



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Proyecto de comunicación visual para incentivar la recaudación de fondos con el fin de la creación de un centro recreativo y deportivo en la colonia San Rafael El Prado.

Presentado por **MARISSA GABRIELA FERNÁNDEZ MARTINEZ**  
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico especialidad  
Multimedia, egresada de la Facultad de Arquitectura de la  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, Junio del 2012

**ARQUITECTURA**  
Diseño Gráfico



# Nómina de Autoridades

## Miembros de Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Decano
Arqta. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	Vocal I
Arq. Edgar Armando López Pazos	Vocal II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	Vocal III
Br. Jairon Daniel del Cid Rendón	Vocal IV
Br. Carlos Raúl Prado Vides	Vocal V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	Secretario

## Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Arq. Alejandro Muñoz Calderón  
Lic. Francisco Chang  
Lic. Fernando Fuentes  
Lic. Salvador Montúfar

# Índice

Agradecimientos .....	i
Presentación .....	ii
<b>Capítulo 1: Introducción</b>	
1.1 Introducción .....	3
1.2 Antecedentes .....	4
1.3 Problema .....	6
1.3.1 Necesidad .....	6
1.3.2 Problema .....	6
1.3.3 Propuesta .....	6
1.4 Justificación .....	7
1.4.1 Magnitud .....	7
1.4.2 Trascendencia .....	7
1.4.3 Vulnerabilidad .....	8
1.4.4 Factibilidad .....	8
1.5 El uso de los recursos .....	9
1.5.1 Recursos financieros .....	9
1.5.2 Recursos humanos .....	9
1.5.3 Recursos técnicos .....	9
1.6 Objetivos .....	10
1.6.1 Objetivo general .....	10
1.6.2 Objetivos específicos .....	10
<b>Capítulo 2: Perfil de la Organización y Grupo Objetivo</b>	
2.1 Perfil de la Organización .....	13
2.2 Perfil del Grupo objetivo .....	14
2.2.1 Perfil demográfico .....	14
2.2.2 Perfil psicográfico .....	14
2.2.3 Cultura visual .....	15
<b>Capítulo 3: Conceptos Fundamentales, estrategia de comunicación, concepto creativo y propuestas de diseño</b>	
3.1 Conceptos Fundamentales .....	19
3.1.1 Conceptos relacionados con el tema .....	19
3.1.2 Conceptos de diseño relacionados con el tema .....	20
3.1.3 Vinculación de los conceptos investigados con el desarrollo del proyecto .....	22
3.2 Estrategia de Comunicación .....	23
3.3 Concepto Creativo .....	24
3.3.1 Proceso Creativo .....	24
3.3.2 Racionalización de las propuestas conceptuales .....	25
Dimensión Ética .....	25
Dimensión Estética .....	25
Dimensión Funcional .....	26
Relación con la cultura visual del grupo objetivo .....	26

3.4 Desarrollo de propuestas de diseño .....	27
3.4.1 Primer nivel de visualización .....	27
Primera propuesta .....	28
Segunda propuesta .....	30
Tercera propuesta .....	32
Autoevaluación .....	33
3.4.2 Segundo nivel de visualización .....	34
3.4.3 Tercer nivel de visualización .....	38
3.4.4 Propuestas Finales .....	40
<b>Capítulo 4: Comprobación de la Eficacia y Propuesta gráfica final</b>	
4.1 Comprobación de la Eficacia .....	43
4.1.1 Grupo Focal .....	43
4.2 Propuesta Gráfica Final .....	45
4.2.1 Retroalimentación de la propuesta de diseño .....	45
4.2.2 Instrumentación de la estrategia de comunicación .....	49
4.2.3 Racionalización de la propuesta final de diseño .....	51
Conclusiones .....	52
Recomendaciones .....	53
Bibliografía y Fuentes consultadas .....	54
Glosario .....	56

# Agradecimientos

A Dios

Por ser mi guía y darme fuerza en todo momento.

A mi padre Juan Carlos Fernández

Porque siempre me impulsó a dar lo mejor de mí, por enseñarme cosas de la vida y aunque no esté presente sé que estaría orgulloso por este logro.

A mi madre Melvi Martínez

Por apoyarme incondicionalmente en todas mis metas.

A mi hermana Carla Fernández

Por ayudarme cuando ya no puedo más y siempre darme ánimos.

A Hugo Ordoñez

Por ser mi compañero, por su apoyo incondicional, por darme su amor, paciencia y siempre estar conmigo en todo.

A mis sobrinos Harry y Samantha

Por ser una inspiración para llegar a ser su ejemplo a seguir.

A mis amigas y amigos

Por su amistad, cariño y apoyo.

A mis asesores

Por su paciencia y compromiso.

A la Universidad de San Carlos

Por ser mi casa de estudios durante el transcurso de mi carrera.



# Presentación

El presente proyecto de graduación titulado “Proyecto de comunicación visual para incentivar la recaudación de fondos con el fin de la creación de un centro Recreativo y deportivo en la colonia San Rafael El Prado” se realizó con la finalidad de proveer de nuevos materiales audiovisuales a la colonia y para brindar apoyo mediante una propuesta gráfica que haga énfasis en la necesidad de un Centro Recreativo y Deportivo.

Para poder realizar esta propuesta fue necesaria la investigación de algunos términos relacionados con el deporte, la violencia, la salud, la comunicación, el color, el proyecto, entre otros.

Al tener contacto con el comité de vecinos se pudo establecer los problemas que actualmente tiene la colonia, y se decidió optar por proponer una solución a este aspecto, debido a que es necesaria la cooperación de los vecinos como de otras entidades que puedan apoyar económicamente.

El impacto que puede alcanzar la propuesta aún esta en proceso, ya que se brindaron las herramientas para que el proyecto se pueda convertir en una realidad y brindará un lugar donde los niños y jóvenes puedan recrearse.







Capítulo

1

Introducción







# 1.1 Introducción

El deporte tiene las ventajas de ayudar a desarrollar destrezas físicas, ser saludable, motivar la socialización, proporcionar diversión y aprendizaje al ser parte de un equipo. En los niños es de gran ayuda para que se integren con sus compañeros, que crezcan sanos, les ayuda a mejorar su condición física y su autoestima. Para un niño en crecimiento es importante estar rodeado de estímulos positivos debido a que en la actualidad la violencia e inseguridad con la que se vive rodea a las futuras generaciones. Es el deber de todo guatemalteco cambiar esa realidad, comenzando por el propio hogar, para poder proyectarlo a los demás.

En el siguiente proyecto se muestra cómo la comunicación es un medio de vital importancia para transmitir un mensaje, la investigación que es necesaria para poder ser proyectado y poder crearlo de manera correcta en base a los gustos del grupo objetivo, en este caso el tema es la búsqueda del apoyo para tener un espacio recreativo donde los niños de la colonia San Rafael El Prado ubicada en la zona 18 de la Ciudad de Guatemala.

## 1.2 Antecedentes

En el año de 1991 se inició un proyecto de urbanización, para el cual se unificaron dos fincas en donde existía un bosque, un potrero, una montaña rocosa y en la cima un área plana que era utilizada como área deportiva y de recreación por los habitantes de sus alrededores. Ellos utilizaban senderos que por el paso constante se habían formado, permitiéndoles movilizarse de un lado a otro. Los propietarios originales fueron los Señores Abril y Montenegro.

M. Gonzáles & E. Flores (comunicación personal, entrevista, diciembre 2010) comentan que estos eran terrenos en donde había algunos árboles de amate, jocote, guayaba y mango que proporcionaban sombra. Por ser un área rocosa, los árboles se encontraban distantes, no se puede decir que haya sido un bosque frondoso.

Para llegar a esta montaña existía una carretera de terracería, en donde transitaban muy pocos pick-ups o camiones, ya que el recorrido se hacía a pie o bien a caballo. A la entrada principal se le denominaba calle bambú, porque había muchas plantas de éstas a sus alrededores.

Sus habitantes eran familias completas que trabajaban en las fincas en donde los patronos les dieron terrenos para que vivieran dentro de ellas. Ellos se dedicaban a la agricultura y crianza de algunos animales. Sus deportes favoritos eran el fútbol y la carrera de caballos o cintas.

En la entrada a la actual Colonia estaba la mayoría de árboles, porque existía un arroyo que en el invierno se convertía en río. Allí había piedras que era donde venían las mujeres a lavar ropa y bañar a sus hijos. Así como algunos acarreaban agua a su casa cuando no tenían pozo. Contaban con dos ojos de agua, que actualmente se encuentran contaminados, también existían dos pozas de agua en donde se dedicaban a pescar.

Conforme se inició el proyecto habitacional, los hombres encontraron la oportunidad de incluirse en el trabajo de albañilería y algunas mujeres se dedicaban a la venta de comida. No existía luz y el servicio de agua potable era a través de pozos o quebradas, no contaban con drenaje por lo que utilizaban fosas sépticas.

Al iniciar el proyecto habitacional San Rafael El Prado, se planificaron Tres Sectores: I, II y III. La idea original era vender solamente viviendas construidas. Esto se logró en los sectores I y III, en el Sector II se encontró un área rocosa por lo que se optó por vender lotes.

La primera manzana en donde se construyó fue la letra "R" en donde sus propietarios tienen aproximadamente 18 o 19 años de vivir en esta Colonia. Se trazó muy bien la carretera y los autos empezaron a ingresar, tan escasos

que cuando los pobladores los venían venir le silbaban a los dueños y estos les bocinaban.

Actualmente, está construido y vendido el Sector I, el Sector II pendiente de vender algunos lotes, en el Sector III pendientes algunas casas de vender tiene el proyecto futuro de un condominio llamado Vistas del Prado en la fase IV, se ha habilitado una nueva entrada que será el acceso de la fase IV, se está trabajando en un pozo que abastecerá de agua a este Sector.

La colonia cuenta con servicio de energía eléctrica y tiene un pozo de agua que llena tres tanques para abastecer a los tres sectores. EL pozo está hipotecado a Banrural por un monto de Q.1.512,991.83. El problema del agua sigue siendo una constante en la colonia debido a que los actuales administradores subieron la cuota y se tiene el servicio por cierto tiempo dos veces durante el día.

Cuenta con dos áreas verdes pendientes de hacer un parque y el área que estaba designada para la cancha de basquetbol y futbol está por destruirse, debido a que con la ampliación y construcción del condominio se van a realizar casas en este sector. Es por ello la importancia de que el nuevo terreno que la empresa tiene designado para el área recreativa sea construido, pero el proyecto se encuentra paralizado por falta de recursos, solamente dejaron lleno de tierra lo que antes eran las canchas. Esto dificulta su uso y hace que jugar en esa área sea peligroso para los niños, porque al destruirla también quitaron la malla que cubría y ahora los buses y vehículos pasan demasiado cerca del lugar.

Según el censo realizado en el 2010 por el comité, la colonia cuenta con una población de 585 familias, 385 hombres, 400 mujeres, 150 adolescentes hombres, 100 adolescentes mujeres, 900 niños, 425 niñas.

En el límite norte de la ciudad se encuentra la zona 18. Es un territorio que ocupa el primer puesto del ranking de muertes violentas en el país. Los habitantes de este sector son víctimas de extorsiones, en algunos casos millonarios, así como robos y amenazas. Los habitantes de este sector, considerado el más rojo en materia de criminalidad, poco a poco han perdido sus derechos elementales a manos de estructuras delictivas que deciden qué se vende o se compra, quién ingresa o sale y hasta quién tiene “derecho” a seguir viviendo en áreas que consideran suyas.

La problemática de este sector marca a los niños y jóvenes que habitan en esta localidad. Por lo mismo se trata de darles sentido a sus vidas, formarlos con valores, inspirarles la creatividad, darles una identidad y un orgullo de realización, logrando así la comodidad de ser parte de un grupo sin la necesidad de tener que pertenecer a una mara. Los niños y adolescentes deben de recrearse y mantener su cuerpo y mente ocupados con el deporte y los estudios.

## 1.3 Problema

### 1.3.1 Necesidad

El problema puede ser abordado facilitando materiales audiovisuales, en este caso para poder distribuirlo utilizar internet, específicamente las redes sociales, debido a que no genera ningún costo y en base al incremento de usuarios en los últimos años, se puede obtener mejores resultados cuando se desee contar con el apoyo de los vecinos o bien de entidades para poder realizar el Centro. Es necesario crear un proyecto de comunicación visual enfocado en la falta de recursos económicos necesarios para solventar la falta de un espacio recreacional de la población.

### 1.3.2 Problema

La colonia San Rafael El Prado zona 18 carece de material audiovisual que pueda transmitirse en un medio de comunicación sencillo, rápido y actual para informar a los vecinos de sucesos, inquietudes y proyectos que se tienen planificados para beneficio del lugar, en este caso específicamente el proyecto de un Centro Recreativo y Deportivo, debido a que aún no cuentan con un espacio adecuado para poder realizar este tipo de actividades. A la colonia por no contar con este tipo de comunicación se le dificulta dar a conocer los proyectos y conseguir patrocinio de entidades.

### 1.3.3 Propuesta

Realizar un proyecto de comunicación visual, para dar a conocer la necesidad que se tiene de poder contar con un Centro Recreativo, presentar este material e informar de cómo este proyecto puede ser funcional, necesario principalmente para la comunidad. Con base en la información expuesta, los vecinos interesados puedan apoyar ya sea económicamente o de alguna otra manera para llevar a cabo la propuesta. Para una mejor distribución de este material, se creará una cuenta en las redes sociales para uso exclusivo del comité y por este medio se buscará el apoyo de otras entidades como lo son La Municipalidad de Guatemala y el Ministerio de Cultura y Deportes para dar a conocer la problemática y proponer que inviertan en la obra.

## 1.4 Justificación

Los vecinos de la colonia San Rafael El Prado carecen de espacios recreacionales y sociales dedicados al desarrollo de su población, que puedan generar sano esparcimiento y entretenimiento familiar en un mismo ambiente. Este lugar puede ser utilizado para que se lleven a cabo otras actividades que refuercen las relaciones sociales entre los participantes, tales como: convivios, campeonatos, bailes, en fin, cualquier actividad que involucre la participación y logre crear un sentido de convivencia. Por ello se realizará un proyecto de comunicación visual para poder crear una conciencia de la situación. Luego de crear el proyecto, se facilitará el material a los integrantes del comité y se crearán espacios en las redes sociales.

### 1.4.1 Magnitud

El beneficio de la creación de esta obra es generacional y poblacional, ya que abarcará a la población de la colonia San Rafael El Prado y los asentamientos aledaños durante generaciones, pues al darle mantenimiento permanecerá para generar la distracción familiar esperada. Se estará beneficiando a un aproximado de 150 adolescentes hombres, 100 adolescentes mujeres, 900 niños, 425 niñas. Se predice que la participación de los jóvenes será mayor que la de los adultos, debido a que son los más interesados en la realización del proyecto y por medio de ellos se logrará involucrar a los padres de familia para que apoyen.

### 1.4.2 Trascendencia

Este proyecto tiene la intención de promover el deporte y la recreación a largo plazo y lograr una cultura de convivencia y tolerancia entre los habitantes de la colonia San Rafael El Prado zona 18, y de brindar herramientas al Comité de Vecinos para generar la inclusión de los niños a la sociedad para que se sientan parte de ella, también se busca proteger el bienestar de los mismos por medio de las actividades deportivas, las cuales mantienen su salud y condición física.



### 1.4.3 Vulnerabilidad

El inconveniente principal de no realizar el proyecto es que la población afectada en un plazo de un año en base al porcentaje del crecimiento poblacional, que según UNICEF es del 2.8, son un aproximado de 103 adolescentes, 925 niños y 437 niñas los que no tendrían un espacio adecuado para recrearse. Este número seguirá en crecimiento a largo plazo y también debido a la situación actual del país y la violencia, estos niños y adolescentes tienen más posibilidades en participar en actividades ilícitas al no tener una manera sana de invertir su tiempo.

### 1.4.4 Factibilidad

La propuesta ideal consiste en la realización de material para la comunicación visual, el cual pretende demostrar la necesidad del centro recreativo y deportivo, y mediante las imágenes presentadas brindará la información del entorno social, de la preocupación de la comunidad en cuanto a la violencia y de lo que pretende lograr mediante el desarrollo de esta obra, logrando así la visualización de la problemática de desarrollo de los habitantes de la colonia San Rafael El Prado zona 18.

## 1.5 El uso de los recursos

### 1.5.1 Recursos financieros

Para iniciar se contará con el apoyo del Comité de Vecinos, pero la formación del mismo es reciente por lo cual aun no cuentan con fondos, aunque por medio de ellos se podrá realizar actividades con los habitantes de la colonia para recaudar fondos y con lo que se logre recolectar poder contar con los recursos que pueda aportar alguna de las entidades a las cuales se desea persuadir para la construcción del centro recreativo.

### 1.5.2 Recursos humanos

Con los recursos humanos que se cuenta están constituidos únicamente por el apoyo del comité de vecinos para realizar esta propuesta, y al momento de lograr conseguir algún patrocinador se contaría con las personas involucradas para realizar el proyecto.

### 1.5.3 Recursos técnicos

Actualmente no se cuenta con recursos técnicos para realizar la obra, pero se espera poder contar con ellos al momento de tener el apoyo de alguna entidad, se contará con los conocimientos de las personas involucradas para la construcción del mismo.

# 1.6 Objetivos

## 1.6.1 General

Desarrollar una propuesta de comunicación visual, incentivando y buscando mejorar la imagen urbanística de la colonia; proponiendo instalaciones físicas que estén enmarcadas dentro del programa arquitectónico con el fin de brindar servicios complementarios, tales como: recreación y deportes.

## 1.6.2 Específicos

Presentar la propuesta de comunicación visual a los integrantes del comité de vecinos para conseguir una mejor ubicación e instalaciones, ya que actualmente el espacio designado para realizar deporte es inadecuado.

Realizar una presentación del producto a la demás población de los vecinos para poder comunicarles la situación y la importancia de la salud y recreación y un ambiente libre de contaminación.

Promover la propuesta visual en Internet por medio de las redes sociales.

Brindar recursos visuales a los miembros del comité de vecinos de la colonia San Rafael El Prado, zona 18, para realizar actividades los fines de semana y así recaudar fondos para la realización de la obra.

Contribuir con comunicación visual que sirva de guía y apoyo al conocimiento para los patrocinadores de la obra.

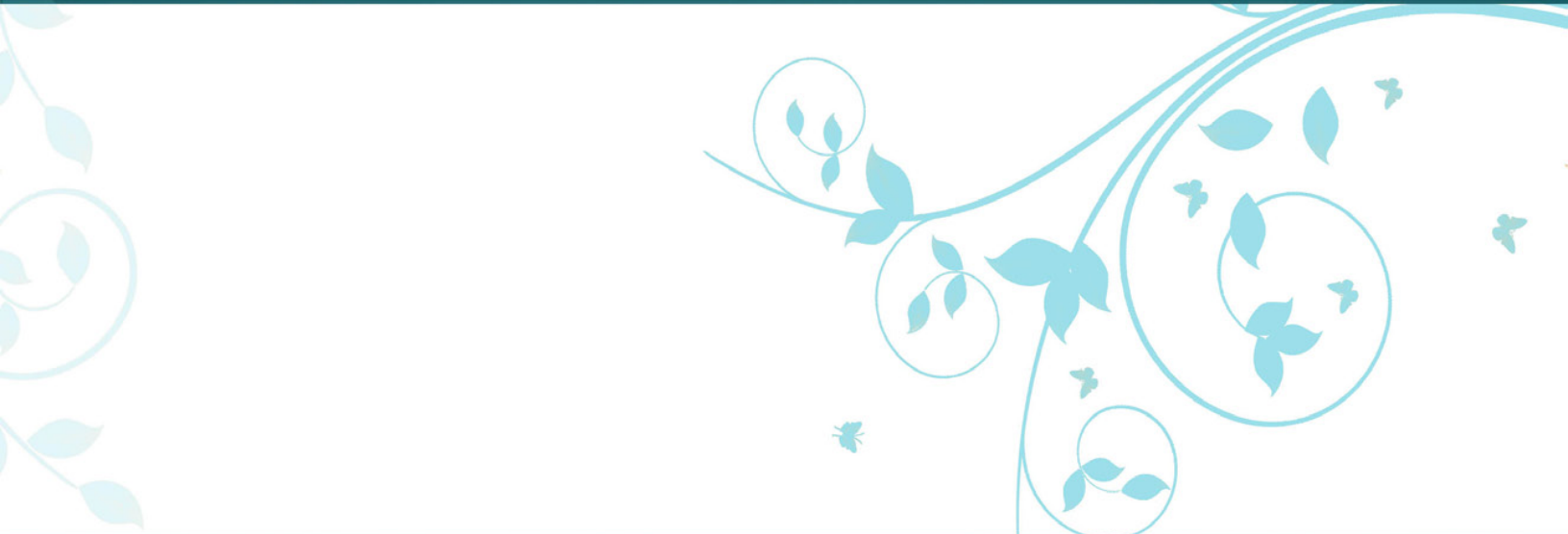


Capítulo

2



**Perfil de la Organización  
y Grupo Objetivo**





## 2.1 Perfil de la Organización

### Comité de Vecinos de San Rafael El Prado zona 18

El comité desde sus inicios no ha sido claramente definido, ya que en los últimos 19 años solamente se escogía a alguien que fuera el representante, pero este a su vez escogía al siguiente o se organizaba una reunión para que los vecinos votaran por el que creían conveniente. Actualmente, el comité está conformado por 11 personas, fue organizado el día 13 de Mayo de 2011 con el apoyo de la Alcaldía Auxiliar de la Municipalidad de Guatemala.

La Misión del Comité es colaborar con la solución de los problemas que puedan suscitarse dentro de la colonia, ser los encargados de la toma de decisiones y representar al resto de vecinos que conforman la colonia San Rafael El Prado zona 18.

La Visión del Comité es poder garantizar una mejor calidad de vida dentro de la colonia y tener mayor apoyo de los vecinos.

Está conformado por los siguientes vecinos:

#### **Junta directiva**

Presidente: Melvi Ruth Martinez Santos  
Vicepresidente: Juan Antonio Montenegro Albizurez  
Secretario: Graciela Garcia Carrillo  
Tesorero: Aura Marina Cano Diaz  
Vocal I: Oscar Rodriguez Galvez  
Vocal II: Hever Rubin Villatoro Cabrera  
Vocal III: Gloria Morales Romero  
Vocal IV: Marco Antonio Lopez Ortiz  
Vocal V: Edwin Rolando Sosa

## 2.2 Perfil del grupo objetivo

### 2.2.1 Perfil demográfico

Edades: De 25 a 40 años.

Sexo: Femenino y masculino.

Residencia: Colonia San Rafael El Prado Zona 18, ciudad de Guatemala, Guatemala.

Ciclo de vida familiar: Jóvenes solteros, jóvenes casados y con hijo menor de 5 años, mayores casados con hijos y también madres solteras viviendo con los padres.

Las familias están conformadas principalmente por 4 o 5 personas y en algunos casos hasta 6 personas.

Ingresos: Q 2,000.00 a Q 5,000.00

Educación: Son en mayoría personas que trabajan, aunque también son estudiantes y amas de casa . Su nivel de educación se encuentra principalmente a nivel secundario, aunque algunos de ellos en diversificado y una minoría se encuentran estudiando en la universidad.

Grupo étnico: Indígenas y ladinos en su mayoría.

Religión: Variable.

### 2.2.2 Perfil Psicográfico

**Clase económica:** Nivel medio bajo C y Nivel bajo D (según estudio realizado por la Cámara Oficial Española de Comercio de Guatemala).

**Creencias:** Cristianos evangélicos y católicos.

**Intereses:** Buscar el bienestar de la familia, frecuentan centros comerciales cercanos a la zona, días libres utilizados para compartir con la familia. Creen que los matrimonios deben de tener hijos, que las mujeres también deben de trabajar fuera del hogar y algo importante en su vida es la religión. Mantienen sus costumbres.

**Hábitos de consumo:** Consumen productos de la canasta básica y el presupuesto es utilizado principalmente para gastos de alimentación, educación y vivienda. Son cautelosos y cuidadosos con el dinero, por lo que antes de realizar alguna compra saben qué van a comprar y visitan varias tiendas antes de hacerlo.

## 2.2.3 Cultura visual

El grupo objetivo está compuesto en su mayoría por personas que laboran en relación de dependencia, oficinistas, asistentes, secretarias, maestros, operadores, auxiliares, contadores.

### Televisión

Ven televisión durante toda la semana, ya que lo encuentran tanto como un medio para mantenerse informados o bien una forma de entretenerse.

Entre los tipos de programa que más les gustan es posible encontrar noticieros, películas, entretenimientos y musicales.

El horario de mayor audiencia se encuentra entre 7:30 p. m. y 11:00 p. m. Entre los programas preferidos están las telenovelas y deportes. Los canales con mayor audiencia son los nacionales, y de estos son los canales 3 y 7 los preferidos. Para los que tienen acceso a televisión por cable, los canales con mayor audiencia y afinidad son Guatevisión, Canal de las Estrellas, TL Novelas y Discovery Kids.

### Vía pública

Por las áreas donde laboran están expuestos a publicidad de las calles en sectores como zona 1, 2, 6, 10, 13, 12, 7. Los medios que más recuerdan son pantallas en vallas publicitarias, en exterior de negocios, paradas de buses, vehículos pintados, camiones con altoparlantes, en paredes, afiches publicitarios en supermercados y centros comerciales, volantes, en teléfonos públicos, interior de buses, degustaciones en supermercados y pantallas múltiples. La publicidad es de consumo diario como lo son alimentos, artículos de limpieza, vestimenta y en algunos sectores están rodeados de productos que no son de consumo diario, son productos exclusivos como perfumería, accesorios y productos de entretenimiento. También observan anuncios de automóviles y viviendas.

### Prensa

Durante toda la semana les sirve para mantenerse informados y consideran que la parte atractiva de los periódicos son los suplementos. La mayoría lee Nuestro Diario y Prensa Libre.

### Internet

Ingresa a Internet varias veces durante la semana y prefieren hacerlo cada vez entre 45 y 60 minutos. Según estudio de mercados realizado por la Cámara Oficial Española del Comercio de Guatemala (2010), los principales lugares que utilizan para ingresar a internet son desde cyber-cafés y su trabajo. Algunos tienen acceso desde el hogar. Las páginas más visitadas son redes sociales, las más utilizadas son Facebook y páginas para descarga de música. Entre las personas adultas que tienen acceso a internet es utilizado para leer artículos, buscar información y utilizar el correo electrónico de Gmail y Hotmail.

## Cine

La mayoría asiste una vez cada dos o tres meses, principalmente acompañados de su pareja o por la familia. Las películas que más gustan ir a ver son de comedia romántica, terror y las infantiles.



Referencia de la cultura visual del grupo objetivo





Capítulo

3



Conceptos Fundamentales,  
Concepto Creativo y  
Propuestas de Diseño





# 3.1 Conceptos Fundamentales

## 3.1.1 Conceptos Relacionados con el tema

**Alcoholismo:** Abuso de bebidas alcohólicas. Enfermedad ordinariamente crónica, origina dependencia y lleva normalmente a patologías de los sistemas digestivo y nervioso.

**Deporte:** Recreación, pasatiempo diversión o ejercicio físico. Actividad recreativa, con predominio del ejercicio físico, sujeta a determinadas reglas. El deporte es aquella actividad física en la que se debe respetar un conjunto de reglas y que es realizada con afán competitivo. Aunque la capacidad física suele ser clave para el resultado final de la práctica deportiva, otros factores también son decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento del deportista. Más allá de la competencia, los deportes resultan un entretenimiento para quienes lo practican y para los espectadores.

Aunque a veces suelen confundirse los conceptos de deporte y actividad física, éstos no son sinónimos. La actividad física es una simple práctica, mientras que el deporte implica una competencia que siempre arroja un resultado.

**Drogadicto:** Se dice de la persona adicta a las drogas, especialmente estupefacientes. Es una persona que depende física o psíquicamente de una droga, debido al consumo repetitivo de la misma.

**Mara:** Pandilla de muchachos. Son pandillas juveniles sumamente violentas, que usan tatuajes en el cuerpo para poder diferenciarse e identificarse. También utilizan un lenguaje corporal extraño, visten con ropa holgada, su caminar es diferente. El nombre Mara proviene de las hormigas salvajes Marabundas, que habitan como plagas las junglas amazónicas. El fenómeno nació en Los Ángeles, California, y tomó primero a El Salvador.

Posteriormente, las pandillas se extendieron por Honduras, Guatemala y en menor medida a Nicaragua. Existen más de 200 mil miembros, generalmente reclutan a sus integrantes a temprana edad.

**Recrear:** Divertirse, deleitar. La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, se encuentra que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también se le llama entretención.

**Recaudar:** La Real Academia Española lo define como cobrar o percibir caudales o efectos. Asegurar, poner o tener en custodia, guardar.

**Salud:** Estado en el que el organismo ejerce normalmente todas sus funciones. Particularmente, buen estado del organismo. Por extensión, buen estado y funcionamiento de una nación, entidad, etc.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la salud como el estado de completo bienestar físico, mental y social. Es decir, el concepto de salud trasciende a la ausencia de enfermedades y afecciones. En otras palabras, la salud puede ser definida como el nivel de eficacia funcional y metabólica de un organismo a nivel micro (celular) y macro (social).

**Tabaquismo:** Intoxicación por el abuso del tabaco.

**Violencia:** Cualidad de violento. Es utilizar la fuerza y la intimidación para conseguir algo, acción y efecto de violentarse. Violencia se define como un acto intencional, dirigido a dominar, controlar, agredir o lastimar a alguien más. La violencia es ejercida por las personas que tienen el poder en una relación, como el padre y/o la madre sobre los y las hijas, los y las jefas sobre los y las empleadas, los hombres sobre las mujeres, los hombres sobre otros hombres y las mujeres sobre otras mujeres, pero también se puede ejercer sobre objetos, animales o contra uno mismo.

## 3.1.2 Conceptos de diseño relacionados con el tema

**Cámara:** Aparato que sirve para hacer fotografías, y que consta de un medio óptico, el objetivo, y de un medio mecánico, el obturador.

**Comunicación:** Según la Real Academia Española es un trato, correspondencia entre dos o más personas. Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. Escrito sobre un tema determinado que el autor presenta a un congreso o reunión.

**Edición:** Impresión o grabación de un disco o de una obra audiovisual.

**Emisor:** Persona que emite un mensaje en un acto de comunicación.

**Encuadre:** Límites de la imagen o escena fotografiada o firmada.

**Fotografía:** Técnica de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura o en una cámara fotográfica.

**Guion:** Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película o de un programa de radio o televisión.

**Guion técnico:** Según Menjivar (1996) “Se puede considerar esta fase como la base de la producción. En el caso de la producción de carácter cinematográfico, es responsabilidad del director; en el caso de la producción televisiva o videográfica, es cometido del realizador. Tanto un profesional como otro, adaptan o ajustan el contenido del guion literario a su propia concepción de la puesta en escena, incorporando las acciones y diálogos, así como la planificación y las indicaciones técnicas precisas para que los distintos técnicos que han de intervenir en el rodaje o la grabación conozcan en cada momento cual es su misión.”

**Guion gráfico:** Un storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

**Lente:** Objeto transparente, generalmente de vidrio, que se utiliza en los instrumentos ópticos para desviar la trayectoria de los rayos luminosos y formar imágenes.

**Mensaje:** Conjunto de señales, signos o símbolos que son objeto de una comunicación.

**Plano:** Cada uno de los posibles encuadres de una imagen cinematográfica.

**Proyecto:** Plan y disposición detallados que se elaboran para la ejecución de una cosa.

**Receptor:** En un acto de comunicación, persona que recibe el mensaje.

**Trípode:** Armazón de tres pies para sostener aparatos fotográficos, geodésicos, topográficos, etc.

**Video:** Es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

### 3.1.3 Vinculación de los conceptos investigados con el desarrollo del proyecto

El comité de vecinos de San Rafael El Prado zona 18 actualmente se encuentra en los primeros meses de haberse consolidado como tal, por ello no cuenta con recursos financieros que ayuden a la creación de ciertos proyectos necesarios para las mejoras de la colonia. Uno de los proyectos en el cual se ha solicitado mayor apoyo de los vecinos es el de elaborar un Centro recreativo y deportivo para los niños y jóvenes, por ello es necesario incentivar a los vecinos por medio de comunicación visual para que ellos puedan realizar actividades y donaciones para la construcción del mismo.

La comunicación visual planteada se refiere a un video para dar a conocer y que los vecinos comprendan la situación y que en este caso son sus propios hijos y familiares los que necesitan este centro para realizar distintas actividades recreativas y deportivas. También mostrar la satisfacción que los niños consiguen al poder ganar, ser parte de un equipo, divertirse y a la vez realizar actividades sanas. Es necesario que el producto final sea breve para poder captar la atención y ser directo con el tema. Se utilizarán diferentes imágenes en el video, por ejemplo, fotografías de los niños durante los campeonatos que ya se han realizado.

El procedimiento para la realización del video consta de diferentes partes: Primero elaborar un guion literario para poder establecer cuál es la historia que se desea contar, luego un guion técnico para determinar qué escenas, encuadres, planos y tiempos se van a utilizar, luego realizar un storyboard o guion gráfico. También es importante escoger la música acorde al tema, es necesario contar con equipo para la grabación como cámaras, trípode, micrófonos, etc.

El objetivo principal es que se pueda visualizar la situación actual y que se pueda crear una idea de que es lo que se puede lograr si se apoya el proyecto; lograr por medio del producto presentado captar la atención de los vecinos, los cuales son los que pueden apoyar este proyecto, es necesario poder presentarlo a las instituciones que pueden llevar a cabo la mayor parte del proyecto con la aportación de fondos.

En resumen, cada uno de los conceptos antes desarrollados ayudan a comprender mejor cuál es su función dentro del proyecto final y su importancia para que la comunicación se lleve a cabo.



## 3.2 Estrategia de Comunicación

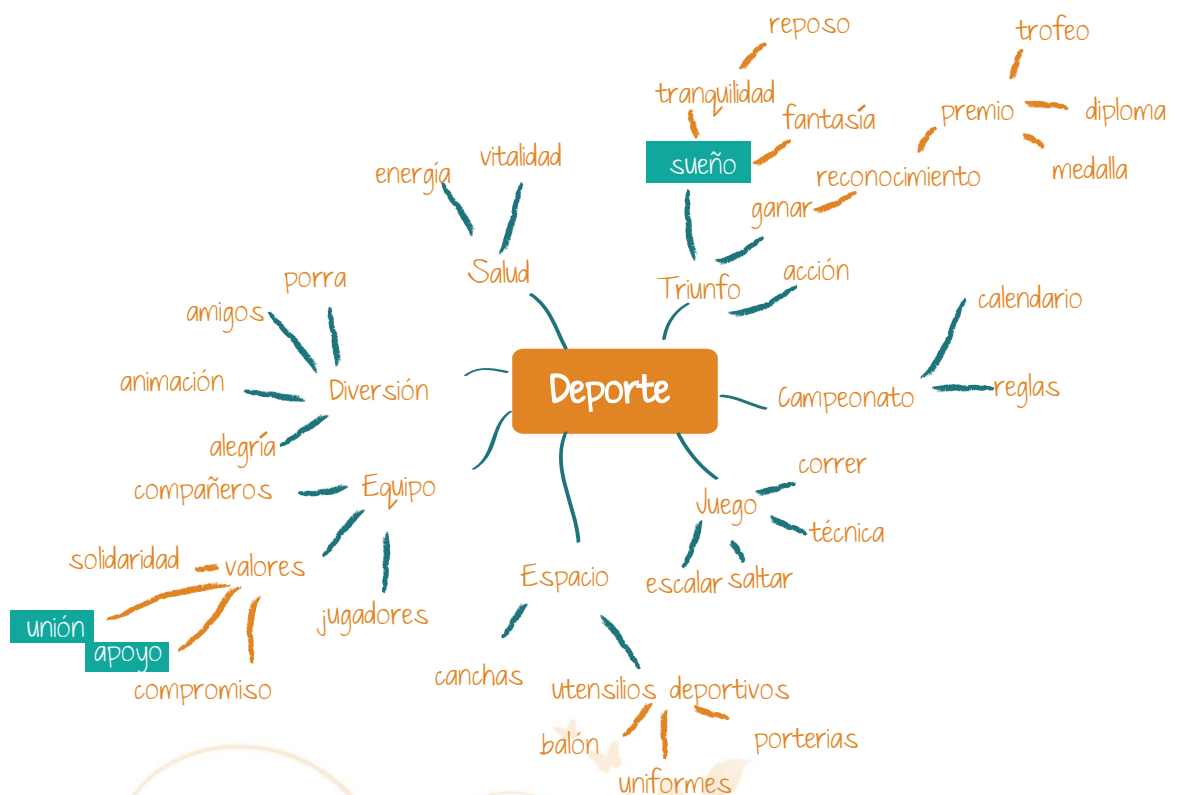
Objetivos	Estrategia	Táctica	Curso de Acción	Medio	Tiempo	Responsable
Presentar la propuesta a los miembros del comité de vecinos para recaudar fondos	Informar al Comité de Vecinos	Desarrollar el material Audiovisual/ Video Informativo	Grabar el material, tomar las fotografías necesarias para las imágenes. Editar el Video. Producir el material audiovisual.	Presentación en CD o DVD	28-29 abril 2012	Producción y presentación: Marissa Fernández
Elaborar una reunión para la presentación del producto final a los demás vecinos	Promover el interés del Grupo Objetivo	Elaborar el material Audiovisual/ Video Informativo	Grabar el material, tomar las fotografías necesarias para las imágenes. Editar el Video. Producir el Material.	Presentación audiovisual	Junio 2012	Comité de Vecinos, Marissa Fernández
Publicar el material en internet	Buscar el interés de otros colaboradores	Ubicar el material en las distintas Redes Sociales	Abrir una cuenta en las redes sociales.	Twitter, Facebook, Youtube, Vimeo,	5 mayo 2012	Marissa Fernández
Brindar recursos visuales para la realización de actividades para la recaudación de fondos	Reunir a el grupo objetivo para la colaboración	Desarrollar el material Publicitario	Realizar el material publicitario, diagramar afiches y volantes. Contribuir con distintas propuestas para las actividades de recaudación.	Volante y afiche	29 abril 2012	Marissa Fernández
Contribuir con comunicación visual que sirva de guía y apoyo al conocimiento para los patrocinadores de la obra	Realizar material audiovisual para los patrocinadores	Elaborar el Material Audiovisual	Editar el material Distribuir el material al comité de vecinos.	CD/DVD	Junio 2012	Comité de Vecinos, Marissa Fernández

## 3.3 Concepto creativo

### 3.3.1 Proceso creativo

Se utilizó un mapa mental. Los mapas mentales constituyen una técnica que permite la organización y la representación de información en forma sencilla, espontánea y creativa para que sea asimilada y recordada por el cerebro. Se llegó a los tres conceptos seleccionados:

- Unión
- Apoyo
- Soñar



## 3.3.2 Racionalización de las propuestas conceptuales

### Dimensión Ética

-La unión es importante, ya que es una actividad que los seres humanos realizan libremente, por instinto tiene el sentido de sentirse acompañado, de tener a otro ser humano cerca para poder realizar juntos algún objetivo, una misma actividad.

-El apoyo se refiere a la necesidad de tener a alguien que crea en que es posible alcanzar los objetivos, se debe de promover la solidaridad, la ayuda y la comprensión. Entre los vecinos se deben de apoyar mutuamente para conseguir su propósito que es crear un mejor lugar para vivir con instalaciones adecuadas para sus hijos, que crezcan con una mejor calidad de vida.

-Soñar siempre es el primer paso antes de establecer lo que se desee realizar para luego seleccionar cuáles sueños son alcanzables, los vecinos se pueden sentir identificados con este concepto debido a que la mayoría de las cosas que ellos han alcanzado comenzaron siendo un sueño que luego se convirtió en realidad. Es un legado para sus hijos, ya que esto sirve para poder darles una guía de cómo comenzar a fomentar su futuro.

### Dimensión Estética

-Unión: Las imágenes presentadas representarían una idea de algo que se va formando, ya que solo no tiene sentido, pero junto ya cumple su función. Estas imágenes dejan al espectador con la idea de la unión y lo que se puede lograr al realizarla.

- Apoyo: Se plantea que el espectador pueda visualizar imágenes donde se demuestre cómo se apoyan los niños entre sí cuando se caen, se ayudan a levantarse, cuando se aplauden con algún triunfo ganado, esto con la finalidad de demostrar que si ellos pueden los adultos también pueden apoyar, con frases describiendo qué es apoyo, utilizando colores vivos, que motiven a la alegría, el triunfo y la felicidad.

-Soñar: la idea es mostrar el proceso de cómo se forma una idea y va evolucionando hasta convertirse en una realidad, una comparación entre los proyectos de la historia que comenzaron siendo un sueño y se convirtieron en una realidad que cambió el mundo. Utilizando fotografías en colores sepia para mostrar lo antiguo y en full color para la actualidad.

## Dimensión Funcional

-La unión es importante poder fomentarla en el grupo objetivo, ya que uno solo es difícil lograr algo, pero juntos y unidos se tienen mejores posibilidades de cumplir con los objetivos propuestos. Haciendo énfasis en el objetivo principal del proyecto, que es la recolección de fondos para la realización del Centro recreativo y deportivo, los vecinos deben estar unidos y enfocarse en alcanzar esta meta.

El apoyo entre cada uno de los vecinos debe ser lo que más promueva este proyecto, tanto por parte de los padres de los niños, como de cada uno de los habitantes de la colonia, ya que se debe hacer notorio el hecho de que es para el bien común no solo el de los que aporten monetariamente, también de los que aporten ideas. Es un trabajo en conjunto.

Soñar implica idealizar lo que se desea, tener una idea de lo que se puede alcanzar, algunos no tan factibles, pero otros sí. Se puede mostrar cómo de una idea que a veces parece no ser posible se pueden lograr muchas realidades si se lo propone la persona, por ello es importante que los vecinos lo puedan captar y así lo puedan realizar, en este caso para poder cumplir con la recaudación de fondos para el Centro recreativo y deportivo.

## Relación con la cultura visual del grupo objetivo

El grupo objetivo suele estar expuesto a publicidad de todo tipo, desde artículos de consumo diario como artículos exclusivos. También actualmente por la situación del país se han creado campañas de ayuda social por parte de varias organizaciones tanto para buscar apoyo en alguna causa como para crear conciencia en la población acerca de una problemática. Es por ello que los conceptos establecidos ayudan a crear una conciencia y llegar a un punto emotivo del espectador para poder lograr que las personas afectadas se involucren y actúen, se aborda por el lado emocional debido a que lo observado por las personas en las calles, en las noticias, en la radio referente a los acontecimientos en el país no son alentadores del todo, generalmente está compuesto por mensajes negativos o preocupantes. La intención de utilizar los conceptos de unión, sueños y apoyo es para continuar con la misma línea de otras campañas que promueven la conciencia social.

## 3.4 Desarrollo de propuestas de diseño

### 3.4.1 Primer Nivel de Visualización

El material audiovisual está dirigido a los vecinos principalmente, y también a un posible financista.







Para cada uno de los conceptos se escogieron temas que fueron conformados de la siguiente manera:

Unión: juego de mesa, familia, recuerdos

Apoyo: caricatura, fotografía, animales

Soñar: película, tiempo, videojuego

#### PRIMER CONCEPTO: UNIÓN

	Tema	Paleta de Color	Diseño Tipográfico	Tratamiento de la Imagen	Tendencia
1	Juego de Mesa	Complementario  	Misceláneas / Egipcias	Ilustración/ Fotografías	Minimalista
2	Familia	Armonía sepias  	Caligráficas / Misceláneas	Fotografías	Collage
3	Circo	Armonía  	Gruesas / Misceláneas	Fotografía Zoom in	Vintage



## Primera propuesta

Juego de Mesa:  
Rompezabezas



Familia







*Compartimos una misma pasión*



Circo



## SEGUNDO CONCEPTO: APOYO

	Tema	Paleta de Color	Diseño Tipográfico	Tratamiento de la Imagen	Tendencia
1	Caricatura	Análogos  	Misceláneas	Ilustración	Comic
2	Fotografía	Blanco y Negro  	Caligráficas / Egipcias	Fotografías	Art Nouveau
3	Animales	Saturados  	Misce-láneas/ Egipcias	Ilustración	Infantil



## Segunda Propuesta

Caricatura









Fotografía



Animales



### TERCER CONCEPTO: SOÑAR

Tema	Paleta de Color	Diseño Tipográfico	Tratamiento de la Imagen	Tendencia
1 Boceto	Grisés  	Misceláneas	Ilustración	Cómic
2 Tiempo	Contrastes  	Caligráficas / Egipcias	Fotografías	Art Noveau
3 Videojuego	Complementario  	Misceláneas / Egipcias	Ilustración	Infantil

## Tercera Propuesta

Boceto



Tiempo





# Convierte los sueños en realidad



## Autoevaluación

Principios a evaluar en el diseño /10pts													
	Nombre de la versión	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño Tipográfico	Uso de Color	Resultado/ 100	
Opción	1	Juego de Mesa	9	9	9	10	9	8	9	9	9	90	
	2	Familia	10	10	9	8	8	9	10	9	8	89	
	3	Circo	9	9	8	8	9	8	8	8	8	83	
	4	Caricatura	8	8	7	7	7	9	7	7	6	73	
	5	Fotografía	8	8	7	8	10	9	10	9	8	86	
	6	Animales	7	7	6	7	6	6	6	6	6	7	64
	7	Boceto	8	7	7	9	8	8	8	8	8	9	80
	8	Tiempo	7	6	7	8	6	6	6	6	6	6	64
	9	Videojuego	9	10	9	8	7	8	7	6	7	7	78

## 3.4.2 Segundo Nivel de Visualización

Según la autoevaluación, los temas escogidos fueron: Juego de Mesa, Fotografía y Familia, de los cuales se realizaron dos versiones más para cada uno.

Versiones de Juego de Mesa

En **EQUIPO** es mejor



La única pieza que falta eres **TÚ**



**Juntos** el juego se completa...



Versiones de Familia

*Compartimos una misma pasión*





Versiones de Familia

Porque **ellos** son el futuro



Compartiendo  
un juego



Versiones de Fotografía





## Versiones de Fotografía



### 3.4.3 Tercer Nivel de Visualización

Se consultó con 20 personas del grupo objetivo. En base a los comentarios y a las sugerencias que hicieron para cada una de las propuestas, las preferidas fueron las siguientes:

#### Versión de Familia



Versión de Fotografía



Versión de Juego

En EQUIPO es mejor



### 3.4.4 Propuestas Finales

Para determinar las propuestas finales se realizaron cambios solicitados y se eliminó la versión de familia, en base a las dos seleccionadas se comenzó a trabajar la visualización del video.



En **EQUIPO** es mejor





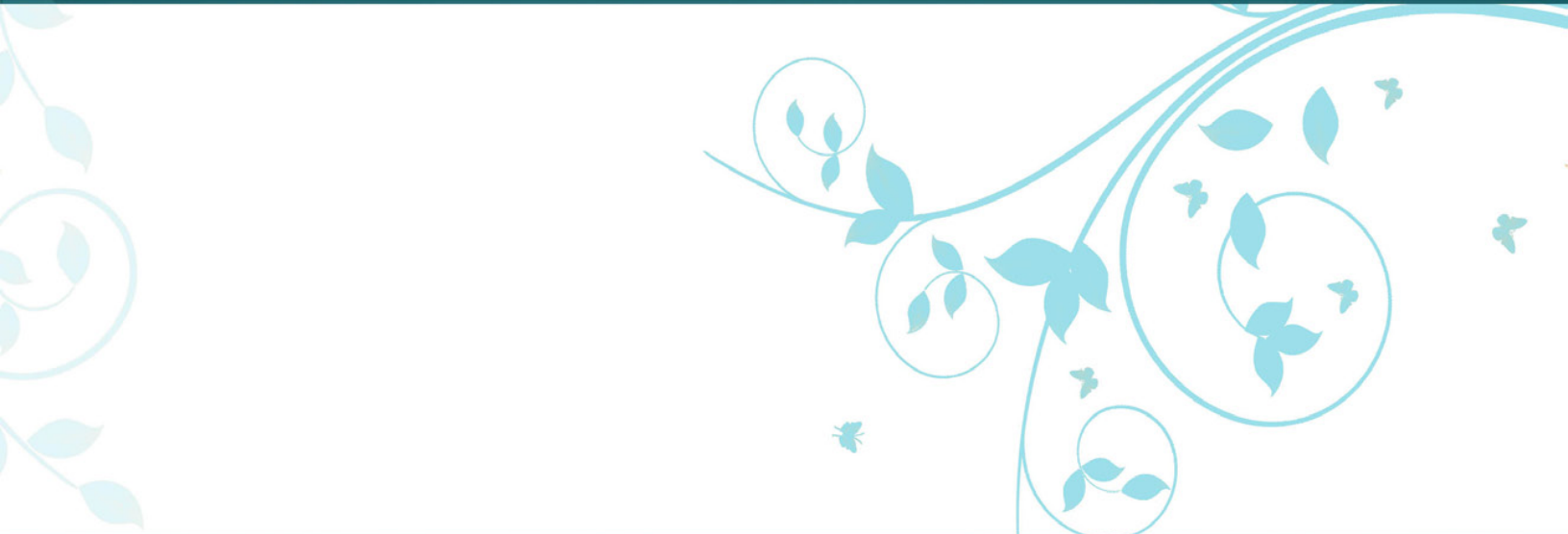


Capítulo

4



**Comprobación de la eficacia  
y Propuesta gráfica final**





# 4.1 Comprobación de la Eficacia

## 4.1.1 Grupo Focal

El grupo focal fue realizado con un total de 8 participantes en edades de 20 a 40 años, entre ellos 3 hombres y 5 mujeres.

### Comprensión

El mensaje presentado sí fue comprendido, ya que es referente a la construcción de un espacio para los niños y jóvenes. También comprendieron el significado de las imágenes, ya que al tratarse de niños que conocen y forman parte de su colonia sienten que esto afecta a los más cercanos a ellos en todo caso familiares o sus propios hijos. En la primera propuesta de dominó indicaron que el mensaje estaba bien estructurado, pero en la opción dos de fotografías hicieron la observación que faltaba más información o más imágenes para estructurar mejor la información.

### Atracción

La reacción ante la primera opción de dominó fue de agrado, aunque al presentar la segunda opción de las fotografías sus rostros fueron de empatía y se sintieron identificados con el tema, aunque sí se realizaron observaciones acerca del color y la tipografía. La opción con mayor aceptación fue la segunda del tema fotografía, ya que les gustó más esa adaptación que la primera.

### Aceptación

En referencia al lenguaje y a la forma de expresar el mensaje indicaron que les parecían los adecuados, comprendieron el uso de las palabras y la forma de expresarse sí era familiar.

### Involucramiento

Se sintieron identificados con los mensajes presentados debido a que involucran un tema relacionado con su colonia y el lugar donde viven, no solo a ellos sino a sus vecinos también. Sí se consideraron parte de el problema, ya que no estaban muy conscientes de ser parte de la solución, aunque sí tienen los medios para poder solventar la problemática.

#### Persuasión

Indicaron que sí apoyarían la construcción. No todos indicaron que podrían aportar con dinero, pero si con poder ayudar a la difusión del mensaje o para poder realizar actividades que ayuden la recaudación de fondos y la participación de más vecinos.

En conclusión, la propuesta aceptada por el grupo fue la de el tema fotografía, debido a la presentación y la utilización de las imágenes, aunque se establecieron cambios en cuanto al uso del color y de la tipografía. Prefieren los colores alegres, más llamativos y vivos, en cuanto a la tipografía prefieren letras grandes y legibles porque las caligráficas dificultan la lectura.

## 4.2 Propuesta Gráfica Final

### 4.2.1 Retroalimentación de la propuesta de diseño

Al recopilar y asimilar toda la información obtenida por parte de la realización del grupo focal se pudo determinar los cambios correspondientes a cada una de las propuestas visuales. Debido a que la opción que causó mayor impacto fue la de fotografías se decidió modificar los colores, ya que indicaron que sentirían más adecuado utilizar colores vivos para representar la calidez y alegría que brinda un triunfo. Para la propuesta visual final fueron modificados los colores, pasaron de negro y blanco a utilizar colores naranja y su contraste un color aqua y se continuó utilizando detalles florales para los fondos basados en la tendencia de art nouveau. También se realizó modificación en la tipografía propuesta, ya que opinaron que se necesitaba más fluidez en el texto para tener una mejor comprensión.

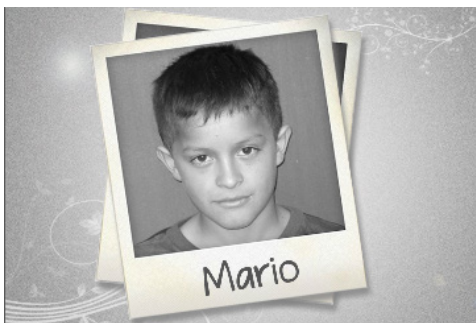
#### Story board





## Escenas Proyecto Final

Escena 1



Escena 2



Escena 3

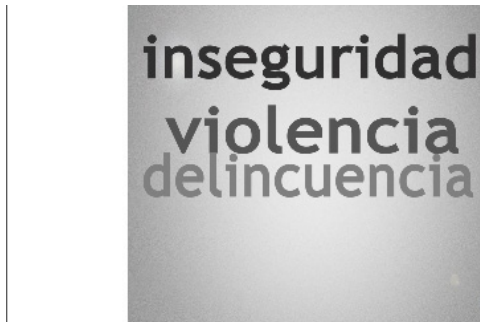


Escena 4





Escena 5



Escena 6



Escena 7



Escena 8



Escena 9



Escena 10



Escena 11



Escena 12



Escena 13



## 4.2.2 Instrumentación de la estrategia de comunicación

Para poder generar el tráfico en las redes sociales se propuso elaborar afiches y volantes para su distribución en la colonia. Los afiches serán colocados en la entrada de la colonia donde hay un pizarrón de información para los vecinos acerca de acontecimientos en la colonia y también se colocarán en las tiendas ubicadas en los tres Sectores. En el caso de los volantes serán depositados en los buzones y puertas de los vecinos del Sector I y III.

### Afiches



- Pantone 5473C ●
- Pantone 549C ●
- Pantone 7541C ●
- Pantone 304 C ●



- Pantone 144C ●
- Pantone 153C ●
- Pantone 7541C ●
- Pantone 149 C ●



## Volantes





## 4.2.3 Racionalización de la propuesta final de diseño

Desde el punto de vista ético, la propuesta presentada hace énfasis en el valor de poder ayudar, de apoyar a los demás, en este caso a los niños de la colonia que representan el futuro. Estéticamente, las imágenes presentadas hacen referencia a los propios niños de la colonia, los cuales pueden reconocer esto como una medida de expresar que es directamente a ellos a quienes afecta el problema, a niños reales. En relación a la cultura visual del grupo objetivo, está realizado con colores modernos, contrastes, con efectos de animación tipográfica que es una de las tendencias que se ha utilizado recientemente, también se utiliza el estilo de fotografías tipo polaroid, estas eran muy utilizadas anterior a la cámara digital, ya que el beneficio era que automáticamente podía observar la foto tomada, lo cual forma parte de lo que el grupo objetivo conoce e identifica como un recuerdo.

# Conclusiones

1. Se realizó un video, en base a la investigación realizada tanto de conceptos, el lugar y el problema, está conformado por imágenes que muestran a los niños de la colonia y da el mensaje para que tanto los vecinos como patrocinadores puedan entender la situación y de esta manera dar a conocer el proyecto.
2. Fueron creados nuevos canales para la distribución de información por medio de las redes sociales para lograr un mejor manejo y distribución de los mensajes dirigidos del comité a los vecinos.
3. Se brindó al comité recursos visuales, publicidad impresa para que ellos puedan promocionar y realizar actividades tanto para la recaudación de fondos como para la búsqueda de entidades que puedan ser patrocinadores.
4. La realización de esta propuesta visual pretende encaminar y ser funcional para que se realice la construcción del Centro Recreativo, debido a que aún está en trámite la aprobación de los fondos por parte de la Alcaldía Auxiliar de la Municipalidad.
5. Se presentó esta propuesta a los vecinos y se mostraron interesados en conocer más del tema y consideraron brindar el apoyo que fuera necesario.

# Recomendaciones

## A la institución

Al comité de Vecinos de la colonia San Rafael El Prado zona 18 se le recomienda utilizar medios actuales para poder lograr mayor comunicación entre los vecinos, que estén siempre informados y continuar con el apoyo a la colonia para que de esta manera los problemas que se presenten se puedan solucionar y pueda ir creciendo el número de personas comprometidas con la organización.

## A la Escuela de Diseño Gráfico

Se recomienda seguir apoyando a los estudiantes en su formación para que puedan construir proyectos con mayor profesionalismo, seguirles brindando las herramientas tecnológicas para obtener mejores resultados.

## Al Lector

Comprometerse a realizar proyectos de esta naturaleza porque lo que se aprende, tanto a nivel de investigación como de la realidad, es un conocimiento que se debe de adquirir para ser más humanitarios y solidarios con el país y con la sociedad.

# Bibliografía

Castillo K. (2005) Proyecto de Graduación “Manual de Normas Gráficas para una nueva Imagen Corporativa del Instituto Neurológico de Guatemala” (Tesis de Licenciado en Diseño Gráfico). Universidad de San Carlos de Guatemala

Cámara Oficial Española de Comercio de Guatemala. (2011) Estudio de Mercado, Guatemala Recuperado de <http://www.camaco.es/gt/binarydata/file/ESTUDIO%20DE%20MERCADO%20-Guatemala-.pdf> (consultado el 18 de octubre de 2011)

Censo de Población 2010, conteo de población, realizado por el comité de vecinos, febrero 2011

CP. Centeno López M. (s.f.) Cómo elaborar un mapa mental. Recuperado de: <http://www.lapaginadelprofe.cl/mapmentales/map2.htm> (Consultado el 11 de septiembre 2011)

Definición de Comunicación. Recuperado de [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=comunicaci%F3n](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=comunicaci%F3n) (Consultado el 5 de Agosto 2011)

Definición deporte. Recuperado de <http://definicion.de/deporte/> (Consultado el 8 de Agosto 2011)

Definición de drogadicto. Recuperado de <http://www.wordreference.com/definicion/drogadicto> consultado el 8 de Agosto 2011

Definición de Recursos. Recuperado de <http://www.definicion.org/recursos> (Consultado el 23 de septiembre 2011)

Definición de recaudar. Recuperado de [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=recaudar](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=recaudar) (Consultado el 27 de septiembre de 2011)

Definición de Salud. Recuperado de <http://definicion.de/salud/> consultado el 9 de Agosto 2011



Estadísticas de Crecimiento Poblacional (2010). Recuperado de [http://www.unicef.org/spanish/infobycountry/guatemala\\_statistics.html](http://www.unicef.org/spanish/infobycountry/guatemala_statistics.html) consultado el 9 de Agosto de 2011

Importancia del deporte. Recuperado de [www.demisiones.com/archivos/importancia\\_del\\_deporte.pdf](http://www.demisiones.com/archivos/importancia_del_deporte.pdf) (Consultado el 14 de agosto 2011)

Intimidación. Recuperado de <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/bullying.html> (Consultado el 13 de septiembre 2011)

Maras. Recuperado de [http://www.cafaalfonso.com.ar/descargas/que\\_son\\_las\\_maras.pdf](http://www.cafaalfonso.com.ar/descargas/que_son_las_maras.pdf) (Consultado el 3 de septiembre 2011)

Menjíbar Moreno, J. Guión Técnico. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n7/n7art/art73.htm> (Consultado el 23 de septiembre 2011)

Nuevo Espasa Ilustrado.(1999). P.1800. España:ESPASA CALPE,S.A.

Pineta L.(2001) “Investigación de la categoría de jabón de la lavandería en la ciudad de guatemala” (Tesis de Licenciado en Administración de Empresas). Universidad Francisco Marroquin.

# Glosario

**Arquitectónico:** De la arquitectura o relativo a este arte.

**Determinar:** Fijar los términos de una cosa, diseñar, fijar.

**Estimular:** Apreciar, evaluar las cosas. Hacer aprecio de una persona o cosa.

**Incentivo:** Que mueve o excita a desear o hacer una cosa.

**Intimidación:** Es cuando una persona o grupo intenta repetidamente lastimar a alguien que es más débil o que cree que es más débil.

**Lenguaje corporal:** Puede definirse como el término amplio usado para las formas de comunicación en los que se intervienen movimientos corporales y gestos, en vez de (o además de) los sonidos, el lenguaje verbal u otras formas de comunicación.

**Recursos:** Conjunto de personas, bienes materiales, financieros y técnicos con que cuenta y utiliza una dependencia, entidad, u organización para alcanzar sus objetivos y producir los bienes o servicios que son de su competencia.

**Urbanística:** Del urbanismo o relativo a él.

# Imprimase

---

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano

---

Lic. Francisco Chang  
Asesor

---

Marissa Gabriela Fernández Martínez  
Sustentante