



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

Diseño e implementación de un CD promocional para la ONG ADICOGUA

Proyecto de Graduación presentado por
Carmen Elisa Ruiz Quiroa

para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico,
egresada de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala
Guatemala de la Asunción, octubre de 2012.





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

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

DECANO	Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
VOCAL I	Arquitecta Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
VOCAL II	Arquitecto Edgar Armando López Pazos
VOCAL III	Arquitecto Marco Vinicio Barrios Contreras
VOCAL IV	Bachiller Jairon Daniel del Cid Rendón
VOCAL V	Bachiller Carlos Raúl Prado Vides
SECRETARIO	Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón

Director de la Escuela de Diseño Gráfico

Licenciado Francisco Chang

Tribunal Examinador

DECANO	Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
SECRETARIO	Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
EXAMINADORES	Licenciado Alberto Paguaga
	Licenciado Victor Pacheco
	Licenciada Mónica Roxana Noriega Medrano



ÍNDICE

Carátula
 Nómina de Autoridades
 Dedicatoria
 Presentación

Capítulo 1 INTRODUCCIÓN

1.1	Antecedentes.....	13
1.2	Problema.....	13
1.3	Justificación.....	13
	1.3.1 Magnitud.....	14
	1.3.2 Trascendencia.....	14
	1.3.3 Vulnerabilidad.....	14
	1.3.4 Factibilidad.....	14
1.4	Objetivos de diseño.....	15
	1.4.1 Objetivo general.....	15
	1.4.2 Objetivos específicos.....	15

Capítulo 2 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN QUE DEMANDA EL SERVICIO Y PÚBLICO DESTINATARIO

2.1	Perfil del cliente.....	17
	2.1.1 Datos generales.....	17
	2.1.1.1 Visión.....	17
	2.1.1.2 Misión.....	17
	2.1.1.3 Necesidad.....	17
	2.1.1.4 Sectores que atiende.....	17
	2.1.1.5 Público con el que se relaciona principalmente.....	18
2.2	Contexto.....	18
	2.2.1 Grupo objetivo.....	18
	2.2.1.1 Público objetivo a partir de variables y divisiones comunes.....	19

Capítulo 3 CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS

3.1	Conceptos Fundamentales.....	21
	3.1.1 Capacitación.....	21
	3.1.1.1 Dónde aplicar la capacitación.....	21
	3.1.2 Comunicación social.....	22
	3.1.3 Cultura visual.....	22
	3.1.4 Diversidad cultural.....	22
	3.1.5 Indicadores de pobreza.....	23
	3.1.6 Interacción.....	23
	3.1.7 Interactivo.....	24
	3.1.8 Multimedia.....	24
	3.1.9 Organización.....	25
	3.1.10 Pluriculturalidad.....	26
	3.1.11 Recursos naturales.....	26



3.2	Concepto Creativo.....	26
	3.2.1 Dimensión conceptual.....	26
	3.2.2 Dimensión ética.....	28
	3.2.3 Dimensión funcional.....	28
	3.2.4 Dimensión estética.....	29
	3.2.4.1 Códigos Lingüísticos.....	29
	3.2.4.2 Código Cromático.....	30
	3.2.4.2 Código Icónico.....	30
	3.2.4.3 Código de Formato.....	31
3.3	Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño.....	31
	3.3.1 Bocetos.....	31
	3.3.2 Primer nivel de graficación.....	32
	3.3.3 Segundo nivel de graficación.....	33
	3.3.4 Boceto final validado.....	34

Capítulo 4

COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

4.1	Validación.....	36
	4.1.1 Encuesta.....	36
	4.1.1.1 Perfil del Informante.....	36
	4.1.2 Entrevista.....	36
	4.1.2.1 Perfil del Informante.....	36
	4.1.3 Análisis de Resultados.....	37
4.2	Propuesta gráfica final y fundamentación.....	38
	Conclusiones.....	57
	Recomendaciones.....	57
	Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta.....	58
	Bibliografía	59
	Glosario.....	60
	Anexos.....	62



DEDICATORIA

Agradezco principalmente a Dios y a la Virgencita por guiarme a lo largo de este trayecto.

Así mismo deseo agradecer de todo corazón a las personas que colaboraron y contribuyeron con el desarrollo de este proyecto que ha culminado satisfactoriamente, como también a la institución que me abrió sus puertas para lograrlo.

A mis queridos Padres, por darme la oportunidad de continuar mis estudios y lograr culminarlos con éxito. Así mismo por el esfuerzo realizado para brindarme una oportunidad más de seguir adelante.

A mis hermanos Luis Ernesto, Jorge y Luisfer, por su cariño y por su ayuda incondicional.

A mi sobrino Esteban, por ser la luz que ilumina y llena de alegría mi vida.

A mis abuelitos que son mis otros padres, solo me queda decirles gracias por estar siempre a mi lado brindándome sabios consejos.

A mi demás familia, por el apoyo que me brindaron en el transcurso de mi carrera, en especial a mis primos José Miguel y Luis Francisco, con quienes empecé mi vida universitaria y a mi primo Adolfo, por haberme brindado ayuda en tiempos difíciles.

A mis compañeros, por su amistad incondicional y por todos los buenos momentos vividos en el transcurso de nuestros estudios.

A mis catedráticos, por su amistad y sus buenas enseñanzas.

A mis asesores, Lic. Alberto Paguaga, Lic. Victor Pacheco y Licda. Mónica Noriega, por su orientación en el desarrollo del presente trabajo, por animarme a salir adelante.

Al personal de ADICOGUA, quienes me abrieron sus puertas para lograr culminar este paso importante en mi vida, brindándome apoyo y amistad.

Y no quisiera terminar sin antes agradecer también a mi padrino José Arnulfo Lucero y al Arquitecto Felipe Hidalgo, quienes me orientaron en la elaboración del proyecto.



PRESENTACIÓN

El Proyecto de Graduación aborda el tema de comunicación, cuyo objetivo es el desarrollo de un CD Interactivo de apoyo a la ONG ADICOGUA, institución en la cual se llevó a cabo dicho proyecto con el fin de dar a conocer a la entidad como tal, informando sobre los distintos proyectos y actividades desarrolladas en pro de las comunidades de la Ciudad de Guatemala.

Se propone una solución multimedia a fin de ampliar la comunicación de la ONG con la población, para así obtener mejores resultados empleando una propuesta metodológica como parte del Proyecto de Graduación de la Licenciatura en Diseño Gráfico 2009, dando así un equilibrio investigativo y creativo, apoyado con la inserción de fundamentos teóricos, sin obviar los parámetros que rigen dicha institución.

La propuesta metodológica empleada comprende 5 fases, expresadas en 4 capítulos, conclusiones, lineamientos para la puesta en práctica, bibliografía y fuentes consultadas, glosario y anexos.

El primer capítulo desarrolla el perfil del cliente y sus necesidades; el segundo capítulo contiene la fundamentación del proyecto; el tercer capítulo define el concepto creativo del proyecto y el proceso de desarrollo del mismo; el cuarto capítulo enmarca la propuesta gráfica, y el quinto capítulo comprueba la eficacia de la propuesta gráfica final y presenta su fundamentación.



ADICOGUA

Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

Las Organizaciones No Gubernamentales (ONG) surgieron en Guatemala para el tiempo del terremoto de 1976, fortaleciéndose más en el tiempo de la guerrilla en los años 80, con Organizaciones No Gubernamentales provenientes del continente Europeo, enfocándose más con ayudas en el área rural.

A raíz de ello, en el año 1999 surge ADICOGUA, institución que empieza a laborar como una iniciativa a las nuevas demandas y necesidades existentes en la comunidad guatemalteca, implementando formas alternativas de desarrollo comunitario, promoviendo proyectos sociales y autosostenibles, contribuyendo a fortalecer el poder local en 250 comunidades, apoyando 40 proyectos de infraestructura escolar rural, asesorando y acompañando juntas escolares, entre otros. A lo largo de 10 años ha impulsado también proyectos de Educación sanitaria ambiental, Alfabetización de adultos, Hogares infantiles y Formación de valores familiares, en los asentamientos ha capacitando en temas de Organización social, Autogestión comunal, Jornadas de limpieza y deschatarrización vecinal, Jornadas de información y Promoción de los Derechos Humanos, Jornadas cívicas, médicas y de vacunación, Festejos familiares a nivel comunal, etc.

Actualmente trabaja con asentamientos humanos, ubicados en la periferia capitalina, en las zonas 7, 18 y 21, en algunos casos catalogados por el Ministerio de Gobernación como “Zona Roja” por los altos índices de violencia, delincuencia y la proliferación de grupos antisociales (maras), drogas y alcoholismo.

A raíz de ello y de la información recabada, se constató que ADICOGUA no cuenta con material didáctico accesible al cliente que dé apoyo creativo a la realización de sus múl-

tiples proyectos. Por consiguiente se propone la implementación de un material interactivo, que beneficiará y apoyará la comunicación de ADICOGUA para darla a conocer.

1.2 Problema

ADICOGUA carece de un sistema de comunicación inmediato que promueva e informe al público. Ha tenido como único apoyo durante años material impreso, como mantas, trifoliales y afiches. Hace poco tiempo implementó el uso de un sitio Web, el cual no es muy conocido y su contenido informativo es pobre, debido a que los informes que presenta de las actividades que realizan, están faltos de información y carecen de imágenes que las respalden.

Por tal razón se creará material multimedia consistente en el diseño de un CD interactivo promocional que apoye y ejemplifique no solo por medio de textos sino que también por medio de fotografías los proyectos realizados, facilitando con ello la divulgación de la institución.

Por consiguiente, ADICOGUA podrá informar a sus posibles clientes de forma creativa por medio de un material interactivo, facilitando su comunicación y divulgación.

Dicho material se llevará a cabo en las instalaciones de la ONG ADICOGUA, que se encuentra ubicada en la zona 8 de Mixco, San Cristóbal, Guatemala.

El beneficio de este proyecto en tiempo y eficiencia es tanto para la ONG como para el público y realizado en los meses de julio a noviembre del año 2009.

1.3 Justificación

Actualmente, la principal causa de desinformación radica en que la ONG no cuenta con un medio de comunicación accesible al público, con el cual pueda darse a conocer y a la vez promover las labores y actividades que realiza en las comunidades guatemaltecas.

Por tal razón, se plantea la necesidad de crear una herramienta que apoye a dicha institución y que ofrezca un sistema de comunicación diferente al que ofrecen actualmente, el cual sea interactivo, ya que esto elevará el nivel de presentación.

1.3.1 Magnitud

En la actualidad, la población guatemalteca estimada es de 11,237,196 personas, distribuidas en los 22 departamentos, contando solo en el departamento de Guatemala con más de 2,541,581 habitantes, teniendo una densidad poblacional de más de 1,000 personas por km². Se beneficia únicamente el 1.2% de habitantes de la periferia capitalina (zonas 7,18 y 21). Esto debido a que muy pocas personas reconocen las labores y actividades que dicha ONG realiza, por ello hace que sus alcances sea bajos.¹

1.3.2 Trascendencia

Con estos datos se puede apreciar la gravedad del problema debido a la falta de comunicación por la que atraviesa la institución, ya que como se menciona con anterioridad, a la fecha solo personas muy cercanas conocen las labores y actividades que esta ONG realiza.

El beneficio de dicho proyecto y su implementación será a nivel institucional, ya que tendrá no solo un crecimiento notable de clientes para la realización de más proyectos sino su presentación será trascendente, ya que personas de diferentes organizaciones podrán consultar dicha información requerida; pudiendo con ello enviar la información de una forma más práctica e interactiva.

1.3.3 Vulnerabilidad

Dados los resultados de una investigación previa, se ha demostrado que debido a la falta de comunicación e información que mantiene dicha ONG, el problema es constante, en este caso la falta de reco-

nocimiento de la misma. Por esta misma razón se ha planteado como una solución viable la elaboración y diseño de un CD multimedia que contenga no solo información de dicha ONG, sino también las labores y actividades que realiza y con ello no solo informar sino promover a dicha organización. De esta forma, las instituciones gubernamentales en general tendrán acceso inmediato a la información que dicha ONG les proporcionará.

1.3.4 Factibilidad

La organización cuenta con los fondos necesarios para poder desarrollar un material que es para su beneficio. Sus fondos son obtenidos por medio de licitaciones, que tramita el Gobierno de Guatemala junto con la Secretaría de Presidencia, MINE-DUC (Ministerio de Educación), CPU (Combate a la Pobreza Urbana), PRONADE (Programa Nacional de Autogestión para el Desarrollo Educativo) y SEGEPLAN (Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia). Así mismo proporcionarán recursos de infraestructura y apoyo por parte del cliente.

Este proyecto estará al alcance de dichas instituciones gubernamentales, las cuales tienen acceso a equipo de cómputo, ya sea propio o alquilado.

1. INE (2009, septiembre 10). Bienvenidos al sitio Web de INE. Disponible: www.ine.gob.gt

1.4 Objetivos de diseño

1.4.1 Objetivo general

Diseño y creación de un CD multimedia para promover e informar al público de la labor que realiza y el fin que persigue la ONG ADICOGUA.

1.4.2 Objetivos específicos

- Dar a conocer a la ONG ADICOGUA por medio de material promocional interactivo.
- Reemplazar el método de divulgación que se maneja actualmente por un CD Interactivo, para mejorar la comunicación e información que mantiene la ONG ADICOGUA con sus clientes.
- Facilitar la información que proporciona la ONG ADICOGUA haciendo uso de la tecnología y de los avances en multimedia para hacer más ameno el acceso a cualquier usuario.



ADICOGUA

Capítulo 2

PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN QUE DEMANDA EL SERVICIO Y PÚBLICO DESTINATARIO

2.1 Perfil del cliente

El cliente para el cual se desarrolla el proyecto lo constituye la Organización No Gubernamental (ONG) “Asociación para el Desarrollo Integral de las Comunidades Guatemaltecas” (ADICOGUA), la cual se describe a continuación.

2.1.1 Datos generales

ADICOGUA. Es una organización no gubernamental que investiga, planifica, gestiona y ejecuta proyectos de infraestructura y de desarrollo social, integrando mujeres y hombres de los diferentes sectores que componen las comunidades guatemaltecas.¹

Proyectos y Actividades Principales

- Desarrollo comunitario
- Atención a niños
- Infraestructura
- Ecoturismo
- Educación
- Educación Sanitaria Ambiental
- Alfabetización de Adultos
- Formación de Valores Familiares

Estrategias

- Talleres Motivacionales
- Capacitación
- Curso de Manualidades
- Actividades Deportivas
- Uso de Incentivos

Ubicación

Sede
4ta. calle 4-61, Zona 8 de Mixco,
Ciudad San Cristóbal
Teléfonos: 2460-5133 / 2460-5121
Fax: 2472-4974
Web: www.adicogua.org

Correo: info@adicogua.org
Autoridad: Lic. Ingrid Bernat.²

2.1.1.1 Visión

Propiciar por medio de la investigación, capacitación, asesoría y acompañamiento, la disminución de los índices de pobreza, a fin de contribuir al desarrollo integral y estado de bienestar de las comunidades guatemaltecas.³

2.1.1.2 Misión

Desarrollar la investigación, capacitación, asesoría y acompañamiento, orientadas al fortalecimiento, consolidación descentralización y autonomía de las organizaciones sociales, en especial de las comunidades del área rural para el impulso de proyectos de desarrollo comunitario de manera integral, progresiva y permanente para el manejo sustentable de los recursos naturales y culturales, promoviendo los valores ciudadanos y la armonización de voluntades.⁴

2.1.1.3 Necesidad

Darse a conocer al público guatemalteco, ya que no cuenta con material de comunicación que sea accesible y a la vez informativo, en el cual apoyarse de manera eficaz. Desde sus inicios, únicamente se apoyó en material impreso, como mantas, afiches y hace poco tiempo implementó un nuevo método de apoyo con una página web, la cual no es muy conocida y en ella el contenido de información es escaso.

2.1.1.4 Sectores que atiende

Se enfoca en el sector de clase baja, ya que este es el que mayor necesidad presenta en todos los ámbitos.

Su función como ONG es el apoyo al desarrollo de las comunidades y asentamientos, realizando actividades en beneficio de ellas, como proyectos de hogares infantiles, jornadas médicas y ferias de salud,

1. Trifoliar de la ONG ADICOGUA. (Material Didáctico)
2. ADICOGUA (2008, julio18). Bienvenidos al sitio Web de ADICOGUA. Disponible: <http://www.adicogua.org>
3. ADICOGUA (2008, julio18). Bienvenidos al sitio Web de ADICOGUA. Disponible: <http://www.adicogua.org>
4. ADICOGUA (2008, julio18). Bienvenidos al sitio Web de ADICOGUA. Disponible: <http://www.adicogua.org>

alfabetización de adultos, formación de valores familiares, jornadas de limpieza y deschatarrización, derechos humanos y no violencia intrafamiliar, mañanas deportivas, actividades cívico culturales, recreativas, excursiones escolares y festejos familiares.

2.1.1.5 Público con el que se relaciona principalmente

Se relaciona principalmente con personas de bajos recursos que viven en comunidades y asentamientos del departamento de Guatemala, brindándoles el apoyo que sea necesario para su beneficio, como lo son Nueva Jerusalén, Tres de Mayo, Nazareth y Santa Faz, zona 18; Nimajuyú, zona 21.

2.2 Contexto

En Guatemala, los organismos e instituciones estatales tienen acciones encaminadas a mejorar progresivamente la tecnología, ya que no cuentan con equipo de vanguardia, pese a eso cuentan con el equipo suficiente para llevar a cabo la realización del proyecto así como implementar el uso del CD Interactivo, ya que todas las máquinas cuentan con entrada o lector de CD ROM. En lo referido a la cultura, son personas con un grado académico, ya que el grupo al que va dirigido este proyecto está constituido por profesionales, empleados y trabajadores, con un grado de estudio a nivel de educación media, sin obviar que algunos de ellos carezcan de conocimiento del uso de la computadora así como del CD interactivo. Este proyecto estará al alcance de cualquier institución gubernamental, ya que será proporcionado y facilitado por la ONG ADICOGUA. Irá incluido en el proyecto de trabajo que surja de las licitaciones dadas, así mismo formará parte de las piezas gráficas publicitarias que dicha ONG promoverá en otras instituciones para conseguir recursos y donaciones.

Este tipo de proyecto es un recurso no utilizado aquí en nuestro país como medio publicitario de las ONG, sin embargo se tomó como un recurso idóneo para evitar el uso de hojas de papel, para preservar el medio ambiente, evitando aunque sea en mínima parte la tala de bosques, el desperdicio de papel y contribuyendo al ahorro de recursos económicos, y con ello abrir el camino para el uso de tecnología avanzada que hoy por hoy es de alta demanda a todo nivel.

Este proyecto estará al alcance de las instituciones gubernamentales, quienes tienen acceso a equipo de cómputo, ya sea propio o alquilado.

2.2.1 Grupo objetivo

Instituciones gubernamentales.⁵

Este grupo lo conforma el Gobierno de Guatemala junto con la Secretaría de Presidencia, MINEDUC (Ministerio de Educación), CPU (Combate a la Pobreza Urbana), PRONADE (Programa Nacional de Autogestión para el Desarrollo Educativo) y SEGEPLAN (Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia). Dichas instituciones, tienen como representante a una Junta Calificadora, la cual está conformada por profesionales, quienes se encargan de estudiar las ofertas y los proyectos que surgen de las Licitaciones, como también son los encargados de aceptar o rechazar propuestas.

Así mismo los miembros de esta Junta serán los principales receptores de los mensajes contenidos en la pieza que conforma la propuesta a realizar, en este caso el Diseño del CD Interactivo.

El listado de personas que conforman estas Juntas Calificadoras no aparece por seguridad, ya que el documento es público.

2.2.1.1 Público objetivo a partir de variables y divisiones comunes:

Geográfica:

Región: Central, Guatemala.
Tamaño del área: 108,890 km²
Tamaño de la ciudad: 228km²
Densidad: urbana.
Clima: templado.

Demográfica:

Edad: 25 años
Sexo: N/A
Ciclo de vida familiar: N/A
Ingreso: Q4,000 mensuales.
Ocupación: profesionales, financieros y funcionarios públicos.
Educación: superior.
Religión: N/A
Raza: Ladina e Indígena.
Nacionalidad: guatemalteca.

Psicográficas:

Clase social: alta, media y trabajadora.
Estilo de vida: adaptados, trabajadores, empleados, vida social activa.
Personalidad: compulsiva, activos, dinámicos, audaces, ingeniosos.
Valores: son motivados por sus creencias, cuyas acciones se ven representadas por las decisiones y opiniones de otros individuos para su aprobación.
Beneficios deseados: darle una solución alternativa a los problemas o necesidades por los que actualmente atraviesa la población, por medio de organizaciones que generen resultados positivos de forma inmediata.
Tasa de uso: usuario frecuente.

Conductual:

Beneficios buscados: cultura, educación, conocimiento, desarrollo comunitario.
Status del usuario: potencial, ocasional.
Tasa de uso: usuario ocasional.
Status de lealtad: buena, sólida.
Etapa de disposición: informado.
Actitud hacia el producto: positivo, entusiasta.

Caracterización de la audiencia:

Hombres y mujeres que viven en la región central de Guatemala, a partir de los 25 años de edad, con ingresos por arriba de Q4,000 mensuales, por sus honorarios.
Son personas de raza ladina o indígena, con educación superior universitaria, ya sea jóvenes o adultos, solteros o casados, empleados, trabajadores, directivos y funcionarios del estado, quienes poseen comodidades tales como carro, casa propia o alquilada, viajan constantemente.
Poseen vida social, activa, participan en la mayoría de actividades de carácter social, en pro de la cultura y el desarrollo comunitario, son ingeniosos, activos y dinámicos.
Viven el día a día en búsqueda de información, actualizándose y pendientes de los cambios a nivel mundial, así como del desarrollo de las comunidades guatemaltecas.



ADICOGUA

"La respuesta está en nosotros"

ADICOGUA

"La respuesta está en nosotros"

ADICOGUA

Capítulo 3

CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS

3.1 Conceptos fundamentales

3.1.1 Capacitación

“Capacitación, o desarrollo de personal, es toda actividad realizada en una organización, respondiendo a sus necesidades, que busca mejorar la actitud, conocimiento, habilidades o conductas de su personal. Concretamente, la capacitación:

- busca perfeccionar al colaborador en su puesto de trabajo,
- en función de las necesidades de la empresa,
- en un proceso estructurado con metas bien definidas.

La necesidad de capacitación surge cuando hay diferencia entre lo que una persona debería saber para desempeñar una tarea y lo que sabe realmente. Estas diferencias suelen ser descubiertas al hacer evaluaciones de desempeño o descripciones de perfil de puesto. Dados los cambios continuos en la actividad de las organizaciones, prácticamente ya no existen puestos de trabajo estáticos. Cada persona debe estar preparado para ocupar las funciones que requiera la empresa.

El cambio influye sobre lo que cada persona debe saber, y también sobre la forma de llevar a cabo las tareas. Una de las principales responsabilidades de la supervisión es adelantarse a los cambios previendo demandas futuras de capacitación, y hacerlo según las aptitudes y el potencial de cada persona.

3.1.1.1 Dónde aplicar la capacitación

Los campos de aplicación de la capacitación son muchos, pero en general entran en una de las cuatro áreas siguientes:

a) Inducción

Es la información que se brinda a los empleados recién ingresados. Gene-

ralmente lo hacen los supervisores del ingresante. El departamento de RRHH establece por escrito las pautas, de modo de que la acción sea uniforme y planificada.

b) Entrenamiento

Se aplica al personal operativo. En general se da en el mismo puesto de trabajo. La capacitación se hace necesaria cuando hay novedades que afectan tareas o funciones, o cuando se hace necesario elevar el nivel general de conocimientos del personal operativo. Las instrucciones para cada puesto de trabajo deberían ser puestas por escrito.

c) Formación básica

Se desarrolla en organizaciones de cierta envergadura; procura personal especialmente preparado, con un conocimiento general de toda la organización. Se toma en general profesionales jóvenes, que reciben instrucción completa sobre la empresa y luego reciben destino. Son los “oficiales” del futuro.

d) Desarrollo de Jefes

Suele ser lo más difícil, porque se trata de desarrollar más bien actitudes que conocimientos y habilidades concretas. En todas las demás acciones de capacitación, es necesario el compromiso de la gerencia. Aquí, es primordial el compromiso de la gerencia general y de los máximos niveles de la organización. El estilo gerencial de una empresa se logra no solo trabajando en común, sino sobre todo con reflexión común sobre los problemas de la gerencia. Deberían difundirse temas como la administración del tiempo, conducción de reuniones, análisis y toma de decisiones, y otros.

En cualquiera de los casos, debe planificarse adecuadamente tanto la secuencia como el contenido de las actividades, de modo de obtener un máximo alineamiento (Profesor Edgardo Frigo)”.

1. Prof. FRIGO, E., Director Académico de la Federación Panamericana de Seguridad Privada, y experto en capacitación. (2008, agosto 23) ¿Qué es la capacitación?, Foro de Seguridad, Foro de Profesionales Latinoamericanos de Seguridad, Disponible en: <http://www.seguridad-la.com/artic/rrhh/7011.htm>

3.1.2 Comunicación social

“Es la aplicación de los principios, de las técnicas de la información sociológica, política y económica para la difusión de datos, vertebrados y estructurados, sistematizados y estimados dirigidos a los grandes conglomerados. En otras palabras aplica el manejo de información orientada a numerosos sectores de la población, a la nación misma y a los habitantes de otros territorios, es decir, a la sociedad en general”.²

3.1.3 Cultura visual

“Intenta englobar en un concepto común todas aquellas realidades visuales, sean del tipo que sean, que afectan al hombre de la calle. Se trata del mundo de las imágenes, sobre todo artificiales, que expresan y modelan nuestra forma de pensar, de vivir y de amar. Incluso imágenes que representan otras imágenes: fotografía, cine, televisión, internet, prensa ilustrada, publicidad en sus variadísimas formas, carátulas, portadas, pegatinas, carpetas, logotipos, colgantes, muñecos, grafiti, mobiliario urbano, etc. La figura misma del hombre, y sobre todo de la mujer, es hoy más que nunca una imagen creada, diseñada, inventada en virtud de la moda, lo cual le confiere un valor artístico insospechado en siglos pasados.

La cultura visual es eminentemente popular “Este calificativo no equivale necesariamente a vulgar o ramplón, significa simplemente que las imágenes a que nos referimos se encuentran fuera de la clase de objetos considerados tradicionalmente como “artísticos”. A pesar de ello la hermosura, la dignidad, el encanto e incluso la genialidad o sea, el Arte no están ausentes de este mundo urbano, poblado de carteles publicitarios, escaparates, pantallas y revistas de papel cuché.

Por eso para comprender la cultura visual se impone no tanto una clasificación de objetos, por ejemplo en útiles o inútiles, decorativos o técnicos, etc., como un discernimiento de

su calado ético y estético a la luz de la dignidad de la persona. En esta línea se han movido algunos teóricos norteamericanos de los años 60 (MacDonald, Greenberg, Bell) distinguiendo tres capas o niveles de esta cultura: High Cult, Mid Cult y Low Cult. La High Cult está representada por lo que es elegante, original, auténtico, de buen gusto aunque se trate de un simple bolígrafo; a la Low Cult pertenecen esos mismos objetos, por ejemplo, el bolígrafo, pero en su versión trivial, masiva, ramplona, y la Mid Cult ocupa un lugar intermedio, que es el más extendido.

Este análisis puede aplicarse a todos los objetos de uso cotidiano, desde el diseño de un bolso hasta un menú, desde la carátula de un devedé hasta un escaparate. En la medida en que están diseñados por sus creadores e interpretados por sus usuarios, los utensilios y sus conductas anejas pueden expresar y aumentar la riqueza del alma o bien estragarla y hundirla en la vulgaridad”.³

3.1.4 Diversidad cultural

“Refleja la multiplicidad e interacción de las culturas que coexisten en el mundo y que, por ende, forman parte del patrimonio común de la humanidad. Implica, por un lado, la preservación y promoción de culturas existentes y, por otro, la apertura a otras culturas. La diversidad cultural se manifiesta por la diversidad del lenguaje, de las creencias religiosas, de las prácticas del manejo de la tierra, en el arte, en la música, en la estructura social, en la selección de los cultivos, en la dieta y en todo número concebible de otros atributos de la sociedad humana.⁴

Es el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico y tecnológico que manifiestan en convivencia, distintas comunidades definidas por afinidades atarías, de género, lingüísticas, raciales, religiosas, etc.⁵

Actualmente es de reconocimiento general que la diversidad cultural

2. María Angélica Gonzáles de Morales (2006).Diseño y Desarrollo de CD Interactivo con el tema, Derechos humanos de la niñez y la juventud. Tesis previa a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

3. DAR FRUTO (2008, agosto 20) Bienvenidos al sitio Web de Dar Fruto.com, Estética de la vida cotidiana. Disponible: http://www.darfruto.com/6_cultura_visual.htm

4. PRO DIVERSITAS (2008, agosto 20) Bienvenidos al sitio Web de Programa Panamericano de Defensa y Desarrollo de la Diversidad biológica, cultural y social. Disponible: <http://www.prodiversitas.bioetica.org/cultural.htm>

5. PLAN REGIONAL (2008, agosto 20) Bienvenidos al sitio Web de INVI, Instituto de la Vivienda, Universidad de Chile. Disponible: <http://www.planregional.cl/info/default.asp?a=12&idinfo=116&idseccion=3>

forma parte del patrimonio común de la humanidad, y que la producción y disponibilidad de una diversidad de bienes y servicios culturales procedentes de fuentes nacionales y extranjeras introducen externalidades positivas, es decir, ventajas sociales y culturales que superan el valor puramente comercial de esos bienes y servicios.”⁶

3.1.5 Indicadores de pobreza

“Los indicadores de pobreza están regidos por las Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI) refieren el acceso que tienen los individuos y/o los hogares a bienes materiales y servicios que les garanticen satisfacer sus necesidades básicas en relación con indicadores sobre: la calidad de vivienda (materiales usados en la construcción de la vivienda y acceso a facilidades sanitarias), grado de hacinamiento (número de cuartos según tamaño de la familia), dependencia económica (total de miembros del hogar en relación con los miembros que perciben ingresos), alfabetismo de los miembros adultos y asistencia escolar de los niños en edad de hacerlo. Con estas mediciones se es pobre cuando no se registra alguno de estos indicadores y se es pobre en condiciones de miseria, cuando no se registran dos o más. En este enfoque, ser pobre no se relaciona con la propiedad de la vivienda, ni con el control de activos, ni con la marginalidad social, ni con la heterogeneidad de la pobreza. Un hogar con vivienda inadecuada, por ejemplo, es igualmente pobre que uno donde los niños en edad escolar no asisten a la escuela. A pesar de la falta de referentes conceptuales y de las restricciones de los indicadores, este enfoque es ampliamente utilizado para presentar las estadísticas nacionales, para formular políticas públicas para reducir la pobreza”. (Epílogo)⁷

3.1.6 Interacción

“La palabra interacción, de su origen en latín, describe un trato entre dos

o más personas. Un diccionario de sociología distingue diferentes tipos de interacción por los cuales la comunicación entre personas o grupos ocurren durante la plática, símbolos y gestos. Esta comunicación resulta en cambios de actitudes, expectativa y comportamiento. Si se aplica la misma palabra a las computadoras, interacción significa que la ejecución de programas depende de la entrada de los usuarios; el usuario puede controlar el flujo del programa. La efectividad de la multimedia ha crecido más allá incorporando la interacción del usuario. Aquí el usuario es incluido en el proceso, desde que el o ella controlan el camino y el tipo de información que se presenta. Los procedimientos de aprendizaje más exitosos usan este tipo de interacción.

a.) Requerimientos de Multimedia

Desde que se considera multimedia en conexión con personales, la PC será la básica para nuestro análisis. La mayoría de las PCS pueden controlar aplicaciones de multimedia, con unos cuantos aditamentos de hardware.

En complemento con el hardware, se necesitan programas de software multimedia apropiados para combinar e integrar los componentes individuales, nombrados como video, música, animación, graficas, y texto, de acuerdo a sus necesidades.

Proceso de Diseño de un CD Interactivo:

El proceso de diseño de un CD, desde un concepto inicial hasta el principio de la producción, considera los siguientes aspectos:

- Desarrollar el concepto
- Visualizar la estructura y el flujo de contenidos en el disco. Perfilar el sistema.
- Elaborar la historia y escribir o desarrollar la idea. Guión Técnico
- Balancear el uso de recursos. Definir roles, asignar y distribuir trabajo.

6. WIKIPEDIA (2008, agosto 20) Bienvenidos al sitio Web de la Enciclopedia Libre Wikipedia. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Diversidad_cultural

7. Bonilla Castro, Elssy, Rodríguez Sehkh, Penélope. (2008, agosto 24). Más allá del dilema de los métodos: La investigación en Ciencias Sociales. Publicado por Editorial Norma. (Pág.373.) También disponible en: http://books.google.es/books?id=REOIWoQuAL4C&printsec=frontcover&dq=cuales+son+los+indice+de+pobreza%3F&source=gs_summary_r&cad=0#PPA373,M1

La experiencia en el diseño y producción de CD determina que, al iniciar estos procesos, se deben discutir tanto las posibilidades creativas, como el mercado potencial del CD por producir, en relación con los programas existentes. Como el CD es una nueva tecnología, igual que la tecnología multimedia, el concepto de medios interactivo es nuevo, quienes desean diseñar y producir programas que exploten las posibilidades de esta tecnología, requieren poner al CD en el contexto de los medios interactivos, Esto exige, no solo el dominio de términos y vocabulario, sino, especialmente, la comprensión de las principales características de la tecnología. Cada título de CD tiene su contenido y mezcla de medios muy individual y, por eso mismo, su propio proceso de diseño.”⁸

3.1.7 Interactivo

“Diálogo bi-direccional entre un emisor y un receptor. Término muy utilizado en los últimos años en computación y demás actividades relacionadas con los sistemas multimedia para denominar las capacidades que posee una computadora, sistema televisivo o programa para interactuar con el usuario. Por ejemplo, un CD ROM interactivo contiene imágenes e iconos que facilitan la navegación por su contenido, etc. Los programas interactivos, en general, despliegan indicadores de pantalla que le piden al usuario que introduzca información para que pueda decidir cómo se lleva a cabo una tarea en particular. Estos programas son ideales para aplicaciones educativas, puesto que despertan el interés tanto de niños como de adultos para resolver problemas y obtener información.

a.) Medios Interactivos

Un programa que permite una interacción, a modo de dialogo entre el ordenador y el usuario, A través de los medios interactivos el usuario puede obtener de forma directa información sobre determinado tema,

a través de texto, imágenes, videos, animación, etc”.⁹

3.1.8 Multimedia

“Es todo aquello que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios de comunicación en la presentación de la información, como imágenes, animación videos, sonido y texto.

Aunque este concepto es tan antiguo como la comunicación humana, ya que en la expresión en una charla normal se habla (sonido), se escribe (texto), se observa al interlocutor (video) y se gesticula y se mueven las manos (animación), apenas ahora, con el auge de las aplicaciones multimedia para computador, este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Multimedia combina audio y material visual para establecer comunicación y enriquecer su presentación. El origen de multimedia es principalmente sobre las artes y educación donde se encuentra una tradición de experimentar como se conlleva la información. El desempeño de multimedia y exhibiciones, material de entrenamiento multimedia, y presentaciones multimedia todos usan varios canales y modos de expresión. Esta tradición existente es ahora usada por un nuevo tipo de multimedia, uno basado en tecnología digital. Computadoras de escritorio pueden manipular imágenes fotográficas, grabaciones de sonido, y cortos de video en forma digital. Los medios digitales son combinados y procesados, y están emergiendo como elementos clave en la moderna tecnología de información.

Informa y educa, persuade y entretiene con grandes efectos de color, animación y sonido. Desde sus principios monocromáticos, la PC ha disfrutado el grandioso mundo del entretenimiento e información electrónica. Con cada día que pasa, se espera todavía más sensaciones y efectos espectaculares.

De acuerdo con todas las revistas de computación, el éxito más nuevo en computación es multimedia. Desarrolladores de hardware y software

8. María Angélica Gonzáles de Morales (2006).Diseño y Desarrollo de CD Interactivo con el tema, Derechos humanos de la niñez y la juventud. Tesis previa a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

9. Anahí García Villavicencio (2006). Manual de Normas Gráficas, aplicadas a un personaje de caricatura para un producto. Tesis previa a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

rolladores de hardware y software bombardean con nuevos productos multimedia diariamente. La pregunta que se podría hacer es si la multimedia es realmente importante o si los desarrolladores están usando multimedia para ayudar a simular un mercado lento de hardware.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos se comunican, cuando se emplean varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Un elemento clave del concepto multimedia es interacción.”¹⁰

3.1.9 Organización

Una organización es un conjunto de variables o componentes de diversa naturaleza que actúan entre sí, interdependientemente, con la finalidad de obtener un objetivo predeterminado y específico que puede ser de diferente índole: económico, social, asistencial, académico, cultural, etc. Estas son entidades sociales compuestas por dos o más individuos con la finalidad de cumplir metas y objetivos.¹¹

Entre las organizaciones existen, universidades, empresas, colegio, institutos, clubs, etc., cada una con diferentes características específicas encaminadas a cumplir metas.¹²

Existen dos tipos de organización:

Formal e Informal

a) Organización formal

Es la organización basada en una división del trabajo racional, en la diferenciación e integración de los participantes de acuerdo con algún criterio establecido por aquellos que manejan el proceso decisorio.

Es la organización planeada; la que está en el papel.

Es generalmente aprobada por la dirección y comunicada a todos a

través de manuales de organización, de descripción de cargos, de organigramas, de reglas y procedimientos, etc.

En otros términos, es la organización formalmente oficializada.

b) Organización informal

Es la organización que emerge espontánea y naturalmente entre las personas que ocupan posiciones en la organización formal y a partir de las relaciones que establecen entre sí como ocupantes de cargos.

Se forma a partir de las relaciones de amistad o de antagonismo o del surgimiento de grupos informales que no aparecen en el organigrama, o en cualquier otro documento formal.

La organización informal se constituye de interacciones y relaciones sociales entre las personas situadas en ciertas posiciones de la organización formal.

Surge a partir de las relaciones e interacciones impuestas por la organización formal para el desempeño de los cargos.

La organización informal comprende de todos aquellos aspectos del sistema que no han sido planeados, pero que surgen espontáneamente en las actividades de los participantes, por tanto, para funciones innovadoras no previstas por la organización formal.¹³

Dentro de estos dos tipos de organización se encuentran las ONG.

ONG

Siglas de “Organización No Gubernamental”. Es una entidad de carácter privado, con fines y objetivos definidos por sus integrantes, creada independientemente de los gobiernos locales, regionales y nacionales, así como también de los organismos gobiernos locales, regionales y nacionales, así como también de los organismos internacionales. Su membresía está compuesta por voluntarios. Internamente pueden tener un bajo o alto grado de organización. El financiamiento de actividades, generalmente, proviene de diversas fuentes: personas particula-

10. María Angélica Gonzáles de Morales (2006). Diseño y Desarrollo de CD Interactivo con el tema, Derechos humanos de la niñez y la juventud. Tesis previa a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

11. MONOGRAFÍAS (2008, AGOSTO 20) Bienvenidos al sitio Web de Monografías. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos56/que-es-organizacion/que-es-organizacion.shtml>

12. GESTIOPOLIS (2008, AGOSTO 20) Bienvenidos al sitio Web de Gestipolis. Disponible en: <http://www.gestiopolis.com/canales/gerencial/articulos/56/orgsqueson.htm>

13. DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE LA PAZ (2008, AGOSTO 20) Bienvenidos al sitio Web del Departamento de Sistemas y Computación del Instituto Tecnológico de la Paz, Baja California. Disponible en: http://sistemas.itlp.edu.mx/tutoriales/procesoadmvo/tema3_2.htm

res, Estados, organismos internacionales, empresas, otras ONG, etc”¹⁴
Es una organización de iniciativa social, independiente de la administración pública, que se dedica a actividades humanitarias, sin fines lucrativos.¹⁵

3.1.10 Pluriculturalidad

“Situación en la que la cultura sólo puede ser pensada y vivida, conjugada o declinada, “en plural”; y, por consiguiente, sólo existe en cuanto a la relación cultural y al “reconocimiento” de las otras culturas, y a partir de lo cual se identifican como “diferentes”. La pluriculturalidad es un enfoque interpretativo de la cultura, que se presenta y define por la misma interculturalidad, por la combinación, en un territorio dado, de una unidad social y de una pluralidad cultural, que se manifiestan mediante intercambios y comunicaciones entre actores que utilizan diferentes categorías de expresión e identificación, de análisis e interpretación”¹⁶.

3.1.11 Recursos naturales

“Los recursos naturales son los bienes que se encuentran en la naturaleza y que utiliza la humanidad para su subsistencia y para satisfacer sus necesidades”¹⁷.

3.2 Concepto creativo

“Innovación”

Innovación, es el concepto fundamental con el cual se llevará a cabo el proyecto. Innovación no solamente es la introducción de algún concepto nuevo al mercado, sino también se enfoca en el estudio previo que requiere de un proceso de concepción, investigación, creación, desarrollo y presentación, para con ello lograr una mejor comunicación y promover los servicios de la ONG. Por lo tanto se diseñó de una manera práctica y dinámica, que le servirá como herramienta de apoyo y con ello cumpla su objetivo que es el darse a conocer.

De esta forma, la población en general tendrá acceso inmediato a la información que dicha ONG le proporcionará. El proceso de conceptualización se llevará a cabo a través de la elaboración de mapas mentales.

3.2.1 Dimensión conceptual

La realización del proyecto se trabajará bajo el concepto de Mapas mentales, técnica creada por el Dr. Tony Buzan, el cual consiste en la utilización de diagramas para generar ideas u conceptos por medio de asociación. Esta técnica es trabajada a partir de una sola idea o palabra central, para generar nuevas ideas, reuniendo alrededor de ella solo los puntos más importantes que se conecten entre sí.

Este es un instrumento revolucionario que permite usar el pensamiento irradiante para sacar el máximo provecho de todos los aspectos de la vida, dando profunda libertad intelectual demostrando que se puede controlar el proceso de pensamiento de forma creativa. Este tiene cuatro características esenciales:

- “El asunto, motivo de atención cristalizada en una imagen central.
- Los principales temas del asunto irradian de la imagen central de forma ramificada.
- Las ramas comprenden una imagen o una palabra clave impresa sobre una línea asociada. Los puntos de menor importancia también están representados como ramas adheridas a las ramas de nivel superior.
- Las ramas forman una estructura nodal conectada.

Los mapas mentales se valen del brainstorming y de la cartografía para estructurar y dejar fluir mejor los conceptos.

Las principales ventajas de la utilización de la Cartografía mental son:

- Se ahorra tiempo al anotar solamente las palabras que interesan.

14. María Angélica González de Morales (2006). Diseño y Desarrollo de CD Interactivo con el tema, Derechos humanos de la niñez y la juventud. Tesis previa a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

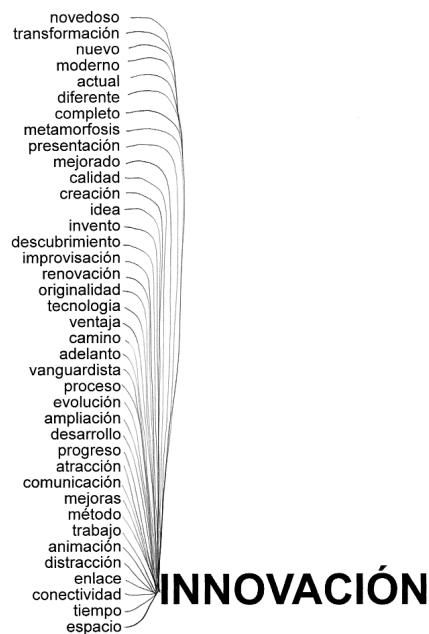
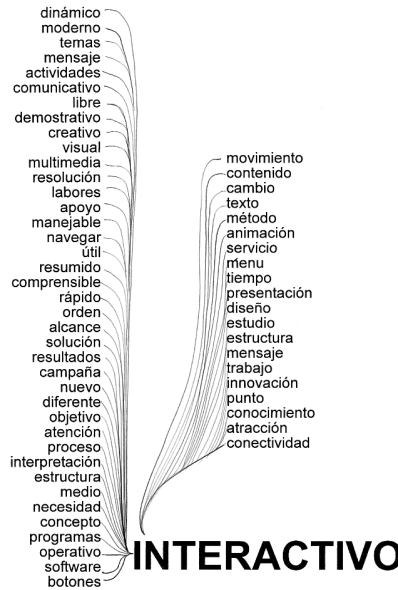
15. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2009, septiembre 10). Bienvenidos al sitio Web de la REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Disponible: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ONG's

16. Proyecto ESLEE (2008, agosto 20) Bienvenidos al sitio Web del Estudio de los lenguajes especializados en español, Elaboración y desarrollo de vocabularios científicos y técnicos. Disponible: http://www.eslee.org/result_listado.php?glosario=migraciones&Terminos=pluriculturalidad

17. KALIPEDIA. (2008, agosto 23) Bienvenidos al sitio Web de Kalipedia del grupo Santillana. Disponible en: http://www.kalipedia.com/ecologia/tema/recursos-naturales.html?x=20070418kpcnael_86.Kes

- Se ahorra tiempo al no leer más que palabras que viene al caso.
- Se ahorra tiempo al revisar las notas.
- Se ahorra tiempo al no tener que buscar palabras claves.
- Aumenta la concentración en los problemas reales.
- Las palabras claves esenciales se hacen más fáciles de discernir.
- Se establecen asociaciones claras y apropiadas.
- Se está constantemente haciendo nuevos descubrimientos”¹⁸

Teniendo como medio la utilización de Mapas Mentales para la solución del problema de comunicación por el cual atraviesa la ONG ADICOGUA, se generaron varias ideas teniendo como idea principal la realización de un CD Multimedia, el cual cubre la necesidad que tiene la ONG. Este se realizó con el fin de que el cliente se informe y conozca más de la ONG.



Con base en el proceso de diseño de Jorge Frascara, quien intenta sintetizar los pasos más constantes para la realización de dicho proceso, se tomará en cuenta lo siguiente:

1. Análisis. Interpretación y organización de la información.
2. Determinación de objetivos
 - Determinación del canal
 - Estudio de alcance, contexto y mensaje
 - Análisis de prioridades y jerarquías

18. Tony Buzan con Barry Buzan. El libro de los Mapas Mentales (Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente). Ediciones Urano.

3. Especificaciones para la visualización.
4. Desarrollo de anteproyecto.
5. Organización de la producción.
6. Implementación.
7. Verificación.

En este se incluirá proceso de bocetaje previo a la realización del diseño del CD Multimedia.

El considerar la creatividad de manera más sistemática puede ayudar a entender mejor el proceso. En ese sentido, Csikszentmihalyi (1996) ha propuesto un modelo más integrador de la creatividad, sugiriendo que la creatividad “son las transformaciones que una persona hace en un campo y que son aceptadas por un ámbito” o como expresa Osho (2004) “Es ver lo que otros no han visto, escuchar lo que otros no han escuchado.”

“Aunque se ha definido con alguna frecuencia a la creatividad como algo nuevo, o algo nuevo y útil, no basta que algo sea nuevo y relevante, sino que alguien lo haga. También es necesario especificar el contexto en donde exista lo nuevo y lo relevante. Lo relevante debe ser una aportación. Esto se traduce en que alguien vio una manera de enriquecer algo y si algo se enriquece es porque no estaba terminado, no era perfecto, necesitaba mejoras. Entonces, no basta con hacer algo nuevo y útil; es necesario que exista una contribución al:

1. Ver oportunidad, un problema o
2. dar una respuesta o solución o
3. enriquecer o mejorar la oportunidad”.

3.2.2 Dimensión ética

El objetivo primordial de este proyecto es satisfacer las necesidades del cliente, sin dejar por un lado otro objetivo tal vez no primordial, pero sí importante en la realización de dicho proyecto, ya que su función no es solamente la de informar a la población en general la existencia de la ONG ADICOGUA y dar a conocer sus actividades, sino también

lograr con ello resultados positivos en lo que refiere a trabajo y así puedan seguir elevando el nivel de bienestar de la comunidad y de los individuos que integran esta sociedad, para lograr optimizar el resultado. Este proyecto se llevará a cabo con la mayor confidencialidad posible de las estrategias a utilizar, a menos que el cliente exprese abiertamente lo contrario.

También se reproducirá dentro de un estándar apropiado de calidad, considerando los objetivos estratégicos, económicos y técnicos en el desarrollo de los diseños. Siendo así, para su presentación se reproducirá en soportes eficientes, económicos y medioambientales como lo es el CD y con ello evitar el uso en grandes proporciones de hojas de papel impresas cada vez que se requiera una presentación o información de la misma ONG.

La información proporcionada por la ONG ADICOGUA se utilizará solamente si queda demostrada la autenticidad de la misma y se publicará si existen fotografías que avalen la información dada, así como también se respetarán los parámetros y la imagen ya establecida, sin colocar información sin previo conocimiento del Cliente. Así mismo no se aceptarán instrucciones, insinuaciones o sobornos por parte del mismo, que impliquen o conduzcan a un plagio de información.

3.2.3 Dimensión funcional

Este proyecto será funcional y práctico debido a que la información recabada de dicha ONG, estará distribuida y diseñada en un CD Multimedia, a modo de que sea entendible, clara y concisa con lo que se quiere lograr, que es informar a la población de las actividades que realiza y el fin que persigue dicha ONG.

Este proyecto se dirige a los posibles clientes y a la población en general de 25 años en adelante, quienes tienen acceso a equipo de cómputo ya sea propio o alquilado para llevar a cabo la utilización de dicho material. Así mismo fomenta de manera positiva a la ONG, ya que con ello no solo podrán informar

y dar a conocer las labores y el fin que persigue, sino también, consigue con ello la obtención de más probabilidades de trabajo y la difusión de la misma.

Este material también será utilizado en las capacitaciones y en las presentaciones donde la misma participe.

Dicho material estará a disposición del Cliente y de la población en general en las Instalaciones de dicha ONG.

3.2.4 Dimensión estética

Los criterios de diseño que se mencionarán a continuación rigen la estructura del proyecto en general.

Los elementos encontrados facilitarán la utilización de la pieza en pro de su finalidad informativa; este trata del diseño de un CD multimedia claro, de fácil comprensión tanto textual como visual.

3.2.4.1 Códigos lingüísticos

- Información clara
- Imágenes
- Ideas concisas

a. Variables tipográficas:

El tipo de tipografía a utilizar es la establecida ya por el manual de normas gráficas de dicha entidad, en este caso son: Futura HV y Trebuchet MS. En lo que refiere al tamaño de la tipografía, se realizarán varias pruebas antes, para encontrar una combinación adecuada que proporcione una lectura cómoda y legible a la vez.

La utilización de dicha tipografía será rellena, sin textura alguna, no se podrá utilizar solo delineado, utilizando colores acromáticos.

En lo que refiere a la variable tipográfica, Crewdson estableció una relación por orden de visibilidad, legibilidad y destaque de letras en diversos colores y sobre diferentes fondos que difieren de la visibilidad que se obtenga. "El grado de imposición está relacionado con el tamaño y peso de las letras y la proporción de la extensión de estas con el fondo".¹⁹

Las letras blancas son legibles cuando se utilizan sobre fondo verde; ya que no poseen ningún reflejo que perjudique la visibilidad.

Las letras negras son legibles cuando se utilizan sobre fondo verde suave o pálido, pero alcanzan su mayor destaque cuando son utilizadas sobre fondo blanco y amarillo. Basándonos en la descripción anterior se procederá a utilizar este mismo método de proporción en las siguientes fuentes tipográficas.

De este modo se llevará a cabo la utilización de las siguientes fuentes tipográficas:

- Tipografía Principal utilizada para títulos:

Futura HV

Esta tipografía pertenece a la familia de estilo Contemporáneo o Palo Seco, también conocida como Sans Serif, que carece de remates o serif en los trazos o rasgos principales de las letras.

Por la posición vertical que mantienen sus trazos, este estilo de letra es Romana o recta, en lo que se refiere al peso de sus astas esta se encuentra en el grupo de Condensed Bold en letra Normal y Condensed Extra Bold en letra Bold (Gruesa).²⁰

NORMAL Futura HV

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTU
VWXYZ 1234567890
|~\~...°!'"#\$%&/()=?;:*[]:;<,>.-{}'+ç'

BOLD Futura HV

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTU
VWXYZ 1234567890
|~\~...°!'"#\$%&/()=?;:*[]:;<,>.-{}'+ç'

- Tipografía Secundaria utilizada para textos y botones:

Trebuchet MS

Esta tipografía pertenece a la familia de estilo Contemporáneo o Palo Seco, también conocida como Sans Serif, quien carece de remates o serif en los trazos o rasgos principales de las letras.

19. Hayten, P.J. El Color en la Publicidad y Artes Gráficas, 3era. Edición, Barcelona, L.E.D.A. Las Ediciones de Arte.

20. Lic. Claudia Carpio. Folleto No. 1, Tipología 1 y 2, Utilizado como complemento de la clase de Tipología, la cual fue impartida en el 2do. Semestre del Técnico en Diseño Gráfico. Escuela de Diseño Gráfico. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.

Por la posición vertical que mantienen sus trazos, este estilo de letra es Romana o recta, en lo que se refiere al peso de sus astas esta se encuentra en el grupo de Condensed Medium en letra Normal y Condensed Bold en letra Bold (Gruesa).²¹

NORMAL Trebuchet MS
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ 1234567890
 |~\~...°!~"#\$%&/()=?~!~*~[];~>~<~.-{~}~'~+~;~'

BOLD Trebuchet Ms
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ 1234567890
 |~\~...°!~"#\$%&/()=?~!~*~[];~>~<~.-{~}~'~+~;~'

b. Diagramación

Los textos se colocarán en bloques simples, dentro de una caja (indicador de límites), a una sola columna, para facilitar su lectura; estos textos estarán con alineación justificada, sin dejar sangría del lado derecho, teniendo un espaciado sencillo, para aprovechar al máximo el espacio.

Estos a la vez estarán redactados con la menor cantidad de texto posible para que se capte el mensaje rápidamente.

3.2.4.2 Código cromático

“Los colores, por medio de nuestros ojos y el cerebro, hacen penetrar en el cuerpo físico una variedad de ondas con diferente potencia que actúan sobre los centros nerviosos y sus ramificaciones y que modifican, no solamente el curso de las funciones orgánicas, sino también el de nuestras actividades sensoriales emotivas y afectivas y también el carácter. Este es un poderoso factor de atracción y seducción que identifica los mensajes.”²²

La gama cromática a utilizar será una creación de cuatricromía: Amarillo, Verde, Negro, Blanco quienes conforman los colores cálidos y fríos.

Psicología del color:

a. Colores Cálidos

Los colores cálidos denotan delicadeza, amabilidad, hospitalidad, regocijo, vi-

talidad, poder y estabilidad. Dentro de esta gama encuentran los colores:

Amarillo

Actúa como estimulante mental y nervioso. Magnifica la atención. Expresa alegría, acción, voluntad, poder, ciencia, espiritualidad y dinamismo.

Rojo

Expresa aproximación, ya que posee una gran potencia calórica, aumentando la presión sanguínea. Indica actividad, fuerza, impulso, revolución.

b. Colores Fríos

Los colores fríos denotan delicadeza, expansión, descanso, esperanza y misterios.

Dentro de esta gama encuentran los colores:

Verde

Actúa como sedante. Indica paso libre y seguridad. Expresa frescura, esperanza, sugiere primavera, amistad, realidad y equilibrio.

Negro

Expresa elegancia, misterio y nobleza.

Blanco

Expresa reposo, limpieza, virtud, positivismo y afirmación.

Estos colores serán utilizados tanto en el diseño, fondo y estructura del CD como en la tipografía.

3.2.4.3 Código Icónico

Se consideró el uso de imágenes fotográficas como complemento de los temas que se van a tratar en dicho proyecto, ya que, de forma positiva afecta profundamente a la información ofrecida por los elementos textuales captando de modo indirecto la atención del lector y añadiéndole significado a la misma, ya que esta transmite sensaciones mentales. Dichas fotografías serán utilizadas a full color dentro de un marco circular. Así como también se utilizará el logotipo de la institución.

Las fotografías utilizadas en dicho proyecto serán proporcionadas por la ONG ADICOGUA.

21. Lic. Claudia Carpio. Folleto No. 1, Tipología 1 y 2. Utilizado como complemento de la clase de Tipología, la cual fue impartida en el 2do. Semestre del Técnico en Diseño Gráfico. Escuela de Diseño Gráfico. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

22. Hayten, P.J. El Color en la Publicidad y Artes Gráficas, 3era. Edición, Barcelona, L.E.D.A. Las Ediciones de Arte.

3.2.4.4 Código de Formato

El CD será realizado en un formato horizontal adaptable a la pantalla del monitor de la computadora para que no se pierda la información del mismo. Siendo así realizado en un formato real de 1028 x 760 pixeles, contando con 5 botones principales y 25 secundarios, los cuales están divididos de la siguiente manera:

¿Quiénes somos?
¿Quiénes somos?
Visión
Misión
Historia
Objetivos
Valores
Principios de actuación
Campos de acción

Proyectos
Gestión de proyectos
Experiencia laboral

Actividades
Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores familiares
Jornadas de derechos humanos y no violencia intrafamiliar
Jornadas de limpieza y descharri-
zación
Jornadas médicas y ferias de la sa-
lud
Mañanas deportivas
Proyecto de desarrollo comunitario,
educación sanitaria ambiental y al-
fabetización de adultos
Proyecto Hogares Infantiles
Recreación para maternal y pre-kín-
der.

Otros servicios

Ubicación

De este modo se logrará unir toda la información en un formato, moderno accesible y de bajo costo, con textos y botones ordenados, muy acor-

des a la línea de lectura que rigen los proyectos.
Los textos se implementarán a una sola columna.

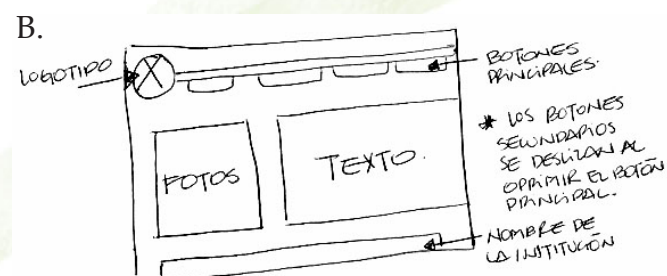
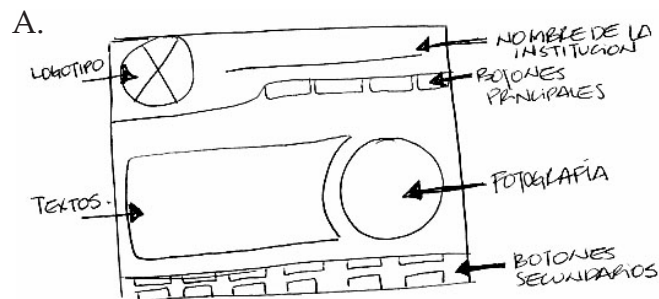
3.3 Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño

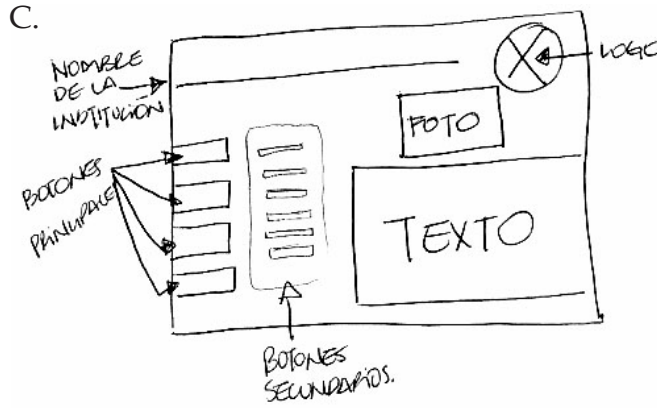
Para lograr unificar todas las ideas concebidas anteriormente por medio de la información recabada y la investigación realizada, se llegó a las siguientes ideas que empezarán a dar forma al proyecto creativo, el cual facilitará la proyección y ejecución del mismo y con ello se logrará neutralizar el problema de comunicación que se planteó durante todo el proceso.

Así mismo, se pretende no solo informar a la población sobre la existencia de dicha ONG, sino también de las labores y actividades que realiza y promover dicha organización. Es por ello que fue necesaria una sucesión de diseños que cumplieran con los objetivos fijados.

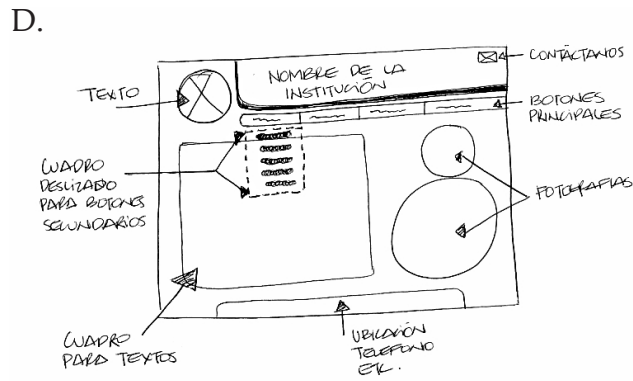
3.3.1 Bocetos

Los diseños que empezaron a dar vida a este proyecto fueron realizados a mano alzada en busca de la composición de los elementos de diseño que formaran parte fundamental del proyecto.





Luego de realizados los primeros bocetos para el diseño del CD, se procedió a seleccionar una opción que unificara los diseños.



3.3.2 Primer nivel de graficación

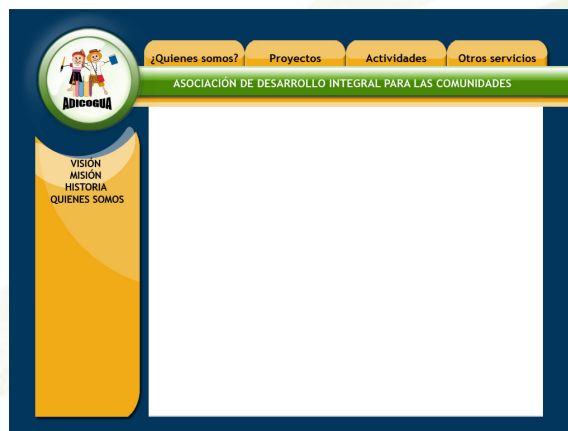
Ya terminados los bocetos a mano alzada y teniendo un concepto por el cual regirse, se procedió a dar vida a los ideas concebidas. Estas se elaboraron utilizando tonos de verde, amarillo y celeste dentro de una estructura común, siendo colocados el logotipo y el nombre de la institución como encabezado de la página, seguido de una cápsula, los cuales pasarían a formar los botones principales. Seguido de ello se ubicaron las películas deslizantes para los botones secundarios. El texto fue colocado dentro de un bloque (una columna) el cual fue manipulado dentro de su espacio acompañándose de dos imágenes dentro de un borde circular. Ya con ello se dejó por último, en la parte inferior de la estructura, la colocación de los datos correspondientes a la institución, como dirección, teléfono, fax y correo electrónico.





3.3.3 Segundo nivel de graficación
Observados y revisados los bocetos anteriores, se notó que no contenían una buena composición de los elementos por carecer de recorrido visual y la implementación de la estructura de diseño era un tanto común.

Por tal razón se procedió a trabajar en otro diseño que cumpliera que con estas características faltantes, reduciendo en especial la flexibilidad del texto dentro del espacio establecido.



Realizados los cambios en dichos bocetos, se analizaron estas propuestas y se concluyó seleccionando una de ellas para luego unificarla, presentando un diseño de propuesta más estructurado. Quedando el que a continuación se le presenta:



3.3.4 Boceto final validado

Dicha propuesta fue presentada a la institución a la cual se le está haciendo dicho proyecto, teniendo únicamente como observación la falta del cintillo típico, el cual forma parte del manual de normas gráficas de ADICOGUA.

Realizado el cambio sugerido y viendo que la propuesta cumpliera tanto con los objetivos planteados, así como con el concepto creativo, se verificaron los requisitos estipulados tanto para la solución del problema, como con los objetivos planteados. Por tal razón, la propuesta queda de la siguiente manera:





ADICOGUA

Capítulo 4

COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

4.1 Validación

Con el fin de validar la propuesta gráfica y comprobar la eficacia del CD interactivo, se utilizaron como instrumentos de validación dos métodos de recolección de datos, entrevista y encuesta; tales métodos fueron diseñados de tal forma que puedan determinar si la pieza de diseño, en este caso la del CD interactivo cumple efectivamente con los objetivos planteados.

Los aspectos que se tomaron en cuenta para comprobar la eficacia de la pieza fueron: diseño, comprensión, contenido y facilidad de manejo. De tal manera que al realizar la evaluación al segmento poblacional de interés por medio de dos encuestas y una entrevista, se compruebe la eficacia de la pieza, logrando que con esta técnica sean analizadas las reacciones inmediatas de cada individuo y con ello lograr verificar si el mensaje transmitido es acorde al grupo objetivo al cual va dirigido.

La utilización de los dichos métodos está destinada para los siguientes grupos de interés.

4.1.1 Encuesta

Método utilizado por su flujo informativo, el cual permite conocer las preferencias, necesidades y comportamiento de cada persona. Con ello se pretende recabar información significativa sobre la pieza de diseño, el CD interactivo.

El grupo de interés al cual está dirigido este método investigativo lo conforman:

- Instituciones gubernamentales
- Estudiantes de diseño gráfico

4.1.1.1 Perfil del informante

Instituciones gubernamentales

Profesionales universitarios, estudiantes con grado académico a nivel diversificado, entre los 18 y 50 años de edad. Residentes de la ciudad de Guatemala y sus alrededores, con ingresos por encima de los Q1,800 mensuales. Sin experiencia previa en el uso de un CD interactivo.

Las encuestas contienen 8 respuestas cerradas (selección múltiple) y 1 de respuesta abierta.

Estudiantes de diseño gráfico

Profesionales o estudiantes universitarios, con grado académico a nivel diversificado, técnico o licenciatura, entre los 18 y 40 años de edad. Residentes en la periferia capitalina y sus alrededores, con ingresos por encima de los Q1,500 mensuales. Con posible experiencia previa en el manejo y el uso de un CD interactivo.

Las encuestas contienen 9 respuestas cerradas (selección múltiple) y 1 de respuesta abierta.

4.1.2 Entrevista

Método utilizado para establecer simpatía e intercambiar información con el cliente, el cual permite un contacto más directo con el público de interés.

El grupo de interés al cual se dirige este método investigativo lo conforma:

- Directivos y empleados de la ONG ADICOGUA

4.1.2.1 Perfil del informante

ONG ADICOGUA

Profesionales universitarios, entre los 18 y 55 años de edad. Residentes de la ciudad de Guatemala y sus alrededores, con ingresos por encima de los Q1,800 mensuales. Sin experiencia previa en el uso de un CD interactivo. Directivos y empleados. Sin o con posible experiencia previa en el uso de un CD interactivo.

La entrevista contienen 10 respuestas cerradas (selección múltiple).

Para llevar a cabo la validación se le proporcionó a cada individuo una copia del CD interactivo y se le solicitó que navegara en él y luego de cierto tiempo estipulado se procedió a hacer las respectivas preguntas para luego hacer el porcentaje de resultados.

4.1.3 Análisis de Resultados

La información recabada a través de la investigación ha dado como resultado que la pieza de diseño es del agrado del segmento poblacional de interés. Teniendo comentarios del proyecto tales como: qué bonito, excelente, práctico, bien distribuido, me gusta, re-lindo, qué buenas fotos.

Así mismo se obtuvieron otros comentarios como: sería bueno colocarle algún texto al botón de inicio, para saber cuál es, ya que al terminar la introducción no se sabe con certeza qué botón oprimir para continuar y ver la información de la institución; quiero quitar la música de fondo y no sé dónde, por favor nombren el botón; ¿lo puedo utilizar sin internet? ; ¿se puede regresar a la presentación con algún botón?

Dadas las respuestas, se concluye con que el proyecto, CD interactivo, tuvo un grado de aceptación bastante alto por medio de los entrevistados y encuestados, considerándolo muy útil para promocionar a la institución, ONG ADICOGUA.

Resultados por segmentos

Encuesta

Grupo Objetivo

-Instituciones Gubernamentales

1. ¿El material que se te presenta solventa tus dudas?

R/ 100% mucho

2. ¿Crees que el CD sea útil para conocer el trabajo que realiza la ONG ADICOGUA?

R/ 100% mucho

3. ¿Hubo alguna información que no fue comprensible?

R/ 100% no

4. ¿Cómo te parece la presentación del CD?

R/ 100% buena

5. ¿Se te facilita guardar y portar este CD en espacios reducidos?

R/ 99% sí
1% talvez

6. ¿Te parece clara la distribución del contenido?

R/ 100% mucho

7. ¿Los textos son legibles?

R/ 100% mucho

8. ¿El contenido visual es claro?

R/ 100% mucho

9. ¿Cree que la utilización de fotografías apoya los textos?

R/ 99% mucho
1% poco

Encuesta

-Diseñadores Gráficos

1. ¿El material que se te presenta solventa tus dudas?

R/ 100% mucho

2. ¿Crees que el CD sea útil para conocer el trabajo que realiza la ONG ADICOGUA?

R/ 100% mucho

3. ¿Hubo alguna información que no fue comprensible?

R/ 100% no

- | | |
|---|---|
| 4.¿Como te parece la presentación del CD Interactivo? | 5.¿La tipografía es legible? |
| R/ 100% buena | R/ 100% sí |
| 5.¿Se te facilita guardar y portar este CD en espacios reducidos? | 6.¿El material es de su agrado? |
| R/ 100% sí | R/ 100% sí |
| 6.¿La distribución de los elementos es ordenada? | 7.¿Le resulta difícil navegar dentro del CD Interactivo? |
| R/ 98% mucho
2% poco | R/ 100% no |
| 7.¿La tipografía es legible? | 8.¿Hubo alguna información que haya quedado confusa? |
| R/ 100% mucho | R/ 100% no |
| 8.¿El contenido visual es explícito? | 9.¿Es correcta la información en cada botón? |
| R/ 100% mucho | R/ 100% sí |
| 9.¿Cree que la utilización de fotografías apoya los textos? | 10.¿Se les facilita guardar y portar este CD en espacios reducidos? |
| R/ 100% mucho | R/ 100% sí |

- 10.¿Cree que la secuencia del CD es correcta?
- R/ 100% mucho

Entrevista
-Directivos y empleados de ADICOGUA

- 1.¿Le parece ordenada la distribución de los contenidos?
- R/ 100% sí
- 2.¿Los textos están bien redactados?
- R/ 100% sí
- 3.¿El contenido del CD Interactivo es explícito?
- R/ 100% sí
- 4.¿Las fotografías empleadas son las correctas en cada tema?
- R/ 100% sí

4.2 Propuesta gráfica final y fundamentación

La información escrita que se utilizó en la realización del CD Interactivo fue elaborada conjuntamente con una representante de ADICOGUA. Para ello se consultaron varios informes de archivo, realizándoles algunas modificaciones, para poder resumir todo el proyecto o actividad que realizaron años anteriores en pequeños bloques de texto.

Para la realización de dicho proyecto se utilizaron imágenes sustraídas de archivos fotográficos, seleccionando las mejores para apoyo de los textos. Con los que se utilizaron dos clases de tipografía, siendo estos Futura HV, utilizada en títulos como el nombre de la institución, botones principales y secundarios, así mismo se utilizó Trebuchet MS, tipografía utilizada en los bloques de texto y títulos del mismo.

Para la introducción del CD, se realizó una animación en donde aparece el logotipo de la ONG ADICOGUA, seguido del nombre institucional y el cintillo típico, el cual también juega el rol de imagen representativa dentro de la institución. Seguido a ello hay una presentación con 10 fotografías de algunas de las actividades que se realizan en ADICOGUA, al terminar se da la bienvenida.

Para la navegación del CD, se dividieron los elementos en botones principales y secundarios, los cuales forman parte importante del proyecto por su interactividad entre sí. Los botones principales son 5 y se encuentran distribuidos de forma horizontal, en la parte superior de la escena, estos botones no cambian en ninguna de las 31 escenas que contiene el interactivo. Los botones secundarios son 25, colocados de forma vertical al lado izquierdo de la escena, estos botones cambian según el botón principal en el cual se encuentre posicionado.

Para la utilización de dichos botones tanto principales como secundarios basta con posicionarse encima de ellos y darle clic izquierdo.

Esto a la vez da libertad al usuario de elegir a dónde quiere ir.

Dentro del interactivo también se encuentran 3 botones importantes, como el logotipo de la institución, el cual tiene como función pasar de la presentación del interactivo a la información de la institución y viceversa. También se encuentra el botón de sonido, el cual está posicionado en la parte superior derecha, cuyo fin tiene parar y comenzar de nuevo la música de fondo. Y por último el botón de salida colocado también en la parte superior derecha, al lado del botón de sonido, cuya función es el de salir o terminar la navegación.

Los colores que sobresalen en la presentación del CD son el verde y el amarillo, siendo estos dos de los colores institucionales que más se manejan dentro de la ONG.

Cada botón se hizo acompañar de dos fotografías colocadas en diferentes proporciones sobre un marco circular, para apoyo de los textos.



El problema que ADICOGUA presenta radica en la carencia de material accesible a su público objetivo, en este caso entidades gubernamentales, el cual sea específicamente de carácter promocional, en donde se encuentre de forma breve la información de la misma.

Por tal razón es que se lleva a cabo la elaboración del material multimedia, como lo fue el diseño de un CD interactivo, siendo este un proyecto que se ajustó a las necesidades del cliente, contando con los fondos necesarios para poder desarrollarlo, logrando con ello un gran beneficio para la institución. Este proyecto fue elaborado en las instalaciones de la ONG ADICOGUA.

Para la elaboración del mismo, se utilizaron diferentes programas tales como:

Microsoft Word, siendo este un procesador de texto, fue utilizado para recopilar información acerca de la institución, para luego importarla a Flash.

La utilización de este procesador facilita la búsqueda de errores ortográficos dentro de los bloques de texto, ya que es uno de los más completos en el análisis de redacción.

Para este paso es asistido por el corrector de gramática.

Macromedia Freehand, es un programa de dibujo vectorial que incorpora texto. El dibujo vectorial trata básicamente de la secuencia de puntos con tiradores para que den lugar a la formación de líneas, las cuales al cerrarse se vuelven en formas sólidas las cuales pueden rellenarse. La ventaja de la utilización de este programa es que utilizando cualquier resolución no pierde detalles ni nitidez.

Este programa fue utilizado para la creación de textos flotantes y botones.

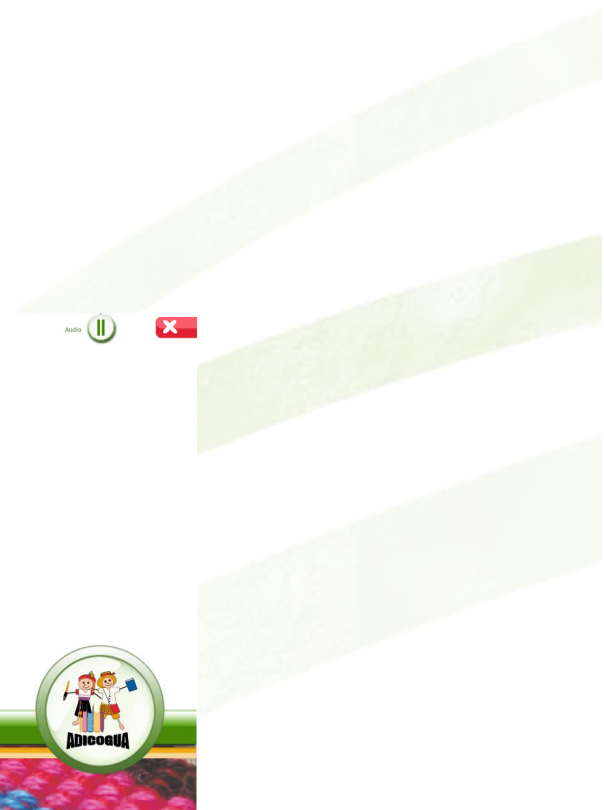
Adobe Photoshop, es una aplicación que sirve finalmente, para la creación, edición y retoque de imágenes,

pero también facilita el trabajo sobre dibujos vectoriales para con ello lograr manipularlo. Este programa se utilizó para darle los toques finales a cada botón y cintillo utilizado dentro de cada escena de la presentación. Así mismo para la realización de los cortes en cada fotografía utilizada dentro del CD Interactivo.

Macromedia Flash, es un programa cuya función principal es la de animar en dos dimensiones. Permitiendo la utilización de gráficos vectoriales, imágenes, sonido, etc. Este programa fue utilizado para la elaboración del CD Interactivo, por medio del action script, en un formato horizontal de 1024 píxeles por 768 píxeles.

Este proyecto no necesita de ningún instalador; según el tipo de windows que posea la computadora donde se vaya a utilizar, puede ser necesario que acudan a Mi PC y desde ahí ejecuten el archivo y en otros al insertar el disco carga solo; mostrando una breve introducción al inicio. Para poder ingresar a la propuesta interactiva, se necesita darle clic o en dado caso oprimir el botón de inicio, que es el logotipo de la ONG ADICOGUA.

A continuación se le presenta la propuesta gráfica final. Comenzando por la presentación del CD Interactivo para la ONG ADICOGUA.







ADICOGUA



ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS



ADICOGUA



ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS



ADICOGUA



ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS





ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

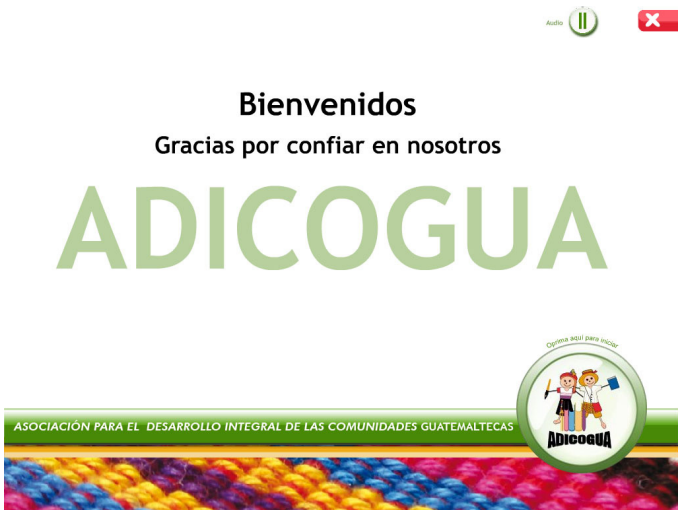


ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS



ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS





Para concluir se le presentan los contenidos del mismo, para la ONG ADICOGUA.



Audio

¿Quiénes somos? **Proyectos** **Actividades** **Otros servicios**

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

- Visión
- Misión
- Historia
- Objetivos
- Valores
- Principios de actuación
- Campos de acción

ADICOGUA, es una organización no gubernamental que investiga, planifica, gestiona y ejecuta proyectos de infraestructura y de desarrollo social, integrando mujeres y hombres de los diferentes sectores que componen las comunidades guatemaltecas.

Lineas de trabajo

- Infraestructura
- Ecoturismo
- Educación
- Desarrollo Comunitario
- Formación de Valores Familiares
- Hogares Infantiles

Audio

¿Quiénes somos? **Proyectos** **Actividades** **Otros servicios**

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

- Visión
- Misión
- Historia
- Objetivos
- Valores
- Principios de actuación
- Campos de acción

Es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro encargada de promover iniciativas y propuestas centradas en encontrar soluciones a las inquietudes de origen comunitario que surgen a lo interno de las poblaciones guatemaltecas, en distintas áreas sociales; encaminando los esfuerzos profesionales de sus integrantes y de la comunidad en general para desarrollar proyectos productivos, a través de iniciativas centradas en educación, salud, medio ambiente y proyectos de autodesarrollo.

Esta información por un grupo de profesionales multidisciplinarios, especializados en la asesoría, análisis y planificación estratégica en la gestión y ejecución de proyectos comunitarios integrales orientados al desarrollo social y la autosostenibilidad.

El equipo multidisciplinario de ADICOGUA esta integrado por especialistas en el área de educación, pedagogía, nutrición, medicina, sociología, antropología, trabajo social análisis estratégico, administración y comunicación social.

Audio

¿Quiénes somos? **Proyectos** **Actividades** **Otros servicios**

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

- Visión
- Misión
- Historia
- Objetivos
- Valores
- Principios de actuación
- Campos de acción

Propiciar por medio de la investigación, capacitación, asesoría y acompañamiento, la disminución de los índices de pobreza, a fin de contribuir al desarrollo integral y estado de bienestar de las comunidades guatemaltecas.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

Visión

Misión

Historia

Objetivos

Valores

Principios de actuación

Campos de acción

Desarrollar la investigación, capacitación asesoría y acompañamiento, orientadas al fortalecimiento, consolidación, descentralización y autonomía de las organizaciones sociales. En especial de las comunidades del área rural para impulsar proyectos de desarrollo comunitario de manera integral, progresiva y permanente para el manejo sustentable de los recursos naturales y culturales, promoviendo los valores ciudadanos y la armonización de voluntades.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

Visión

Misión

Historia

Objetivos

Valores

Principios de actuación

Campos de acción

ADICOGUA, surge en el año de 1999, como una iniciativa a las nuevas demandas y necesidades que exigen las comunidades guatemaltecas, entorno a formas alternativas de desarrollo comunitario, caracterizado por promover proyectos de desarrollo social y autosostenible.

Ha dado acompañamiento para fortalecer el poder local en 250 comunidades, trabajando en proyectos de infraestructura, para 40 escuelas rurales y proporcionando asesoría y acompañamiento a Juntas Escolares, entre otros.

Su trayectoria incluye también el desarrollo de proyectos en educación sanitaria ambiental, alfabetización de adultos, hogares infantiles y formación de valores familiares.

Su trabajo con los asentamientos contempla capacitaciones en temas de organización social, así como autogestión comunal. Además de actividades de participación vecinal como: Jornadas de limpieza y deschararrización; Jornadas de información y promoción de los derechos humanos; Jornadas cívicas, médicas y de vacunación y Festejos familiares a nivel comunal, entre otras.

Actualmente, ADICOGUA se encuentra trabajando con asentamientos humanos: ubicados en el área de: La zona 18. 7 v 71. Fin

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

Visión

Misión

Historia

Objetivos

Valores

Principios de actuación

Campos de acción

Promover el estudio permanente y sistemático comunitario que permita la aplicación de soluciones apropiadas e integrales, además del apoyo al fortalecimiento de las comunidades en su unidad, en su capacidad de progreso y en el mejoramiento de la calidad de vida de sus miembros con equidad.

Objetivos Primordiales:
El objetivo primordial de la asociación, según su estatuto, es lograr un desarrollo socioeconómico y cultural de integración comunitaria, a través de proyectos de promoción, capacitación, producción e infraestructura social.

Sus fines son:

a) Coadyuvar al desarrollo de proyectos y programas agropecuarios, de producción y conservación del medio ambiente y ecología, para lograr el mejoramiento de las comunidades.

b) Promover programas de capacitación para fortalecer el recurso humano.

c) Impulsar programas de desarrollo donde la mujer se pueda capacitar y participe de las actividades diarias de la vida y la producción.

Albinovación de la familia para poder desarrollar y conservar las

Audio [Play] [Close]

¿Quiénes somos? | Proyectos | Actividades | Otros servicios | [Envelope]

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

Visión
Misión
Historia
Objetivos
Valores
Principios de actuación
Campos de acción

Creatividad:
Es nuestro máximo potencial y experiencia en el trabajo con adultos en la educación popular y el desarrollo social de los guatemaltecos y guatemaltecas.

Integridad
Marca lo que somos y determina lo que hacemos. Es por ello que mantenemos una sola perspectiva y nos enfocamos a realizar las actividades con rectitud, bondad y honradez.

Respeto
Atención, diferencia y consideración hacia todas las personas, reconociendo su dignidad y derechos como bases fundamentales para la convivencia en paz y el desarrollo integral de las comunidades guatemaltecas.

Solidaridad
Nuestra finalidad es colaborar con el desarrollo de todas las comunidades guatemaltecas multilingües y pluriculturales, sin discriminación, valorando a cada individuo como tal, fortaleciendo a los grupos vulnerables como son la niñez, las mujeres y los indígenas, promoviendo su integración a la sociedad.

Honestidad
Siempre apegados a la verdad y sinceridad, se trabaja con honra.

Audio [Play] [Close]

¿Quiénes somos? | **Proyectos** | Actividades | Otros servicios | [Envelope]

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

Visión
Misión
Historia
Objetivos
Valores
Principios de actuación
Campos de acción

Incentivar el aprendizaje constante y permanente.

Fomenta el diálogo y la democracia participativa para lograr consensos.

Fortalecer la equidad social.

Motivar actitudes positivas y constructivas.

Impulsar una cultura de respeto a la diversidad cultural.

CLAVES DE ÉXITO

Actitud Positiva
Eficacia y Eficiencia
Empatía comunitaria
Responsabilidad
Trabajo en equipo
Transparencia

Audio [Play] [Close]

¿Quiénes somos? | Proyectos | **Actividades** | Otros servicios | [Envelope]

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

¿Quiénes somos?

Visión
Misión
Historia
Objetivos
Valores
Principios de actuación
Campos de acción

EDUCACIÓN
Objetivo del área:
Mejorar el acceso y calidad de la educación a través de esfuerzos que fomenten métodos de enseñanza-aprendizaje que tomen en cuenta la educación formal y no formal, para promover procesos altamente participativos con la comunidad, padres y madres de familia así como con los mismos educandos para la implementación de propuestas pedagógicas que son incentivadas por el mismo entorno que interactúan.

Principales Programas y Actividades:
Programa de Formación de Formadores
Programa de Formación Cívica y Valores
Programa de Educación de Adultos
Programas Educativos con enfoque al Desarrollo Comunitario
Kit de Material Didáctico y Caja Lúdica

INICIATIVAS DE AUTODESARROLLO
Objetivo del área:
Apoyar procesos, sociales, solidarios e institucionales que fortalezcan la capacidad económica e institucional, la organización social, la identidad cultural y el desarrollo sostenible de las comunidades.

Principales Programas y Actividades:
Participación Ciudadana
Programa Comunitario de Huercos Infantiles

¿Quiénes somos? **Proyectos** Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

Experiencia laboral

Gestión de proyectos

"Los logros productivos son una consecuencia y expresión de salud y autoestima"
Nathaniel Branden.

"El primer paso para el cambio es concientización, el segundo es aceptación".
Nathaniel Branden.

¿Quiénes somos? **Proyectos** Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

Experiencia laboral

Gestión de proyectos

ENERO 2000 - OCTUBRE 2000
Desarrollo interactivo de padres y docentes.

MAYO 2004 - SEPTIEMBRE 2005
Supervisión y seguimiento en la Ejecución de Obras del Proyecto "Educación Primaria Rural PRONADE II" KFW/PRONADE.

ENERO 2005 - DICIEMBRE 2006
PRONADE, Proyecto No. 14 y 18 de MINEDUC. Acompañamiento y capacitación a los miembros de los Comités Educativos, COEDUCAS.

MAYO 2005 - MAYO 2006
Formación de Valores Familiares a grupos de padres, madres, adolescentes y pre adolescentes de los Asentamientos de Nueva Jerusalén, Tres de Mayo y Nazareth, zona 18, Municipio de Guatemala.

MAYO 2005 - MAYO 2007
Proyecto de Desarrollo Comunitario, Educación Sanitaria Ambiental y Alfabetización de Adultos en los Asentamientos de Nueva Jerusalén, Tres de Mayo y Nazareth, zona 18, Municipio de Guatemala.

ENERO 2008 - DICIEMBRE 2009

¿Quiénes somos? **Proyectos** Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

Experiencia laboral

Gestión de proyectos

PROYECTOS

PROYECTOS EJECUTADOS

Proyecto de Desarrollo Comunitario, Educación Sanitaria Ambiental y Alfabetización de Adultos.

Proyecto de Formación de Valores.

Jornadas de Deschatarización.

PROYECTOS ACTUALES

Proyecto Comunitario Hogares Infantiles Asentamiento Lomas de Santa Faz, zona 18. Mercado Venezuela-Nimajuyú, zona 21.

Programa de Atención de Salud Mental "SOMOS FELICES AQUÍ" Escuela Oficial Urbana Mixta, Jornadas Matutina y Vespertina Lomas de Santa Faz.

Proyecto Formación de Formadores.

Jornadas Cívicas y Médicas.

Audio

¿Quiénes somos? Proyectos Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores
Jornadas de D.H.
Jornadas de limpieza
Jornadas médicas
Mañanas deportivas
Desarrollo comunitario
Hogares infantiles
Recreación

"El éxito mas grande es la aceptación de uno mismo."
Ben Sweet

"La seguridad de si mismo , como el arte,
nunca viene de tener todas las respuestas
sino de el estar abierto a todas las preguntas".
Earl Gray Stevens

Audio

¿Quiénes somos? Proyectos Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores
Jornadas de D.H.
Jornadas de limpieza
Jornadas médicas
Mañanas deportivas
Desarrollo comunitario
Hogares infantiles
Recreación

ACTIVIDADES CÍVICO CULTURALES

Se promueven actividades cívicas y culturales como desfiles, concursos de altares cívicos, declamación, canto, baile y pintura, a nivel comunitario a fin de que la población se identifique con el país y sean más nacionalistas, que despierten en la niñez y juventud el amor a la patria.

Audio

¿Quiénes somos? Proyectos Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores
Jornadas de D.H.
Jornadas de limpieza
Jornadas médicas
Mañanas deportivas
Desarrollo comunitario
Hogares infantiles
Recreación

ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN SOCIAL

Para tener un mejor conocimiento de las comunidades se realiza un censo poblacional que proyecta datos socioeconómicos, familiares y laborales que sustentan el estudio social comunitario, así como estudios relacionados con la nutrición y desnutrición infantil; también estudios que permiten medir el nivel de madurez del niño para el aprendizaje de la lectura y escritura; estudios para medir el nivel de inteligencia del niño que permite determinar a través del dibujo de la figura humana, la edad mental del niño y encuestas para medir los resultados de los proyectos.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

ACTIVIDADES RECREATIVAS EDUCATIVAS

Se organizan grupos familiares para impartirles charlas educativas fuera de su entorno social, llevándolos de excursión a parques nacionales; estos grupos se atienden por edades: niños, adolescentes, jóvenes y adultos. También se realizan actividades como: almuerzos campesinos con el cual conviven, aprenden, se divierten y conocen el país.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

En capacitaciones la experiencia es con educación popular, se trabaja con el método andragógico, con técnicas y dinámicas altamente participativas, la temática es la siguiente:

- a. El trabajo con COEDUCAS (comités educativos) en relación a manejo de libros y documentos contables.
- b. Trabajo con grupos de pre adolescentes, adolescentes, jóvenes, padres y madres de familia en temas de formación de ser persona, realización personal, valores familiares, conducta humana, leyes de derechos humanos, prevención y manejo de la violencia intrafamiliar, aspectos de género, discriminación y resolución de conflictos.
- c. Educación sanitaria ambiental en higiene, manejo de desechos sólidos, drenaje sanitario, drenaje pluvial y medio ambiente.
- d. Con comités de desarrollo comunitario en cuanto a organización social, liderazgo, cargos y funciones, líneas de dirección, reglamentos internos, leyes de desarrollo urbano y rural, descentralización, código municipal.
- e. Con personal de hogares comunitarios: directoras, maestras, niñeras, cocineras, personal de servicio, temas como: proceso

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

EFFECTO MULTIPLICADOR

Es una segunda fase después de la capacitación a los facilitadores, quienes a su vez deben transmitir los conocimientos adquiridos a todos los comunitarios, para ello se organizan por manzanas y lotes, eligen el horario adecuado y semanalmente realizan las charlas educativas utilizando el método andragógico, participativo y con material elaborado bajo la supervisión de los profesionales. Generalmente estas reuniones se hacen en los callejones, patios o áreas verdes.

Audio

¿Quiénes somos? Proyectos Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

EXCURSIONES ESCOLARES

Con los niños de los hogares infantiles de tutorías se realizan visitas a museos, parques ecológicos, zoológico con el fin de reforzar los contenidos y a la vez que interactúen con la naturaleza, conozcan estos centros y se diviertan.

Audio

¿Quiénes somos? Proyectos Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

EXCURSIONES ESCOLARES

Con los niños de los hogares infantiles de tutorías se realizan visitas a museos, parques ecológicos, zoológico con el fin de reforzar los contenidos y a la vez que interactúen con la naturaleza, conozcan estos centros y se diviertan.

Audio

¿Quiénes somos? Proyectos Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

FESTEJOS FAMILIARES

A nivel comunal se celebra el día del niño(a), de la madre, del padre y navidad, con actos culturales, piñatas, concursos, regalos, canastas familiares y refrigerios para toda la familia, llevando siempre mensajes de valores y educativos.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

FORMACIÓN DE VALORES FAMILIARES

Organización y formación de grupos de pre adolescentes, adolescentes, juveniles, padres y madres de familia, para rescatar los valores familiares y promover la equidad de género, la auto-estima, el respeto a la mujer, al niño (a) a los ancianos y al indígena a través de capacitaciones, actividades recreativas y sociales, excursiones, elaboración de manualidades que se constituyen en fuentes de ingresos para las madres de familia.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

JORNADAS DE DERECHOS HUMANOS Y NO VIOLENCIA INTRAFAMILIAR

Por medio de mini asambleas de vecinos en las esquinas o callejones se imparten charlas informativas sobre los derechos humanos, sensibilizando a la población en temas de la no violencia intra familiar, la no discriminación a la mujer, al indígena y al adulto mayor, promoviendo el respeto mutuo y la formación de valores familiares. El objetivo es abrir espacios en la comunidad para afrontar el mal trato principalmente infantil y a la mujer por medio de la educación y la cultura, dando a conocer las principales instituciones que pueden brindarles ayuda.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

JORNADAS DE LIMPIEZA Y DESCHATARRIZACIÓN

Como parte del proceso educativo y de desarrollo socio-ambiental se promueven actividades de limpieza de la comunidad, por medio de comisiones de trabajo y con la participación de todos los vecinos para la limpieza de calles, callejones y áreas verdes, así también sacar toda la chatarra (metal, hierros, botes, etc.).

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

JORNADAS MÉDICAS Y FERIAS DE LA SALUD

Son actividades enfocadas a mejorar las condiciones de salud de los habitantes de la población y para crear los espacios necesarios que les permitan recibir atención al menor costo posible, se coordina con centros de salud, laboratorios y/o casas médicas, ginecólogos, oftalmólogos, odontólogos, pediatras, médico general, las consultas y muestras médicas son gratuitas, al igual que la vacunación para niños (as), los exámenes especiales como papanicolaou, ultrasonidos, son con costos simbólicos. Estas actividades son amenizadas con música y para entretener a los niños se hacen concursos, se lleva saltarín y otros juegos, también se entregan trífoliares o folletos que promueven la higiene personal para evitar enfermedades.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

MAÑANAS DEPORTIVAS

La atención directa de la juventud y niñez de estas comunidades es básica ya que el aspecto educativo y recreativo de la misma ha estado abandonado, se abren espacios recreativos para jóvenes, señoritas y la niñez promoviendo cuadrangulares deportivos de papi fútbol y básquetbol para que utilicen su tiempo libre en actividades sanas, empleando su mente en cosas fuera de lo cotidiano promoviendo el cambio en actitudes personales.

Audio

¿Quiénes somos?
Proyectos
Actividades
Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

- Cívico culturales
- Investigación social
- Recreativas educativas
- Capacitaciones
- Efecto multiplicador
- Excursiones escolares
- Festejos familiares
- Formación de valores
- Jornadas de D.H.
- Jornadas de limpieza
- Jornadas médicas
- Mañanas deportivas
- Desarrollo comunitario
- Hogares infantiles
- Recreación

PROYECTO DE DESARROLLO COMUNITARIO, EDUCACIÓN SANITARIA AMBIENTAL Y ALFABETIZACIÓN DE ADULTOS

Contribuir a mejorar la calidad de vida de los habitantes mediante la ejecución de actividades de capacitación y/o educación popular, formación de líderes y líderesas, fortalecimiento de la organización social (comités únicos de barrio) para la autogestión comunitaria.

El componente de saneamiento ambiental que promueve educación a las familias para el buen uso del agua, cuidado y mantenimiento de drenajes sanitarios y pluviales, los desechos sólidos, el reciclaje y buen aprovechamiento de los recursos.

En el componente de alfabetización de adultos en coordinación con el Comité Nacional de Alfabetización 'CONALFA', se atendieron las 3 fases: fase inicial: para personas analfabetas, cubre el primer año escolar, post fase uno, cubre los grados de segundo y tercero primaria, y post fase dos que cubre cuarto, quinto y sexto primaria, entregando certificados y diplomas respectivos.

¿Quiénes somos? **Proyectos** Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

PROYECTO HOGARES INFANTILES

Con este proyecto se pretende iniciar el proceso de formación de individuos mental y físicamente sanos; en ambientes seguros de cuidado y atención para niños y niñas de cuarenta (40) días de nacidos a cuatro años de edad y estudiantes del ciclo de educación fundamental, hijos e hijas de padres y madres trabajadoras y/o en situación de pobreza.

La atención es en dos niveles: el nivel uno atiende maternal y pre kínder a fin de proveer a los niños y niñas de madres solteras o familias con necesidades especiales, de un espacio adecuado donde puedan permanecer con los cuidados necesarios y crecer en forma adecuada mientras los padres o madres salen a trabajar; el nivel dos atiende niños (as) de primero, segundo y tercero primaria, dirigido específicamente al trabajo de la salud mental con la finalidad de disminuir la manifestación de trastornos emocionales, y tutorías o refuerzo escolar en estudiantes en riesgo al fracaso escolar.

Se propicia el desarrollo psicosocial, moral y físico de los niños (as) mediante el estímulo y apoyo a su proceso de socialización y el mejoramiento de su nutrición y condiciones de vida, favoreciendo su crecimiento y maduración de manera que sea él mismo, el protagonista de su proceso, promoviendo su inserción a la sociedad, de forma responsable y constructiva.

Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores
Jornadas de D.H.
Jornadas de limpieza
Jornadas médicas
Mañanas deportivas
Desarrollo comunitario
Hogares infantiles
Recreación

¿Quiénes somos? **Proyectos** Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

RECREACIÓN PARA MATERNAL Y PRE KÍNDER

Con los niños pequeños de los hogares infantiles se desarrollan funciones de títeres, cuenta cuentos, piñatas, concursos, excursiones, premios y regalos.

Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores
Jornadas de D.H.
Jornadas de limpieza
Jornadas médicas
Mañanas deportivas
Desarrollo comunitario
Hogares infantiles
Recreación

¿Quiénes somos? **Proyectos** Actividades Otros servicios

ASOCIACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS COMUNIDADES GUATEMALTECAS

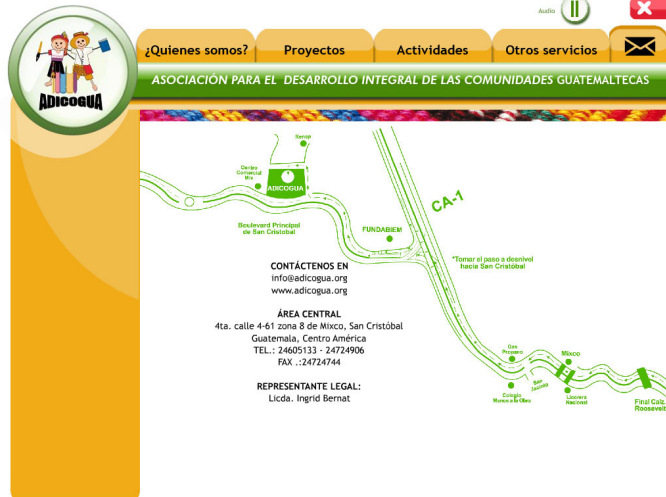
CONSULTORÍA MULTIDISCIPLINARIA
Incluye sesiones, análisis y asesorías estratégicas con visión integral y enfoque multidisciplinario.

CONSEJERÍA LEGAL
Asesoría permanente en aspectos concernientes a la participación ciudadana, incidencia y aspectos jurídicos, legales a nivel del individuo y de la organización comunitaria.

INVESTIGACIÓN APLICADA
Contempla auditorías, diagnósticos, evaluaciones, encuestas multientendidos, estudios (psico-económicos, socio-culturales, entre otros.), así como mapeos de audiencias y comunidades.

SERVICIOS EDUCATIVOS
Contempla capacitaciones, diplomados, seminarios, cursos, talleres y conferencias, así como lo referente a entrenamientos en el manejo efectivo de grupos, presentaciones de alto impacto, entre otros.

Cívico culturales
Investigación social
Recreativas educativas
Capacitaciones
Efecto multiplicador
Excursiones escolares
Festejos familiares
Formación de valores
Jornadas de D.H.
Jornadas de limpieza
Jornadas médicas
Mañanas deportivas
Desarrollo comunitario
Hogares infantiles
Recreación





ADICOGUA

CONCLUSIONES

- La utilización del CD no solo apoya sino proporciona un alto nivel de presentación y protagonismo.
- Mejora la comunicación entre la ONG y los posibles clientes.
- Facilita el transporte del mismo por ser liviano y no ocupar espacio.
- Facilita la comunicación e interacción con el usuario.
- Es accesible y fácil de manejar.
- Compila toda la información en un solo lugar, para facilitar la búsqueda y navegación, acelerando los resultados.

RECOMENDACIONES

- Actualizar la información del mismo periódicamente.
- Utilizar este tipo de material como material publicitario.
- Reproducir y hacer llegar este material a todos los posibles clientes para ir ampliando las posibilidades de trabajo con nuevos proyectos.
- Disponer de una cantidad significativa de copias, ya que la información no se vuelve obsoleta.

LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

Para llevar a cabo un material que promueva y apoye a la ONG ADICOGUA, se optó la utilización de un CD Interactivo con el objetivo de que las entidades gubernamentales conozcan la labor que realiza y el fin que persigue esta ONG. Es por ello que este material irá incluido dentro de los proyectos y planes de trabajo que se le presenten a dichas entidades a la hora que liciten algún proyecto.

Para la utilización del mismo, es necesario hacer uso de la computadora ya sea desktop, comúnmente llamada computadora de escritorio; o laptop conocida como computadora personal, la cual tiene que tener las siguientes especificaciones como mínimo para el buen funcionamiento del CD Interactivo:

PC

Windows XP
Memoria Ram 256 MB
2 GB disponibles en el disco duro
Celeron 2.4 ghz.

Windows 7

Memoria Ram 1 GB
5 GB disponibles en el disco duro
Pentium 4 u otro.

MAC

El CD Interactivo no es para utilizarlo en esta clase de computadoras debido a que el tipo de archivo o extensión en la cual se encuentra guardado el proyecto no es ejecutable, por el formato, ya que no es compatible con la misma.

El material entregado se vale de dos piezas, una de ellas es un CD y la otra es la caja, en la cual vendrá respectivamente para su preservación.

Para su visualización no se requiere de ningún programa en especial, basta con tener una computadora ya sea propia o alquilada para su ejecución.

Costo de realización del proyecto \$ 2,916.43; esto incluye diseño, digitalización, impresión de portada del CD, impresión de caja para CD, quemado y dos copias.

Ahora, el costo de reproducción por unidad tiene un valor de Q.60.00 quetzales, incluyendo, impresión de caja para CD.

Soporte: CD

Medio: CD Interactivo

Cobertura: Instituciones Gubernamentales

Frecuencia: La información del CD Interactivo será actualizada al finalizar cada proyecto que realiza ADICOGUA, estos proyectos se llevan a cabo con una duración de un año como mínimo, teniendo en cuenta que la información que en el disco se presenta no es obsoleta.

Distribución: Formará parte de los distintos proyectos que entregará la ONG ADICOGUA, en cada licitación que suba al portal de Guatecompras.

Presupuesto CD interactivo

Diseño del CD.....	Q. 1,575.00	\$ 197.83
Sección principal o página de bienvenida (1).....	Q. 450.00	\$ 56.52
Cantidad de secciones (5).....	Q. 2,550.00	\$ 320.30
Cuartillas de texto (33)	Q. 7,425.50	\$ 932.70
Imágenes	Q. 7,987.50	\$ 1.003.29
• Botones (1)		
• Logotipo (1)		
• Fotografías (66)		
• Mapa de ubicación (1)		
Soporte para CD (troquel).....	Q. 775.00	\$ 97.35
Subtotal.....	Q. 20,463.00	\$ 2607.99
Iva (12%).....	Q. 2,455.56	\$ 308.44
TOTAL.....	Q. 22,918.56*	\$ 2,916.43*

*El total no incluye tareas de programación.
Aceptado el presupuesto se cancela un anticipo que corresponde al 80% de la cantidad total, cancelando a la hora de entrega el 20% restante.

Banco de Guatemala Tipo de cambio Q. 7.96129 por \$1.00
Referencia Vigente 18 de Septiembre 2012

BIBLIOGRAFÍA

Enciclopedia.....

Enciclopedia Interactiva Encarta 2007

Pequeño Larousse a color;
Ramón, García- Pelayo y Gross,
Editorial Noguer, 1972. Pág. 489 y 541.

Almanaque Mundial

Libro.....

Icons,
Graphic Desing For the 21st. Century,
Charlotte & Peter Fiell,
Taschen,
Págs. 16 -19, 32-35, 36-39,116-119.

Más allá del dilema de los métodos: La investigación en Ciencias Sociales,
Bonilla Castro, Elssy, Rodríguez Sehk,
Penélope (2005),
Publicado por Editorial Norma. Pág.373.

El Color en la Publicidad y Artes Gráficas,
Peter J. Hayten, 3era. Edición,
L.E.D.A. Las Ediciones de Arte, Barcelona.

El libro de los Mapas Mentales,
Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente,
Tony Buzan con Barry Buzan,
Urano.
Págs. 23-103.

Folleto.....

Folleto No. 1, Tipología 1 y 2,
Utilizado como complemento de la clase de Tipología, la cual fue impartida en el 2do. Semestre del Técnico en Diseño Gráfico por la Lic. Claudia Carpio.

Tesis.....

Diseño y desarrollo de CD interactivo con el tema: Derechos humanos de la niñez y la juventud,
María Angélica Gonzáles de Morales,
Guatemala, Julio 2006.
Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura,
Licenciatura en Diseño Gráfico,
Manual de Normas Gráficas, aplicadas

a un personaje de caricatura para un producto,

Anahí García Villavicencio,
Guatemala, Octubre 2006,
Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Licenciatura en Diseño Gráfico.

Revista.....

Revista D,
Semanario de Prensa Libre,
Publicación No. 10, 12 de septiembre del 2004, Guatemala.

Material didáctico.....

Trifoliar de la ONG ADICOGUA.

“Diseño gráfico y comunicación”
Jorge Fascara, Ediciones Infinito. Argentina.

“Creatividad”
Osho, Editorial Grijalbo 2004, España.

Creativity. Flow and the psychology of discovery and invention. New York: HarpenrPerennial. Csikszentmihalyi, M (1996).

Web.....

<http://www.iachr.org/Indigenas/23.GUATEMALA.2001.IND.doc>

<http://www.crise.ox.ac.uk/pubs/workingpaper29.pdf>

http://www.mineduc.gob.gt/administracion/dependencias/centrales/ccre/ccre_interculturalidad.htm

<http://www.prensalibre.com/pl/domingo/archivo/revistad/2004/septiembre04/120904/dfrente.shtml>

<http://www.seguridad-la.com/artic/rrhh/7011.htm>

http://www.kalipedia.com/ecologia/tema/recursos-naturales.html?x=20070418klpcnaecl_86.Kes

<http://www.prodiversitas.bioetica.org/cultural.htm>

<http://www.planregional.cl/info/default.asp?a=12&idinfor=116&idseccion=3>

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

http://www.eslee.org/result_listado.php?glosario=migraciones&Terminos=pluriculturalidad

http://www.darfruto.com/6_cultura_visual.htm

<http://www.lilianagilli.com>

<http://www.ine.gob.gt>

http://www.crmsv.org/paises/pagina_Guatemalax.htm

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ladino_\(poblaci%C3%B3n\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ladino_(poblaci%C3%B3n))

<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/penagos2002a.html>

<http://nicolasordonez0.tripod.com/id47.html>

<http://www.ine.gob.gt>

<http://www.ine.gob.gt>

GLOSARIO

Guatemalteco

“Natural de Guatemala. Perteneiente o relativo a este país de América o a su capital”.¹

Indígenas

“Originario del país. (SINÓN. Aborígen, autóctono, nativo, natural.) Establecido en un país desde tiempo inmemorial. Originarios del país, que habitan en el área rural y trabajan en los campos”.² Los indígenas en Guatemala históricamente han sido discriminados étnicamente, constituyen gran parte de la población pobre o en extrema pobreza y son mayoría en los departamentos con los más altos índices de exclusión social. Lo mismo ocurre en asentamientos urbanos marginales. Sin embargo, rurales o urbanos, mantienen en todas las regiones, una actividad y organización social intensa y una cultura rica y en continua adaptación a las exigencias de los cambios históricos, defendiendo y desarrollando su identidad cultural. (Introducción)”³

Ladinos

“El término ladino fue introducido desde la estructura de poder colonial para intentar organizar la política económica en torno a un sector de la población que crecía marginada, sin ser tributaria, y para la que no existían políticas económicas ni de integración política. El término ladino fue consolidado por el Estado guatemalteco independiente y se vio reflejado en el vocabulario empleado en la legislación como una clasificación que formaba parte del sistema ideológico que asignó espacios con privilegios. Se convirtió en el término que autorizaba las posiciones aventajadas dentro de las instituciones del Estado, especialmente en las municipalidades de ladinos cuando sustituyeron a los cabildos de indios en la interlocución oficial”.

“La población ladina ha sido caracterizada como una población heterogénea que se expresa en idioma español como idioma materno, que posee determinadas características culturales de arraigo hispano matizadas con elementos culturales indígenas y viste a la usanza comúnmente llamada occidental”. Consiguientemente, los censos de población incluyen la población ladina como uno de los diferentes grupos étnicos que viven en el país. Se encuentran ubicados principalmente en el área metropolitana, oriente, costas Sur y Atlántica, Petén y cabeceras departamentales y municipales del occidente. En cada una de las áreas, sus habitantes tienen características culturales peculiares, pero no se cuenta con estudios antropológicos actualizados para hacer una comparación sistemática.”⁵

Lucro

“Beneficio o proyecto que se obtiene de algo.” (Pelayo, Gross, 1972) ⁶ “El afán de lucro es lo que hace a la gente servir más y mejor a la comunidad” (Dr. Manuel Ayau Cordón)”.⁷

1. Enciclopedia Interactiva ENCARTA (2007).

2. García Pelayo, Ramón y Gross, Pequeño Larousse a color, Editorial Noguer, 1972. (Pág. 489.3.)

3. COMISION INTERAMERICANA DE LOS DERECHOS HUMANOS (2008, octubre 12) Bienvenidos al sitio Web de RELATORIA SOBRE DERECHOS DE LOS PUEBLOS INDIGENAS. Disponible: <http://www.iachr.org/Indigenas/23.GUATEMALA.2001.IND.doc>

4. UNIVERSIDAD DE OXFORD. (2008, October 12) Bienvenidos al sitio Web Centre for Research on Inequality, Human Security and Ethnicity, CRISE. Disponible: <http://www.crise.ox.ac.uk/pubs/workingpaper29.pdf>

5. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2008, octubre 12) Bienvenidos al sitio Web del Ministerio de Educación de Guatemala. Disponible: http://www.mineduc.gob.gt/administracion/dependencias/centrales/ccre/ccre_interculturalidad.htm

6. García Pelayo, Ramón y Gross, Pequeño Larousse a color, Editorial Noguer, 1972. (Pág. 541)

7. MARTÍNEZ, F. M., (2008, agosto 24) “Soy multimillonario en yenes” Revista D, Semanario de Prensa Libre, No. 10, Publicado el 12 de septiembre del 2004, Guatemala. [Versión Electrónica] También disponible en: <http://www.prensalibre.com/pl/domingo/archivo/revistad/2004/septiembre04/120904/dfrente.shtml>



ADICOGUA

ANEXOS

Universidad de San Carlos de Guatemala,
Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico,
Licenciatura en Diseño Gráfico.

Encuesta para Grupo Objetivo

1. ¿El material que se te presenta solventa tus dudas?

MUCHO POCO NADA

2. ¿Crees que el CD sea útil para conocer el trabajo que realiza la ONG ADICOGUA?

MUCHO POCO NADA

3. ¿Hubo alguna información que no fue comprensible?

R: /

4. ¿Cómo te parece la presentación del CD Interactivo?

BUENA REGULAR MALA

5. ¿Se te facilita guardar y portar este CD en espacios reducidos?

SÍ NO TALVEZ

6. ¿Te parece clara la distribución del contenido?

MUCHO POCO NADA

7. ¿Los textos son legibles?

MUCHO POCO NADA

8. ¿El contenido visual es claro?

MUCHO POCO NADA

9. ¿Cree que la utilización de fotografías apoya los textos?

MUCHO POCO NADA

Universidad de San Carlos de Guatemala,
Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico,
Licenciatura en Diseño Gráfico.

Encuesta para Diseñadores Gráficos

1.¿El material que se te presenta solventa tus dudas?

MUCHO POCO NADA

2.¿ Crees que el CD sea útil para conocer el trabajo que realiza la ONG ADICOGUA?

MUCHO POCO NADA

3.¿ Hubo alguna información que no fue comprensible?

R: /

4.¿Cómo te parece la presentación del CD Interactivo?

BUENA REGULAR MALA

5.¿ Se te facilita guardar y portar este CD en espacios reducidos?

SÍ NO TALVEZ

6.¿La distribución de los elementos es ordenada?

MUCHO POCO NADA

7.¿La tipografía es legible?

MUCHO POCO NADA

8.¿ El contenido visual es explícito?

MUCHO POCO NADA

9.¿Cree que la utilización de fotografías apoya los textos?

MUCHO POCO NADA

10.¿Cree que la secuencia del CD es correcta?

MUCHO POCO NADA

Universidad de San Carlos de Guatemala,
Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico,
Licenciatura en Diseño Gráfico.

Entrevista para Directivos y empleados ADICOGUA

1. ¿Le parece ordenada la distribución de los contenidos?

Sí % No %

2. ¿Los textos están bien redactados?

Sí % No %

3. ¿El contenido del CD Interactivo es explícito?

Sí % No %

4. ¿Las fotografías empleadas son las correctas en cada tema?

Sí % No %

5. ¿La tipografía es legible?

Sí % No %

6. ¿El material es de su agrado?

Sí % No %

7. ¿Le resulta difícil navegar dentro del CD Interactivo?

Sí % No %

8. ¿Hubo alguna información que haya quedado confusa?

Sí % No %

9. ¿Es correcta la información en cada botón?

Sí % No %

10. ¿Se les facilita guardar y portar este CD en espacios reducidos?

Sí % No %