

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

Señalética y material informativo para
el área de juegos temáticos ambientales
en el Parque Nacional Naciones Unidas



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
**Diseño Gráfico
Arquitectura**

**Proyecto de Graduación presentado por:
Mayra Alejandra Rodríguez López**

Para optar al título de Licenciada en
Diseño Gráfico con énfasis Creativo - Publicidad
egresada de la Facultad de Arquitectura de la
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 2012




Señalética y material informativo para el área
de juegos temáticos ambientales en el Parque
Nacional Naciones Unidas



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
**Diseño Gráfico
Arquitectura**



Señalética y material informativo para el área
de juegos temáticos ambientales en el Parque
Nacional Naciones Unidas

Primera Edición

Proyecto de Graduación presentado por
Mayra Alejandra Rodríguez López
Carné: 200710816

Previo a optar al título de
Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis Creativo - Publicidad
Guatemala, septiembre 2012.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
**Diseño Gráfico
Arquitectura**



Nómina de autoridades



Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

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


Tribunal Examinador

- Decano** Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
- Asesor Metodológico** Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
- Asesor Creativo** Licda. Ana Carolina Aguilar Castro
- Asesores Especialistas** Ing. Oscar Estuardo Rojas
Arabella Samayoa
- Secretario** Arq. Alejandro Muñoz Calderón





Agradecimientos



A Dios, por darme la dicha de la vida, por ser mi guía y mi paz. Gracias a ti señor encontré la fuerza y el coraje para poder concluir con esta etapa de mi vida.

A mis padres, Thelma y Luis, por ser el ejemplo más grande de perseverancia y superación, gracias a ustedes he aprendido que la fe y el esfuerzo hacen posible alcanzar todo aquello que puedas soñar. Gracias Ma, por ser una mujer luchadora y sabia en mi vida, en ti siempre he encontrado esas palabras de aliento para seguir adelante. Gracias, Pa porque tú has sido mi ejemplo más grande de lucha y crecimiento. Gracias porque sin su fe en mí, sin sus sonrisas, sin su apoyo y sin su amor, este triunfo nunca hubiera sido posible alcanzarlo.

A mis hermanos, Amilkar y Cristian, a quienes admiro por no dejarse vencer ante las adversidades de la vida y por su fe en la lucha de alcanzar sus propios sueños, a quienes espero muy pronto estrechar la mano como licenciado y chef.

A mi seco lindo, Persy Siliezar, quien ha sido parte de toda esta aventura. Gracias porque en ti no solo encontré un novio sino también un amigo que ha sabido apoyarme y ha luchado a mi lado para alcanzar esta meta.

A mis amigos, porque con ustedes he vivido tantas anécdotas que nos han enseñado a luchar y seguir adelante. Gracias por su apoyo y cariño en todo esto, en definitiva solo con ustedes se puede vivir este triunfo.

A mis docentes, a todos aquellos que han estado presentes en mi vida, quienes con cada una de sus enseñanzas y palabras de apoyo han hecho de mí toda una profesional. Principalmente a la Licenciada Carolina Aguilar y la Licenciada Lourdes Pérez, ya que con su apoyo fue posible concluir este proyecto.

A la Fundación Defensores de la Naturaleza, principalmente al Ingeniero Oscar Rojas y Arabella Samayoa, quienes me brindaron un mano amiga para la ejecución de este proyecto.

Y a todos aquellos que me han brindado su apoyo y cariño, para poder concluir esta etapa.
Sinceramente, Muchas Gracias.



Índice General



- PRESENTACIÓN 2**

- INTRODUCCIÓN 4**

- CAPÍTULO 1 6**
 - 1. ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN 8
 - 1.2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA 9
 - 1.3. JUSTIFICACIÓN 10
 - 1.4. OBJETIVOS DE DISEÑO 12
 - 1.5. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN 12

- CAPÍTULO 2 14**
 - 2.1. PERFIL DE LA INSTITUCIÓN 16
 - 2.2. PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO 26

- CAPÍTULO 3 30**
 - 3.1. CONCEPTOS FUNDAMENTALES 32
 - 3.2. CONCEPTOS CREATIVOS 40
 - 3.3. PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN 44
 - 3.4. SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN 50
 - 3.5. TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN 55
 - 3.6. PROPUESTAS GRÁFICAS 59

- CAPÍTULO 4 62**
 - 4.1.COMPROBACIÓN DE EFICIENCIA 63
 - 4.2 RESULTADOS 65
 - 4.3.FUNDAMENTACIÓN Y
PROPUESTAS GRÁFICAS 70

- CONCLUSIONES 95
- RECOMENDACIONES 97
- LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA
EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA 99
- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 103
- GLOSARIO 106
- ANEXOS 108



Presentación

Guatemala es considerado el país de la eterna primavera debido a su clima templado durante todo el año, esto permite que cuente con una extensa variedad de fauna y flora. Actualmente, el país se enfrenta a varios problemas ecológicos como la contaminación y destrucción de los recursos naturales que provocan la destrucción de la flora y fauna del país.

Gracias a Fundaciones como Defensores de la Naturaleza, Guatemala cuenta con diversas áreas protegidas que ayudan al mejoramiento del medio ambiente. Una de ellas es el Parque Nacional Naciones Unidas, el cual cuenta con 373 hectáreas (3.73 km²) y es considerado uno de los pulmones del país. Debido a que el parque cuenta con una gran afluencia de visitantes anualmente, la administración establecerá como nuevo proyecto la elaboración del área de juegos infantil temáticos. Esto con la finalidad de educar a los niños sobre la biodiversidad que existe en el bosque tropical de Guatemala, así mismo el cuidado de recursos naturales y el reciclaje. Para ello se establecerá material gráfico informativo y la señalética del área.



Introducción

Defensores de la naturaleza es una fundación enfocada a la protección y promoción del uso sostenible de la riqueza natural y la biodiversidad de Guatemala, tiene a su cargo varias reservas naturales, entre ellas el Parque Nacional Naciones Unidas, el cual carece de material gráfico informativo y de ubicación dentro de la nueva área de juegos temáticos infantiles implementada dentro del parque.

Para la resolución de la problemática se implementará la señalética del área y material gráfico informativo que permitirán al público una mejor identificación de los juegos y de la biodiversidad del bosque tropical de Guatemala, de esta manera se solventará la carencia de la fundación en dicha área.

Capítulo 1



1. Antecedentes de la institución

La Fundación Defensores de la Naturaleza tiene a su cargo la administración del Parque Nacional Naciones Unidas desde el día de la tierra (22 de abril) de 1997. En dicho parque se ha detectado una problemática respecto a la falta de instalaciones aptas para la enseñanza de la educación ambiental. El parque es visitado por más de 75 mil personas al año, de las cuales 8,272 son estudiantes de 60 centros educativos del área (cifras registradas en diciembre del 2010) y tiene la capacidad de atender a 3 mil personas diarias.

Con base en su experiencia en educación ambiental y en estudios realizados por expertos, la fundación ha decidido hacer la fusión de diversión y educación que genere mayor sensibilización y concientización en los niños guatemaltecos. Para ello se ha establecido la nueva área de juegos temáticos infantiles basados en la biodiversidad del bosque tropical de Guatemala, logrando de esta manera que el niño se identifique y valore la biodiversidad que existe en el bosque tropical de Guatemala. Todo esto con el fin de lograr un cambio de actitud a mediano y largo plazo en los niños.

Para la ejecución de los juegos se implementará la reutilización de materiales de desecho como los neumáticos y recursos naturales como la madera.

El parque contará con la construcción de 10 juegos:

- a) Ranas
(área para saltar de un lugar a otro)
- b) Guacamayas (columpio giratorio)
- c) Monos (pasamanos)
- d) Mariposas (gusano para atravesar)
- e) Polinizadores (flores de llantas)
- f) Jaguar (laberinto)
- g) Arañas (tela de araña para trepar)
- h) Lagartijas (escalador)
- i) Serpientes
(barra de equilibrio de llantas)
- j) Plantas (totito)

Y tres áreas en donde se expondrá sobre:

- a) Agricultura (en esta área el niño podrá experimentar la labor de un agricultor)
- b) Guarda-Recursos (en esta área el niño conocerá los instrumentos que un guarda-recursos utiliza)
- c) Reciclaje (casa de Reciclito, un personaje utilizado para la enseñanza del reciclaje dentro del parque)

El área de juegos temáticos infantiles también contará con una plaza central donde se podrán realizar eventos infantiles, también ejecutará la función de bienvenida al área de juegos.

Debido a esta situación, la fundación expresa la necesidad de generar material de señalización para el área temática, así como material informativo del mismo. Parte de los elementos a utilizar dentro de los materiales informativos son los personajes de Sam, Quique, Beto y Lily.



1.2. Identificación del problema

Debido a la gran cantidad de niños que asisten anualmente al Parque Nacional Naciones Unidas, se implementará el proyecto de juegos temáticos infantiles, en donde se elaborarán juegos enfocados a distintos animales y plantas que viven en el bosque tropical de nuestro país, esta área carece de material gráfico de señalización e informativo, provocando la desubicación en las áreas y poco impacto en la enseñanza de la fauna y flora que existe en el bosque tropical.

1.3. Justificación

La señalización de un lugar es imprescindible para el buen manejo y ubicación de áreas con el público, ya que permite mantener una mejor fluidez; así mismo, los materiales informativos ayudan a proporcionar información especializada acerca del tema. Para poder implementar el proyecto es de importancia conocer 4 factores como la magnitud, la trascendencia, la vulnerabilidad y la factibilidad de la problemática.

1.3.1 MAGNITUD DEL PROBLEMA

Según cifras registradas en el 2011, el Parque Nacional Naciones Unidas cuenta con una visitación anual aproximada de 80 mil personas, de éstas, aproximadamente 20,000 son niños de diferentes establecimientos educativos que visitan el Parque para participar de alguna actividad educativa, como el programa Ecocine que se implementa entre Defensores de la Naturaleza y AMSA (la Autoridad para el Manejo Sustentable de la Cuenca de Lago de Amatitlán), los 60,000 visitantes restantes se conforman de grupos familiares y grupos organizados que visitan el parque en fines de semana y fechas especiales para actividades de convivencia y recreación. En su mayoría, los visitantes son de Guatemala, Villa Nueva, Amatitlán y Villa Canales. Debido a la cantidad de niños que el parque recibe anualmente y la necesidad de encontrar formas alternativas para educar a las futuras generaciones, así como proporcionarles áreas específicas para recreación, la Fundación vio la necesidad de implementar un proyecto que cumpliera con los estándares de educación

ambiental que maneja el parque y a la vez, un área exclusiva para niños, donde éstos pudieran recrearse. Sobre todo, porque el área utilizada actualmente es poco atractiva y demasiado pequeña para la recreación de los niños que visitan el parque.

Las necesidades que tendrá dicho parque al concluir su construcción será la señalización del área e información de la misma, ya que esta abarcará una de las tres partes actualmente utilizadas como jardín botánico. El área de construcción para el parque de juegos infantiles temáticos es de 1,762.3 m², de la cual harán uso aproximadamente del 50% del área de manera circular para mantener una fluidez entre los juegos. A mediano plazo se pretende poder ampliar de manera esporádica el área estableciendo otros juegos, los juegos estarán construidos con material de desecho como llantas de vehículos y madera.

1.3.2 TRASCENDENCIA DEL PROBLEMA

La trascendencia que tendrá el proyecto de señalética dentro del área será la fácil ubicación de las distintas áreas de juegos para los niños, éstas funcionarán como carteles direccionales. Por otra parte, el proyecto informativo que se establecerá en el área o bien que se proporcionará a los niños tendrá como finalidad informar de manera atractiva sobre la variedad de animales y plantas de los bosques tropicales de Guatemala. Así mismo, su permanencia ayudará a complementar las actividades que la coordinación de educación

ambiental del parque mantiene en el área y de esta manera poder contribuir al aprendizaje y convivencia con la naturaleza.

1.3.3 VULNERABILIDAD DEL PROBLEMA

El área de juegos temáticos infantiles del Parque Nacional Naciones Unidas ayudará a reforzar los talleres, las actividades del primer domingo de cada mes y las que se implementan entre semana. Estas actividades son realizadas con la finalidad de generar conciencia en la niñez sobre la conservación de los recursos naturales con los que cuenta el país.

Actualmente, las actividades son realizadas en las cercanías de los salones de usos múltiples y en ocasiones, en otras plazas temáticas del parque, es decir, que estas actividades no tienen un área establecida y/o adecuada para los niños. Por lo tanto, la señalización del área ayudará a que los niños puedan ubicar con más facilidad el área de juegos así como cada juego dentro del área. El material de información cumplirá la función de educar, lo cual fortalecerá los objetivos trazados en cuanto a la educación ambiental.

1.3.4 FACTIBILIDAD DEL PROBLEMA

El proyecto de juegos temáticos infantiles que se desarrollará dentro del Parque Nacional Naciones Unidas se encuentra previamente autorizado para la búsqueda de donadores y elaboración del mismo por parte de la

coordinación de educación ambiental de la Fundación Defensores de la Naturaleza. La construcción de los juegos temáticos, el material de señalética del área y demás material informativo serán posibles de ejecutar gracias a las donaciones proporcionadas por distintas entidades públicas y privadas que apoyan a esta fundación y su labor social.

Es importante mencionar que actualmente la Fundación Defensores de la Naturaleza se encuentra en búsqueda de posibles contribuyentes para llevar a cabo la ejecución y puesta en marcha de dicho proyecto de juegos temáticos.

1.4. Objetivos de Diseño

Objetivo General

Facilitar al visitante la movilidad dentro del área de juegos temáticos infantiles del Parque Nacional Naciones Unidas.

Objetivos Específicos

- A.** Informar sobre la distribución de los distintos juegos y áreas del parque infantil a través de la elaboración de material gráfico.
- B.** Informar acerca de la biodiversidad de Guatemala específicamente del bosque tropical a través de material gráfico.

1.5. Estrategia de Comunicación

Estrategias

○ **A-1.** Elaborar material gráfico de la señalética dentro del área de juegos temáticos.

○ **B-2.** Elaborar material gráfico informativo sobre la biodiversidad de Guatemala.

45 días

Tácticas

○ **A-1-1.** Elaborar el diseño de 13 carteles de ubicación de las distintas áreas de los juegos temáticos.

A-1-2. Elaborar el diseño de un cartel con el nombre del área de juegos temáticos.

A-1-3. Elaborar el diseño del mapa del área de juegos temáticos.

A-1-4. Elaborar el diseño de la plaza central del área de juegos temáticos.

B-2-1. Elaborar el diseño de 13 carteles informativos sobre algunos animales pertenecientes al bosque tropical de Guatemala.

B-2-2. Elaborar el diseño de 4 foliares informativos y de entretenimiento sobre algunos animales y plantas pertenecientes del bosque tropical de Guatemala.

30 días

Capítulo 2

Perfil de la organización que demanda el servicio y público destinatario



2.1 Perfil de la institución

Este perfil permitirá establecer una referencia de la organización.

2.1.1 REALIDAD INSTITUCIONAL

Información General

Su denominación oficial es Defensores de la Naturaleza y se encuentra ubicada en la 4a. Avenida 23-01 Zona 14, Ciudad de Guatemala, Guatemala. Cuenta con su propio PBX: (502) 2310-2929, página web (www.defensores.org.gt) y hacen uso de las redes sociales (facebook) para poder tener comunicación más directa con el público.

Misión

Proteger y promover el uso sostenible de la riqueza natural y la biodiversidad regional, especialmente de Guatemala, como patrimonio de las generaciones futuras y para beneficio y supervivencia de la humanidad.¹

Visión

Ser una organización líder en el país y en las regiones que se relacionan con el trabajo de la asociación en materia de conservación y manejo sostenible de la naturaleza. Se caracteriza por ser una organización moderna, con solidez institucional y financiera, con un alto nivel de proyección y responsabilidad social.¹

Objeto Social

Uno de sus objetivos es incidir en el desarrollo y el establecimiento de un marco político jurídico, institucional y financiero que incentive la conservación a largo plazo de la riqueza natural y cultural.

Según la línea de educación ambiental se produce y difunde información científica y técnica con el fin de aumentar el conocimiento y las acciones positivas hacia el patrimonio natural y cultural. También apoya las alianzas estratégicas e iniciativas que permitan incidir en diferentes niveles educativos. Promueve y apoya investigaciones en temas relevantes que se lleven dentro y fuera de las áreas protegidas. Esto hace que la Fundación Defensores de la Naturaleza sea pionera en el manejo y conservación de los recursos naturales, logrando importantes impactos en el país:

- Con los proyectos comunitarios ha desarrollado, actualmente 25 municipalidades y más de 150 comunidades hacen uso sostenible de sus recursos naturales, generando ingresos y mejorando su calidad de vida.
- Ha desarrollado y avalado más de 200 investigaciones que permiten conocer mejor el estado de los recursos naturales para la toma de decisiones.
- Ha capacitado a más de 2,000 maestros en técnicas didácticas que contienen la temática ambiental como punto de partida. Además, ha llevado educación ambiental a más de 300,000 niños y

1. DEFENSORES DE LA NATURALEZA [Homepage] Historia. Consultado el 06 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://defensores.org.gt>

jóvenes guatemaltecos de distintos niveles sociales y económicos.

- Diseñó e implementó el Fondo del Agua del Sistema Motagua-Polochic, un sistema novedoso de pago por servicios ambientales para la protección de las cuencas de los ríos Motagua, Polochic y San Jerónimo que abastecen a 10 municipalidades y más de 400,000 personas.
- Ha ejecutado cerca de 150 proyectos exitosos con financiamiento de organizaciones reconocidas a nivel internacional, como: USAID, Embajada Real de los Países Bajos, The Nature Conservancy, World Wildlife Fund., Conservación Internacional, CARE, Banco Mundial, Conservación Internacional, Rainforest Alliance, entre otros.¹

Alguno de los premios que la Fundación Defensores de la Naturaleza ha obtenido en su trayectoria son:

- **1988** Reconocimiento de la Oficina para América Latina y el Caribe del Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) por la colaboración en beneficio de una mejor calidad de vida para las generaciones presentes y futuras.
- **1991** Premio Clifford F. Messinger como un reconocimiento a los logros sobresalientes en conservación, liderazgo y compromiso con la conservación en los trópicos.
- **1993** Medalla Presidencial del Medio Ambiente en Guatemala.
- **2002** Premio Internacional RE-Source por el manejo sostenible de cuencas.

- **2003** Premio a la productividad rural para las Mujeres Artesanas de la Sierra de las Minas otorgado por el Banco Mundial y Fundación Soros.¹

Contexto Socio-Histórico

Defensores de la Naturaleza trabaja en beneficio a la conservación de la naturaleza desde 1983. La Fundación fue iniciada por Magaly Rey Rosa y Thor Janson, emprendedores y activistas comprometidos con la conservación del medio ambiente en Guatemala, siendo quienes durante los primeros años se dedicaron a realizar publicaciones en medios escritos, conferencias, material educativo y otros con el fin de poder obtener un reconocimiento a nivel nacional.

El logotipo nace en los primeros años, teniendo una ilustración del oso hormiguero. Este animal fue elegido por la historia que contaban los pobladores de la Sierra de las Minas, quienes aseguraban que el oso hormiguero gigante aun existían en el área, y lo consideraban como el animal más grande y fuerte de la zona, era el único que mantenía un respeto mutuo con el Jaguar, siendo éstos los enfoques que quería manejar la Fundación de Defensores por la Naturaleza. En 1987 se crea la figura legal de la fundación.

En los años 90, con el apoyo de The Nature Conservancy con las siglas TNC y los niños de Suecia, inician con la compra de tierras para conservación en lugares estratégicos de la Sierra de las Minas, que son hoy día la garantía de la conservación del área a largo plazo.



Actualmente la Fundación co-administra las siguientes áreas protegidas:

Reserva de Biosfera Sierra de las Minas

La Sierra de las Minas cubre 242,642 hectáreas (2,426 km²) y es una de las Reservas de Biosfera reconocidas por el programa “El Hombre y la Biosfera” (MAB) de las Naciones Unidas y ha estado bajo la administración de Defensores desde 1990.

Parque Nacional Sierra de Lacandón

El Parque Nacional Sierra del Lacandón forma parte de la zona núcleo de la Reserva de la Biosfera Maya en Petén. Sus 202,865 hectáreas (2,028 km²) lo convierten en el segundo Parque nacional más grande en Guatemala, después de Laguna del Tigre. En este vasto territorio se protegen ecosistemas de gran valor ecológico y cultural como la cuenca del río Usumacinta y los bosques asociados a un sistema montañoso. El Parque Nacional, creado en 1990, junto con la Biosfera Maya, es co-administrado por Defensores de la Naturaleza y el Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP- desde 1999.

Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic

El Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic (RVSBP) es un humedal formado por la desembocadura del río Polochic en el lago de Izabal. Este ecosistema, formado por bosque, llanuras inundables y ríos, alberga a más de 250 especies de aves y poblaciones importantes de mamíferos, reptiles, anfibios y peces. El refugio de vida silvestre cubre un área de 20,760 hectáreas (207.6 km²), la cual incluye ecosistemas terrestres y acuáticos. Ha

estado bajo la administración y protección de la Fundación Defensores de la Naturaleza desde 1996.

Región Semiárida del Valle del Motagua

El monte espinoso y el bosque seco del valle del Motagua son un corredor biológico ubicado entre la Reserva de Biosfera Sierra de las Minas y la Sierra del Merendón, en los departamentos de El Progreso y Zacapa. Contiene especies muy singulares de flora y fauna adaptadas a vivir en condiciones de aridez, ya que se encuentran en una de las regiones más secas de Centroamérica. La Fundación Defensores de la Naturaleza inició acciones de conservación en esta área desde el año 2003, con el objetivo de conservar la biodiversidad endémica y en peligro de extinción de dicha zona.

Parque Nacional Naciones Unidas (PNNU)

Este parque fue declarado como uno de los primeros cinco parques nacionales del país en 1955, por el Acuerdo Presidencial hecho el 26 de Mayo de 1955 con los Artículos 1º y 2º inciso A, con una extensión original de 491 hectáreas entre Villa Nueva y Amatitlán, convirtiéndose así en uno de los cinco Parques Nacionales más antiguos del país. En el año de 1970 se realiza la división del Parques en distintos lotes para que cada país representado ante la Organización de Naciones Unidas pudiera montar una exposición alusiva a su naturaleza, cultura y folklore. El único país que montó su exposición fue Guatemala. Entre el período de 1955 a 1997 el parque estuvo a cargo de distintas organizaciones gubernamentales como el Instituto Nacional Forestal (INAFOR), Dirección General de Bosques y Vida Silvestre

(DIGEBOS) y el Instituto Nacional de Bosques (INAB). En 1997, la administración del parque fue entregada a la Fundación Defensores de la Naturaleza.

El Parque busca compartir con los visitantes experiencias positivas en la naturaleza, para que lo conozcan y participen en su recuperación, protección y uso correcto. Para esto, el Parque Nacional Naciones Unidas debe ser un centro que proporcione las facilidades y condiciones necesarias para desarrollar las actividades de educación, estudio y comprensión de los procesos biológicos, ecológicos de la naturaleza y la interacción del ser humano en estos procesos, permitiendo un acercamiento armónico entre los visitantes y la naturaleza, sin que ésta sea perturbada.

La idea original era que todos los países representados en la Organización de Naciones Unidas construyeran una plaza cultural representativa, lamentablemente solo Guatemala construyó su plaza. Dentro de la Plaza Guatemala existen plazas representativas de lugares especiales de nuestro país, la plaza Antigua presenta casas tipo colonial, rodeando una réplica de la fuente del parque central de la Antigua Guatemala y una pequeña iglesia. En la Plaza Zaculeu se puede encontrar una réplica de las ruinas, de igual forma la Plaza Tikal representa una réplica de 1/3 del tamaño original del Gran Jaguar y el Templo III. La Plaza Palín tiene una ceiba como aspecto central rodeada de ranchos. También hay un kiosco característico de las plazas de nuestro país

y se cuenta con 19 copias de monumentos prehispánicos. En el área existe una Plaza Deportiva, y se quiso implementar un área botánica, la cual fue suspendida debido a la falta de agua potable indispensable para su mantenimiento.

En la búsqueda de realizar mejoras en el Parque y cumplir con los objetivos de Educación Ambiental se propuso el establecimiento de una plaza de juegos para niños, ya que no cuenta con un área específica y dedicada a los niños. Para ello se propuso utilizar el área utilizada para la demostración botánica y convertirla en un área recreativa, debido a los objetivos e intereses de la Fundación, el área deberá ofrecer una alternativa recreativa con toques educativos, para esta se escogió específicamente el tema de biodiversidad del bosque tropical.

Modus Operandi

La fundación se maneja financieramente por donantes nacionales e internacionales, tanto empresas privadas como otras organizaciones no gubernamentales (ONG) que contribuyen financieramente a la ejecución de nuevos proyectos que la Fundación Defensores de la Naturaleza ejecuta.

2.1.2 IMAGEN INSTITUCIONAL

Defensores de la Naturaleza ha alcanzado logros a nivel nacional e internacional por la conservación de distintas áreas ecológicas de Guatemala:

1. DEFENSORES DE LA NATURALEZA [Homepage] Historia. Consultado el 06 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://defensores.org.gt>



- La primera ONG de América Latina en obtener la delegación para el manejo de un área protegida nacional: Reserva de Biosfera Sierra de las Minas en 1990.
- Organización responsable del 5% del territorio nacional, el 15% de la superficie de áreas protegidas del país, la integridad y riqueza biológica de más de 450,000 hectáreas de bosque -casi el doble del tamaño del departamento de Guatemala- y el 80% de las especies de flora y fauna reportadas para Guatemala.
- A su cargo se encuentran dos reservas del programa “El Hombre y la Biosfera” (MAB) de las Naciones Unidas y un humedal RAMSAR -Convención sobre los Humedales de Importancia Internacional.
- Beneficiados en 4 ocasiones por el programa Adopt an Acre de The Nature Conservancy -con sus siglas TNC-, convirtiéndose en una organización líder a nivel mundial para este programa.
- Por la transparencia y eficiencia en el manejo y ejecución de proyectos, reciben desde el año 2003 fondos directos de la United States Agency for International Development más conocida por sus siglas en inglés USAID.¹
- 1991 Premio Clifford F. Messinger como un reconocimiento a los logros sobresalientes en conservación, liderazgo y compromiso con la conservación en los trópicos.
- 1993 Medalla Presidencial del Medio Ambiente en Guatemala.
- 2002 Premio Internacional RE-Source por el manejo sostenible de cuencas.
- 2003 Premio a la productividad rural para las Mujeres Artesanas de la Sierra de las Minas otorgada por el Banco Mundial y Fundación Soros.¹

2.1.3 SISTEMA DE LAS COMUNICACIONES

Denominación de la Empresa

Oficial:

Actualmente es conocida como Fundación Defensores de la Naturaleza.

Abreviada: Es conocida abreviadamente como Defensores, esta abreviatura es utilizada en la página web www.defensores.org.gt

Signos de Identidad Visual

Logotipo:

Este ha tenido distintas evoluciones, principalmente en colores y tipografías. En el año de 1987 únicamente se utilizaba el nombre de la organización, en esa época no se hacía uso del isotipo. Años después se implementó el isotipo, el cual representa a un oso hormiguero, éste ubicado a un lado del nombre de la Fundación Defensores de la Naturaleza.

Algunos de los premios y reconocimientos que la fundación Defensores de la naturaleza ha obtenido son:

- 1988 Reconocimiento de la Oficina para América Latina y el Caribe del Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) por la colaboración en beneficio de una mejor calidad de vida para las generaciones presentes y futuras.

En los años 90, el logotipo sufre otro cambio, el nombre de la Fundación es colocado en la parte inferior del isotipo y se empieza a utilizar dos tintas. Posteriormente en el año 2000 se le implementa una textura (líneas verticales paralelas) al isotipo. Por último en el 2002 se utilizan dos tintas verdes en el isotipo y el nombre está justificado a lado izquierdo. Años más tarde se justifica el nombre de la fundación, siendo éste último el que se utiliza actualmente.



Fundación
Defensores de la Naturaleza



**DEFENSORES DE
LA NATURALEZA**
FUNDACIÓN

Figura 2-1 Logotipo



DEFENSORES
DE LA NATURALEZA

Figura 2-1 Logotipo

Tipografías:

La familia tipográfica utilizada en el logotipo de la Fundación Defensores de la Naturaleza es la Qlassik en su versión bold, ésta misma puede ser utilizada en títulos o enunciados, ya sea en sus versiones medium y bold, en mayúsculas o minúsculas. En los bloques de texto se debe utilizar la tipografía Calibri.

Qlassik Bold

1234567890 /*() & % \$ # ! ; ¿ ?
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Calibri

1234567890 /*() & % \$ # ! ; ¿ ?
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Qlassik Medium

1234567890 /*() & % \$ # ! ; ¿ ?
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 2-2 Tipografías

Colores

Los colores utilizados para el logotipo de la Fundación Defensores de la Naturaleza están presentados en dos Pantones 370C y 378C, también hacen uso del logotipo en una tinta con variables del tono al 80% y 100%.



Pantone 370 Coated
Pantone 370 Uncoated
55C 0M 100Y 16K



Pantone 378 Coated
Pantone 378 Uncoated
37C 0M 100Y 52K

Figura 2-3. colores

Eslogan

Defensores de la Naturaleza hace uso del eslogan “Por amor y respeto a la vida“, éste es utilizado en la imagen corporativa de la empresa, nunca en conjunto con el logotipo.

Imagen Corporativa

La imagen que utiliza la Fundación Defensores de la Naturaleza refleja un estilo sobrio, serio, limpio e institucional. Es vanguardista y moderno; los layout utilizados varían de 5 columnas para las hojas membretadas, de 6 columnas para los sobres membretados, 2 columnas para las tarjetas de presentación y 6 columnas para la página web.



Figura 2-4. Tarjeta de presentación



Figura 2-5. Hoja Membretada



Figura 2-5. Sobre Membretado

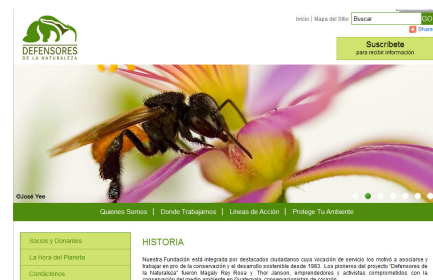


Figura 2-6. Página web

Otros materiales

La organización cuenta con distintas líneas de acción en donde se trabaja diferentes materiales enfocados a distintos grupos objetivos, algunos de los materiales son ilustraciones enfocadas a niños; otros, fotografías enfocadas a un grupo objetivo adultos, maestros, etc. Muchas de las fotografías que utiliza la fundación son donaciones de fotógrafos profesionales.



Figura 2-9. Calendario 2011



Figura 2-7. Material educativo del uso del agua



Figura 2-10. Material Educativo La Mochila Ecológica

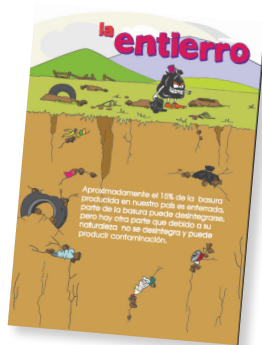


Figura 2-8. Material educativo sobre la basura

Materiales trabajados en el Parque Nacional Naciones Unidas

Los materiales realizados para el Parque Nacional Naciones Unidas tienen unidad en su imagen gráfica, ya que en ellos se maneja ambientes de bosque o naturaleza, existe la promoción para la familia en general y la promoción o materiales realizados para educación ambiental para niños.

En el área se maneja el uso de cuatro personajes representados por los siguientes animales: Quique, una tortuga; Sam, una ardilla; Beto, una rana, y Lili, una libélula,

siendo éste el único personaje femenino. Estos personajes son reconocidos en el área porque se han utilizado en los diversos materiales de educación ambiental producidos.

También son utilizados para celebraciones en las áreas que se alquilan al público dentro del Parque.



Figura 1-11. Campaña promocional del Parque



Figura 2-12. Campaña promocional del Parque

Evolución de los personajes

Parte de los materiales gráficos a utilizar son los personajes, los cuales se han rediseñado de manera que sean más atractivos para el grupo objetivo.

Personajes antiguos

Personajes recientes

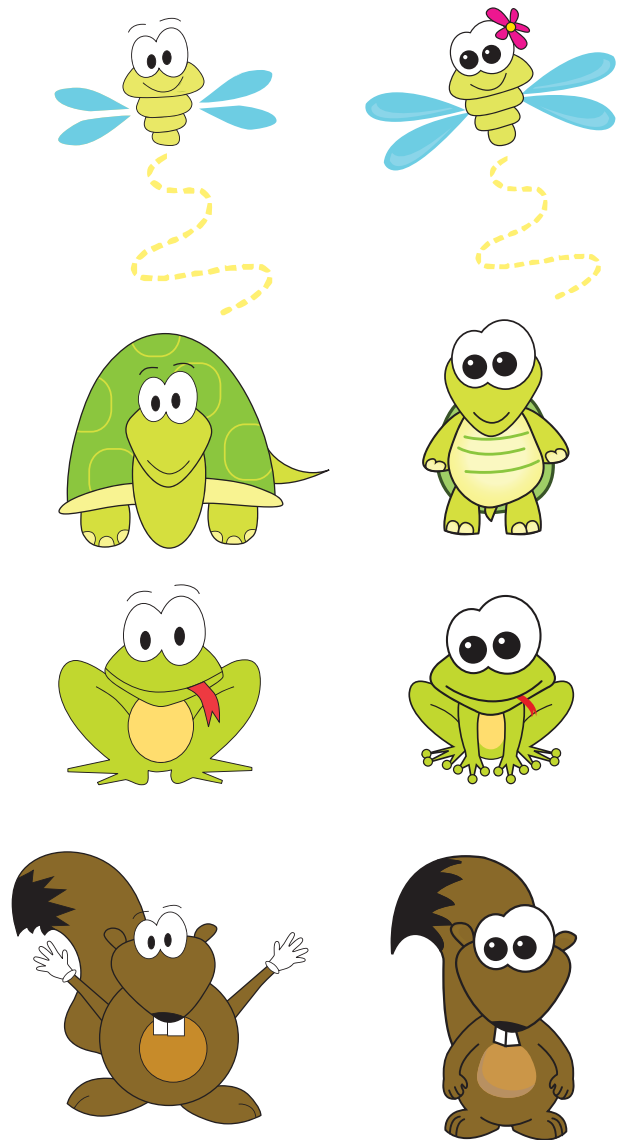


Figura 2-13. Evolución de los personajes

Personajes disfrazados

Para la elaboración de los materiales de señalética, la organización estableció el uso de las ilustraciones elaboradas anteriormente (ver figura 2-13) para mantener la imagen en carteles del área.



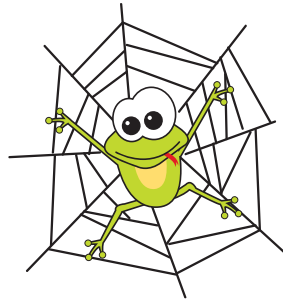
Guarda Bosques



Plantas



Mariposa



Araña



Mono



Reciclito



Lagartija



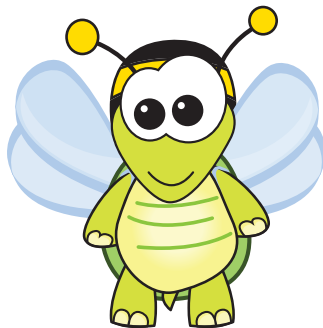
Serpiente



Rana



Agricultor



Abeja



Guacamaya



Jaguar

Figura 2-14. Disfraz de los personajes

2.2. Perfil del Grupo Objetivo

El grupo objetivo está conformado por niños y niñas que residen en el departamento de Guatemala, principalmente en áreas cercanas al parque.

2.2.1 PERFIL GEOGRÁFICO

Para poder conocer al grupo objetivo, es necesario conocer los distintos elementos geográficos que ayudan a determinar la región en donde se establece.

Región

El parque está establecido en el área de Villa Nueva y Amatitlán, pertenecientes al departamento de Guatemala.

El grupo objetivo reside principalmente en las áreas cercanas del parque: Villa Nueva, Amatitlán, San Miguel Petapa y la ciudad capital.

Población

Guatemala tiene una población estimada de 13.824.463 millones de habitantes (Julio 2011 est.) distribuidos en los siguientes porcentajes:

- Población urbana 49%
- Población rural 51%
- 0-14 años: 38,1%
(hombres 2,678,340/mujeres 2,582,472)
- 15-64 años: 58%
(hombres 3,889,573/mujeres 4,130,698)
- 65 años y más: 3,9%
(hombres 252,108/mujeres 291,272)

Clima

A Guatemala se le llama el “País de la Eterna Primavera” debido a que el clima es tan variado como la superficie de su suelo. Es un país que tiene la dicha de no tener temperaturas extremas. Existen dos estaciones definidas: el verano o estación seca, de noviembre al mes de abril y el invierno o estación lluviosa, entre los meses de mayo a octubre.

2.2.2 PERFIL DEMOGRÁFICO

Edad

Niños de 6 a 12 años

Género

Masculino y femenino

Nacionalidad

Guatemalteca

Estado civil

Solteros

Ocupación

Estudiantes de nivel primario.

Transporte

Se movilizan en automóvil, también hacen uso del transporte público.

Idioma

El idioma predominante es el castellano.

Religión

La religión predominante es la católica, seguida por la evangélica, también se presentan otros tipos de culto.

Tipo de vivienda

Suele ser viviendas de block y terraza o lámina, también suelen ser prefabricadas.

2.2.3 PERFIL PSICOLÓGICO

Estudian en las jornadas matutinas y vespertinas, en colegios o escuelas públicas. Disfrutan de las actividades grupales con otros niños, de aventuras y experimentan juegos en base a su imaginación, en donde puedan interactuar entre ellos y con la naturaleza o el ambiente. Muchos de ellos prefieren realizar juego en áreas exteriores donde tiene mayor área de juego.

Disfrutan de series televisivas para niños, caricaturas de distintos canales pagados con programación para niños (Nickelodeon, Disney Chanel, Disney XD, Cartoon Network, etc.), también hacen uso de videojuegos y ven películas en sus hogares o en el cine.

Tienen una mayor captación de los elementos educativos, cuando éstos están complementados con actividades interactivas que les permiten ser partícipes del proceso educativo. También suelen ser grandes voceros cuando los temas proporcionados son de su interés, puesto que ellos se encargan de difundir la información a otras persona adultas o de su misma edad.

2.2.4 PERFIL CONDUCTUAL

Por lo general visitan el parque en compañía de adultos ya sean familiares como los padres, tíos y abuelos. También son acompañados por profesores cuando la visita es por parte de establecimientos educativos, como excursiones e instalaciones recreativas fuera de las instalaciones. Los niños disfrutan de las actividades y localidades que en el lugar se encuentran, una de las principales atracciones del área es el puente colgante y los miradores

del lago de Amatlán.

Los niños esperan que dentro del parque se presente una mayor variedad de actividades que se complementen con materiales educativos que generen mayor atracción, así como también una área de juegos más extensa y atractiva que la que actualmente se encuentra en el área.

2.2.5 CULTURA VISUAL

El target mantiene una cultura visual en distintos factores:

- Hacen uso de medios audiovisuales, como la televisión, los videojuegos, cine y radio. Este último suele ser utilizado en su mayoría por los padres de familia, quienes los persuaden indirectamente a escuchar distintas radiodifusoras.

- En los medios impresos es posible mencionar a las revistas infantiles, que contienen juegos, reportajes de caricaturas, series o artistas de su agrado en los suplementos que salen en algunos periódicos a nivel nacional y revistas exclusivas para niños.

También suelen ser persuadidos por toda la publicidad masiva expuesta en las distintas calles de la ciudad, principalmente en zonas de mayor comercio como la Calzada Roosevelt, Calzada San Juan, Avenida Reforma y Calle Martí, entre otras. Las cuales son contempladas en los viajes hechos en cualquier tipo de transporte (automóvil, motocicleta, transporte público, etc.) que los dirige a sus hogares, centros educativos o bien a paseos familiares.



- En los medios electrónicos, es posible establecer que en internet se presenta una gran variedad de elementos audiovisuales. Los que son utilizados por el grupo objetivo en su mayoría son páginas web que contienen juegos online, páginas de canales televisivos infantiles. También hacen uso de páginas que presentan una gran variedad de videos online y en menor cantidad hacen uso de las redes sociales.

- En los centros educativos se establecen anuncios en las distintas carteleras de actividades y en las cafeterías o casetas de tiendas establecidas en el interior de los centros educativos donde los anunciantes promocionan actividades infantiles en otras áreas del país, concursos o nuevos productos alimenticios.

En algunas ocasiones, las empresas privadas establecen visitas a los centros educativos proporcionando charlas de salud, reciclaje, primeros auxilios, etc. donde proporcionan material informativo y muestras de su producto (gimmicks).

- Otras áreas donde interactúan son los centros deportivos, recreativos, religiosos, restaurantes y comerciales.

La información fue obtenida en base a entrevistas realizadas a la coordinadora de Educación ambiental, Arabella Samayoa y a Material de apoyo que la organización tiene en base a informes anuales.

Capítulo 3

Concepto de Diseño y Bocetos



3.1. Conceptos Fundamentales

3.1.1 MEDIO AMBIENTE

“El medio ambiente es el conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos y sociales capaces de causar efectos directos o indirectos, en un plazo corto o largo, sobre los seres vivos y las actividades humanas.” (Definición de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Medio Ambiente en Estocolmo 1972).

Según la (UNESCO/oei, 1989: 11), “No sólo el ambiente natural constituido por el agua, el aire, el clima, la temperatura, el suelo, el relieve, la radiación solar y cósmica —que forman parte del hábitat de la especie humana—, sino también el ambiente social que ésta ha ido construyendo gracias a la creatividad de su evolución cultural”.

El medio ambiente ha generado mayor impacto en los últimos años por los distintos desastres ambientales que han surgido a nivel mundial, esto provocado en su gran mayoría, por el descuido y mal uso de los recursos naturales y el exceso de desechos. Esto condujo al establecimiento de un día mundial del medio ambiente, para poder concientizar y sensibilizar al público sobre el impacto que genera el mal uso de los recursos naturales y el exceso de desechos. Dicho día fue establecido el 5 de junio por la Asamblea General de Naciones Unidas en 1972.

3.1.2 BIODIVERSIDAD

La biodiversidad o diversidad se refiere a la variedad de vida que puede llegar a desarrollarse en un ambiente natural, ya sea la fauna o la flora. Estudios realizados por Halffter & Moreno expresan que es de suma importancia el conocer detenidamente la cantidad de especies que se establecen en las distintas regiones. Siendo así que “Guatemala se ubica en una región biogeográfica (es la ciencia que estudia la distribución de los seres vivos sobre la Tierra) denominada América Central Nuclear, que se define sobre la base de los procesos geológicos que desarrollaron Mesoamérica”. (Méndez, 1998)

Según el proyecto Ecología de Guatemala, nuestro país cuenta con una gran variedad de flora y fauna nativas; se reportan 1651 especies de vertebrados, de las cuales 668 son aves, 435 son peces, 213 son mamíferos, 209 son reptiles y 106 son anfibios. La diversidad de especies de invertebrados se desconoce, si bien se estima en el orden de los cientos de miles. De las especies conocidas de flora y fauna se reportan 1,170 como endémicas del país. Estos números comparados con otras regiones del planeta, representan una gran riqueza y oportunidad para el futuro.

Guatemala posee una variedad de plantas nativas que actualmente son cultivadas en todo el mundo, muchas de ellas constituyen la base de grandes actividades económicas como es el caso del maíz, el frijol, el algodón, el cacao y el aguacate.

Aunque Guatemala es considerada como un país megadiverso, muchos factores están afectando y deteriorando las riquezas naturales que poseemos, entre ellos podemos mencionar: deterioro y fragmentación del hábitat provocado por diversos factores como el aumento demográfico, mayor demanda de recursos naturales, uso excesivo y no planificado de los recursos, cambio de uso de la tierra e incendios forestales, entre otros.

Entre otros factores también se puede mencionar la contaminación ambiental debido a desechos de todo tipo, aguas residuales, el calentamiento global y todos sus efectos, así como la caza y el comercio ilegal de especies tanto de plantas como de animales, y la introducción de especies exóticas que han afectado el equilibrio natural de los ecosistemas.

3.1.3 BOSQUE TROPICAL

Guatemala, el sureste mexicano y Belice conforman la mayor extensión de selvas húmedas tropicales de Mesoamérica, relativamente continuas y a las que últimamente se les ha denominado como la gran Selva Maya.

En el bosque tropical, la vida está altamente especializada de modo que todos los habitantes, plantas y animales establecen relaciones que mantienen el equilibrio del bosque. Más que una colección de plantas y animales, el bosque tropical es un sistema natural que establece relaciones entre los habitantes del bosque y el clima, la temperatura, los suelos y otros factores. En este tipo de bosque existe una gran

variedad de plantas y animales. Los estudios indican que 2/3 partes de la diversidad del planeta se desarrolla en este tipo de bosques.

Este tipo de bosque se encuentra geográficamente ubicado entre los Trópicos de Cáncer y Capricornio. La temperatura es cálida y en promedio se mantiene en unos 23° centígrados. La lluvia y la humedad durante un año pueden exceder los 3 metros.

En el bosque tropical no existe especie predominante, esto debido a la necesidad de subsistencia que tiene todos los seres vivos entre sí para poder vivir; el bosque es uno de los mejores lugares en donde se puede observar con gran facilidad una cadena alimenticia sorprendente.

Para su estudio y comprensión, el bosque tropical está dividido en distintos segmentos llamados niveles. Estos niveles reflejan las funciones de las especies de plantas y animales y las relaciones que establecen dentro de la dinámica del bosque.

Suelo o sotobosque

Este nivel se refiere a la superficie del suelo, aquí habitan hongos, bacterias, insectos y arañas, quienes se encargan de la descomposición de los animales muertos, otros aprovechan las hojas que han caído. Esta parte del bosque es habitada también por roedores como cotuzas, tepezcuintles, armadillos, coches de monte y pizotes entre otros.



Nivel Bajo

En esta parte se encuentran las semillas en germinación, por lo que esta parte es considerada como el criadero del bosque.

Dosel o Nivel Medio

Esta parte se encuentra entre el suelo y la copa de los árboles, los troncos. Aquí se encuentran musgos y líquenes y es en esta parte que viven mariposas, ronrones y gusanos.

Copa de los Árboles

Este es el nivel más alto, donde se observan las copas de los árboles. En esta área se observa la mayor presencia del sol y se observa mayor cantidad de plantas que viven sobre los árboles y una gran cantidad de animales del bosque como monos, ranas, lagartijas, aves e insectos, esto se debe a la cantidad de flores, hojas y frutos que les sirven de alimento.

La relación que mantiene el animal al establecerse en un hábitat determinado se conoce como nicho ecológico. El hábitat consiste en el espacio en el cual una población de animal o vegetal pueda establecerse y reproducirse, lo que supone la posibilidad de conservar su presencia.

3.1.4 EDUCACIÓN AMBIENTAL

Según Bedoy Velázquez, la educación ambiental es un enfoque educativo en el que, mediante diversos procesos, se aclaran conceptos y se reconocen valores para fomentar las destrezas y actitudes que conducen a una relación equilibrada con el entorno para la toma de decisiones y ejecución de acciones.

El objetivo principal de la educación ambiental es generar cambios de pensamiento y de conducta en el público, esto con la finalidad de lograr un cambio positivo en las acciones que corresponden al ambiente ecológico.

Algunos de los planteamientos pedagógicos del contenido en la educación ambiental poseen determinadas características como:

1. La buena calidad de la vida y del medio ambiente.
2. La protección, la conservación y el mejoramiento del medio ambiente.
3. Los problemas ambientales.
4. El ejercicio de la participación y la toma de decisiones como un instrumento metodológico.

Actualmente, los centros educativos del país han establecido a la educación ambiental como aspectos complementarios en algunas materias impartidas dentro de los pensum educativos, convirtiéndose en monótona y poco atractiva para los niños y jóvenes. En función de esto y la creciente necesidad por educar a las futuras generaciones ofreciéndoles experiencias más dinámicas y atractivas que le permitan al niño de forma casual aprender sobre naturaleza fuera del contexto escolar, la finalidad es captar la atención y generar a mediano plazo un cambio de pensamiento y de conducta en el público. Es de importancia mencionar que los aspectos que mejoran dentro de la educación ambiental para la sociedad son los aspectos culturales, sociales, políticos y económicos, estos últimos reflejados en el buen uso de los recursos (agua, luz, etc.).

En el Manual de Procedimientos de Educación Ambiental, Estrategias Pedagógicas (26 noviembre 2009) se establece como misión generar una cultura ambiental a través del conocimiento, utilizando el juego y la pedagogía para entrar en el mundo del niño, joven y adulto, prestándoles las herramientas adecuadas para entender mejor su medio ambiente, haciéndolos parte de su recuperación y desarrollo sostenible.

Para lograr esta tarea, los programas de educación ambiental se fundamentan en ocho principios básicos de orientación:

1. Tener en cuenta el medio natural y artificial en su totalidad: ecológico, político, económico, tecnológico, social, legislativo, cultural y estético.
2. Desarrollar un proceso continuo y permanente en la escuela y fuera de ella.
3. Tener un enfoque interdisciplinario.
4. Hacer hincapié en una participación activa en la prevención y resolución de los problemas ambientales.
5. Estudiar las principales cuestiones ambientales desde un punto de vista mundial, si bien atendiendo a las diferencias regionales de una manera sistémica.
6. Centrarse en situaciones ambientales actuales y futuras.
7. Considerar todo desarrollo y crecimiento desde una perspectiva ambiental.
8. Fomentar el valor y la necesidad de cooperación a escalas local, nacional e internacional en la resolución de los problemas ambientales.

Interpretación ambiental

Según Ham en su libro Interpretación ambiental (1992), la interpretación ambiental no es más que la traducción del lenguaje técnico de una ciencia natural o área relacionada en términos e ideas que las personas en general, que no son científicos, pueden entender fácilmente, e implica hacerlo de forma que sea entretenida e interesante para ellos.

Una de las finalidades que tiene la interpretación ambiental es mantener una permanencia de atención sobre el público no cautivo. En términos de educación ambiental, el público no cautivo es aquel que por no estar dentro de un ámbito académico, no está obligado a poner atención, ésta es totalmente voluntaria, por lo que la forma que cautivarlo es a través de la presentación de los materiales y mensajes de forma creativa. De allí que se busque que las actividades de educación ambiental sean más dinámicas y atractivas, para generar además de una interacción entre el público y los expositores, experiencias significativas que motiven al público a modificar sus hábitos y a ser más activos dentro de los procesos de conservación.

3.1.5 SIGNO

Es una unidad capaz de transmitir contenidos representativos, es decir, es un objeto material, llamado signifiante, que se percibe gracias a los sentidos y que en el proceso comunicativo es portador de una información llamada significado. (Lili Medina, 2006)

Los signos son grafismos reconocidos por distintos públicos sin evocar ningún valor o

sentimiento, puesto que pertenecen a procesos determinados con anterioridad. Un ejemplo de ellos son los signos lingüísticos, los signos matemáticos, entre otros.



Figura 3-1 Signos

3.1.6 SÍMBOLO

Cuando un signo no sólo informa de un significado, sino que además evoca valores y sentimientos, representando ideas abstractas de una manera metafórica o alegórica, se conoce como símbolo. Por ejemplo: la luna creciente simboliza al islamismo, la cruz simboliza a los cristianos y la estrella de David representa a la religión hebraica. (2006)

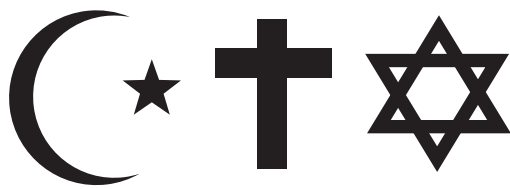


Figura 3-2 Símbolos

3.1.7 SEÑAL

Es un tipo de signo que tiene por finalidad cambiar u originar una acción y actúa de manera directa e inmediata sobre el receptor del mensaje. Cuando vemos una señal, ella nos indica que debemos prestar atención a un hecho en un momento determinado o modificar una actividad prevista. Las señales deben ser respetadas, ya que son de gran ayuda y permiten la orientación al receptor. (2006)

Para un estudio más extenso existe la semiótica que estudia la “señal” a fondo y con distintas variables. Podemos mencionar a las señales de tránsito, de seguridad y de emergencia, entre otras.



Figura 3-3 Señales

3.1.8 SEÑALÉTICA

La señalización es un conjunto de señales que tiene como fin principal identificar y orientar al individuo en un área extensa, éstas tienen rasgos en común como el color, la forma de la síntesis y la tipografía, entre otras. Otros factores a considerar para la señalética de un área son la ubicación geográfica, lenguaje de la localidad, nacionalidad, identidad o elementos representativos del sitio, etc. Todos los elementos son importantes para poder tener una mejor identificación con el individuo y que a la vez mantenga una concordancia con aquello a lo que refiere y al entorno en donde se establece.

Según Joan Costa, “La señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y comportamiento de los individuos”.

Algunas de las características principales de la señalética son:

- Identificar, regular y facilita los servicios requeridos por los individuos.
- Los sistemas señaléticos son creados o adaptados en cada caso particular.
- Utiliza códigos de lectura conocidos por los usuarios, éstos no necesariamente tiene que ser universales, pueden ser locales.
- Las señales son unificadas y producidas especialmente.
- Se atiende a las características del entorno.
- Refuerza la imagen pública o de la marca.

Las señales pueden establecerse por el objetivo que se tiene para su función, por su colocación o ubicación. Las señales se dividen según su funcionalidad en el área:

1. Señales Orientadoras (Planos o mapas)
2. Informativas (Información de horarios o servicios)
3. Direccionales (Flechas)
4. Identificativas (Establece la ubicación)
5. Reguladores (Preventivos, restrictivos y prohibitivos)
6. Ornamentales (Identifican el área)

3.1.9 COLOR

El color es la sensación que se genera por los órganos visuales al tener contacto con la luz. Parte de la gama de colores donde podemos observar todas las variables de colores son:

- Los primarios rojo, azul y amarillo.
- Los secundarios éstos resultan de la mezcla de dos colores primarios, verde, anaranjado y violeta.

- Colores cálidos como el amarillo, rojo y anaranja.
- Colores fríos como el azul, violeta y verde que tiene un efecto calmante.

Para poder generar un mayor impacto y atracción en el individuo es preferible hacer uso de los colores complementarios, los colores complementarios se forman mezclando un color primario con el secundario opuesto en el triángulo del color. Son colores opuestos o complementarios aquellos que se equilibran e intensifican mutuamente como el amarillo con el negro, el violeta con el amarillo, el rojo con el verde entre otros.

Psicología del Color

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana.

Cada color es capaz de provocar una sensación y por ende el color posee un significado propio capaz de establecerse como un símbolo.

- Rojo: Valor, perseverancia, bondad, amor.
- Naranja: Pureza, santidad.
- Amarillo: Sabiduría, discernimiento, buen criterio.
- Verde: Compasión, esperanza, humildad, benevolencia, generosidad.
- Azul: Fe, confianza.
- Violeta: Sacrificio, desprendimiento.
- Negro: Fuerza, autoridad, seriedad, estabilidad y elegancia.
- Blanco: Se asocia con la inocencia, pureza y la paz.



Colores CMYK

Son conocidos como colores proceso. Éstos son utilizados para la impresión de materiales a color, sus siglas representan la inicial de su nombre y los colores determinados para cada sigla son C- cian, M-magenta, Y- amarillo y K- negro. La unión de éstos genera cualquier variedad de colores posibles. La ausencia de ellos genera el color blanco y la unión de todos los colores el negro.

Para la ejecución de artes impresos en distintos sustratos se implementa el estilo de colores CMYK.



Figura 3-4 Colores CMYK

Colores RGB

Proviene de 3 siglas en inglés (Red,Green,Blue) Son conocidos como colores luz primarios y son utilizados para procesos digitales, como TV, web y cine entre otros. Sus siglas representan la inicial de su nombre R-Rojo, G-Verde y B-Azul. La unión de éstos genera el color blanco y la ausencia del mismo el negro.



Figura 3-5 Colores RGB

3.1.10 TIPOGRAFÍA

Las tipografías están divididas en dos grupos de fuentes tipográficas:

Serif

Está formada de barras o pies al final de cada letra; mantienen una denotación más formal y seria. Mayormente utilizada en libros de texto, ya que permiten tener una mejor fluidez en la lectura, pues sus barras o pies ayudan a mantener una guía visual al momento de la lectura. Es utilizada en procesos visuales como logotipos de empresas formales, como los bufetes de abogados, bancos y otros.

ABCDEFGHIJKLM
MNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Sans Serif

Estas no cuentan con barras o pies. Suelen denotar informalidad, son utilizadas para textos más cortos como titulares o llamadas en afiches, suelen generar mayor identificación con jóvenes y niños, éstos últimos tienden a identificar de mejor manera este tipo de letra debido a que tiene un inicio de la enseñanza en la forma de escritura.

ABCDEFGHIJKLM
MNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrst
uvwxyz

Para establecer el uso de la tipografía es importante tener en cuenta ciertos factores del grupo objetivo al que se le presentarán las piezas gráficas.

Como parte de niveles de jerarquías es importante ubicar con mayor importancia los títulos y posterior a éste ir disminuyendo en tamaño o grosor y/o color de la tipografía.

Domrose y Sterling en el libro *La Interpretación de la Biodiversidad. Manual para Educadores Ambientales de los Trópicos*, establecen una tabla de texto según la distancia de los carteles al público, la cual permite tener una referencia para la elaboración de los mismos. Figura 3.6

GUÍA DE TAMAÑO DEL TEXTO				
Distancia de observación	Títulos	Subtítulos	Texto principal	Citas
0 - 1.5 metros	No menos de 72 pt.	No menos de 48 pt.	No menos de 24 pt.	No menos de 18 pt.
1.5 - 2 metros	No menos de 96 pt.	No menos de 72 pt.	No menos de 48 pt.	No menos de 24 pt.

Figura 3-6 Guía de tamaños de texto para rótulos

3.2. Conceptos Creativos

3.2.1 LLUVIA DE IDEAS (BRAINSTORMING)

Tomando como base el texto de Armando Cabrera (1998), Material de ayuda en el proceso de Diseño, se llevó a cabo la elaboración de una lluvia de ideas (brainstorming), la cual tiene como objetivo estimular a un grupo de personas comprendido en un margen de 3 a 7 para la emisión de ideas con rapidez, esto permite adaptar ideas en concordancia o totalmente diferentes al tema central, lo que permite tener un mayor rubro de posibles conceptos. Este proceso se divide en dos etapas:

PRIMERA ETAPA

Etapa de juicio suspendido

Para la implementación de esta etapa se inicia proponiendo la problemática, “la falta de material de señalética y de información dentro del área de juegos temáticos del Parque

Nacional Naciones Unidas”. Se establece que el grupo objetivo que se ve afectado en esta problemática son niños de un rango de 7 a 12 años, se proporciona una pequeña reseña de la necesidad encontrada, la historia de la Fundación y su función en el Parque Nacional Naciones Unidas.

Ejecutado lo anterior el grupo se ve conformado por 4 participantes, uno de ellos se establece como el moderador, este papel es ejecutado por la encargada de la tesis.

Posterior a esto inicia la fluidez de posibles conceptos en concordancia con la problemática establecida. Para su fluidez, cada uno de los individuos expone sus ideas una a una sin tener un orden estipulado por persona, para evitar la presión y mantener una mejor fluidez; algunos de los individuos tomaban de referencia conceptos presentados con anterioridad, para ver otras alternativas del mismo.

Concluido con esto se estableció el siguiente banco de ideas:

Abrazo	Amarillo	Área protegida	Bebe
Actividades	Ambiental	Áreas	Belleza
Adaptarse	Ambiente	Arrancar	Beneficio
Adicción	Amigos	Atardecer	Biodiversidad
Adultos	Amor	Aventura	Biosfera
Agua	Animales	Aves	Borrar
Ahorro	Aprende	Aves exóticas	Bosque
Aire	Aprendizaje	Aviso	Bosque nuboso
Aire puro	Árboles	Ayudar	Bosques
Alegres	Arcoiris	Barrancos	Café
Alimentos	Ardillas	Basura	Cálido



Cambiar	Diferente	Frío	Lugar
Campamento	Dirección	Frutas	Madera
Carteles	Disfrazarse	Fuego	Madrugadas
Casilla para escoger	Disfrutar	Futuro	Mamá
Chorro	Distracción	Globos	Mamíferos
Ciclo de vida	Diversión	Gota	Manejo
Clasificar	Doler	Gramma	Manos
Colaboradores	Donación	Guacamaya	Marino
Colaborar	Dulces	Guardar	Mariposa
Color	Durar	Guatemala	Matar vida niño
Colores	Eco-amigable	Hacer	Mayas
Colorido	Ecología	Historia	Medio ambiente
Comienzo	Educación	Hojas	Minas
Conciencia	Ambiental	Humedad	Minerales
Conocimiento	Efecto	Identidad	Monos
Conserva	Ejercicios	Identificar	Montañas
Conservación	Elementos	Igualdad	Monte
Contribuir	Recordar	Iguals	Mosquitos
Crecer	Enseñanza	Imagina	Movimiento
Cuates	Equipos	Importante	Mundo
Cuidado	Escenario	Importar	Nacer
Cuidar	Escoge a la tierra	Incendios	Naturaleza
Cultural	Escoge un futuro	Infantil	Neblina
Dañar	Excursión	Insectos	Necesitar
Dar mano	Esfuerzo	Interesar	Niños
Decidir	Espacio	Jaguar	Notificación
Defensores	Especies en peligro	Juegos	Organización
Deforestación	de extinción	Jungla	Paisajes
Demasiado	Estrategia	Lagos	Papel
Departamentos	Estrellas	Laguna	Parecidos
Deporte	Evitar	Lejos	Parque
Derretir	Familia	Lento	Parque diversiones
Desarrollo	Fauna y Flora	Liana	Parque ecológico
Descanso	Felicidad	Libertad	Parque recreativo
Desierto	Felinos	Limpieza	Pasatiempo
Desnudar	Feria	Lista	Paz
Destrucción	Flores	Lluvia	Peligro de extinción
Devolver	Fresco	Logro	Petén

Pino	Reciclar	Sección	Variedad
Piñatas	Recipiente	Selva	Vegetal
Plan	Recreación	Sentidos	Venados
Planeta	Recursos naturales	Sentirse	Verde
Planta	Refugio	Siembra	Vida
Plantar	Región	Sierra	Vida salvaje
Plantas	Rejas	Similar	Viva
Plazas	Relajación	Sobras	Vivos
Ponte en su lugar	Rescatar	Sobrevivencia	Volar
Preservar	Reserva	Sogas	Votar
Producir	Respirar	Sol	Zoológico
Promover	Restablecer	Sostener	Señales
Protección	Restricción	Su casa	Dibujos
Proteger	Ríos	Tala	Mapas
Proyecto	Risas	Temático	Caminos
Puro	Robar el futuro	Tierra	Rótulos
Quejar	Rocas	Tormenta	Flechas
Quitar vida	Rocío	Tranquilidad	Madera
Ramas	Ropa deportiva	Uniforme	Semáforos
Rápido	Ruinas	Úsalos	
Recauda	Salvaje	Uso responsable	
Reciclaje	Salvar	Valle	

SEGUNDA ETAPA

Evaluación y Selección

Posterior a la lluvia de ideas (brainstorming) se llevó a cabo la depuración de palabras más significativas para la realización de un concepto creativo. Entre los resultados se puede mencionar:

Aprender

Según el diccionario WordReference.com, aprender es: Adquirir el conocimiento de alguna cosa.

Este concepto se enfocará en el aprendizaje que el grupo objetivo tendrá dentro del área de juegos junto con la diversión.

Creecer

Según el diccionario WordReference.com, crecer es: Aumentar de tamaño, cantidad o importancia, desarrollarse.

Este concepto se enfocará en el crecimiento de aprendizaje que el grupo objetivo tendrá en el área.

Cuidado

Según el diccionario WordReference.com, cuidado es: Se emplea como amenaza o para advertir la proximidad de un peligro o la contingencia de caer en error.

Este concepto se enfocará en la prevención que el grupo objetivo debe de tener para con la biodiversidad de Guatemala.

Diversión

Según el diccionario WordReference.com, diversión es: Entretenimiento proporcionado por un rato alegre.

Este concepto se enfocará en la diversión que experimentará el grupo objetivo en el área.

Espacio

Según el diccionario WordReference.com, espacio es: Distancia o separación entre dos cosas o personas.

Este concepto se enfocará en la idea de un espacio exclusivo para el grupo objetivo.

Identificar

Según el diccionario WordReference.com, identificar es: Hacer que dos cosas que son distintas aparezcan como una misma.

Este concepto se enfocará en que el grupo objetivo pueda sentirse como cada uno de los animales que se establecerán en el parque.

Sentirse

Según el diccionario WordReference.com, diversión es: Experimentar o percibir

sensaciones producidas por causas externas o internas a través de los sentidos.

Este concepto se manejará de forma que el grupo objetivo logre ponerse en los zapatos de los animales.

Elección del concepto

Partiendo que la educación ambiental es la demanda de cambios de pensamiento y de conducta en el individuo, que puedan contribuir en la mejora de la naturaleza y el medio ambiente, se llegó a la conclusión que el concepto que mejor se adapta a la necesidad de educación ambiental y de señalización que se desea generar en el área de juegos temáticos infantiles es IDENTIFICAR.

Ya que el enfoque que se quiere manejar en este concepto es la identificación del niño con el animal, se propone que el concepto se implemente de la siguiente manera "IDENTIFÍCATE CON ELLOS".



3.3. Primer Nivel de Visualización

En esta fase se implementan 8 bocetos de los carteles informativos y de los pictogramas, haciendo uso del concepto “Identifícate con ellos”, se establece como la llamada principal de los carteles “Siéntete como un ...”, ésta variará según el animal que se esté representando en el cartel.

Posteriormente serán evaluados según criterios establecidos en la autoevaluación.

Boceto 1

El cartel maneja una base circular, esto referente a los elementos de la naturaleza, los textos están implementados de manera que cada animal tenga un color distintivo a él. El uso del color celeste en el texto es referente al cielo, ya que éste se encuentra ubicado en la parte superior. El pictograma estará ubicado en la parte inferior posterior a la información del animal y el logotipo será presentado al centro.

El pictograma maneja una base lineal con un efecto referente a crayones de cera, así mismo se hace uso de una sola tinta representativa al animal que represente.

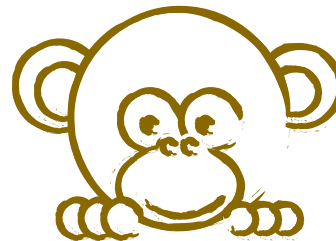


Figura 3-7 Boceto de cartel y pictograma 1

Boceto 2

El cartel maneja un ambiente a parque, con el cual se pretende mantener una unidad con el ambiente en donde estará expuesto. Los textos serán manejados de manera que el nombre del animal resalte dentro del área. El pictograma se complementa con la ilustración del fondo y el logotipo será implementado en la parte inferior del cartel.

El pictograma maneja una ilustración más detallada o real del personaje manteniendo una caricaturización del mismo, a full color para generar mayor identificación.

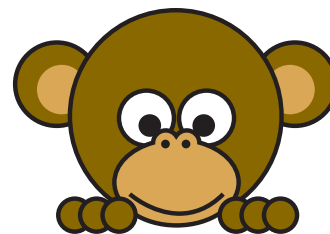


Figura 3-8 Boceto de cartel y pictograma 2

Boceto 3

El cartel se maneja con la base de una ventana, es decir, que dentro del cartel se maneja un área exclusivamente del ambiente del personaje que se está hablando. Se implementarán textos de distinto color referentes al ambiente y al animal que se aborda en el cartel.

El pictograma está elaborado en base a círculos, éste se manejará a una sola tinta manteniendo un delineado transparente.



Figura 3-9 Boceto de cartel y pictograma 3

Boceto 4

El cartel maneja elementos referentes a la selva, los colores que se manejarán dentro del cartel serán tonos verdes y café, el único color con variantes será el referente al nombre del animal. El pictograma estará adaptado dentro de un círculo que mantendrá un tono acorde al animal del cual se está hablando en el cartel.

El pictograma también se elaboró en base a círculos, pero manteniendo una ilustración más infantil que la anterior, esta se manejaría en tres tintas sin delineados.



Figura 3-10 Boceto de cartel y pictograma 4

Boceto 5

El cartel se maneja con elementos referentes a troncos de árboles, es decir, que en la parte superior del cartel se manejarán barras de distintos tonos café referentes a los árboles. En la tercera columna se establecerá el pictograma y el logo de la fundación.

El pictograma se elaboró en base a óvalos y con un manejo a dos tintas manteniendo un delineado blanco.

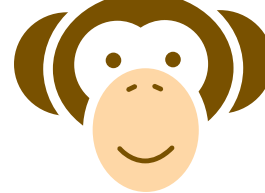
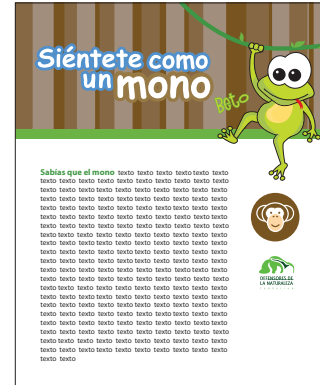


Figura 3-11 Boceto de cartel y pictograma 5

Boceto 6

El cartel maneja elementos referentes al césped, esto para mantener una unidad con el área. El pictograma estará implementado en la parte superior en unión con el texto informativo. En la parte inferior se manejará la llamada y el personaje.

El pictograma se elaboró en base a elementos rectangulares y circulares, manteniendo una figura mixta, se manejarán 3 tintas sin delineado.

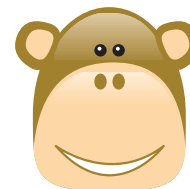


Figura 3-12 Boceto de cartel y pictograma 6

Boceto 7

El cartel se maneja con un diseño similar a los escenarios de teatro, implementado una escenografía de bosque, es decir, que son piezas sobrepuestas. El pictograma será sustituido por una fotografía del animal en cuestión. El personaje y el logotipo estarán implementados en la tercera columna.

El pictograma se maneja en base a fotografías proporcionadas por la organización.



Figura 3-13 Boceto de cartel y pictograma 7

Boceto 8

El cartel se maneja con una ilustración de troncos de árboles, cortada al centro por el área de información. En la columna uno se implementa el texto y la llamada, en la segunda el personaje, el pictograma y el logotipo de la fundación.

El pictograma se elaboró con elementos cuadrados y circulares, manteniendo una figura mixta, se manejarán 3 tintas sin delineados.

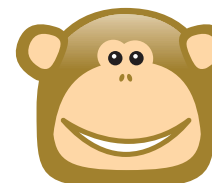


Figura 3-14 Boceto de cartel y pictograma 8

3.1 PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN

Para poder ejecutar la primera fase de bocetaje se llevó a cabo el ejercicio de autoevaluación, el cual consiste en la ponderación de 1 a 3 puntos calificando ciertos aspectos tales como: Pertinencia, numerabilidad, fijación, legibilidad, composición, abstracción, estilización, diagramación, diseño tipográfico y uso del color en las piezas más relevantes del proyecto. Para concluir en 3 propuestas finales de carteles

y pictogramas se calificaron los aspectos anteriormente mencionados. Estos permiten que el proceso de eliminación de piezas sea menos complejo y con mayor funcionalidad en base a aspectos funcionales para el grupo objetivo, ya que deja entrever modalidades que suelen quedar apartadas al momento de la elección de la pieza.

En este proceso se establecieron los tres carteles más funcionales: circular, selva y bosque. Figura 3-15; y en los pictogramas Ilustración a un color, ilustración circular e ilustración formal. Figura 3-16.

RÓTULOS

Principios a evaluar en el diseño

Nombre de la versión	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 100
1 Circular	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
2 Parque	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	16
3 Ventana	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	14
4 Selva	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	23
5 Troncos	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	11
6 Grama	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	19
7 Bosque	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
8 troncos 2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	15

Figura 3-15. Principios de autoevaluación: Rótulos

PICTOGRAMA

Principios a evaluar en el diseño

Nombre de la versión	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 100
1 Ilustración lineal	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	5
2 Ilustración real	2	2	2	2	1	1	1	0	0	1	13
3 Ilustración un color	1	2	2	3	2	2	2	0	0	1	15
4 Ilustración circular	3	3	3	3	3	2	3	0	0	3	23
5 Ilustración formal	2	2	2	2	2	2	1	0	0	2	15
6 Ilustración mixta 1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	9
7 Fotografía	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
8 Ilustración mixta 2	1	1	1	2	2	2	2	0	0	2	13

Figura 3-16. Principios de autoevaluación: Pictogramas



3.4. Segundo Nivel de Visualización

En esta fase se establecen los tres carteles informativos y los tres pictogramas con mayor puntuación en la autoevaluación, los cuales se mostraron a profesionales en diseño gráfico y especialistas en educación ambiental para establecer su crítica u opinión sobre cada uno.

4.1 Carteles



Figura 3-17. Boceto 1: Cartel



Figura 3-18. Boceto 6: Cartel



Figura 3-19. Boceto 8: Cartel

4.1.1 Boceto 1

Cartel

El cartel obtuvo una ponderación de 23pts de 30pts en la autoevaluación.

4.1.2 Boceto 2

Cartel

El cartel obtuvo una ponderación de 23pts de 30pts en la autoevaluación.

4.1.3 Boceto 3

Cartel

El cartel obtuvo una ponderación de 19pts de 30pts en la autoevaluación.

4.2 Pictogramas

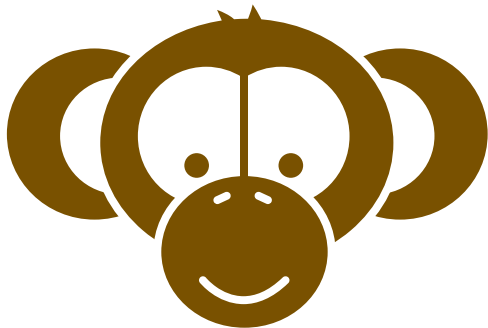


Figura 3-20. Boceto 3: Pictograma

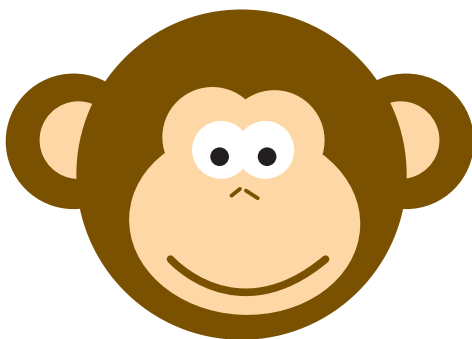


Figura 3-21. Boceto 4: Pictograma

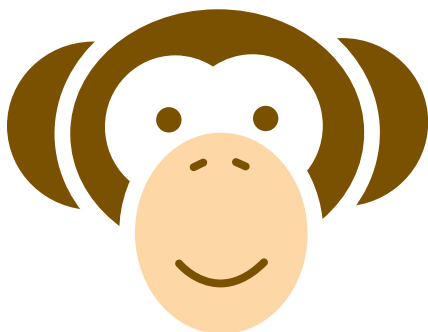


Figura 3-22. Boceto 5: Pictograma

4.2.1 Boceto 1

Pictograma

El pictograma obtuvo una ponderación de 15pts de 24pts en la autoevaluación. Ver figura 3-16. En esta autoevaluación se elimina el segmento de diagramación y de diseño tipográfico.

4.2.2 Boceto 2

Pictograma

El pictograma obtuvo una ponderación de 23pts de 24pts en la autoevaluación. Ver figura 3-16. En esta autoevaluación se elimina el segmento de diagramación y de diseño tipográfico.

4.2.3 Boceto 3

Pictograma

El pictograma obtuvo una ponderación de 15pts de 24pts en la autoevaluación. Ver figura 3-16. En esta autoevaluación se elimina el segmento de diagramación y de diseño tipográfico.

4.3 RESULTADOS DE LAS PROPUESTAS

Para la ejecución de este proceso se llevaron a cabo entrevistas con diseñadores gráficos, en donde se expusieron las propuestas de carteles y pictogramas en conjunto, una breve reseña de la necesidad que tiene el Parque Nacional Naciones Unidas y de las piezas que se llevarán a cabo para la mejora de este lugar. También se contó con la crítica de la persona encargada del área de educación ambiental del Parque Nacional Naciones Unidas.

Como complemento se ejecutó un proceso de crítica que se implementó en la asignatura para tener un proceso de retroalimentación con los compañeros del aula. Figura 3-23.

Dentro de este proceso de crítica, algunos de los entrevistados hacían sugerencias con respecto a que consideraban que el pictograma más funcional era el boceto 1 (Figura 3-20), ya que era mucho más representativo que los otros; también hacían mención de la implementación del color, como se había manejado en el boceto 2 del pictograma (Figura 3-21) y boceto 3 del pictograma (Figura 3-22), ya que de esta manera se podría mantener más la atención e identificación de los personajes con el target. Entre las sugerencias, se estableció una con respecto a la implementación de los pictogramas en función de los juegos que dentro del área se implementan, ya que consideraron que podía causar confusión con un zoológico en lugar de un parque de juegos.

En el proceso de crítica de los carteles se mantuvo una confusión con los personajes



Figura 3-23. Exposición de piezas, 09 de septiembre 2011



Figura 3-23. Exposición de piezas, 09 de septiembre 2011



Figura 3-23. Exposición de piezas, 09 de septiembre 2011



Figura 3-23. Exposición de piezas, 09 de septiembre 2011



Figura 3-23. Exposición de piezas, 09 de septiembre 2011

que están disfrazados, ya que al momento de presentar los personajes sin ningún complemento de texto, no lograban definir qué animal era. En contraposición se llevaron a cabo críticas con algunos individuos pertenecientes al grupo objetivo, para conocer su respuesta. Los resultados fueron diferentes a los expuestos por los compañeros en el aula, ya que un 80% de los personajes eran reconocidos por el grupo objetivo.

Así mismo, los profesionales de educación ambiental que no habían tenido contacto con las propuestas gráficas, pero sí tenían conocimiento de los cuatro personajes que maneja el Parque Nacional Naciones Unidas para el área de educación ambiental, pudieron reconocer con más facilidad a los personajes disfrazados de los distintos animales del bosque tropical.

Los carteles más atractivos para el grupo objetivo fueron el boceto 1 del cartel (Figura

3-17), haciendo mención que el uso del círculo era atractivo visualmente, pero a su vez se debería manejar más detalle en la ilustración del fondo con respecto al ambiente del parque; otro de los carteles que gusto fue el boceto 3 del cartel (Figura 3-19), ya que consideraban interesante la idea de carteles colgantes en los árboles, pero algunos mencionaban que era un tanto cuadrado para poder presentarlo al grupo objetivo.

Una de las variables que se realizó con respecto a la llamada utilizada en los carteles “Siéntete como un...” generó confusión en los individuos más pequeños pertenecientes al grupo objetivo, determinándose de esta manera una frase más identificativa al target “Juega como un...”.



3.5. Tercer Nivel de Visualización

En esta fase se establecen dos propuestas gráficas de las piezas más relevantes y se establece la ejecución de validación con el target.

3.5.1 PROPUESTA GRÁFICA 1 SIÉNTETE COMO UN ...

Carteles

Para la conclusión de esta propuesta se estableció el boceto 1 del cartel (Figura 3-7) , al cual se le realizaron modificaciones pertinentes a comentarios expuestos con anterioridad. Se implementaron elementos más representativos al bosque como árboles y montañas, a la vez se hizo uso de los personajes disfrazados que ayudan a complementar el concepto “Identifícate con ellos“. Por otra parte, se establece la llamada “Siéntete como una guacamaya”, esta variará según el animal que se aborde en cada uno de los juegos.

Se implementa una variante en la tipografía de la llamada, con el fin de tener una mejor fluidez en la lectura del grupo objetivo, manteniendo el texto en dos líneas, al igual la caja de texto mantendrá una fluidez más dinámica entre el personaje disfrazado y la ilustración en acuarela del personaje real. Este último se implementa como una ilustración en acuarela con el fin de que el grupo objetivo de menor edad no se sienta atemorizado con la imagen y así mantener una imagen más amigable para ellos. Se realiza la eliminación del pictograma dentro del cartel informativo y se establece la imagen en acuarela del personaje, esto con la finalidad de proveer una educación ambiental más fiable para el grupo objetivo.

Pictogramas

Para la elaboración de los pictogramas se llevó a cabo la ejecución del mapa de ubicación del



Figura 3-24. Cartel del Jaguar



Figura 3-25. Cartel de la Guacamaya

área de juegos, esto con el fin de mostrar la funcionalidad del mismo y de los pictogramas. La base para la implementación de estos pictogramas es el boceto 1 de los pictogramas (Figura 3-7) tomando como base el círculo con el cual se generó cada uno de los animales pertenecientes a cada juego. Se utilizaron ilustraciones únicamente del rostro de los animales, esto con el fin que el grupo objetivo identifique cada juego con la asociación del animal.



Figura 3-26. Mapa del área

3.5.2 PROPUESTA GRÁFICA 2 JUEGA COMO UN ...

Carteles

Para la conclusión de esta propuesta también se utilizó el boceto 1 del cartel (Figura 3-4), al cual se le realizaron modificaciones pertinentes a comentarios expuestos con anterioridad. Se implementan elementos más representativos el bosque como: árboles y montañas, a la vez se hace uso de los personajes disfrazados que también complementan al concepto “Identifícate con ellos”. Por otra parte se implementa la llamada “Juega como una guacamaya”, esta llamada variará según el

animal que se aborde en cada uno de los juegos.

Se implementa una variante en la tipografía de la llamada, con el fin de tener una mejor fluidez en la lectura del target, manteniendo el texto en dos líneas. Al igual la caja de texto mantendrá una fluidez más dinámica entre el personaje disfrazado y la ilustración en acuarela del personaje real. Este último se implementa como una ilustración en acuarela con el fin de que el grupo objetivo de menor edad no se sienta atemorizado con la imagen y así mantener una imagen más amigable para el grupo objetivo. Se realiza la eliminación del pictograma dentro del cartel informativo y se establece la imagen en acuarela del personaje, esto con la finalidad de proveer una educación ambiental más fiable para el grupo objetivo.



Figura 3-27. Cartel de la Guacamaya



Figura 3-28. Cartel del Jaguar

Pictogramas

Para la elaboración de los pictogramas se llevó a cabo la ejecución del mapa de ubicación del área de juegos, con el fin de mostrar la funcionalidad del mismo y de los pictogramas. La base para la implementación de estos pictogramas es la ilustración de cada uno de los juegos que se implementarán en el área infantil. Estos pictogramas tienen una mayor identificación con los niños, así mismo muestran el uso de llantas y madera.



Figura 3-29. Mapa del área



3.6. Propuestas Gráficas

Siéntete como un...



Mapa del área



Cartel Informativo

Juega como un...



Mapa del área



Cartel Informativo

Capítulo 4

Comprobación de eficiencia y propuesta gráfica final



4.1 Comprobación de Eficiencia

La comprobación de eficiencia consiste en la comprobación de las piezas gráficas con el grupo objetivo por medio de la ejecución de técnicas e instrumentos para la recolección de datos. Es importante tomar una muestra del grupo objetivo para poder ejecutar este proceso.

El objetivo principal de este proceso es conocer la funcionalidad de las piezas gráficas presentadas para el uso de señalización dentro del Parque Nacional Naciones Unidas, antes de poder implementarlos en el área estipulada.

4.1.1 PERFIL DEL INFORMANTE

Niños pertenecientes al sector de Villa Nueva y San Miguel Petapa estudiantes de colegios y escuelas públicas.

Edad: de 6 a 12 años de edad

Género: Masculino y Femenino

Nacionalidad: Guatemalteca

Nivel de Educación: Primaria

4.1.2 MÉTODO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la validación de las piezas pertenecientes al tercer nivel de bocetaje, se llevó a cabo el método de la ENCUESTA, el cual es un método de recolección de información, que por medio de un cuestionario, recoge las actitudes, opiniones u otros datos de una población, tratando diversos temas de interés. Las encuestas son aplicadas a una muestra de

la población objeto de estudio, con el fin de inferir y concluir con respecto a la población completa (Gerber, Mónica).

Se implementó un total de 40 encuestas a un grupo que se estableció entre las variantes anteriormente expuestas en el grupo objetivo. Para su ejecución se llevó a cabo una hoja de 6 preguntas referentes al material, a su vez se determinó el género y el rango de edad.

Las piezas presentadas en la validación son:

- Cartel Informativo
- Mapa de ubicación
- 13 pictogramas

Se implementaron en su mayoría preguntas cerradas, por el grupo objetivo con el cual se está trabajando y dos preguntas abiertas que ayudarán al enriquecimiento de los pictogramas.

Las preguntas establecidas fueron las siguientes:

Edad:

Género:

- Niño

-Niña:

1. ¿Cuál cartel te gusta más?

- Siéntete

- Juega

¿Por qué?

2. ¿Cuál mapa te gusta más?

- Siéntete

- Juega

¿Por qué?



3. ¿A qué lugar crees que pertenece este mapa? Siéntete
- Un Zoológico
 - Un Jardín
 - Un Parque de juegos
4. ¿A qué lugar crees que pertenece este mapa? Juega
- Un Zoológico
 - Un Jardín
 - Un Parque de juegos
5. ¿Qué animales y personas reconoces del mapa? Animales
- | | |
|------------------|--------------|
| - Serpiente | - Araña |
| - Guarda Bosques | - Guacamaya |
| - Rana | - Agricultor |
| - Lagartija | - Abeja |
| - Mariposas | - Jaguar |
| - Mono | - Hojas |
6. ¿Qué juegos y personas reconoces del mapa? Juegos
- Barra de llantas
 - Escalera de lazos
 - Guarda B.
 - Llantas giradoras
 - Llantas para saltar
 - Agricultor
 - Pared escaladora
 - Flores de llantas
 - Tubo llantas
 - Laberinto
 - Pasamanos
 - Totito

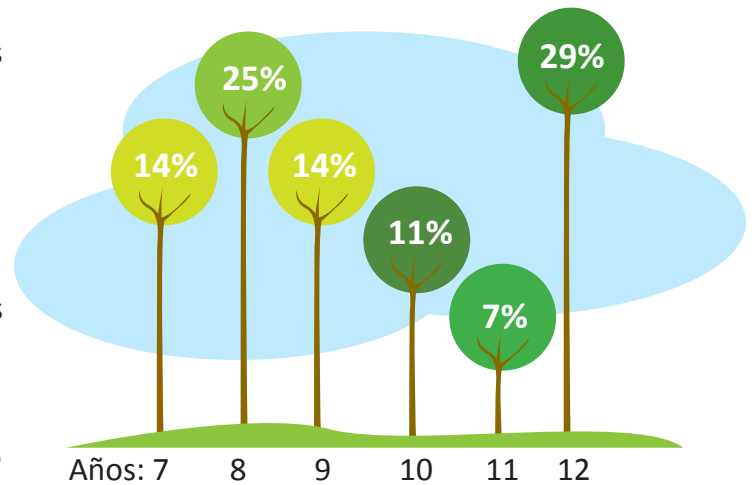
4.2 RESULTADOS

Los resultados y conclusiones obtenidos de las encuestas son los siguientes:

Edad

Conclusiones:

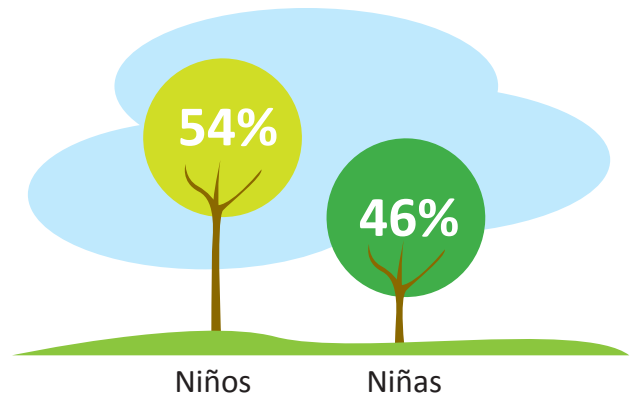
Se mantuvo un rango de edades de 7 a 12 años siendo la media las edades de 12 y 8 años.



Género

Conclusiones:

De los 40 niños encuestados se estableció que el 54% correspondiente a 21 individuos eran niños y el 46% corresponde a 19 niñas encuestadas.

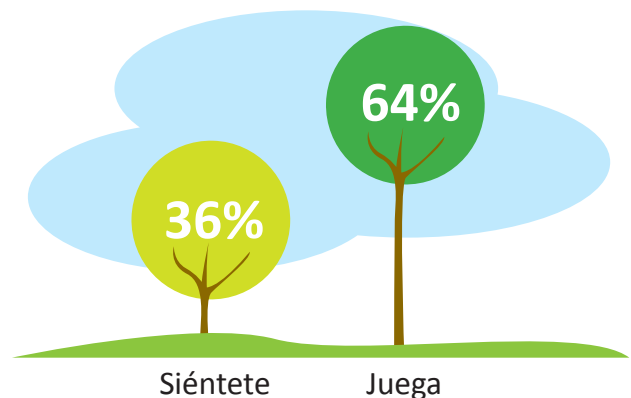


1. ¿Cuál cartel te gusta más?

Conclusión:

Los carteles presentados en la encuesta corresponden a la figura 3-11 y 3-12 para los "Siéntete" y figura 3-14 y 3-15 para "Juega".

Los resultados obtenidos de los 40 niños encuestados mostraron que un 64% correspondiente a 24 niños tienen preferencia con el cartel "Juega", ya que se identificaban más con esta frase y comprendían de mejor manera la unión del personaje disfrazado con

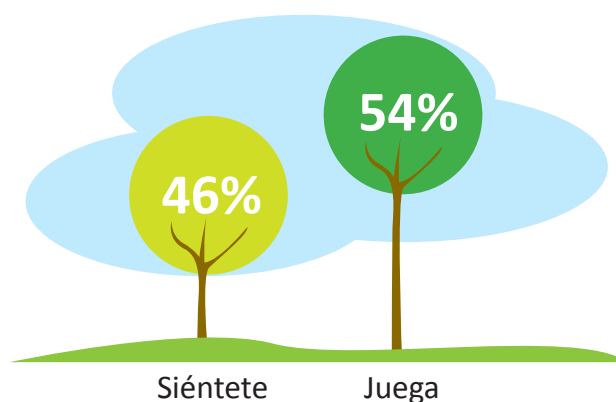


la frase. Mientras que un 36 % correspondiente a 16 niños tienen preferencia por el cartel “Siéntete”, el cual también era identificado con el personaje disfrazado y la frase.

2. ¿Cuál mapa te gusta más?

Conclusión:

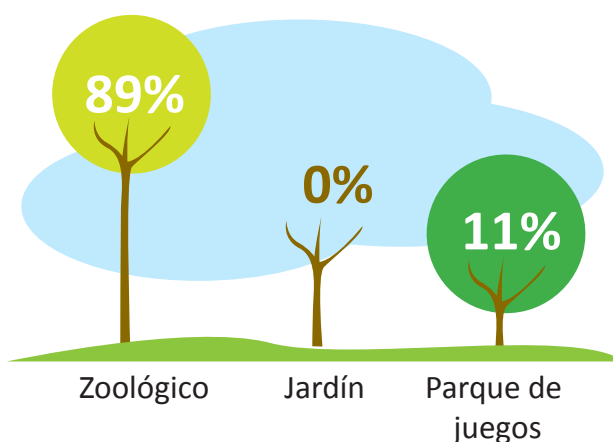
Los carteles presentados en la encuesta corresponden a la figura 3-13 para el mapa “Siéntete” y figura 3-16 para el mapa “Juega”. Los resultados obtenidos de los 40 niños encuestados mostraron que un 54% correspondiente a 21 niños tienen preferencia al mapa “Juega”, ya que este les da un vista previa de los distintos juegos que se encuentran en el área. Mientras que un 46 % correspondiente a 19 niños tienen preferencia por el cartel “Siéntete”, ya que se les hacía interesante los rostros de los distintos animales, éste tuvo mayor preferencia en las niñas que en los niños.



3. ¿A qué lugar crees que pertenece este mapa? Siéntete

Conclusión:

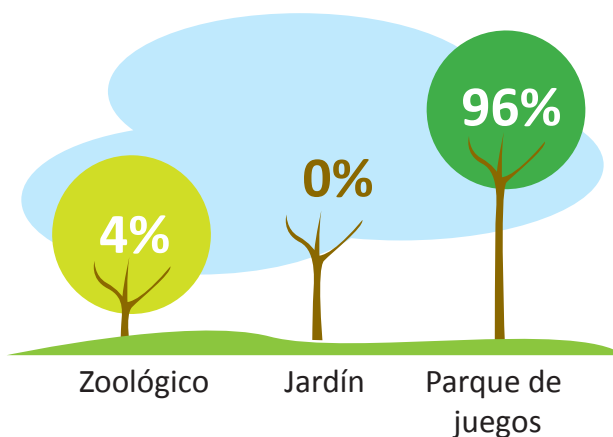
De los 40 niños encuestados el 89% correspondiente a 30 niños asociaban al mapa figura 3-13 con un zoológico, debido a los pictogramas de los rostros de los distintos animales utilizados en este mapa, mientras que un 11% correspondiente a 10 niños lo asociaba con un parque de juegos.



4. ¿A qué lugar crees que pertenece este mapa? Juega

Conclusión:

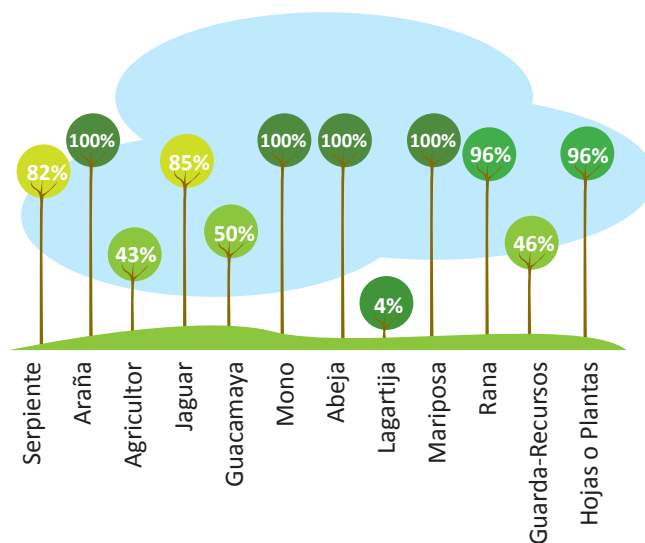
De los 40 niños encuestados el 96% correspondiente a 38 niños asociaban al mapa figura 3-16 con un parque de juegos, debido a los pictogramas que representan a cada uno de los juegos del área, mientras que un 4% correspondiente a 2 niños lo asociaba con un zoológico.



5. ¿Qué animales y personas reconoces del mapa? Animales

Conclusión:

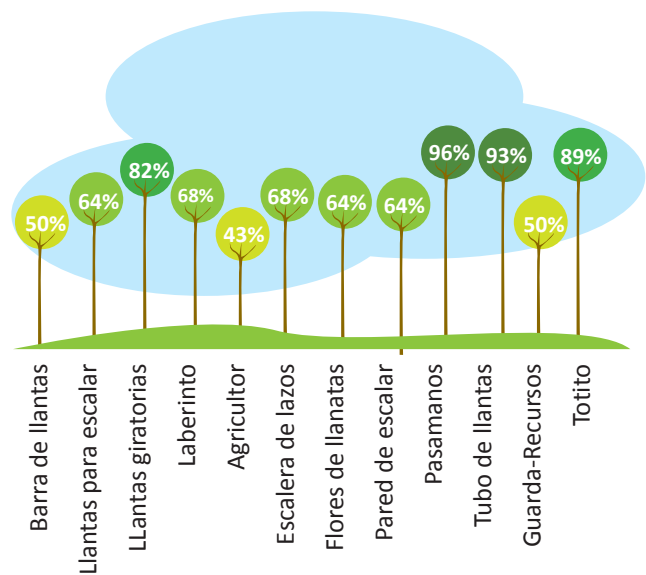
Los pictogramas más reconocidos por los niños fueron en un 100% la araña, la abeja, el mono y la mariposa; con un 96% la rana y las hojas o plantas; con un 85% el jaguar, con un 82% la serpiente, en un 50% la guacamaya la cual en ocasiones era confundida con un loro; los que menor ponderación obtuvieron fueron el guarda recursos con un 46% este era confundido con un turista, el agricultor con 43% era mayormente asociado con un granjero, y el personaje que mayor confusión causaba era la lagartija, pues era confundida con un cocodrilo, con una rana y con una tortuga, este mantuvo una ponderación del 4%.



6. ¿Qué juegos y personajes reconoces del mapa? Juegos

Conclusión:

Los pictogramas más reconocidos por los niños fueron en un 96% el pasamanos, con un 93% el tubo de llantas, con un 89% el totito, con un 82% las llantas giratorias, que también son asociadas con columpios giratorios; con un 68% el laberinto y la escalera de lazos, esta última fue asociada por dos individuos con una portería. Con un 64% las flores de llantas, la pared de escalar la cual por algunos individuos fue asociada con una casa, y las llantas para escalar; con un 50% la barra de llantas y el guarda recursos éste último fue asociado con un turista; y el único pictograma que obtuvo una ponderación menor del 50% fue el agricultor con un 43% este fue asociado con un granjero.



4.2.1 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En base a la depuración de las 40 encuestas realizadas al grupo objetivo se concluyó que 64% de niños mantiene una preferencia por el cartel de ubicación “Juega”, debido a que esta palabra es mucho más significativa en contraposición con la palabra “Siéntete”; mientras que los mapas mantuvieron una diferencia del 8% uno del otro, siendo poco significativo. Para poder concluir en la elección de los pictogramas ejecutados en el mapa, se observó que un 89% del grupo objetivo identificaba el mapa de “Siéntete”; como un mapa referente a un zoológico y el 96% del grupo objetivo identificaba el mapa de “juega” como un área de juegos.

Los pictogramas que menor porcentaje presentaron en la depuración de las encuesta fueron los tubos de llantas 43%, la barra serpiente 50%, y el escalador de lazos 50%; varios de los pictogramas tenían facilidad de reconocimiento para el grupo objetivo. Se considera necesario generar algunos detalles que den mayor sensación de llantas y troncos de madera en los juegos.



Figura 4-1. Validación Domingo 02 de septiembre y Lunes 03 de septiembre del 2011

4.3 FUNDAMENTACIÓN Y PROPUESTA GRÁFICA

Para la elaboración de los materiales gráficos se llevó a cabo un proceso de conceptualización y de validación con el grupo objetivo, también se establecieron socializaciones con otros compañeros diseñadores y a la vez, se mantuvo comunicación y avances con el personal encargado de la Fundación.

4.3.1 PICTOGRAMAS

Para la buena señalización del área de juegos infantiles del Parque Nacional Naciones Unidas, se estableció un pictograma representativo a cada uno de los juegos establecidos en el área. Se utilizaron los pictogramas “juego” debido a que el grupo objetivo mantenía una mejor identificación a contraposición de los pictogramas de “animales”, los cuales asociaban el área como un parque zoológico. La gama de colores utilizada para los pictogramas es representativa a cada uno de los juegos establecidos en el área, debido a que los encargados del Parque Nacional Naciones Unidas manejarán los colores en base a cada uno de los animales que se esté representando en cada área, es decir, que para el juego de barraserpiente se manejará los colores rojo, amarillo, negro y amarillo; colores que tiene la serpiente coral, siendo de esta manera que se manejará con cada uno de los pictogramas.

Los materiales que se usarán para la construcción de los juegos son madera y llantas de vehículos, por tal motivo los pictogramas adoptarán estas características.

Se estableció que para poder mantener una buena definición entre cada elemento se usará un delineado en color negro para resaltar cada uno de los detalles y no confundirse en la composición.

También se implementaron pictogramas en acuarela colocados en los carteles informativos, los cuales muestran a cada uno de los animales establecidos en el área. Estos se elaboraron en acuarela debido a que el grupo objetivo de menor edad muestra un poco de temor a las imágenes reales de algunos animales como las arañas. Ver figuras 4-2 y 4-3

4.3.2 CARTELES INFORMATIVOS

Para la ejecución de estos carteles se utilizó el concepto creativo de “identifícate con ellos”, así mismo se utilizó la técnica creativa de mezclar y conjugar, se determinó esta técnica en base a las ilustraciones que se debían implementar dentro del material, es por ellos que la técnica de mezclar y conjugar se completan con las ilustraciones de los personajes del Parque Nacional Naciones Unidas disfrazados de cada uno de los animales del bosque tropical.

Se implementa un ambiente acorde al área ecológica, diseñando casi en su totalidad con vectores, esto para mantener una identificación con el grupo objetivo. Dentro del cartel se establece una ilustración en acuarela de los animales reales, con el fin de generar una atracción y no un temor en el grupo objetivo de menor edad.

Se diagrama de manera que los textos estén ubicados dentro de un círculo de lado izquierdo

PALETA DE COLORES

Se hace uso de una paleta de colores fríos, como los tonos verdes (Pantones 363C - 376C - 382C), celestes (Pantone 298C - 298C 50%) y café (Pantone 140C); en representación a los ambientes en donde los distintos personajes disfrazados se encuentran. La paleta de colores será utilizada en todos los materiales para mantener una misma línea de diseño.

P. 140C

P. 363C

P. 376C

P. 382C

P. 298c

P. 298c 50%

superior en conjunto con la llamada, con el fin de mantener una lectura constante y concluir en la parte inferior con el logotipo de la fundación. La ilustración del personaje disfrazado se implementó en la parte inferior derecha haciéndolo parte del ambiente que se genera en la ilustración, de esta manera se mantiene una fluidez constante en el texto y la ilustración, dándole a cada uno de los elementos una importancia sin generar saturación visual.

Para el material se establecen tres tipografías, dos como parte de la llamada de los carteles:

- Maiandra GD
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
- Comic Sans MS
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

CÓDIGO LINGÜÍSTICO

El código lingüístico utilizado en los titulares de los carteles y foliares es muy coloquial o poco recatado debido al grupo objetivo con el cual se está trabajando, haciendo de esta manera que ellos se sientan más identificados por la forma en que se les informa. El resto de los textos fueron elaborados por la organización y de igual manera utilizan un código bastante coloquial.

Estas tipografías no manejan serif y mantiene curvas en sus contornos, esto permite que no sean tan cuadradas o serias, adaptándose de mejor manera al grupo objetivo.

La tercera tipografía utilizada en el cartel es :

- Myriad Pro
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Se determina ésta, para evitar el recargo de tipografías y mantener una fluidez en la lectura, será utilizada para el manejo de texto general. Ver figura 4-3

4.3.3 CARTELES DE UBICACIÓN

Para la ejecución de los carteles de ubicación se utilizó el concepto creativo de “identifícate con ellos”, por ello se estableció que los carteles mantuvieran un diseño de ramas, con la finalidad que al momento de ejecutar el montaje de los carteles en el parque infantil mantuvieran una concordancia con el



ambiente, pues los parales que se utilizarán para su colocación serán hechos de madera. Cada uno de los carteles cuenta con un nombre propio en donde se implementó la técnica de mezclar y conjugar, ya que se debía generar la conexión del juego con el animal, por lo que los juegos tienen nombres como: Pasamano + monos = Pasamonos; columpio giratorio + Guacamayas = Giraguacamayas; entre otros. En las áreas educativas se mantuvieron nombres más formales, como: La casa de Reciclito, área de agricultura, entre otras.

Se establece la tipografía Grobold.

Grobold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz**

Debido a que el material necesita mantener una visibilidad más concreta del texto, se estableció esta tipografía que tiene cortes más rectos, al igual que las otras familias tipográficas no maneja serif, esto para evitar la formalidad del texto y mantener una fluidez más infantil. El uso de los colores está establecido de manera que tenga conexión con el nombre de cada uno de los animales o áreas que están establecidas en el cartel informativo.

En este material también se hace uso de los pictogramas establecidos dentro del cartel con un círculo, el cual se encuentra sobrepuesto en el área del tronco, y donde se puede notar cómo se establece un vector que figura como un clavo para poder sostenerlo. Ver figura 4-3

4.3.3 MAPA DE UBICACIÓN

Este se maneja con una ambientación similar a la que se maneja con los carteles informativos, en donde se pone a los cuatro personajes representativos del Parque Nacional Naciones Unidas: Beto, Sam, Lily y Quique, en áreas representativas a su hábitat. Dentro del ambiente donde se encuentran los personajes se establece un rótulo colgante el cual mantiene la conexión con el mapa y se encuentra ubicado en la parte superior. El cartel ubicado en dos columnas establece la división de dos segmentos del lugar: áreas de juegos y áreas educativas, las cuales están identificadas con letras del abecedario y colores.

La funcionalidad del mapa es la de ubicar al público en el área, mostrando cada uno de los pictogramas utilizados en los carteles de ubicación. Ver figura 4-4

4.3.4 PLAZA CENTRAL

Esta se ubicará en la parte central del parque y funcionará como la plaza de actividades, donde los coordinadores podrán ejecutar sus eventos, por ser parte del área educativa. Manejará la llamada “Aprende Jugando”, ya que de esta manera tendrá unión con todas las llamadas utilizadas en los carteles. Mostrará únicamente una ilustración de los cuatro personajes del parque, debido a que será pintada en una plancha de cemento circular con una medida aproximada de 6*6 metros. Ver figura 4-5

4.3.5 CARTEL Y NOMBRE DEL ÁREA DE JUEGOS

Este cartel funcionará como cartel identificativo del área, estará ubicado en la entrada del parque y manejará a los cuatro personajes. El nombre fue establecido como “Plaza infantil”, debido a que dentro del parque los lugares tiene nombres establecidos como Plaza Tikal, Plaza Antigua Guatemala, Plaza Palín. Con la finalidad de mantener unidad dentro del mismo se estableció que el nombre de “Plaza Infantil” mantendría la misma unidad en el lugar. Ver figura 4-6

4.3.6 FOLIARES INFORMATIVOS

Éstos se manejarán en ambos lados, tiro y retiro, y se establecerán como coleccionables, es decir, que cada foliar tendrá a un solo personaje del parque Nacional Naciones Unidas, abordando los temas de cada uno de los personajes que se haya disfrazado dentro del área de juegos infantiles, es decir, que Beto hablará únicamente de las mariposas morpho, los monos araña y las arañas siendo éstos los personajes en donde él se ha disfrazado. Y así se realizará con cada uno de los foliares. Ver figura 4-7

Todos los foliares manejarán en el tiro la información, ya que se establecerá como un “¿Sabías qué...?”, esto con la finalidad de informar a el grupo objetivo sobre datos curiosos que no tenían en cuenta sobre algunos animales. La información estará maneja en dos columnas y cada punto será manejado con viñetas, la tipografía utilizada para el texto informativo es la Miryad Pro:

- Myriad Pro
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz y la establecida para los ¿Sabías qué...? es la Maiandra GD.
- Maiandra GD
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

De esta manera se mantiene la unidad tipográfica con los materiales gráficos.

En el retiro se manejarán distintos juegos como: sopa de letras, laberinto, colorear y las 7 diferencias, en ellos se establecerá una identificación con los personajes, manteniendo el concepto “Identifícate con ellos”. Este material será donado al grupo objetivo en las actividades que la coordinación de educación ambiental del parque realice.



Piezas Finales





Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7”

Cartel informativo: 22x18”



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"

 A large rectangular sign with a light blue and green background. At the top, the text "Juega como una lagartija" is written in blue and green. Below this, there is a circular inset image of a green lizard. To the right of the inset, there is a paragraph of text. Below the text, there is a cartoon illustration of a green lizard named "Sam" with a large green leaf on its back. At the bottom left, there is a logo for "DEFENSORES DE LA NATURALEZA" featuring a stylized animal.

Juega como una lagartija

El nombre de lagartija viene de "pequeño lagarto", como todos los reptiles tiene el cuerpo cubierto de escamas y algunas pueden cambiar de color según la hora del día. Si llegan a perder la cola, tienen la capacidad de regenerarla.

Generalmente son muy buenas trepadoras, unas se ayudan haciendo un tipo de gancho con las patas, otras lo hacen por medio del magnetismo que producen unos pelitos muy finos que tienen en las patas y otras tienen ventosas.

Sam

DEFENSORES DE LA NATURALEZA

Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7”

Cartel informativo: 22x18”



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"



Figura 4-3. Cartel de Información



Figura 4-2. Cartel de Ubicación

Cartel de ubicación: 16x7”

Cartel informativo: 22x18”



Figura 4-3. Cartel de Información




Figura 4-2. Cartel de Ubicación

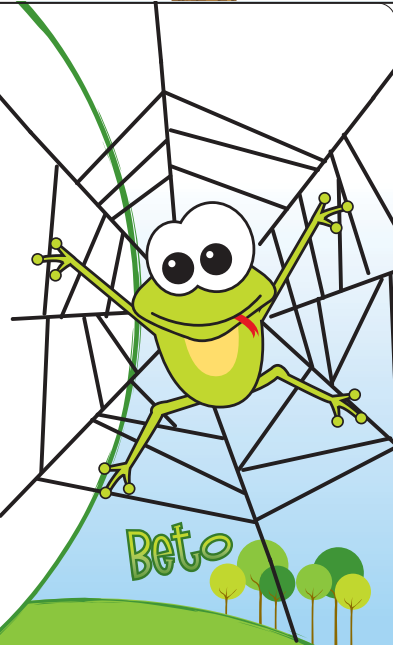
Cartel de ubicación: 16x7"

Cartel informativo: 22x18"


Juega como una araña



Las arañas no son insectos como muchos creen. A diferencia de los insectos tienen 8 patas, no poseen alas y su cuerpo está dividido en dos segmentos, no en tres. Los hilos que las arañas tejen pueden tener muchos usos: como red para atrapar a su presa, como lianas para moverse de un lugar a otro, para envolver los huevos en forma de capullo, incluso algunos machos envuelven presas que dan como regalos a las hembras. Aunque el hilo es muy delgado es súper resistente, un hilo de araña es 5 veces más resistente que un hilo de acero del mismo grosor.



Beto



DEFENSORES DE LA NATURALEZA

Figura 4-3. Cartel de Información

Mapa de ubicación: 0.80x1mts



Áreas de Juegos	
A	El Gusano
B	Polinizador
C	Treparañas
D	Saltaranita
E	Giraguacamayas
F	Pasamonos
G	Jaguarinto
H	Barraserpiente
I	Totito
J	Escalartija
Áreas Educativas	
K	Plaza Infantil
L	Área de agricultura
M	Casa del Guarda Recursos
N	Casa de Recidito

Figura 4-4. Mapa de ubicación

Cartel del nombre: 1.5x0.5mts



Figura 4-5. Cartel de Nombre

Plaza central: 6x6mts

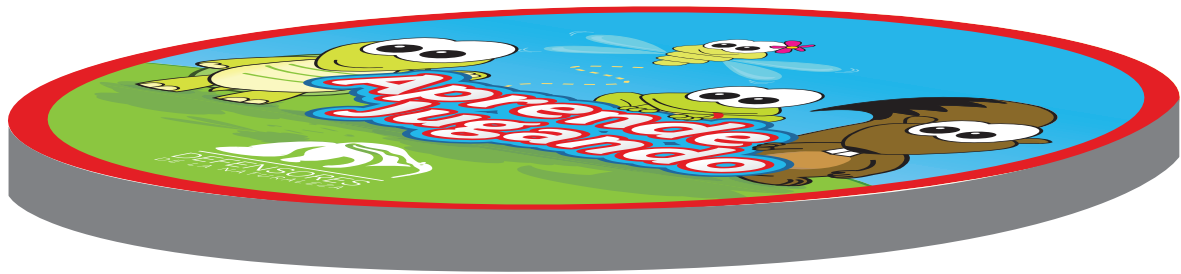


Figura 4-6. Plaza Central



Plaza central: 6x6mts

¿Sabías qué...?

- Los hilos que las arañas tejen pueden tener muchos usos: como red para atrapar a su presa, como lianas para moverse de un lugar a otro, para envolver los huevos en forma de capullo, incluso algunos machos envuelven presas que dan como regalos a las hembras.
- Los monos araña acostumbran a vivir en grupos llamados tropas, se mueven y alimentan juntos. Habitan en las copa de los árboles, es decir, en las partes más altas y bajan al suelo solo para tomar agua.
- El llamativo color azul brillante de las mariposas morfo se debe, no solo a los pigmentos que le dan color sino que también a la forma en que reflejan la luz.

Beto



DEFENSORES DE LA NATURALEZA

Juega con Beto y ayúdalo a llegar a su estanque

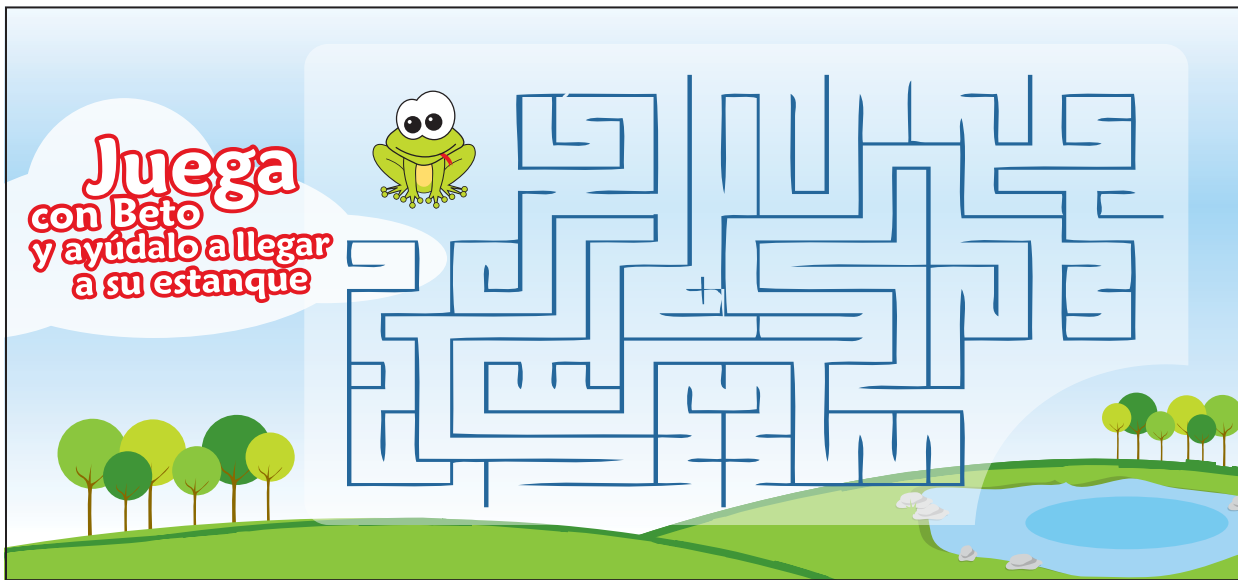


Figura 4-7. Foliares Informativos

Foliar: 8.5x4"

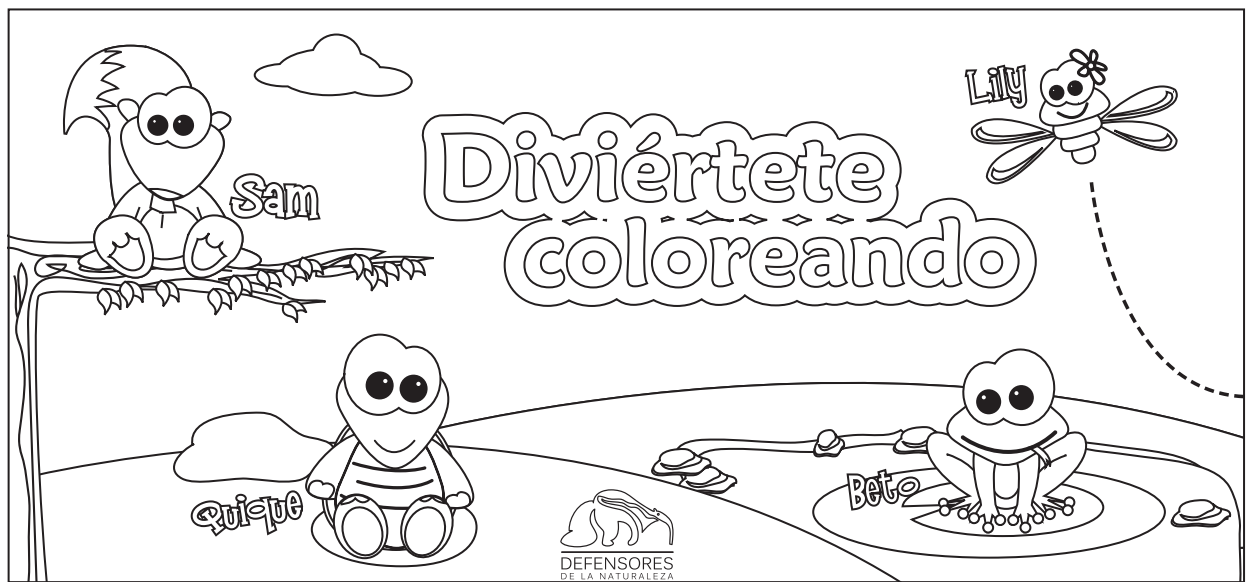
¿Sabías qué...?

- Las bromelias, orquídeas y tilandsias son plantas epifitas, es decir, que viven sobre otras plantas, a diferencia de las parásitas como suele llamárseles, estas no le hacen ningún daño a las plantas que las hospedan.
- Puedes ayudar a evitar la contaminación si aplicas los consejos de las R's: **R**educe la cantidad de basura que produces, **R**epara y **R**eúsa todo lo que aun pueda ser útil, **R**esponsabilízate por separar la basura y **R**ecicla el papel, el vidrio, el metal y el plástico.
- Los guarda recursos nos ayudan a cuidar la naturaleza, en las áreas protegidas son ellos quienes se encargan de proteger a los animales, las plantas y todas nuestras riquezas naturales.



The illustration shows a green landscape with a row of trees on the left. In the center, there is a logo for 'DEFENSORES DE LA NATURALEZA' featuring a stylized animal. On the right, a yellow and blue bee named 'Lily' is flying towards the left.

Diviértete coloreando



The coloring page features four characters: 'Sam' is a monkey sitting on a tree branch; 'Quique' is a frog sitting on a lily pad; 'Beto' is a frog sitting on a lily pad near a pond; and 'Lily' is a bee flying in the sky. The text 'Diviértete coloreando' is written in a large, bubbly font. The logo for 'DEFENSORES DE LA NATURALEZA' is at the bottom center.

Figura 4-7. Foliares Informativos

¿Sabías qué...?

- Los polinizadores al ir buscando su alimento de flor en flor se encargan de llevar el polen de una flor a otra, esto contribuye a la reproducción de las plantas y garantiza que habrá frutos con semillas, de los que después nacerán nuevas plantas.
- Sabías que las guacamayas son aves muy llamativas por sus colores y su gran tamaño, poseen un fuerte pico que le sirve para quebrar las nueces para comerlas y una lengua prensil con la que sacan la pulpa de la fruta. Cuando las sacas del bosque para tenerlas como mascotas, estas contribuyendo a su extinción.
- Los jaguares son parientes de los gatos, su nombre viene de un vocablo indígena antiguo y significa "el que mata de un salto".



Juega con Quique y diviértete buscando las 7 diferencias



Resultados: 1. La nube es diferente 2. Los ojos no tienen los puntos blancos 3. La piedra es más pequeña 4. La letra U está girada 5. Le falta una franja en el pecho 6. La sombra está movida 7. El caparazón es de otro color.

Figura 4-7. Foliares Informativos

Foliar: 8.5x4"

¿Sabías qué...?

- La secuencia de colores para distinguir una verdadera serpiente coral de una falsa es usar la palabra "rana" rojo-amarillo-negro-amarillo.
- Aproximadamente el 70% del agua dulce que usamos los humanos, está destinada a la agricultura.
- Las lagartijas son muy buenas trepadoras, unas se ayudan haciendo un tipo de gancho con las patas, otras lo hacen por medio del magnetismo que producen unos pelitos muy finos que tienen en las patas y otras cuentan con ventosas.
- La mayoría de las ranas arborícolas son nocturnas, suelen ser cafés o verdes y tienen la habilidad de cambiar de color dependiendo de la temperatura y la claridad.



Sam



DEFENSORES DE LA NATURALEZA

Juega con Sam a buscar las palabras

- Biodiversidad
- Polinizador
- Agricultor
- Guacamaya
- Sam

a	y	a	m	a	c	a	u	g	t	d	j	b	b
g	g	p	a	a	a	s	a	s	g	a	h	f	k
r	s	j	o	a	h	d	v	z	h	x	j	u	m
i	f	p	o	l	i	n	i	z	a	d	o	r	l
c	s	d	s	d	i	i	a	d	i	m	f	p	ñ
u	s	a	v	a	z	z	d	l	p	y	f	f	d
l	l	v	m	s	c	a	f	r	f	f	h	g	x
t	b	i	o	d	i	v	e	r	s	i	d	a	d
o	k	l	z	y	v	s	v	r	a	j	s	j	e
r	q	p	x	n	q	c	y	c	v	g	a	v	y



Sam

Figura 4-7. Foliares Informativos



Conclusiones



Para poder solventar la necesidad de la nueva área de juegos temáticos infantil del Parque Nacional Naciones Unidas, se concluyó que para facilitar al visitante la movilidad dentro de la nueva área del parque era necesario establecer la señalética del lugar, la cual contribuirá a la buena movilidad del público y localización de los juegos dentro del área. Antes de poder promocionar la nueva área infantil es necesario establecer la señalización del mismo.

También se concluyó que para poder informar sobre la distribución de los distintos juegos y áreas del parque temático infantil era necesaria la elaboración de carteles de ubicación, los cuales tienen como función indicar hacia donde se encuentra cada una de las áreas y juegos del parque temático infantil. Se elaboró un mapa de ubicación el cual muestra la distribución de toda el área. Este estará ubicado en la entrada del área de juegos temáticos infantiles; de esta manera se logra solventar la necesidad de ubicación dentro del área. Ambos materiales contendrán los pictogramas de cada uno de los juegos o áreas del parque los cuales permitirán que la identificación de cada área sea mucho más fácil y atractiva para el grupo objetivo, debido a que los pictogramas muestran la apariencia de los juegos.

También se concluyó que para poder informar acerca de la biodiversidad de Guatemala, específicamente del bosque tropical, era necesario establecer carteles informativos en cada uno de los juegos y áreas establecidas en el área de juegos infantiles. Éstos contendrán información, ilustraciones en acuarela de los animales e ilustraciones de los personajes del Parque Nacional Naciones Unidas disfrazados del animal que se está informando en dicho cartel, permitiendo una mayor identificación con el grupo objetivo y así poder difundir la información constante en cada visita al área, sin la necesidad de establecer actividades por los encargados del área de educación ambiental del parque. También se establecieron foliares informativos coleccionables que permitirán difundir la información fuera del parque, permitiendo que el grupo objetivo mantenga interés debido a que el material contendrá información en el frente y juegos en el reverso. solventando de esta manera la necesidad de información que presentaba el área infantil.



Recomendaciones



- Implementar material promocional de la nueva área de juegos del Parque Nacional Naciones Unidas, haciendo mención de las actividades que ejecutan cada primer domingo del mes, así mismo de las nuevas instalaciones.
- Implementar señalización de la nueva área de juegos temáticos en el resto del parque para ubicar al público sobre la nueva área para niños.
- Implementar más material informativo, para poder ampliar información de la fauna y flora de Guatemala, aunque los animales no estén representados en el área de juegos, esto ayudará a que el niño pueda tener una colección más amplia de información.



Lineamientos



Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

CARTELES INFORMATIVOS

El material será ubicado en las cercanías de cada juego. Estarán montados sobre parales de madera elaborados e instalados por personal del parque.

Especificaciones del material:

Carteles

Medida: 22x18”
Color: Full color tiro
Sustrato: Vinil Adhesivo impreso con filtro UV resistente al agua montado en PVC de 1cm
Cantidad: 13 rótulos

CARTELES DE UBICACIÓN

El material será ubicado en los caminamientos para poder direccionar al público de las distintas áreas. Estarán montados sobre un paral de madera elaborado e instalados por personal del parque.

Especificaciones del material:

Carteles

Medida: 16x7”
Color: Full color tiro y retiro
Sustrato: Vinil Adhesivo impreso con filtro UV resistente al agua montado en PVC de 1cm
Cantidad: 13 rótulos

Costo unitario:-----Q75.88	Costo unitario:----- Q40.30
Costo total:-----Q986.44	Costo total: -----Q523.90

PLAZA CENTRAL

Para la elaboración de la plaza se establecieron 3 galones (rojo, azul y amarillo) y 2 cuartos (1/4 + 1/4) de pintura (blanco y negro). Se hará uso de pintura exclusiva para piso debido a que su durabilidad y calidad es mucho más resistente que otras.

Especificaciones del material:

Plaza

Pintura para piso

Medida: 6x6mts.

Color: Full color

Cantidad: 1 plaza

Costo:

Galón Q270.00 C/U----- Q 810.00

1/4 Q70.00 C/U----- Q210.00

Costo total:----- Q1,020.00

Cotización telefónica Sherwin Williams

FOLIARES

Este material será proporcionado a los niños posterior a las actividades realizadas una vez al mes por los educadores del parque.

Especificaciones del material:

Foliares 1,2 y 3

Medida: 8.5x4"

Color: Full color tiro y retiro

Cantidad: 500 unidades de cada diseño (1,500 unidades)

Sustrato: Bond 120 gramos

Costo unitario -----Q2.25

Costo total----- Q3,375.00

Foliar 4

Medida: 8.5x4"

Color: Full color tiro y un color retiro

Cantidad: 500 unidades

Sustrato: Bond 120 gramos

Costo unitario -----Q2.85

Costo total-----Q Q1,425.00



MAPA DE UBICACIÓN

El material estará ubicado en la entrada del parque, con la finalidad de que el público conozca con qué juego cuentan y en dónde están ubicados. Estarán montados sobre un paral de madera elaborado e instalados por personal del parque.

Especificaciones del material:

Cartel

Medida: 0.80x1mts
Color: Full color tiro
Sustrato: Vinil Adhesivo impreso con filtro UV resistente al agua montado en PVC de 1cm
Cantidad: 1 rótulos

CARTEL DEL NOMBRE

El material será ubicado en la entrada del área de juegos infantiles temáticos y funcionará como carte identificativo del área.

Especificaciones del material:

Cartel

Medida: 1.5x0.5mts.
Color: Full color
Sustrato: Vinil Adhesivo impreso con filtro UV resistente al agua montado en PVC de 1cm
Cantidad: 1 rótulos

Costo total:-----Q238.24 Costo total: -----Q267.64

TOTALIDAD DEL PROYECTO

El proyecto ejecutado para la señalética del área y material informático entregado a los niños tendrá un costo inicial de:

Costo Inicial: -----Q7,836.22
Costo Mensual de Foliare:-----Q4,800.00



Referencias Bibliográficas



A

ARMANDO CABRERA BUSTAMANTE (1998)

Material de ayuda en el proceso de diseño. ISDI. Guatemala, 31p.

B

BEDOY VELÁZQUEZ, VÍCTOR. La historia de la educación ambiental: Reflexiones pedagógicas. Publicado en Revista Iberoamericana de Educación. No. 11 Educación ambiental: Teoría y práctica. Organización de Estados Iberoamericanos. Mayo-Agosto 1996

C

CAMPAÑA DE DIVULGACIÓN Y SEÑALÉTICA PARA LA PLAYA PÚBLICA DEL LAGO DE AMATITLÁN. Lidia Lisseth Santos Barraza. 2009 Diseño Gráfico.

CECON, PROBIOMA, ONCA-CCTP. (2005).

Avances del tema de cacería en Guatemala: diagnóstico. Guatemala, 142 p.

COLOM C., ANTONIO Y J. SUREDA NEGRETE, La lectura pedagógica de la educación ambiental, en Sosa M., Nicolás (coord.), Educación ambiental; sujeto, entorno y sistema, Amaru Ediciones, Salamanca, Doc. ed/md. 49. UNESCO, París, 1989.

CONFERENCIA NACIONAL DEL MEDIO AMBIENTE (1972) Definición del Medio Ambiente. En el libro electrónico ciencias de la tierra y del medio ambiente [Online]

Disponible: <http://www.tecnun.es/asignaturas/Ecologia/Hipertexto/01IntrCompl/100MedAmb.htm#Definición de medio ambiente> [2011, 29 agosto]

CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS

-CONAP- (2009). Diversidad faunística de Guatemala, Capítulo 5. Guatemala: Autor

D

DEFENSORES DE LA NATURALEZA [Homepage]

Historia. Consultado el 06 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://defensores.org.gt>

E

EISERMANN, K. Y AVENDAÑO, C. (2006).

Diversidad de Aves en Guatemala, con una lista bibliográfica. En: CANO E. B. (Ed.). Biodiversidad de Guatemala. Universidad del Valle de Guatemala. Guatemala, 674 p.

ELISA MADIROLAS MAHOU. [Artículo]

Connotaciones psicológicas del color en el marketing . Consultado el 31 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://www.desarrollomultimedia.es/articulos/colores.html>

EL RINCÓN DEL VAGO.

[Documentos] Ecología en Guatemala. Consultado el 28 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://html.rincondelvago.com/ecologia-en-guatemala.html>

H

HAM, SAM H. (1992) Interpretación Ambiental,

una guía práctica para gente con grandes ideas y presupuestos pequeños. Colorado Estados Unidos: Fulcrum.

M

MCCARTHY, T.J. AN PÉREZ, S. (2006). Land and freshwater Mammals of Guatemala: Faudal Documentation and Diversity. En: CANOE E.B.(Ed.). Biodiversidad de Guatemala. Universidad del Valle de Guatemala. Guatemala, 674p.

MÉNDEZ, C. (1998). Programa de Monitoreo: Unidad de Manejo Laguna del Tigre. Los estudios base para su establecimiento. Conservación Internacional (Informe no publicado). Guatemala. 64 p.

O

OLGA PATRICIA SILVA (2008) MANUAL DEL PROCEDIMIENTO DE EDUCACIÓN AMBIENTAL ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DE EDUCACIÓN AMBIENTAL versión 1. Proceo Gestión ambiental 147p.

P

PROFESOR EN LINEA. [Artículo] EContaminación: Efectos en flora y fauna. Consultado el 31 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://www.profesorenlinea.cl/ecologiaambiente/contaminacionflorafauna.htm>

PERFIL PARQUE NACIONAL NACIONES UNIDAS, Guatemala: Departamento de Educación ambiental, Fundación Defensores de la Naturaleza. (Inédito)

T

THE FREE DICTIONARY. [Diccionario] Senal. Consultado el 31 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://es.thefreedictionary.com/se%C3%B1al>

U

UNESCO, Informe, Conferencia Intergubernamental sobre Educación Ambiental, Tbilisi (urss), 1978.

W

WEBUSABLE. [Herramientas] El significado de los colores. Consultado el 31 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://webusable.com/coloursMean.htm>

WIKIPEDIA LA ENCICLOPEDIA LIBRE.

[Artículo] Señalética. Consultado el 31 de agosto 2011 de la World Wide Web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al%C3%A9tica>

WIKIPEDIA LA ENCICLOPEDIA LIBRE.

[Artículo] Colores complementarios. Consultado el 30 de agosto 2011 de la World Wide Web: http://es.wikipedia.org/wiki/Colores_complementarios

Glosario

Gimmick

Es el gancho con que se amarra la atención del receptor del mensaje publicitario. Suelen ser muestras del producto o bien elementos atractivos para el consumidor que puedan tener un uso extra del mismo.

Isotipo

Se refiere a la parte icónica con la que la empresa, marca o producto se identifica más, es un complemento para poder formar así un logotipo.

Logotipo

Es un distintivo o emblema formado por letras, abreviaturas, etc., y que funciona como elemento identificativo de una empresa, marca y/o producto.

Retiro

Este consiste en la impresión en el lado de atrás del papel.

Eslogan

Es la frase o palabra que promociona un producto y se utiliza para denotar la característica más importante de éste y que su introducción en el target sea más importante, es decir, más fácil de recordar, este elemento es utilizado por los publicistas.

Target

Es un anglicismo también conocido por público objetivo, grupo objetivo, mercado objetivo

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

Tiro

Este consiste en la impresión en el lado frontal del papel.

Tiro y retiro

Esta consiste en la impresión de ambos lados del papel. Y ayuda a determinar al impresor si debe o no, manejar ambas impresiones juntas o por separado.

Anexos



**LITOGRAFIA y
DISEÑO GRAFICO**

3a. Avenida
34-26 "B" Zona 12
Colonia El Carmen
Teléfonos:
(502) 2476-9642 y 43
(502) 2442-3305
Fax:
(502) 2476-9636
E-mail:
pedidos@litografialainsa.com

ALEJANDRA RODRIGUEZ

GUATEMALA CIUDAD

4218-9199

4 11 2011

PRESUPUESTO

No. **14364**

DESCRIPCION	CANTIDAD	POR UNIDAD	TOTAL
UNIFOLIARES Impresos a full color tiro y retiro sobre papel bond 80 gramos de tamaño 4 x 8.5 pulgadas. Son 3 diseños diferentes	1,500	Q1.9000	Q2,850.00
UNIFOLIARES Impresos a full color tiro y 1 color retiro sobre papel bond 80 gramos de tamaño 4 x 8.5 pulgadas Es 1 solo diseño.	500	Q2.5000	Q1,250.00
UNIFOLIARES Impresos a full color tiro y retiro sobre papel bond 120 gramos de tamaño 4 x 8.5 pulgadas. Son 3 diseños diferentes	1,500	Q2.2500	Q3,375.00
UNIFOLIARES Impresos a full color tiro y 1 en el retiro sobre papel bond 120 gramos de tamaño 4 x 8.5 pulgadas Es 1 solo diseño.	500	Q2.8500	Q1,425.00
FORMA DE PAGO 50% ANTICIPO 50% CONTRAENTREGA	Tiempo de entrega: DE 8 A 10 DIAS		

Al ser aprobado enviarlo firmado y sellado, para proceder con los artes u/o impresión.

POR Litografía Lainsa Marleni Quiñonez de Jacobo Nombre Firma	AUTORIZADO Nombre Firma
---	--





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

**Encuesta Proyecto de señalización y material informativo del
Parque Nacional Naciones Unidas**

Edad: _____

Niño: _____

Niña: _____

1. ¿Cuál cartel te gusta más?

Siéntete _____ Juega _____

¿Por qué? _____

2. ¿Cuál mapa te gusta más?

Siéntete _____ Juega _____

¿Por qué? _____

3. ¿A qué lugar crees que pertenece este mapa? Siéntete

___ Un Zoológico

___ Un Jardín

___ Un Parque de juegos

4. ¿A qué lugar crees que pertenece este mapa? Juega

___ Un Zoológico

___ Un Jardín

___ Un Parque de juegos

5. ¿Qué animales y personas reconoces del mapa? Animales

___ Serpiente

___ Araña

___ Guarda Bosques

___ Guacamaya

___ Rana

___ Agricultor

___ Lagartija

___ Abeja

___ Mariposas

___ Jaguar

___ Mono

___ Hojas

6. ¿Qué juegos y personas reconoces del mapa? Juegos

___ Barra de llantas

___ Escalera de lazos

___ Guarda B.

___ Llantas giradoras

___ Llantas para saltar

___ Agricultor

___ Pared escaladora

___ Flores de llantas

___ Tubo llantas

___ Laberinto

___ Pasamanos

___ Totita



Guatemala 21 de octubre de 20

Empresa:

Atención: Alejandra Rodríguez

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
13	Impresión directa con tintas UV sobre pvc, laminado de 0.56 * 0.46	Q. 75.88	Q. 986.44
13	Impresión directa con tintas UV sobre pvc, laminado de 0.40 * 0.18	Q. 40.30	Q. 523.90
1	Impresión directa con tintas UV sobre pvc, laminado de 0.80 * 1.00	Q. 238.24	Q. 238.24
1	Impresión directa con tintas UV sobre pvc laminado de 1.50 * 0.50	Q. 267.64	Q. 267.64
Total en letras	Mil cuatrocientos noventa y cuatro con, 96 /100	TOTAL	Q. 2016.22

Precios incluyen el 12% de IVA. + Timbre de prensa • Tiempo de entrega sujeto a negociaciones. • Órdenes de compra y cheque a nombre de: AMAZING ART PRINT, S. A • Cualquier cambio a esta cotización, luego de aceptada; tendrá un costo adicional.

75% de Anticipo 25% contra entrega

José Daniel Kuhfeld Girón
impresor



IMPRÍMASE

Proyecto de Graduación (tesis) titulado: “SEÑALÉTICA Y MATERIAL INFORMATIVO PARA EL ÁREA DE JUEGOS TEMÁTICOS AMBIENTALES EN EL PARQUE NACIONAL NACIONES UNIDAS”. Presentado por la estudiante, con énfasis Creativo, especialidad Publicidad, **MAYRA ALEJANDRA RODRÍGUEZ LÓPEZ**, Carné **200710816** de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Atentamente,

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
ASESOR METODOLÓGICO
Colegiado No. 24

Mayra Alejandra Rodríguez López
SUSTENTANTE

Arq. Carlos Enrique Valladares
Decano
Facultad de Arquitectura



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

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