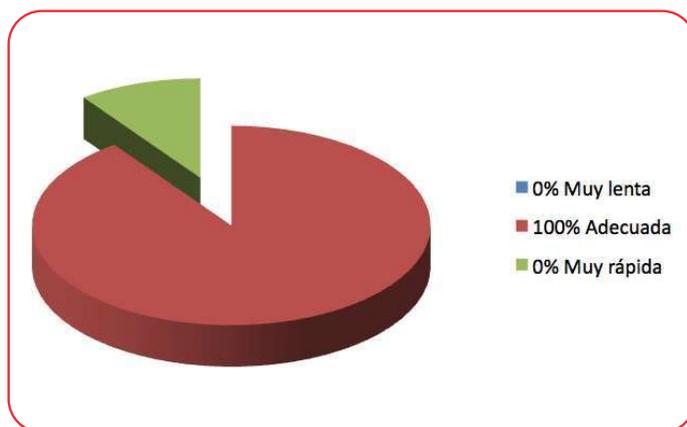
13. ¿Cree que el texto utilizado en el video es claro y legible?



En esta pregunta lo que se necesitaba saber es si el texto utilizado en el video es claro y legible, por lo cual se planteó esa pregunta a los encuestados, el 100% respondió positivamente, comentando que aunque la mayoría utilizaran anteojos pudieron distinguir bien el texto, leerlo y entenderlo. Esta respuesta positiva da los resultados de que el texto utilizado es legible y podrá transmitir directamente la información.

Gráfica No.14

14. ¿Considera que la locución del video es?



Uno de los aspectos más importantes a evaluar es si la narración utilizada en el video es clara, ya que por medio de esta se da el mensaje al grupo objetivo y se transmite la información requerida, por lo cual si la narración es mala, muy rápida o no se escucha bien, será difícil que el grupo objetivo capte el mensaje. Según las respuesta a la pregunta anterior, el 100% contestó que la narración es adecuada, comentando que es sencilla y clara, lo cual les permitió captar el mensaje, pues las imágenes hablan por sí solas pero necesitan de una buena narración para que las apoye y sean más entendibles.

Propuesta Gráfica final

4.2 Propuesta gráfica final y fundamentación

Se realizó un video informativo, dirigido a patrocinadores, para dar a conocer las Escuelas Municipales de Artes Visuales de la Dirección de Educación y cultura, ya que este medio permite representar de una forma armoniosa, la unión de imágenes y sonidos, los cuales transmiten el mensaje al grupo objetivo.

El video está dividido en cuatro partes: Historia, Escuela Municipal de Pintura, Escuela Municipal de Escultura y la parte final donde se solicita el patrocinio. Se realizó en este orden para que el espectador conozca la historia de la institución y las actividades que esta realiza.

Para realizar este video informativo, se utilizaron varios elementos tales como:

- a. Animaciones, estas son dinámicas y llamativas;
- b. Sonido, se utilizó música instrumental de Beethoven, por medio de esta se puede transportar al espectador de un lado a otro y crea emotividad;
- c. Locutor off, se utilizó este tipo de locución ya que las imágenes son llamativas y no es necesario un animador que refleje la imagen;

d. Regla de tercios, se hizo uso de este recurso en las entrevistas, para atraer la atención del espectador y para evitar que la toma se vuelva monótona y aburrida;

e. Planos, estos permiten visualizar de forma armoniosa las secuencias de las imágenes que se proyecten, los más utilizados fueron:

Plano general, por medio de este se le permite al espectador ver el espacio físico que se ocupa dentro de la institución.

Plano medio, con este se da un enfoque más detallado de las actividades realizadas, además se puede captar mejor la expresión de los estudiantes.

Plano a detalle, este permite que el espectador pueda apreciar expresiones y detalles importantes. Se intercalaron una serie de planos para que el espectador estuviera atento y evitar que se aburriera.

f. Edición, para conservar la calidad del video, se editó en un programa llamado Adobe Premier pro CS3, este programa permite implementar y mejorar las tomas, así como manipular el sonido.

Story Board

Final

Tiempo	Cuadro	Descripción	Imagen	Sonido
5 Segundos	1	Inicia con la frase "no es solo arte, es una oportunidad de vida" con letras blancos sobre fondo negro, disolvencia.		Locutor off No es solo arte, es una oportunidad de vida <i>Música instrumental de fondo.</i>
25 Segundos	2	Aparece el logotipo de la municipalidad, en 3D, sobre video de las instalaciones de las escuelas, disolvencia con otra toma de las instalaciones, Plano, Plano general y zoom a los estudiantes de música. Disolvencia		Locutor off La Municipalidad de Guatemala se ha propuesto promover la educación y la cultura como factor de desarrollo de la sociedad. Siguiendo este principio, se ha priorizado la realización de proyectos educativos y artísticos a diferentes niveles y desde diferentes plataformas, siendo el proyecto de las Escuelas Municipales de Arte, uno de los más importantes de este género.
35 Segundos	3	Plano general de la Escuela de Danza, Plano, disolvencia a plano americano de alumna pintando, disolvencia a plano medio de estudiantes de la Escuela de Música, disolvencia a plano medio alumnos de la Escuela de Escultura. Disolvencia		Locutor off Este proyecto inició en el año 2004 con la creación de la Escuela Municipal de Danza Clásica Gabriela Toriello, con el fin de proveer a la juventud de escasos recursos un espacio de excelencia para el adecuado desarrollo de su potencial creativo. Dado el éxito de esta escuela y la demanda por parte de la población para el aprendizaje de otras disciplinas artísticas, se propuso la creación de la Escuela Municipal de Pintura, siguiendo la de Música y finalmente la de Escultura.
15 Segundos	4	Plano medio corto, a alumna y escultura, disolvencia a dibujos de alumnos de la Escuela de Pintura, disolvencia, alumno con violín, disolvencia, alumnas de la Escuela de Danza.		Locutor off Las artes son un fenómeno social, un medio de comunicación, una necesidad del hombre de expresarse y comunicarse mediante formas, colores, sonidos y movimientos. <i>Música instrumental de fondo.</i>
15 Segundos	5	Plano medio, y zoom out, Artes Escénicas, disolvencia a Artes Visuales.		Locutor off Estas escuelas se dividen en dos áreas: Artes Escénicas y Artes Visuales. Dentro de las artes Visuales se encuentran la de Pintura y la de Escultura. <i>Música instrumental de fondo.</i>

Story Board

Final

Tiempo	Cuadro	Descripción	Imagen	Sonido
5 Segundos	6	Plano medio corto, niño pintando, disolvenca.		Locutor off Escuela de pintura <i>Música instrumental de fondo.</i>
25 Segundos	7	Plano general alumnos de la Escuela de Pintura, Paneo, Tilt Up alumnos pintando en el piso, disolvenca, plano medio corto, estudiante pintando un paisaje, disolvenca Plano conjunto, estudiantes dibujando bodegones, disolvenca.		Locutor off La Escuela Municipal de Pintura enseña a estudiantes a partir de los 7 años de edad. El programa educativo está compuesto por una serie de talleres libres en las diferentes ramas de esta disciplina artística como lo es el paisaje, retrato, bodegones y figura humana. <i>Música instrumental de fondo.</i>
15 Segundos	8	Plano medio a profesor de pintura, regla de tercios, disolvenca.		Entrevista (maestro, Pedro Juarez) Los materiales que utilizamos son diversos, pero como base tenemos 4: pintura acrílica, pastel ceco, acuarela y como base final técnica al óleo. <i>Música instrumental de fondo.</i>
10 Segundos	9	Plano medio, niño dibujando sobre la mesa. Disolvenca, adultos dibujando un bodegon, disolvenca.		Locutor off La pintura estimula la comunicación, la creatividad, sensibilidad, y aumenta la capacidad de concentración y expresión. <i>Música instrumental de fondo.</i>

Story Board

Final

Tiempo	Cuadro	Descripción	Imagen	Sonido
40 Segundos	10	Plano medio corto, a Directora de la Escuela de Pintura, disolvencia, maestra explicándole a los alumnos, disolvencia, plano general alumnos adolescentes, disolvencia, Plano general a maestro con alumnos adultos, disolvencia paneo, disolvencia		<p>Entrevista (Directora Escuela de Pintura, Lucrecia de Preda)</p> <p>la escuela es un espacio fascinantes, porque vemos a diario desfilar alumnos de los 7 a los 90 años, eso se convierte en un espacio muy especial, no hay otro espacio en Guatemala donde se encuentren diferentes generaciones de diferentes procedencias, vienen de todas las zonas de la capital. Vienen unidos por un solo objetivo común, que es aprender a pintar, a trabajar y ampliar su conocimiento sobre las artes visuales.</p> <p><i>Música instrumental de fondo.</i></p>
25 Segundos	11	Plano general, a maestra enseñando a un alumno, zoom in, disolvencia, primer plano, Paneo a exposiciones de los trabajos de la Escuela de Pintura Disolvencia.		<p>Locutor off</p> <p>Durante los últimos cuatro años, la Escuela Municipal de Pintura ha llevado a cabo el objetivo de lograr una descentralización de las zonas de la ciudad capital de mayor densidad poblacional, así como fortalecer distintas áreas de dicha disciplina artística con charlas periódicas con artistas nacionales y exposiciones anuales de las obras de los alumnos.</p> <p><i>Música instrumental de fondo.</i></p>
5 Segundos	12	Plano medio, alumna de escultura, disolvencia.		<p>Escuela de Escultura</p> <p><i>Música instrumental de fondo.</i></p>
35 Segundos	13	Plano general a alumnos trabajando esculturas, paneo, disolvencia, plano medio a estudiante trabajando su escultura, disolvencia, primer plano a escultura, disolvencia, plano medio a estudiante, disolvencia		<p>Locutor off</p> <p>La Escuela Municipal de Escultura enseña a estudiantes a partir de los 15 años de edad. El programa está compuesto por tres fases. La primera fase es la de introducción, en la cual los alumnos estudian el manejo del espacio y del volumen. En dicha fase se utilizan materiales básicos para modelado de moldes, así como diferentes materiales de fundición como resina y yeso.</p> <p><i>Música instrumental de fondo.</i></p>

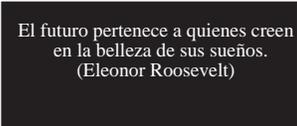
Story Board

Final

Tiempo	Cuadro	Descripción	Imagen	Sonido
20 Segundos	14	Plano americano a estudiante con su escultura, disolvencia, primer plano, escultura, disolvencia.		<p>Locutor off Durante la segunda fase, el alumno continúa desarrollando técnicas escultóricas enfocadas ahora al estudio de la anatomía. Durante esta segunda fase se introduce también el estudio de la historia de la escultura para que los alumnos tengan un enfoque integral a la disciplina artística en la que se forman.</p> <p><i>Música instrumental de fondo.</i></p>
30 Segundos	15	Plano medio, zoom in, alumna trabajando, disolvencia, plano medio, alumna adulta trabajando, disolvencia, plano medio, disolvencia, plano medio corto a escultura, disolvencia, zoom in, primerísimo plano, disolvencia, plano al detalle.		<p>Locutor off Al entrar a la tercera fase los alumnos ya cuentan con un conocimiento del modelado en barro, hechura de moldes así como de la utilización de diferentes materiales. Por lo anterior esta fase está enfocada al aprendizaje de otras técnicas como lo son la cerámica escultórica, la talla en madera y la experimentación con diferentes tipos de pastas y esmaltes. Al finalizar esta fase, el alumno no solamente habrá obtenido una formación de calidad en una gran variedad de técnicas escultóricas, sino que tendrá la posibilidad de desarrollar su potencial creativo, lo cual es traducible a los diferentes aspectos de su vida.</p> <p><i>Música instrumental de fondo.</i></p>
25 Segundos	16	Plano general a pasillos de las escuelas, disolvencia, plano general a estudiantes de pintura, paneo, disolvencia. Plano general alumnos de música, disolvencia, plano general de la Escuela de Escultura, disolvencia.		<p>Locutor off El proyecto de las Escuelas Municipales de Arte posee un gran potencial de expansión, sin embargo, la escasez de recursos para programas de educación y cultura, así como de espacios físicos adecuados, es una limitante importante para el desarrollo de este proyecto. A pesar de todo, la municipalidad de Guatemala sigue haciendo su mejor esfuerzo por contribuir con la sociedad guatemalteca y así formar mejores ciudadanos.</p>
25 Segundos	17	Plano medio, niña pintando, disolvencia, plano general, niñas de las escuelas públicas pintando, disolvencia, Plano americano, disolvencia.		<p>Locutor off Pero esto no se podría realizar, si no contaran con el apoyo de personas y empresas que ayudan con sus donaciones y hacen posible la asistencia gratuita de niños y jóvenes de Centros Municipales.</p>

Story Board

Final

Tiempo	Cuadro	Descripción	Imagen	Sonido
Segundos	17	Plano al detalle a caras tristes de niños de la calle, disolvencia.		Locutor off Pero aun hacen falta muchos , que esperan la oportunidad, de ser parte de estos proyectos. Y esto solo se puede lograr con su apoyo. Unase a el grupo de patrocinadores de las Escuelas de Arte. <i>Música instrumental de fondo.</i>
10 Segundos	18	Plano al detalle a caras riendo de niños de la calle, disolvencia		Locutor off Y juntos podremos pintar una sonrisa en el rostro de estos niños, no dejes escapar este regalo de amor. <i>Música instrumental de fondo.</i>
5 Segundos	19	Frase célebre de Eleonor Roosevelt, tipografía helvetica, blanca, sobre fondo negro.		Locutor off El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños.
20 Segundos	20	Logotipo animado, informaciónEscuelas de Arte, teléfono, dirección, página web. Créditos. Narrador, Jorge Colorado Música, Beethoven Producción y edición, Walkiria López Agradecimientos, Licda. Lucrecia de Cofiño, Licda. Grechel Barneon, Lic. Guillermo Garcia, Prof. Pedro Juarez Logotipos USAC, Facultad de Arquitentura, Escuela de Diseño Gráfico.		<i>Música instrumental de fondo.</i>

Piezas Gráficas

Afiche



Todos
Todos tienen la oportunidad

Escuelas Municipales de Arte

¡Únete! al grupo de patrocinadores y contribuye al desarrollo del arte en Guatemala

Escuelas Municipales de Arte, es un proyecto que posee un gran potencial de expansión. Sin embargo la escasez de fondos para programas de educación y cultura es una limitante importante para el desarrollo de este proyecto, a pesar de todo la municipalidad de Guatemala sigue haciendo su mejor esfuerzo para contribuir con la sociedad guatemalteca y así formar mejores ciudadanos.

Solo con tu apoyo más niños, niñas y jóvenes tendrán la oportunidad de aprender.

Más información: ☎ **2285-8954**
7av. 11-67 zona 1 Guatemala

No es sólo arte, es una oportunidad de vida.

E-mailing



Todos
Todos tienen la oportunidad

Escuelas Municipales de Arte

¡Únete! al grupo de patrocinadores y contribuye al desarrollo del arte en Guatemala

Escuelas Municipales de Arte, es un proyecto que posee un gran potencial de expansión. Sin embargo la escasez de fondos para programas de educación y cultura es una limitante importante para el desarrollo de este proyecto, a pesar de todo la municipalidad de Guatemala sigue haciendo su mejor esfuerzo para contribuir con la sociedad guatemalteca y así formar mejores ciudadanos.

No es sólo arte, es una oportunidad de vida.

Solo con tu apoyo más niños, niñas y jóvenes tendrán la oportunidad de aprender.

Más información: ☎ **2285-8954**
7av. 11-67 zona 1 Guatemala



No es solo arte,
es una oportunidad de vida.

Video Informativo
Escuelas Municipales
de Arte.



Estuche DVD

Diseño del disco



Tabla de códigos

No.1 Código cromático

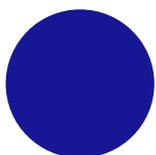
El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Se utilizó el color verde, ya que este es el color institucional, para combinarlo se usó el color azul y el rojo para hacer contraste.



RGB: 91r 165g 39b
CMYK: 57c 0m 100y 0k
PANTONE: 368 c



RGB: 231r 39g 38b
CMYK: 0c 90m 86y 0k
PANTONE: Red 032 c



RGB: 0r 51g 119b
CMYK: 100c 73m 0y 2k
PANTONE: Reflex Blue c

No.2 Código lingüístico

La tipografía que se utilizó fue la helvética, es una de las tipografías más populares del mundo, fue diseñada por Max Miedinger. La Helvética es una tipografía con una alta legibilidad y eficacia en todo tipo de citaciones.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ 1234567890

**No sólo es arte,
es una oportunidad de vida.**

No.3 Código Icónico

Logotipo de la Municipalidad de Guatemala.



Mancha de pintura y la fotografía de dos estudiantes de las Escuelas, uno representando la Escuela de Escultura y el otro la de Pintura.



Lineamientos técnicos

Audiovisual

Para poder usar el video informativo dirigido a patrocinadores para dar a conocer las Escuelas Municipales de Artes Visuales de la Dirección de educación y cultura, se recomienda:

Es necesario que en los lugares en que presenten el audiovisual cuenten con un aparato reproductor de DVD, una Televisión con entrada RCA para acceder al reproductor de DVD.

Si se presentara en computadora, es necesario que cuente con 1 giga de memoria RAM, bocinas, una tarjeta de video mínimo de 64mb, un programa que lea DVD. Verificar que esta lea este formato.

Se recomienda tener como mínimo 30 copias del video, ya que se podría proporcionar el audiovisual sin ningún contratiempo, estos tienen que estar grabadas en DVD para conservar la calidad del video.

Es importante que dentro de las escuelas, exista un lugar con los aparatos necesarios para poder presentar el video a personas que visiten estas instalaciones.

Tamaño 720 * 480 pixeles, formato NTSC
Guatemala, pantalla completa
Material digital

Ventajas:

Se puede observar en reproductor de DVD y en computadora, lo cual hace que los costos sean menos.

Desventajas:

Si no se cuenta con el equipo para reproducción de DVD adecuado, el costo sería mayor, ya que habría que invertir en estos equipos para poder reproducir el audiovisual.

E-mailing

Medio electrónico de comunicación, este se utiliza a través del Internet enviándolo por correo electrónico. Este medio es adecuado para enviar información a las personas de forma rápida.

Tamaño 700 * 600 pixeles
Materia digital (correo masivo)

Ventaja:

Abarca la mayor parte del grupo objetivo, es un medio masivo y económico.

Desventajas:

No hay seguridad de que la persona recibió el correo y puede confundirse como spam.

Afiche informativo

El afiche estará distribuido en la institución y en lugares donde se realicen presentaciones o exposiciones de los alumnos de las escuelas.

Tamaño 17" * 11" formato vertical, impreso en papel textcote full color con una cobertura de barniz UV.

Ventaja:

Es de mayor acceso y de fácil visibilidad.

Desventaja:

Con el paso del tiempo se deteriora fácilmente.

Presupuesto

En el presupuesto se indica la inversión que la institución debe realizar.

A continuación se presenta un cuadro de los costos reales de la elaboración de este Video, el cual fue aportado a las Escuelas Municipales de Arte.

Presupuesto de producción de video

DESCRIPCIÓN	PARCIAL	SUBTOTAL
Servicios profesionales		
Locución	Q. 500.00	
Grabación y edición de video	Q. 8.000.00	Q. 8,500.00
Gastos de transporte		
Depreciación de vehículo	Q. 185.00	
Parqueo	Q. 280.00	
Gasolina	Q. 500.00	Q. 965.00
Equipo		
Depreciación de equipo de grabación	Q. 200.00	
Depreciación de equipo de cómputo	Q. 700.00	Q. 900.00
Gastos varios		
Energía eléctrica	Q. 500.00	
Internet	Q. 200.00	
Papelería	Q. 150.00	Q. 850.00
TOTAL		Q. 11,215.00

Fuente: Elaboración Propia

Presupuesto piezas gráficas

MEDIO	ESPECIFICACIONES	UNIDADES	COSTO
<p>DVD</p> 	<p>Reproducción del audio visual a DVD</p>	<p>50</p>	<p>Q. 5.00 c/u Q. 250.00</p>
<p>Portada de DVD</p> 	<p>Impresión sobre DVD Full color</p>	<p>50</p>	<p>Q. 5.00 c/u Q. 250.00</p>
<p>Estuche para DVD</p> 	<p>Impresión a full color, tiro en papel couche.</p>	<p>50</p>	<p>Q. 3.100</p>
<p>Afiche</p> 	<p>Impresión a full color, tiro en papel textcote con barniz UV.</p>	<p>200</p>	<p>Q. 1.525</p>
TOTAL			Q. 5,125.00

Fuente: Elaboración Propia

Conclusiones

El mensaje transmitido a través del video fue comprendido en un 100% por el grupo objetivo, esto permite determinar que se cumplió con uno de los objetivos planteados, que era el de informar a los posibles patrocinadores sobre las actividades que realizan las Escuelas de Arte.

Las imágenes utilizadas en el video fueron atractivas e interesantes según el grupo objetivo con un 100% de aceptación, las mismas fueron cuidadosamente seleccionadas siguiendo un régimen de tiempo y orden, lo cual permite tener cautivos a quienes lo vean.

La locución fue adecuada durante el desarrollo del video, según la calificaron los encuestados, ello permitió que el mensaje se transmitiera de una forma clara y sencilla.

El grado de persuasión e involucramiento fue satisfactorio, ya que el 100% de los encuestados está dispuesto a colaborar en algún momento y apoyar este tipo de proyectos.

Existe una clara identificación del grupo objetivo con las Escuelas, ya que después de haber visto el video, el 60% afirmó que sí les gustaría asistir y tienen la inquietud de aprender un arte, por su parte, el 40% comentó que también les gustaría participar en las actividades que realizan las Escuelas de Arte, pero por el momento no podrían asistir, debido a que sus horarios de trabajo no coinciden con el de las escuelas y que además no tienen tiempo disponible.

Respecto al mensaje, este fue transmitido de forma clara y sencilla, y así fue interpretado por el grupo objetivo, el cual no tuvo ningún impedimento al entenderlo correctamente. Los textos elaborados en el desarrollo del video para complementar el audio fueron claros y legibles, ya que el 100% de los encuestados contestó que no tenían ningún problema en leerlos.

En lo que respecta al contenido del video, tanto locución como imágenes usadas se complementan entre sí. En tal sentido, se deduce que el material audiovisual presentado en las Escuelas de Arte es validado en su totalidad con un 100% de aceptación.



REFERENCIAS

Libros



Margalef, J. (1987). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Barcelona: Editorial Anthropos.

Pierre, G (2004). *La semiología*. México: Siglo XXI editores.

Maldonado, P. (2005). *Demografía, conceptos y técnicas fundamentales*. Mexico: Plaza y Valdez Editores

Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula*. Buenos Aires: Nobuko.

Espinosa, S. Y Abbate, E. (2005) . *La producción de video en e aula*. Argentina: Ediciones Colihue.

González, R. (2002). *Manual para la realización de story boards*. Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia

Sellés, M. (1998). *El documental*. Editorial UOC.

Huffman, K. (2008). *Psicología en acción*. México: editorial Limusa.

Whittaker J. y whittaker S. (1984). *Psicología*. México D.F.: Nueva editorial Interamericana.

Bruge J. (1998). *Introducción a la sociología*. México D.F.: Servicios litográficos ultrasol s.a

Zecchetto V. y Dallera O. (1990). *Seis semiólogos en busca del lector*. Madrid: Ediciones circus.

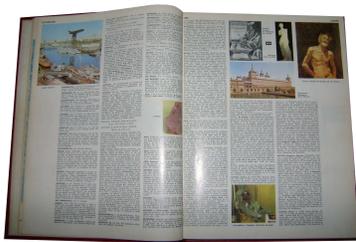
Helfand, J. Et al (2002). *Fundamentos del diseño grafico*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Worchel, S. Et al (2002). *Psicología social*. México: Editorial Tomson

Rafols R. y Colomer A. (2003). *El diseño audiovisual*. Editorial Gustavo Gill, S.A.

Martinez, J. (1997). *Introducción a la tecnología audiovisual Televisión, vídeo, radio*. Barcelona: Paidós Comunicación.

- McLean, R. Y Blume, H. (1987). *Manual de tipografía*. Madrid
- Barthes, R. (1998). *Retórica de la imagen*. Paidós Comunicación.
- Martinínez , E. (1998). *Lingüística, teoría y aplicaciones*. México: Masson Doyma S.A.
- Rafols, R. y Colomer, A. (2003). *El diseño audiovisual*. Editorial Gustavo Gill, S.A.
- Eco, U. (1977). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen



Enciclopedias

- Enciclopedia Salvat (vol.3) (1972). Salvat editores S.A.
- Enciclopedia Salvat (vol.5) (1972). Salvat editores S.A.
- Enciclopedia Salvat (vol.6) (1972). Salvat editores S.A.

Folletos



- Anzueto, R. (2008) "Folleto diseño Visual 7, El lenguaje Audiovisual"
- García, G. (2009) "Producción Audiovisual"
- Padilla, C. (2009) "Guía del proyecto de graduación, parte metodológica"
- Domynas, A. (2009) "En busca del sentido de la actividad artística"



Internet

Producción. Cinemaesencia
Recuperado (10 octubre 2009)

http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/postproducción/jalkituotanto

Desarrollo. Zona Económica
Recuperado (10 octubre 2009)

<http://www.zonaeconomica.com/concepto-desarrollo>

Municipalidad. Wikipedia
Recuperado (10 octubre 2009)

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

Guatemala transparente. vicepresidencia de Guatemala.
Recuperado (13 de junio 2010)

<http://guatemala.eregulations.org/default.aspx?id=74lang=es>

Escultura. Wikipedia
Recuperado (10 octubre 2009)

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

Sulecio, M. (2008) . Educación
Recuperado (10 octubre 2009)

<http://www.depadresahijos.org/articulo/preesc1604.html>

Datos generales de Guatemala. Guatemala tu suelo sagrado.
Recuperado (13 de octubre 2009)

http://www.aquiguatemala.net/datos_guate.html

Educación. Slideshare.
Recuperado (13 de octubre)

<http://www.slideshare.net/wenceslao/qu-es-educacion>

Institución. Eumed.net.
Recuperado (5 de Junio)

<http://www.eumed.net/cursrcon/1/instconcepto.htm>

Cooperación. Wikipedia
Recuperado (5 de junio)

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

Calidad de vida. Wikipedia
Recuperado (5 de junio)

http://es.wikipedia.org/wiki/calidad_de_vida

Moreno, L. (2002)desarrollo web.
Recuperado (10 de octubre 2009)

<http://alexchrojo.blogspot.com/2007/02/el-cartel-social.html>

Narrador. Wikipedia
Recuperado (5 de junio)

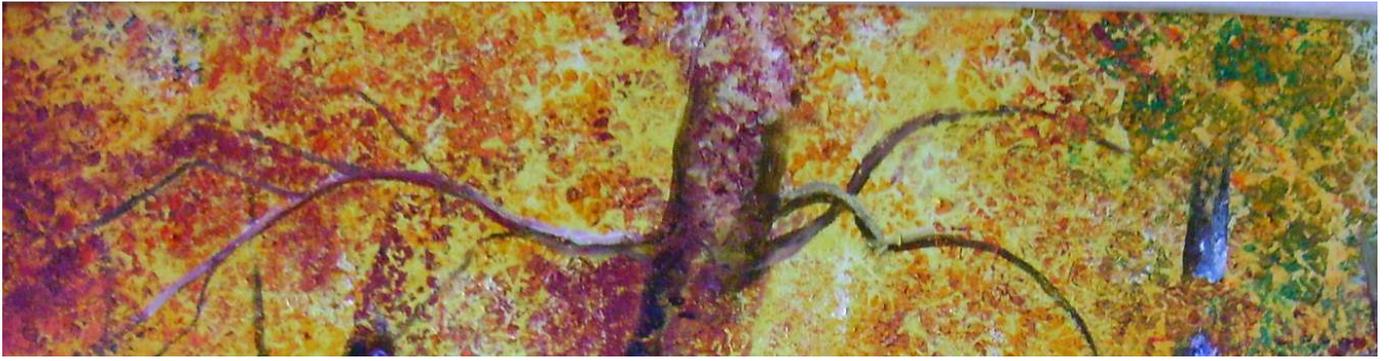
<http://es.wikipedia.org/wiki/narrador>

Sociedad. Definiciones.de
Recuperado (5 de junio)

<http://definicion.de/sociedad>

La tipografía y su evolución. Fotonostra.
Recuperado (15 de junio 2010)

<http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>



Otoño



GLOSARIO

Glosario

Afiche

El afiche es un texto por medio del cual se difunde un mensaje con intención de promover un servicio o producto, o bien para invitar a participar en algo, el objetivo es convencer al lector de algo determinado, se caracteriza por que puede ser leído rápidamente capturando la atención del lector.

Características:

Imagen y/o gráfica, todo afiche requiere de alguna imagen o gráfica que ayude a enfatizar el propósito.

Slogan, es fundamental ya que por medio de él se entrega el mensaje.

Datos del producto promocionado o de la invitación que se hace.

Asociación

Las asociaciones son entidades civiles no lucrativas, capaces de ejercer derechos y contraer obligaciones. Requiere formarse con un número de asociados mayor al número de los cargos que integran la Junta Directiva.

Fundación

Las fundaciones son entidades no lucrativas que requieren de un acuerdo ministerial para su aprobación y autorización.

FODA

El FODA es una herramienta de análisis estratégico que permite analizar elementos internos o externos de programas y proyectos.

El FODA se representa a través de una matriz de doble entrada, llamada matriz FODA, en la que el nivel horizontal se analizan los factores positivos y los negativos.

En la lectura vertical se analizan los factores internos y por tanto controlables del programa

o proyecto y los factores externos, considerados no controlables.

Las Fortalezas son todos aquellos elementos internos y positivos que diferencian al programa o proyecto de otros de igual clase.

Las Oportunidades son aquellas situaciones externas, positivas, que se generan en el entorno y que una vez identificadas pueden ser aprovechadas.

Las Debilidades son problemas internos, que una vez identificados y desarrollando una adecuada estrategia, pueden y deben eliminarse.

Las Amenazas son situaciones negativas, externas al programa o proyecto, que pueden atentar contra éste, por lo que llegado al caso, puede ser necesario diseñar una estrategia adecuada para poder sortearla.

En síntesis:

- las fortalezas deben utilizarse
- las oportunidades deben aprovecharse
- las debilidades deben eliminarse y
- las amenazas deben sortearse.

Comunidad

Una comunidad puede definirse como un grupo específico de personas que residen en un área geográfica determinada, comparten una cultura común y un modo de vida, son conscientes del hecho de que comparten cierta unidad y que pueden actuar colectivamente en busca de una meta, Ejemplos de comunidades son las aldeas, pueblos, las ciudades, los vecindarios y las regiones metropolitanas.

Cooperativas

Existen dos tipos de cooperativas:

Especializadas: las que se ocupan de una sola actividad económica, social o cultural, tales como agrícolas, pecuarias, artesanales, de comercialización, de consumo, de ahorro y crédito, de transportes, de vivienda, de seguros, de educación, integrales o de servicios varios: las que se ocupan de varias actividades económicas, sociales, culturales.

E-mailing

Promoción de productos y servicios por correo electrónico. Uso del correo electrónico para el envío de mensajes publicitarios, o en campañas de marketing con fines comerciales.

INE

Intituto Nacional de Estadística, Dirección de Censos y Encuestas.

Organigrama

Es la representación gráfica de la estructura de una empresa u organización. Representa las estructuras departamentales y, en algunos casos, las personas que las dirigen.

Organización no gubernamental

Las organizaciones no gubernamentales son entidades sin fines de lucro, que requieren de una comparecencia de un mínimo de 7 asociados ante notario. Las ONG pueden contar entre sus asociados hasta un 25% de extranjeros siempre que éstos sean residentes del país.

Organización sin fines de lucro extranjera

Se permite que las organizaciones extranjeras sin fines lucrativos se establezcan en el país, debiendo comprobar entre otros requisitos, su existencia en el extranjero. Sin embargo, es más usual y tiende a ser menos engorroso que dichas entidades constituyan localmente a la filial, y no que procedan a la incorporación de la entidad no lucrativa proveniente del extranjero.

Población

Según la sociología y biología, una población es un grupo de personas u organismo de una especie particular, que vive en un área geográfica o espacio, y cuyo número de habitantes se determina normalmente por un censo.

Patrocinador

Patrocinio es la acción de patrocinar, y por patrocinar se entiende defender, proteger, amparar, favorecer.

Sociedad

Es un conjunto de individuos que comparten una cultura con sus conductas y fines, y que interactúan entre sí para formar una comunidad.

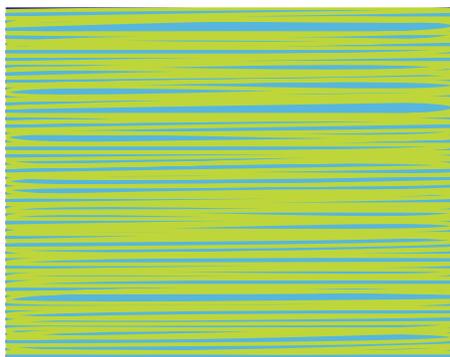
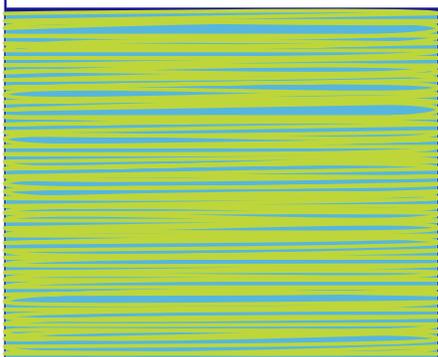
Sonido

El sonido está compuesto por la palabra, la música y los efectos sonoros.

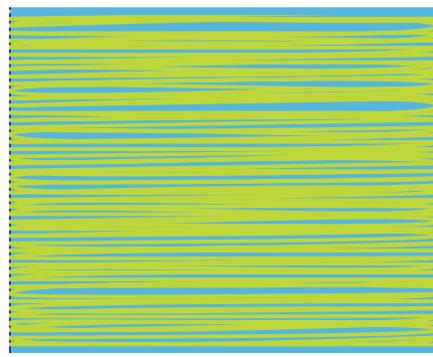
Tipos de narrador:

De 3.^a persona, narrador Omnisciente (que todo lo sabe). El narrador omnisciente es aquel cuyo conocimiento de los hechos es total y absoluto. Sabe lo que piensan y sienten los personajes: sus sentimientos, sensaciones, intenciones y planes.

Narrador observador. Sólo cuenta lo que puede observar. El narrador muestra lo que ve, de modo parecido a como lo hace una cámara de cine. De 1.^a persona, narrador protagonista. El narrador es también el protagonista de la historia (autobiografía real o ficticia). Narrador personaje secundario. El narrador es un testigo que ha asistido al desarrollo de los hechos. De 2.^a persona, el narrador habla en 2.^a persona. Crea el efecto de estar contándose la historia a sí mismo o a un yo desdoblado.



Escuelas Municipales de Arte





Bodegón



Anexos

Encuesta



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



Con el objetivo de validar la legibilidad de los elementos visuales y el contenido del video Informativo del Proyecto de graduación de la licenciatura de Diseño Gráfico con especialidad en multimedia y su tema

Video informativo, dirigido a patrocinadores, para dar a conocer las Escuelas Municipales de Artes Visuales, de la Dirección de educación y cultura. Guatemala 2010

1. ¿El mensaje que se transmite el video es?

Buscar patrocinio Visitar las escuelas

Comente _____

2. ¿Considera que a través del video pudo conocer las actividades que realizan las Escuelas de Arte?

Si No

Comente _____

3. ¿En que cree usted que benefician las Escuelas a la población?

Que entretiene a las personas
Que los prepara para la vida
Que ayuda a disminuir la vagancia
Que desarrolla el arte en Guatemala

4. ¿Considera atractivas las imágenes utilizadas en el video?

Si No

Comente _____

5. ¿Fue de su agrado la forma en la que se presentó la información en el video?

Si No

Comente _____

6. ¿Qué fue lo que más le impactó del video que se le presentó?

Comente _____

7. ¿Cuál de las actividades que realiza la Escuela de Arte le parecen más interesantes?

Comente _____

8. ¿Cree que la información utilizada en el video es suficiente para dar a conocer las escuelas de arte?

Si No

Comente _____

9. ¿Se siente identificado con las escuelas de arte, después de haber visto este video?

Si No

Comente _____

10. ¿Colaboraría en algún momento, para apoyar estos proyectos?

Si No

Comente _____

11. ¿Le gustaría participar en las actividades realizadas por las escuelas?

Si No

Comente _____

12. ¿Considera que el tiempo de duración del video es?

Muy Corto Adecuado Muy Largo

13. ¿Cree que el texto utilizado en el video es claro y legible?

Si No

14. ¿Considera que la locución del video es?

Muy lenta Adecuada Muy rápida

Cotización



38 avenida 4-41 Zona 7 La Floresta
PBX: (502) 24333374 - Fax: (502) 24355835

Cotizacion No. 16386

Su amistad y confianza nos compromete a servirle mejor

www.delgadoimpresos.com - ventas@delgadoimpresos.com

Waliria López
Presente

Lunes, 30 de Agosto de 2010

Tenemos el agrado de cotizarle lo siguiente:

200 AFICHES, tamaño 12 x 18" impresos a full color en texcote cmc calibre 12 a partir de sus artes digitales.	Q.1,525.00
50 portadas 4.75 X 5" portadas impresos a full color en texcote cmc calibre 12 a partir de sus artes digitales.	Q.2,400.00
50 Portadas 11 x 11" impresos a full color en texcote cmc calibre 12 a partir de sus artes digitales.	Q3,100.00

Debido a la naturaleza de los procesos pueden darse variaciones de +/- el 4% en la cantidad del material cotizado. Por favor tomar las consideraciones necesarias.

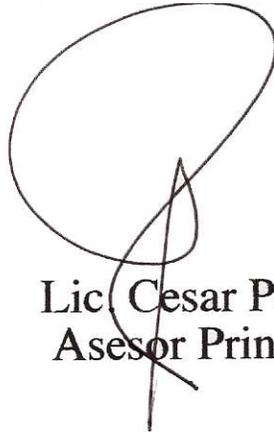
Forma de pago

Tiempo de entrega

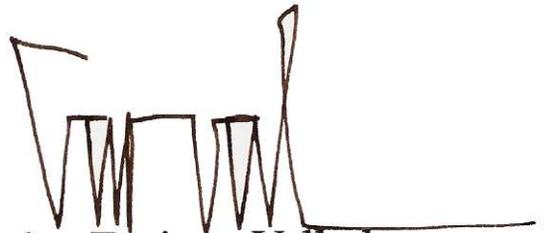
Para sus consultas por favor mencionar el número de cotización 16386
Esta oferta es valida por 15 días.

En espera de una respuesta afirmativa
atentamente,
Elvia García

IMPRIMASE



Lic. Cesar Padilla
Asesor Principal



Arq. Carlos Enrique Valladares
Decano



Walkiria López Pineda
Sustentante
200217959