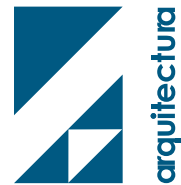




UNIVERSIDAD DE
SAN CARLOS
DE
GUATEMALA



San Vicente de Paul



Material Interactivo para promover
las actividades humanitarias del
HOGAR DE ANCIANOS
SAN VICENTE DE PAUL

Proyecto de Graduación presentado por
WENDY EUNICE LÓPEZ GABRIEL

para optar al título de
LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO CON ESPECIALIDAD MULTIMEDIA

Guatemala, junio 2011



**Material Interactivo
para promover
las actividades humanitarias del
HOGAR DE ANCIANOS SAN VICENTE DE PAUL**

ÍNDICE

Nómina.....	pág.	1
Dedicatoria.....	pág.	2-3
Presentación.....	pág.	4
Capítulo I.....	pág.	5
1.2 Introducción.....	pág.	6
1.3 Justificación del proyecto.....	pág.	7
1.4 Objetivos.....	pág.	8
Capítulo II.....	pág.	9
2.1 Perfil del Proyecto.....	pág.	10-12
2.2 Nombre de la Organización.....		
2.3 Dirección y teléfonos.....		
2.4 Misión.....		
2.5 Visión.....		
2.6 Objetivos.....		
2.7 Valores fundamentales.....		
2.8 Servicios que brinda.....		
2.9 Atención profesional.....		
2.10 Proyectos ejecutados durante el 2007.....		
2.11 Coordinación.....		
2.12 FODA.....		
2.13 Grupo objetivo del proyecto.....		
Capítulo III.....	pág.	13
3.1 Conceptos fundamentales de la organización.....	pág.	14-21
3.2 Conceptos fundamentales de Diseño.....	pág.	22-26
3.2 Ciencias que sustentan el proyecto.....	pág.	27-28
3.3 Concepto creativo.....	pág.	29
3.4 Marco conceptual.....	pág.	30
3.5 Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño.....	pág.	31
3.6 Primera propuesta.....	pág.	32
3.7 Segunda propuesta.....	pág.	33
3.8 Bocetos del proceso de presentación del material interactivo.....	pág.	34
3.9 Boceto/presentación interactiva.....	pág.	35
3.10 Inicio de presentación.....	pág.	36-49
Capítulo IV.....	pág.	50
Resumen de recolección de información.....	pág.	51-52
Herramientas de investigación.....	pág.	53
Interpretación de resultados.....	pág.	54-65
Razonamiento.....	pág.	66
Propuesta final.....	pág.	67-79
Especificaciones técnicas.....	pág.	80
Conclusiones.....	pág.	81
Recomendaciones.....	pág.	82
Lineamientos.....	pág.	83
Presupuesto.....	pág.	84
Bibliografía.....	pág.	85
Glosario.....	pág.	86-87
Anexos.....	pág.	88-96



NÓMINA

DE AUTORIDADES

DECANO

Arquitecto Carlos Enrique
Valladares Cerezo

SECRETARIO

Arquitecto Alejandro
Muñoz Calderón

VOCAL I

Arquitecto Sergio Mohamed
Estrada Ruiz

VOCAL II

Arquitecto Efraín de Jesús
Amaya Caravantes

VOCAL III

Arquitecto Carlos Enrique
Martini Herrera

VOCAL IV

Bachiller Carlos Alberto
Mancilla Estrada

VOCAL V

Secretaria Lilian Rosana
Santizo Alva

DIRECTORA DE DISEÑO

Licenciada Emperatriz Pérez

ASESORES

Licenciado Rualdo Anzueto
Licenciado Luis Urizar
Licenciada Mónica Noriega

D

EDICATORIA



fotografía: Alex J.

En este momento en el que me encuentro con tantas ideas en mi cabeza, escribiendo mi dedicatoria, inicio un sueño que gracias a Dios y a mi familia estoy a punto de alcanzar.

GRACIAS DIOS

Por darme tanto sin merecerlo, gracias por mi vida, por darme fuerza y ánimo para seguir adelante: porque sin ti nada de esto existiría.

A MI ESPOSO

Un ser maravilloso que Dios me ha enviado para saber llevar mi vida, que me ha enseñado a amar: gracias por todo el apoyo desinteresado que siempre me has brindado. TE AMO.

A MI HIJO

Eres un angelito, un regalo de Dios, mi fuente de inspiración, mi razón de ser. TE AMO.

A MI MAMI

Una mujer luchadora, fuerte que me ha enseñado a luchar por mis sueños a valorar todo en la vida, una persona digna de admiración y un ejemplo a seguir: gracias por todo tu apoyo, por estar allí, siempre conmigo, te quiero mucho.

A MI PAPI

Sé que desde el cielo has ayudado día a día a realizar mis sueños, siempre estarás en mi mente y en mi corazón, te quiero mucho.

A MIS SOBRINOS

Personitas que me han enseñado a ser tía, me han enseñado que el amor puro y sincero existe: ustedes son uno de mis principales motivos para superarme, los quiero mucho.

A MIS HERMANAS

Dos niñas que se han convertido en madres: estoy tan orgullosa de ustedes, sé que seguirán siendo unas grandes mamás, gracias por todo el apoyo que siempre me han brindado, por hacerme sentir que no estoy sola, las quiero mucho.

A UNA PERSONA MUY ESPECIAL (MABY)

Que ha formado parte de mi vida, que es como mi hermana, sabés que sos un gran apoyo que sin vos las cosas no serían tan fáciles, gracias por todo el amor que siempre me has demostrado, espero que nuestra amistad siga por siempre.

A MI TÍA

En la vida son muy pocas las mujeres que saben sobresalir solas en la vida: tú eres una de ellas, te admiro mucho, eres un lindo ejemplo en mi vida.

A MIS PRIMOS

Todos y cada uno son una parte muy importante en mí: sigan adelante, propónganse metas, los quiero mucho.

D

EDICATORIA



fotografía: Alex J.

A LA FAMILIA JUÁREZ HERNÁNDEZ

Han sido como mi segunda familia, gracias por todo el apoyo y el calor de hogar que siempre me dieron. Gracias por abrirme la puerta de su casa.

A MIS AMIGOS

Mil gracias por toda la ayuda y el apoyo que han brindado sin pedir nada a cambio, los quiero mucho, siempre los llevo dentro de mi corazón, son personas muy especiales y así seguirán siendo.

(Isabel, Hilda, Monica, Evelin, Rox, Martha, Zame, Chepito, Jorge, Ruben, Byron, Luz, Nancy, Sindy, Fernando, Leonardo, Carlos.)

A TODAS LAS PERSONAS QUE DE UNA U OTRA FORMA HAN AYUDADO A QUE HOY LLEGUE TAN ANHELADO SUEÑO.

P RESENTACIÓN

En el presente trabajo se encuentra una de las formas en la que el estudiante ayuda a la sociedad por medio de los conocimientos que se han adquirido a través de los años. En este caso se elaboró un material interactivo que servirá para promover las actividades humanitarias del Hogar San Vicente de Paul, lograr difundir la obra social para aumentar las donaciones económicas y promover la visita humanitaria entre empresarios, estudiantes y personas que estén interesados en colaborar. Así también, aumentar las donaciones alimentarias por parte de empresas y personas dispuestas a cooperar con el Hogar San Vicente de Paul.



CAPÍTULO

I

- Introducción
- Antecedentes
- Identificación del problema
- Justificación
- Objetivos

INTRODUCCIÓN

El primer día que se visitó el Hogar San Vicente de Paul, un hogar dedicado al cuidado de ancianos, se pudo establecer la necesidad que tiene de darse a conocer frente a personas y empresas que puedan y sientan la necesidad de ayudar, pues debido a que es una organización no lucrativa no cuenta con una entrada de dinero fija, solamente de rifas y baratillos que realiza en el transcurso del año. Como una opción para ayudar al Hogar, se creó un material interactivo donde se presenta su historia, las actividades que se realizan dentro del Hogar, las instalaciones y más que todo, cuánto necesita de la ayuda y colaboración de personas y empresas.

Este material interactivo servirá para que las personas que no pueden llegar al Hogar por diversos motivos, conozcan desde su casa u oficina cómo brindar su colaboración.

1.1 ANTECEDENTES

Se realizó un estudio en algunos hogares que brindan su ayuda sin fines de lucro en toda la ciudad y se llegó a la conclusión de que son los ancianos los que están más olvidados y necesitados tanto de amor como de las cosas indispensables para el diario vivir. Por ello este proyecto se hizo en el hogar de Ancianos

San Vicente de Paul de Guatemala, pues aparte de tener una gran historia y experiencia en el trato y el amor puro hacia estas personas, dan lo mejor de sí, sin pedir nada a cambio. Juntamente con las entrevistas que se tuvo con las personas de la directiva de este Hogar de ancianos, se llegó a la conclusión de que es necesario crear y publicar un material que los dé a conocer y así conseguir el apoyo financiero que necesita.

1.2 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El problema que se identificó es que la institución no cuenta con un material digital interactivo que promueva las actividades humanitarias del Hogar San Vicente de Paul para conseguir el apoyo económico y alimenticio que necesita.

El requerimiento fundamental es crear un material interactivo que promueva las actividades humanitarias que el hogar San Vicente de Paul realiza, para que el grupo objetivo se interese en brindar la ayuda que se necesita. Debido a que las personas que viven dentro del hogar son personas de la tercera edad, el concepto creativo propuesto es: ES TIEMPO DE AYUDAR. Con este concepto se promoverá el amor hacia los ancianos.

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Al hacer un análisis, se consideró importante resaltar la ayuda que necesita este tipo de organización que apoya a las personas de la tercera edad, que ya no son capaces de subsistir por sí solas, también contribuir a la consecución de recursos económicos y alimentarios que permitan continuar con su obra humanitaria.

1.3.1 MAGNITUD

Según el Instituto Nacional de Estadística, los adultos mayores entre los 60 a 69 años representan el 50% del total de la población guatemalteca, siendo esta todavía una población activa. Desglosada la información, las mujeres adultas mayores representan el 50.34% que equivalen a 359,365 y los hombres adultos mayores representan el 49.65 % equivalente a 354,415. Es importante mencionar que Guatemala es un país pluricultural y multilingüe, y que del total de la población adulta mayor, el 36 % es población de descendencia Maya, el 0.17 % población Xinca y el 0.079% población Garífuna.

Los adultos mayores se encuentran localizados un 51% en el área urbana y el 48% en área rural, el 47% viven en el área rural y son mujeres y el 53% son hombres, lo cual indica que los hombres mantienen sus hábitos agrícolas, por lo que la migración hacia las áreas urbanas es menor

que las mujeres. Según el Instituto Nacional de Estadística -INE-, el departamento con mayor índice de población adulta mayor es el departamento de Guatemala con un 24%; esto posiblemente se debe a que se encuentran centralizados la mayoría de los servicios. Otros de los departamentos con mayor índice son San Marcos con 7.4% y Huehuetenango 6.8%, mientras los departamentos con menor índice de adultos mayores son: El Progreso con 1.6 % y Baja Verapaz con 1.9 %, y el departamento que tiene más mujeres adultas mayores en el área rural es Alta Verapaz con 7.6 %.

1.3.2 TRASCENDENCIA

Al no contar con un material digital interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul, las personas y las empresas no tienen noción acerca de la existencia de esta organización y de las necesidades y la ayuda que necesitan.

1.3.3 VULNERABILIDAD

Al crear un material digital interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos de San Vicente de Paul, se obtendrá el apoyo de personas y empresas que reconocerán el trabajo que la organización hace.

1.3.4 FACTIBILIDAD

El proyecto sí es factible, porque aunque el Hogar San Vicente de Paul no cuenta con los medios económicos para financiarlo, la empresa de Beauty Esthetic International SPA financiará los costos de la reproducción del material interactivo.

OBJETIVOS



fotografía: Byron Ortiz

1.4.1 GENERAL

Diseñar un material interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul.

1.4.2 ESPECÍFICOS

- Difundir la obra social del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul entre personas y empresas para aumentar las donaciones económicas.
- Promover la visita humanitaria entre empresarios, estudiantes y personas que estén interesados en colaborar con el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul.
- Aumentar las donaciones alimentarias de parte de empresas y personas dispuestas a cooperar con el Hogar San Vicente de Paul.



CAPÍTULO

II

- Perfil de la Organización
- Grupo objetivo

PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

2.1 TIPO DE INSTITUCIÓN

No lucrativa

2.2 NOMBRE DE LA ORGANIZACIÓN

Hogar de Ancianos San Vicente de Paul

2.3 DIRECCIÓN Y TELÉFONOS

28 calle 25-28 zona 5

Teléfono 2335-5514

Fax 2335-5913

2.4 MISIÓN

"Somos una asociación humanitaria integrada por voluntarias. Personal profesional y operativo que siguiendo la mística de San Vicente de Paul facilitamos el desarrollo integral de las personas en situación de pobreza, a través de acciones y servicios solidarios y comprometidos con el mejoramiento de su calidad de vida. La población atendida es el adulto mayor".

2.5 VISIÓN

Ser luz que oriente y fuerza que transforme la sociedad en la lucha contra la pobreza y sus causas.

2.6 OBJETIVO

Responder a las necesidades de los adultos

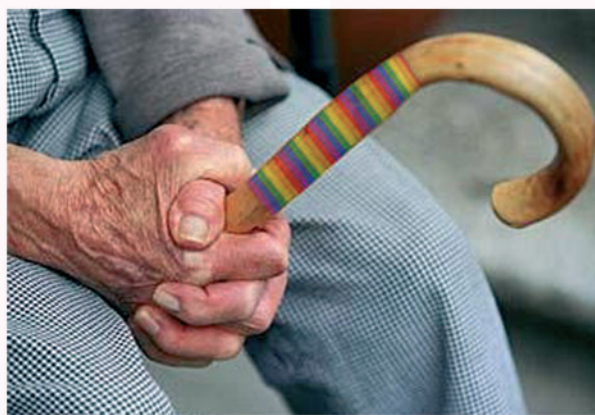
mayores, de manera organizada y eficaz, en cooperación con los esfuerzos de la iglesia, de otros organismos y de la sociedad civil.

2.7 VALORES FUNDAMENTALES

- Brindar un hogar y alimentación dignos.
- Cuidados especiales con cada una de las personas.
- Actividades para promover la convivencia dentro del Hogar.
- Darle a cada uno su valor como persona.
- Apoyo espiritual.

2.8 SERVICIOS QUE BRINDA

- Terapia Ocupacional.
- Inducción especial a no videntes.
- Atención integral.
- Habitaciones equipadas con lo indispensable.
- Servicio de lavandería y limpieza.
- Cuidados de enfermería geriátrica.



fotografía: Byron Ortiz

2.9 ATENCIÓN PROFESIONAL

- Trabajo social
- Atención psicológica
- Atención médica
- Terapia física
- Gimnasia
- Recuperación y rehabilitación de ancianos enfermos y con limitaciones físicas
- Atención de ancianos con enfermedades terminales.

2.10 PROYECTOS EJECUTADOS DURANTE EL 2007

Proyecto primario

1.Habilitación del segundo nivel para la atención a adultos mayores con enfermedades terminales, enfermedades crónicas, recuperación post operatoria, etc. Con el apoyo de ASCASVIP y donaciones se logró habilitar totalmente el área de cuidados especiales y atender a pacientes que requieren de esmerada atención por sus complicadas condiciones de salud. Algunos de ellos (as) no cuentan con ningún familiar y han sido remitidos (as) de hospitales nacionales y de la PDH, y otros tienen familiares que no los pueden atender.

2.Pintura interior del hogar.

3.Reacondicionamiento de baños (para beneficiarios y personal).

4.Se continúa con la alternativa de las habitaciones privadas y semiprivadas.

2.11 COORDINACIÓN

LIC. REGINA DE VALDEAVELLANO -
COORDINADORA (General Coordinador)
ODILI CABRERA - SUB-COORDINADORA
(Head Administrador Asistente)

2.12 FODA

FORTALEZAS

Los cuidados especiales con cada una de las personas.

Las instalaciones adecuadas para cada necesidad de los habitantes.

OPORTUNIDADES

La ayuda y los años que lleva trabajando en pro de todas las personas de la tercera edad le

servirán como base para llegar al subconsciente del grupo objetivo y poder recibir la ayuda que se necesita.

DEBILIDADES

No contar con un apoyo monetario fijo cada mes.

AMENAZAS

El incremento de personas de la tercera edad abandonadas.

Alto costo de la vida.

Poca ayuda de familias u otras personas para la subsistencia de los ancianos.

GRUPO

OBJETIVO DEL PROYECTO

2.13 GRUPO OBJETIVO DEL PROYECTO

Este término se utiliza habitualmente en publicidad para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio.

En este caso son jóvenes y adultos de ambos sexos comprendidos entre 25 a 55 años de edad que residan en Guatemala, que tengan una buena base profesional y que devenguen un sueldo de 10,000.00 quetzales en adelante.

Geográfica

Región: capital de Guatemala

Tamaño del área: 228 kilómetros cuadrados

Tamaño de la ciudad: 2, 541,581 habitantes según censo 2002

Densidad: Urbana

Clima: 23 grados centígrados promedio

Demográfica

Edad: 25 a 55 años

Sexo: masculino y femenino

Tamaño de la familia: entre 1 y 2 o más 5 integrantes

Ciclo de la vida familiar: jóvenes casados con hijos, mayores casados con hijos menores de 18 años, mayores casados con hijos mayores de 18 años

Ingreso: de Q. 10,000 en adelante

Ocupación: Profesionales, gerentes, oficiales, propietarios, jubilados

Educación: Estudios universitarios, titulados, diplomados, maestrías

Religión: católicos, cristianos, evangélicos

Raza: Hispánica

Nacionalidad: Guatemaltecos y extranjeros residentes en Guatemala.

Psicográficas

Clase social, media alta, media media

Estilo de vida: adaptados, triunfadores, integrados

Personalidad: ambiciosa, cooperativa, autoritaria, entusiasta, colaboradora

Conductual

Beneficio buscado: Ayuda, cooperación

Status del usuario: altruismo, filántropos

Tasa de uso: Ocasional

Etapas de disposición: Desinformados

Actitud hacia el producto: Positivo, entusiasta



CAPÍTULO

III

- Conceptos fundamentales de la organización
- Conceptos fundamentales del diseño gráfico
 - Concepto Creativo
- Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño

C

CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA ORGANIZACIÓN

PROMOVER

Promover es persuadir a las personas para que actúen. Implica recomendar, apoyar, defender ideas o ponerlas en tela de juicio.

ACTIVIDADES

Las actividades son tareas que son propuestas por el tutor del curso en las que pide que se realice algún trabajo basado en los recursos que se han facilitado.

OBRAS HUMANITARIAS

Ante todo, es necesario tener presente que la existencia de estas obras caritativas es una oportunidad para que cada uno de nosotros colabore en una acción justa, benefactora y llevada con rigor.

No importa el grado de participación (dinero, tiempo, presencia en el proyecto, etc.), ni si la ayuda es permanente o puntual, pues lo importante es conseguir abrir nuestro corazón, y potenciar los valores de la compasión, de la colaboración mutua y la tolerancia.

Estos valores son el fundamento de cada una de las acciones caritativas y se desarrollan por igual en cada una de ellas.

QUIEN FUE SAN VICENTE DE PAUL

Nació en Aquitania el año 1581. Cursados los correspondientes estudios, fue ordenado sacerdote

fotografía: Byron Ortiz



yejerció de párroco en París. Fundó la Congregación de la Misión, destinada a la formación del clero y al servicio de los pobres, y también, con la ayuda de santa Luisa de Marillac, la Congregación de Hijas de la Caridad. Murió en París el año 1660.

-Fundador de la Congregación de la Misión y las Hijas de la Caridad 1581-1660.

-Fiesta: 27 de septiembre.

FUNDACIÓN DE LAS HIJAS DE LA CARIDAD

Vicente pone manos a la obra y muy pronto, el 23 de agosto, lee ante unas cuantas mujeres cuyo corazón se ha visto afectado igual que el suyo por aquella miseria, un texto que constituye todo un programa de ayuda a los enfermos. Dicho

texto servirá de modelo, en adelante, a todos los posteriores textos fundacionales de las “Confréries de Charité” (Hermandades de Caridad). Las Cofradías se multiplicaron; hoy en algunos países se les llama “equipos de San Vicente”. La Fundación de la Compañía de las Hijas de la Caridad siguió unos años más tarde (1633). La co-fundadora fue Santa Luisa de Marillac.

Vicente no quiere permanecer por más tiempo con los Gondí y así se lo hace saber a Bérulle en mayo de 1617. Se traslada el 1 de agosto de aquel mismo año a una pequeña parroquia entre Lyon y Ginebra, en la región de Bresse: Chatillon-des-Dombes, donde ejerce como párroco.

Para Vicente, la oración es lo primero; era muy práctico pero esa práctica se fundamentaba en una profunda intimidad con Jesucristo, o sea, en la vida interior de oración.

Vicente encuentra en su camino a los jansenistas. Jansenio había comenzado a escribir su *Augustinus* en 1628; Roma lo condena en 1641; pero Vicente, antes incluso de esta condena, ya había tomado postura contra el jansenismo.

En lugar de ponerse en tensión y tratar de que Dios se adapte a unos determinados moldes para el alma, Vicente, en oposición a los jansenistas, no dejará de proponer abandonarse tranquilamente a Dios. La gracia tiene sus momentos. Abandonémonos a la Providencia de Dios y guardémonos muy mucho de anticiparnos a ella.

LA OBRA DE VICENTE SIGUE VIVA

Vicente fue sobre todo el hombre que, al conseguir espolear el clero, renovó la Iglesia francesa.

La Congregación de los “Paules” se convirtió en la orden más vigorosa en Francia antes de la revolución francesa, con 6,000 miembros repartidos en 40 provincias. La Congregación de Hijas de la Caridad se extendió por todo el mundo hasta el punto que en 1965 contaba con 46,000 hermanas. A lo largo de los siglos han prestado ayuda a millones de personas desgraciadas: niños abandonados, huérfanos, enfermos, heridos, refugiados, presidiarios, etc.

El servicio sencillo y discreto al prójimo constituye el principal fundamento de todas estas asociaciones vicentinas.

SER SANTO

Es participar de la santidad de Dios. Jesucristo es el Santo de los santos y el Espíritu Santo es el Santificador.

Todos fuimos creados por Dios para ser santos, en la tierra y entonces plenamente en la eternidad en el cielo. Perdimos la vida de gracia por el pecado, pero Jesucristo nos reconcilió con el Padre por medio de la Cruz. Por el bautismo recibimos los méritos de Cristo y somos liberados del pecado e injertados en Cristo para ser Hijos de Dios y participar de su santidad. San Pablo usa la palabra “santos” para referirse a los fieles (2 Cor. 13,12; Ef. 1,1)

LOS SANTOS INTERCEDEN POR NOSOTROS

En virtud de que están en Cristo y gozan de sus bienes espirituales, los santos pueden interceder por nosotros. La intercesión nunca reemplaza la oración directa a Dios, quien puede conceder nuestros ruegos sin la mediación de los santos. Pero, como Padre, se complace en que sus hijos se ayuden y así participen de su amor. Dios ha querido cons-

tituirnos una gran familia, cada miembro haciendo el bien a su prójimo. Los bienes proceden de Dios pero los santos los comparten. Los santos son modelos. Debemos imitar la virtud heroica de los santos. Ellos nos enseñan a interpretar el Evangelio evitando así acomodarlo a nuestra mediocridad y a las desviaciones de la cultura. Por ejemplo, al ver cómo los santos aman la Eucaristía, a la Virgen y a los pobres, podemos entender hasta dónde puede llegar el amor en un corazón que se abre a la gracia. Al venerar a los santos damos gloria a Dios de quien proceden todas las gracias.

ASILO

Un asilo para ancianos y convalecientes es un lugar para personas que no necesitan permanecer en un hospital, pero que necesitan cuidados especiales. La mayoría de estos centros cuentan con personal de enfermería capacitada disponible las 24 horas del día.

Algunos asilos están equipados como un hospital. El personal presta cuidados médicos, así como fisioterapia y terapia del habla y ocupacional. Puede haber un puesto de enfermería en cada piso. Otros centros procuran aparentar ser más un hogar. Tratan de brindar una sensación de vecindario. Con frecuencia, no tienen un cronograma diario fijo y pueden contar con cocinas abiertas para los residentes. Se les fomenta a los integrantes del personal a establecer relaciones con los ocupantes. Algunos asilos de ancianos cuentan con unidades de cuidados especiales para personas con problemas serios de memoria, tales como la enfermedad de Alzheimer. Algunos permiten la convivencia con parejas. Los asilos no son sólo para ancianos, sino para cualquier persona que necesite de los cuidados las 24 horas.

ANCIANO

El término tercera edad es un término antrópico-social que hace referencia a la población de personas mayores, no necesariamente jubilada, normalmente de 65 años o más.

Este grupo de edad ha estado creciendo en la pirámide de población o distribución por edades en la estructura de población, debido a la baja en la tasa de natalidad y la mejora de la calidad y esperanza de vida de muchos países.

En los países en vías de desarrollo, las condiciones de vida para las personas de la tercera edad son especialmente difíciles, pues pierden rápidamente oportunidades de trabajo, actividad social y capacidad de sociabilización, y en muchos casos se sienten postergados, erradicados. En países desarrollados, en su mayoría gozan de mejor estándar de vida, son subsidiados por el Estado y tienen acceso a mejores pensiones, garantías de salud y otros beneficios.

Incluso hay países desarrollados que otorgan trabajo sin discriminar por la edad y donde prima la experiencia y capacidad. Las enfermedades asociadas a la vejez (Alzheimer, Artrosis, Parkinson.) Son más recurrentes en los países en vías de desarrollo que en los del desarrollados.

LA VEJEZ

Comprender qué es la vejez no es algo tan sencillo, siendo que existen diversas formas de verla, por lo tanto se considera importante revisar primero los tipos de edades que pueden existir en el ser humano, ya que a través de estas se podrá tener un primer acercamiento.

Se hace la aclaración de que si se revisan los tipos de edades que existen, es por el hecho de que

fotografía: Byron Ortiz



la vejez generalmente se asocia con una edad mayor aunque esto sea solo relativo, siendo que entran más factores para determinar la vejez. Se encontró que existen tres tipos de edades en el ser humano las cuales son: Edad biológica: "Por edad biológica de un individuo podemos entender la posición presente y expectativas respecto a su duración potencial en años de vida ... debe ser acompañada de elementos que midan la capacidad funcional de los sistemas vitales cuya situación limita o prolonga el ciclo vital."

Es lógico entender que este tipo de edad es al que comúnmente le llamamos edad, con la única diferencia de que aquí no es cuántos llevas, sino cuántos te quedan, en términos de vida biológica. Edad psicológica: la edad psicológica que aquí se define, se relaciona con la capacidad de adaptabilidad que un sujeto manifiesta ante los distintos eventos que la vida puede depararle." (ibidem: 12), por lo que es algo similar a lo que se llama "madurez" en el lenguaje cotidiano, y de hecho esta capacidad se logra a través de los años con la experiencia que se va acumulando, así mismo esta " ... Se relaciona con la capacidad que el sujeto manifiesta para adaptarse a los distintos cambios estructurales, los históricos por ejemplo, que una sociedad puede plantear al sujeto." (ibídem), siendo que en la vida de una persona se suscitan muchos cambios a nivel social, partiendo del hecho de que de una generación a otra se viven situaciones drásticamente diferentes y más en el presente que, con el agigantado avance de la ciencia y la tecnología, los estilos de vida cambian frecuentemente.

Edad social: "Se refiere a los roles y hábitos sociales que el sujeto es capaz de asumir en relación con el término medio de su contexto con los que desempeñan otros miembros del grupo social y los que pudiera asumir de estos en un momento dado." (ibídem).

Esta última se puede entender con mayor claridad a través de la sociología, en donde lo fundamental consiste en el tipo de roles que ocupan las personas en una estructura social, por lo tanto esta edad es definida por el rol que un sujeto ocupa en la sociedad, dentro del cual se involucra dentro de las actividades del sujeto y su poder correspondiente.



Después de revisar los tipos de edades, entonces podremos afirmar que la vejez llegaría en diferentes años en el sujeto, según sea el tipo de edad al que se refiera, por lo que se llega a la conclusión de que la edad no es exactamente un indicador de vejez. Aún así se considera necesario establecer lo que es la vejez, ya que se han establecido varias definiciones sobre lo que es la vejez según las distintas disciplinas y enfoques teóricos, las cuales varían en su contenido permitiendo alcanzar un panorama más amplio sobre lo que es la vejez.

Así tenemos que "Las definiciones formuladas por la biología y las ciencias de la salud tienen por común

denominador el progresivo deterioro del organismo ocasionado por el proceso de envejecimiento, tanto estructural como funcional." (Jaques, --:35), es fácil percatarse de que estas ciencias se basan en la edad biológica y en su afán de encontrar la objetividad pierden de vista el lado humano, porque a pesar de trabajar con personas limitan al anciano exclusivamente a sus funciones y estructuras orgánicas; por supuesto que estas se van deteriorando, pero no por esto se vuelven inválidos o dejan de ser personas.

Otra es "La definición genérica de la vejez según las ciencias sociales podría ser la siguiente: la vejez

es la edad de la jubilación como consecuencia del declive biológico acarreado por el proceso de envejecimiento." (Ibídem: 37).

Esta definición al igual que la primera se basa en el declive físico a pesar de que su enfoque debería ser más humano o social siendo que liga el declive biológico con la jubilación (Aunque esto no sea del todo cierto, siendo que hoy en día se jubila a la gente cada vez más joven).

Por otro lado este concepto de jubilación es un concepto que surge de la sociedad misma, de una estructura social de acuerdo a las funciones que realizan los sujetos, es decir, una sociedad de producción y consumo; ¡Claro! que al dejar de ser útil este sujeto para la sociedad o productivo se le margina o al menos eso deja ver implícitamente la definición.

También tenemos que "Desde el punto de vista cronológico una definición general de la vejez podría formularse así: la vejez es un estado de una persona de edad avanzada." (Ibídem). Esta definición es la más simple pero al menos no expone a la vejez como un problema irresoluble, se enfoca únicamente al tiempo que vive un persona, por lo tanto se considera despatologizante.

De una combinación surge esta definición, resultado de una síntesis entre conocimiento científico y el conocimiento experimental, la vejez puede definirse como "una situación existencial en crisis, resultado de un conflicto íntimo experimentado por el individuo entre su aspiración natural al crecimiento y la decadencia biológica y social consecutiva al avance de los años." Esta definición expresa con certeza que en la vejez se presenta una crisis, la cual es algo natural debido a una gama de cambios sociales y biológicos, ya que

al igual que en la adolescencia, estos cambios producen un impacto muy fuerte que puede producir emociones de desesperación y angustia. Pero por otro lado, esta definición a pesar de tomar en cuenta ese aspecto, habla de la vejez equitativa a una decadencia, considerándola patologizadora y nuevamente deja sentir esa sensación de inservible, gastado e inútil.

Por último puede sugerirse esta definición global que se desprende de la gerontología en su estado actual: la vejez es el estado de una persona que, por razón de su crecimiento en edad sufre una decadencia biológica de su organismo y un receso de su participación social.

Algo que cabe mencionar de esta definición es el hecho de que menciona un receso social, que no es otra cosa que el aislamiento que vive el anciano, o más bien al que se ve obligado a vivir.

TEORÍA DE LA VEJEZ

Las teorías sobre el envejecimiento que en este apartado se plantean tienen un enfoque sociológico y psicológico, siendo que existen otras teorías en función al aspecto teológico y fisiológico, que tratan del deterioro del organismo, por lo que no se tomaron en cuenta debido a que el enfoque de esta investigación es de tipo psicosociológico; sin embargo, no por ello las teorías de la biología y fisiología se consideran de poca importancia.

Así mismo, se consideró necesario exponer primero estas teorías que resultan contrarias la una de la otra:

"Dos teorías sobre un envejecimiento satisfactorio son la teoría de la desvinculación y la de la actividad.

1. La teoría de la desvinculación sostiene que un envejecimiento normal se caracteriza por un retiro mutuo entre la sociedad y el anciano.

2. La teoría de la actividad sostiene que cuanto más activos se mantengan los ancianos, más satisfactoriamente envejecerán".

Esto resulta una primera aproximación, pero de hecho deja mucho que ver lo contrarias que estas pueden resultar, tal vez a través de la experiencia personal que se tiene en la convivencia con ancianos cada quién podrá aprobar a una u otra, pero deja de verse que existen algunos ancianos que viven conforme a la teoría de la actividad, siendo que de esa forma expresan mayor agrado, y encontramos a otras personas que se sienten mejor de acuerdo al estilo de vida que plantea la teoría de la desvinculación, sin embargo, plantear generalidades en este punto resulta ser muy ambicioso, debido a que no encontramos a todos los ancianos conformes o alegres en cualquiera de los dos rubros.

Para agrandar la panorámica ambas teorías se podrán explicar exactamente en lo que consisten cada una y todo lo que pueden involucrar.

fotografía: Servicios



a

¿QUÉ ES AYUDAR?

Existe algo mágico en torno a ayudar a otra persona, y esta magia consiste en prestar cooperación o auxilio cuando el otro nos lo pide, y de la forma en que nos lo pide. Por ello, ayudar es un arte, porque en la mayoría de las ocasiones, la ayuda se impone al ayudado. Por ejemplo, si en vez de dar dinero a alguien necesitado le damos objetos, comida, o medios de cualquier tipo, estamos limitando su capacidad de respuesta. Alguien puede argumentar: Y si se lo gasta en vino y se puede responder: Si usted da dinero a otro, él/ella será libre de utilizarlo como más le apetezca, exactamente como usted hace con su propio dinero. Es difícil aceptar esto, pero una vez que se entrega una ayuda, aquello que se entrega deja de ser nuestro. Es conocida la experiencia

del psiquiatra judío Viktor Frankl en varios campos de concentración nazis, incluido Auswitch. En una realidad tan árida, tan dura y difícil de soportar, algunos seres humanos encuentran un sentido en ayudar a los demás.

Son capaces de dejar de comer el único mendrugo de pan que les ha tocado ese día para dárselo a otro que está desfallecido. Estas personas encuentran su particular sentido de la vida, viven una experiencia más digna y soportable. Ayudar probablemente lleva una impronta genética; somos un animal cooperativo, que obtiene mejores resultados cuando trabaja colaborando con los demás que contra ellos. El ser humano es un animal social, hemos oído decir. En muchas actividades, la ayuda y cooperación es un requisito imprescindible.

ALTRUISMO

Comportamiento que aumenta las probabilidades de supervivencia de otros a costa de una reducción de las propias.

Sacrificio personal por el beneficio de otros.

El término altruismo se refiere a la conducta humana y es definido como la preocupación o atención desinteresada por el otro o los otros, al contrario del egoísmo. Suelen existir diferentes puntos de vista sobre el significado y alcance del altruismo.

Es el sentimiento o tendencia de hacer el bien a los demás, aún a costa del propio provecho.

Se llama altruista a la persona que profesa el altruismo.

FILANTROPÍA

La etimología de la palabra filantropía deriva sus raíces del griego φίλος *philos* (o *filos*), y άνθρωπος, *antropos*, que se traducen respectivamente

como “amor” (o “amante de”, “amigo de”), y “hombre” (o “ser humano”), por lo que filantropía significa “amor a la humanidad”. Su antónimo es misantropía.

En general, la filantropía es el amor al género humano y todo lo que a la humanidad respecta, particularmente, en su forma positiva y constructiva, expresado en la ayuda a los demás sin que necesariamente se requiera de un intercambio o interés alguno en una respuesta.

Los esfuerzos filantrópicos son realizados por parte de individuos o por grupos de individuos organizados.

Los donativos a organizaciones humanitarias, personas, comunidades, o trabajando para ayudar a los demás, directamente o a través de organizaciones no gubernamentales con fines no lucrativos, así como lo es el trabajo de voluntario para apoyar instituciones que tienen el propósito específico de ayudar a los seres vivos y mejorar sus vidas, son considerados actos filantrópicos.

MISANTROPÍA

No representa un desagrado por personas concretas, sino la animadversión de los rasgos compartidos por toda la humanidad. Un misántropo es, por tanto, una persona que muestra antipatía hacia el hombre como ser humano. Puede ser ligera o marcada, así como puede tener características muy diferentes que van desde lo inofensivo hasta la crítica social o en su defecto desde el sectarismo hasta la autodestrucción.

C

ONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO

También se conoce con el nombre de “diseño de comunicación visual”, pues la actividad excede el campo de la industria gráfica, y los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño Web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelera, la señalética, el diseño editorial y el llamado diseño multimedia, entre otros.

EL ORIGEN DEL DISEÑO GRÁFICO

Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal a finales del siglo XIX. También hay quienes encuentran su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. C.

La diversidad de opiniones responde a que unos consideran producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación del modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido “proyectadas” contemplando un cúmulo de necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

DISEÑO

El verbo “diseñar” se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo “diseño” se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica) o, más popularmente, al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido).

DISEÑAR

Requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto. Además comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas.



Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender este fenómeno es revisar la Gestalt y cómo la teoría de sistemas aporta una visión amplia del tema.

¿QUÉ ES FLASH?

Flash es la tecnología más comúnmente utilizada en el Web que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.

GRÁFICOS

- Los gráficos vectoriales, en los cuales una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del zoom o del tipo de resolución con el cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que nos acerquemos, el gráfico no se pixeliza, ya que el ordenador traza automáticamente las líneas para ese nivel de acercamiento.
- Las imágenes en mapa de bits. Este tipo de gráficos se asemejan a una especie de cuadrícula en la cual cada uno de los cuadrados (píxeles) muestra un color determinado. La información de estos gráficos es guardada individualmente para cada píxel y

es definida por las coordenadas y color de dicho píxel. Este tipo de gráficos son dependientes de la variación del tamaño y resolución, pudiendo perder calidad al modificar sucesivamente sus dimensiones.

¿QUÉ ES UN MATERIAL INTERACTIVO?

Los CD interactivos son una de las herramientas publicitarias más innovadoras e impactantes que actualmente se destaca en el mercado multimedia. Usted podrá exponer a su empresa de una manera original y de alta calidad, permitiéndole a sus clientes que naveguen a través de un ambiente interactivo que contiene textos, audio, animación, efecto visual, gráfico y fotos. De esta manera brindará una imagen moderna y de prestigio a su empresa.

¿QUÉ PUEDE EXPONER UN MATERIAL INTERACTIVO?

- Presentación de empresas o entidades.
- Catálogo de productos o servicios.
- Invitaciones para congresos y seminarios.
- Manuales Interactivos y Educativo

Un CD-ROM

Es un disco de plástico plano con información digital codificada en una espiral desde el centro hasta el borde exterior. El denominado Yellow Book (o Libro Amarillo) que define el CD-ROM estándar fue establecido en 1985 por Sony y Philips. Pertenece a un conjunto de libros de colores conocido como Rainbow Books que contiene las especificaciones técnicas para todos los formatos de discos compactos. Microsoft y Apple Computer fueron entusiastas promotores del CD-ROM. John Sculley, que era CEO de Apple, dijo en 1987 que el CD-ROM revolucionaría el uso de computadoras personales. Actualmente está siendo sustituido en los computadores personales por las unidades de DVD,

tanto de sólo lectura como reescribibles. Esto se debe principalmente a las mayores posibilidades de información, ya que un DVD-ROM excede en capacidad a un CD-ROM.

¿QUÉ ES ANIMACIÓN?

La animación es estilo de dar la sensación de movimiento a dibujos o imágenes tomadas a objetos reales y actores con el más minúsculo movimiento para crear una animación más real y en tercera dimensión que puede ser un trabajo muy intensivo y tedioso.

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

DIBUJOS ANIMADOS

Los dibujos animados han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público. Entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, tweening. Pero también es posible reproducirlo por ordenador Adobe Flash es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

CONCEPTOS DE COMPUTADORA

BARRA DE DIRECCIONES: Se aprecia al abrir una página Web; en ella se introducen las direcciones para localizar cualquier página de Internet.

BARRA DE ESTADO: En la parte inferior de un computador conectado a Internet, nos muestra el estado de búsqueda de una página Web o e-mail.

CORREO ELECTRÓNICO (E-mail): Un Correo electrónico es un medio de comunicación personalizado que funciona sólo por intermedios de Internet, a través del cual recibimos y enviamos mensajes a todas partes del mundo. Nos sirve igualmente para almacenar los mensajes e ilustraciones que también encontramos en las páginas Web o que diseñamos en Diskettes en un computador.

COMPUTADOR: Es un medio técnico para el procesamiento de la información, conocido también como una máquina electrónica capaz de almacenar y procesar datos, cualquiera que sea su dimensión, color, textura o formato.

COMPUTACIÓN: Es el arte de aprender todo lo relacionado, y/o ejecutar un computador.

CURSOR: Flecha que aparece en la pantalla del Computador cuando movemos el Mouse.

CUADRO DE DIÁLOGOS: Son los recuadros que aparecen en la pantalla cuando hacemos Clic con el Botón derecho del Mouse en cualquier vínculo.

CLIC: Es la acción de presionar y soltar una vez el botón izquierdo del Mouse (es igual hacerlo dos veces o en el botón derecho).

DIGITAR: Es escribir nombres o textos en un lugar indicado o celda seleccionada en un Computador.

INICIO: Hipervínculo ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla; es desde esta ventana, en donde se comienza a trabajar con los diferentes programas de Windows. Al hacer Clic sobre ese ícono, se activa un cuadro de diálogos, el cual nos ofrece acceso a todos las áreas del Computador, (archivos, programas, ayudas, etc.).

IMPRESORA: Instrumento que permite imprimir en papel, cartulina u otros materiales, el contenido de un texto o ilustración desde un Computador.

INTERNET: Está considerada como la Red Mundial de datos, y es utilizada para comunicación, envío y recepción de mensajes; compras, transacciones bancarias y todo tipo de información pública o privada.

ICONO: Es un símbolo gráfico, que representa un programa, un grupo de programas, un comando, una unidad, etc. Su ubicación es el Escritorio o ventana de Mi Pc.

MENÚ: Nombre que se le da a un cuadro de Diálogos.

MOUSE : Instrumento que se empuña para hacer funcionar el puntero (flecha) y con la que se abre y cierra una ventana o vínculo; Con el Mouse se hace Clic, doble Clic, (con el botón derecho e izquierdo que contiene), se arrastran imágenes, etc.

MI PC: Es un programa que sirve para ver el contenido de un computador, y administrar sus Archivos.

PANTALLA: Lugar de un Computador en donde se aprecian el Escritorio y demás presentaciones de trabajo electrónico.

PROGRAMAS: Nombre con el que se indica un Software o contenido del mismo.

SOFTWARE: Es la parte lógica del Computador (programas, cálculos, y áreas de almacenamientos de datos).

ESCÁNER: Instrumento electrónico habilitado para transmitir imágenes o copias hasta la pantalla de un computador.

SELECCIONAR: (Sombrear) Cubrir con una sombra los textos e ilustraciones que deseemos copiar, eliminar o administrar con algún objetivo.

SUB-MENÚ: Son los programas que aparecen en una VENTANA derivada de otra. (Ver la ventana Inicio). A través de su sub-menú podremos activar programas, abrir documentos, hallar archivos o herramientas; desplazar ayudas y configurar el PC entre otros.

TECLADO: Parte del computador que permite digitar textos y dirigir trabajos en el computador.

VENTANA: Es un área rectangular de la pantalla en la cual se realiza una tarea. (Ver partes de una ventana).

LLUVIA DE IDEAS: La lluvia de ideas o brainstorming, también denominada tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una

técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

Esta herramienta fue ideada en el año 1941 por Alex Faickney Osborn, cuando su búsqueda de ideas creativas resultó en un proceso interactivo de grupo no estructurado que generaba más y mejores ideas que las que los individuos podían producir trabajando de forma independiente; dando oportunidad de hacer sugerencias sobre un determinado asunto y aprovechando la capacidad creativa de los participantes.



C IENCIAS

QUE SUSTENTAN EL PROYECTO

SEMIOLOGÍA

DEFINICIÓN: En su forma más pura, estudia los sistemas de signos no lingüísticos.

APLICACIÓN: Dentro del material interactivo se colocaron varias imágenes cuya connotación es el tiempo, como una foto donde aparece toda la familia, pero que poco a poco todos se van desapareciendo y se van quedando solos los padres. El reloj muestra cómo va pasando el tiempo y que es momento de ayudar.

PSICOLOGÍA DEL COLOR

DEFINICIÓN: Cada color ejerce sobre la persona que lo observa una triple acción:

- Impresiona al que lo percibe, por cuanto que el color se ve, y llama la atención.
- Tiene capacidad de expresión, porque cada color, al manifestarse, expresa un significado y provoca una reacción y una emoción.
- Construye, todo color posee un significado propio, y adquiere el valor de un símbolo, capaz por tanto de comunicar una idea. Los colores frecuentemente están asociados con estados de ánimo o emociones.

Los colores nos afectan psicológicamente y nos producen ciertas sensaciones. Debemos dejar constancia que estas emociones, sensaciones asociadas corresponden a la cultura occidental, ya que en otras culturas, los mismos colores, pueden expresar sentimientos totalmente

opuestos por ejemplo, en Japón y en la mayor parte de los países islámicos, el color blanco simboliza la muerte.

APLICACIÓN: Los colores que se utilizaron en el material interactivo son:

El color café representa la salubridad. Si bien podría considerarse un poco aburrido, por otra parte representa la constancia, la sencillez, la amabilidad, la confianza, y la salud.

Anaranjado: Aumenta el optimismo, la seguridad, la confianza, el equilibrio, disminuye la fatiga y estimula el sistema respiratorio. Es ideal para utilizar en lugares donde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía.

Rojo: Es el color del fuego y de la sangre, de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor y los impulsos de los seres humanos, produce calor. El aspecto negativo del rojo es que puede destapar actitudes agresivas.

Amarillo: Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como anti-fatiga. Los tonos amarillos calientes pueden calmar ciertos estados de excitación nerviosa, por eso se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.

Negro: Es un color que también denota poder, misterio y el estilo.

PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR

DEFINICIÓN: En un sentido muy general la psicología del consumidor trata del hombre como consumidor de bienes y servicios, por lo tanto su objetivo principal es el de explicar el comportamiento del consumidor: describir el tipo de elecciones que hacen los individuos, en qué circunstancias y por qué razones.

Se tiene en cuenta factores de muy diferentes tipos, incluyendo factores de mercado, efectos de publicidad, condiciones económicas, características de población.

APLICACIÓN: En un intento por describir el modo en que las personas se comportan ante un material interactivo, le ha dado la oportunidad a muchas personas de compartir sentimientos de ternura, compasión y más que todo, muchos deseos de ayudar a las personas al Hogar San Vicente de Paul.

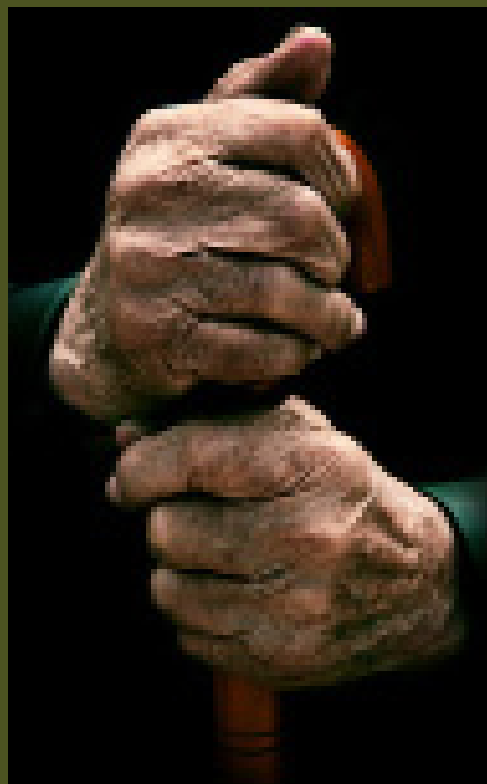
SOCIOLOGÍA

DEFINICIÓN: La sociología es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales (conjunto de individuos que conviven agrupados en diversos tipos de asociaciones). Esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en la estructura social.

APLICACIÓN: Las personas a las que está dirigido este material interactivo son personas que pueden estar interesadas en la ayuda al prójimo, personas que se han sentido identificadas de cierta forma con estas personas.

GERIATRÍA

DEFINICIÓN: El término evoca inmediatamente la geriatría y la edad antigua. Sin embargo, la geriatría se refiere a una rama de la ciencia médica que se centra específicamente en la prestación de asistencia médica a los ancianos. El objetivo de la geriatría es garantizar que la enfermedad



fotografía: Servicios

se previene discapacidades y enfermedades, mientras que son tratados en los ancianos. Y un médico que se especializa en el tratamiento de pacientes de edad avanzada que se conoce como un geriatra.

APLICACIÓN: En este material interactivo se mostró un perfil de ternura de las personas que habitan el hogar, en donde reciben toda la atención médica necesaria, así como de personas capacitadas en cada área, como psicología, gimnasia y manualidades que hagan sentir útiles a los habitantes del hogar.

CONCEPTO CREATIVO

3.3 CONCEPTO CREATIVO

Es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado. En el papel de uso comunicativo, el concepto surge de la codificación y se fundamenta en el carácter del producto, del anunciante, del mercado y por supuesto, de la marca.

LLUVIA DE IDEAS

También denominada tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

MAPA CONCEPTUAL

Es una estrategia de aprendizaje dentro del constructivismo que produce aprendizajes significativos al relacionar los conceptos. Se caracteriza por su simplificación, jerarquización e impacto visual.

MAPA MENTAL

Un mapa mental consta de una palabra central o concepto, en torno a la palabra central se dibujan de 5 a 10 ideas principales que se refieren a aque-

lla palabra. Entonces a partir de cada una de las palabras derivadas, se dibujan a su vez de 5 a 10 ideas principales que se refieren a cada una de esas palabras. Para muchas personas las dos técnicas pueden parecer similares, pero gran parte de su diferencia estriba en la capacidad visual del mapa mental y las conexiones que realiza. El mapa mental busca y exige imágenes para su construcción. Las imágenes y dibujos tienen varias funciones, algunas nemotécnicas, otra para reducir las palabras manteniendo un concepto o idea compleja y también para buscar nuevas conexiones. Se sabe que las imágenes conectan rápidamente con otras ideas afines, por lo que parte de la potencia del mapa mental está en su capacidad visual de generar nuevas conexiones y retener las ideas con el hemisferio visual del cerebro.

APLICACIÓN DEL MAPA CONCEPTUAL EN EL CONCEPTO CREATIVO

Al momento de empezar a elaborar un concepto creativo se toman en cuenta varios elementos para realmente lograr lo que se desea transmitir. Es por eso que se llegó a la conclusión de que trabajar este concepto con el mapa mental sería una de las mejores formas para hacerlo.

Primero se pensó en una palabra central que en este caso fue "ancianos". Luego derivado a esta palabra vendrían más ideas o palabras que fueran muy semejantes a los objetivos de diseño y fue así como se llegó a este concepto:

"AHORA ES TIEMPO DE AYUDAR"

MARCO CONCEPTUAL



AYUDA

APOYO

TIEMPO

“Ahora es tiempo de ayudar”

**PROCESO DEL DESARROLLO DE LOS BOCETOS Y
DECISIONES DE DISEÑO**



PRIMERA PROPUESTA

En esta primera propuesta se trabajó en un concepto enfocado para los ancianos. Como hacer que el grupo objetivo lograra dejar un buen recuerdo en la memoria de estos ancianos. Hacer un ambiente de una habitación donde se encuentre un anciano con una silla mecedora, y en la pared varios cuadros que representaran recuerdos, memorias.

En cada uno de los cuadros aparecerán diferentes textos, como visión, misión, a la hora de seleccionar uno de los cuadros, se hará más grande y aparecerá toda la información que se desea saber respecto al Hogar.



En este cuadro se presenta una puerta de madera dañada por el tiempo....que se va abriendo poco a poco, en medio de un fondo negro.



Al abrir la puerta se encuentra dentro de un cuarto vacío... lleno de soledad, pero que poco a poco se va llenando de cuadros en la pared.



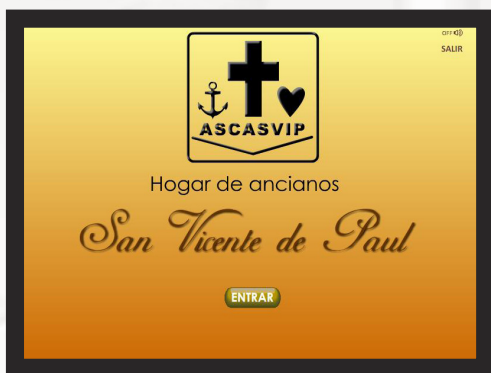
Cada cuadro que aparezca tendrá el título de su contenido, como por ejemplo (HISTORIA) que sería la historia del hogar.

SEGUNDA PROPUESTA



Colage de fotos del Hogar de Acianos San Vicente de Paul

Una foto completa desapareciendo la foto por dos partes



Aparición de texto "Hogar" del lado izquierdo.

Aparición de texto "San " en forma de escritura.

En este boceto se muestra cómo inicia el material interactivo, que es un colash de varias imágenes del Hogar San Vicente de Paul, en donde se observará a grandes rasgos cómo son las instalaciones y los servicios que prestan.

Así también establecer si se necesitan iconos que ayudarán más a la presentación del material interactivo.

**BOCETOS DEL PROCESO DE PRESENTACIÓN
DEL MATERIAL INTERACTIVO**



BOCETO/PRESENTACIÓN INTERACTIVA



Este es el inicio de un concepto en el que se encierra la soledad y tristeza de los ancianos, donde empieza la verdadera razón de la vida. Aquí se quiere dar un ejemplo de cómo empieza a formarse una familia y de cómo poco a poco se van quedando solos los ancianos.

- 1) Muestra una foto familiar.
- 2) Esta fotografía muestra que un integrante de la familia ya no está, y poco a poco irán cada uno formando su propio hogar.
- 3) En esta imagen ya se encuentran los dos ancianos solos.

INICIO DE PRESENTACIÓN



La idea principal es dar una sensación del transcurrir el tiempo.

- 1) Muestra una foto familiar.
- 2) Esta fotografía muestra que un integrante de la familia ya no está, y poco a poco irán cada uno formando su propio hogar.
- 3) En esta imagen ya se encuentran los dos ancianos solos.



Con esta imagen da inicio el material interactivo para el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul, una foto familiar que se ve ya un poco desgastada por el tiempo.

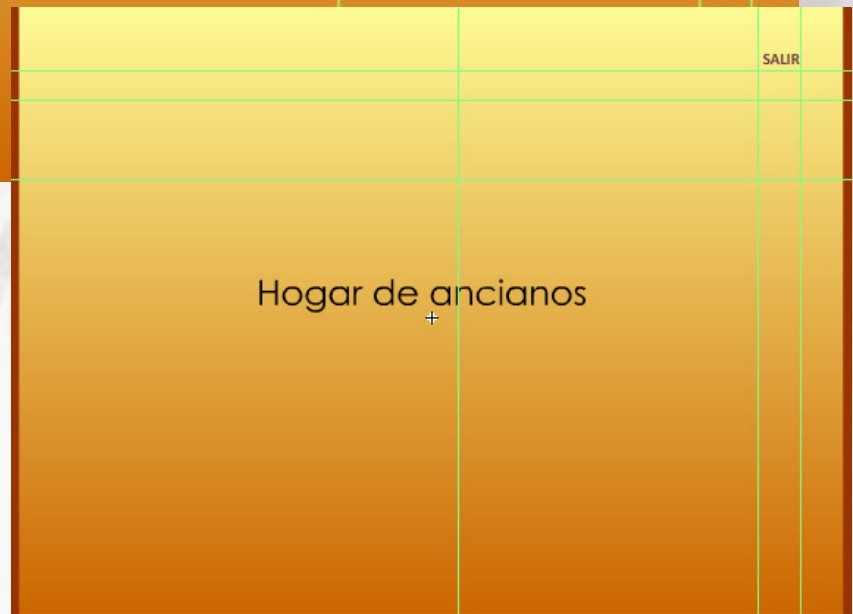


Al pasar el tiempo cada uno de sus integrantes va formando su vida y su propia familia. Acá se da la sensación que uno por uno se va yendo de su hogar.

Ahora es tiempo de ayudar



Después de algún tiempo son los viejitos quienes se van quedando solos...y es en ese preciso momento en que necesitan de una ayuda, como la del hogar San Vicente de Paul.



Luego que desaparece la imagen de los ancianos, aparece un fondo entre naranja y amarillo con la frase "Hogar de Ancianos" en grande que luego se va haciendo pequeño.



El logo del Hogar aparece luego de la frase Hogar de ancianos de abajo hacia arriba donde se queda, en lo que aparecen las letras formando "San Vicente de Paul".



Luego de la presentación del logo del Hogar, se observa el menú que indica quiénes somos, misión y visión, servicios, fotos, Video, ayúdanos y contáctenos. Cada botón está animado con una ilustración que le da elegancia al diseño. Al momento de pulsar el botón automáticamente en el área de arriba de la página aparecen todos los demás botones que aparecían al principio del menú.



Quiénes Somos

El Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl de Guatemala, fué fundado el 23 de Septiembre de 1983. Es una institución sin fines de lucro, que presta sus servicios de apoyo espiritual, atención integral y cuidados a hombres y mujeres de la tercera edad, muchos desprovistos de familia que vele por ellos.

El Hogar hace su mejor esfuerzo por proporcionarle a sus residentes un ambiente agradable para llevar una vida digna, rodeados del cariño del personal que los atiende, suministrándoles servicios básicos como vivienda, alimentación, servicios médicos, vestuario, además de fisioterapia, terapia ocupacional y atención psicológica y de trabajo social.

Este es el boton de Quiénes Somos, en donde encontrará la historia del Hogar y todo lo que ha logrado superarse con el pasar del tiempo. Tiene una barra del lado derecho donde podrá ir pulsando y bajando para leer más sobre el Hogar.

QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

Misión y Visión

Somos una asociación humanitaria integrada por voluntarias. Personal profesional y operativo que siguiendo la mística de San Vicente de Paul facilitamos el desarrollo integral de las personas en situación de pobreza, a través de acciones y servicios solidarios y comprometidos con el mejoramiento de su calidad de vida. La población atendida es el adulto mayor.

Ser luz que oriente y fuerza que transforme la sociedad en la lucha contra la pobreza y sus causas.

Responder a las necesidades de los adultos mayores, de manera organizada y eficaz, en cooperación con los esfuerzos de la iglesia de otros organismos y de la sociedad civil.

Misión y Visión es el resumen de lo que realmente es el Hogar y lo que desean llegar a ser. El grupo objetivo podrá darse cuenta de los verdaderos intereses que tiene el Hogar.

QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

Servicios

- * Terapia Ocupacional
- * Inducción especial a no videntes
- * Atención integral
- * Habitaciones equipadas con lo indispensable
- * Servicio de lavandería y limpieza
- * Cuidados de enfermería geriátrica

ATENCIÓN PROFESIONAL

- * Trabajo social
- * Atención psicológica
- * Atención médica
- * Terapia física
- * Gimnasia
- * Recuperación y rehabilitación de ancianos enfermos y con limitaciones físicas
- * Atención de ancianos con enfermedades

Es muy importante colocar los servicios pues aquí el grupo objetivo se enterará de todos lo que ofrece el Hogar a todos sus ancianos.



Por medio de las fotos dentro del material interactivo, el grupo objetivo podrá tener una idea de cómo es el Hogar sin necesidad de irlo a visitar.

QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

Ayúdanos

nombre del "Hogar de Ancianos", el que podemos mandar a recoger a donde lo indique.

Necesitaremos que nos indiquen a nombre de quien se debe extender el recibo respectivo, numero de NIT y dirección.

DEPOSITO DIRECTO

Así mismo, pueden ayudarnos depositando sus donativos en:

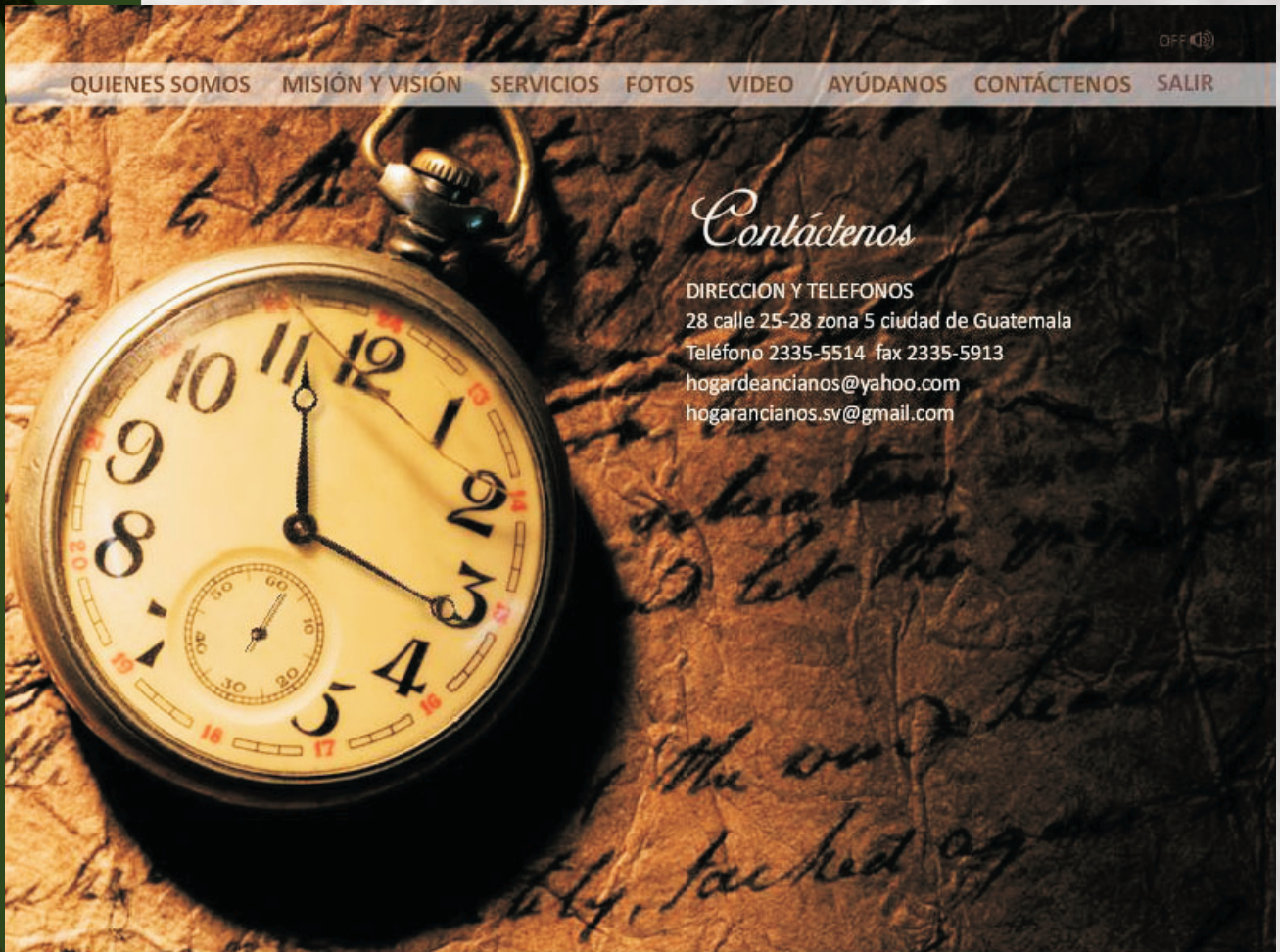
BANCO UNO

CUENTA NO. 400068641

A NOMBRE : HOGAR DE ANCIANOS

Si hace su donativo directamente en el Banco Uno, favor enviarnos por fax o escanearnos su boleta de depósito, para nosotros proceder a emitirle(s) y hacerle(s) llegar el recibo respectivo al nombre, dirección y NIT que nos indiquen.

Este es el espacio que se colocó para que el Hogar muestre la forma en la que se puede ayudar al hogar y las opciones que tiene el grupo objetivo para hacerlo.



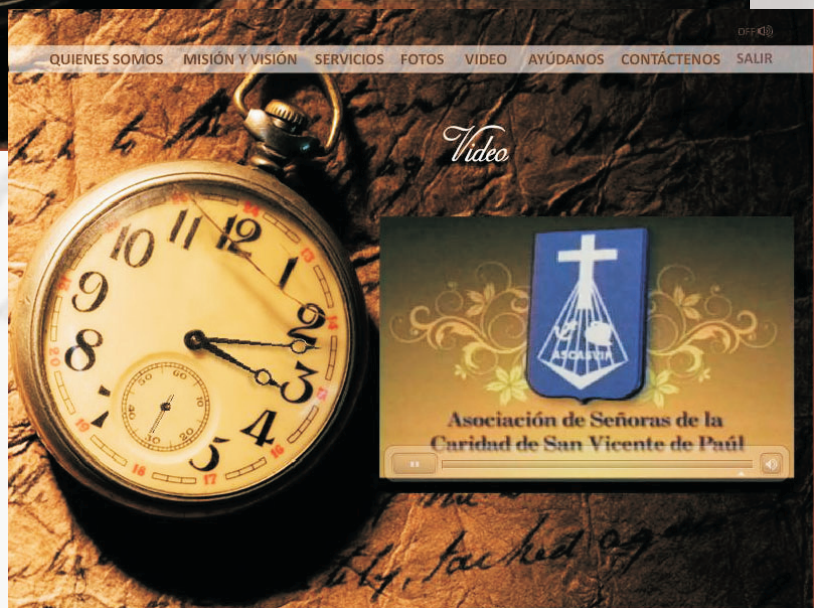
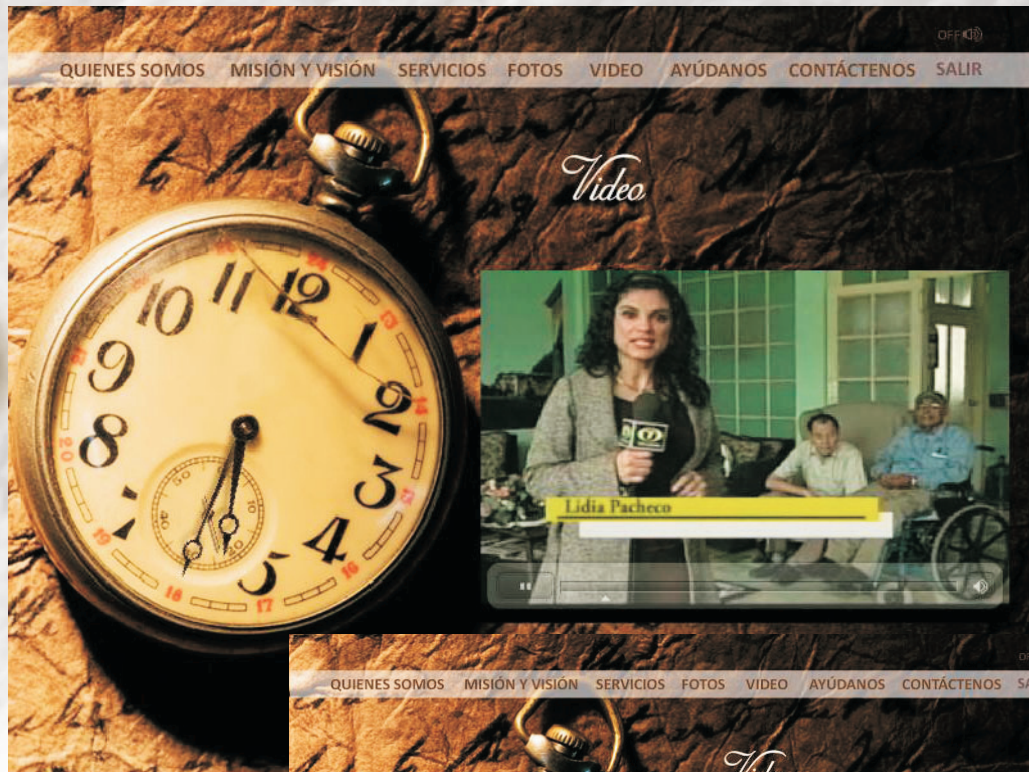
QUIENES SOMOS MISIÓN Y VISIÓN SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

OFF

Contáctenos

DIRECCION Y TELEFONOS
28 calle 25-28 zona 5 ciudad de Guatemala
Teléfono 2335-5514 fax 2335-5913
hogardeancianos@yahoo.com
hogarancianos.sv@gmail.com

Por medio de las fotos dentro del material interactivo, el grupo objetivo podrá tener una idea de cómo es el Hogar sin necesidad de irlo a visitar.



Y es así como se van desglosando uno a uno cada botón, al pulsar el botón de video observa el video que produjo canal 7, para el Hogar San Vicente de Paul.

Lo que demuestra el video es que hay personas que se interesan por el bienestar de otros, siendo esto un ejemplo para otras personas que desean colaborar.



CAPÍTULO

IV

- Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

LA RECOLECCIÓN DE DATOS se refiere al uso de una gran diversidad de técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la entrevista, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos. Todos estos instrumentos se aplicarán en un momento en particular, con la finalidad de buscar información que será útil a una investigación en común. La presente investigación trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos, con las técnicas ya antes nombradas. Los cuestionarios proporcionan una alternativa muy útil para la entrevista; sin embargo, existen ciertas características que pueden ser apropiadas en algunas situaciones e inapropiadas en otras. Al

igual que las entrevistas, deben diseñarse cuidadosamente para una máxima efectividad. Recabación de datos mediante cuestionarios: Para los analistas los cuestionarios pueden ser la única forma posible de relacionarse con un gran número de personas para conocer varios aspectos del sistema. En mayor parte de los casos, el analista no verá a los que responden; no obstante, también esto es una ventaja porque la aplicación de muchas entrevistas ayuda a

asegurar que el interpelado cuenta con mayor anonimato y puedan darse respuestas más honestas (y menos respuestas prehechas o estereotipadas). También las preguntas estandarizadas pueden proporcionar datos más confiables. Selección de formas para cuestionarios: El desarrollo y distribución de los cuestionarios es mayor; por lo tanto, el tiempo invertido en esto debe utilizarse en una forma inteligente. También es importante el formato y contenido de las preguntas en la recopilación

de hechos significativos. Existen dos formas de cuestionarios para recabar datos: cuestionarios abiertos y cerrados, y se aplican dependiendo de si los analistas conocen de antemano todas las posibles respuestas de las preguntas y pueden incluirlas. Con frecuencia se utilizan ambas formas en los estudios de sistemas.

**C u e s t i o n a r i o
A b i e r t o :**

Al igual que las entrevistas, los cuestionarios pueden ser abiertos y se aplican cuando se quieren conocer los sentimientos, opiniones y experiencias generales; también son útiles al explorar el problema básico, por ejemplo, un analista que utiliza cuestionarios para estudiar los métodos de verificación de crédito, es un medio. El formato abierto proporciona una amplia oportunidad para que quienes respondan escriban las razones de sus ideas. Algunas personas sin embargo, encuentran más fácil



escoger una de un conjunto de respuestas preparadas que pensar por sí mismas. Cuestionario Cerrado: Limita las respuestas posibles del interrogado. Por medio de un cuidadoso estilo en la pregunta, el analista puede controlar el marco de referencia. Este formato es el método para obtener información sobre los hechos. También fuerza a los individuos para que tomen una posición y forma su opinión sobre los aspectos importantes. El Cuestionario es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación. En el campo es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa. No obstante lo anterior, su construcción, aplicación y tabulación poseen un alto grado científico y objetivo. Elaborar un Cuestionario válido no es una cuestión fácil; implica controlar una serie de variables. El Cuestionario es "un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo relativamente breve". Después de esta investigación se llegó a la conclusión de utilizar este instrumento de recopilación de información para medir la eficacia del material interactivo, primero saber qué es lo que necesita dar a conocer el cliente por medio del material interactivo, que son personas del Hogar de Ancianos San Vicente Paul, estudiar al grupo objetivo, para saber cómo preparar las preguntas y saber el objetivo al cual se pretende llegar con el material interactivo, que son personas con un alto nivel socioeconómico, con ingresos de Q5,000 en adelante, de 30 a 60 años de edad, residentes en toda la república de Guatemala. De este grupo de personas se encuestó a 30 individuos; el tercero que sería el grupo de personas profesionales en el medio, que

ayuden a la veracidad del trabajo presentado, de los cuales fueron encuestados 5 individuos.

Para la veracidad del material interactivo se encuestaron 3 diferentes grupos de personas entre ellas está el **Grupo objetivo**, hombres y mujeres de 20 a 45 años, nivel socioeconómico medio alto, con un ingreso promedio de 10,000 quetzales, fueron encuestadas 20 personas.

Grupo de profesionales: hombres y mujeres que se dedican de lleno al diseño y animación, fueron encuestadas 5 personas.

Cliente, son las personas que trabajan para el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul que han llevado años trabajando para esta institución. Fueron encuestadas 16 personas.

HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN



Con el objetivo de validar el contenido de una presentación virtual, de un disco compacto interactivo se agradecerá responder a las siguientes preguntas.

1 -¿Es necesario crear un material interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul?

SI

NO

2 -¿Es necesario difundir la obra del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul para aumentar los ingresos financieros?

SI

NO

3 -¿Visitaría el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul después de haber visto el material interactivo?
ESTE FIN DE SEMANALA PROXIMA SEMANA EL PROXIMO MES

4 -¿Se sintió motivado a colaborar con el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul después de haber visto el material interactivo?

MUCHO

POCO

NADA

5 -¿Al observar el movimiento del reloj de la presentación le provocó alguna sensación?
AGRADABLE NO AGRADABLE

6 -¿Le parece adecuados a la vista el diseño que se presenta al fondo de la presentación interactiva?

SI

NO

7 -¿Cree que los objetos gráficos dentro del material interactivo están bien diagramados?
MUY BUENA BUENA REGULAR

8 -¿Que sentimiento le provocan las fotografías que se encuentran dentro del material interactivo?
NOSTALGIAS RECUERDOS

9 -¿Le parece suficiente la información presentada en el material interactivo para dar a conocer las necesidades que tiene el Hogar de Ancianos?

SI

NO

10 -¿ Al escuchar la música que contiene el material interactivo, le parece adecuada para el Hogar de Ancianos?

SI

NO

11 -¿Le resulto facil el acceso al material interactivo?

MUCHO

POCO

NADA

12 - ¿Cree que este material resultaría funcional en cuanto a la actitud positiva de nuestro grupo objetivo en apoyar al Hogar de Ancianos?

MUCHO

POCO

NADA

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1) ¿Es necesario crear un material interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul?



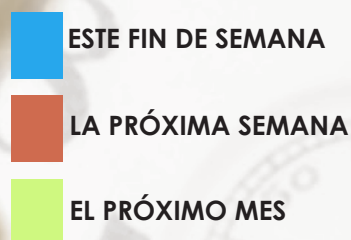
El **100%** de los encuestados estuvo de acuerdo en que sí es necesario promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul por medio de un material interactivo.

2) ¿Es necesario difundir la obra del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul para aumentar los ingresos financieros?



El 100% de las personas encuestadas estuvo de acuerdo en que sí es necesario difundir la obra del Hogar de Ancianos de San Vicente de Paul para aumentar los ingresos financieros.

3) ¿Visitaría el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul después de haber visto el material interactivo?



El **56%** lo visitaría este fin de semana.

El **29%** lo visitaría la próxima semana.

El **5%** de los encuestados visitaría el Hogar el próximo mes.

4) ¿Se sintió motivado a colaborar con el hogar de Ancianos San Vicente de Paul después de haber visto el material interactivo?



El **83%** se sintió muy motivado a colaborar con el Hogar.

El **17%** se sintió un poco motivado.

El **0%** de los encuestados no se siente motivado a colaborar con el Hogar después de haber visto el material interactivo.

5) ¿Al observar el movimiento del reloj dentro de la presentación le provocó alguna sensación?

5)



 AGRADABLE

 NO AGRADABLE

Al **94%** de los encuestados le pareció agradable el movimiento del reloj dentro del material interactivo.

El **6%** de los encuestados no le provocó ninguna sensación agradable el movimiento del reloj dentro del material interactivo.

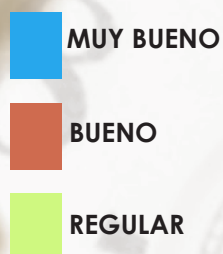
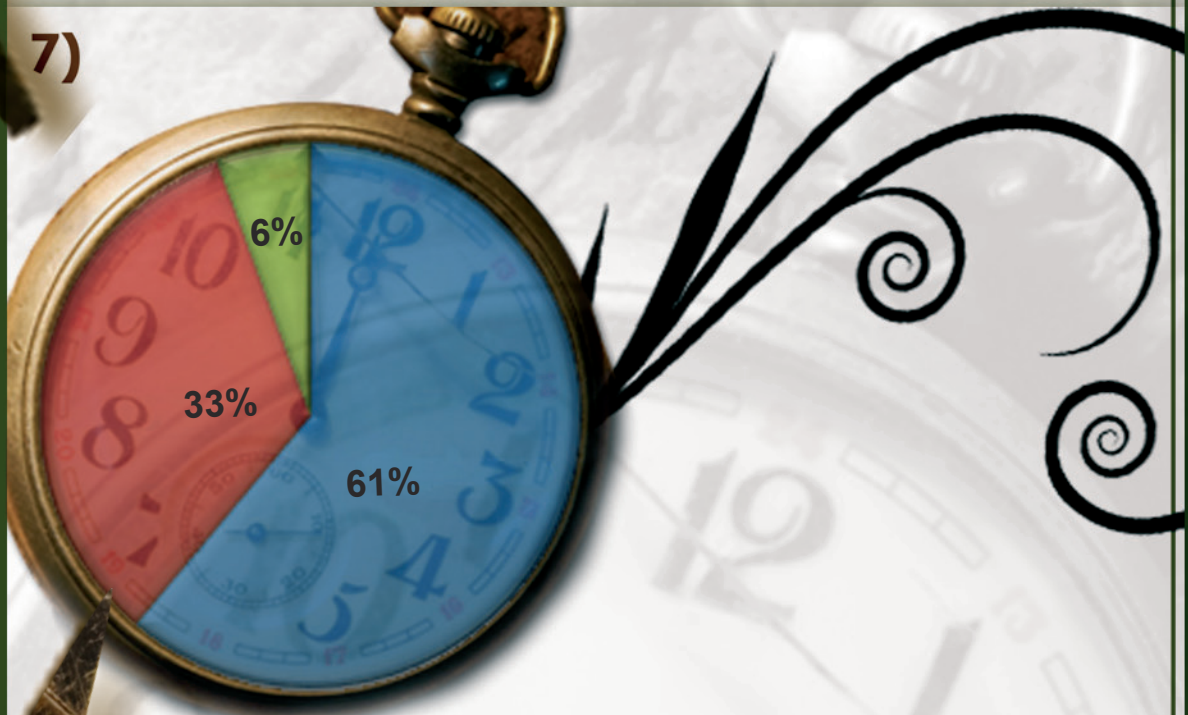
6) ¿Le parece adecuado a la vista el diseño que se presenta al fondo la presentación interactiva?



Al **94%** de los encuestados si le pareció visualmente adecuado el diseño del fondo del material interactivo.

Al **6%** de los encuestados no le parece visualmente adecuado el diseño que se presenta al fondo del material interactivo.

7) ¿Cree que los objetos gráficos dentro del material interactivo están bien diagramados?

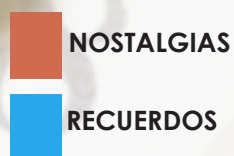


Al **61%** le parece muy buena la diagramación de los objetos gráficos dentro del material interactivo.

El **33%** piensa que es buena la diagramación de los objetos gráficos.

Al **6%** de los encuestados le parece que la posición de los objetos gráficos es regular.

8) ¿Qué sentimientos le provocan las fotografías que se encuentran dentro del material interactivo?



Al **61%** le trae recuerdos el ver las fotografías.

El **39%** de los encuestados siente nostalgias al ver las fotografías que se encuentran dentro del material interactivo.

9) ¿Le parece suficiente la información presentada en el material interactivo para dar a conocer las necesidades que tiene el Hogar de Ancianos?



El **67%** piensa que sí es suficiente la información presentada en el material interactivo para dar a conocer las necesidades del Hogar.

El **33%** de los encuestados piensa que no es suficiente la información presentada en el material interactivo para dar a conocer las necesidades del Hogar.

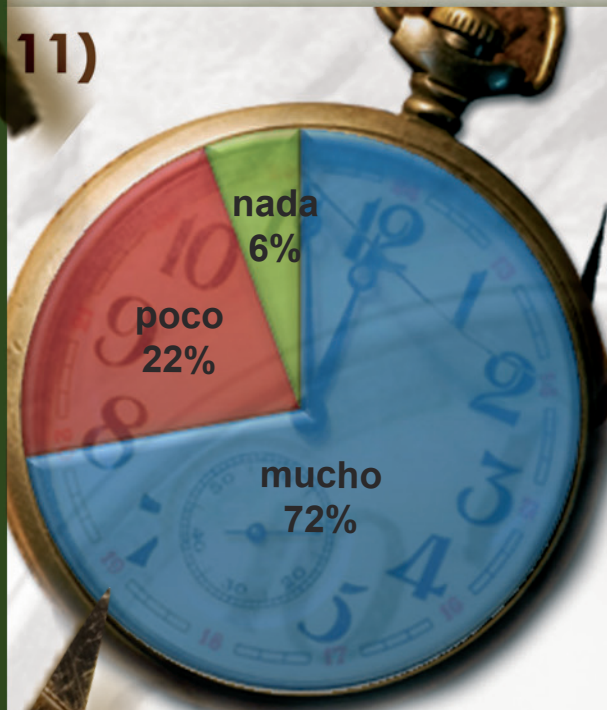
10) ¿Al escuchar la música que contiene el material interactivo, le parece adecuada para el Hogar de Ancianos?



Al **100%** de las personas encuestadas le parece adecuada la música para el material interactivo realizado al Hogar de Ancianos San Vicente de Paul.

11) ¿Le resultó fácil el acceder al material interactivo?

11)



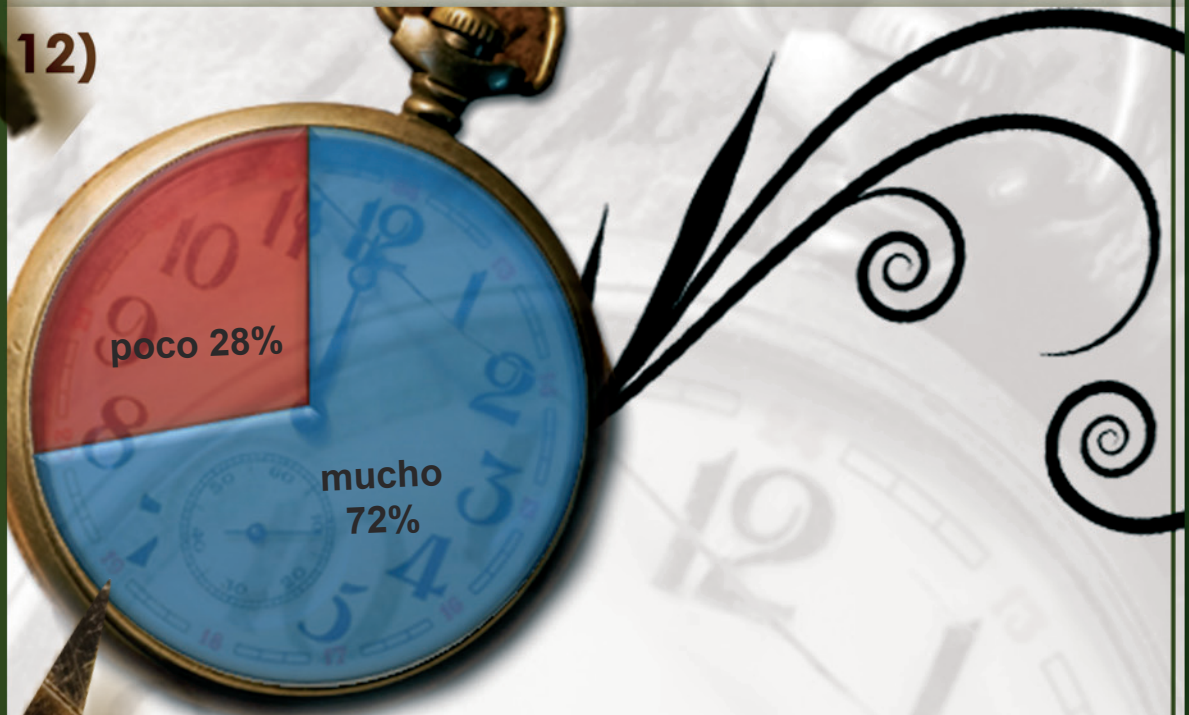
Al **72%** le resultó muy fácil el acceso al material.

Al **22%** le pareció un poco fácil el acceso al material interactivo.

Al **6%** de las personas encuestadas no le pareció fácil el acceso al material interactivo.

12) ¿Cree que este material resultaría funcional en cuanto a la actitud positiva de nuestro grupo objetivo en apoyar al Hogar de Ancianos?

12)



El **72%** piensa que sí es funcional el material interactivo para promover el Hogar.

El **28%** de las personas encuestadas piensa que es poco funcional el material interactivo.

RAZONAMIENTO

En base a los resultados de la primera propuesta presentada, es aceptada y no representa cambios significativos. Por lo que se presenta la propuesta gráfica final.

P ROPOSTA GRÁFICA FINAL



FUNDAMENTACIÓN

Se utilizó esta fotografía, porque representa una familia, que cuenta con 5 hijos y 2 padres, los hijos en medio y los padres a la orilla que representa un círculo familiar en color blanco y negro pues también se buscaba reflejar el paso del tiempo.



FUNDAMENTACIÓN

El fondo de color gris, es el color que iguala todas las cosas y que deja a cada color sus características propias sin influir en ellas y nos trasmite nostalgia, permitiendo transportar hacia ese momento al grupo objetivo.

Ahora es tiempo de ayudar



FUNDAMENTACIÓN

Estas dos personas son el principal mensaje que se desea entregar, pues conforme va pasando el tiempo ellos se van haciendo más ancianos que es eso realmente lo que se quiere destacar.

OFF 
SALIR

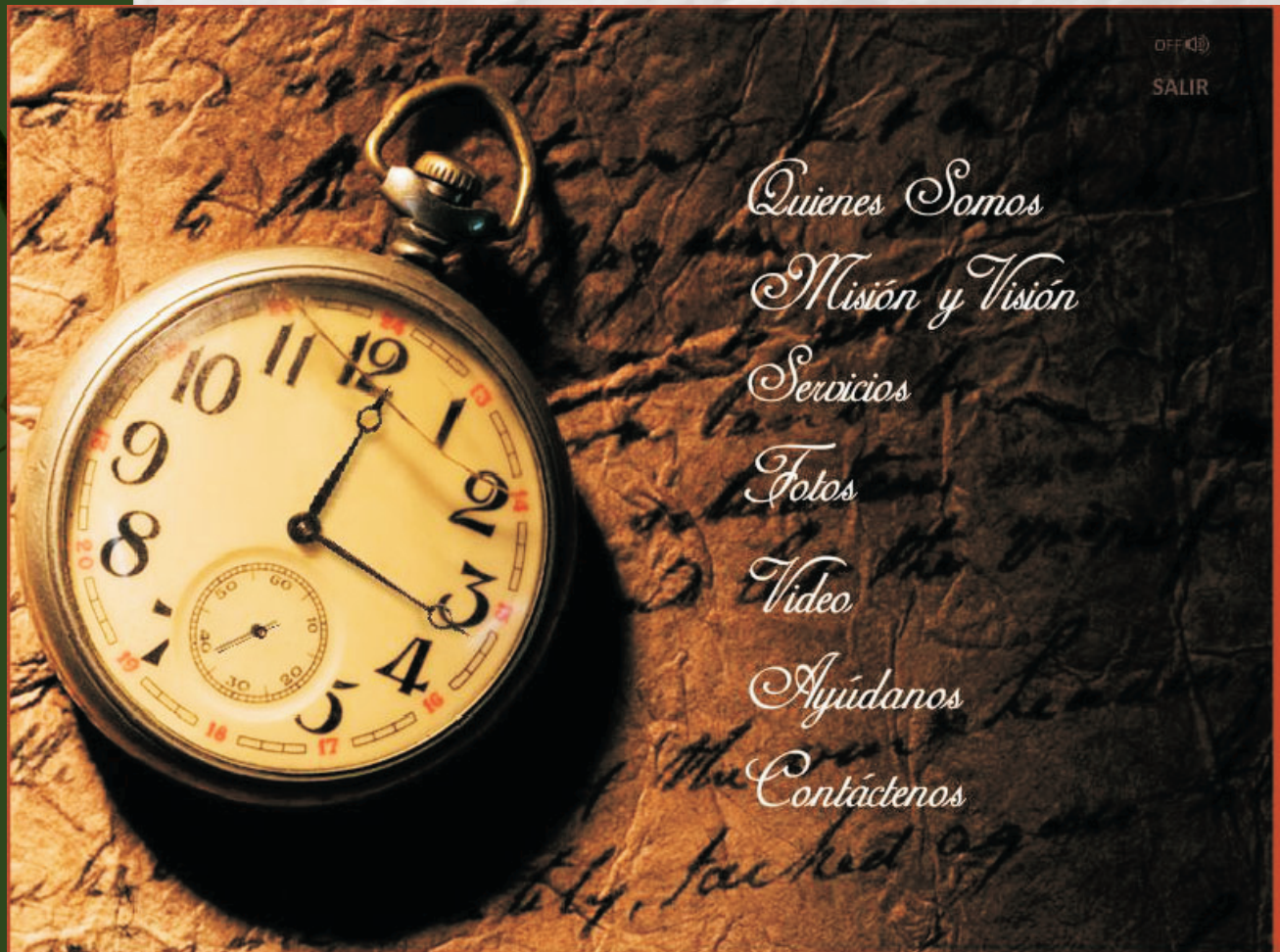
FUNDAMENTACIÓN

De fondo se utilizó un color rojo, un color que parece salir al encuentro de algo inesperado, adecuado para expresar alegría y entusiasmo. Es el más excitante de los colores, puede significar: PASIÓN, EMOCIÓN, ACCIÓN.



FUNDAMENTACIÓN

En esta parte de la animación se eligió un color difuminado entre color rojo y amarillo, lo cual da el resultado del color anaranjado, este color es llamado el color del fuego flameante, ha sido escogido como señal de precaución. Puede significar: REGOCIJO, AURORA, sensaciones ideales para poder transmitir las.



Quienes Somos
Misión y Visión
Servicios
Fotos
Video
Ayúdanos
Contáctenos

FUNDAMENTACIÓN

La imagen que se utilizó como fondo en la presentación es un reloj de época antigua que representa el transcurrir del tiempo, con las manecillas del reloj moviéndose, colocado en una carta de la misma época que ya no se entiende bien lo que esta escrito.

QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYUDANOS CONTACTENOS SALIR

Quienes Somos

El Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl de Guatemala, fué fundado el 23 de Septiembre de 1983. Es una institución sin fines de lucro, que presta sus servicios de apoyo espiritual, atención integral y cuidados a hombres y mujeres de la tercera edad, muchos desprovistos de familia que vele por ellos.

El Hogar hace su mejor esfuerzo por proporcionarle a sus residentes un ambiente agradable para llevar una vida digna, rodeados del cariño del personal que los atiende, suministrándoles servicios básicos como vivienda, alimentación, servicios médicos, vestuario, además de fisioterapia, terapia ocupacional y atención psicológica y de trabajo social.

FUNDAMENTACIÓN

El tipo de letra que se utilizó para los titulos es CARMEL SCRIPT, y se utilizó para darle mayor realce a la presentación y un toque de excelencia.



QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

OFF

Misión y Visión

Somos una asociación humanitaria integrada por voluntarias. Personal profesional y operativo que siguiendo la mística de San Vicente de Paul facilitamos el desarrollo integral de las personas en situación de pobreza, a través de acciones y servicios solidarios y comprometidos con el mejoramiento de su calidad de vida. La población atendida es el adulto mayor.

Ser luz que oriente y fuerza que transforme la sociedad en la lucha contra la pobreza y sus causas.

Responder a las necesidades de los adultos mayores, de manera organizada y eficaz, en cooperación con los esfuerzos de la iglesia de otros organismos y de la sociedad civil.

FUNDAMENTACIÓN

Para los bloques de textos, el tipo de letra que se utilizó es CENTURY GOTHIC. Es un tipo de letra redonda, legible adecuada para poder leerla sin ningún problema. El color de la letra es color blanco para que resalte sobre el fondo oscuro.

QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

Servicios

- * Terapia Ocupacional
- * Inducción especial a no videntes
- * Atención integral
- * Habitaciones equipadas con lo indispensable
- * Servicio de lavandería y limpieza
- * Cuidados de enfermería geriátrica

ATENCIÓN PROFESIONAL

- * Trabajo social
- * Atención psicológica
- * Atención médica
- * Terapia física
- * Gimnasia
- * Recuperación y rehabilitación de ancianos enfermos y con limitaciones físicas
- * Atención de ancianos con enfermedades

FUNDAMENTACIÓN

Se eligió la parte superior izquierda para colocar el nombre de los demás botones para mejor accesibilidad y rapidez, y se utilizó el tipo de letra CENTURY GOTHIC.



FUNDAMENTACIÓN

Las fotografías utilizadas fueron tomadas dentro del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul, porque se trata de dar un toque humano a la presentación con imágenes reales de las instalaciones del Hogar, así como también la gente que allí vive.

QUIENES SOMOS MISION Y VISION SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

Ayúdanos

nombre del "Hogar de Ancianos", el que podemos mandar a recoger a donde lo indique.

Necesitaremos que nos indiquen a nombre de quien se debe extender el recibo respectivo, numero de NIT y dirección.

DEPOSITO DIRECTO

Así mismo, pueden ayudarnos depositando sus donativos en:

BANCO UNO

CUENTA NO. 400068641

A NOMBRE : HOGAR DE ANCIANOS

Si hace su donativo directamente en el Banco Uno, favor enviarnos por fax o escanearnos su boleta de depósito, para nosotros proceder a emitirle(s) y hacerle(s) llegar el recibo respectivo al nombre, dirección y NIT que nos indiquen.

FUNDAMENTACIÓN

Los psicólogos demuestran que todo hombre posee una escala de colores propia y que en ellos puede expresar su humor, su propio temperamento, su imaginación y sus sentimientos. Está también demostrado que el hombre a su vez es influido por los colores en todo su estado.

QUIENES SOMOS MISIÓN Y VISIÓN SERVICIOS FOTOS VIDEO AYÚDANOS CONTÁCTENOS SALIR

Contáctenos

DIRECCION Y TELEFONOS

28 calle 25-28 zona 5 ciudad de Guatemala

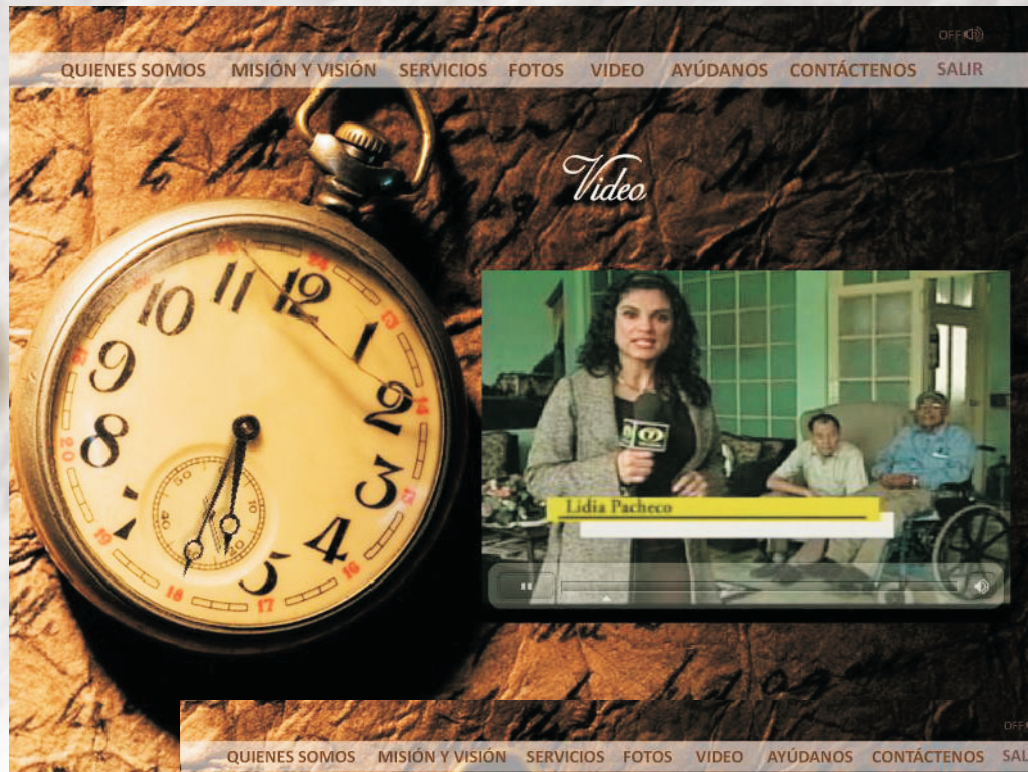
Teléfono 2335-5514 fax 2335-5913

hogardeancianos@yahoo.com

hogarancianos.sv@gmail.com

FUNDAMENTACIÓN

No obstante se debe observar que por muy importantes que sean las relaciones entre sensación y color, resultan excesivamente personales y subjetivas.



FUNDAMENTACIÓN

La razón por la cual se presenta un video es para que el grupo objetivo se informe de que existen identidades realmente identificadas con este don de ayudar a los que más lo necesitan. Y puedan ellos también verse motivados a ayudar.

Especificaciones técnicas

Para la elaboración del material interactivo se utilizó el programa para animación flash professional 8.

El área de trabajo es de 550 x 400 pixeles por ser un tamaño estándar y adecuado para la visualización en monitor.

Ya terminada la animación se guarda en otro formato (swf) para que todas las personas puedan verlo sin necesidad de tener el programa.

Una computadora ideal para ver esta presentación debe de tener como mínimo de memoria ram 512, y de disco duro 60gb.

Conclusiones

Al terminar este proyecto se puede ver la producción de un material digital interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul.

A partir de los resultados y el objetivo general que era diseñar un material interactivo para promover las actividades humanitarias del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul, se logrará:

Difundir la obra social y se podrá aumentar las donaciones económicas.

También se logrará promover la visita humanitaria entre empresarios, estudiantes y personas que están interesadas en colaborar con el Hogar de Ancianos San Vicente de Paul, logrando aumentar las donaciones alimentarias de parte de empresas y personas dispuestas a cooperar con el Hogar.



Recomendaciones

es el Hogar y lo que desea lograr con esta presentación.

Actualizar el material interactivo por lo menos cada año en cuanto a fotografías e información.

Con una explicación a la hora de presentar el material interactivo podrá dar un concepto más cercano de lo que se desea lograr. Para que el grupo objetivo tenga más amplio el concepto de lo que

Es importante dar valor a este material interactivo pues tiene el propósito de ayudar desinteresadamente al Hogar de Ancianos San Vicente de Paul.

Lineamientos

Para poder ver el contenido del Material interactivo del Hogar de Ancianos San Vicente de Paul, lo único que se necesita es una computadora que cuente por lo menos con 150 MB de disco duro y 2 GB de memoria ram, de preferencia con bocinas para poder oír también la música que este material contiene.

Debe de ser en un lugar cerrado para mejor visibilidad.

Presupuesto

MATERIAL INTERACTIVO PARA PROMOVER LAS ACTIVIDADES HUMANITARIAS DEL HOGAR DE ANCIANOS SAN VICENTE DE PAUL

> INVERSION

		Calculado	Precio final	
Inversion total		6,400	6,400	
Honorarios	<input type="checkbox"/>	Calculado <input type="checkbox"/>	Real <input type="checkbox"/>	
Diseñador Gráfico	Q	5,000.00	Q	5,000.00
Total	Q	5,000.00	Q	5,000.00
Distribución	<input type="checkbox"/>	Calculado <input type="checkbox"/>	Real <input type="checkbox"/>	
Envío de Discos Interactivos	Q	250.00	Q	250.00
Total	Q	250.00	Q	250.00
Materiales	<input type="checkbox"/>	Calculado <input type="checkbox"/>	Real <input type="checkbox"/>	
Cd's	Q	100.00	Q	100.00
Impresines Portada Cd's	Q	500.00	Q	500.00
Impresion Portada Caja Cd's	Q	250.00	Q	250.00
Total	Q	850.00	Q	850.00
Sesión Fotográfica	<input type="checkbox"/>	Calculado <input type="checkbox"/>	Real <input type="checkbox"/>	
4 Horas	Q	300.00	Q	300.00
Total	Q	300.00	Q	300.00

Total 6,400 por 100 discos



Bibliografía

Pérez Toner, J.M. (1982). *Semiótica de la publicidad, análisis del lenguaje publicitario*. Editorial Miltre: España.

k. berlo David, (1980). *El proceso de la comunicación, introducción a la teoría y a la práctica*, ateneo: buenos aires.

Niño Rojas , Víctor Miguel. *Fundamentos de semiótica y lingüística*. (Ecoe ediciones)

Transtornos menopsíquicos y deterioro intelectual en los ancianos simposio Internacional, estranburgo, mayo 1972.

Young, A.W. & Leafhead, K.M. (1996) *Betwixt Life and Death: Case Studies of the Cotard Delusion*. In P.W. Halligan & J.C. Marshall (eds) *Method in Madness: Case studies in Cognitive Neuropsychiatry*. Hove: Psychology Press.

Pearn, J. & Gardner-Thorpe, C. (2002) *Jules Cotard (1840-1889) His life and the unique syndrome which bears his name*. *Neurology*, 58, 1400-1403.

Biblioweb

(John P.J.Pinel 2007).

www.crdi.org/IMAGES/books/.../advund1.html

<http://pvirtual.uco.es/cvt/mod/resource/view.php?id=553>

http://www.ammachi.es/Amma_en_espana/OBRAS_HUMANITARIAS.html

http://www.corazones.org/santos/vicente_paul.htm

http://www.encuentra.com/articulos.php?id_sec=35&id_art=237&id_ejemplar=0

<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/nursinghomes.html>

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

<http://vejez.galeon.com/page2.html>

<http://casadocoach.googlepages.com/QUESA-YUDAR.pdf>

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

<http://afotosweb.wordpress.com/2007/12/04/el-origen-del-diseno-grafico/>

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

http://www.didactic.cl/CD_Interactivos

<http://es.wikipedia.org/wiki/CD-ROM>

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

<http://www.monografias.com/trabajos/conociendocompu/conociendocompu.shtml>

Glosario

AFASIA

La afasia es la pérdida de capacidad de producir o comprender lenguaje.

AGNOSIA

Incapacidad de reconocer cosas y personas, a pesar de funcionar bien los órganos sensoriales.

APRAXIA

La apraxia es una enfermedad neurológica caracterizada por la pérdida de la capacidad de llevar a cabo movimientos de propósito, aprendidos y familiares, a pesar de tener la capacidad física (tono muscular y coordinación) y el deseo de realizarlos. Es decir, existe una disociación entre la idea (el paciente sabe lo que quiere hacer) y la ejecución motora (carece del control de acción).[1] Trastorno por el cual los pacientes tienen una marcada dificultad para realizar un movimiento cuando se les pide hacerlo fuera de contexto, pero pueden hacerlo fácilmente de manera espontánea en una situación natural.

ATEROESCLEROSIS

La aterosclerosis es una enfermedad que afecta las arterias del cuerpo, principalmente las del corazón, cerebro, miembros inferiores y riñón.

ETIOLOGÍA

Es la ciencia que estudia las causas de las cosas.

ESCLEROSIS

Es una enfermedad desmielinizante, neurodegenerativa y crónica del sistema nervioso central. Por el momento se considera que no tiene cura aunque existe medicación eficaz y la investigación sobre sus causas es un campo activo de investigación. Las causas exactas son desconocidas. Puede presentar una serie de síntomas que aparecen en brotes o que progresan lentamente a lo largo del tiempo. Se cree que en su génesis actúan mecanismos autoinmunes.

Se distinguen varios subtipos de esclerosis múltiple y muchos afectados presentan formas diferentes de la enfermedad con el paso del tiempo.

A causa de sus efectos sobre el sistema nervioso central, puede tener como consecuencia una movilidad reducida e invalidez en los casos más severos. Quince años tras la aparición de los primeros síntomas, si no es tratada, al menos 50% de los pacientes conservan un elevado grado de movilidad. Menos del 10% de los enfermos mueren a causa de las consecuencias de la esclerosis múltiple o de sus complicaciones.

SENECTUD

El proceso del envejecimiento comienza al nacer y nunca termina. La vida tiene su límite. La programación somática es entre 84 y 85 años; el límite superior que se alcanza es alrededor de 100 años y solamente unas cuantas mujeres viven más de la centena. La edad biológica es inevitable y

universal y tiene una extensión fija (Hammond).

Al envejecer se producen cambios en los órganos y en la apariencia; es en el periodo medio de la vida cuando se empiezan a distinguir y a medida que pasan los años se notan más, acumulándose y siendo mayormente manifiestos. Muchos de los cambios no son visibles y algunos lo son apenas para la propia persona.

Este recorrido solamente puede ser interrumpido por una lesión o enfermedad fatal intercurrente, una alteración genética o bien la muerte accidental.

SÍNDROME DE COTARD

Es un extraño síndrome psiquiátrico que conlleva depresión, tendencias suicidas y otros síntomas.



Anexos



Guatemala, 23 de Junio del 2010

Hogar de Ancianos San Vicente de Paul

Presente

Saludándole cordialmente y en relación a su solicitud, le envío nuestra propuesta del servicio de distribución de correspondencia.

Servicio con Prueba de Entrega

Este servicio consiste en adjuntar a cada pieza un comprobante que confirma la entrega de la pieza. El comprobante se compone de dos partes, una queda adherida a la pieza y la otra, con los datos del destinatario, es procesada para ser trasladada al cliente en formato de reporte de entrega en formato digital.

La dirección en cual es entregada la pieza, es la descrita en la Prueba de Entrega, en caso de no encontrar al destinatario o a otra persona que se responsabilice de la recepción, el documento es entregado en la dirección de inmueble, detallando la descripción física del lugar y su entrega. El tiempo de distribución de la correspondencia en el servicio de Prueba de Entrega oscila entre:

Días hábiles	Destino
8 a 10	Local
10 a 12	Departamental

En aldeas y cantones, el tiempo de entrega puede variar según la distancia que se encuentre del casco urbano o bien de la accesibilidad del lugar.





Servicio de Entrega Inmediata

En este servicio se elabora una Guía de Entrega Inmediata con tres copias que permiten un seguimiento especial de las piezas. Adicionalmente, el tiempo de entrega es diferente, ya que en este servicio la entrega se hace durante el día siguiente hábil después de recibida la pieza, siempre y cuando la pieza sea entregada en nuestra planta de procesamiento postal antes de las 12:00 horas. Para este servicio, es relevante mencionar que si no se encuentra una persona que reciba la pieza en el inmueble del destinatario, se hace un segundo intento al día siguiente; luego del segundo intento la pieza se entrega al cliente como devolución. El tiempo de distribución de la correspondencia en el servicio estándar oscila entre:

Días hábiles	Destino
2 a 4	Local
5 a 6	Departamental

En aldeas y cantones, el tiempo de entrega puede variar según la distancia que se encuentre del casco urbano o bien de la accesibilidad del lugar.

**SERVICIOS DE VALOR AGREGADO
(Incluidos en la propuesta económica)**

Devolución

Como herramienta indispensable y necesaria para el mantenimiento constante de la Base de Datos, El Correo ofrece la devolución de las piezas que, por motivos ajenos al proceso normal de distribución, no se hayan podido entregar en su destino final. Esta devolución detalla en cada una de las piezas, el motivo por cual no fue posible su entrega, facilitando la actualización de la información. Este proceso es parte integral de nuestro servicio y por lo tanto no tiene costo adicional. La devolución física se efectuará en su oficina, indicando los motivos de la misma debidamente codificado cada una.

Preparación de Correo (si aplicara)

Dentro de la Planta de Procesamiento Postal de El Correo, existe la unidad de Preparación de Correo, que se especializa en procesar servicios adicionales anteriores a la clasificación y distribución de las piezas. Estos servicios de valor agregado pueden ser, entre otros, ensobrado, embolsado, insertos, etiquetado, etc.





Liquidación Electrónica:

La liquidación electrónica aplica para los servicios de Prueba de entrega y Entrega Inmediata. Ambos propuestas cuentan con el servicio de traslado de imágenes digitales. Este servicio consiste en el traslado de una copia (imagen digital) del comprobante de entrega para los servicios de Entrega Inmediata y/o Prueba de entrega, con el objetivo de tener una referencia visual de la entrega de las piezas.

Seguimiento en Línea

Este servicio permite el rastreo y seguimiento de cada pieza a través del WEB Site de El Correo. Esta herramienta consiste en brindar un acceso restringido y controlado a toda la información propia del cliente, de forma que pueda consultar el estatus de su correspondencia desde su recepción en El Correo hasta la entrega a su destinatario final.

A través de la digitalización ("escaneo") de cada prueba y guía, la consulta permite visualizar, en tiempo real, la imagen de dichos comprobantes, lo que asegura que el razonamiento detallado, fue el originalmente registrado en el momento de la entrega.

Enrutamiento de Bases de Datos (si se procesa la base de datos)

Proceso que asigna a cada registro (cliente con dirección), un código que representa un área geográfica de Guatemala. Este código, de similar utilidad que el código postal actual, se llama ruta. Una ruta se define como el área de distribución que un cartero tiene asignada bajo su responsabilidad.

Por lo tanto, existen ventajas adicionales en este proceso:

En Base de Datos

- Actualizar la Base de Datos, indispensable para bases tan dinámicas.
- Corregir direcciones y así disminuir la cantidad devoluciones.

En Mercadeo:

- Detectar sectores geográficos con mayor y menor participación.
- Segmentar comunicación por ruta.

En Procesos Operativos:

- Imprimir en orden secuencial por ruta.
- Minimizar tiempos de clasificación y por ende en la entrega final.





PROPUESTA ECONOMICA ENVIOS CAPITAL Y DEPARTAMENTAL

TIPO DE SERVICIO	PRECIO	
	Local	Departamental
Distribución de Sobres (Piezas hasta, 50 grs.)		
Servicio con Prueba de Entrega	Q2.50 C/U	Q3.00 C/U
Servicio con Entrega Inmediata	Q 7.00 C/U	Q 17.00 C/U
Estos precios incluyen el 12% del valor agregado (IVA)		

SERVICIOS DE PREPARACIÓN ESPECIAL

Tipo de Servicio	Tarifa por Documento
Doblado	Q. 0.15 c/u
Impresión y Pegado de Etiqueta	Q. 0.15 c/u
Encuadrado o Embalado	Q. 0.15 c/u
Embalado (incluye bolsa cristalizada)	Q. 0.15 c/u
Inserción de Volantes	Q. 0.15 c/u

Esperando que esta información sea de su utilidad, no dude en comunicarse con nosotros por cualquier comentario al respecto.

Cordialmente,

Evelyn Orizabal
Ejecutiva De Telemarketing
Departamento De Ventas
Teléfono: 24130236
Teléfono: 24130202 ext. 05407





Guatemala 3 de Junio de 2010.

Sr.
HOGAR DE ANCIANOS SAN VICENTE DE PAUL
Presente.

El motivo de la presente es para saludarle y a la vez desearle éxitos en sus actividades diarias así como también agradeciendo su invitación a cotizar nuestros servicios tenemos el agrado de presentarle la cotización sobre el costo de CD's y DVD's con impresión en caratula y duplicación.

A continuación el detalle:

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD CD'S	COSTO X UNIDAD
CD con caja Plástica Slim + Impresión de caratula en CD + Duplicación	001- 299	Q. 6.00
	300-499	Q. 5.00
	500 o MAS	Q. 4.00
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD CD'S	COSTO X UNIDAD
CD con caja Plástica Slim + Impresión de caratula en CD	001- 299	Q. 5.50
	300-499	Q. 4.50
	500 o MAS	Q. 3.50

NOTA: EL MINIMO DE CD'S A PROCESAR ES DE 100 UNIDADES

OFERTA por la compra de 500 CD's o más 25 CD's gratis

En el costo por unidad incluye:

Disco CD
Impresión Ink Jet de caratula en CD full color (arte proporcionado por el cliente)
Duplicación
Caja plástica Slim
Entrega a domicilio dentro del perimetro de la ciudad capital para pedidos de 300 unidades o más





Somos una empresa seria y responsable que se especializa en brindar este tipo de servicios por lo cual todo trabajo realizado es debidamente profesional y garantizado respetando las normas legales establecidas ya que no realizamos trabajos con Copyright ni que atente contra los derechos de autor.

Esperando que la presente cotización sea de su agrado y llene las expectativas deseadas, sin otro particular y en espera de sus apreciables órdenes, quedamos de ustedes, atentos servidores.

Atentamente;


José Carlos Awarado
Departamento de Digitalización
Guatemalanetworks
Tel. 2285 4690.



7 Av. 15-45 Of. 308 Ed. Génesis Zona 1, Guatemala – Tel. 2285 1300 – 2285 4690
ventas@guatemalanetworks.com / digital@guatemalanetworks.com



MANADIGSA

Medios Analógicos y Digitales, S. A.
 11 Av. 12-91 Zona 2, Ciudad Nueva
 PBX: 2222-8050 Fax: 22540557
 Nit: 2500926-5

Cotización

Fecha: 24/06/2010
 Vendedor: Oficina
 Condiciones: Contado

Cliente: HOGAR DE ANCIANOS SAN VICENTE DE PAUL
 Dirección: Ciudad

Nit:
 Tel: 57885731

Cantidad	Descripción	Precio U.	Total
100	Servicio Completo de Cd full color	12,00	Q1.200,00

Mil doscientos Quetzales	Total	Q1.200,00
--------------------------	-------	-----------

Aprobado por: _____

Aceptado: _____





**COTIZACION HOGARA DE ANCIANOS SAN VICENTE DE PAUL
2010 06 24**

Imprimir y grabar 100 CDs usando arte e información suministrados por el cliente.
Los CDs serán entregados en cajas plásticas delgadas.

PRESUPUESTO

100 CDs grabados e impresos termicamente, usando arte preparado por el cliente,
entregados en cajas plásticas delgadas

Q 14.50 c/u **Q 1,450.00**

Tiempo de entrega: 1 1/2 días al tener la muestra aprobada.

Forma de Pago: 50% de anticipo
50% contra entrega

Atentamente,

Graham Smith.

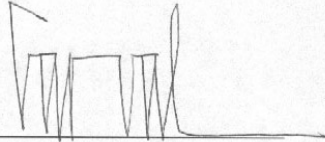
24 de mayo de 2010.

7^a Av. 1-20 Zona 4 Torre Café, Local 207, Guatemala, Guatemala, C.A.
Tels: (502) 2361-3438, (502) 2361-3439

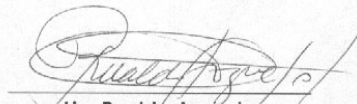
ventas@obrasdigitales.com
www.obrasdigitales.com



IMPRIMASE



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO



Lic. Rualdo Anzueto
1er. ASESOR



Wendy Eunice López Gabriel
SUSTENTANTE





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