

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



Audiovisual didáctico animado acerca de
los derechos de la niñez
-Save the Children Guatemala-

Proyecto de Graduación presentado por
Elisa Mariana Marroquín González
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Informático-Visual

guatemala, mayo de 2013



nómina de autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Br. Jairón Daniel Del Cid Rendón
Vocal IV

Br. Carlos Raúl Prado Vides
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Tribunal Eximador y Asesores

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Lic. Emperatriz Pérez
Examinadora - Asesora Metodológica

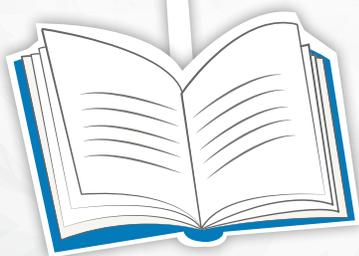
M.A. Fernando Fuentes
Examinador - Asesor Gráfico

M.A. Ruth Noemí Espino Galicia
Examinadora - Tercera Asesora

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario



Audiovisual didáctico animado acerca de los
siete derechos priorizados de la niñez
y su protección
dirigido a las escuelas apoyadas por la
Organización Save the Children Guatemala



Índice

presentación	pág. 8
introducción	pág. 11
capítulo uno	

1.1	ANTECEDENTES	pág. 13
1.2	PROBLEMA	pág. 15
1.3	JUSTIFICACIÓN	pág. 16
	1.3.1 <i>Magnitud</i>	pág. 16
	1.3.2 <i>Trascendencia</i>	pág. 18
	1.3.3 <i>Vulnerabilidad</i>	pág. 18
	1.3.4 <i>Factibilidad</i>	pág. 18
1.4	OBJETIVOS DE DISEÑO	pág. 19
	1.4.1 <i>Objetivo general</i>	pág. 19
	1.4.2 <i>Objetivos específicos</i>	pág. 19

capítulo dos

2.1	PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN	pág. 21
	2.1.1 <i>Datos generales</i>	pág. 21
	2.1.2 <i>Ubicación</i>	pág. 22
	2.1.3 <i>Visión</i>	pág. 23
	2.1.4 <i>Misión</i>	pág. 23
	2.1.5 <i>Valores</i>	pág. 23
	2.1.6 <i>Derechos priorizados</i>	pág. 24
	2.1.7 <i>Objetivos estratégicos</i>	pág. 24
	2.1.8 <i>Objetivos estratégicos con resultados</i>	pág. 24
2.2	GRUPO OBJETIVO	pág. 26
	2.2.1 <i>Perfil geográfico de Guatemala</i>	pág. 26
	2.2.2 <i>Perfil demográfico de Guatemala</i>	pág. 26
	2.2.3 <i>Perfil psicográfico de Guatemala</i>	pág. 27
	2.2.4 <i>Perfil conductual de Guatemala</i>	pág. 27

capítulo tres

3.1	CONCEPTOS FUNDAMENTALES	pág. 29
	3.1.1 <i>Conceptos fundamentales de la organización</i>	pág. 29
	3.1.2 <i>Conceptos fundamentales de diseño</i>	pág. 39
	3.1.3 <i>Ciencias auxiliares</i>	pág. 52

3.2	CONCEPTO DE DISEÑO	pág. 56
3.2.1	<i>Lluvia de Ideas</i>	pág. 56
3.2.2	<i>Mapa Mental</i>	pág. 57
3.2.3	<i>Concepto Creativo</i>	pág. 59
3.3	PROCESO DE BOCETAJE	pág. 69

capítulo cuatro

4.1	FUNDAMENTACIÓN	pág. 79
4.2	CÓDIGOS DE DISEÑO	pág. 79
4.2.1	<i>Código Cromático</i>	pág. 79
4.2.2	<i>Código Tipográfico</i>	pág. 87
4.2.3	<i>Código Lingüístico</i>	pág. 88
4.2.3	<i>Código Sonoro</i>	pág. 89
4.2.4	<i>Código Icónico</i>	pág. 89
4.2.5	<i>Animación</i>	pág. 90
4.3	PROPUESTA GRÁFICA FINAL	pág. 91
4.3.1	<i>Logotipo Final</i>	pág. 91
4.3.2	<i>Personajes Finales</i>	pág. 92
4.3.3	<i>Perfiles de Personajes</i>	pág. 95
4.3.4	<i>Escenario-elementos de fondo</i>	pág. 98
4.3.5	<i>Soportes y medios utilizados</i>	pág. 99
4.4	COMPROBACIÓN DE EFICACIA	pág. 104
4.4.1	<i>Encuestas y Cuestionarios</i>	pág. 104
4.4.2	<i>Perfil del grupo objetivo</i>	pág. 104
4.4.3	<i>Encuesta para entrevista con el grupo objetivo</i>	pág. 105
	CONCLUSIONES	pág. 111
	RECOMENDACIONES	pág. 112
	LINEAMIENTOS	pág. 113
	<i>Presupuesto</i>	pág. 113
	REFERENCIAS	pág. 114

agradecimientos y dedicatoria

A Dios, mi ser intangible, invisible e inmesamente increíble que me permite avanzar paso a paso en mi vida.

A mi ángel Santiago, por ser el amor de mi vida, mi razón de seguir, el porqué de todos mis sueños y mis utopías y al que prometí este logro.

A mi sobrino José Alejandro, el niño que hace que ame a todos los niños y vea en su gran sonrisa la de muchos otros que necesitan sonreír.

A mis padres Elisa y José Ángel, los seres más especiales de mi vida, los que me dieron la vida y que desde ese momento me han guiado y enseñado a vivir.

A mis hermanas Adelita y Haydeé, a las cuales les sigo los pasos, mis amigas incondicionales y las que me dan un jalón de orejas cuando lo necesito.

A mis hermanos Alejandro, José y José Ángel, por su apoyo y su aprecio.

A mis amigos, los de siempre (Carlitos, Kenneth, Alex, Danielito y Mario), los que han estado conmigo al inicio, en el medio y al final de este caminar profesional.

A mis amigas, las de siempre (Majo, Luisa, Pamy, Clau, Bea, Elvira, Ale, Andi G, Mane y Nadia), porque sin ellas mi día a día no sería tan especial.

A la Organización Save The Children, por la oportunidad y la experiencia que me brindó al trabajar por y para la niñez guatemalteca.

A la Organización Esperanza Juvenil, por ser ese lugar donde puedo compartir y convivir con las niñas y los niños para aprender y vivir la voluntad.

A mis asesores Emperatriz Pérez, Ruth Espino y Fernando Fuentes, por su apoyo, paciencia y profesionalismo en el proceso de este proyecto.

A todas la personas que Dios ha puesto en mi camino para alcanzar este logro.

presentación

“Tener el derecho a tener derechos es el primer paso para vivir una vida plena.”

-UNICEF-

La niñez es parte fundamental de toda sociedad, en este caso de la sociedad guatemalteca y representa un porcentaje significativo de la población para el índice de desarrollo humano -IDH-, que mide el promedio de las tres dimensiones integradas: salud, educación y nivel de vida. Este índice se hace sostenible y sustentable por medio de la educación, cuando las niñas y los niños aprenden a: conocer, hacer, convivir y ser.

La niñez se educa por medio de un aprendizaje significativo y este es significativo cuando parte de una necesidad sentida, vivida, proclamada y demandada. Una de las necesidades de la niñez es aprender sus derechos para mejorar su calidad de vida. Para aprenderlos tienen que incorporarlos a su “estructura cognitiva”, es decir, a su pensamiento, según la teoría del aprendizaje significativo creada por David Ausubel, psicólogo educativo. Este aprendizaje de las niñas y los niños se realiza por medio del proceso de “asimilación conciente” o incorporación del conocimiento, fenómeno investigado por el Biólogo-Psicólogo Jean Piaget.

Se considera que los derechos de la infancia son signo cualitativo y cuantitativo de las necesidades básicas de los infantes, por lo que pueden y deben aprenderse para que viva dignamente en una cultura que respete el género y la multiculturalidad.

Por todo esto, la niñez guatemalteca constituye el motivo principal de este proyecto Audiovisual didáctico acerca de los siete derechos priorizados de la niñez y su protección dirigido a las escuelas apoyadas por la Organización Save the Children Guatemala.

Otro de los motivos para realizar este proyecto ha sido la experiencia académica vivida como parte de mi Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- en la organización Save the Children Guatemala. Esta se considera líder en el mundo del trabajo a favor de la niñez y la adolescencia, y ha trabajado en Guatemala desde hace 36 años para que gocen de una vida digna, en la protección, desarrollo y participación de sus derechos sociales.

El fin de este proyecto permitirá: educar, fortalecer, difundir, promover y validar los derechos de la niñez que prioriza Save the Children Guatemala. El audiovisual es un recurso de aprendizaje que presenta los derechos de manera dinámica, utilizando figuras retóricas y analogías, entre otras, en 7 historias cortas musicalizadas. Este será divulgado y socializado en los

establecimientos e instituciones educativas que apoya la organización para asegurar que dichos derechos sean respetados y cumplidos.

La importancia del proyecto es destacar el valor que conlleva el cumplimiento de los derechos de y para la niñez. También constituye parte de una innovación que mejorará su calidad de vida como entes primordiales de esta sociedad.

Cuando el aporte de cada persona se une al de otra, se logra un excelente trabajo en equipo. Es por eso que es posible realizar este proyecto, no solo por la labor de mi persona como diseñadora gráfica, detrás de ella están las y los niños como principales protagonistas, maestros, pedagogos, psicólogos, licenciados en diseño, magísteres, doctores en distintos campos profesionales que transforman el proyecto en un recurso especial para la educación sobre los derechos de la niñez guatemalteca.

introducción

“Lo que no se hace sentir, no se entiende y lo que no se entiende, no interesa.”

-Simón Rodríguez-

Este proyecto aborda la temática de los siete derechos priorizados de la niñez por la organización Save the Children Guatemala. Se trata de la elaboración de un audiovisual didáctico animado que presenta, en siete historias cortas, cada uno de los derechos, con la intención de que la entidad lo utilice como un recurso de aprendizaje para educar a las niñas y niños.

El audiovisual que se presenta en este proyecto es una caricatura animada en 2D que se basa en los procedimientos básicos de producción (pre-producción, producción y post-producción). A lo largo de su desarrollo, se observó, se investigó y se vivenció la realidad de la educación de la niñez en varias escuelas a las que se asistió con la organización y posterior a eso se crearon ideas y conceptos que dan forma a cada parte del audiovisual, desde los colores utilizados, el tipo de línea, el tipo de animación hasta la música y la voces de los propios niños, que dan vida a cada uno de los personajes. De esta manera se presentan los derechos seleccionados y hacerlos visibles y entendibles para que los identifiquen y vivan diariamente.

Este proyecto provee de material didáctico en un DVD reproducible en consolas de televisión y para proyección en las bibliotecas lúdicas donadas en los centros de educación y escuelas apoyadas por Save the Children Guatemala dentro de la ciudad capital.



capítulo uno

ANTECEDENTES - PROBLEMA
JUSTIFICACIÓN - OBJETIVOS DE DISEÑO



!! antecedentes

marco histórico

Los antecedentes de la organización Save de Children se remontan a la iniciativa de Eglantyne Jebb de origen inglés, luego de la Primera Guerra Mundial. Con la convicción de que la niñez debía tener derechos especiales creó la organización en 1919. Su idea fue bien aceptada y después de muchos años de trabajo, los esfuerzos de representantes de distintas sociedades, religiones y culturas, interesados en el bienestar de la infancia, hicieron posible que el 20 de noviembre de 1989 se aprobara, por parte de las Naciones Unidas, la Convención sobre los Derechos del Niño.

La organización Save the Children en Guatemala es una asociación civil sin fines de lucro, que contribuye a mejorar la vida de los niños y niñas mediante esfuerzos sostenidos que inciden en la promoción y cumplimiento de sus derechos humanos. La Institución es miembro de la Alianza Internacional Save the Children, constituida por 29 miembros que trabajan en 120 países. Forma parte de las siguientes redes nacionales: Ciprodeni, Movimiento Social por los Derechos de la niñez, Adolescencia y Juventud de Guatemala, y el Consejo de Instituciones de Desarrollo. Actualmente trabaja con familias y comunidades en 6 de los 22 departamentos del país y su principal función es la promoción y aplicación de los derechos de los niños y las niñas, especialmente en las áreas de la ciudad más necesitadas y afectadas por la pobreza. Los programas de trabajo en la promoción y aplicación de los derechos de la niñez y en educación de calidad en la organización son 10.

En Guatemala durante el enfrentamiento armado interno en la década de los ochenta, las niñas y niños sufrieron la violación a sus derechos humanos y de la niñez específicamente. Se afectó el derecho a la vida mediante ejecuciones arbitrarias, muerte de neonatos y de recién nacidos, muertes provocadas por desplazamiento y desaparición. Se vulneró el derecho a la integridad física y psicológica mediante actos de tortura y violación sexual. Se privó del derecho de libertad individual a través de la privación ilegal de ésta, el sometimiento obligado a formas de servidumbre y el reclutamiento forzoso militar y en las patrullas de autodefensa civil -PAC-. El traslado de menores de su grupo étnico a otros, especialmente después de masacres en las comunidades, afectó los derechos culturales, impidiendo participar de la vida cultural de su pueblo indígena, y a su vez, los derechos colectivos de su grupo étnico al impedir la reproducción biológica y cultural.

marco legal

En el ámbito nacional, el convenio de la Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia en el Decreto número 27-2003 párrafo cuarto se lee, *"Considerando: Que nuestro país suscribió el 26 de enero de 1990 la Convención sobre los Derechos del Niño la cual fue aprobada por el Congreso de la República de Guatemala el 10 de Mayo del mismo año y que dicho instrumento internacional proclama la necesidad de educar a la niñez y adolescencia en espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad e igualdad, para que como sujetos de derechos se les permita ser protagonistas de su propio desarrollo para el fortalecimiento del estado de derecho, la justicia, la paz y la democracia."* (Congreso de la República de Guatemala, 2004, p.13). Este entró en vigor el 2 de septiembre de 1990, de conformidad con el artículo 49.

El estudio teórico y práctico de la organización permite identificar la problemática social para la elaboración del proyecto, el cual coincide con los requerimientos solicitados por la entidad.

En la actualidad, la organización necesita material de comunicación visual para la promoción y divulgación de los derechos de la niñez y educarlos como un medio de prevención para mejorar su nivel de vida. No se puede luchar por aquello que se desconoce. Por eso es importante que conozcan sus derechos y los hagan respetar. Esta necesidad es prioritaria para la organización.

Por esta razón se propone a Save the Children Guatemala crear un material audiovisual animado que consista en una caricatura dinámica, con personajes y ambientes contextualizados en el país, para divulgar, promover y principalmente educar a la niñez, y que con esto las niñas y los niños puedan identificar en qué momento gozan del cumplimiento de los 7 derechos. El material audiovisual debe ser de fácil distribución en las escuelas e instituciones que Save the Children apoya.

El presente proyecto constituye un apoyo a la investigación, desarrollo y producción del material audiovisual.

1.2 problema

La organización Save the Children Guatemala lucha para que los niños y niñas guatemaltecos vivan plenamente sus derechos, pero carece de material audiovisual adecuado al contexto del país para comunicar mensajes educativos con mejor tecnología apoyándose en las TIC (tecnologías de la información y de la comunicación) para educar a los niños y niñas sobre el goce de sus derechos.

Para solventar el problema de la falta de este tipo de material se plantea el proyecto titulado: ***Audiovisual didáctico animado acerca de los siete derechos priorizados de la niñez y su protección dirigido a las escuelas apoyadas por la Organización Save the Children Guatemala.*** Proyecto a realizarse en el período de febrero a noviembre del 2012 en la ciudad de Guatemala para las 47 escuelas que atiende en la capital.

1.3 Justificación

1.3.1 magnitud

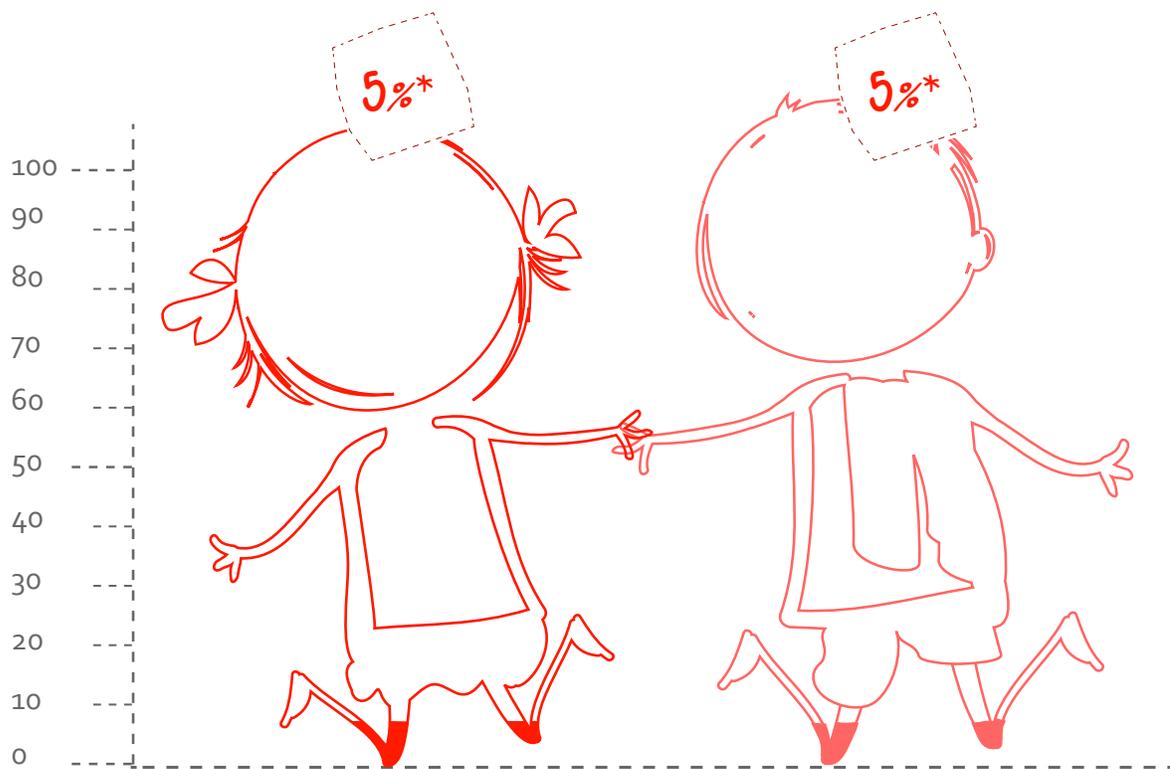
Según el INE (Instituto Nacional de Estadística-2012), Guatemala cuenta con una población de 14,713,763 habitantes, distribuidos en 22 departamentos, de los cuales la organización Save the Children Guatemala atiende a 6 de ellos: Guatemala, Chiquimula, Izabal, Quiché, Sololá y San Marcos.

El Departamento de Guatemala está distribuido en 17 municipios en los cuales la organización trabaja con 349 escuelas de 14 municipios, donde ahora se aplican metodologías educativas innovadoras. Específicamente en la ciudad de Guatemala, trabaja con 47 escuelas en áreas marginales.

La organización actualmente cuenta con Programas de Derechos de la Niñez en las zonas 6, 18 y 24 de la Ciudad Capital, Guatemala, que es en donde se utilizará el trabajo para la presentación del audiovisual animado. Esto beneficiará directamente a los niños que apoya la organización y servirá como una herramienta de enseñanza y aprendizaje significativo que comunicará los siete derechos de la niñez de manera constructiva, valiéndose de distintos aspectos de la informática (textos, imágenes, sonidos y animaciones) logrando un lenguaje visual, educativo y lúdico.

Se estima que en toda Guatemala el 38.1% de la población son niñas y niños de 0 a 14 años de edad, según la Central Intelligence Agency -CIA- (Agencia Central de Inteligencia), por lo que se asume que la constante de niñas y niños en el Municipio de Guatemala se mantiene en un 19.05%, según la estimación del INE (Instituto Nacional de Estadística - 2012) al año 2012, por lo que al multiplicarlo por sus respectivas cantidades absolutas de 524,202 mujeres y 468,338 de hombres arroja una cantidad de 99,860 niñas y 89,218 niños de 0 a 14 años.

El audiovisual didáctico sobre los siete derechos priorizados de la niñez se difundirá a los niños de 6 a 13 años de edad, se estima que llegará al 5% del total de niños guatemaltecos que asisten a las escuelas de la Ciudad Capital que apoya la organización Save the Children.



niñas

4,993

niños

4,461

*Siendo el 100% de niñas en la ciudad: 99,860

*Siendo el 100% de niños en la ciudad: 89,218

Fuente: Ilustración propia

1.3.2 trascendencia

La importancia de realizar este proyecto se encuentra en que los niños que asisten a las escuelas apoyadas por Save the Children, en el municipio de Guatemala, se ven afectados en gran parte por la violación de sus derechos, y la falta de medios de comunicación visual y recursos didácticos resultado la divulgación de los hace que los niños ignoren o desconozcan la importancia del goce de los siete derechos fundamentales de la niñez y que los deben hacer valer. Es por eso que al realizar este proyecto audiovisual se podrá difundir y educar utilizando mejores recursos educativos y prevenir la violación de sus derechos.

1.3.3 vulnerabilidad

El proyecto tiene como resultado la divulgación de los siete derechos priorizados de la niñez y su protección, entre los niños que apoya Save the Children, que son su principal visión como organización, pero también podrá difundir el mensaje a sus donantes, amigos, amigas, funcionarios de gobierno, líderes de todas las ONG y comunidades.

Se pretende despertar el interés de los niños por medio de un mensaje lúdico-didáctico con la representación de 7 historias cortas conformadas por: ilustraciones de personajes y escenarios, animaciones de los mismos, voces en off y musicalización. De esta manera se facilita adecuada y eficientemente la comunicación y divulgación de los 7 derechos, creando así un recurso educativo innovador. El formato en que se entregará el material será digital, un DVD de fácil reproducción, ya que al momento de presentar el audiovisual animado a los niños, las escuelas cuentan con bibliotecas lúdicas que tienen equipo de audio y video para reproducirlo.

1.3.4 factibilidad

Este proyecto es realizable, ya que la organización Save the Children cuenta con los recursos humanos, tecnológicos, organizacionales y económicos para elaborarlo y reproducirlo.

Existe una gran cantidad de fuentes de dónde extraer información para el desarrollo del proyecto y así concluir con resultados positivos para que los niños apoyados aprendan a reconocer los 7 derechos priorizados a corto plazo, los apliquen en su vida diaria a mediano plazo y los hagan valer y

1.4 objetivos

1.4.1 objetivo general

Diseñar un audiovisual didáctico animado para educar a las niñas y los niños acerca de los siete derechos priorizados de la niñez y su protección dirigida a las escuelas con apoyo de la Organización Save the Children Guatemala.

1.4.2 objetivos específicos

- Realizar una animación 2d (dos dimensiones) de los siete derechos priorizados de la niñez y su protección para facilitar la comprensión de los niños.
- Crear personajes y ambientes representativos combinándolos con música, ritmos, movimientos y colores para propiciar estados de ánimo y causar diferentes emociones, para lograr un audiovisual innovador con contenido educativo.



capítulo dos

PERFIL DEL CLIENTE - GRUPO OBJETIVO



2.1 perfil de la organización

2.1.1 datos generales

Nombre de la organización:

Save the Children Guatemala

Dirección:

Sede: 9a. Avenida 32-01, zona 11 Colonia las Charcas, Guatemala

Centro de Documentación: 1a. Avenida, 9_33 zona 9, Guatemala

(a un costado del Parque de la Industria, frente a la iglesia

Inmaculada de Tívoli)

Teléfonos:

2244-8500, 2339-4231

Página Web:

www.savethechildren.org.gt

Tipo de Institución: No lucrativa

Logotipo:



Save the Children
Guatemala

Descripción:

Una organización civil guatemalteca, no lucrativa, ajena a toda clase de intereses y fines políticos, partidistas, religiosos y de duración indefinida.

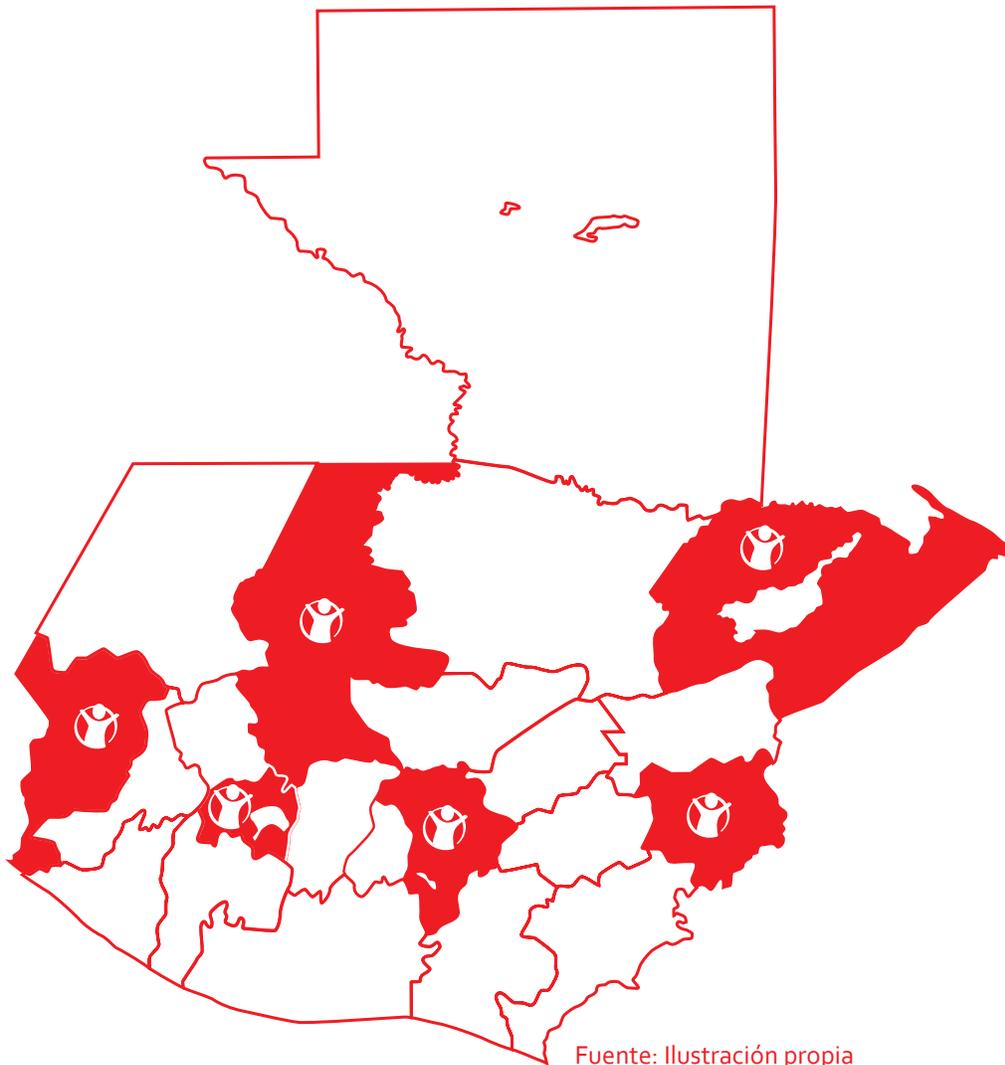
Fue fundada en 1976 y obtuvo su personalidad jurídica en diciembre de 1983, por acuerdo gubernativo 879-83 (como Save the Children Guatemala).

Es una institución miembro de la Alianza Internacional Save the Children, constituida por 29 miembros que trabajan en 120 países a nivel mundial, que luchan por:

- Un mundo que respeta y valora a cada niña y niño.
- Un mundo que escucha a la niñez y aprende de ella.
- Un mundo donde todos los niños y niñas tienen esperanza y oportunidades.

2.1.2 ubicación

La Organización Save the Children atiende y apoya en los departamentos señalados en la gráfica (Guatemala, San Marcos, Quiché, Sololá, Izabal y Chiquimula), pero para este proyecto se concentra en la Ciudad de Guatemala, exactamente en la capital.



Fuente: Ilustración propia

2.1.3 visión

Una Guatemala y un mundo en el que cada niño, niña y adolescente goza del derecho a una vida digna, a la protección, al desarrollo y a la participación.

2.1.4 misión

Inspiramos y promovemos cambios significativos en la forma en la que Guatemala y el mundo valora y actúa a favor de los niños y niñas para lograr mejoras inmediatas y duraderas en sus vidas, fortaleciendo las capacidades de la población e instituciones locales y nacionales garantes del cumplimiento de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia.

2.1.5 valores

Integridad

Vivimos los más altos estándares de honestidad y conducta personal; siempre actuamos para mantener la buena reputación de nuestra institución y garantizar el interés superior de los niños, niñas y adolescentes.

Rendición de cuentas

Nos responsabilizamos de manera personal por utilizar eficientemente los recursos institucionales, logrando resultados concretos y medibles, rindiendo cuentas con transparencia a nuestros donantes, socios y, sobre todo, a los niños, niñas y adolescentes.

Excelencia

Somos exigentes con nosotros mismos y con nuestros socios, nos fijamos metas ambiciosas y estamos comprometidos a mejorar la calidad de todo lo que hacemos para los niños, niñas y adolescentes.

Creatividad

Promovemos nuevas ideas e innovaciones, con el propósito de lograr soluciones eficaces y sostenibles, para asegurar el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Interculturalidad

Respetamos y valoramos la diversidad cultural de nuestro país y promovemos el intercambio de valores, conocimientos y experiencias entre los integrantes de todos los pueblos que formamos Guatemala.

Colaboración

Respetamos y valoramos a todos los miembros de nuestro equipo y de las organizaciones e instituciones con las que trabajamos, coordinando esfuerzos para lograr mayor impacto en el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

2.1.6 derechos priorizados

Reconocemos que el enfoque de derechos plantea que los derechos son universales e indivisibles, sin embargo dadas las limitaciones en aspectos financieros, técnicos y de acuerdo a los diagnósticos que realizamos a nivel municipal y que se encuentran mayores dificultades en el cumplimiento de algunos derechos, Save the Children Guatemala concentrará su esfuerzo en los siguientes derechos:

1. **Educación**
2. **Libertad de Asociación**
3. **Descanso y Recreación**
4. **Libertad de Expresión e Información**
5. **Salud y Nutrición**
6. **Protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual**
7. **Protección a Niñez con Discapacidad**

2.1.7 objetivos estratégicos

1. Promoción y Cumplimiento de los Derechos de la Niñez y Adolescencia
2. Participación Ciudadana y Fortalecimiento del Poder Local
3. Fortalecimiento y Desarrollo Institucional

2.1.8 objetivos estratégicos con resultados

1. **Promoción y Cumplimiento de los Derechos de la Niñez y Adolescencia**

Resultado 1: Derechos de la Niñez promocionados y aplicados

Resultado 2: Sistemas Municipales de protección a favor de los derechos de la niñez, organizados y fortalecidos.

Resultado 3: Educación con Calidad para la Niñez y Adolescencia

Resultado 4: Incidencia Política a Favor de la Niñez y Adolescencia.

Resultado 5: Experiencias y Metodologías Sistematizadas, Documentadas y Socializadas.

2. Fortalecimiento de la Participación Ciudadana y del Poder Local

Resultado 1: Organizaciones Comunitarias y Municipales de hombres, mujeres y jóvenes sostenibles y fortalecidas en sus capacidades.

Resultado 2: Gobiernos Municipales comprometidos y fortalecidos para promover el desarrollo integral de su población.

Resultado 3: Experiencias y Metodologías Sistematizadas, Documentadas y Socializadas.

3. Fortalecimiento y Desarrollo Institucional

Resultado 1: Save the Children Guatemala posicionada como organización líder en la promoción y cumplimiento de los Derechos de la Niñez y Adolescencia.

Resultado 2: Personal eficiente, identificado y comprometido con Save the Children Guatemala.

Resultado 3: Sistema Administrativo y Financiero actualizado y eficiente.

Resultado 4: Sostenibilidad Financiera Asegurada.

Resultado 5: Experiencias y Metodologías Sistematizadas, Documentadas y Socializadas.

Resultado 6: Sistema de información, planificación, monitoreo y evaluación institucional dinámico y eficiente.

Resultado 7: Save the Children Guatemala es miembro fuerte de la Alianza Internacional Save the Children y su participación es valorada dentro de la misma.

2.2 grupo objetivo

Para este proyecto se elige el grupo objetivo en el Municipio de Guatemala, exactamente en la ciudad capital.

2.2.1 perfil geográfico de guatemala

Región: Se encuentra situado en la región I o región Metropolitana. Su cabecera departamental es Guatemala, limita al Norte con el departamento de Baja Verapaz; al Sur con los departamentos de Escuintla y Santa Rosa; al Este con los departamentos de El Progreso, Jalapa y Santa Rosa; y al Oeste con los departamentos de Sacatepéquez y Chimaltenango. Se ubica en la latitud $14^{\circ} 38' 29''$ y longitud $90^{\circ} 30' 47''$.

Tamaño del área: Cuenta con una extensión territorial de 2,253 kilómetros cuadrados.

Número de habitantes: 3,207,587 habitantes. Estimación de la Población. Período 2008-2020 por el INE ([Instituto Nacional de Estadística-2012](#)).

Densidad: Urbana y Suburbana.

Clima: Generalmente templado.

2.2.2 perfil demográfico de guatemala

Edad: De 6 a 13 años de edad.

Género: Masculino (5% = 4,461) y femenino (5% = 4,993).

Tamaño de familia: Más de 5 personas

Ciclo de vida familiar: Niños mayores de 6 años hasta 13 años.

Ingreso Familiar: El grupo objetivo pertenece a una familia con ingresos que oscilan en un promedio mensual de Q 1,875.00/mensual - Q 62.50/día, salario mínimo para la ciudad de Guatemala ([Según acuerdo Gubernativo 520-2011 publicado el 30 de diciembre de 2011](#)), que según el estudio socioeconómico (NSE) realizado por Multivex Sigma Dos de Guatemala en 2009, puede pertenecer a los niveles:

Nivel Bajo D: Su ingreso promedio mensual está comprendido alrededor de los Q2,500 o al Salario mínimo.

Nivel Popular E: Su ingreso promedio mensual menor a los Q1,100.

Ocupación: Estudiantes.

Educación: Escuela primaria.

Religión: Creyentes y no creyentes.

Raza: Indígena maya (2,94757), garífuna (704), xinka (1,322) y ladina (2,229,846) por el INE ([Instituto Nacional de Estadística- 2012](#)).

Nacionalidad: Guatemaltecos.

2.2.3 perfil psicográfico de guatemala

Clase social: Pertenecientes al Nivel Bajo D y al Nivel Popular E (según el estudio socioeconómico (NSE) realizado por Multivex Sigma Dos de Guatemala en 2009).

Estilo de vida: Adaptados.

Personalidad: Gregarios.

2.2.4

perfil conductual de guatemala

Ocasión de compra: Especial.

Beneficios buscados: Economía.

Status del usuario: Regular o primerizo.

Tasa de uso: Usuario ocasional.

Status de lealtad: Nula o media.

Etapas de disposición: Enterado o informado.

Actitud hacia el producto: Indiferente.

La mayoría de niñas y niños ya saben leer y escribir en un nivel básico, ya que el grupo objetivo abarca niños de último año del nivel pre-primaria y los primeros grados del nivel primario.



capítulo tres

CONCEPTOS DE DISEÑO - BOCETOS
CONCEPTO CREATIVO



3.1.1 conceptos fundamentales de la organización

Organización Civil

Es un sistema de actividades conscientemente coordinadas formado por dos o más personas; la cooperación entre ellas es esencial para la existencia de la organización. Una organización solo existe cuando hay personas capaces de comunicarse y que están dispuestas a actuar conjuntamente para obtener un objetivo común.

Organización No Gubernamental, reconocida y fiscalizada por el estado, con intereses culturales, educativos, deportivos, con servicio social, de asistencia, beneficencia, promoción y desarrollo económico y social, sin fines de lucro; Tienen patrimonio propio proveniente de recursos nacionales o internacionales, y personalidad jurídica propia, distinta de la de sus asociados, al momento de ser inscritas como tales en el Registro Civil Municipal correspondiente. Su organización y funcionamiento se rige por sus estatutos, las disposiciones del Decreto 02-2003, y demás disposiciones jurídicas de carácter ordinario (**Organizaciones Civiles legibilidad y estructura, 2003**)

Personalidad Jurídica

La Personalidad Jurídica es la capacidad que tienen dos o más personas para realizar actos reconocidos como legales y que vayan más allá de sus capacidades individuales. Así, el reconocimiento que hace el Estado y la sociedad en general a esta capacidad se denomina Personalidad Jurídica. La obtención de la personalidad Jurídica implica los siguientes derechos:

- Capacidad de administrar fondos a través de los mecanismos que establece la ley (elección de tesorero y de comisión revisora de cuentas).
- Elección democrática de sus dirigentes.
- Capacidad legal para postular fondos concursables.
- Capacidad legal para postular a subvenciones municipales.
- Capacidad legal para contraer cualquier tipo de contrato.

(**Municipalidad de Quilpué, 2010**)

Derechos humanos

Son las facultades, prerrogativas y libertades fundamentales de que goza una persona y que se derivan de su dignidad, por lo que no pueden ser vulnerados y por ello los Estados y las leyes que los rigen tienen la obligación de reconocerlos, difundirlos, protegerlos y garantizarlos. Todas las personas, sin importar su edad, religión, sexo o condición social, gozan de estos derechos, los cuales son indispensables para el desarrollo integral del individuo.

La vigencia de los Derechos Humanos es un medio para la construcción de una sociedad democrática que debe surgir de un Estado Constitucional de Derecho, con el propósito que la sociedad pueda dinamizar el desarrollo de nuevos contenidos para la democracia y la paz.

Aunque se dice que todos estamos obligados a respetar los derechos humanos de las demás personas, existe la diferencia en que los ciudadanos y ciudadanas podemos hacer todo aquello que la ley no prohíba en tanto que los servidores públicos, como parte del Estado, pueden hacer aquello que la ley expresamente les faculta.

En materia de derechos humanos, el Estado no sólo tiene el deber de reconocer los derechos humanos, sino también respetarlos y defenderlos actuando dentro de los límites que le impone la ley.

La defensa o la protección de los derechos humanos tiene la función de:

- Contribuir al desarrollo integral de la persona.
- Imponer límites al accionar de los servidores públicos, sin importar su nivel jerárquico o la institución gubernamental, a efecto de prevenir los abusos de poder, la negligencia o el accionar por desconocimiento de la función.
- Facilitar los canales y mecanismos de participación ciudadana que facilite la participación activa en los asuntos públicos y la adopción de decisiones comunitarias.
- Fijar un ámbito de autonomía en el que las personas puedan actuar libremente, protegidas contra los abusos de las autoridades, servidores públicos y de particulares. (Procuraduría de los derechos humanos, 2010)

Características de los Derechos Humanos

Universales: Pertenecen a todas las personas, que se extienden a todo el género humano, sin ningún tipo de distingo por sexo, edad, religión, posición social o creencias religiosas o políticas.

Incondicionales: Porque están supeditados sólo a los lineamientos y procedimientos que determinan los límites de los propios derechos. La histórica frase de Benito Juárez: "El respeto al derecho ajeno es la paz" resume muy bien esta característica, porque nuestros derechos llegan hasta donde comienzan los de los demás o los justos intereses de la comunidad.

Inalienables: No pueden perderse ni trasladarse por propia voluntad: son inherentes a la idea de dignidad del hombre. No se pueden quitar ni enajenar.

Inherentes o innatos: Todos los seres poseen los derechos humanos, pues se generan a partir de la misma naturaleza humana.

Inviolables: No se pueden o no se deben transgredir o quebrantar. En caso que ello ocurra, el ciudadano o ciudadana víctima puede exigir, a través de los tribunales de justicia, una reparación o compensación por el daño causado. (Procuraduría de los derechos humanos, 2010)

Derechos de la niñez

La Asamblea General de las Naciones Unidas -UNICEF- decretó el 20 de noviembre de 1959 los Derechos del Niño.

Los derechos del niño (o derechos infantiles) son derechos que poseen los niños, niñas y adolescentes. Todos y cada uno de los derechos de la infancia son inalienables e irrenunciables, por lo que ninguna persona puede vulnerarlos o desconocerlos bajo ninguna circunstancia. Varios documentos consagran los derechos de la infancia a nivel internacional, entre ellos la Declaración de los Derechos del Niño y la Convención sobre los Derechos del Niño. Estos documentos reconocen a los niños como sujetos de derecho, pero convierten a los Estados y a los adultos en titulares de la obligación de respetarlos y hacerlos respetar.

La Convención sobre los Derechos del Niño reúne los derechos humanos de la infancia que estaban articulados en otros instrumentos internacionales. Esta Convención articula los derechos de un modo más completo y proporciona una serie de principios rectores que conforman el concepto fundamental que tenemos de la infancia.

Esta recopilación y clarificación de los derechos humanos de la infancia establece el entorno y ofrece los medios necesarios para permitir que todos los seres humanos desarrollen su pleno potencial. Los artículos de la Convención, además de establecer los principios básicos que sirven de base a la realización de todos los derechos, exigen la prestación de recursos, aptitudes y contribuciones específicos, necesarios para asegurar al máximo la supervivencia y el desarrollo de la infancia. Los artículos también exigen la creación de mecanismos para proteger a la infancia contra el abandono, la explotación y los malos tratos.

Todos los niños y niñas tienen los mismos derechos. Todos los derechos están mutuamente relacionados y tienen la misma importancia. La Convención hace hincapié en estos principios y se refiere la responsabilidad de los niños y niñas de respetar los derechos de los demás, especialmente sus progenitores. Por el mismo motivo, la comprensión que tienen los niños de los temas que se suscitan en la Convención depende de su edad. Ayudar a la niñez a comprender sus derechos no significa que los progenitores deben obligarles a tomar decisiones cuyas consecuencias

Derecho a la libertad

ARTÍCULO 12. Libertad. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la libertad que les confiere la Constitución Política de la República, tratados, convenios, pactos y demás instrumentos internacionales aceptados y ratificados por Guatemala y la legislación Interna. (...)

ARTÍCULO 17. Petición. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a pedir ayuda y poner en conocimiento de cualquier autoridad en caso de violación o riesgo de violación de sus derechos, la que estará obligada a tomar las medidas pertinentes. (*Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004*)

Derecho a un nivel de vida adecuado y a la salud

ARTÍCULO 25. Nivel de vida adecuado. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho, a un nivel de vida adecuado y a la salud, mediante la realización de políticas sociales públicas que les permitan un nacimiento y un desarrollo sano y armonioso, en condiciones dignas de existencia. (...)

ARTÍCULO 28. Sistema de salud. Queda asegurada la atención médica al niño, niña y adolescente a través del sistema de salud pública del país, garantizando el acceso universal e igualitario a las acciones y servicios para promoción, protección y recuperación de la salud. Los niños, niñas y adolescentes que sufran deficiencia diagnosticada recibirán atención especializada. (...)

ARTÍCULO 33. Salud primaria. El Estado por medio de los organismos competentes deberá establecer programas dedicados a la atención integral del niño y niña hasta los seis años, así como promoverá la salud preventiva, procurando la activa participación de la familia y la comunidad, sin perjuicio de las obligaciones que el Estado tiene para todos los niños, niñas o adolescentes. (*Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004*)

Derecho a la Educación, Cultura, Deporte y Recreación

ARTÍCULO 36. Educación Integral. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir una educación integral de acuerdo a las opciones éticas, religiosas y culturales de su familia. Esta deberá ser orientada a desarrollar su personalidad, civismo y urbanidad, promover el conocimiento y ejercicio de los derechos humanos, la importancia y necesidad de vivir en una sociedad democrática con paz y libertad de acuerdo a la ley y a la justicia, con el fin de prepararles para el ejercicio plena y responsable de sus derechos y deberes, asegurándoles:

- a) Igualdad de condiciones para el acceso y permanencia en la escuela.
- b) El respeto recíproco y un trato digno entre educadores y educandos.
- c) La formación de organizaciones estudiantiles y juveniles con fines culturales, deportivos, religiosos y otras que la ley no prohíba.

ARTÍCULO 37. Educación pública. La educación pública deberá ser gratuita, laica y obligatoria hasta el último grado de diversificado.

ARTÍCULO 38. Educación multicultural y multilingüe. El Estado a través de las autoridades competentes, deberá garantizar el derecho a la educación multicultural y multilingüe, especialmente en las zonas de población mayoritariamente maya, garífuna y xinka.

ARTÍCULO 39. Realidad geográfica étnica y cultural. El Estado deberá desarrollar los mecanismos necesarios para que los niños, niñas y adolescentes del área rural tengan acceso a la educación, mediante programas adecuados a su realidad geográfica, étnica y cultural.

Todos los niños y niñas menores de seis años, tienen derecho a gozar del servicio de centros de cuidado diario los cuales deberán ser provistos por los empleadores sean estos del sector público o privado según lo establece la Constitución Política de la República. (...)

ARTÍCULO 45. Descanso, esparcimiento y juego. El Estado a través de las autoridades competentes, deberá respetar y promover el derecho de los niños y niñas y adolescentes al descanso, esparcimiento, juego y a las actividades recreativas y deportivas propias de su edad, a participar libre y plenamente en la vida cultural y artística de su comunidad, creando las condiciones propicias para el goce de este derecho en condiciones de igualdad de oportunidades. (*Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004*)

Derecho a la Protección de la Niñez y la Adolescencia con Discapacidad

ARTÍCULO 46. Vida digna y plena. Los niños, niñas y adolescentes con discapacidad física, sensorial y mental tienen derecho a gozar de una vida plena y digna.

ARTÍCULO 47. Obligación estatal. El Estado deberá asegurar el derecho de los niños, niñas y adolescentes con discapacidad a recibir cuidados especiales gratuitos. Dicho derecho incluye el acceso a programas de estimulación temprana, educación, servicios de salud, rehabilitación,

esparcimiento, así como la preparación para el trabajo, para lo cual promoverá, si no contara con estos servicios, su creación. Si fuera necesario y dentro de sus posibilidades, los referirá a centros privados, según el trámite administrativo establecido.

ARTÍCULO 48. Acceso a Información y comunicación. El estado reconoce el derecho del niño, niña y adolescente con discapacidad al acceso de información y comunicación, a la facilitación de accesos arquitectónicos para su integración y participación social.

ARTÍCULO 49. Prevención. El Estado deberá promover, proveer y difundir programas de prevención, detección y referencias de las discapacidades, con los diferentes centros institucionales para su diagnóstico y tratamiento oportuno, tanto a nivel institucional como comunitario. *(Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004)*

Derecho a la Protección contra el tráfico ilegal, sustracción, secuestro, venta y trata de niños, niñas y adolescentes

ARTÍCULO 50. Segridad e integridad. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la protección contra el secuestro, el tráfico, la venta y trata para cualquier fin o en cualquier forma. El Estado deberá desarrollar actividades y estrategias de carácter nacional, bilateral y multilateral adecuadas para impedir estas acciones. *(Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004)*

Derecho a la Protección contra la explotación económica

ARTÍCULO 51. Explotación económica. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra la explotación económica, el desempeño de cualquier trabajo que pueda ser peligroso para su salud física y mental o que impida su acceso a la educación.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser protegidos por el Estado, la familia y la sociedad a fin de que tengan acceso a la educación el deporte, la cultura y la recreación propia a su edad, en beneficio de su salud física y mental. *(Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004)*

Derecho a la Protección por el maltrato

ARTÍCULO 53. Maltrato y agravios. Todo niño, niña o adolescente tiene el derecho de no ser objeto de cualquier forma de negligencia, discriminación, marginación, explotación, violencia, crueldad y opre-

sión, punibles por la ley, ya sea por acción u omisión a sus derechos fundamentales.

Asimismo, tienen derecho a ser protegidos contra toda forma de maltrato. El Estado estimulará la creación de instituciones y programas preventivos o psico-sociales necesarios, para dar apoyo y orientación a la familia y a la comunidad. Deberá proporcionar la asistencia necesaria, tratamiento y rehabilitación a las víctimas, a quienes cuidan de ellas y al victimario. (*Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004*)

Derecho a la Protección por la explotación y abusos sexuales

ARTÍCULO 56. Explotación o abuso sexual. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra toda forma de explotación o abuso sexual, incluyendo:

- a) La incitación o la coacción para que se dedique a cualquier actividad sexual.
- b) Su utilización en la prostitución, espectáculos o material pornográfico.
- c) Promiscuidad sexual.
- d) El acoso sexual de docentes, tutores y responsables. (*Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, 2004*)

no puede asumir aún debido a su edad. (UNICEF, 2008)

Niño/a

Tres etapas pueden distinguirse en el desarrollo psíquico del niño.

- a. Primera infancia que termina con dentición: 2-3 años.
- b. Segunda infancia corresponde a la fase del niño párvulo, y acaba con la segunda dentición: 6-7 años.
- c. Puericia hasta los 11-12 años, en que comienza la pre-adolescencia. Esta última etapa coincide con el período escolar primario. A lo largo de la niñez se desarrollan todas las facultades: primero mediante la actividad lúdica o juego, y después, mediante el aprendizaje sistemático en la escuela y en la vida. El desarrollo infantil no se realiza de manera uniforme. Su rapidez no es igual en todos los períodos. Además, cada aspecto tiene su época: existe la época de la marcha, la del lenguaje, la de la curiosidad aguda, etc. La sucesión de fases es análoga para todos los individuos, pero la duración de las mismas y el nivel alcanzado en ellas varían mucho de uno a otro. (García, 1974)

Adolescencia

Recogiendo los datos de la experimentación y el común sentir de los psicólogos, la adolescencia se concibe fundamentalmente como un crecimiento, pero no un crecimiento cuantitativo, que consistiría en un aumento de la capacidad de las facultades que ya posee el sujeto, sino en un crecimiento cualitativo, caracterizado por la aparición de nuevas tendencias o nuevas formas de conocimientos. En otras palabras podemos decir que la adolescencia es un nacimiento o un crecimiento de algo nuevo en el ser humano.

En este período se distinguen 2 etapas: primera, comienzo de la adolescencia y auge de la misma: 12-15 años. Aproximadamente; segunda, madurez adolescente y comienzo de la juventud: 15-18 años, por término medio. (García, 1974)

Educación (objeto de estudio de la pedagogía)

Etimológicamente la palabra educación procede del latín educare, que significa "criar", "nutrir" o "alimentar", y de exducere, que equivale a "sacar", "llevar" o "conducir desde dentro hacia afuera". Los dos sentidos que esas raíces etimológicas sustentan han recibido, respectivamente, la calificación de acrecentamiento (educare) y de crecimiento (ex-ducere), y constituyen los conceptos centrales de dos ideas distintas de la educación que a través del tiempo han luchado por imponerse. (Nassif, 1974)

"La educación es una actividad que tiene por fin formar, dirigir o desarrollar la vida humana para que ésta llegue a su plenitud". (Luzuriaga, 1962)

“La educación es una influencia externa que configura al individuo (heteroeducación).” (Nassif, 1974)

“La educación es un desarrollo interior que hace que el individuo se configure a sí mismo (autoeducación).” (Nassif, 1974)

“La educación es un proceso que proporciona al individuo los medios para su propia configuración (hetero y autoeducación reunidas).” (Nassif, 1974)

“Acción y efecto de educar.” (Diccionario de la lengua Española, 2010)

Didáctica (cómo enseñar)

La palabra “didáctica” procede del griego didaskein, que significa “enseñar”. En su sentido clásico es la ciencia y el arte de la enseñanza, de los métodos de instrucción. La didáctica mantiene todavía en sus seno las dos grandes partes en que siempre fue dividida: la primera, general, que se ocupa de los principios generales del método instructivo y de los recursos que facilitan su aplicación; la segunda, especial, que estudia las cuestiones y los métodos específicos para la transmisión y asimilación de los contenidos propios de cada una de las asignaturas del programa o plan educativo. (Nassif, 1974)

La didáctica es la disciplina que como parte de la pedagogía se ocupa de la enseñanza y del aprendizaje. Tiene como finalidad transmitir el conocimiento adquirido por medio de los métodos lógicos de investigación; la didáctica hace uso también del método para enseñar la verdad científica. (Lemus, 1973)

Escuela

El término escuela tiene su antecedente inmediato en el vocablo latino scholē. Es curioso observar que, si bien la voz schola posee en latín una significación parecida a la que actualmente se da a escuela. La escuela como entidad que se hace cargo de los educandos en el tránsito de la familia a la sociedad, es una comunidad instituible. (García, 1974)

Valores

Los valores se presentan aquí como el resultado de valoraciones acerca de tales o cuales bienes desde algún punto de vista (moral, estético, económico, etc.).

Los valores tienen pesos (importancia o intensidad) diferentes, que se manifiestan en la magnitud del esfuerzo o sacrificio que una persona está dispuesta a realizar por alcanzarlos, preservarlos o defenderlos. Los valores pueden jerarquizarse. (Zierer, 2004)

Creatividad

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular. La creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta. (Boden, 1994)

Interculturalidad

La interculturalidad se refiere a la interacción entre culturas, de una forma respetuosa, donde se concibe que ningún grupo cultural está por encima del otro, favoreciendo en todo momento la integración y convivencia entre culturas. En las relaciones interculturales se establece una relación basada en el respeto a la diversidad y el enriquecimiento mutuo; sin embargo no es un proceso exento de conflictos, estos se resuelven mediante el respeto, el diálogo, la escucha mutua, la concertación y la sinergia. Es importante aclarar que la interculturalidad no se ocupa tan solo de la interacción que ocurre, por ejemplo, entre un chino y un boliviano, sino además la que sucede entre un hombre y una mujer, un niño y un anciano, un rico y un pobre, un marxista y un liberal, etc. (Höffe, 2003)

Colaboración

Es ayudar y servir de manera espontánea a los demás, hasta en los pequeños detalles.

La colaboración se debe dar como una actitud permanente de servicio hacia el trabajo y la familia, pero también se puede ayudar a cualquier persona que lo necesite, pensando en todo aquello que se desea que se haga por uno mismo, y viendo en los demás a su otro yo.

3.1.2 conceptos fundamentales de diseño

Diseño

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época. (Wong, 2004)

Lenguaje Visual

Es la base de la creación del diseño. Existen principios, reglas y conceptos, en lo que se refiere a organización visual, que pueden importar a un diseñador. Un diseñador puede trabajar sin un conocimiento consciente de ninguno de tales principios, reglas o conceptos, porque su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho más importantes, pero una prolija comprensión de ellos habrá de aumentar en forma definida su capacidad para la organización visual. (Wong, 2004)

Mensaje

Mensaje en el sentido más general, es el objeto de la comunicación. Está definido como la información que el emisor envía al receptor a través de un canal determinado o medio de comunicación (como el habla, la escritura, etc.); aunque el término también se aplica, dependiendo del contexto, a la presentación de dicha información; es decir, a los símbolos utilizados para transmitir el mensaje. Cualquiera que sea el caso, el mensaje es una parte fundamental en el proceso del intercambio de información.

El mensaje es el objeto central de cualquier tipo de comunicación que se establezca entre dos partes, el emisor y el receptor. Si bien en general se relaciona la idea de mensaje con mensajes escritos, hoy en día la variedad de mensajes y estilos comunicativos posibles es ciertamente infinito y hace que los individuos puedan mantener contacto con otras personas de muy diversas maneras.

Texto

“En un diseño, el texto lo constituye el mensaje escrito que se desea transmitir al lector. Generalmente se trabaja en columna. El tamaño de tipo de un texto va desde 5 a 14 puntos.” (Paz, 2001)

Tipografía

La tipografía (del griego τύπος *typos*, golpe o huella, y γράφω *grapho*, escribir) se define como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

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

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

El campo tipográfico abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

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

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

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

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

En cuanto al tipo de letra, el criterio que se puede seguir es sobre todo el propio gusto. Conviene tener en cuenta algunos principios, en especial la legibilidad. Este criterio es especialmente importante para textos largos. Para bloques de texto más cortos se tiene más libertad de elección, y para los títulos es posible emplear la fuente que se desee, en función de la impresión que interese crear o trasladar.

Color

Manera de cómo la luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de la superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación por aplicación de tinta o pintura. El color, en sentido amplio, incluye no sólo las tonalidades del espectro, como son el rojo, naranja, amarillo, verde, azul, púrpura, sino también el negro, el blanco y todos los tonos intermedios de gris. (Wong, 2004)

La creación de colores en modalidad RGB involucra el proceso aditivo de la mezcla de colores, es relacionada con la forma en que la visualización de pantalla se compone con las luces de los colores primarios (rojo, verde y azul). Trabajar en modalidad CMYK es parecido a trabajar con pigmentos e involucra un proceso sustractivo como el relacionado con la impresión comercial, tiene cuatro tintas de proceso: cian, amarillo, magenta y negro. (Wong, Principios del diseño en color, 2003)

Dibujo

"Formas unitarias que cubren una superficie con estricta regularidad." (Wong, 2004)

Composición

"Resultado Visual general obtenido con la disposición de figuras o formas en un marco de referencia, con el uso consciente de una estructura formal o sin él, semiformal o informal." (Wong, 2004)

Espacio Ilusorio

"Presencia aparente de volumen y profundidad en un diseño bi-dimensional" (Wong, 2004)

Elementos de Relación

"Elementos que gobiernan la situación e interrelación entre las formas de una composición." (Wong, 2004)

Textura

"Pequeños trazos o figuras en distribución bastantes uniforme que cubren la superficie de una figura. Pueden ser ligeramente irregulares o estrictamente regulares, formando un dibujo." (Wong, 2004)

Audio

Una señal de audio es una señal analógica eléctricamente exacta a una señal sonora; normalmente está acotada al rango de frecuencias audibles por los seres humanos que está entre los 20 y los 20.000 Hz, aproximadamente (el equivalente, casi exacto a 10 octavas).

Dado que el sonido es una onda de presión se requiere un transductor de presión (un micrófono) que convierte las ondas de presión de aire (ondas sonoras) en señales eléctricas (señales analógicas).

La conversión contraria se realiza mediante un altavoz —también llamado altoparlante en algunos países latinoamericanos, por traducción directa del inglés loudspeaker—, que convierte las señales eléctricas en ondas de presión de aire.

Un sólo micrófono puede captar adecuadamente todo el rango audible de frecuencias, en cambio para reproducir fidedignamente ese mismo rango de frecuencias suelen requerirse dos altavoces (de agudos y graves) o más.

Una señal de audio se puede caracterizar, someramente, por su dinámica (valor de pico, rango dinámico, potencia, relación señal-ruido) o por su composición espectral (ancho de banda, frecuencia fundamental, armónicos, distorsión armónica, etc.).

El audio digital es la representación de señales sonoras mediante un conjunto de datos binarios.

La secuencia de muestras que representa el sonido son:

- El número de canales: 1 para mono, 2 para estéreo, 4 para el sonido cuadrafónico, etc.
- Tasa de muestreo: El número de muestras tomadas por segundo encada canal.
- Número de bits por muestra: Habitualmente 8 o 16 bits.

Como regla general, las muestras de audio multicanal suelen organizarse en tramas. Una trama es una secuencia de tantas muestras como canales, correspondiendo cada una a un canal. En este sentido el número de muestras por segundo coincide con el número de tramas por segundo. En estéreo, el canal izquierdo suele ser el primero. Las técnicas de compresión más elaboradas proporcionan una reducción muy importante de la capacidad de almacenamiento, pero requieren también de un importante procesado tanto para compresión como para la descompresión (sobre todo en la compresión).

Formatos de audio más comunes:

Advanced Audio Coding (Codificación de Audio Avanzada): Extensión: .aac. Codificación estándar para audio reconocida por ISO en el patrón MPG-2. En teoría, almacena más que el MP3 en menos espacio, este es el formato de Audio que utiliza Apple para los archivos de audio que reproduce el IPED y que pueden comprarse a través de Internet.

WAV: Extensión: .wav. Fue desarrollado por Microsoft e IBM y apareció por primera vez para el sistema operativo Windows en el año 1995. Los archivos de audio guardados en el formato de sonido Microsoft tienen esta extensión. Con el tiempo se convirtió en un estándar de grabación para música de CD. Su soporte de reproducción es uno de los más importantes pues funciona en cualquier aplicación Windows y en equipos domésticos comunes con reproductor de CD. También por la calidad que logra es el preferido para utilizar al momento de agregar sonido a producciones audiovisuales.

AU (Audio for Unix): Extensión: .au. Se utiliza en archivos de sonido con sistema Unix de Sun® Microsystems and NeXT®, la extensión AU viene de Audio, y también funciona como estándar acústico para el lenguaje de programación JAVA.

WMA (Windows Media Audio): Extensión: .wma. Es la abreviación de Windows Media Audio. Es la versión de Windows para comprimir Audio, muy parecido a MP3. No solo reduce el tamaño de archivos grandes, sino que también se adapta a diferentes velocidades de conexión en caso de que se necesite reproducir en Internet en Tiempo Real.

MIDI: Extensión: .midi. Por sus siglas en inglés, quiere decir instrumento musical de interfaz digital y es considerado el estándar para industria de la música electrónica. Es muy útil para trabajar con dispositivos como sintetizadores musicales o tarjetas de Sonido. Por el tamaño resultante que ofrece su compresión, este formato es muy usado para reproductores que necesitan combinar archivos de audio y video, como los karaoke.

MPEG (Moving Pictures Experts Group): Extensión: .mpeg, .mpg, .m1v, .mp1, .mp3, .mp2, .mpa, .mpe. Es el formato más importante de todos. Creado por un grupo de desarrolladores cuyo fin era crear un sistema de compresión con la intención de reducir los archivos de video y audio. Opera bajo el auspicio de la Organización Internacional de Estándares (ISO). Por ejemplo, las películas en DVD, las transmisiones de tv digital y las de tv satelital utilizan el sistema de compresión MPEG, para llevar las señales audio y video en pequeños espacios. Incluye un subsistema

de compresión de sonido llamado MPEG Layer 3, conocido por el mundo entero como MP3.

MP3 (Mpeg layer 3): es un códec de audio muy extendido. Los archivos creados con este códec tienen la extensión .mp3, por lo que también se le llama formato mp3. Su peculiaridad es su tamaño de compresión: 11 a 1, lo que quiere decir, que si un CD de música normal contiene unas 13 canciones, en un CD con mp3, tendríamos 143. Aparte del ahorro del espacio hay que añadir que no se pierde apenas calidad de sonido en bitrates normales o incluso, en un archivo mp3 del máximo bitrate sacado de un disco de vinilo, puede tener mayor calidad de sonido que un archivo de CD. (López Martín, Ingeniería de ondas, Formatos de Audio Digital)

Multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana, ya que al expresarnos en una charla normal se habla (sonido), se escribe (texto), se observa al interlocutor (video) y se acciona con gestos y movimientos de las manos (animación).

Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuada-

mente 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 emplean varios sentidos para comprender un mismo objeto.

Audiovisual

Es un tipo de presentación por medio de un proyector y diapositivas. El audiovisual es una "ayuda visual" la forma más simple de utilizar una imagen en una pantalla es como ilustración de un texto emitido verbalmente por un presentador. Estas presentaciones son baratas y modestas, pero eficaces. Aquí tiene mucho que ver también la personalidad del presentador, la gente presta más atención cuando son habladas que grabadas previamente. Las diapositivas de 35mm se prestan muy bien para combinar fotos y textos escritos en diapositivas. Algunas reglas que conviene observar son: duración, relevancia (guion), legibilidad, gráficos adecuados, animación (dibujos), ritmo, formato, contar una historia (con las diapositivas) y lugar de reunión.

Animación

En el proceso de animación tradicional, se empieza dibujando en hojas de papel, perforado para encajar en las barras de sus escritorios (peg bars), a menudo utilizando lápices de color. Un animador de buena categoría dibuja los cuadros clave de una escena (clave en el sentido de importante), empleando los layouts como guía. Dibuja los cuadros suficientes para describir a la acción.

La duración se tiene en cuenta mucho por estos primeros animadores; cada cuadro tiene que coincidir exactamente con la pista de sonido en el momento en que aparece, de otra forma se notaría una discrepancia entre lo que se ve y lo que se oye, que puede ser distrayente para la audiencia. Por ejemplo, en las grandes producciones, se hace un gran esfuerzo en hacer coincidir el diálogo con la boca de los personajes que lo ejecutan.

El animador primario (llamado key animator o lead animator) prepara entonces una prueba a lápiz (pencil test), que es una versión preliminar de la escena animada. Cada cuadro clave es fotografiado o escaneado y sincronizado con la pista de audio preliminar. Pre visualizando así la animación completa, el animador puede mejorarla antes de pasarla a los asistentes de animación. Estos últimos añaden el detalle y completan los cuadros intermedios entre clave y clave. El trabajo de los asistentes de animación es revisado, se vuelve a hacer una prueba a lápiz, vuelve a corregirse, hasta que pasa nuevamente a manos del animador líder quien lo aprueba en conjunto con el director.

Dibujos animados o animación tradicional

Se crea dibujando o pintando cada cuadro por separado. Anteriormente se creaba dibujando cada cuadro en su totalidad y filmándolo, posteriormente se pintaba sobre láminas transparentes denominadas “celdas” evitando así dibujar el fondo varias veces. En la actualidad se utiliza la técnica manual de dibujar sobre papel y digitalizarlo, o bien, se puede optar por hacerlo completamente digital.

Stop motion o animación (cuadro por cuadro)

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de diversos materiales, maquetas, modelos a escala, etc. Se crea fotografiando los objetos repetidas veces cambiando ligeramente su posición entre cada fotografía. La pixilación es una técnica similar con la diferencia que se crea con objetos cotidianos y personas reales.

Animación de recortes o Cutout

Se crea recortando los personajes y moviendo sus partes entre cada cuadro. Un claro ejemplo de esta técnica es la serie South Park en sus inicios, creada por Matt Stone y Trey Parker para Warner Brothers para su difusión por el canal de televisión Comedy Central. Actualmente este tipo de animación es más económica si se hace desde programas especializados que crean la sensación de estar creados artesanalmente.

Sistema Inercial o Moven

Se logra capturando el movimiento humano al colocarle a un actor o actriz un traje especial con diferentes marcas sobre él. Esto permite a una cámara especial pasar los movimientos de estas marcas a coordenadas en una computadora. Posteriormente estas coordenadas pueden ser fijadas a objetos 3D proporcionándoles así el movimiento exacto realizado por los actores. La nueva tecnología permite utilizarse en animación (cine, juegos virtuales) entrenamiento y simulación, investigación y desarrollo de biomecánica y otras áreas.

Rotoscopía

Animación parecida a la animación tradicional con la diferencia que esta tiene como base un video el cual es redibujado o repasado cuadro a cuadro, dando la sensación que fue creado por dibujos y no por una imagen real. Aparte de las técnicas mencionadas, existen otras formas de animar, aunque son muy poco utilizadas, algunas por su alto costo, otras por su dificultad, y otras simplemente por ser experimentales. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de

la realidad y actores, y ahora más comúnmente, colocando el inicio y el final del movimiento (tweening) o transformación (morphing) de un elemento en programas especializados y dejar que ellos se encarguen de los cuadros intermedios; tal es el caso de Adobe Flash.®

En el cine se utilizan 24 cuadros por segundo, esto quiere decir que por cada veinticuatroavo de segundo existe una imagen. En la animación no siempre son 24 cuadros diferentes, estos a veces se pueden repetir hasta 3 veces creando las diferentes tasas de animación. Según la repetición de los cuadros las tasas de animación se puede dividir en:

- En unos: Cada cuadro se repite una sola vez. 24 imágenes por segundo.
- En dosis: Cada cuadro se repite dos veces. 12 imágenes por segundo.
- En treces: Cada cuadro se repite tres veces. 8 imágenes por segundo.

Animación completa

Es cuando se anima en unos y dosis. Esta es la tasa de animación estándar para las animaciones en Estados Unidos y Europa. Generalmente las escenas de mucha acción se crean utilizando 24 cuadros diferentes y las demás escenas a 12 cuadros, la diferencia es casi imperceptible.

Animación limitada

Es cuando se anima a una tasa inferior a los 12 cuadros. Los japoneses utilizan la tasa de animación en treces. Se ha comprobado que en una animación a 7 cuadros por segundo las imágenes son perceptibles en forma individual y no con un movimiento animado como tal. En las animaciones de Hanna-Barbera por ejemplo, se podría considerar que la tasa de animación es limitada en algunas partes y completa en otras. El fondo de las animaciones se repite constantemente mientras los personajes son animados de forma independiente. Hay que tener en cuenta que al momento de crear animaciones pueden haber diferentes tasas de animación en una misma escena para representar diferentes tipos de acciones o movimientos.

Animación de autor

También llamada "independiente" o "casera", ya que utiliza menor cantidad de recursos humanos para su producción; muchas veces creada por una sola persona.

- Conceptualización: En esta etapa se tienen todas las ideas en la cabeza, se crea una historia que sea satisfactoria, se visualizan los personajes entornos, situaciones, colores, etc., pero nada de esto sirve si no

se realiza un proceso adecuado para llegar a algo concreto.

- **Story Line:** La historia resumida en unas pocas palabras.
- **Sinopsis:** Es escribir la historia lo más resumida posible, pero que sea explicada en su totalidad. No se especifica con exactitud todo lo que ocurrirá; por así decirlo, “veremos la punta del iceberg”, entre más resumida mejor. Esta etapa es la que va a empezar a definir todo el trabajo, es donde todo comienza a tomar forma.

Entre la sinopsis y el guión literario se puede o no, encontrar lo que se le llama tratamiento. Consta de un resumen más extenso a modo de narración. Incluye la estructura y el argumento aunque no está separada por escenas. En esta etapa se muestra el inicio, el medio y el final de la historia y los puntos más importantes que la conforman.

Gráficos y animaciones en 2d

La base de esta animación es el papel y el lápiz, y actualmente va altamente unido con la computadora y software especializado para su limpieza, coloreado, organización y producción final.

Guion Literario

Un guion es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, historieta o de un programa de radio o televisión, también las obras de teatro. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (guion cinematográfico, elaborado por el guionista) (los parlamentos) como los técnicos (guion técnico, elaborado por el director; las acotaciones, escenografía, iluminación, sonido).

Guion Técnico

Contrariamente a lo que su nombre implica, un guion técnico no es una versión técnica del guion literario; se trata de un documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere.

El guion técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

En resumen, el guion técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Al guion técnico le sigue un bloque que contiene la descripción de la acción, de los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido: sincrónico, referencia, muda o play-back.

Personaje Animado

Es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular. Por lo general se hace interponiendo varias imágenes, así al dar un movimiento continuo dará vida a un personaje animado.

También se usa el término dibujo animado para denominar a las películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines, y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por la Internet.

La creación de los personajes cumple varias funciones entre las cuales la principal es: tener en claro quiénes serán los actores y en qué espacio físico se desplazarán.

Story board (guion gráfico)

Para filmar o producir una película, es necesario tener una guía para tener en cuenta lo que se debe y no se debe hacer durante el trabajo. Esta guía es el storyboard, un desglose gráfico de lo que será la película o vídeo final pero dibujado y con las anotaciones necesarias para cada escena que se filme o grabe.

El Storyboard sirve de prueba o concepto y se constituye de imágenes y textos, similar a una tira cómica gigante. Los dibujos son hechos a mano alzada y de forma rápida, como apuntes, porque los cuadros son muchos.

El storyboard facilita y permite al equipo de animación planificar la acción de los personajes, ubicados según la composición que está señalada en esta pieza de antemano. También asisten a todo el equipo que participa de la filmación, como los artistas que pintan los fondos, quienes resuelven qué pintar y en dónde dejar espacios para que se sitúen los personajes.

Los artistas de storyboard se reúnen regularmente con el director, y su trabajo puede pasar por sucesivas correcciones, hasta que se les aprueba la versión final.

En publicidad, los storyboards son usados para que el cliente apruebe un comercial antes de filmarlo. Este compendio de dibujos y notas es trabajado con el equipo que filmará el comercial, la producción y el creativo, quien concibió la idea. El día de la filmación, sirve de guía al director para hacer las tomas y a los actores (si los hay) para hacer su trabajo. A diferencia del storyboard para guiones cinematográficos, estos storyboards son más detallados y cuidadosamente coloreados. Esto se hace únicamente con fines de presentación para el cliente.

Animatic

En los comienzos de la animación fue llamado Leica reel debido a que la lente que se usaba para este fin era de la firma alemana Leica. El animatic o previsualización se realiza antes de que el verdadero proceso de animación comience. Un animatic es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallos en la duración de las escenas y en el guion. Se vuelve a corregir el storyboard o a regrabar el audio de ser necesario, para crear un nuevo animatic. Las sucesivas revisiones del animatic previenen editar las escenas más tarde, cuando ya estén animadas, evitando que se realice trabajo de más, algo muy costoso en la animación.

Grabación de sonidos

Consiste en grabar las voces de los personajes que aparecerán en diferentes escenas para después poder coordinar las animaciones con estas. Dependiendo de quién esté produciendo la animación, este paso puede ser antes o después de la animación.

Composición y edición

Se unen sonidos, música, animaciones finales, fondos y efectos adicionales para lograr el resultado final.

Exportar película

Dependiendo la finalidad de la animación, la película se puede exportar en diferentes formatos para su aplicación en el cine, televisión, Web, presentaciones, etc.

Video

Proveniente del verbo latino videre, que significa "yo veo". "Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética".

Usos del video

- Reproducción de salón: La película resultante será almacenada en cualquier soporte magnético u óptico, de ordenador, disco duro, CD o DVD. Su reproducción se podrá realizar exclusivamente en un equipo informático con el software de reproducción y códec apropiados.
- Streaming: El video será almacenado en un servidor para ser reproducido desde cualquier explorador de internet. La opción de "streaming" significa que el video se reproduce mientras se descarga a un apartado temporal de la computadora sin la necesidad de descargar el archivo.

Edición de video

Consiste en la elaboración de un trabajo audiovisual a partir de imágenes obtenidas de una cinta de video grabada previamente. Para ello se necesita reproducir la cinta y realizar un cortado de la misma. Una vez hecha la revisión de la cinta se seleccionan los fragmentos de vídeo y audio que formarán parte del montaje. Existen dos tipos de edición de vídeo, la lineal analógica y la no lineal o por ordenador.

Programas (Software)

Los programas utilizados para la elaboración de materiales multimedia son diversos quedando a discreción de los técnicos por su accesibilidad, licencias, tipo de proyecto, facilidad de uso, etc. Entre los más utilizados y más recomendados por su alto desempeño y compatibilidad es posible mencionar:

- Contenidos: Microsoft Office Adobe Acrobat (PDF).
- Dibujos, Ilustraciones, gráficos, retoque de imágenes: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Painter, Microsoft Paint, Macromedia Freehand (su última versión fue Freehand MX después que Adobe Systems Incorporated comprara Macromedia y lo eliminara de su línea de productos).
- Animaciones 3D: Autodesk Maya, Autodesk 3D Studio Max, Maxon Cinema 4D, Newtek Lightwave.
- Animaciones 2D: Adobe Flash.
- Programa gestor: Adobe Flash.
- Edición de sonido: Adobe Soundbooth.
- Edición de video: Adobe premiere y After Effects, Sony Vegas.

3.1.3 ciencias auxiliares

Pedagogía (ciencia de la educación)

Etimológicamente pedagogía (del griego: paidós = niño, y de agogía = conducción) equivale a conducción del niño. En sus orígenes el pedagogo (paidagogos) fue el esclavo que cuidaba a los niños y los acompañaba a la escuela. En el tiempo, sin embargo, se modificó el sentido primitivo. Pedagogía no designa ya el acto de conducción, sino, en forma mucho más amplia, el estudio y la regulación del proceso de la educación; no es más la actividad misma o el oficio correspondiente, sino el afán por captar su esencia y su dirección. Pero, si gracias a la historia viva de las palabras, pedagogía no tiene en su significado conceptual contemporáneo nada que ver con la raíz etimológica, no puede desprenderse totalmente de ella. (Nassif, 1974)

“Es la disciplina, el estudio o el conjunto de normas, que se refieren a un hecho o a un proceso o actividad, la educación.” (Nassif, 1974)

Pedagogía es el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación; lacónicamente se define como la ciencia de la educación, es decir, la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. También puede definirse como el conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo. (Lemus, 1973)

Pedagogía Tecnológica

“Comprende los medios que sirven a los fines y necesidades de la educación sistemática o intencional. La pedagogía tecnológica supone el propósito, la voluntad educativa, y se refiere a los medios, recursos, procedimientos e instrumentos de que se vale esa intención o ese propósito.” (Nassif, 1974)

Pedagogía Psicológica

Las tendencias psicológicas de la pedagogía contemporánea parten del estudio de los factores individuales de la educación. Su objeto primordial es el conocimiento de la estructura psíquica de sus realizadores (educando y educador) en relación con el proceso en que se mueven. La contribución más importante de las tendencias psicológicas de la pedagogía es, por cierto, el conocimiento cada vez más aproximado del alma juvenil e infantil, con el siguiente ajuste de los procedimientos pedagógicos. (Nassif, 1974)

Psicología (ciencia del comportamiento)

“La palabra psicología viene de las raíces psique, que significa “mente”,

y logos, que significa "conocimiento o estudio". Sin embargo, resulta notoriamente difícil observar la "mente". Por esto la psicología se define como el estudio científico del comportamiento humano y animal." (Coon, 2001)

Psicología General

Estudia la conducta humana en general; la forma común y normal de reaccionar de toda persona, sin ahondar en diferencias o particularidades y circunstancias específicas. Si hace compartimientos, éstos se refieren a grandes rasgos y modalidades de la personalidad o a etapas y fases de la vida humana, tales como la psicología industrial, la pedagógica, la infantil, la del adolescente, etc. (Lemus, 1973)

Psicología Individual

Estudio de las peculiaridades del sujeto, a sus reacciones propias y especiales, según naturaleza y circunstancias. No trata del comportamiento de toda persona, sino de ésta o aquélla en particular. Se ocupa preferentemente a las diferencias individuales, es decir, de las desviaciones de los individuos con respecto a la generalidad. (Lemus, 1973)

Psicología Tipológica

Se refiere a la tipicidad, es decir, al estudio, clasificación y tratamiento de los seres humanos que, por sus características semejantes o comunes constituyen grupos o tipos más o menos homogéneos. Se encarga del conocimiento de las manifestaciones de la conducta del ser humano en cuanto pertenecientes a grupos semejantes determinados. (Lemus, 1973)

Aprendizaje Significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983 :18)

Constructivismo

El constructivismo es una corriente de la pedagogía que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Von Glaserfeld fue el creador del constructivismo. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente"). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la Enseñanza orientada a la acción.

Para Jean Piaget, la inteligencia tiene dos atributos principales: la organización y la adaptación. El primer atributo, la organización, se refiere a que la inteligencia está formada por estructuras o esquemas de conocimiento, cada una de las cuales conduce a conductas diferentes en situaciones específicas. En las primeras etapas de su desarrollo, el niño tiene esquemas elementales que se traducen en conductas concretas y observables de tipo sensomotor: mamar, llevarse el dedo en la boca, etc. En el niño en edad escolar aparecen otros esquemas cognoscitivos más abstractos que se denominan operaciones. Estos esquemas o conocimientos más complejos se derivan de los sensomotores por un proceso de internalización, es decir, por la capacidad de establecer relaciones entre objetos, sucesos e ideas. Los símbolos matemáticos y de la lógica representan expresiones más elevadas de las operaciones. La segunda característica de la inteligencia es la adaptación, que consta de dos procesos simultáneos: la asimilación y la acomodación. La asimilación (del Lat. ad = hacia + similis = semejante) es un concepto psicológico introducido por Jean Piaget para explicar el modo por el cual las personas ingresan nuevos elementos a sus esquemas mentales preexistentes, explicando el crecimiento o sus cambios cuantitativos. Es, junto con la acomodación, uno de los dos procesos básicos para este autor en el proceso de desarrollo cognitivo del niño. Se diferencia de ésta que en este caso no existe modificación en el esquema sino sólo la adición de nuevos elementos. El esquema (o esquema de la conducta) viene a ser la trama de acciones susceptibles de ser repetidas (Merani, 1979)

Semiología o Semiótica

Por una parte, siguiendo la línea lingüística trazada por Saussure, se llamaría semiología a la ciencia que estudie los signos en el seno de la vida social. Es decir, a la ciencia que se encargue de todos los sistemas

de signos que el hombre utiliza para comunicarse socialmente. Sin embargo, pronto empezaron a conocerse las obras de Charles S. Peirce, quien llamó semiótica a la disciplina encargada de estudiar los procesos semióticos. (Velásquez, 2006)

“El término semiología concurre con el de semiótica para designar la teoría del lenguaje y sus aplicaciones a los diferentes significantes.” (Greimas, 1990)

Signo

“En el campo de la cultura el hombre está rodeado de signos. Todos los objetos que existen en la naturaleza pueden convertirse en signos en el momento en que sobre su ser material (significante) reciben un valor añadido: el significado. Las personas transforman permanentemente toda la realidad en signos.” (Velásquez, 2006)

“Una unidad del plano de la expresión, constituida por la función semiótica, es decir, por la relación de presuposición recíproca (o solidaridad) que se establece entre las magnitudes del plano de la expresión y del plano del contenido (o significado) durante el acto del lenguaje.” (Greimas, 1990)

“Cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa.” (Eco, 2000)

Significante

“Es la sustancia material del signo, la manera de manifestarse. Las letras o los sonidos de una palabra constituyen su significante. Una fotografía también constituye un significante. El significante siempre es perceptible por cualquiera de los sentidos.” (Velásquez, 2006)

Significado

“Es la idea o el concepto mental que evoca el significante. Es importante destacar que el significado es, necesariamente, una idea, un concepto mental. Nunca es algo concreto.” (Velásquez, 2006)

Referente

“Es la realidad física o mental a la cual alude un mensaje. Sin embargo, hay signos que carecen de referente, pero nunca de significado.” (Velásquez, 2006)

3.2 concepto de diseño

Para obtener el concepto creativo y desarrollar el proyecto se utilizaron algunas técnicas de diseño y así concebir la idea central del audiovisual.

Los métodos de diseño que se han utilizado para llegar a estos conceptos creativos fundamentales han sido varios, como primer método y el más utilizado en este caso cuando se hicieron las visitas a la organización es la lluvia de ideas, posterior a ello se continuó con un mapa mental.

3.2.1 lluvia de ideas

La lluvia de ideas es una técnica de grupo que permite la obtención de un gran número de ideas sobre un determinado tema de estudio.

Las reglas a seguir para su realización favorecen la obtención de ideas innovadoras. Estas son en general, variaciones, reordenaciones o asociaciones de conceptos e ideas ya existentes.

La lluvia de ideas es una puesta en común de las ideas de los componentes de un grupo sobre un tema en estudio. La información que de su utilización se extrae es una lista de posibilidades que serán el punto de partida para continuar el análisis.

Esta técnica proporciona respuestas a preguntas. Para llegar al concepto creativo se utilizó una Lluvia de ideas relacionada con el tema de los derechos de la niñez y la manera de solucionar el aprendizaje de los mismos.

Problema:

¿Cómo difundir el mensaje sobre los 7 derechos priorizados?

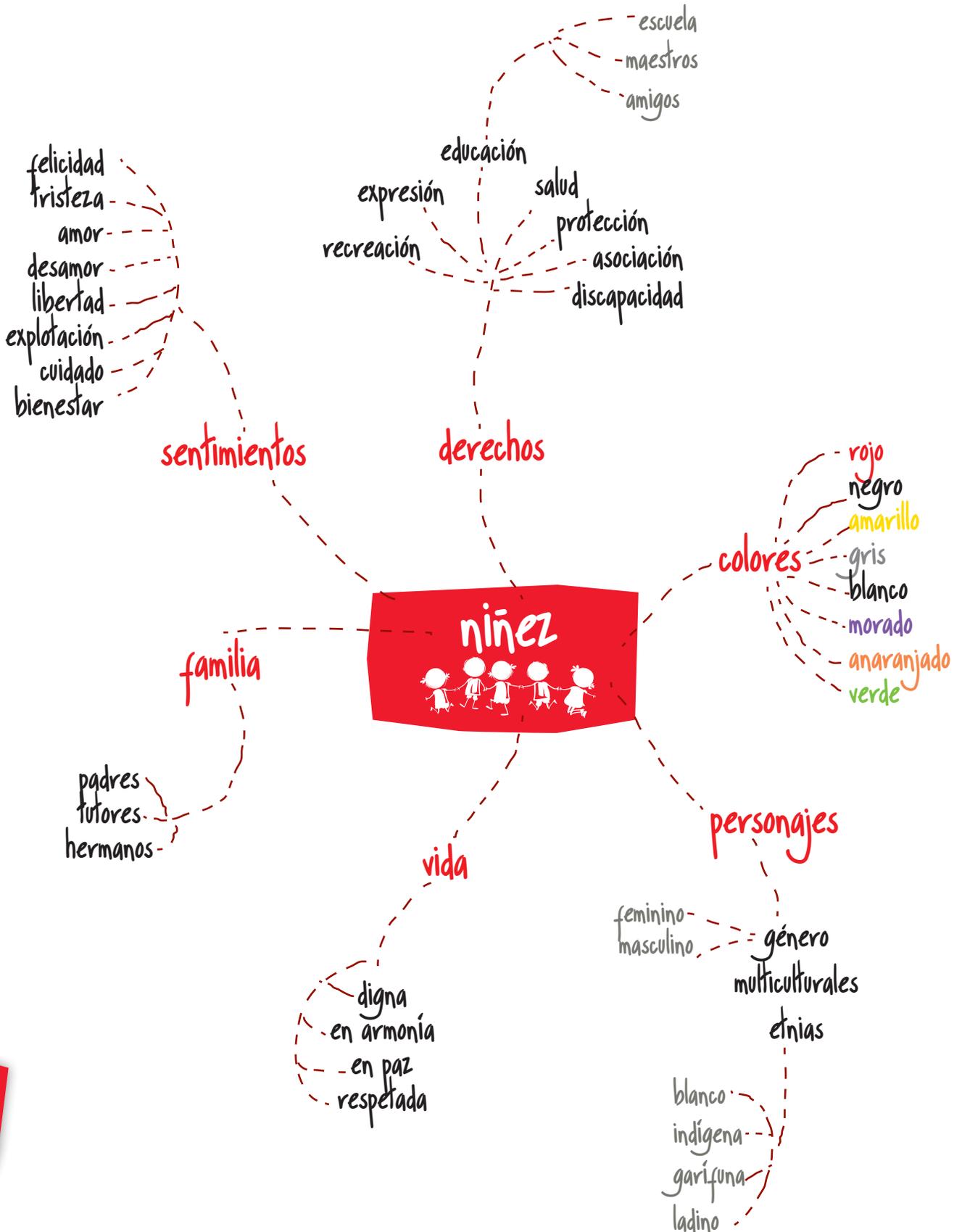
- Niños y niñas
- Amigos
- Temas
- Concepto
- Etnias
- Equidad
- Género
- Acción
- Derechos
- Vivir
- Telón
- Teatro
- Dramatización
- Escenario
- Escena
- Enseñanza
- Ejemplo
- Juego
- Juguetes
- Correcto
- Incorrecto
- Bueno
- Malo
- Marionetas
- Aprendizaje
- Interactuar
- Imaginación
- Creatividad
- Libertad
- Espontaneidad
- Explorar
- Razonamiento
- Comunicación
- Desarrollo
- Obra
- Música

- *Locución*
- *Comportamiento*
- *Papel de personaje*
- *Artístico*
- *Competencias*
- *Crecimiento*
- *Elección*
- *Información*
- *Respeto*
- *Interés*
- *Necesidad*
- *Madurar*
- *Actividades*
- *Valores*
- *Conocimientos*
- *Destrezas*
- *Normas*
- *Convivencia*
- *Fortalecer*
- *Deseos*
- *Compartir*
- *Grupo*
- *Ayuda*
- *Duda*
- *Diferencias*
- *Respeto*
- *Cultura*
- *Crear*
- *Solución*
- *Espacio*
- *Caricatura*
- *Actuar*
- *Disfraz*
- *CD*
- *Televisión*
- *Organizar*
- *Participar*
- *Jardín*
- *Claridad*
- *Oscuridad*
- *Alegría*
- *Tristeza*
- *Salud*
- *Educación*
- *Nutrición*
- *Violencia*
- *Abuso*
- *Trata*
- *Luz*
- *Pensamientos*
- *Ideas*
- *Expresión*
- *Protección*
- *Discapacidad*
- *Descanso*
- *Recreación*

3.2.2 mapa mental

El mapa mental es una técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. Es una representación gráfica, similar a una neurona, en una única hoja de papel de un tema, proyecto, idea, conferencia o cualquier otra cuestión. Combina las palabras clave con dibujos y colores y establece conexiones entre ellas. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. Es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro y tiene usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

Posterior al mapa mental, ya con todas las ideas obtenidas, se enumeraron los posibles conceptos de diseños principales para cada idea por separado. Esto con la finalidad de tener una mejor visualización de los elementos gráficos que podrían llamar más la atención de las niñas y niños, igualmente ayuda a visualizar los componentes a los que se les puede sacar mayor provecho al momento de diseñar.



3.2.3 concepto creativo

El concepto fundamental en el cual se basa el audiovisual para la elaboración de mensajes gráficos, lingüísticos y animados incluidos en la propuesta a continuación es:

vivir los derechos

Las niñas y los niños a quienes va dirigido este audiovisual tienen la vaga idea de que tienen derechos y pueden ejercerlos, pero no saben cómo vivirlos día a día. Este audiovisual animado sensibilizará y hará recordar que deben como infantes, hacer cumplir sus derechos y lo más importante vivirlos.

3.3 proceso de bocetaje

prebocetos

Los prebocetos son las primeras concepciones que se crearon de los personajes y los elementos de ambientes como árboles y elementos básicos, todo a lápiz en hojas de papel.

Ilustración a línea con terminaciones en enrolladas, para darle estilo y forma infantil

Ilustración a línea, detalles basados en figura humana pero simples, basados en puntos, líneas curvas y entorchadas.

niña

verdo claro
verdo fuerte
verdo claro
verdo superclaro

el ambiente exterior será un jardín, con árboles y arbustos basados en el mismo tipo de línea entorchada y curva.

pelo negro

cabello con volutas para personajes como el niño negro, los otros cabellos serán a línea más sencilla y curva

niño

detalles en como, chapitas, sonrisa evidente para que presente la alegría con que los niños transmiten el mensaje.

tipografía miscelánea, que se parezca al trazar de un niño pero que a la vez sea legible y fácil de entender: margarosa

amigos de SAVE THE CHILDREN

boceto del logo del nombre del audiovisual, los amigos de save the children

VIVAMOS NUESTROS DERECHOS

posible slogan del audiovisual

serán 5 personajes los cuales representarán a niños con distintas características: un latino, un indígena, un negro, uno con discapacidad (lentes), uno de raza blanca para remarcar la multiculturalidad, deben llevar todas las partes del cuerpo, e irán unidos de la mano para conformar el logo, en este caso.

Fuente: Ilustración propia

bocetos de logotipo

Los bocetos son las primeras propuestas de los personajes y del posible logotipo que identifica el audiovisual, realizados ya en digital.



bocetos de logotipo

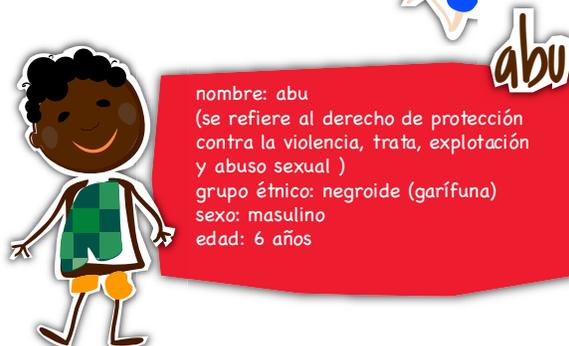
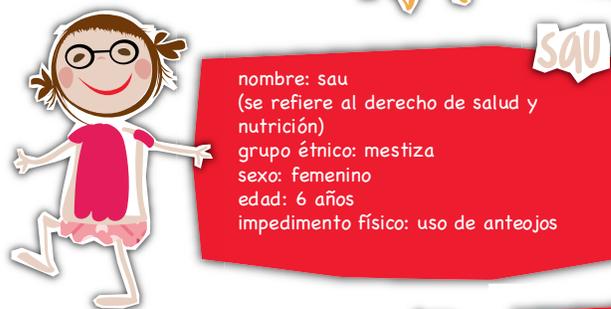
En esta parte del proceso, se presentaron propuestas a la organización y ellos requirieron que se contara con un representante de cada etnia del país con respeto a la cultura de género.



Fuente: Ilustración propia

bocetos de personajes

Los bocetos de los primeros personajes se basaron de acuerdo a cinco etnias: indígena, mongoloide, mestiza, blanca o caucásica y negroide o garífuna.



guion literario

Ser creó el guion literario en base a las figuras retóricas de analogías, exageraciones e hipérbolos para captar la atención de las niñas y los niños.



vive los derechos

secuencia 1

Descripción: Escenografía de un jardín verde con árboles y flores en un día soleado. Niño Ed, blanco de ojos claros, vestido con pantaloneta azul, camisa de rombos rojos y corintos, está dudoso de pie en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 1 A Ed, el niño dudoso, se le aparecen unos libros volando como si fuesen pájaros, se acercan hacia él y desea alcanzarlos.
- 2 Alzando una mano alcanza uno y empieza a leerlo.
- 3 Cuando de repente se convierte en DOCTOR (con bata blanca y un maletín en las manos).
- 4 Se queda sonriendo de frente y Ed dice:

¡Me gusta ir a la escuela!

A un lado frente a él aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la educación.

secuencia 2

Descripción: Escenografía de un parque, con bancas y árboles, se observan niños a distancia de la niña, Lia, indígena, ojos oscuros, piel cobriza, vestida con su traje típico de San Juan La Laguna, Sololá. Está de pie en una esquina pensativa en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 5 Lia, la niña pensativa, camina por un parque y observa a varios niños, cada uno por su lado, y piensa con quién puede juntarse.
- 6 Se acerca a Ed y no sabe qué hacer.
- 7 Luego se acerca a Dea y tampoco sabe qué hacer.
- 8 Por último se acerca a Paci y ella la toma de la mano, aceptando su amistad.
- 9 Al ver esto, los demás niños se acercan a ellas y las toman de las manos, quedándose juntos sonriendo de frente y Lia dice:

¡Me gusta tener amigos!

A un lado frente a ella aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de asociación.

secuencia 3

Descripción: En un jardín se observa una niña, Dea, garífuna, de ojos oscuros, piel negra, vestida con una falda amarilla y una blusa roja. Está sentada al centro, aburrida, viendo hacia el frente y a su lado un aro (Hula Hoop) en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 10 Dea está aburrida sentada en su jardín.
- 11 Observa a su lado un aro (Hula Hoop).
- 12 Lo levanta y empieza a girarlo con su cintura, se da cuenta que es un juguete muy divertido y sonríe.
- 13 Dea juega feliz con el aro y aparecen globos flotando en el aire, expresando la fiesta que siente un niño al poder jugar. Y Dea dice:

¡Me gusta jugar!

A un lado frente a ella aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho al descanso y recreación.

secuencia 4

Descripción: Escenografía, fondo negro que después de la acción se tornará blanco. Niña Lei, blanca de ojos claros, vestida con falda magenta, blusa rosa estampada. Está silenciosa de pie en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 14 Lei está nerviosa y silenciosa, observa de un lado al otro sin poder hablar.
- 15 Al fin, mira hacia el frente y sonríe.
- 16 De repente empiezan a salir de su boca, en unas burbujas de texto, las frases:

“yo me expreso”

“yo necesito”

“yo deseo”

“yo me informo”

“yo consulto”

“yo busco”

Al mismo tiempo, el escenario se torna de color blanco, iluminado y Lei dice:

¡Me gusta opinar!

A un lado frente a ella aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de expresión e información.

secuencia 5

Descripción: Escenografía, fondo de amarillo degradado. Niño Saul, indígena, ojos oscuros, piel cobriza, vestido con su traje típico de San Pedro La Laguna, Sololá. Está de pie en una esquina hambriento en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 17 Saul, el niño hambriento, tiene sus manos alrededor de su abdomen que vibra.
- 18 En eso aparece un vaso de leche, algunas frutas, carne, pastas y un vaso de agua.
- 19 Él, al ver la comida, sonríe y se siente mejor. Saul dice:

¡Me gusta comer!

A un lado frente a él aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la salud y nutrición.

secuencia 6

Descripción: Escenografía, fondo negro que después de la acción se tornará blanco. Niño Abu, garífuna, ojos oscuros, piel negra, vestido con una pantaloneta amarilla y una camiseta estampada de colores. Está parado encadenado en el escenario oscuro.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 20 Abu, está encadenado y también asustado por la sombra, con aspecto malicioso que se proyecta en la pared detrás de él.
- 21 Cuando de repente, se ilumina el escenario y desaparece la sombra que lo asustaba, mágicamente también se desatan las cadenas que tiene en las manos y los pies y desaparecen.

- 22 Abu sonríe y brinca de la felicidad al sentirse libre. Y el escenario se torna de color blanco, iluminado. Abu dice:

¡Me gusta que me traten bien!

A un lado frente a él aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual.

secuencia 7

Descripción: Escenografía de un jardín verde con árboles y flores en un día soleado. Niña Paci, mestiza, de ojos oscuros, vestida con falda lila, blusa morada estampada, utiliza anteojos y es no vidente, se guía con un bastón. Está con miedo de poner el pie en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 23 Paci, la niña no vidente, tiene miedo, no sabe a dónde dirigirse, utiliza sus manos para orientarse.
- 24 De repente, aparece el niño Abu y la ayuda.
- 25 Caminan juntos y se dirigen hacia una banca.
- 26 Paci se sienta en la banca feliz de que Abu le haya ayudado y Paci dice:

¡Me gusta que me ayuden!

A un lado frente a ellos aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la protección de la niñez con discapacidad.

secuencia 8

Descripción: Escenografía de un jardín verde con árboles y flores en un día soleado. Los niños: Ed, Dea, Lia, Lei, Saul, Abu y Paci, están de pie en el escenario.

Locación: interior teatro- escenario

En Pantalla

- 27 Los niños: Ed, Dea, Lia, Lei, Saul, Abu y Paci están de pie en el escenario, se agarran de las manos.
- 28 Saltan todos juntos diciendo al unísono:

“vivamos los derechos”

A un lado frente a ellos aparece un rótulo que dice:

Las niñas y los niños tenemos derechos, vivámoslos.

- 29 Aparece el logo del audiovisual con el de Save the Children. Fin.

guion técnico

El guion técnico utiliza el guion literario como base para descomponerlo en una versión más compleja en la que se realiza el troceo por secuencias y planos; en él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.



vive los derechos

Story Line

escena	tiempo	audio	imagen	textos
1	11 seg.	Música	Plano general (escenario, animación logo, sale cayendo)	Amigos de Save The Children. Los siete derechos priorizados de la niñez
2	12 seg.	Música	Plano general (niño en el escenario, libros volando)	_____
3	4 seg	Música	Plano detalle (libro volando)	_____
4	6 seg	Voz en off niño: ¡Me gusta ir a la escuela! Música	Plano Americano (niño leyendo un libro)	_____
5	12 seg.	Voz en off : niño ¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la educación! Música	Plano general (niño en el escenario)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la educación!
6	8 seg.	Música	Plano general (niños en el escenario)	_____
7	3 seg.	Música	Plano entero (los niños viéndose mutuamente)	_____
8	2.5 seg.	Música	Plano medio (niñas viendo hacia el frente)	_____
9	7 seg.	Voz en off niña: ¡Me gusta tener	Plano americano (niñas dándose la	_____

		amigos! Música	mano)	
10	11.25 seg.	Música	Plano general (niños agarrados de las manos en el escenario)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de asociación!
11	5 seg.	Música infantil	Plano general (niña sentada en el escenario)	_____
12	2.41 seg.	Música infantil	Plano medio (niña viendo el aro)	_____
13	4.58 seg.	Música infantil	Plano americano (niña jugando con el aro)	_____
14	10 seg.	Voz en off : niña ¡Me gusta jugar! Música infantil	Plano (niña juega feliz con el aro y aparecen globos flotando)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho al descanso y recreación!
15	9.3 seg.	Música instrumental	Plano entero (niña nerviosa en el escenario)	_____
16	2 seg.	Música instrumental	Plano medio corto (niña sonriendo)	_____
17	1.5 seg.	Voz en off : niña ¡Me gusta opinar! Música instrumental	Plano entero (niña hablando frente al escenario)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de expresión e información!
18	1.5 seg.	Voz en off : niña ¡Me gusta opinar! Música instrumental	Plano entero (niña hablando frente al escenario)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de expresión e información!
19	4 seg.	Música infantil	Plano general (niño con malestar frente al escenario)	_____
20	7 seg.	Música infantil	Plano entero (al niño le aparece platos y vasos de comida desde arriba del escenario)	_____
21	5 seg.	Voz en off : niño ¡Me gusta comer! Música	Plano medio corto (el niño sonríe frente a la cámara)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la salud y nutrición!

		infantil		
22	5 seg.	Música instrumental	Plano general (niño encadenado en el escenario)	_____
23	5 seg.	Música instrumental	Plano general (niño desencadenado en el escenario)	_____
24	7 seg.	Voz en off : niño ¡Me gusta que me traten bien! Música instrumental	Plano entero (niño saltando en el escenario)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual!
25	5 seg.	Música	Plano general (niña caminando sin saber a dónde dirigirse)	_____
26	5 seg.	Música	Plano americano (niño ayuda a la niña a dirigirse)	_____
27	5 seg.	Música	Plano medio (niños caminando de espaldas hacia una banca)	_____
28	5 seg.	Música	Plano entero (niña sentada en la banca, niño de pie sonriendo)	¡Las niñas y los niños tenemos derecho a la protección de la niñez con discapacidad!
29	5 seg.	Música	Plano general (niños de pie en el escenario)	_____
30	5 seg.	Música	Plano general (niños saltando en el escenario)	Vivamos los derechos
31	5 seg.	Música infantil	Logotipo del audiovisual (freezing niños saltando en el escenario)	_____

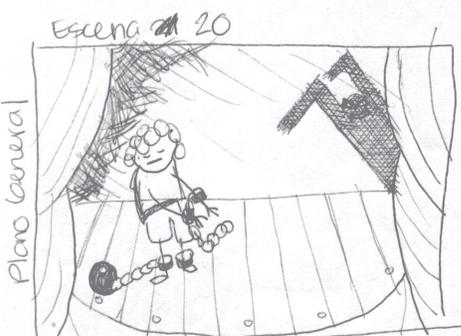
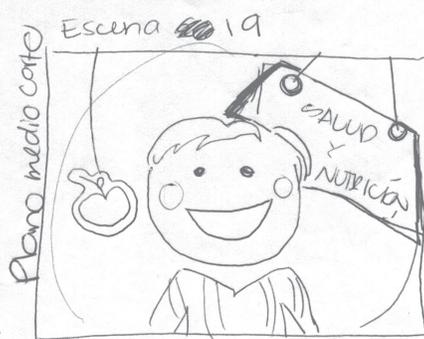
storyboard

Se realiza con la finalidad de tener una guía visual de cada escena. Generalmente es a modo de boceto. Las escenas pueden ser animadas de una manera muy simple para visualizar mejor cada toma.



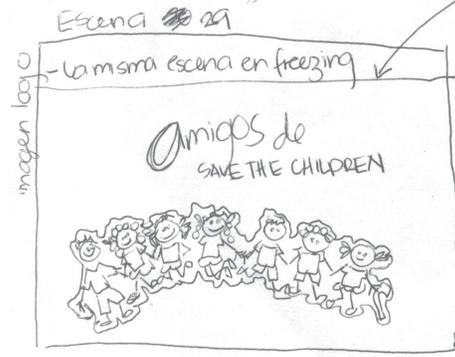
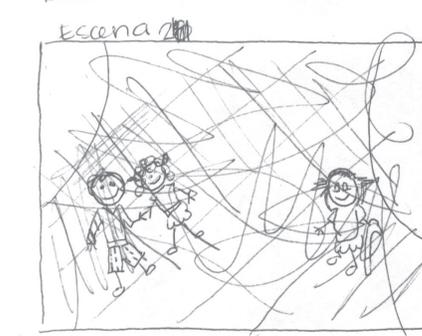
Fuente: Ilustración propia







200





AUDIOVISUAL DIDÁCTICO ANIMADO ACERCA DE LOS SIETE DERECHOS DE LA NIÑEZ

capítulo cuatro
COMPROBACIÓN DE LA
PROPUESTA GRÁFICA FINAL
FUNDAMENTACIÓN



4.1 fundamentación

“La animación no es el arte de los dibujos en movimiento, sino del movimiento dibujado.”

-Norman McLaren-

La realización de este audiovisual animado está basada en un relato visual de un texto convertido en imágenes. El texto es cada derecho convertido a una secuencia de imágenes que ejemplifican cada uno de estos, convirtiéndolos en animación. Este es el principio fundamental del lenguaje de las imágenes secuenciales que al final permiten comunicar el mensaje al espectador, en este caso a las niñas y los niños.

ILUSTRACIÓN: tipo= ilustración narrativa, técnica= grafito-digital

COLORES: colores primarios, secundarios y complementarios

ANIMACIÓN: dibujos animados

AUDIO: música instrumental

VOCES: grabación de voces en off a niños(as)

4.2 códigos de diseño

4.2.1 código cromático

Se refiere al uso del espectro cromático, tipos de color, primarios, secundarios, complementarios, etc. Los colores vivos estimulan la creatividad y la memoria. Se usa una paleta de colores amplia, sin restricciones, utilizando contrastes definidos que separen a los diferentes elementos de los fondos.

El audiovisual animado es un recurso didáctico que servirá para el aprendizaje de las niñas y los niños. Es por eso que la selección de los colores se basó en colores primarios, secundarios y complementarios, respetando la gama de colores institucionales que utiliza Save the Children Guatemala.

Para los 7 personajes se manejan colores con mayor valor tonal (primarios y secundarios) y se utiliza el blanco para las siluetas de los mismos, creando un contorno que los separe de los fondos y de los otros elementos. También se utilizaron algunas tramas para los vestuarios y así llamar la atención de las niñas y niños.

Para los fondos se utilizaron gradaciones de colores secundarios y complementarios para crear ambientes acordes al sentimiento de cada personaje y representación de derecho.

Para los textos se utilizaron colores oscuros, específicamente negro y su mayor contraste blanco cuando éste está sobre rojo. El otro color utilizado en la tipografía del logo es rojo para remarcar que es el color institucional de la organización.

Para los elementos y dibujos que acompañan a cada personaje se utiliza una paleta amplia de colores consiguiendo variedad tonal, colores cálidos, fríos y neutros. También se utiliza tramas para algunos elementos que precisan remarcar la importancia del objeto dentro de la animación.

Paletas de Color

La paleta de color que utiliza el audiovisual animado está en modalidad RGB, ya que está directamente relacionada con la forma en que la visualización de pantalla se compone con las luces de los colores primarios rojo (R), verde (G) y azul (B). De esta modalidad se hace la mezcla de los demás colores, manipulando el porcentaje del RGB para crear nuevos.

La Familia del Rojo



*Código cromático en modo RGB

Fuente: Ilustración propia

La familia del rojo se extiende desde el magenta, con un pequeño contenido de amarillo, hasta un rojo anaranjado.

El rojo con saturación total es el color del sol naciente, del carbón al quemar, del metal intensamente calentado y de la sangre. Por lo tanto representa la esperanza, el poder, el ardor, la excitabilidad y el peligro. Es estimulante, provocativo e incluso agresivo. Es probablemente el más llamativo a la vista entre todos los colores del espectro visual. Añadiéndole blanco, el color cambia a rosado. La presencia del negro lo convierte en borgoña o castaño y también forman parte de la familia del rojo, transmitiendo diversos sentimientos.

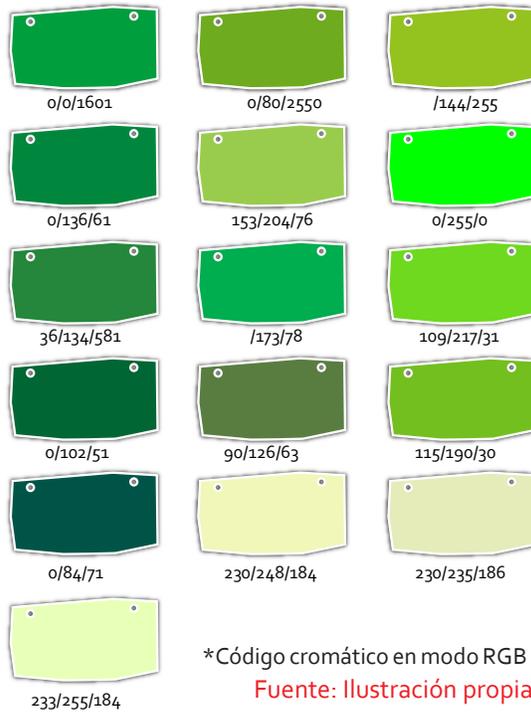
La Familia del Azul



La familia del azul se extiende desde el azul verdoso hasta el azul purpurado. La gama completa tiene una presencia dominante del cian en todas las diferentes mezclas de color. Contiene en sus límites lo que a veces se denomina azul turquesa, cerúleo, ultramarino, índigo y marinero.

El azul verdoso es el color del mar o el océano. Básicamente es un color frío, pero da una sensación relativamente cálida cuando se compara con lo que se considera el azul estándar, el color más frío del espectro visual. El azul es el color del cielo. El azul purpurado u oscurecido está asociado con la frialdad, la noche, el tradicionalismo, el infinito y probablemente también la dignidad.

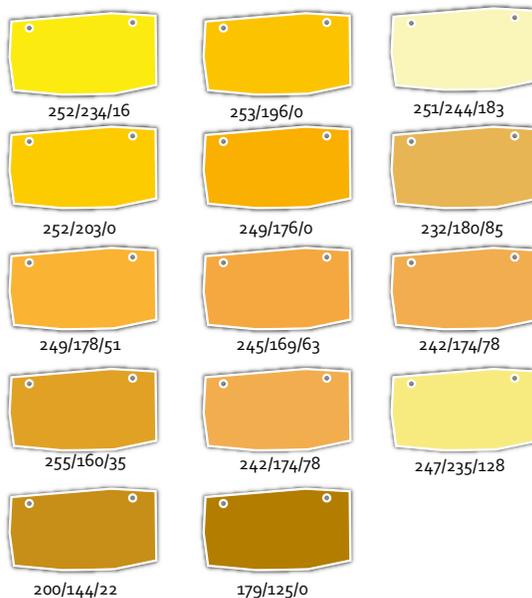
La Familia del Verde



La familia del verde se extiende desde el verde amarillento hasta el verde azulado. El verde amarillento es un color relativamente cálido y brillante. El verde azulado es un color relativamente frío y ligeramente más oscuro.

El verde amarillento es el color de las hojas nuevas. Por lo tanto, sugiere la primavera y simboliza la infancia, lo juvenil, la frescura y la viveza. El verde azulado es el color de las aguas tranquilas y está asociado con la limpieza y tranquilidad. El verde estándar recuerda el color de las hojas del verano y da una sensación de vida silvestre, salud o crecimiento maduro.

La Familia del Amarillo



*Código cromático en modo RGB

Fuente: Ilustración propia

La familia del Amarillo se extiende desde el cálidos amarillo anaranjado hasta el frío amarillo limón verdoso. Son los tonos más claros de todo el espectro visual.

Asociado con la agradable luz del sol, el amarillo siempre tiene un aire placentero. Es altamente visible y representa la energía juvenil, la velocidad y el movimiento. Mezclado con el negro, se vuelve verdoso. Con un cierto contenido de naranja, se vuelve dorado y exhibe una sensación de lujo.

La Familia del Anaranjado



*Código cromático en modo RGB

Fuente: Ilustración propia

La familia del naranja se extiende desde el naranja-rojizo hasta el naranja-amarillento. Son los colores de la apetitosa naranja, del resplandor del atardecer y del fuego del hogar.

Los colores naranja completamente saturados representan la calidez, la amistad y la alegría. Tienen una elevada visibilidad y, al igual que el rojo, se usan también como señal de aviso para recordar el posible peligro a la gente. Mezclados con el negro, cambian a castaños y ocre. Mezclados con cian, se vuelven más amarillentos y su intensidad se debilita.

La Familia del Púrpura



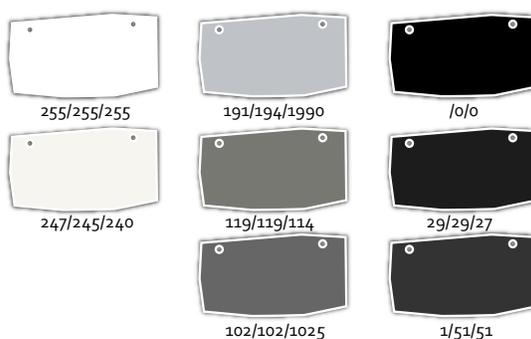
*Código cromático en modo RGB

Fuente: Ilustración propia

La familia del púrpura se extiende desde el púrpura azulado hasta el magenta pupurado con colores formados con un alto contenido de magenta y proporciones variables de cian. Generalmente representan los colores más oscuros del espectro visual. La intensidad de colores se reduce con la presencia del amarillo en la mezcla.

El púrpura ha sido por mucho tiempo un pigmento caro. Por lo tanto representa a la realeza y la nobleza. Tirando a magenta, muestra un toque de elegancia femenina, con resonancias románticas, especialmente cuando se aclara su valor.

La incorporación de Negros, Blancos y Grises



*Código cromático en modo RGB
Fuente: Ilustración propia

El negro es el color más oscuro. Representa la ausencia total de luz. Formando parte de un esquema de color, añade un sentido de solidez, estabilidad y masculinidad.

El blanco es el color más claro. Sugiere expansión, limpieza y purez. La presencia de blanco aclara todo el esquema de color.

Los grises ocupan etapas intermedias entre el blanco y negro. Representan la sensación de incerteza, quietud e inactividad. Tienden a neutralizar los contrastes violentos entre colores. En general, blancos, negros y grises trabajan todos armoniosamente con colores cromáticos y añaden nitidez y claridad al diseño.

Los Colores Terrosos



*Código cromático en modo RGB
Fuente: Ilustración propia

Los colores terrosos incluyen los castaños y los ocre, así como colores que se han mezclado con algo de castaño u ocre. Tienen un carácter especial y pueden formar una categoría en sí mismos.

Los colores terrosos son profundos, ricos, cálidos y populares, y pertenecen generalmente a las tonalidades media y oscura. Se extienden desde los naranjas mohosos y los dorados oscuros hasta los amarillos bronceados y de los verdes oliva a los castaños oscuros.

Los Colores Casi Neutros



Los casineutros son grises que contienen un ligero toque de otros colores. Pueden aparecer como grises cálidos, grises fríos o grises con algún toque de color.

Sus combinaciones pueden sugerir la sensación de quietud, sobriedad, aire sombrío, sofisticación, tristeza y nostalgia. Construyen los más sutiles esquemas de color con una minimización del contraste de tono.

Las Tramas



Una textura uniforme puede realizarse con un color sobre otro obteniéndose una trama que será clara u oscura, según la proporción de las áreas de un color respecto a las del otro color en la combinación.

4.2.2 código tipográfico

El código tipográfico comprende todos los textos caracterizados por la elección de tamaño, valor, forma y orientación de los caracteres. Incluye también la elección de signos como letras gruesas bien definidas o de configuraciones estructuradas o estilizadas, tales como letras infantiles, casuales, manuscritas, etc.

Los contenidos del audiovisual animado están presentados con 2 estilos tipográficos: Chalkboard y *margarosa*

El estilo Chalkboard y el estilo *margarosa* son de la familia tipográfica Misceláneos. Son estilos con ornamentación, ya que presentan formas variadas, son originales y éstas en específico son similares a la escritura infantil.

El estilo Chalkboard a pesar de ser de la familia tipográfica Misceláneos tiene como base un estilo de la familia Palo Seco y se utiliza para los textos de los rótulos rojos que describen cada derecho para facilitar la lectura y la rapidez de comprensión en el receptor, en este caso las niñas y los niños.

En cuanto a los títulos en específico que describen cada derecho, también de los rótulos rojos, se utiliza un cambio de caracteres tipográficos al estilo *margarosa*, una tipografía de estilo más libre y dinámico con una variación de puntos en el tamaño para crear más importancia y remarcar algunas palabras. Además este tipo de letra facilita la lectura del texto por parte del grupo objetivo, en este caso, los niños y niñas, ya que no incluye el uso de mayúsculas en su diseño, permitiendo que la lectura sea más dinámica, fluida y acorde a las capacidades de lectura de esa edad

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

*Margarosa

ABCDEFGHIJKLMÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

*Chalkboard

4.2.3 código lingüístico

Es todo lo que está dicho con palabras en el texto, ya sean habladas o escritas. El contenido se le presenta a los niños con un vocabulario común y cotidiano para que ellos lo entiendan y se lo apropien. Las frases habladas refuerzan la explicación de cada derecho escrito en los rótulos, ya que los derechos en sí son leyes que utilizan un vocabulario más amplio en relación a la edad de las niñas y los niños a los que está dirigido el audiovisual animado:

¡Me gusta ir a la escuela!
¡Me gusta tener amigos!
¡Me gusta jugar!
¡Me gusta opinar!
¡Me gusta comer!
¡Me gusta que me traten bien!
¡Me gusta que me ayuden!
¡Vivamos los derechos!

Las frases escritas son exactamente la descripción de cada derecho, que a su vez va acompañado de voces para reforzar el mensaje y la comprensión, ya que son términos con los cuales las niñas y los niños no están familiarizados:

Las niñas y los niños tenemos derecho a la educación.

Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de Asociación.

Las niñas y los niños tenemos derecho al Descanso y Recreación.

Las niñas y los niños tenemos derecho a la libertad de Expresión e Información.

Las niñas y los niños tenemos derecho a la Salud y Nutrición.

Las niñas y los niños tenemos derecho a Protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual.

Las niñas y los niños tenemos derecho a la Protección de la Niñez con Discapacidad.

Las niñas y los niños tenemos derechos, vivámoslos.

4.2.4 código sonoro

Los sonidos contenidos dentro del audiovisual animado son las propias voces de niñas y niños que se grabaron en el proceso de producción con equipo y software especial de audio, con el fin de que al unirlos con la animación los personajes cobraran vida sincronizándolos con el lips sync. Las voces se grabaron a 2 canales, estéreo. La musicalización de fondo o ambiente se produjo por medio de un software llamado Garage Band que permite crear piezas de música a partir de los 50 instrumentos musicales que ofrece y los 1000 loops sincronizados. Se escogieron instrumentos y loops de acuerdo a la emoción y la escena que se deseaba representar para que transmitiera sentimientos de alegría, susto, tristeza, preocupación, euforia, entre otros.

4.2.5 código icónico

Son los símbolos utilizados para mantener la semejanza con el objeto que representan.

Se crearon 7 personajes que representan a cada niño que ejemplifica un derecho en base al grupo étnico y las características que requiere la Organización de género y multiculturalidad. También se creó una serie de figuras que sirven de apoyo visual para cada personaje creando el ambiente de cada secuencia y escena. El conjunto de ilustraciones crea el contexto de un teatro donde se presentan las pequeñas historias de los derechos de la niñez, cada vez que se abre y se cierra el telón.

La técnica de ilustración infantil utilizada es una técnica mixta de ilustración a mano alzada y digital, en la cual se ilustra a mano con grafito en soporte de papel en el que posteriormente los dibujos son escaneadas en el ordenador. Las imágenes después son manipuladas mediante el programa informático Illustrator aplicándole líneas, rellenos, colores, contornos, sombras, etc. Al final del proceso se genera una ilustración en soporte digital para luego ser manejada en los programas de animación.

4.2.6 animación

La animación es un 2D como recurso de ilustración de cada derecho. Este tipo de animaciones se pueden realizar directamente en el programa gestor si lo permite o bien se pueden utilizar otro tipo de programas e integrarlo posteriormente.

El 2D es una animación que se basa en las dimensiones X y Y (alto y ancho). La técnica de animación utilizada es animación cuadro por cuadro a 24 fps (cuadros por segundo) de dibujos animados. La animación de dibujos digitales, que asemejan al movimiento de marionetas que se levantan o caen colgados por una pita del escenario, se creó cortando a los personajes y moviendo sus partes entre cada cuadro.

Las animaciones son manipuladas por el programa informático Flash. Se crearon animaciones en "loop" y en "gráficas" unos para que se mantengan en pantalla y otros para que sigan en la línea de tiempo y den un poco más de dinamismo al audiovisual. La utilización de 24 fotogramas por segundo se utilizó, ya que es una película de imágenes en movimiento y cada fotograma se crea a partir de líneas progresivas. Los formatos de 24 son muy utilizados por los creadores de películas digitales.

El audiovisual animado está destinado a ser reproducido en las bibliotecas lúdicas en televisores por medio de DVD. Por esta razón el tamaño de la composición es de 720 x 480 píxeles, el elemento mínimo de una pantalla es el pixel, el cual no tiene un tamaño exacto ni definido, sino que se adapta al tamaño de la pantalla en que se muestra. La mayoría de las pantallas de televisión siguen teniendo la misma cantidad de píxeles (720 de ancho por 480 de alto), ya que éstas dimensiones son la señal de origen.

Las animaciones posteriormente fueron ensambladas por secuencias para su edición en el programa After Effects y renderizadas en una composición con una duración total de 3 minutos y 22 segundos.

Esta composición se ensambló junto con el audio (voces en off y musicalización) en el Programa Premiere Pro, para sincronizar ambos elementos y ser exportado en el formato adecuado para ser reproducido en Televisores u ordenadores Mac o PC.

4.3 propuesta gráfica final

El proyecto está organizado en 3 etapas principales, que a su vez contienen subdivisiones que se abordaron de esta manera:

1) **Pre-producción:**

- Conceptualización
- Storyline y Sinopsis
- Guion Literario
- Guion técnico
- Storyboard

2) **Producción:**

- Personajes y ambientes
- Melodías
- Voces en off
- Pruebas de animación
- Animación de escenas

3) **Post-producción:**

- Composición de secuencias
- Edición
- Compilación en DVD

4.3.1 logotipo final

En esta parte del proceso, se presentaron propuestas a la organización y ellos requirieron que se contara con un representante de cada etnia del país e incluyendo la cultura de género.



4.3.2 personajes finales

Ser crearon personajes requeridos de acuerdo a las etnias (garífuna, blanca, ladina e indígena), la cultura de género (3 niños y 4 niñas), con discapacidades físicas (1 niña no vidente) y cada niña y niño representará un derecho.



ed

nombre: ed
(se refiere al derecho de Educación)
grupo étnico: blanca o caucásica
sexo: masculino
edad: 7 años
característica principal: estudioso



lia

nombre: lia
(se refiere al derecho de Libertad de Asociación)
grupo étnico: indígena, de San Juan la Laguna, Sololá
sexo: femenino
edad: 6 años
característica principal: amigable



dea

nombre: Dea
 (se refiere al derecho de Descanso y
 Recreación)
 grupo étnico: negroide (garífuna)
 sexo: femenino
 edad: 6 años
 característica principal: divertida



lei

nombre: lei
 (se refiere al derecho de Libertad de
 Expresión e información)
 grupo étnico: blanca o caucásica
 sexo: femenino
 edad: 6 años
 característica principal: comunicativa



saul

nombre: saul
 (se refiere al derecho de salud y nutri-
 ción)
 grupo étnico: indígena, San Pedro La
 Laguna, Sololá
 sexo: masculino
 edad: 7 años
 característica principal: saludable



abu

nombre: abu
(se refiere al derecho de protección
contra la violencia, trata, explotación
y abuso sexual)
grupo étnico: negroide (garífuna)
sexo: masculino
edad: 7 años
característica principal: protector



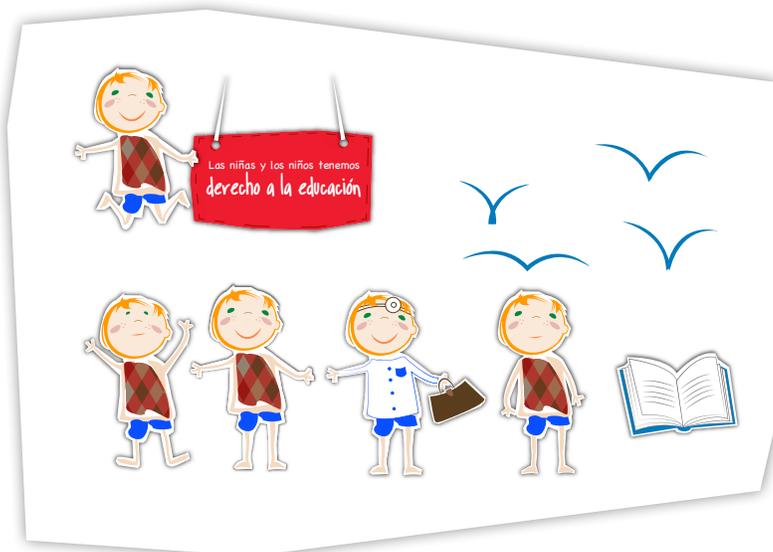
paci

nombre: paci
(se refiere al derecho de Protección a
Niñez con Discapacidad)
grupo étnico: mestizo-ladino
sexo: femenino
edad: 6 años
impedimento físico: no vidente (uso de
bastón)
característica principal: confiable

Fuente: Ilustración propia

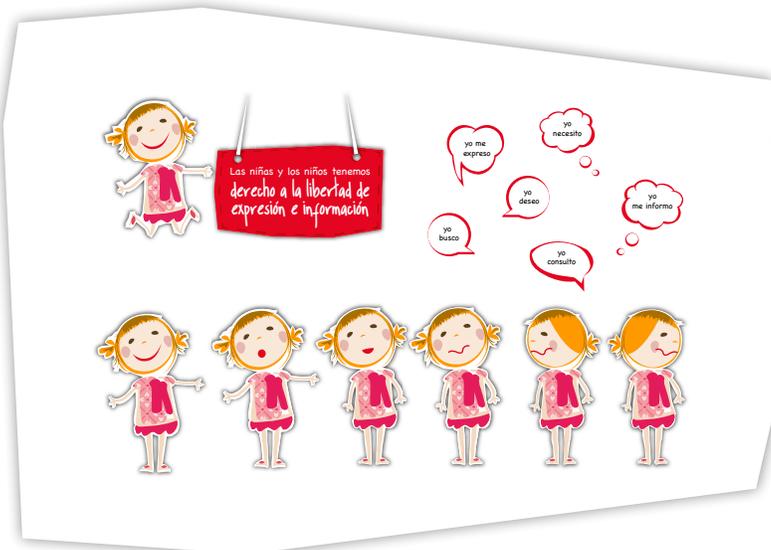
4.3.3 perfiles de los personajes

Cada personaje tiene un perfil específico y movimientos únicos que los identifican con objetos y elementos que refuerzan cada pequeña historia.

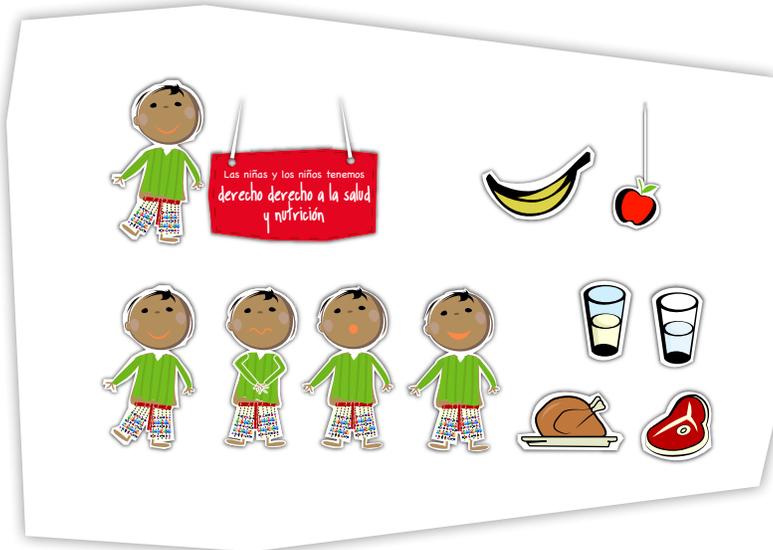


Fuente: Ilustración propia





Fuente: Ilustración propia



4.3.4 escenario-elementos de fondo

El escenario es la representación de un parque, con árboles y nubes que hacen la conexión de los niños con la naturaleza y su entorno cotidiano.



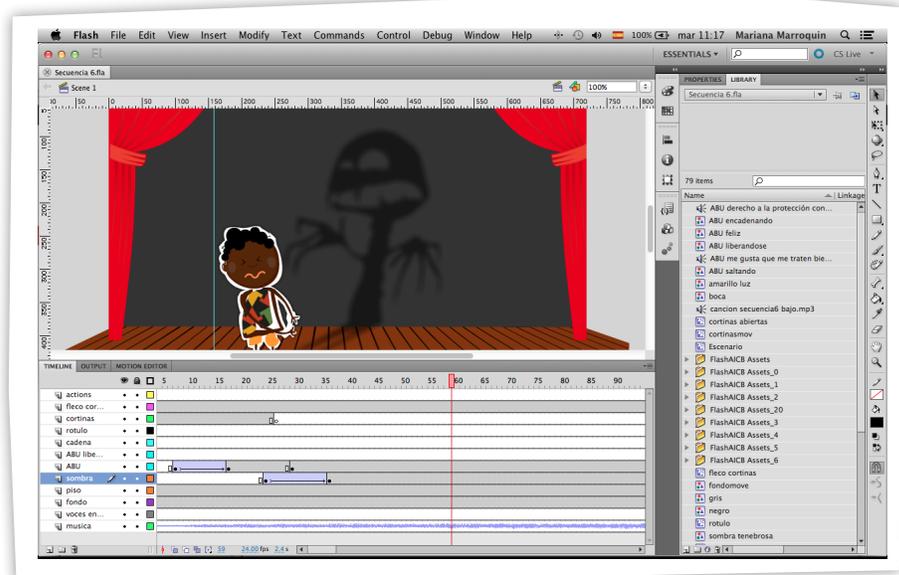
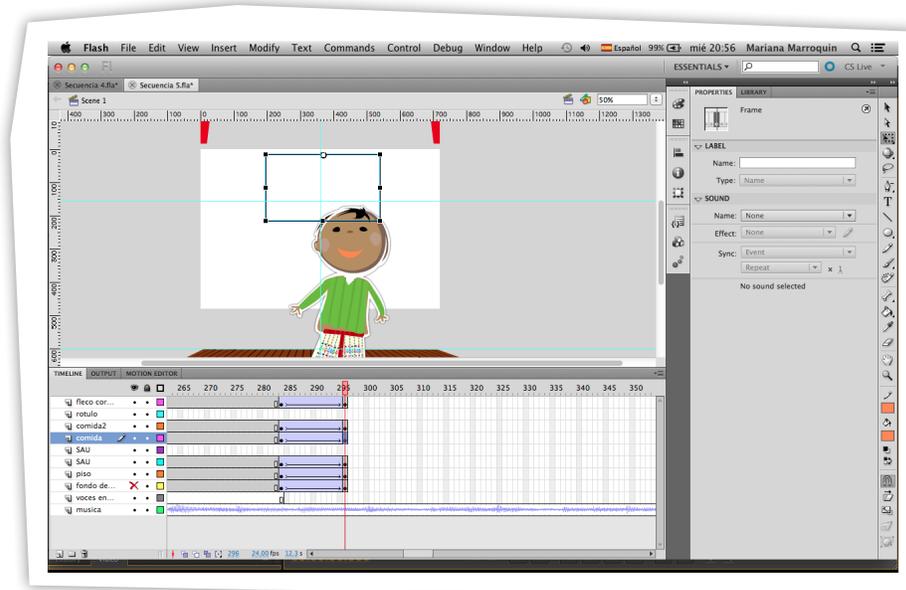
Fuente: Ilustración propia

4.3.5 soportes y medios utilizados

Los programas y medios informáticos utilizados para la creación del audiovisual animado fueron utilizados en complemento uno del otro para lograr un producto final de calidad.

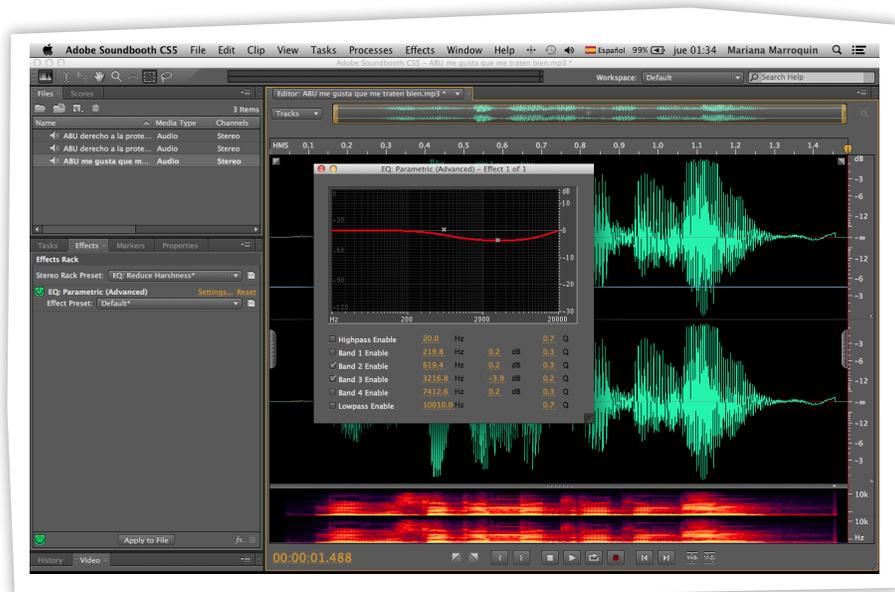
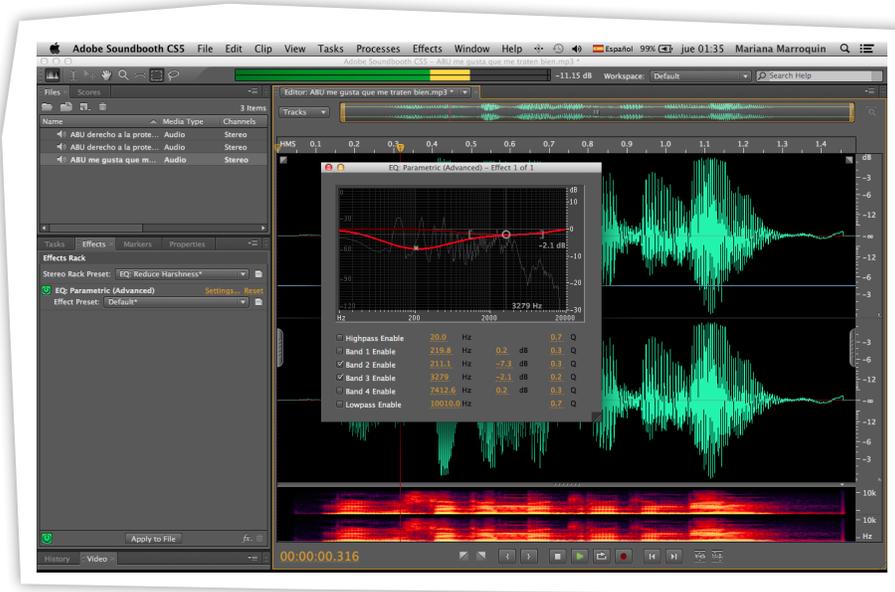
Adobe Flash

Capturas de Pantalla de la realización de la animación.



Adobe Soundbooth

Capturas de Pantalla de las voces en off y edición de las mismas.



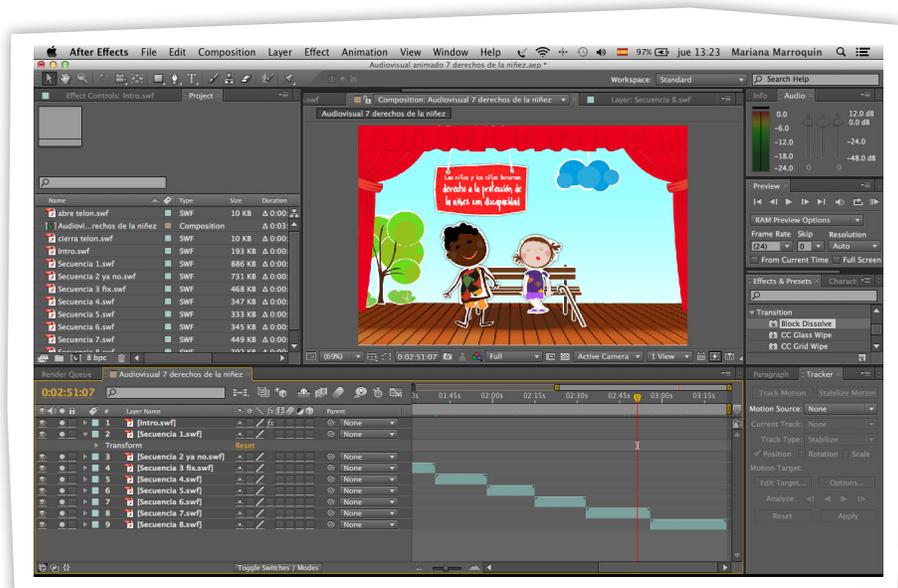
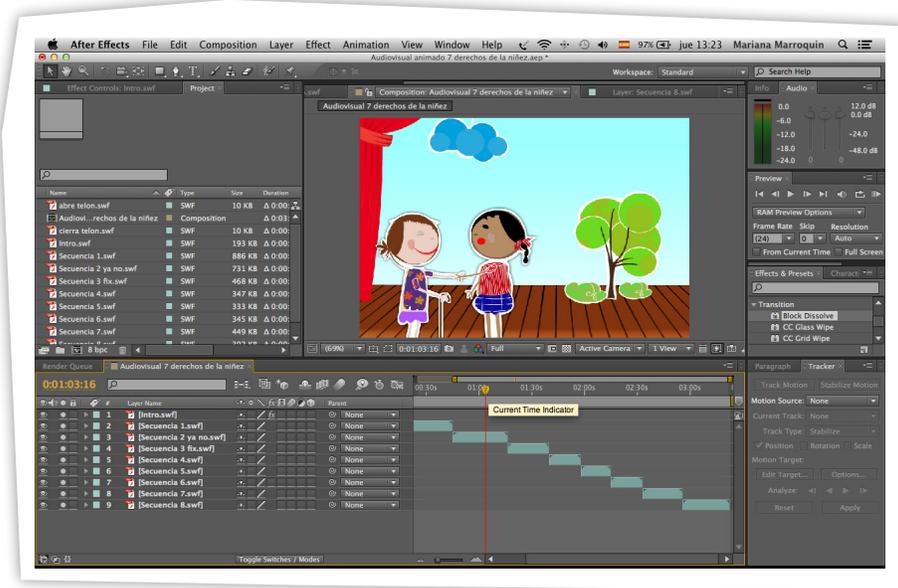
Garage Band

Capturas de Pantalla de la realización de las melodías.



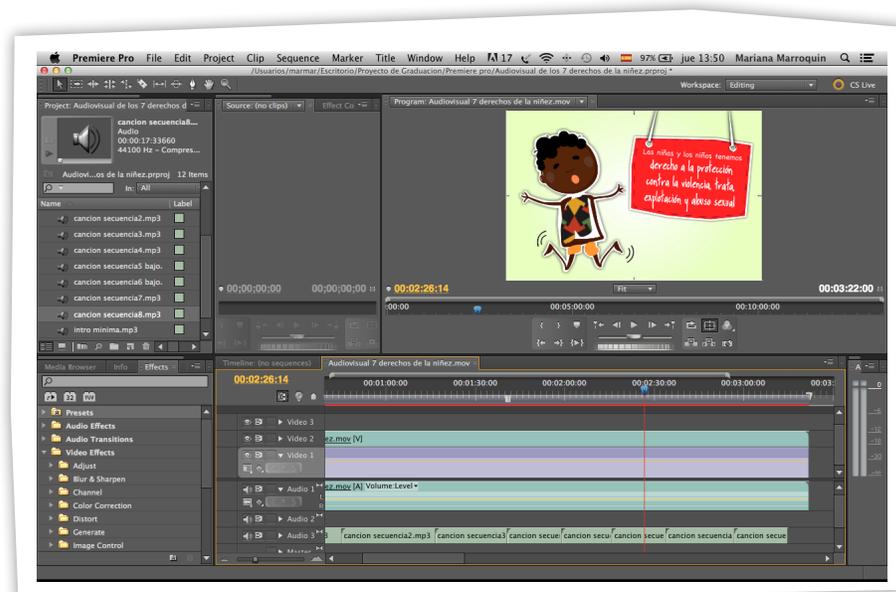
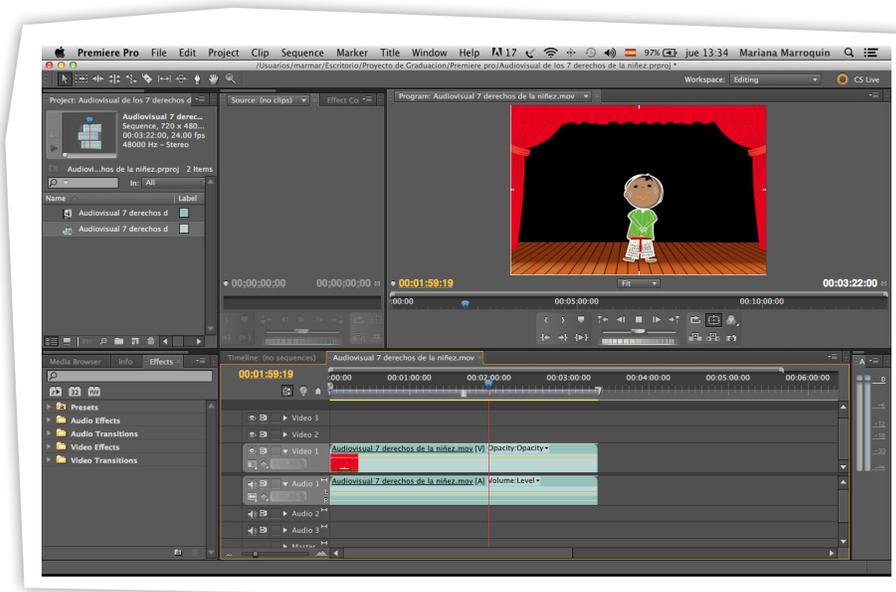
Adobe After Effects

Capturas de Pantalla del ensamble de las secuencias de la animación.



Adobe Premier Pro

Capturas de Pantalla del montaje y sincronización de la animción, audio y voces en off.



Para saber si los objetivos se han cumplido, el material debe ser presentado al grupo objetivo a un grupo de niñas y niños, ya que esto dará a conocer si el material es apto y cumple su función de enseñar a la niñez los derechos priorizados por la organización. Existen varias técnicas para validar un proyecto, aunque las más utilizadas por su eficacia y facilidad de manejo son las encuestas y entrevistas.

4.4.1 encuestas y cuestionarios

Cuestionario: Dependiendo de cómo se presente, esta manera de recabar información puede ser lo suficientemente cómoda para la persona que va a responder, en este caso los niños. Gracias a las herramientas de tecnología como el Internet, pueden ser realizados a distancia para no obligar a ninguno a estar en algún lugar y tiempo determinado y pueden llegar a un mayor número de personas. La principal desventaja de utilizar este método es que las personas no son inducidas de ninguna manera a ayudar, por lo que si deciden no contestar después de probar el material no hay nada que pueda convencerlos de hacer lo contrario; por otro lado si se administra como entrevista, hay una mayor influencia del entrevistador sobre el entrevistado. La razón principal por la que se escogió este tipo de instrumento es que se puede estructurar de manera tal que se pueden conseguir datos cuantitativos o cualitativos según sean necesarios.

4.4.2 perfil del grupo objetivo

Niñas y niños de 2o. y 3er. grado de una de las escuelas que apoya la organización:

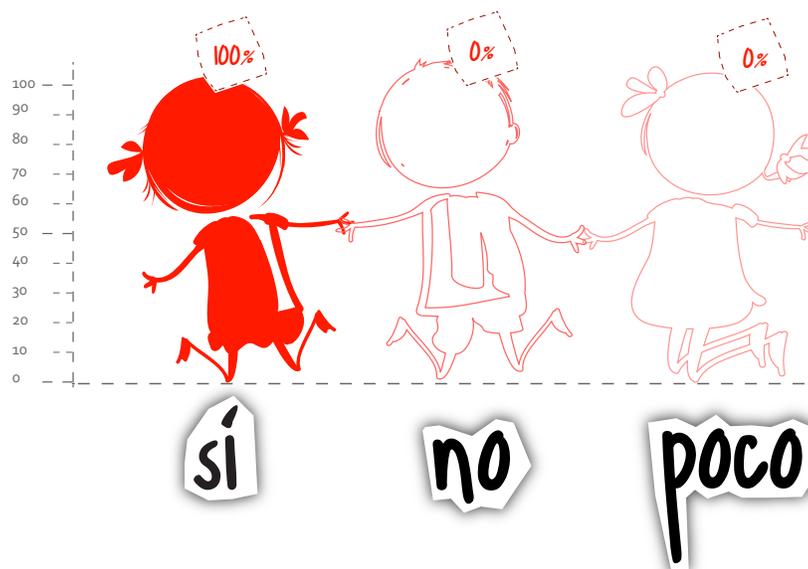
Este es el grupo objetivo principal. Está conformado por niños de 6 a 12 años de edad, de nivel socioeconómico bajo, ambos sexos, con conocimientos primarios, saben leer y escribir.

Se creó un cuestionario estructurado por comprensión de cada derecho e historia que presenta el audiovisual animado, presenta opciones de respuestas cerradas para menor posibilidad de sesgo en los resultados. Algunas preguntas poseen, de acuerdo a la respuesta escogida, una pregunta abierta que ayuda a recolectar datos cualitativos que servirán luego para hacer correcciones o para corroborar la eficacia del audiovisual.

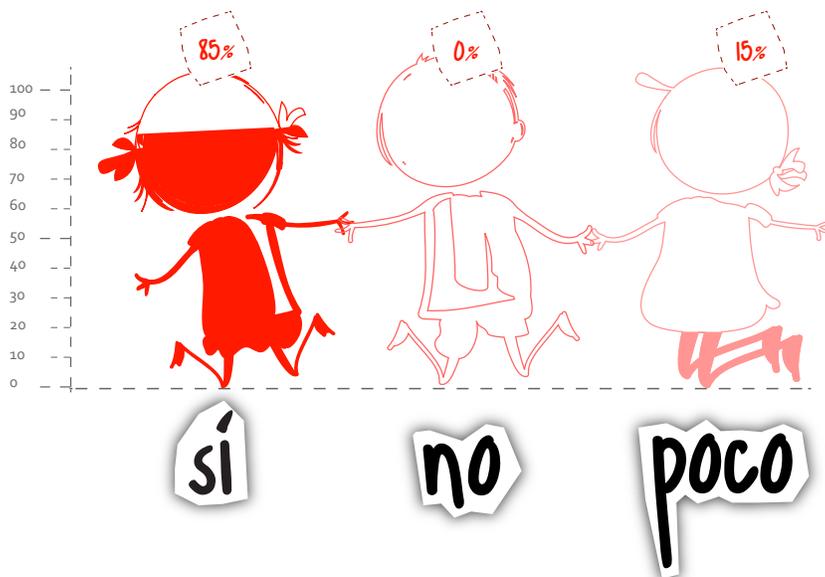
4.4.3 encuesta para entrevista con el grupo objetivo

Como objetivo de diseño se necesita saber si el concepto del audiovisual animado es interesante, creativo y amigable para presentar la información sobre los 7 derechos priorizados, y si está colocada de una manera ordenada y entretenida. Para recabar esta información se utilizaron las siguientes preguntas:

1. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la educación?

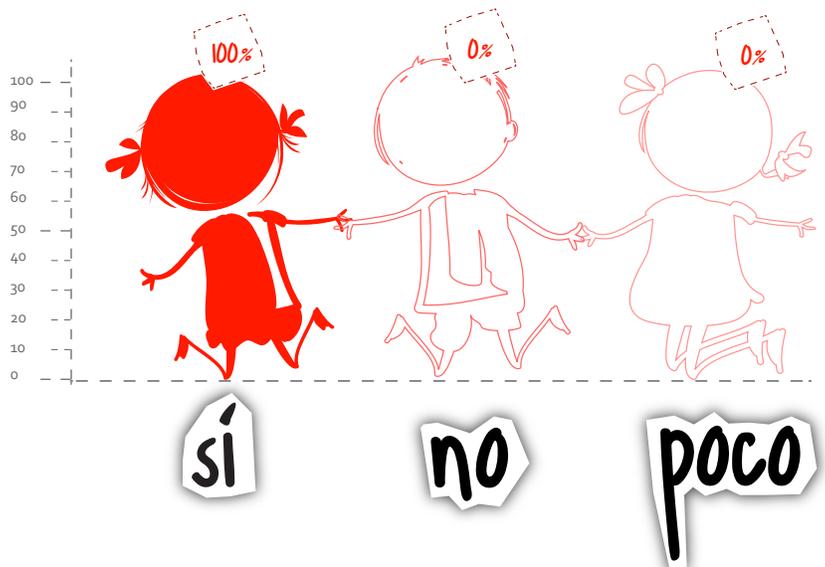


2. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la libertad de asociación?

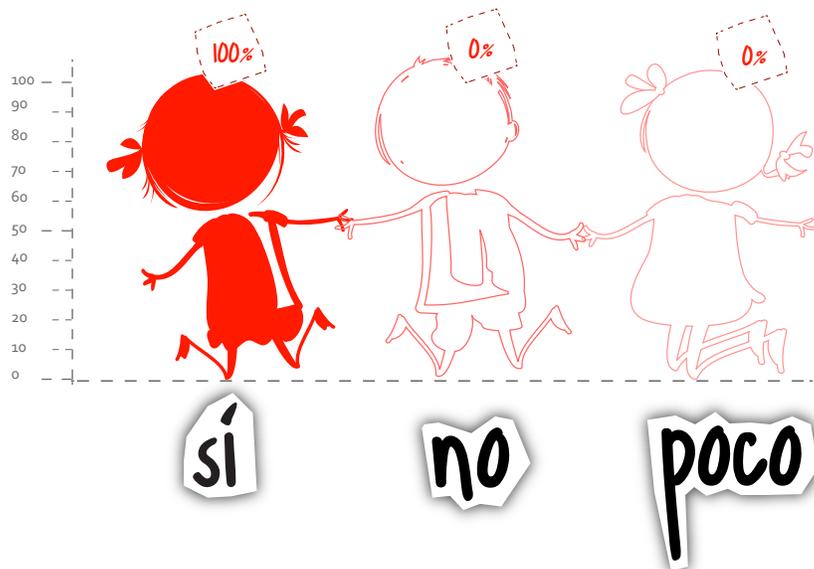


Un 15% de las (os) niñas (os) comprendieron el mensaje de la historia, sin embargo, al momento de retener en sus mentes cuál era el significado del derecho tuvieron problemas con la palabra Asociación, ya que no están familiarizados con este vocablo.

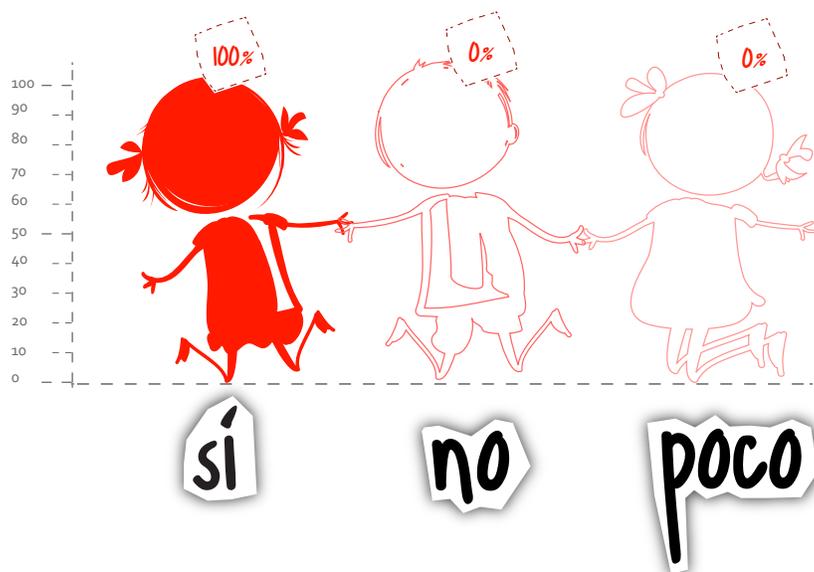
3. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la libertad de expresión?



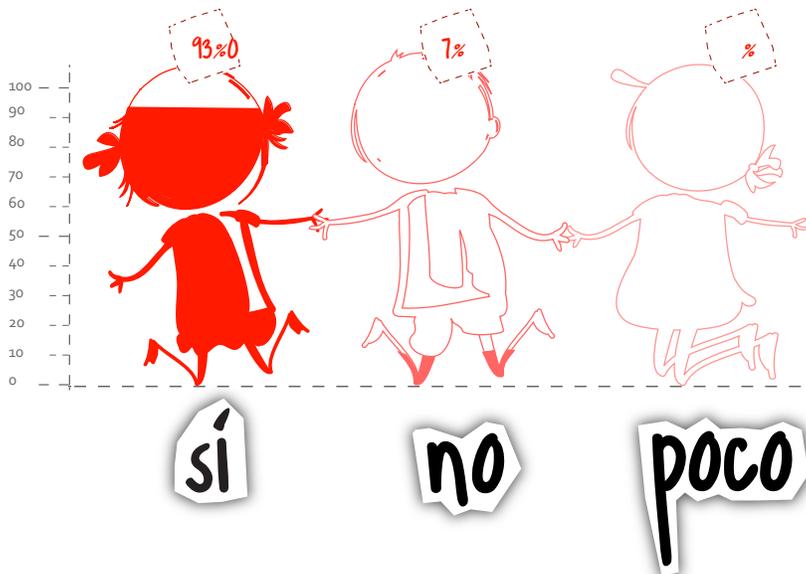
4. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la libertad de expresión e información?



5. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la salud y nutrición?

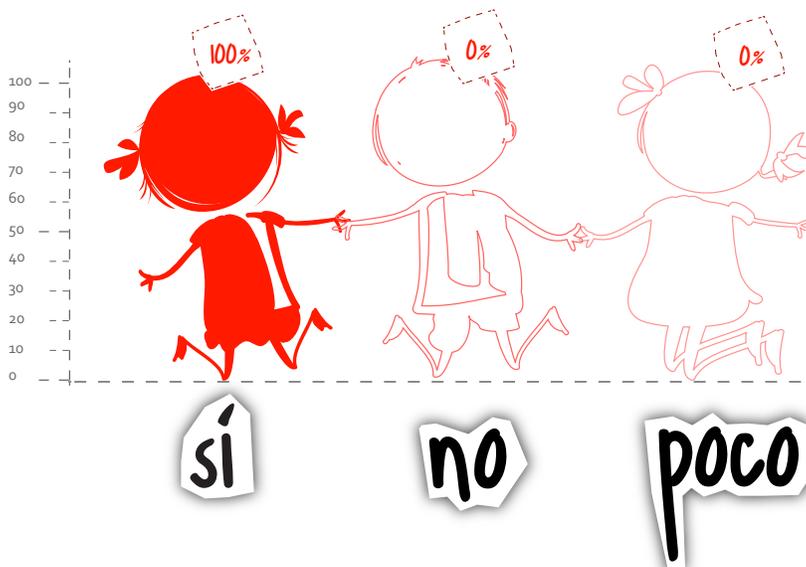


6. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual?

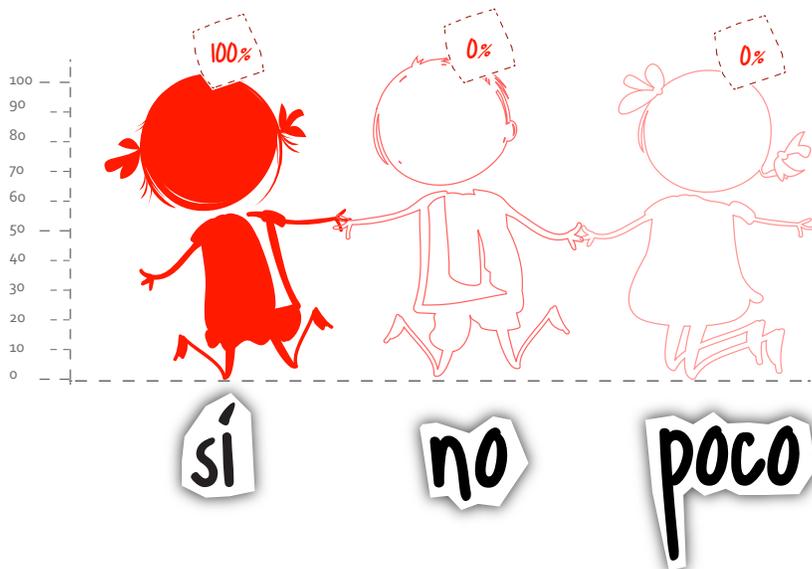


Un 7% de las (os) niñas (os) comprendieron el mensaje de la historia, sin embargo, al momento de observar la sombra que se producía detrás del niño de la animación se asustaron, ya que algunos han sufrido de violencia, explotación y abuso sexual y expresaron cierto bloqueo al momento de opinar.

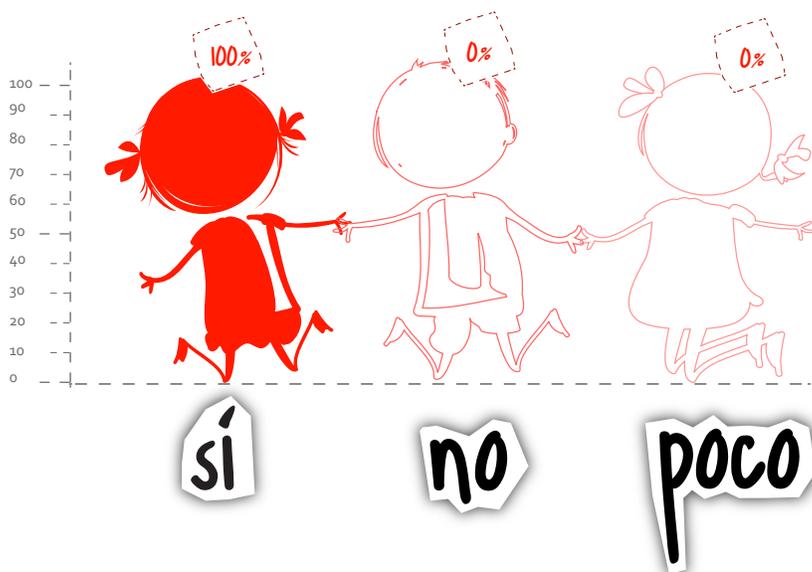
7. ¿Entienden cuál es el derecho que tienen como niñas y niños a la protección de la niñez con discapacidad?



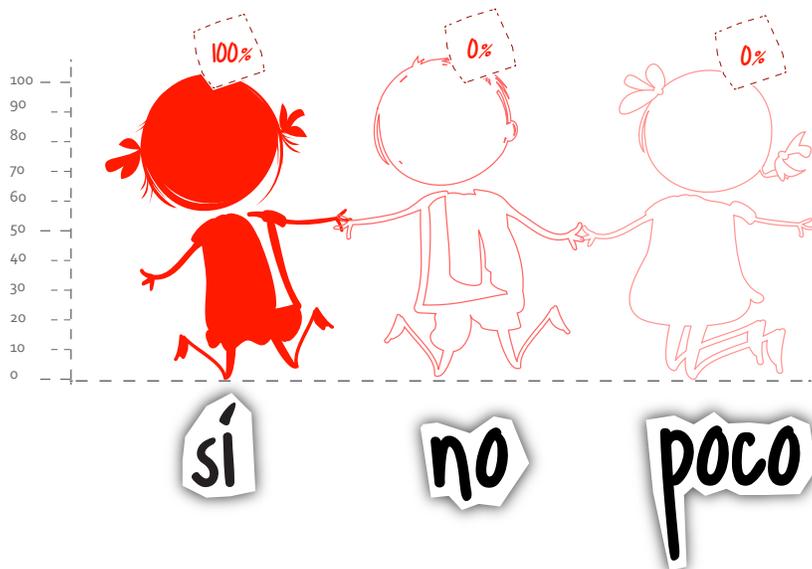
8. ¿Les gustan los colores, los dibujos y los personajes de la animación?



9. ¿Entienden la voces de las niñas y los niños?



10. ¿Entienden las frases escritas en la animación?



11. ¿Entienden por qué son importantes los derechos de la niñez?

“son importantes para que nos traten bien”

“para que vivamos felices”

“para que nos den de comer y nos dejen jugar”

“para que no nos peguen y nos traten mal”

“para ser libres”

conclusiones

- La educación de la niñez es parte fundamental para el desarrollo de la sociedad, la actualización y las nuevas técnicas de aprendizaje, de información y de comunicación se hacen más necesarias para el apoyo y soporte del aprendizaje.
- Luego de mostrar y validar la propuesta gráfica y de contenidos con la muestra de niñas y niños, se ha comprobado que el audiovisual alcanza el nivel requerido para ser utilizado como material didáctico de apoyo y ser difundido en las escuelas que apoya la organización Save the Children Guatemala, ya que las niñas y niños han expresado su entusiasmo y compartido sus conocimientos sobre el tema.
- Al observar la animación, las niñas y los niños mostraron su interés con total atención hacia las acciones de los personajes y comprendieron las historias de cada derecho presentado.
- Las niñas y los niños se identificaron con los personajes y los ambientes de la animación, así como también expresaron su gusto y sentimientos por los colores, la música, las frases y las voces que éstos presentaron.
- Se pudo comprobar que se educa y se aprende a partir de las acciones vividas o sentidas cuando las niñas y los niños se apropian del contenido, lo introyectan y finalmente lo aplican en su diario vivir.
- En la actualidad es necesario utilizar tecnología para crear recursos didácticos y pedagógicos que ayuden a hacer del aprendizaje un proceso más dinámico y estimulador.
- El material elaborado ha demostrado ser útil y eficaz tanto para las niñas y los niños como para la organización.
- La creación de personajes con características, cualidades específicas y nombres en base a cada derecho de la niñez al cual representan pueden ser utilizados en material impreso para la promoción de los mismos.

recomendaciones

- Se sugiere que el material didáctico audiovisual animado sea distribuido y presentado en todas las escuelas que apoya la organización para tener más impacto en la promoción de los derechos de la niñez.
- Se propone utilizar este material didáctico en organizaciones similares de educación no formal. También en la educación formal tanto en escuelas públicas como privadas del nivel primario del sistema educativo nacional.
- Los (as) educadores (as) pueden y deben utilizar recursos de didáctico apoyados por de manera interdisciplinaria por Diseñadores Gráficos para incentivar un aprendizaje significativo.
- Para todos los Derechos Humanos Universales deben elaborarse materiales audiovisuales didácticos similares al presente para facilitar su aprendizaje.

lineamientos

presupuesto

Planeación	\$ 76.00 - Q 601.16
Storyline, Sinopsis, Guion literario	\$ 334.05 - Q 2,642.33
Storyboard y animación de Storyboard	\$ 490.74 - Q 3,881.75
Personajes, ambientes y elementos (Conceptualización, bocetaje, hojas de modelos, etc.)	\$ 296.30 - Q 2,130.16
Animación y composición de escenas	\$ 925.92 - Q 7,046.25
Edición de Audio y Video	\$ 477.78 - Q 3,779.23
Creación de Menú del DVD	\$ 65.00 - Q 514.15
Compilación de proyecto en DVD	\$ 25.00 - Q 197.75
Gastos adicionales (Gastos de manejo, pruebas, cambios, diseños adicionales, entre otros)	\$ 437.27 - Q 3,458.80
<hr/>	
TOTAL	\$ 3,101.06 - Q 24,529.38

TCR 7.87485 – al 20/11/12, fuente BANGUAT.

Costos de reproducción del DVD con impresión.	Q 15.00
<hr/>	
TOTAL	Q 15.00

Los gastos y logística de la reproducción del Material corren a cuenta de la Organización.

Precios proporcionados por Leonel Illescas, DG Print, T1, segundo nivel USAC 19/11/12

referencias

bibliografía

Ausubel, D. & Novak H. (1983). Teoría del aprendizaje significativo, en: Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México. 2º Ed. *TRILLAS*

Boden, M. (1994). La mente creativa. Barcelona, España. *Gedisa*.

Cobo Romani, C. & Pardo Kuklinski, H. (2007). Capítulo 5. Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Barcelona / México DF. *Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México*.

Coon, D. (2001). Fundamentos de Psicología (8 ed.). México. *International Thomson Editores, S.A. de C.V.*

Congreso de la República de Guatemala. Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia. Decreto Número 27-2003. Guatemala, Septiembre 2004.

Eco, U. (2000). Tratado de Semiótica General (1 ed.). Barcelona, España. *Lumen*.

Gutierrez, F. & Prieto, D. (2003). Mediación Pedagógica. Guatemala. *Universidad de San Carlos de Guatemala*.

García, V. (1974). Diccionario de Pedagogía (3 ed.). Barcelona, España. *Labor, S.A.*

Greimas, J. (1990). Semiótica Diccionario Razonado de las ciencias del Lenguaje (1 ed.). Madrid, España. *Gredos*.

Höffe, O. (2003). Derecho Intercultural. Barcelona. *Gedisa*.

Larios O, V. (1998, marzo-abril). Constructivismo en tres patadas. *Gaceta COBAQ*, año XV, no. 132, 10-13.

Lemus, L. (1973). Pedagogía Temas Fundamentales (1 ed.). Buenos Aires, Argentina. *Kapelusz S.A.*

López Martín, Alberto; Ingeniería de ondas, Formatos de Audio Digital; E.T.S. Universidad de Valladolid, España. pág. 4

Luzuriaga, L. (1962). Diccionario de Pedagogía. Buenos Aires, Argentina. *Losada, S.A.*

Nassif, R. (1974). Pedagogía General (3 ed.). Buenos Aires, Argentina. *Kapelusz S.A.*

Paz, E. (2001). Tipografía. Guatemala. *Asociación de Escritores y Amigos del Libro Nacional.*

Velásquez, C. (2006). Teoría de la Mentira una introducción a la Semiótica (1 ed.). Guatemala, Guatemala. ECO ediciones.

Wong, W. (2004). fundamentos del diseño (6 ed.). Barcelona, España. *Gustavo Gili, S.A.*

Wong, W. (2003). Principios del diseño en color. Barcelona, España. *Gustavo Gili, S.A.*

Zierer, E. (2004). Entre valores y antivalores. Trujillo, Peru.

webgrafía

Banco de Guatemala (2012). Extraído el 19 de Noviembre de 2012 desde: <http://www.banguat.gob.gt>

Central Intelligence Agency -CIA-. (n.d.). Library, Central America and Caribbean, Guatemala. Extraído en septiembre de 2012, desde: <https://www.cia.gov>

Colegio de las Americas -COLAM- & Organización Universitaria Interamericana -OUI-. (2011). Unidad 2. El Potencial de la tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Extraído en el 2011, desde: www.oui-iohe.org

Comité Internacional de la Cruz Roja. (2010). Comité Internacional de la Cruz Roja. Extraído el 14 de mayo de 2010 desde: <http://www.icrc.org>

Comisión Nacional de Rescate de Valores. (2005). Comisión Nacional de Rescate de Valores. Extraído el 14 de mayo de 2010, desde: <http://valores.racsa.co.cr>

Instituto Nacional de Estadística Guatemala C.A. (n.d.). Censo Población. Extraído en Septiembre de 2012, desde: <http://www.ine.gob.gt>

Multivex Sigma Dos Guatemala, Empresa internacional en investigación de Mercados. (2009). NSE. Extraído en septiembre de 2012 desde: <http://www.multivexsigmados.com>

Municipalidad de Quilpué. (2010). Extraído el 14 de mayo de 2010, desde: <http://www.quilpue.cl>

Organizaciones Civiles legibilidad y estructura. (2003). Organizaciones Civiles legibilidad y estructura. Extraído el 14 de mayo de 2010, desde: <http://www.infomipyme.com>

Procuraduria de los derechos humanos. (2010). Procuraduria de los derechos humanos. Extraído el 14 de mayo de 2010, desde: www.pdh.org.gt

Red de bibliotecas Medellin. (2009). Red de bibliotecas. Recuperado el 14 de mayo de 2010, de Rede de bibliotecas: <http://www.reddebibliotecas.org.co>
UNESCO. (1995-2010). UNESCO. Recuperado el 14 de mayo de 2010, de UNESCO: <http://www.unesco.org>

The United Nations Children's Fund -UNICEF-. (27 de febrero de 2008). Derechos de la niñez. Extraído el 20 de mayo de 2010, desde: www.unicef.org

Las TIC en los procesos Enseñanza Aprendizaje (junio 26, 2005) desde: <http://educatics.blogspot.com>

Obtenido en la Red Mundial el 10 de septiembre de 2012 CIA (Central Intelligence Agency) United States of America <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/gt.html>

Obtenido en la Red Mundial el 2 de septiembre de 2012 INE (Instituto Nacional de Estadística) Guatemala C.A. <http://www.ine.gob.gt/np/poblacion/index.htm>

Varios; vídeo; Diccionario de la Lengua Española 22.^a ; Real Academia Española, España, 2008, <http://lema.rae.es/drae/>



IMPRÍMASE

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Lic. Emperatriz Bérez
ASESORA

Elisa Mariana Marroquín González
SUSTENTANTE

AUDIOVISUAL DIDÁCTICO ANIMADO ACERCA DE LOS SIETE DERECHOS DE LA NIÑEZ

