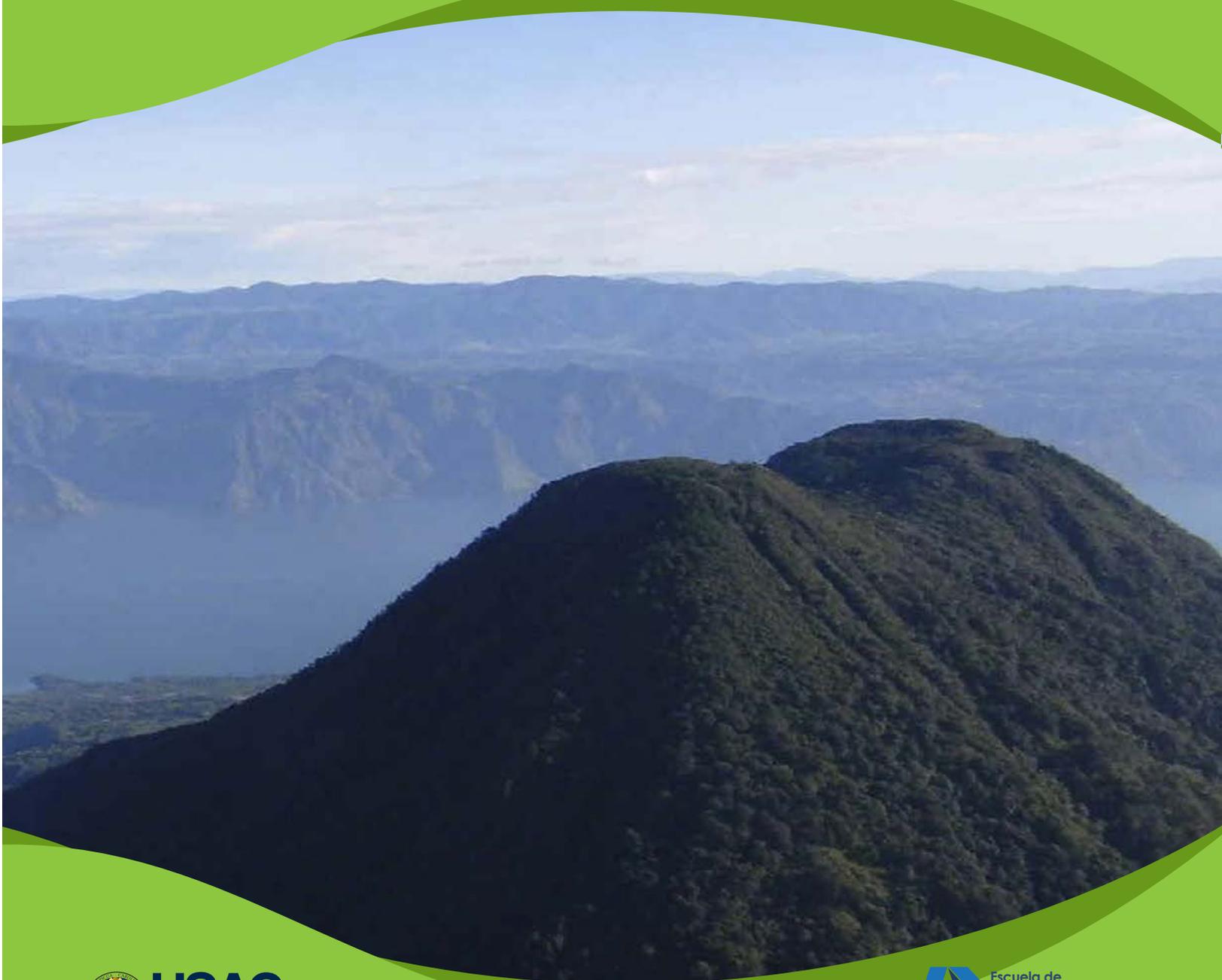


DISEÑO DE REVISTA Y MATERIAL PROMOCIONAL PARA EL DESARROLLO, PROMOCIÓN Y DIVULGACIÓN DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE ANDINISMO



Presentado a la junta directiva por:
Cecilia González Alvarez
Para optar al título de:
Licenciatura en Diseño Gráfico Editorial Didáctico Interactivo
Guatemala Agosto de 2014

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del proyecto de graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”

Miembros de Junta Directiva

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	DECANO
Arq. Gloria Ruth Lara Cerdón de Corea	VOCAL I
Arq. Edgar Armando López Pazos	VOCAL II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	VOCAL III
Tec. D.G. Wilian Josué Pérez Sazo	VOCAL IV
Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga	VOCAL V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	SECRETARIO ACADÉMICO

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	DECANO
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	SECRETARIO ACADÉMICO
Lic. Marco Antonio Morales	ASESOR METODOLÓGICO
Lic. Miriam Isabel Meléndez	ASESOR GRÁFICO
Lic. Fernando Román Chiché	TERCER ASESOR



DISEÑO DE REVISTA Y MATERIAL PROMOCIONAL PARA EL DESARROLLO, PROMOCIÓN Y DIVULGACIÓN DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE ANDINISMO

Presentado por:
Cecilia González Álvarez

Para optar al título de:
Licenciatura en Diseño Gráfico Editorial Didáctico Interactivo



Dedicatoria

A DIOS, que me ha proporcionado de TODO lo necesario para poder desarrollar esta meta trazada.

A mis padres **Leocadio González y Leticia Alvarez de González** por ser el apoyo incondicional durante toda mi vida, con todo mi amor, una pequeña recompensa a su esfuerzo.

A mi esposo **Darío Jiménez**, mi amigo, compañero, confidente y apoyo incondicional, quien en todo momento me apoyo para culminar esta etapa.

A mis tres razones de vivir, **Ximena, Xavi y Dana**, que está pequeña meta sea solo un ejemplo para su futura formación, y en agradecimiento por su comprensión durante esta etapa de estudios, los amo mucho.

A mis hermanos, cuñadas con amor fraternal, a mis sobrinos **Kevin, Moisés, Ana Paula, Fabrizio, Giancarlo** con todo mi cariño y **mi princesa Kyra** quién en su corto paso por la tierra me enseñó que el esfuerzo y la perseverancia tiene sus recompensas.

A mis compañeros y amigos, **Vicky, Perla, Hanna, Eleazar, Lorena, Luissana, Patricia Orellana, Samantha de Way, Viviana Ruiz, Meder, Fernando**, y todas aquellas personas, amigos, compañeros de estudio que me acompañaron y ayudaron de una u otra manera durante este proceso.

A la **Lcida. Isabel Meléndez, Licda. Larisa Mendoza y Lic. Marco Antonio Morales**, por brindarme sus conocimientos sin egoísmo y paciencia.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala por permitirme ser parte de esta casa de estudios y formarme como una profesional.

Y a usted que lee estás líneas esperando que este proyecto le sea de utilidad y amplíe sus conocimientos.



Índice

CONTENIDO	PÁGINA
Presentación.....	8
Introducción.....	9
Antecedentes de la institución.....	10
Identificación del problema.....	11
Justificación del problema.....	12
Objetivos.....	14
Perfil del cliente	15
Perfil de la institución	16
Grupo objetivo.....	17
Definición creativa	19
Análisis de piezas a diseñar.....	20
Concepto creativo.....	23
Definición del concepto creativo.....	27
Código cromático.....	28
Código icónico visual.....	29
Código lingüístico.....	30
Código de formato	31
Código tipográfico.....	32



CONTENIDO	PÁGINA
Planeación operativa	33
Flujograma del proceso creativo	34
Cronograma de actividades	36
Marco teórico conceptual	38
La revista.....	39
Andinismo.....	41
Conceptualizando	43
Nivel 1, piezas relevantes	46
Nivel 2, de visualización	58
Nivel 3, en base a validación	73
Propuesta gráfica final	81
Fundamentación de la propuesta gráfica.....	86
Lecciones aprendidas	90
Conclusiones.....	92
Recomendaciones	94
Fuentes consultadas	96
Glosario.....	98
Anexos.....	99



Presentación

Nuestro país está formado con una bella y amplia mezcla de naturaleza, ríos, montañas, playas, lagos, amplios bosques y reservas, lo cual forman un diverso paisaje con muchos lugares y espacios verdes, propicios para la práctica del andinismo. Este deporte es una de las disciplinas que desde 1951 se desarrolla como federación, sin embargo muchos son los años en los que no ha tenido el auge correspondiente por lo cual se han desperdiciado extensas áreas en donde se pueden practicar y desarrollar varias ramas de esta disciplina deportiva como el rapel, senderismo, excursionismo, montañismo, escalada, espeleología y mucha diversión.

La palabra andinismo en Guatemala crea alguna confusión, ya que su significado “escalar montañas en América” no se acopla directamente hacia las cordilleras que tiene nuestro país, pero su trayectoria aunque corta en desarrollo, puede ampliarse y llegar a ser en un futuro cercano uno de los deportes más atractivos en Guatemala.

El esfuerzo conjunto de la Federación Nacional de Andinismo de Guatemala y las Asociaciones departamentales han creado una puerta abierta a todos aquellos atletas amantes del mundo verde, las cuerdas, adrenalina y mucha diversión, que hace de cada una de las actividades que desarrollan una experiencia que queda marcada en sus mentes y corazones.

Este proyecto viene a formar parte de este camino, y como se podrá apreciar en este informe, el aporte del Diseño Gráfico es de suma importancia, ya que el proceso de realización, desde el diagnóstico, investigación, conceptualización, producción gráfica, evaluación, hasta el desarrollo final del proyecto dejan plasmado un proceso eficaz para aplicarse a cualquier otro, aportando a la población guatemalteca, en especial a los andinistas, una herramienta de mucha importancia y un medio de comunicación eficaz e informativo para promover el andinismo en Guatemala.

En este proyecto se puede encontrar el proceso anteriormente mencionado, esperando lograr el objetivo principal, promover la práctica del andinismo en los guatemaltecos, aportando no solo conocimientos básicos de andinismo sino un proyecto enriquecedor para todos los interesados en desarrollar este deporte y conocer más sobre la elaboración de las revistas en nuestro país.



Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como finalidad desarrollar un proyecto de comunicación visual que sirva a la Federación Nacional de Andinismo a exponer las diversas actividades que realizan. Problemas, justificación, objetivos, perfil del cliente y del grupo objetivo, son solo algunos términos que dan inicio al proceso del proyecto, y brindan información de suma importancia que nos lleva a generar un diagnóstico del estado de la institución donde se desarrolla el proyecto.



1.1 Antecedentes

DE LA INSTITUCIÓN

Hace algunas décadas, el suizo Walter Peter viaja a nuestro país y queda maravillado con los paisajes de la bella Guatemala, e invita a un grupo de deportistas jóvenes amantes de la naturaleza a practicar el montañismo por las diversas cordilleras que atraviesan el país, creando la Asociación de Andinismo de Guatemala en 1951. Luego de varios años de conquistas a nivel nacional y el entusiasmo de jóvenes deportistas que cada vez más se sumaban a practicar este deporte, se hacen intentos de algunas ascensiones de corte internacional, y en 1955 conquistan las cimas mexicanas, Pico de Orizaba y Popocatepetl, para luego finalmente pasar a ser una federación en 1957.

Sin embargo, a pesar de los muchos años que tiene la Federación Nacional de Andinismo, instituida como tal, no cuentan con apoyo ni asesoría para crear y desarrollar un plan de medios, desarrollo de campañas, ni material gráfico de comunicación visual que apoye a la Federación Nacional de Andinismo a promover esta disciplina tan llena de aventura.

La actual administración, esta realizando conjuntamente con las asociaciones la labor de promover y realizar en cada uno de los departamentos asociados a la Federación Nacional de Andinismo las actividades que programan, pero estos esfuerzos se quedan escasos ya que no logran proyectar dichas actividades y aumentar el número de atletas para la práctica de esta disciplina deportiva. De esta manera queda escasa la información y solamente llega a los más de 300 federados inscritos.



1.2 Identificación

DEL PROBLEMA

El deporte es uno de los factores indispensables en el desarrollo de la vida de la cada una de las etapas del ser humano, y algunas veces este no se practica debido a la carencia de información sobre la variedad de disciplinas o áreas recreativas en las cuales se pueden practicar deportes al aire libre, que incluso en muchos casos, con bajo presupuesto.

En la actualidad el la Federación Nacional de Andinismo no cuenta con un área específica de Diseño Gráfico, dicha entidad carece de material gráfico que pueda llenar los objetivos de difusión e información en la ciudad de Guatemala; tampoco tienen material promocional para sus sedes departamentales ni como proyección para el mundo entero y esto representa una carencia significativa para la institución, ya que no pueden cubrir las necesidades de comunicación visual y deja un espacio muy grande para incentivar a la población a practicar un deporte tan completo.

Considerando que el área editorial es muy completa, y se puede realizar material visual atractivo, se puede proveer a la institución con material gráfico de promoción y divulgación, en este caso una revista, para poder persuadir e invitar a los guatemaltecos a practicar la variedad de disciplinas que la Federación Nacional de Andinismo promueve y tiene a su disposición, a un costo de reproducción accesible y con la información necesaria.

Basada en la investigación previa, se puede definir el problema como: Carencia de material gráfico de comunicación visual para los guatemaltecos interesados en practicar andinismo en nuestro país.



1.3 Justificación

DEL PROBLEMA

Como seres humanos necesitamos comunicarnos, y la falta de esta comunicación crea mundos inmensos que nos aíslan, por lo que la relación entre la Federación Nacional de Andinismo de Guatemala y los guatemaltecos puede estrecharse por medio de una revista y crear lazos de comunicación, que informen a los interesados en practicar andinismo en este país.

El escalar y buscar las cimas es parte aspiracional del ser humano, y los guatemaltecos se caracterizan por la búsqueda de lo mejor, siendo la práctica del andinismo un área enriquecedora para muchas personas.

Dentro de la planificación anual de trabajo (PAT), se tiene contemplado desarrollar actividades de promoción y divulgación que ayuden a la Federación Nacional de Andinismo a desarrollar esta rama deportiva de una manera eficaz y aumente así el número de federados.

La Federación Nacional de Andinismo se ha dado como tarea esta labor, sin embargo no cuentan con material gráfico promocional con calidad profesional, por lo cual, el desarrollo y diseño de una revista es una excelente oportunidad para informar a la población guatemalteca sobre las diversas actividades y disciplinas deportivas que se practican en esta institución. Dicho material tendrá como finalidad brindar información acerca de los lugares en dónde se puede acudir a solicitar y recibir información, los requerimientos básicos, descripción de cada rama y mucha información importante para practicar este deporte o simplemente para quienes quieren conocer un poco más acerca de la federación.

Para poder desarrollar este proyecto de comunicación, es necesario tener un equipo de especialistas en el tema de andinismo, así como profesionales especialistas en salud que puedan proporcionar lineamientos básicos para poder iniciarse en este deporte, dicho personal, actualmente labora en la Federación Nacional de Andinismo, por lo que se tiene la certeza de que el material para el desarrollo del proyecto existe, aunque no ha sido plasmado en un medio de comunicación visual.



1.3.1 Magnitud

En la actualidad se han tenido varios logros en el área de andinismo. Hay participación de deportistas guatemaltecos en actividades recientes de este deporte en el extranjero. Actualmente, en la Federación Nacional de Andinismo hay 300 federados, pero se desconoce la totalidad de personas que practican este deporte por su cuenta o por simple diversión, por lo que es importante poder brindar información a cientos de guatemaltecos que visitan nuestro país y locales que gustan de esta aventurera disciplina.

1.3.2 Trascendencia

Al contar con material informativo, de comunicación y promocional sobre las áreas para desarrollar el Andinismo se puede llegar a los más de 300 guatemaltecos federados y muchos extranjeros que visitan nuestro país y las áreas montañosas, brindando información a miles de guatemaltecos que no nococen a la Federación de Andinismo y las actividades que esta desarrolla.

1.3.3 Vulnerabilidad

Si se cuenta con una información atractiva y adecuada para la población se puede incrementar la cantidad de federados y aumentar la participación de los guatemaltecos en un deporte tan completo y extenso, apoyados siempre por la asesoría que puede brindar la Federación de Andinismo. Una revista y material promocional informativo puede ser de utilidad no solo para los andinistas y deportistas, sino para que los turistas conozcan las bellezas con las que cuenta nuestro país.

1.3.4 Factibilidad

Para poder desarrollar este proyecto es necesario contar con el apoyo de la federación y otras entidades que proporcionen material al estudiante para la creación del mismo, así como el tiempo para poder revisar hacer cambios o correcciones si fueran necesarias y crear el material correcto para que este tenga éxito, siendo este proyecto apoyado por el trabajo que como Diseñadora Gráfica puedo aportar creando una revista y memoria de labores de calidad editorial que servirá a la institución para mejorar comunicación y divulgación a la población guatemalteca, sobre el andinismo.



1.4 Objetivos

La definición de los objetivos es una de las piezas claves y más importantes en la realización de cualquier proyecto pues definen hacia donde se dirigirá el mismo.

1.4.1 General

Diseñar material gráfico editorial que informe a la población guatemalteca sobre las diferentes actividades de la Federación de Andinismo de Guatemala

1.4.2 Específicos:

- Informar a través de una publicación, las diferentes áreas y actividades que realiza la Federación Nacional de Andinismo en Guatemala para su promoción a nivel nacional.
- Diseñar una revista, ilustrada a color, dinámica moderna, que informe y promueva de manera jovial y amena sobre las diversas actividades que realiza la Federación de Andinismo en Guatemala.
- Crear un concepto creativo que se plasme y utilice en los diferentes materiales de divulgación y medios de comunicación para promoción de la Federación Nacional de Andinismo.
- Diseñar una línea gráfica para los diferentes materiales promocionales a utilizarse en las diversas actividades de la federación.



Capítulo 2.

PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

Para poder crear un diagnóstico necesitamos saber todos los aspectos en los que está basado el trabajo y la labor que la institución desarrolla, el perfil de la institución, las personas que laboran en ella, los atletas y el grupo objetivo a quien va dirigido, para ofrecerle un proyecto de calidad y funcionalidad.



2.1 Perfil

DE LA INSTITUCIÓN

La Federación Nacional de Andinismo es una institución no lucrativa, que funge como la organización deportiva de mayor jerarquía en el deporte de montañismo y escalada en el ámbito nacional. Entre sus objetivos está promover la práctica de andinismo en sus diferentes disciplinas, así como capacitar a los deportistas para elevar su nivel técnico y cumplir con la reglamentación. El andinismo lo practican mujeres y hombres, en su mayoría, apasionados por la aventura.

2.1.1 VISIÓN:

Masificar la práctica del andinismo en Guatemala, utilizando de la mejor manera los recursos humanos, naturales y económicos, logrando así una excelencia en el deporte federado guatemalteco

2.1.2 MISIÓN:

Promocionar y fomentar la educación física de la rama del andinismo como deporte federado para favorecer la acción sistemática, coherente global y descentralizada de actividades que promueven el desarrollo de nuestros atletas.



2.2 Grupo objetivo

El andinismo es un deporte que se puede desarrollar desde muy temprana edad, lo pueden practicar hombres y mujeres, únicamente el requisito es disponibilidad de tiempo, actitud positiva y espíritu de aventura para poder disfrutar cada etapa de esta disciplina.

2.2.1 Geográfico

Región: República de Guatemala.

Alcance geográfico: urbano y rural

Vías de acceso: Todo el país

Transporte: Uso del transporte público y automóvil

Viviendas: Desde viviendas sencillas hasta lujosas.

Demográfico

Edad: 10 años en adelante

Género: 80% masculino y 20% femenino

Nivel socioeconómico: Bajo y medio bajo, alto

Nacionalidad: Guatemaltecos

Ciclo de vida familiar: solteros / solteros con hijos / casados.

Educación: Todos los niveles

2.2.2 Psicográfico

Motivaciones: Les gustan las actividades al aire libre, luchan por alcanzar cada cosa que quieren, trabajan en beneficio propio o familiar. Quieren estar actualizados tecnológicamente, los motiva el hecho de progresar y sobresalir, extender sus conocimientos y mejorar sus actitudes y desarrollo de vida.

Estilo de vida: Se muestran interesados por lograr un estatus personal y familiar a través de la educación, son personas que disfrutan de su trabajo y de las actividades sociales, poseen conocimientos sobre computación y el uso de internet, saben utilizar y una cuenta de correo electrónico, se interesan por las actualizaciones tecnológicas, por mantenerse actualizados respecto de temas de interés, tienen acceso a redes sociales y están muy al pendiente de ellas. Realizan publicaciones constantes e interactúan con sus similares por estos medios. Son dinámicos y les gusta conversar y compartir con su familiar actividades deportivas.

Gustos: Demuestran seguridad en sí mismos. Son activos y enérgicos. Les gusta salir a divertirse con sus amigos y compañeros, conocer nuevos lugares y explorar, disfrutar de experiencias nuevas y los motivan las situaciones únicas y especiales.



Valores: Responsables, constantes, disciplinados hacia el trabajo, ya que ellos mismos determinan la forma en que desarrollarán sus actividades y el tiempo que le dedicarán, proactivos. Son cumplidos con los retos personales, son cordiales, respetuosos, amables, colaboradores y dedicados.

2.2.3 Conductual

Preferencias: Actividades al aire libre, o bien, actividades que involucran movimiento, energía, actividades motivadores y que les permitan explotar sus capacidades.

Prefieren la comunicación por medio de tecnologías digitales o están muy pendientes de su vida social en el internet.

Hábitos de medios: Cuentan con el acceso a una computadora con internet, lo cual les ayuda a estar actualizados sobre temas de salud así como en temas similares a la disciplina deportiva.

Escuchan radio y están pendientes de la televisión y redes sociales. Disfrutan leer revistas de moda, salud y belleza.

Hábitos de compra: Aprovechan que tienen menos responsabilidades y satisfacen sus necesidades adquiridas y se dan gustos especiales.

Se dejan llevar por las ofertas y promociones que llaman su atención, generalmente sus compras son de carácter personal.

Hábitos de uso: Son constantes siempre y cuando se genere un impulso de atención para captar su atención completa, si no, hacen uso de las cosas con la frecuencia en la que lo necesiten o recuerden.

Actitud hacia el producto: Se muestran interesados pero necesitan que constantemente se les esté motivando a hacer uso del mismo, de manera que no decaiga el interés y este se mantenga



Capítulo 3.

DEFINICIÓN CREATIVA

Luego de tener claro el diagnóstico sobre la institución y sus objetivos, pasamos a crear el concepto que definirá la parte gráfica del proyecto, tomando en cuenta y sin descuidar cada uno de los aspectos anteriormente vistos.



3.1 Análisis, selección DE PIEZAS A DISEÑAR

Escoger la pieza ideal para cada institución no es fácil, conlleva un proceso en el que es necesario evaluar cada posible pieza detenidamente para ofrecer la opción ideal que lleve al éxito el proyecto y cumpla con la función de comunicación ideal.

PIEZA	DESCRIPCIÓN	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Revista	Una revista es una publicación impresa que es editada de manera periódica. Al igual que los diarios, las revistas forman parte de los medios gráficos, aunque también pueden tener su versión digital o haber nacido directamente en Internet.	Se pueden crear muchos y variados diseños Cada ejemplar lo ve por lo menos 3 o 4 personas Puede ser muy útil por la información que contenga Su tiempo de duración es largo	Su costo puede ser muy elevado Se debe reproducir en grandes cantidades para disminuir costos Su costo de distribución es alto
Folleto informativo	Se utiliza para hacer referencia a los objetos impresos que tienen por objetivo dar a conocer información de diferente tipo a diversos tipos de público.	La información es precisa por la cantidad de información Puede ser de fácil distribución El costo de reproducción es más bajo Los materiales son más económicos	La información puede variar mucho No existe mucha información sobre andinismo en Guatemala La información debe ser precisa
Desplegable	Pliego de grandes dimensiones, doblado, que permite ver todo su contenido cuando se abre:	Puede ser muy útil para cualquier persona que lo reciba El costo de impresión es bajo La forma de distribución es sencilla	Dependiendo el material se puede romper fácilmente Puede perder vigencia la información
Trifoliar	Material informativo o publicitario consta de tres partes	La información es corta y directa Puede ser de costo bajo y hacer mayor cantidad Es fácil de elaborar	El espacio con el que se cuenta no da margen a mucha información



PIEZA	DESCRIPCIÓN	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Afiches	Un afiche es un aviso que comunica algún evento futuro o situación actual y que generalmente ostenta una considerable dimensión para que sea bien apreciado y notado por el público al cual va dirigido y una deliberada intención artística que buscará atraer más de lo ordinario.	Sirve para informar ciertas actividades Su costo de reproducción es bajo por la cantidad Se puede hacer variedad de diseños y formas	La información pierde vigencia rápidamente El costo es elevado en relación a la vigencia
Papelería	Material que se utiliza en oficina con logotipo de la empresa para diversas utilidades	La papelería ahora se puede modificar constantemente Se puede reproducir desde la computadora	Puede variar mucho la información del personal, y si no hay un buen manual se puede utilizar mal el concepto
Memoria de labores	Es cualquier material que le permite al ser humano retener y recordar hechos pasados. También permite denominar al recuerdo que se hace o al aviso que se da de algo que ya ha ocurrido, y a la exposición de hechos, datos o motivos que se refieren a una cuestión determinada.	Se pueden crear diseños atractivos para presentaciones serias Se puede agregar la cantidad de información que se desee Puede crearse de manera digital Informa sobre las actividades de la institución	La información es únicamente para validar el trabajo de la institución Puede crear controversia El diseño tiende o exige ser muy rígido La reproducción es poca
Agenda	La agenda es un libro o cuaderno con su parte principal originalmente en blanco, pero que con su uso se irá rellenando con las anotaciones que nos permitan recordar y planificar los diversos eventos previstos y los asuntos pendientes de hacer.	Se puede hacer a un solo color Puede ser tipo folleto El tamaño puede ser atractivo y fácil de usar	Debe ser un tamaño adecuado y que no se pierda



3.1.1 Análisis

La promoción es la actividad que ayuda a cualquier marca, empresa, o entidad a darse a conocer de la mejor forma posible, por lo cual la promoción por medio de una revista puede llegar a ser y crear muchas ventajas para la Federación Nacional de Andinismo y hacer que esta crezca como se desea siempre; asimismo, cuando el contenido y la secuencia de otros ejemplares se mantenga y actualice constantemente. Una de las ventajas de la revista es que amplía las posibilidades de informar, entretener, promocionar o divulgar, dado que una sola revisita la ven de 3 a 4 personas y su tiempo de duración es mucho más prolongado. La Federación Nacional de Andinismo no cuenta con este tipo de material, por lo que es una gran posibilidad para iniciar con una nueva gestión promocional que estoy segura servirá para futuras directivas o mejorar el desempeño de las ya existentes.

3.1.2 Conclusión:

Siendo la federación Nacional de Andinismo una organización encargada de promover las actividades de montaña y senderismo, es imprescindible tener material promocional que ayude a la Federación a darse a conocer en un inicio a nivel nacional para luego expandirse a otros países, mostrando las bellezas naturales con que cuenta Guatemala y la diversidad de actividades y ramas que con el andinismo se pueden desarrollar.

Por tal razón considero que una revista que muestre de forma atractiva y amena, con diseño funcional, enfocando cada una de las áreas que practican y en las que la Federación Nacional de Andinismo tiene participación, es el material gráfico ideal, ya que además de ser de gran importancia para el desarrollo y promoción de la misma, es una ventana hacia otras posibilidades de comunicación visual. Esta contendrá información sobre las diversas actividades que realizan, los lugares donde las practican, eventos y competencias, requerimientos básicos para la practica del deporte y mucha información más que ayude a promover a la federación. Las revistas son un medio ideal para informar de forma amena temas de interés y para brindar espacios publicitarios que puedan contribuir al desarrollo de las entidades, en este caso la Federación Nacional de Andinismo.



3.2 Concepto

CREATIVO

Para poder definir el concepto por el cual se registró muchas partes importantes del proyecto se utilizaron dos técnicas: Serendipity y la de los sombreros. A continuación se detalla cada una de ellas y su proceso.

3.2.1

Técnica a utilizar:

SERENDIPITY

¿En qué consiste?

Consiste en llevarnos por caminos inesperados, buscar en elementos que ni si quiera pensamos, o que muchas veces tenemos enfrente y no las vemos con nuestros ojos creativos o la carga de lo que nos rodea, por medio de siete sencillos pasos:

1. Busca dentro de diversas bibliografías sobre el tema las hojas del lado derecho.
2. Escribe la palabra que más te llame la atención.
3. Luego, haz lo mismo con las hojas del lado izquierdo y si no tienes suficientes hasta tener una gran lista.
4. Anota del lado izquierdo de la hoja todas las palabras encontradas. Del lado derecho anota que relación tiene, qué sugiere.
5. Lleva a términos prácticos cada punto anterior marcando los más importantes que escribiste del lado izquierdo.
6. Resalta 3 o máximo 4 palabras.
7. Define tu concepto.



Concepetualizando

diversión
volcanes
excursión
arriba
aventura
querer
clubes
montañismo
máximo
amigos
condiciones
escalar
desafío
maniobras
perseverancia
rescate
premio
persistente
fiesta
búsqueda
fuerza
extremo
cielo
gruta
reto

alegría
altura
diversión
cielo-alto
busqueda
ansiar
grupo
actividad
lo mejor
fraternidad
reglas
alto-subir
prueba
destrezas
mantener
salvar
ganar
contener
alegría
incierto
empuje
fuera de
color
escondido
desconocido

desafiando LAS ALTURAS CON ESFUERZO Y PERSEVERANCIA
UN NUEVO RETO HACIA LAS MONTAÑAS
PERSEVERANDO CONQUISTO LAS ALTURAS



3.2.2

Técnica a utilizar:

6 SOMBREROS

En qué consiste?

Esta técnica facilitará la resolución o el análisis del problema, en este caso de la revista, ya que los distintos puntos de vista o perspectivas podrán exponerse una a una. El sombrero de la información que es imprescindible, el de las emociones que es la parte de las opiniones de quienes participan y gustan del andinismo. El aspecto objetivo que ayuda a aterrizar ideas y sugerencias, el positivo que es el que dará alegría a la revista, y el creativo que buscará la mejor forma de presentarla, mantenerla y activarla para finalmente llegar a un marco de referencia para el pensamiento normativo que definirá su concepto.

Cada sombrero ayudará en la decisión del concepto que se definirá para poder utilizarlo en la revista y en los otros materiales que se trabajarán teniendo siempre en cuenta que la acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial.

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:





Información, hechos y cifras

Sombrero Blanco: La información del estado de artes es fundamental, más lo que se pueda ir encontrando sobre el Andinismo. Por eso la revista debe ir dirigida a:

Mayores de 30 años que tienen mucho tiempo de practicar en Guatemala, para cualquier género, divertida, espíritu de lucha, constancia, perseverancia, dedicación, empeño y crear nuevos lazos entre amigos.



Emociones y opiniones

Sombrero Rojo: La Revista debe ser muy amigable, debe tener un estilo único que refleje la aventura y los extremos. Exponer que esta disciplina requiere de mucha constancia, es para hacer amigos de mucho tiempo, compañeros y gente dispuesta siempre a dar lo mejor de sí y colaborar.



Negativo y objetivo

Sombrero Negro: La revista puede tener una aceptación muy limitada, debido a la cantidad de personas que practican andinismo, ya que lamentablemente ha sido poco desarrollado por diversas razones, y podría resultar complicado y difícil mantener la constancia de la misma debido a que no existe mucha información sobre el tema a nivel nacional.



Positivo

Sombrero Amarillo: Una revista para dar a conocer las diferentes actividades que desarrolla la FNA ayudará a promover el deporte como otra opción a los guatemaltecos además de informar sobre los beneficios que esta entidad está brindando, (transporte, alimentación, equipo, guías, etc.), brindándoles apoyo y los lineamientos necesarios para desarrollar este deporte. Una revista será una ventana al mundo del andinismo en Guatemala



Creativo

Sombrero Verde: Materiales promocionales, afiches, trifoliales, guías, y despleables son solo algunas ideas de material que se puede desarrollar para conocer un poco más sobre este deporte, inyectándole a los diseños colores vivos y llamativos que motivan a la práctica del mismo, sin embargo una revista es el material más completo dónde se puede acoplar información e imágenes que creativamente bien diseñados pueden cambiar las estadísticas.



Normativo

Sombrero Azul: En conclusión: El andinismo en Guatemala es un deporte lleno de mucha aventura, perseverancia, dedicación por lo que podemos resumirlo en:

CON ESPÍRITU AVENTURERO DISFRUTO LAS MONTAÑAS
AVENTURA Y DIVERSIÓN PARA BUSCAR LA CIMA
EN BUSCA DE NUEVAS PERSPECTIVAS



3.3 Definición del

CONCEPTO CREATIVO

¿Cuál elegir?

Luego de un proceso de identificación con varias palabras acerca del tema de andinismo, aventura, búsqueda, desafío, montañas, escalar, roca y muchos términos más se procedió a definir varias frases que fueron seleccionadas en los dos métodos de conceptualización quedando las siguientes:

Con espíritu aventurero disfruto las montañas
Aventura y diversión para buscar la cima
En busca de nuevas perspectivas
Desafiando las alturas con esfuerzo y perseverancia
Un nuevo reto hacia las montañas
Perseverando conquisto las alturas

Como no se pueden utilizar todas, se seleccionaron varias palabras dentro de estas posibilidades. Quedo de la siguiente manera:

haz tuyo el reto,
CAMBIEMOS DE PERSPECTIVA

Este concepto invita a la población en general a crear una chispa que los haga cambiar de la idea que tienen como andinismo y promueva una diversión sana al practicar este deporte, a disfrutar de todas las aventuras que se pueden disfrutar en las cumbres y en el trayecto hacia ellas y la experiencia de llegar a los techos más altos de nuestro país. Este proceso irá acompañado de códigos del diseño que reforzarán el concepto y harán que la revista sea la pieza ideal para promover y divulgar las diversas actividades que realiza la Federación Nacional de Andinismo.

Estos códigos serán parte de toda la revista y los materiales que se realicen en la Federación, siendo estos:



3.3.1 Código

CROMÁTICO

Este código permite clasificar, distinguir y ver de forma clara y rápida el progreso y las diversas actividades de un proyecto, además de definir ciertos aspectos o secciones, en este caso de la revista. Tiene como objeto, provocar impacto visual mediante la manipulación del color, este acto debe ser conciente en cuanto a sus efectos.

Un concepto moderno juvenil y atractivo que represente a la Federación Nacional de Andinismo puede representarse e identificarse muy bien con los tonos verdes naturales, que darán cierto dinamismo y expectación, características de las actividades aventureras que esta entidad promueve.

Los tonos azules cielo y celestes brindan cierta seriedad, sin embargo utilizados de la manera correcta crean cierto movimiento y sensación de frescura que bien sabemos solo en el cielo encontramos.

Paleta de colores

					
CMYK C=85 M=30 Y=0 K=50	CMYK C=100	CMYK C=75 M=0 Y=100 K=0	CMYK C=80 M=20 Y=100 K=6	CMYK C=85 M=30 Y=100 K=20	CMYK C=0 M=0 Y=0 K=100
					
CMYK C=0 M=0 Y=100 K=0	CMYK C=72 M=.68 Y=37 K=0	CMYK C=0 M=63 Y=100 K=0	CMYK C=60 M=95 Y=0 K=0	CMYK C=15 M=100 Y=38 K=50	CMYK C=28 M=92 Y=100 K=32



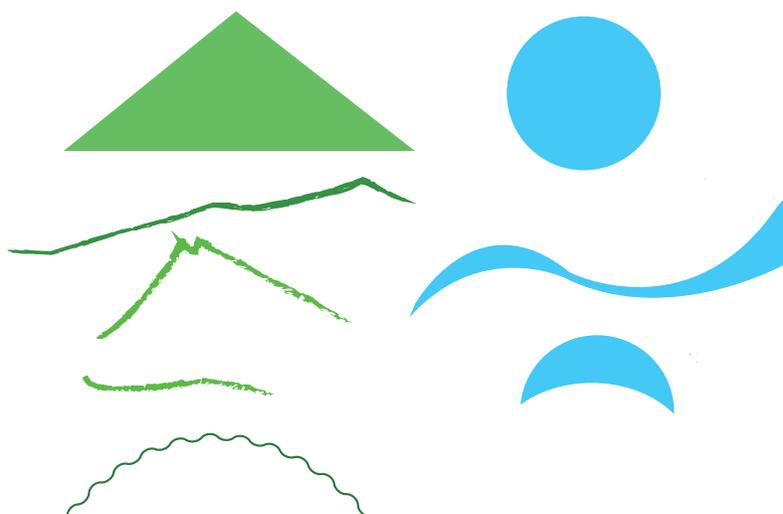
3.3.2 Código

ICÓNICO VISUAL

Los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la recepción del objeto, basados en función con el principio de semejanza, seleccionadas por un código visual y anotadas a través de convenciones gráficas, en las que se pueden incluir dibujos, imágenes, pinturas, fotografías o esculturas, incluso una mezcla de ambas.

En el caso de la revista para andinismo, los íconos visuales más utilizados son el cielo, las montañas, praderas, rocas y elementos que sugieren naturaleza, que demuestran soltura, líneas curvas, que denoten movimiento y que en un determinado momento salten a la vista para que puedan quedarse grabadas en la mente de los atletas. Cuatro características tienen los signos icónicos: ser naturales, convencionales, analógicos y de estructura digital.

La fotografía debe ser dinámica y denotar movimiento, por lo cual esas imágenes deben crear esa sensación, deben ocupar grandes espacios dentro de la revista para atraer al grupo objetivo y dejar claras las ideas de los temas que se tratarán.



3.3.3 Código

LINGÜÍSTICO

Es un proceso en el que el emisor y el destinatario intercambian información, ideas, o interactúan a través de un código o lengua natural, en el caso de la revista para andinismo debe ser: cordial, amigable, atractivo, directo.

La comunicación escrita es la que tiene lugar mediante dibujos, signos, señales o representaciones gráficas que se utilizan para transmitir el mensaje a un destinatario. La comunicación lingüística oral escrita se concreta a través de secuencias de grafemas o letras que se distribuyen linealmente en el espacio y que son percibidas visualmente. Estas deberán ser descriptivas y detalladas para lograr que los atletas se sitúen y comprendan el mensaje. Suele ser independiente de la situación, lo que exige el uso de más recursos descriptivos para representarlas. No permite la redundancia ni las oraciones incompletas. Se concreta en el habla por medio de secuencias de sonidos distribuidos linealmente en el tiempo y percibidos por el oído. Es efímera por naturaleza, dura poco. La esencia de la comunicación está en lo escrito, ya que el emisor está ausente (aunque implícito), ya que permanece intacta tras su fijación en el papel, competencia lingüística.

Ejemplos:

El triángulo indica llamado



Indicaciones para tu primera aventura de escalar:

Escucha las instrucciones del guía.
En caso de emergencia no te alteres, pide ayuda

El mensaje es claro y amigable



3.3.4 Código

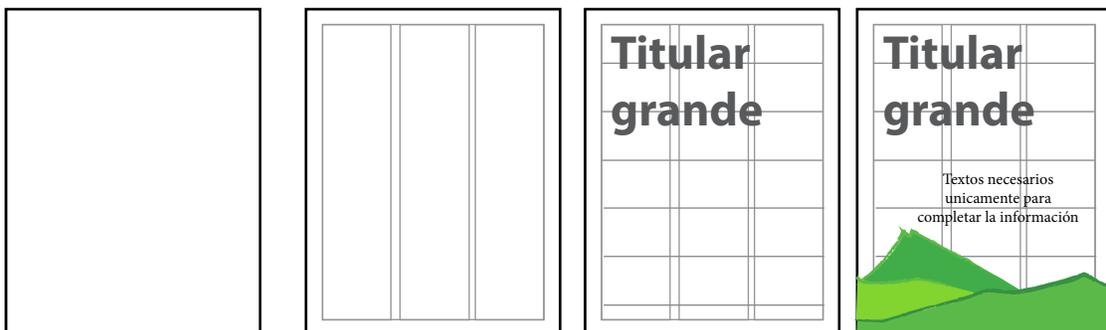
DE FORMATO

Nombraremos al formato como el quinto elemento básico del diseño; se refiere al tamaño. En diseño, el tamaño puede funcionar, el tamaño puede atraer o puede organizar. Dentro del espacio, es importantísimo el formato ya que puede dar forma al trabajo realizado. Cuando hablamos de formato de un archivo, hacemos referencia al tamaño en el que será presentado y preparado para ser impreso.

Se debe tomar en cuenta el tamaño adecuado, para atraer a la clase de público o personas receptoras, en este caso el formato carta se adecúa muy bien, se necesitan espacios grandes para poder presentar y diseñar. Si queremos atraer la atención de los espectadores, es necesario utilizar el elemento más importante diseñándolo, más grande y el menos importante, lo colocaremos más pequeño, jerarquizando la imagen.

Los títulos son generalmente el elemento más grande en una página, mientras que los subtítulos y el texto del cuerpo, son más pequeños. Objetos más grandes parecen estar más cerca de la página que los más pequeños, y eso se puede utilizar para reforzar la importancia del elemento que queremos destacar y para crear relaciones espacio - artificiales.

Para la revista de Andinismo se utilizará tamaño carta



3.3.5 Código

TIPOGRÁFICO

Para poder mantener una línea en todos los materiales que emplee la Federación Nacional de Andinismo, es recomendable utilizar la familia Myriad Pro. Es completa, permite cambios y utilización de grosores y combinaciones que hacen una tipografía accesible y de fácil manejo. En la utilización de textos corridos es amigable. Se puede emplear para titulares y subtulares -en cuanto a la revista-, ya que el público objetivo es gente adulta joven, que seguramente disfruta de la lectura. También se utilizará como material institucional y en algunos casos acompañada de alguna tipografía con serif para poder darle versatilidad al material, como podrían ser: Segeo Script o la KG Strawberry

Myriad Pro

Bold

Condensed

Italyc

Regular

Bold Condensed

Semibold Italyc

Segeo Script

KG STRAWBERRY



Capítulo 4.

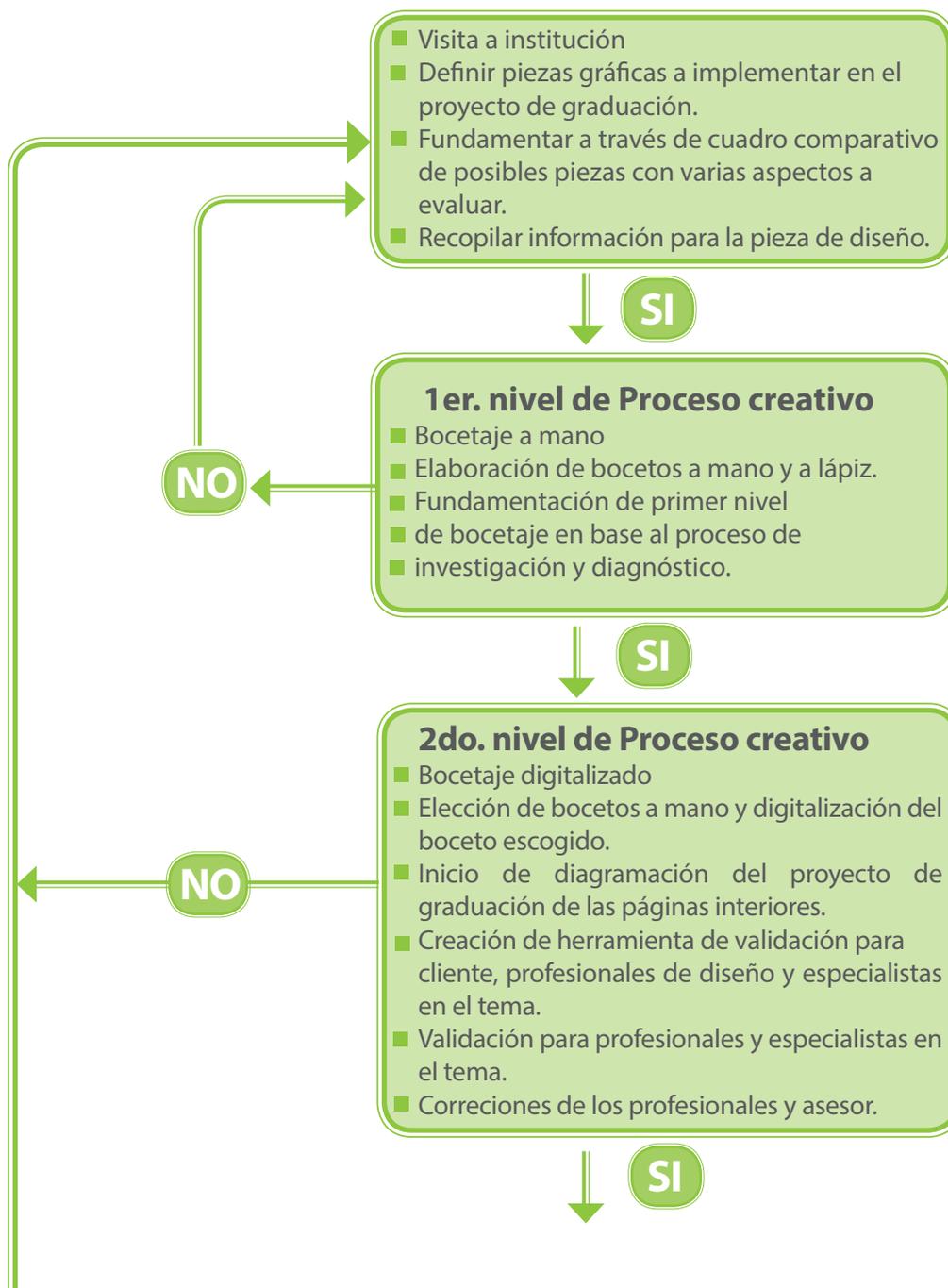
PLANEACIÓN OPERATIVA

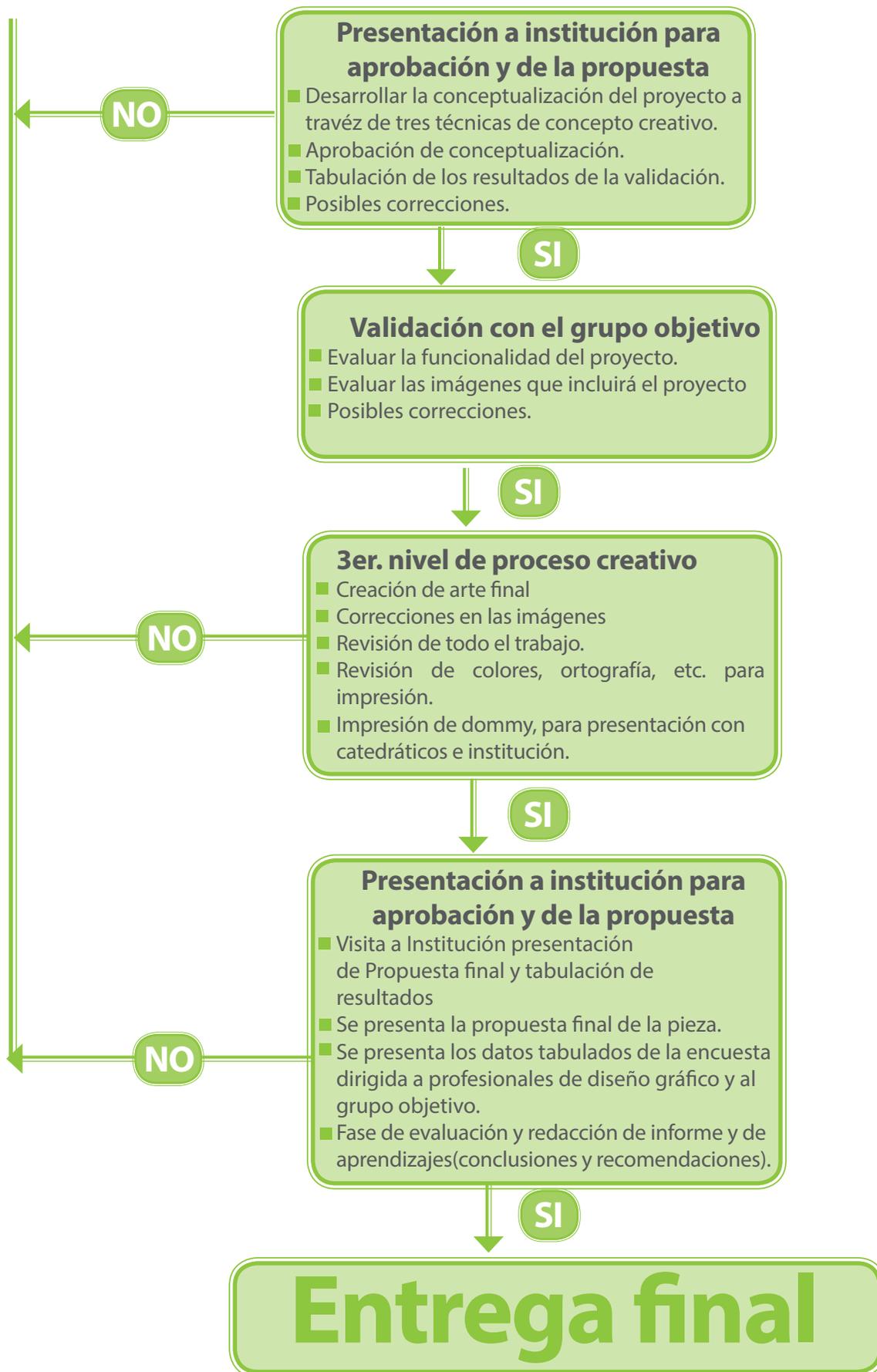
Para poder desarrollar de una manera eficaz el proyecto, es necesario planificar y dejar plasmada una idea clara de cómo se realizará todo el proceso, esto, por medio de un cronograma de todas las actividades que se realizarán ubicándolas por fechas de ejecución y un flujograma que demuestre el desarrollo y funcionalidad de las piezas.



4.1 Flujoograma

DEL PROCESO CREATIVO





4.2 Cronograma

DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

JULIO

Visita a la institución
Identificación del problema

L	M	M	J	V	S	D
8	9	10	11	12	13	14

Entrega de protocolo
Definición de piezas a trabajar
Inauguración de EPS y proyecto de Graduación
Inicio de actividades en sede.

15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2		

AGOSTO

Planeación operativa del proceso
Inicio de actividades en sede

L	M	M	J	V	S	D
5	6	7	8	9	10	11

Definición de piezas a diseñar y de estrategias de comunicación.

12	13	14	15	16	17	18
----	----	----	----	----	----	----

Definición del concepto creativo para las piezas a diseñar

19	20	21	22	23	24	25
----	----	----	----	----	----	----

Inicio de la bocetos para la producción gráfica.
Propuesta de bocetos de las piezas relevantes de la pieza a trabajar.

26	27	28	29	30		
----	----	----	----	----	--	--



SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Primeros bocetos para la producción gráfica.

Propuesta de bocetos de las piezas relevantes de la pieza a trabajar.

Primera validación con profesionales y cambios en los bocetos.

Segunda validación con el grupo objetivo y cambios en la propuesta.

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Presentación a catedráticos de la pieza final diseñada

Cambios en la pieza final y redacción de conclusiones, recomendaciones y lecciones.

Entrega del proyecto en sede

Presentación del informe final.



Capítulo 5.

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Los conceptos más importantes para la realización de este proyecto deben ser estudiados y analizados a fondo, por lo que los ensayos vienen a ser una parte imprescindible y de suma importancia en este proceso para que se desarrolle en su totalidad con éxito.



5.1 La revista

LA MEZCLA PERFECTA

Con la finalidad de amenizar el ocio de los lectores, la revista arranca con sus primeros intentos en el año 1600, en Alemania, mezclando temas y materiales que buscaban promocionar ciertos intereses y variar un poco los medios impresos que en esa época eran una serie de afiches y periódicos que dejaban la información política marcada, cegando un espacio a la diversión, culturalidad, ocio y entretenimiento. *“Recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Revista>. Breve historia de la Revista”*

Con el tiempo pasó de ser un medio informativo de ocio a un negocio rentable que poco a poco fue desarrollándose, inicialmente en Europa hasta llegar a América, teniendo como target inicial cierta clase intelectual y personas letradas, que buscaban más información que noticias.

En la actualidad, colores, mezcla peculiar de tipografías, formas, diseños, temas diversos, tamaños y mil variantes más, son solo algunas características que ha contribuido a que la Revista se convierta en uno de los medios más utilizados por su diversidad y versatilidad. Con esto se ha creado una ventana abierta a un gran número de posibilidades que ofrecen al lector todo tipo de temas, con información actualizada y relevante.

Un trabajo de investigación que consiga incorporar al texto imágenes relacionadas con la investigación cubrirá de forma eficaz los dos aspectos esenciales de este medio de comunicación: la información textual y la iconográfica. *“Caminos, José Ma. (1997) Periodismo de investigación.”*

Este magnífico ejemplar impreso, y que actualmente también podemos visualizar en la vía digital gracias a los avances de la tecnología, ofrece la mezcla perfecta de detalles y posibilidades que crean diversas opciones donde una infinidad de temas deja plasmado el perfecto enlace entre el lector y el editor, y se crea una comunicación visual altamente efectiva.



Las hay de todo tipo y para todo tipo de público: infantiles, juveniles, masculinas, femeninas, de cocina, de belleza, de salud, de mecánica, no existe límite para desarrollar este versátil material. Su tamaño y forma varían grandemente aunque las más conocidas y populares son las de tamaño carta, sin menospreciar otros tamaños ni formas, que dependerán mucho del target al que va dirigido, de la cantidad de información, del tipo de papel, de la periodicidad, de la cantidad de ejemplares que se imprimirán y muchos aspectos más.

Los tipos de papeles en los cuales queda plasmada la información de la revista pueden variar mucho, y de nuevo caemos al target, información, periodicidad, objetivo, y cantidades, etc., lo que sí es seguro es que mientras más se dedique tiempo a investigar sobre estos aspectos importantes del objetivo inicial de la revista los resultados finales serán mejores.

Otro aspecto y talvez el más importante, al momento de diseñar y crear este medio informativo, es el contenido o la información con la que contará. Esta la que marcaría la pauta, iniciando con un tema o información específico que es el punto de arranque, de donde parte todo un estudio sistemático que se desarrolla con temas complementarios y o secundarios para finalizar con notas breves que forman un esquema y ayudan a ir creando y dando forma a este importante medio informativo.

La revista tiene como finalidad informar y crear opinión pública, es una publicación que revisa, registra y repasa, detenidamente lo que acontece en un período de tiempo, destaca lo más relevante, importante, significativo y de impacto; busca lo recóndito de la noticia, procura actualizar la información y profundiza sobre la misma. *"Medios escritos. Carlos V. Santis. Recuperado de: <http://www.iteso.mx/~carlosc/aporterv.htm%20-%2017k>".*

No más que un café, un buen lugar y la mejor disposición para disfrutar de la lectura de la revista, y así experimentar la mezcla de textos e imágenes que juntos forman el equipo perfecto convirtiéndose uno de los medios impresos más conocidos.



5.2 Andinismo

UNA AVENTURA HACIA EL CIELO

Extremo es la palabra en la cual encaja el arte de andar en la montaña, ¿alpinismo? Definitivamente no, ¿andinismo? muy poco, aunque en esencia la raíz de esta pasión (las cordilleras del país son parte de los Andes) o bajo montañismo (menos de 4 mil metros de altura sobre el nivel del mar) son el espíritu de aventura que se extiende de diversas maneras. Pero aún así la aventura extrema que viven quienes desarrollan y practican este deporte pueden contar mil y una anécdotas llenas de aventura y diversión. *“Martínez Francisco. Caminantes del país. Recuperado de: <http://servicios.prensalibre.com/pl/domingo/archivo/revistad/2007/enero07/140107/fondo.shtml>”*

En nuestro país este deporte extremo tiene más de 50 años de práctica con nombre y apellido, pues seguramente las montañas, volcanes, sierras, senderos, cerros y piedras tienen miles de años observando cómo una y otra vez el hombre trata de alcanzar la cima y llegar lo más alto posible. ¿Será una búsqueda para acercarse a Dios? No se puede describir ni acertar, lo que sí es seguro es que para muchos andinistas el objetivo de escalar o subir una montaña es un reto lleno de metas por cumplir, retos que derribar y espacios para soñar, reflexionar o simplemente disfrutar, eso sí cargado de mucha emoción.

Por lo que general y peculiarmente este deporte lo practican personas mayores de 30 años. Ellos, son el público específico para desarrollar este tipo de aventura, como dice el refrán: más sabe el diablo por viejo que por diablo, aunque no existe en realidad edad o género para poder aventurarse, y a diferencia de otras disciplinas deportivas es más practicado por estas edades, seguramente por lo que implica y las dificultades que conlleva. Aunque para niños y jóvenes puede resultar una actividad divertida, llena de emoción, diversión y mucha aventura, convivir en familia o simplemente quemar un poco de energía.

El sol, la lluvia, el calor, el frío forman parte del paisaje, y no son ningún impedimento para buscar la meta y cumplir el reto, que puede iniciarse a cualquier hora del día, únicamente con el deseo de culminar el trayecto con una mochila bien dotada de todo lo necesario para acampar, jalar, subir, bajar, tirar o dar la mano a un compañero. Otra de las características



de esta disciplina, es estar siempre dispuesto a ayudar a los compañeros de grupo, donde se hacen verdaderos amigos. "Martínez Francisco. Caminantes del país. Recuperado de: <http://servicios.prensalibre.com/pl/domingo/archivo/revistad/2007/enero07/140107/fondo.shtml>" La cámara fotográfica o video es parte indispensable del equipo, debido a que se deben guardar las imágenes de los momentos más importantes, así como el recuerdo del sitio visitado o la belleza del paisaje.

Debido a la desconfianza que impera en el área rural, algunos montañistas han visto en riesgo su vida; han sido retenidos por los campesinos, quienes los han acusado de, por ejemplo, explorar minas o robar niños. Hay quienes consideran que el espíritu de este deporte se ha desvirtuado en el extranjero, pues la alta montaña se ha convertido en una actividad lucrativa. (Recuperado de: www.aventurasinlimite.com. Preparando a la escalada. Diversión)

¡Aventura y peligro!

El escalar montañas de piedra, incursionar en sitios montañosos o senderos poco visitados, forman parte de las actividades que se desarrollan en nuestro país como parte del andinismo y cada vez son más conocidos y visitados los rincones de Guatemala para explorar y llevar la adrenalina al máximo, sin embargo la delgada línea entre el máximo y el peligro van de la mano y muchas veces se llega a cruzar dejando huellas y heridas.

Para muchos andinistas que cuentan sus historias, más de alguna vez pueden comentar sobre un golpe, caídas, un rasguño, o incluso, malestares estomacales, y muchos veces, quebraduras y fracturas sumamente dolorosas, pero que no han sido impedimento para que vuelvan a buscar la cima y conquistarla.

¡Listos para la aventura!

Excursiones de varias horas, caminatas, senderos o incluso a baja intensidad, producen adaptaciones aeróbicas en el organismo, con el consiguiente aumento de resistencia. "Canals, Jordi. Hernández Maité. (1998) Entrenamiento para deportes de montaña. Ediciones Desnivel. Madrid"

Emoción en grandes cantidades, acompañadas de optimismo y perseverancia, son elementos indispensables para lograr el reto trazado e iniciar la aventura. La mochila, cantimplora, agua, brújula, cuchilla, cuerdas, ganchos, chumpa, y muchos implementos más forman el equipo de ayuda para escalar, subir o pasear por el sendero.

Es mejor hacerse acompañar de un mapa y una brújula, y de preferencia un teléfono celular que tenga GPS, oportunidad que brinda la tecnología actual. Los paseos pueden durar horas o días, pero la emoción perdurará por mucho más tiempo.



5.3 Conceptualizando

EN BUSCA DEL TESORO

Blanco, rojo, manchas, cuadros, esferas, canastos, agua, lluvia, cielo, luna... No, ninguna de esas me sirve, sobre todo cuando definir un término tan importante para un proceso es la consigna. No se trata de adivinar, o de tratar de mezclar, sino de utilizar los mejores métodos psicoanalíticos para poder desarrollar procesos efectivos que lleguen a nuestro receptor por medio del canal correcto, buscando las mejores técnicas de conceptualización. Para llegar a todo esto debemos de tener un amplio conocimiento del tema a desarrollar, una serie de entrevistas, preguntas y cuestionamientos que únicamente los podemos obtener de nuestro cliente, o de la persona que tiene a cargo el proyecto.

¿Cómo lo logramos? Utilizando los mejores procesos de técnicas de conceptualización, recordando que cada técnica está creada para una finalidad muy diferente. Se utilizan técnicas específicas para cada producto, para cada tema, para cada receptor, hasta poder llegar a la mejor conclusión y tener muy en cuenta que un producto que triunfa tiene detrás, todo un proceso que lo llevó a ser un concepto.

Iniciemos con definir qué concepto, porque este y el concepto creativo son muy diferentes. El concepto creativo es la traducción del concepto, pero con la finalidad de captar y llamar más la atención de la manera correcta, despertando emociones. *"Juárez Gustavo. Creatividad 2009. Recuperado de: <http://www.marketingyestrategia.com/noticia/380/concepto-y-concepto-creativo>"*

Una sugerencia clara de cómo podemos mezclar varios aspectos importantes al momento de desarrollar un concepto es el de la metáfora o la exageración, la fantasía y hasta cierto punto la locura. Los cuentos cortos son ideales para este tipo de concepto, la idea principal de este tipo es crear en unas pequeñas palabras una idea que despierte en el receptor esa idea que lo haga soñar, imaginar, incluso exagerar sus propias conclusiones, dejando por sentado con esas mismas palabras el mensaje que se quiere transmitir.



De esta forma, elaborando una trama con el menor número de palabras, se puede facilitar la implementación de personajes, acciones, tiempo, espacio y la marca de forma implícita con el contexto. Todo depende del estilo del creativo y de los gustos de los clientes, pero puedes ensayar haciendo algunos conceptos que utilizarías para algunas marcas. *"Grosman, Gustavo.(1988) Permiso, yo soy creatividad. Editorial Macchi"*

Lo mejor es practicar, y bien dicen que la práctica hace al maestro, mientras más se utilicen diversas técnicas de conceptualización mejor serán los resultados, sobre todo cuando de diseño y publicidad se trata.

Los sucesos y descubrimientos afortunados que se producen sin planificación tienen un nombre, Serendipia (Serendipity) que nos llevan a desarrollar una técnica muy peculiar y efectiva, puesta de moda aproximadamente en la década de 1970, aunque su auge continúa en crecimiento en la búsqueda de nuevas técnicas. En sí lo podemos definir como la habilidad de utilizar perspicacia al momento de desarrollar un producto, dando como resultado valiosas aplicaciones. *"Guzmán López F.. Practiicando creatividad. 2010. Recuperado de: http://www.neuronilla.com/index.php?option=com_content&view=ar"*

El nombre además de ser pegajoso tiene la peculiaridad de que su significado llena de mil ideas, por lo que uno de los objetivos de este proceso es llevarnos por caminos inesperados, buscar en elementos que ni si quiera pensamos, o que muchas veces tenemos frente y no los vemos con nuestros ojos creativos o la carga de lo que nos rodea. Su proceso de conceptualización es además de atractivo, enriquecedor y para poner en práctica de inmediato.

Todos queremos ser "innovadores", pero es necesario saber que las ideas no siempre brillarán desde una orientación planificada. Probablemente encontrarán sus ideas de forma casual, y lo harán porque tenían predisposición para escucharlas, porque sin saberlo las estaban buscando, porque han descubierto el valor de la serendipity: buscar lo que no se encuentra.



Capítulo 6.

PROPUESTA GRÁFICA

Inicia la parte más atractiva para un diseñador, inicia el proceso de bocetaje, de crear, diseñar, transformar y de plasmar por medio de nuestra creatividad todo el proceso que se ha desarrollado hasta el momento.



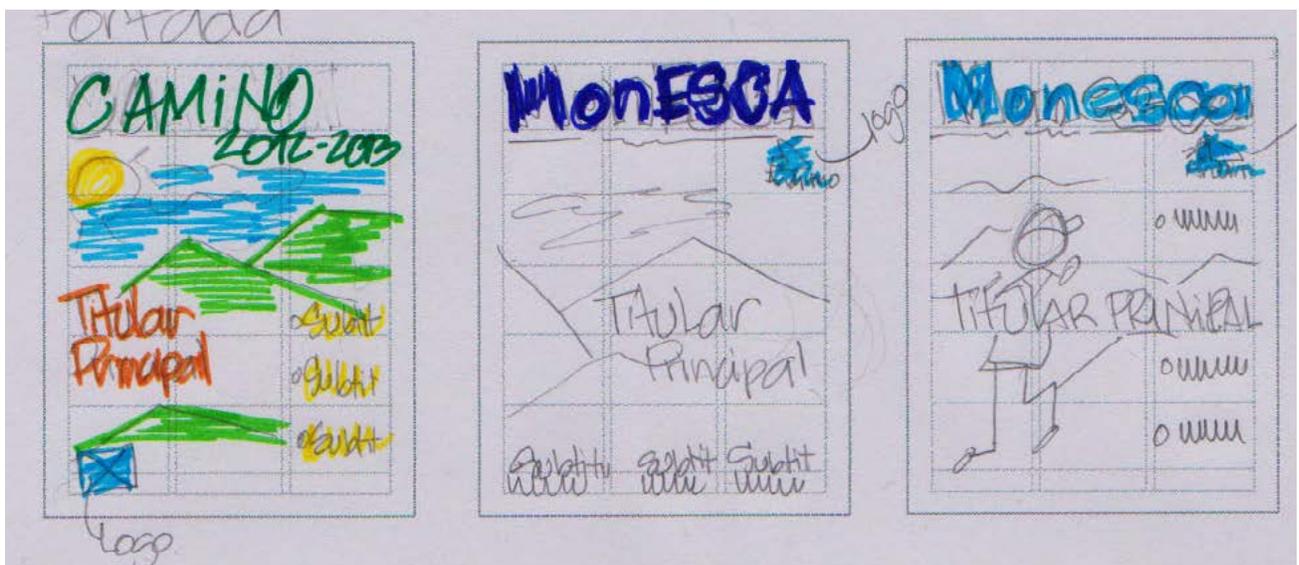
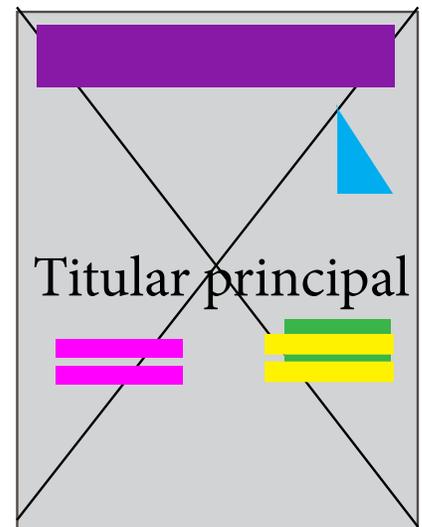
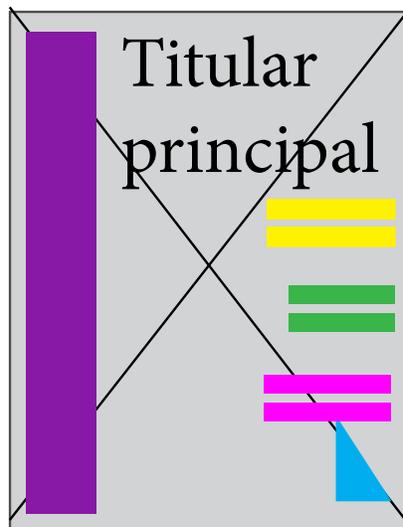
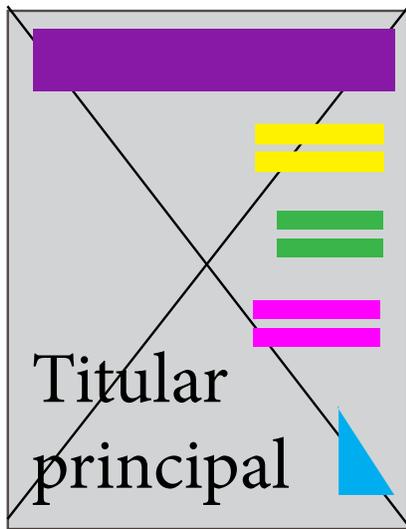
6.1 Nivel 1

PIEZAS RELEVANTES

Unas líneas, que tal vez al inicio parecían sin forma, empiezan a generarse en la mente por medio del proceso que se ha estudiado para luego crear un diagnóstico, el resultado puede ser, bueno, muy bueno pero también malo. Cada color, forma, tipografía o elemento que se piense colocar en nuestra pieza de diseño comienza a plasmarse. La trascendencia de la eficacia de la pieza de diseño ya inició, aquí solamente empieza a tomar forma.

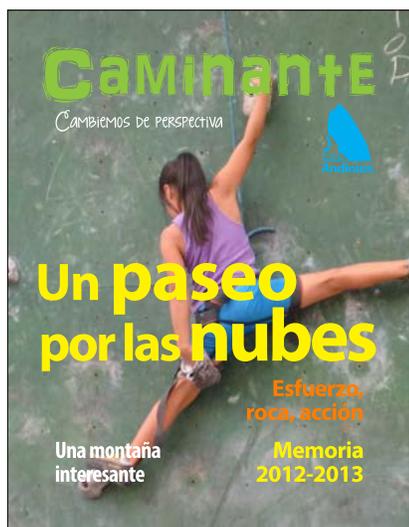


portada



portada

NIVEL 1 VISUALIZACIÓN



1

Esta opción demuestra la acción en su total expresión, al igual que la tipografía utilizada en el nombre de la revista

2

Esta opción muestra la variante de logo en tipografía, utilizando siempre la parte posterior de la misma con el logo en color blanco, acompañando el nombre de la revista para darle más peso y como está se encuentra en proceso de posicionamiento no puede dejarse a un lado o más pequeño



3

Esta opción muy colorida brinda las diversas variantes de poder jugar con la posición de los titulares, se pueden agregar o quitar, según las necesidades de la edición.

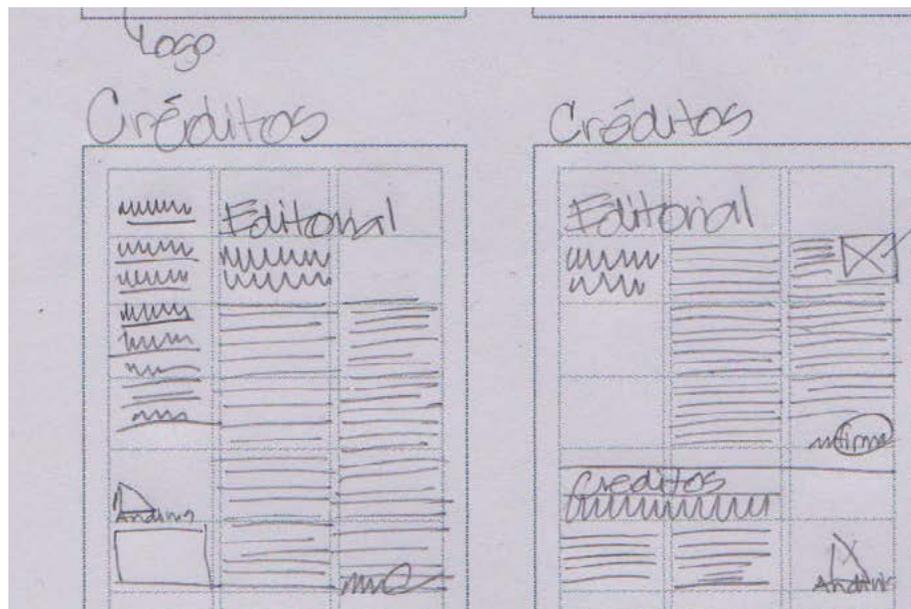
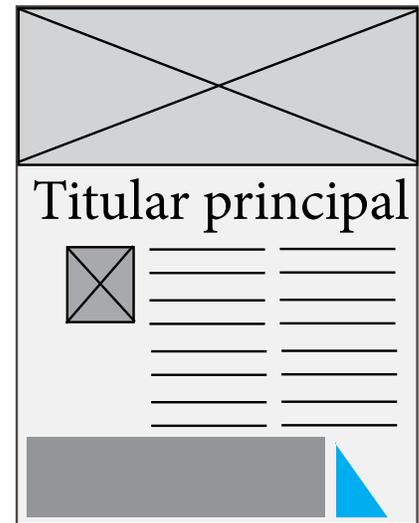
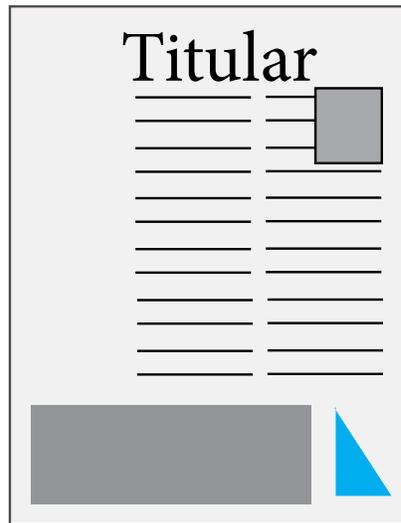


JUSTIFICACIÓN

Se optó por utilizar el logo en la parte posterior para poder darle prioridad a la revista, 2da opción es la más adecuada para dar a su nombre apoyo y posicionamiento, debido a que se encuentra en esta etapa, acompañado de un titular principal y con llamados pequeños para poder darle viveza al demás contenido



editorial



Bocetos editoriales

NIVEL 1 VISUALIZACIÓN



Editorial

Una lucha constante

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

Andinismo

s de suma importancia, se debe en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

1

Esta opción permite jugar con imágenes o ilustraciones para complementar el mensaje del editor

2

Esta opción da mucha soltura y facilidad a la lectura debido a los espacios en blancos que en ella se utilizan, dejando un espacio más grande para el titular.



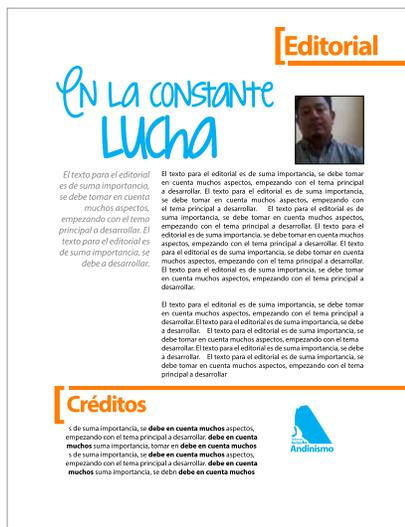
Editorial

Una lucha constante

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

Andinismo

s de suma importancia, se debe en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.



Editorial

EN LA CONSTANTE LUCHA

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

Créditos

s de suma importancia, se debe en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. **debe en cuenta muchos** suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

Andinismo

3

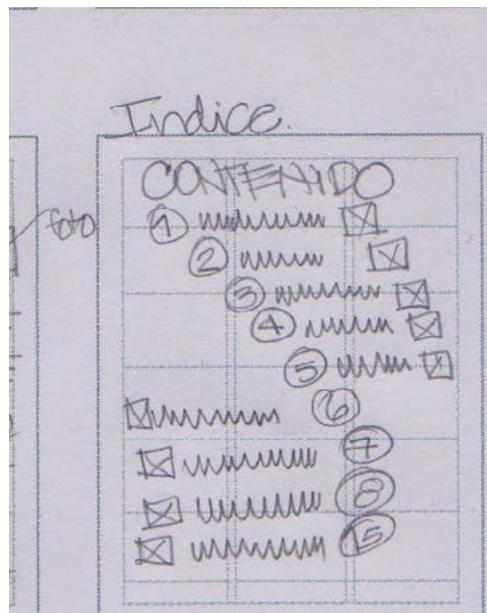
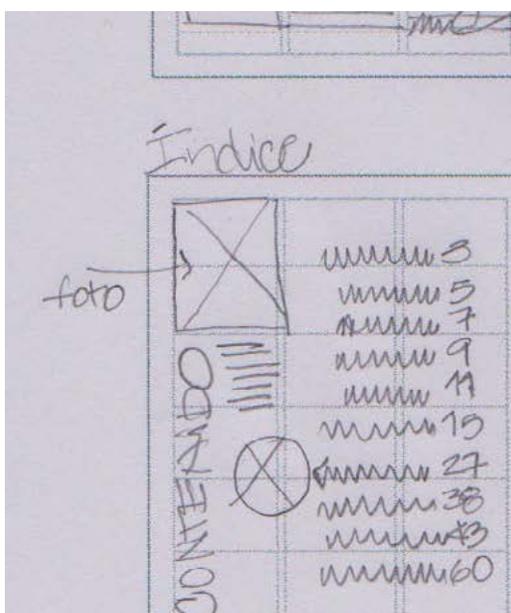
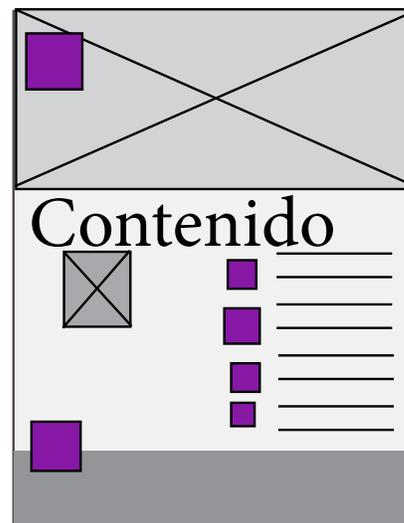
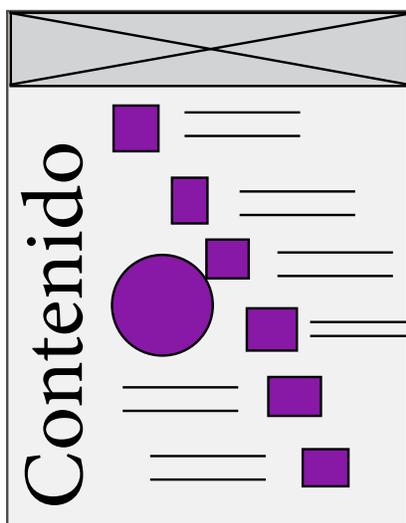
Los colores vibrantes y la versatilidad de las líneas crean movimiento que invitan al lector, que en su mayoría son personas activas, a disfrutar mucho más de la lectura y del deporte que realizan, andinismo.

JUSTIFICACIÓN

Los espacios en blanco crean sensación de mucha limpieza, y aunque esten saturados de texto facilitan la lectura, por lo que se utilizará la opción 3 que es la que da la sensación de movimiento actividad, pero también se complementa con la limpieza de los espacios blancos



contenido



contenido

NIVEL 1 VISUALIZACIÓN

Contenido

3 Memoria: Un recorrido por el 2012-2013

5 Montaña: La pasión tras el reto

8 Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

14 Memoria: Un recorrido por el 2012-2013

36 Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

58 Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

97 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto

2

La utilización de fotografías en un gran porcentaje de la página crean sensación de llenura, sin embargo la mezcla de colores puede ser una excelente opción para dar calidez y movimiento.

Contenido

58 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **4.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **7.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **12.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **25.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **38.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **56.**

93 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

1

En esta opción, aunque tiene muchos espacios en blanco pareciera desaprovecharse, y los colores son llamativos, sin embargo se ve cierto vacío.

Contenido

Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto **56.**

4. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

7. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

12. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

25. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

38. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

45. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

97. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

111. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina



3

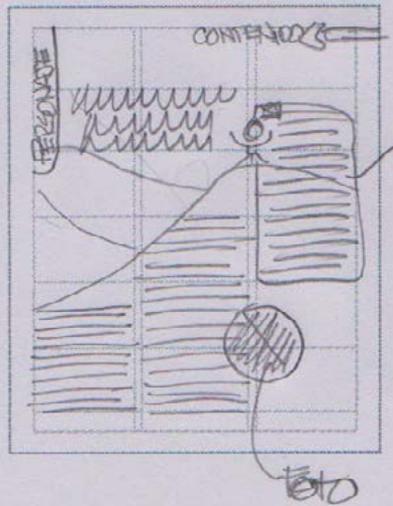
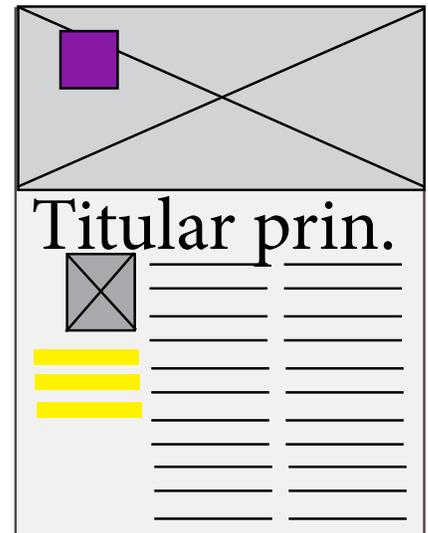
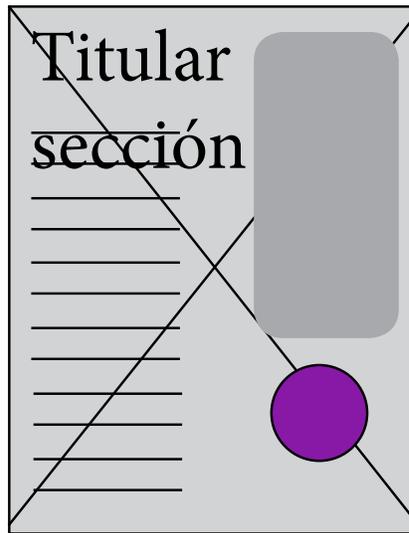
Esta opción se caracteriza por utilizar colores, imágenes, numeros grandes sin dejar espacios descubiertos y se aprovechan en su totalidad.

JUSTIFICACIÓN

La mezcla de de imágenes, colores y numeración grande se puede aprovechar mucho mejor y se visualiza más atractiva en la opción No. 3 que es la más recomendada.

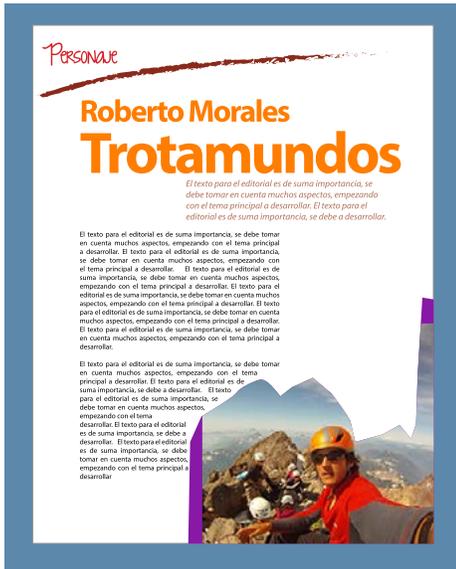


secciones



Bocetos secciones

NIVEL 1 VISUALIZACIÓN



1

Las imágenes y fotografías puede ser protagonista en esta sección, mucho mejor si estás demuestran movimiento y exageración.

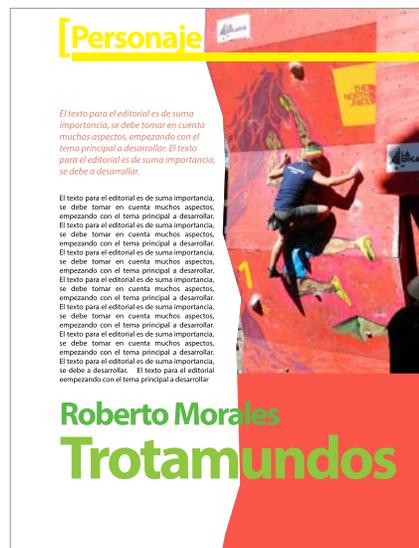
2

En esta opción se aprovecha para dar mucho espacio a la fotografía, que en determinado momento puede ser relevante en este proyecto, sin embargo se debe utilizar con mucho cuidado para aprovechar bien los espacios



3

La mezcla de recuadros es una opción muy buena para dar referencia o hacer llamados a algunos elementos o textos importantes



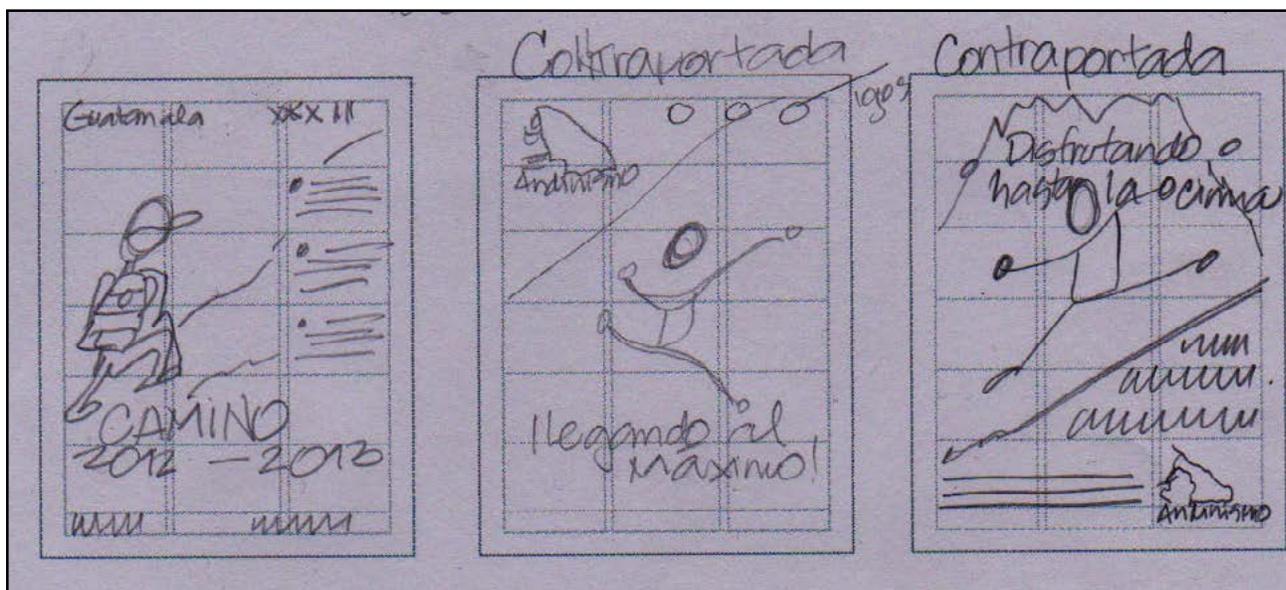
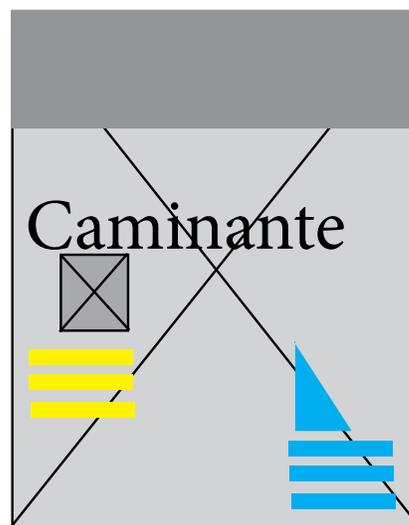
JUSTIFICACIÓN

La opción 1 es la más apropiada, deja cierta libertad a utilizar colores, recuadros y fotografías que siendo las protagonistas pueden darle vida a la revista en general.



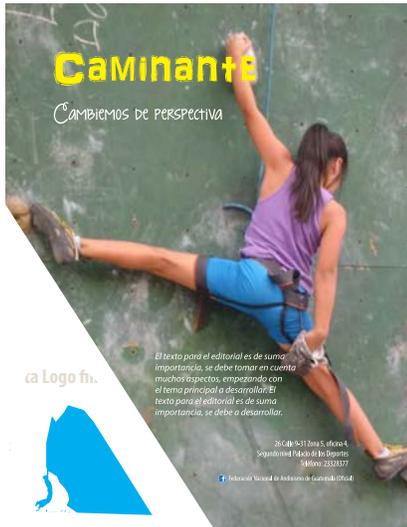
contraportada

NIVEL 1 VISUALIZACIÓN



contraportada

NIVEL 1 VISUALIZACIÓN



1

No menos importante la contraportada aporta mucho, sobre todo a la institución, por lo que es importante poner el logo en el mejor tamaño posible

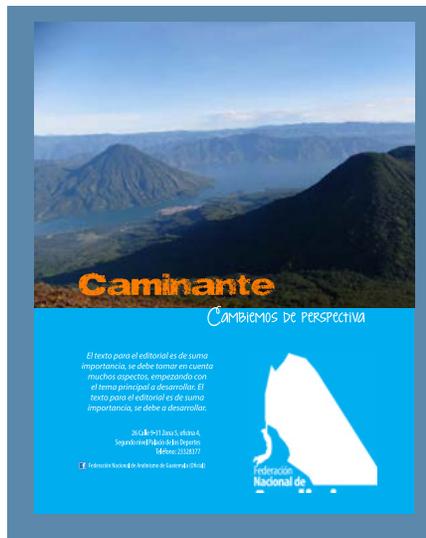
2

La combinación de imágenes con colores puede dar mucho movimiento y vida a una contraportada, siempre se debe mencionar el nombre de la revista.



3

Esta opción brinda mucha más presencia al logo, aunque el espacio de las imágenes puede ser mayor que el superior, los recuadros pueden ayudar mucho sobre todo con textos especiales.

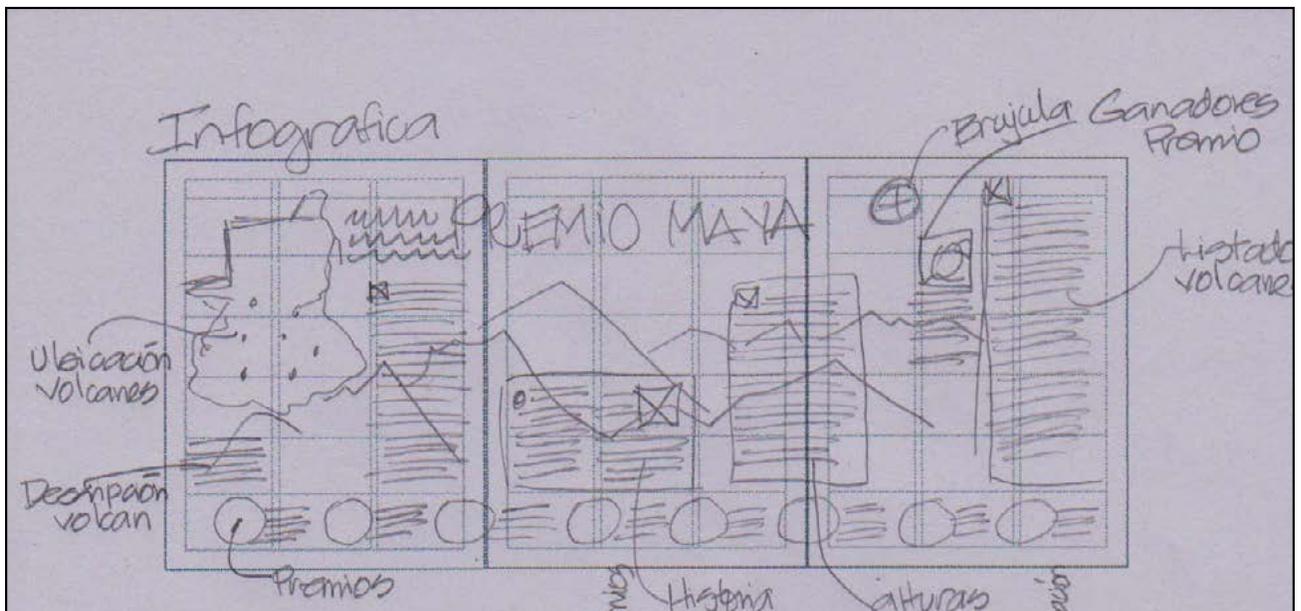
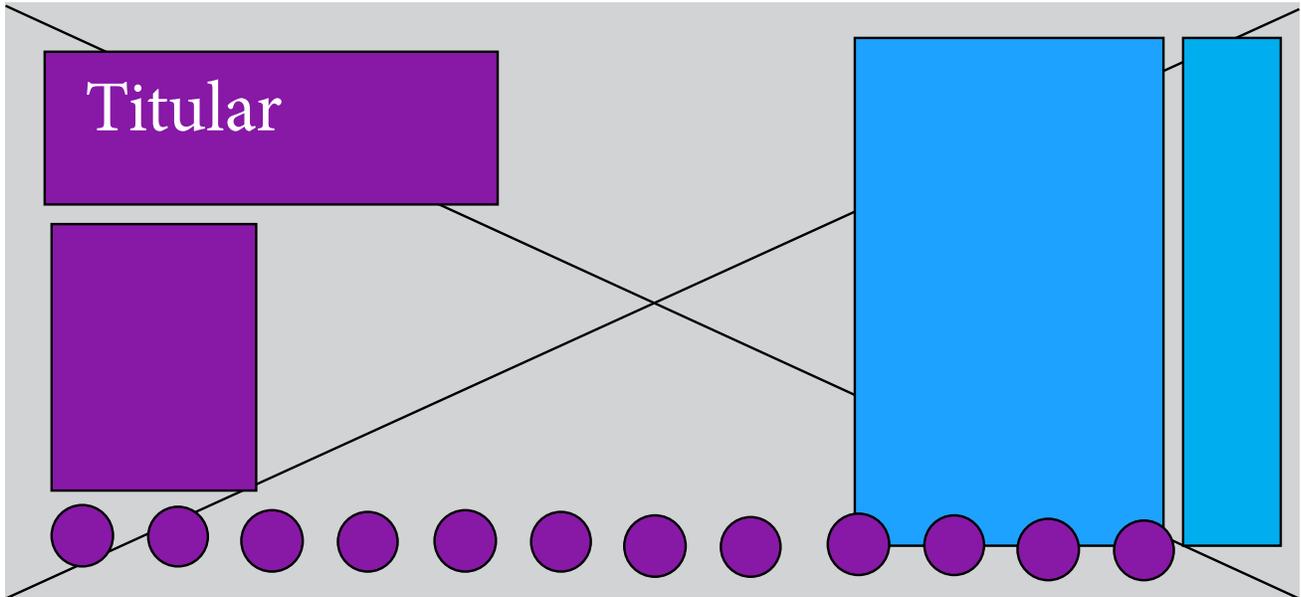


JUSTIFICACIÓN

La opción 2 es la más adecuada debido a la utilización a gran tamaño del logo, que como lo hemos mencionado necesita de apoyo para posicionar la institución



Infografía



6.2 Nivel 2

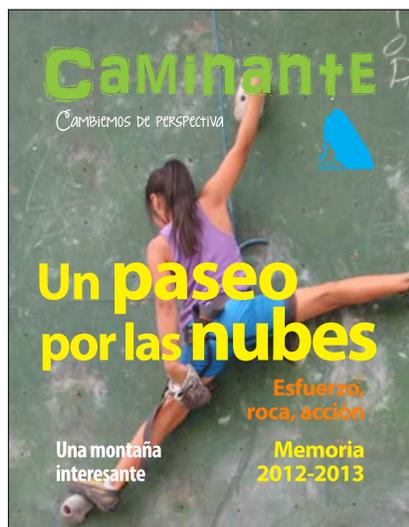
PIEZAS RELEVANTES

Cada vez se agregan elementos gráficos que van formando las piezas de este rompecabezas, para que como objetivo principal cumpla la función de informar atractivamente. Las piezas relevantes y su relación entre ellas deben comunicar el concepto previamente definido, deben retar a practicar actividades de andinismo e invitar a leer sobre los temas desarrollados. Poco a poco esta dando forma, y las evaluaciones propias y de profesionales son de suma importancia en esta etapa.



portada

NIVEL 2 VISUALIZACIÓN



2



1



3

JUSTIFICACIÓN

Se optó por utilizar el logo en la parte posterior para poder darle prioridad a la revista, 2da opción es la más adecuada para dar a su nombre apoyo y posicionamiento, debido a que se encuentra en esta etapa, acompañado de un titular principal y con llamados pequeños para poder darle viveza al demás contenido



Cambios

Los cambios que se hicieron a la portada según los comentarios de los expertos y profesionales fueron varios, iniciando con el nombre, ya que Caminante denota pasividad, dándole lugar a: Aventura, Camino y Desafío, que aún no se define pero lo encabeza Aventura.

Se optó por colocar una pastilla de color solido atrás del nombre para darle soporte y viveza al titular de la revista.

Para este diseño de portada se le agregaron detalles importantes como número de edición, fecha, lugar y otros.

También se le dió más espacio al nombre así como al titular principal para que tenga un mejor enfoque y peso.

Se agregó una fotografía pequeña de un tema que se puede ir variando depende de los temas a tratar en cada edición y se descarto la opción 3 debido a que no es recomendable utilizar fotografías que no se vea el rostro de personas a menos que tengan muy buen respaldo como es el caso de la opción 1.



Cambios

Ésta es otra opción para la portada, tomando en cuenta que se debe dejar las imágenes en este caso la niña lo más visible posible, se cambió la forma de los titulares, se agregó también la foto en cuadrito y al logo se le dió un espacio en la parte inferior sin que predomine en ambos diseños de las portadas, debido a que en este proyecto la prioridad es la revista no tanto la institución y que este se puede aplicar en las páginas interiores.



Bocetos editoriales

NIVEL 2 VISUALIZACIÓN



2



3



JUSTIFICACIÓN

Los espacios en blanco crean sensación de mucha limpieza, y aunque estén saturados de texto facilitan la lectura, por lo que se utilizará la opción 3 que es la que da la sensación de movimiento actividad, pero también se complementa con la limpieza de los espacios blancos



Cambios

En las páginas interiores se utilizará una pastilla para poder dividir o separar las secciones, se utilizará en la parte exterior según la página y en los mismos colores que lleve el titular.

La idea de utilizar fotografías a gran tamaño puede quedar en la parte superior o inferior, y deben ser acorde al tema del que habla el editor en cada edición.

La utilización del logo de la institución es primordial debido a que identificará el lugar para la cual se esta realizando la edición de la revista.



Una lucha constante



s de suma importancia, se **debe en cuenta muchos** aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

debe en cuenta muchos suma

importancia, se debe tomar en **debe**

en cuenta muchos

s de suma importancia, se **debe en**

cuenta muchos aspectos, empezando

con el **debe en cuenta muchos** suma

importancia, se debe tomar en **debe**

en cuenta muchos

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar.

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar

Fernando Román Chiché

Andinismo | Aventura 3



contenido

NIVEL 2 VISUALIZACIÓN

Contenido

3 Memoria: Un recorrido por el 2012-2013

5 Montaña: La pasión tras el reto

8 Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

14 Memoria: Un recorrido por el 2012-2013

36 Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

58 Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

97 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto

2

Contenido

58 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **4.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **7.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **12.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **25.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **38.**

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **56.**

93 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

1

CONTENIDO

Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto **56.**

4. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

7. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

12. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

25. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

38. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

45. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

97. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina

111. Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina



3

JUSTIFICACIÓN

La mezcla de de imágenes, colores y numeración grande se puede aprovechar mucho mejor y se visualiza más atractiva en la opción No. 3 que es la más recomendada.



Cambios

El fotografías a utilizar en esta sección de contenido pueden variar mucho, dependiendo de los temas a tratar, se utilizarán siempre fotografías que denoten movimiento,

Se dará prioridad de espacio a dos otras secciones importantes dependiendo siempre de los temas a tratar, los colores se mezclaran en base a la paleta ya establecida y podrán combinarse de varias maneras.

La tipografía se mantendrá en la familia Myriad pro.

Contenido



56.

Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre



4

Personaje, Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina



6

Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,



12

Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,

96.

Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

54

Alfredo Mackenney una historia volcánica



Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,

89

Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,

101

Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,

121

Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,

130

Personaje, Andres Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina Personaje,

4 Aventura | [Andinismo](#)



Cambios

En la parte inferior y exterior de cada página se colocarán los números de cada una de estas, acompañados con el nombre de la revista y el nombre de la sede, en este caso Andinismo para que el lector pueda saber exactamente a quién pertenece la información que tiene a la vista. Las fotografías de rostros grandes ayudarán mucho a darle presencia a cada sección y se tratará de utilizar dos páginas como mínimo para darle espacio suficiente a cada una de ellas.

Personaje

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe a desarrollar.



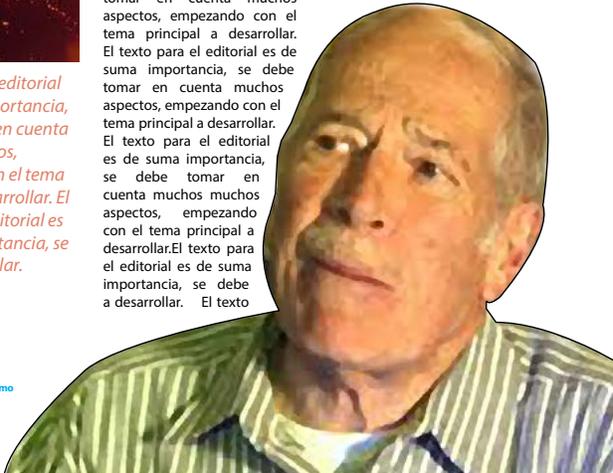
El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe a desarrollar.

Alfredo Mackenney

pasión volcánica

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe a desarrollar. El texto

para el editorial eempezando con el tema principal a desarrollar El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema p

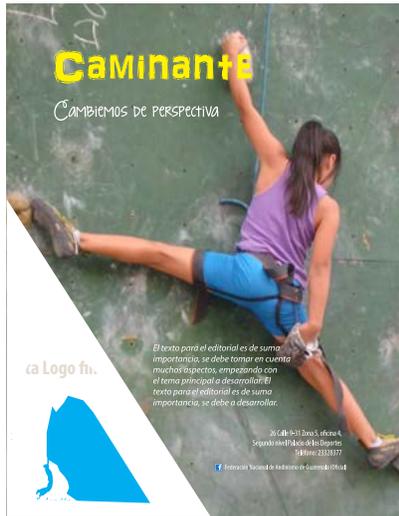


4 Aventura | [Andinismo](#)



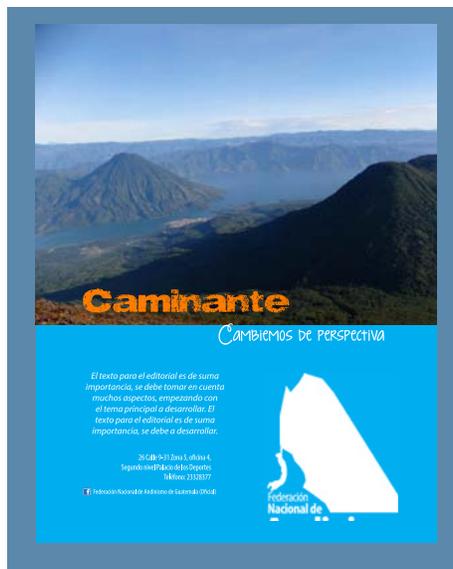
contraportada

NIVEL 2 VISUALIZACIÓN



1

2



3

JUSTIFICACIÓN

La opción 2 es la más adecuada debido a la utilización a gran tamaño del logo, que como lo hemos mencionado necesita de apoyo para posicionar la institución



contraportada

NIVEL 2 VISUALIZACIÓN

Cambios

La contraportada será destinada para buscar el apoyo de patrocinadores o espacios publicitarios, sin embargo mientras esto es posible se colocará una imagen relevante de la edición y el logo a gran tamaño para darle la importancia a la institución



CAMBIEMOS DE PERSPECTIVA

El texto para el editorial es de suma importancia, se debe tomar en cuenta muchos aspectos, empezando con el tema principal a desarrollar. El texto para el editorial es de suma importancia, se debe a desarrollar.

26 Calle 9-31 Zona 5, oficina 4,
Segundo nivel Palacio de los Deportes
Teléfono: 23328377

 Federación Nacional de Andinismo de Guatemala (Oficial)



de logotipos

Cambios

Se propusieron los nombres: Camino, Aventura y Desafío, para quedar finalmente con el nombre de Desafío, que es la palabra que invita más y va acorde al concepto que se ha trabajado en el proyecto. Los colores se mantienen los utilizados en los códigos de color elgidos para la paleta de la revista.

Camino

Aventura

Desafío

CAMINO

AVENTURA

DESAFÍO



6.3 Nivel 3SS

BASADO EN VALIDACIÓN

Acercandose cada vez más a la meta que se trazo para desarrollar este proyecto, las piezas relevantes poco a poco van revelando lo que el grupo objetivo necesita, esto gracias al diagnóstico, primeros bocetos y cambios validados por profesionales.

Cada vez la forma, colores, y diseños van mejorando, y los cambios por pocos o muchos que sean tienen un significado cuidadosamente estudiado para definir y llegar a la pieza final.



portada

NIVEL 3 VISUALIZACIÓN

Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



PIEZA FINAL

Los cambios realizados fueron pocos, aunque muy significativos, iniciando con el nombre de la revista que quedó finalmente con el nombre de: Desafío.

Los titulares algunos crecieron, otros se redujeron, y la tipografía script se descartó por lo menos en la portada.

Los colores, se mantuvieron, al igual que la fotografía acorde al tema central.



Bocetos editorial

NIVEL 3 VISUALIZACIÓN

Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



PIEZA FINAL

En esta sección casi no hubieron cambios, lo único que se cambió al igual que en toda la revista es la pastilla para dividir o nombrar cada sección. Se definieron la tipografía así como el tamaño para los créditos de las personas responsables de la edición

Foto: Cynthia Robles

Estos 2 años...

Como el nombre de nuestra publicación, "Desafío", así han sido estos dos años al frente de la Federación Nacional de Andinismo, hemos tenido muchas montañas que subir. Cada paso que damos es un avance en el camino, pero cuando de volcanes, cerros, montañas, y escalada hablamos, es otra cosa, es generar metas, objetivos, ideas, y trazarnos a nosotros mismos, desafíos llenos de emoción y mucha disciplina, adrenalina y entusiasmo que generalmente se comparten con amigos y compañeros de muchas aventuras.

Nadie dijo que el camino iba a ser fácil, encontramos obstáculos y pendientes muy complicadas. Pero con la guía correcta y el mapa en la mano, hemos podido llegar a muchas cumbres. Han sido pocas las personas que constantemente se han mantenido en este proceso, logrando formar asociaciones y una Federación que poco a poco está generando frutos, primero a nivel nacional, para luego pasar al ámbito internacional y en algún momento cercano estar entre los mejores.

Vamos paso a paso, presa tras presa, y estamos seguros que en esta aventura hacia la top rope, encontraremos tropiezos, pero llevamos bien puesto nuestro arnés, las cuerdas aseguradas y nuestro calzado sobre el muro, lo que nos permite saber en donde estamos y hacia donde vamos.

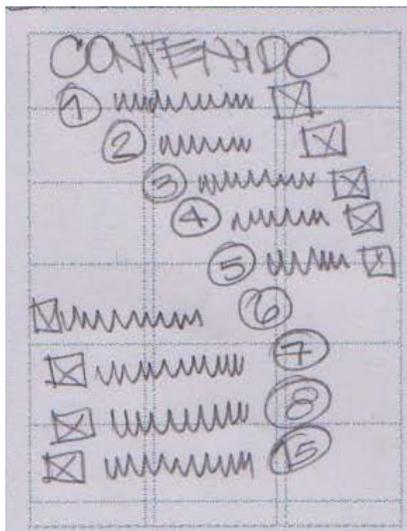
Al final de nuestra labor tendremos, muchas más experiencias que compartir con este tan amigable grupo de aventureros que hoy en día participan del andinismo nacional. Y desde ya, pedimos a la comunidad de montañistas y escaladores, que se sumen al proyecto, somos una Federación de puertas abiertas, ansiosos de desarrollar éste hermoso deporte, que nos brinda un emocionante Desafío.

Meder Valdez
Presidente FNA

contenido

NIVEL 3 VISUALIZACIÓN

Nivel 1



Nivel 2

Contenido

58 Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **4.**

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **7.**

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **12.**

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **25.**

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **38.**

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y mucha adrenalina **56.**

93 Aventura, diversión y mucha perspicacia en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

Nivel 3

Contenido

56. Aventura, diversión y mucha perspicacia para demostrar destrezas en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

Personaje: Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **4**

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **6**

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **12**

Alfredo Mackenney una historia volcánica

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **54**

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **89**

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **101**

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **121**

Personaje: Andrés Roberto Morales, historia, leyenda y adrenalina **130**

96. Aventura, diversión y mucha perspicacia en lo alto, desde un largo camino hacia la cumbre

4 Aventura Andina

PIEZA FINAL

El contenido creció a dos páginas, para poder darle un poco más de espacio a cada tema que contendrá la edición, se dejó la fuente Myriad Pro y la familia de la fuente, como única, tanto para numerales como para textos. Las fotografías se utilizarán las mismas que lleva cada sección para que sean de fácil ubicación.

20. Quieres saber cómo practicar a escalar? Diviértete en las alturas!

Contenido

Editorial **3.**
Dos años de lucha.

Recorrido 2012.2013 **6.**

Organización Deportiva **8.**

Personal Administrativo **9.**

Base Estrategía **10.**

Oxigenando el cuerpo **26.**

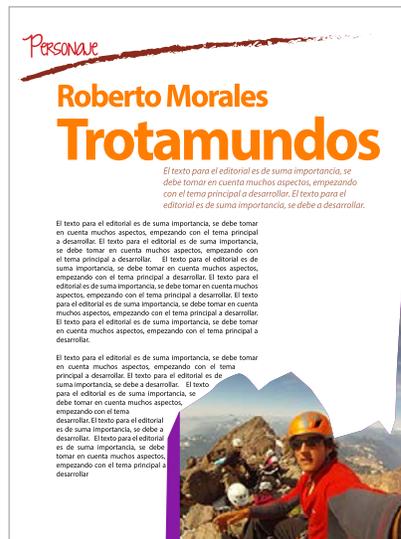
21. La travesía hacia el fondo de la tierra, practicando espeleología



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



PIEZA FINAL

Las secciones se mantendrán, como ya lo mencionamos, la pastilla de sección cambió y se le agrego una línea curva para diferenciar la entrada o llamados de texto importantes. Se utilizarán imágenes a gran tamaño y se les agrego un dingbat como inicio de texto.

Montaña

Tocando las cumbres

El Montañismo es un deporte de riesgo, una gran aventura y -para muchos- un arte. Lo que si podemos definir es que es un mundo lleno de bellas experiencias

El montañismo es una disciplina deportiva que consiste en realizar ascensiones a las montañas. Es también el conjunto de técnicas, conocimientos y habilidades orientadas a la realización de este objetivo. El montañismo es un deporte, pero quienes lo realizan están convencidos de que, mucho más que eso, es un estilo de vida y de ver el mundo que los rodea.

El montañismo es fácil, siempre y cuando sepas a qué atenerle.

Hidratación

MontañismoLa hidratación es una base vital en cualquier deporte, porque mantiene tu cuerpo sano y estable ante una actividad que requiere mucho esfuerzo físico. Aunque el agua no parezca algo primordial a la hora de subir una montaña, es un elemento que puede llegar a escasear una vez en la cima. Nunca se sabe si será fácil conseguir agua más arriba, si encontrarás nieve para derretir o si habrá un vendedor de gaseosas en la cumbre, por lo que hay que prevenir una situación en la que la deshidratación te juegue una mala pasada.

La falta de hidratación puede provocar serios problemas y ser un fuerte aliado de

Cada montaña es un reto, un desafío a la aventura de llegar mas alto para disfrutar de las maravillas que desde allá se ven

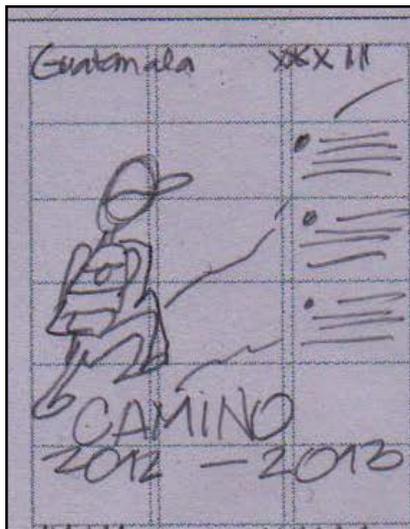
Para ser un montañista y no fracasar en el intento, hay 4 puntos básicos que merecen tu atención. Cuando estés por intentar una escalada a una sierra o una montaña, debes tener en cuenta tu seguridad. Pero esto no es todo: la hidratación y la alimentación también son puntos importantes antes de practicar este deporte.



contraportada

NIVEL 3 VISUALIZACIÓN

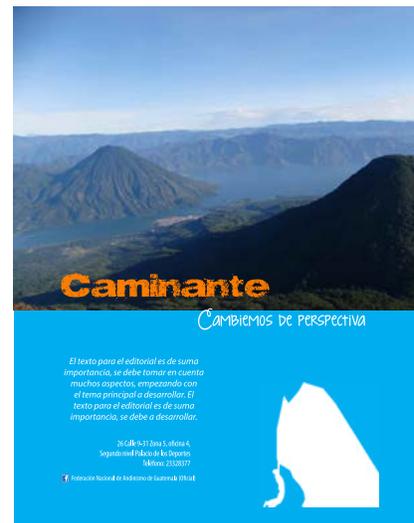
Nivel 1



Nivel 2



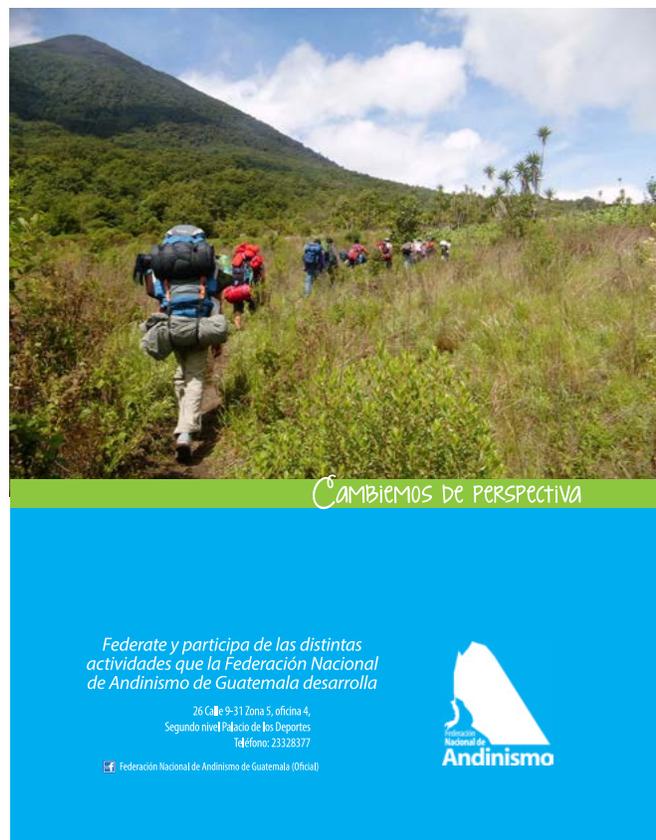
Nivel 3



PIEZA FINAL

La contraportada mantiene el estilo semifinal, únicamente se le agregó una franja verde, para resaltar el slogan que se utilizará en la institución.

Se redujo un poco el tamaño del logotipo para que no se cargue mucho.



PIEZA FINAL

Reconociendo a los grandes

Como un pequeño reconocimiento a quienes han conquistado las cumbres, la Federación Nacional de Andinismo de Guatemala brinda tres premios de alto nivel. El premio Quetzal, Premio Volcanes y el Premio Maya.

Formas y alturas de los volcanes de Guatemala

MSNM *metros sobre el nivel del mar*

Volcán	Altura (MSNM)
1. Tacaná	3782
2. Tajumulco	3762
3. Sierra de las Uñas	3750
4. Parícutin	3700
5. Santa María	3760
6. Parícutin	3700
7. Santa María	3760
8. Parícutin	3700
9. Santa María	3760
10. Parícutin	3700
11. Santa María	3760
12. Parícutin	3700
13. Santa María	3760
14. Parícutin	3700
15. Santa María	3760
16. Parícutin	3700
17. Santa María	3760
18. Parícutin	3700
19. Santa María	3760
20. Parícutin	3700
21. Santa María	3760
22. Parícutin	3700
23. Santa María	3760
24. Parícutin	3700
25. Santa María	3760
26. Parícutin	3700
27. Santa María	3760
28. Parícutin	3700
29. Santa María	3760
30. Parícutin	3700
31. Santa María	3760
32. Parícutin	3700
33. Santa María	3760
34. Parícutin	3700
35. Santa María	3760
36. Parícutin	3700
37. Santa María	3760
38. Parícutin	3700
39. Santa María	3760
40. Parícutin	3700
41. Santa María	3760
42. Parícutin	3700
43. Santa María	3760
44. Parícutin	3700
45. Santa María	3760
46. Parícutin	3700
47. Santa María	3760
48. Parícutin	3700
49. Santa María	3760
50. Parícutin	3700

4220 MSNM

El volcán más alto en Guatemala es Tajumulco, ubicado en San Marcos.

Curiosidades

Los Volcanes de Guatemala son parte del cinturón de fuego del Pacífico que abarca la zona del Océano Índico, el Océano Pacífico, el Océano Atlántico, el Océano Índico y el Océano Pacífico. Los volcanes de Guatemala son uno de los volcanes más elevados de América Central y del mundo. El sistema montañoso que rodea al país se forma para combinar los volcanes de la Sierra Madre y de Los Cuchumatanes, en los cuales se encuentran repartidos los más de 300 conos eruptivos del territorio nacional. El mayor de los conos volcánicos se encuentra en la denominada Sierra de las Uñas. Más allá de las cumbres elevadas, el sistema montañoso de Guatemala tiene una gran variedad de paisajes y de condiciones de crecimiento.

Cada volcán un reto

La Federación Nacional de Andinismo de Guatemala otorga los premios y galardones por los distintos niveles de dificultad. Cada uno tiene sus propios requisitos.

PREMIO VOLCANES

Se otorga por ascender todos los volcanes de la República de Guatemala por ascenso en una expedición.

PREMIO WALTER PETER

Se otorga a los que en una expedición de Andinismo de Guatemala se otorga por ascender 25 volcanes, los cuales deben comprender 13 de los mayores de 3000 MSNM.

RETO MAYA O 13 VOLCANES

Este es el premio a todos aquellos que han ascendido 13 volcanes por lo menos una vez.

Para poder solicitar estos galardones es necesario que los participantes estén debidamente inscritos en la Federación y en el caso de haber el récord de ascenso que la misma certifica. También se les entregan certificados a todos aquellos personas que ascenden por primera vez un cono y cuando ascenden los 1000 MSNM.

Los Galardones se entregan al haber ascendido los grupos de volcanes que se encuentran en la lista, en cualquier orden, por una sola vez, si se desean más se pueden solicitar en las oficinas de la Federación. El libro galardonados fueron creados con la finalidad de incentivar a los andinistas a ascender los volcanes y ganar ciertos premios que participan para los premios Volcanes.

Primeros Galardones

- 37 Volcanes de Guatemala
- 37 Volcanes de Guatemala
- 13 Volcanes mayores a 3000 MSNM
- Tacáná y Tajumulco Mayores a 4000 MSNM
- Siete orejas, Orizabal y Lacandón
- Santa María, Cerro Quemado y Santiago
- Santo Tomás, Zunil Cerro Paquis
- Atrilán, Tolimán San Pedro
- Agua y Pacaya
- Acatemango Fuego
- Tecumburo, La Soledad Junay, De las Flores
- Suchitán, Ipala Chingo

¿Qué llevo a la montaña?

Es inevitable la idea de subir a disfrutar una aventura y gozar de las maravillas que se observan en la naturaleza, sin embargo, debemos tener cuidado de llevar ciertos requisitos para que podamos tener una actividad en la montaña sin complicaciones, debemos preparar a una con muchos items, el cuidado es esencial, mucho más despacio y que esa emoción no termine.

- 1 La salud primero**
 - Es importante tener una buena salud antes de salir a la montaña.
 - Consultar con un médico si tienes alguna enfermedad crónica.
 - Evitar el alcohol y las drogas.
 - Evitar el uso de medicamentos que puedan afectar tu salud.
 - Evitar el uso de medicamentos que puedan afectar tu salud.
- 2 Equipo básico**
 - Cable
 - Botas
 - Chompa
 - Guantes
 - Alfileras
 - Botas
 - Botas
- 3 La mochila**
 - El tamaño de la mochila debe ser adecuado para el tipo de actividad que se va a realizar.
 - La mochila debe tener un buen sistema de suspensión.
 - La mochila debe tener un buen sistema de suspensión.
 - La mochila debe tener un buen sistema de suspensión.

La carga ideal

La carga ideal debe ser de 10-15% del peso corporal del andinista.

Capacidad de carga en kg:

10	15	20
15	20	25
20	25	30

PIEZA FINAL

El diseño de las infográficas sí atravesó por varios cambios. Se utilizaron fotografías de fondo con efecto y se le agregó mucho más color para darles vida, tal como lo sugirieron los especialistas en la validación. Se agregó un personaje y mucha más información a cada diseño, al final se elaboraron tres, una principal que consta de tres partes y dos más para los temas más importantes de las disciplinas que maneja la Federación Nacional de Andinismo.



Competencias realizadas

Motivamos a nuestros atletas de diversas formas, una de ellas es competir dentro del marco de una competencia general, sana y equitativa al crecimiento deportivo que han lograda.

Un sistema de competencias que se realiza de manera periódica y que funciona dentro del marco de una sana rivalidad, con los incentivos equitativos y bajo la ética del juego limpio, permite evidenciar el crecimiento deportivo de cada atleta, la filosofía en la organización de los programas de entrenamiento así como el nivel de gestión deportiva, por lo que, cada competencia

previene en su realización, el fin último que cada atleta debe tener. Esto se lleva a cabo mediante la realización de los juegos deportivos nacionales en donde cada Asociación participa en las sedes organizadas por la Federación Nacional, para dar a los representantes que disputan la finales por regiones, los que pueden clasificarse para disputar en los primeros lugares a

A NIVEL NACIONAL

ACTIVIDADES DEL 2012 NACIONALES:	ACTIVIDADES DEL 2013 NACIONALES:
Eliminatorias Para Juegos Deportivos Nacionales	Juegos Deportivos Departamentales
Juegos Deportivos Nacionales COBAN 2012	Santa Rosa
Competencia Nacional de Escalada en Bloque 2012	Chiquimula
Ascenso volcán Tagmujá por proyecto XIII BACTUN	Chimaltenango
	Alta Verapaz
	Guatemala
	Quetzaltenango
Eliminatorias para Juegos Nacionales	Juegos Deportivos Nacionales Salajá 2013
	Primera Competencia Nacional de Boulder
	Segunda Competencia Nacional de Boulder
	Tercera Competencia Nacional de Boulder
	Cuarta Competencia Nacional de Boulder
	9 Expediciones realizadas para el Premio Mapa



Durante el año se realizaron competencias de escalada contando con la participación de los atletas federados de cada asociación, en las que se abarcaron los tres modalidades, velocidad, dificultad y boulder, siendo los últimos dos los más aceptados.

traves de una competencia nacional. En estos juegos participan las categorías de infantil y juvenil en masculino y femenino. Es importante resaltar que desde que el Comité Ejecutivo asumió a la Federación Nacional de Andinismo se ha dado a la tarea de aumentar las actividades de cada asociación apoyando la realización del deporte promoviendo los Campeonatos Nacionales que consisten en la participación de los atletas federados en las categorías infantil, juvenil y libre, en las modalidades de velocidad, dificultad y boulder.



Las competencias de escalada en Socachpequez fueron bien aceptadas y desarrolladas por los atletas de las categorías infanto-juvenil.

Eventos regionales

REGION	FECHA	SEDE	CATEGORIAS
Central y Oriente	25 y 26 de mayo	Casa del Deportista de Santa Rosa	Infantil B - Juvenil A
Metropolitano	29 y 31 de julio	Casa del Deportista de Sacachpequez	Infantil B - Juvenil A
Metropolitano	29 y 31 de julio	Casa del Deportista de Sacachpequez	Infantil B - Juvenil A

JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES 2013

REGION	FECHA	SEDE	CATEGORIAS
Lugar	24 al 27 de oct.	Complejo Deportivo CDAG	Infantil y Juvenil
Jalapa			

A NIVEL INTERNACIONAL

La Federación Nacional de Andinismo tiene dentro de sus actividades brindar apoyo a todos los atletas federados a desarrollar sus capacidades deportivas a nivel internacional, siempre y cuando logren los méritos deportivos necesarios. Recientemente se realizó una expedición a los Alpes Suabos, dicha actividad se inició en el mes de julio y finalizó a finales del mes de agosto además del apoyo para la expedición al monte Everest realizado del mes de marzo a mayo del presente año.

Comenzamos de Boulder Clasificatorio para el Mundial 2013

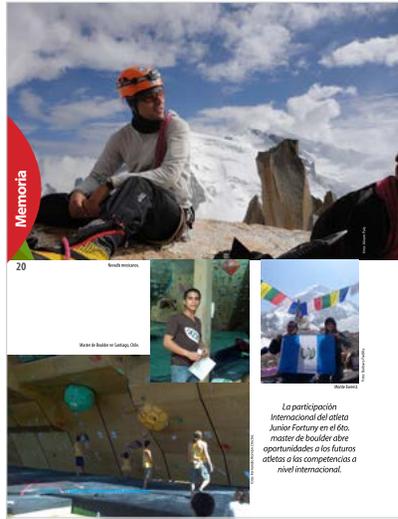
Mundial de Boulder

Expedición hacia el Macizo de la Mujer Dormida en México

Expedición hacia el Monte Everest en Nepal, China

Ruta Quetzal BNA en Panamá, España y Bélgica

Expedición hacia Mont Blanc, Cervin y Le Petitdu en Suiza Italia y Francia



Controles médicos y FORMACIÓN CIVICA

Durante el año 2013 se implementaron varias actividades a fin de fomentar el espíritu nacionalista, una sana práctica del deporte y la utilización de controles médicos deportivos.

Debido a la necesidad de validar el deporte como una herramienta social que genera valores de forma integral, se tiene la decisión de apoyar a los atletas en todas las áreas. Los controles médicos se realizan con el apoyo de CDAG, pudiendo llevar el control y evaluación de los atletas convocados de Federación Nacional de Andinismo. Dentro de los servicios que los cuenta esta área de CDAG encuentran medicina del deporte, fisioterapia y ejercicio, traumatología y ortopedia, fisiatría del deporte,

fisioterapia, psicología del deporte, nutrición deportiva, biomecánica, antropometría, psicología deportiva, clínico entre otros. Para cada evento deportivo a nivel internacional se realiza la parametrización de los atletas participantes, que ante el público en comprensión a cumplir en tiempo, rapidez de ser reconocido por los derechos, debido a que representan no solo un equipo de fútbol, sino un país.

ACTIVIDADES AÑO 2013

- Junamentación de Atletas
- Apoyo a Deportistas
- Control Médico del entrenamiento deportivo

INSTALACIONES deportivas

El brindar a los atletas los medios necesarios para poder desarrollar sus habilidades es uno de nuestros principales objetivos y luego de un estudio de la infraestructura se dio inicio al plan de mejoras de instalaciones deportivas.

Durante el año 2012 se determinó que el deterioro en la infraestructura de la instalación deportiva se encontraba en niveles avanzados, esto impidió la adecuada práctica del deporte, limitando el desarrollo de las habilidades que un atleta debe tener para desempeñarse satisfactoriamente en cualquier modalidad de escalada deportiva, dificultad, velocidad o boulder, motivo por el cual este año se dedicó principalmente a la recuperación y mejora de áreas deportivas.



ACTIVIDADES AÑO 2012

- Reconstrucción de Boulder en Asociación de Guatemala.
- Reconstrucción de Boulder y Muro de Escalada en Asociación de Santa Rosa
- Reconstrucción de Muro de Escalada en Asociación de Chimaltenango
- Construcción de Muro de Escalada en Asociación de San Marcos
- Mantenimiento de Muro de Escalada en Asociación de Alta Verapaz
- Requerimiento y distribución de Oficinas Administrativas de la Federación



ACTIVIDADES AÑO 2013

- Ampliación Boulder en Asociación de San Marcos
- Construcción de Muro de Escalada en Asociación de Chiquimula
- Modificación Boulder en Asociación de Guatemala
- Construcción de Muro de Escalada en Asociación de Escuintla



El Montañismo es un deporte de riesgo, una gran aventura y - para muchos - un arte. Lo que sí podemos definir es que es un mundo lleno de bellas experiencias

Tocando las cumbres

El montañismo es una disciplina deportiva que consiste en realizar ascensos a las montañas. Es también el conjunto de técnicas, conocimientos y habilidades requeridas para la realización de este deporte. El montañismo es un deporte, pero quienes lo realizan lo convierten en una aventura que es en sí misma un mundo que los atrae. Para ser un montañista y no basarse en el momento hay que beber agua y comer alimentos saludables. Cuando estás por intentar una montaña, debes tener en cuenta la hidratación. Este no es todo, la hidratación y la alimentación también son puntos importantes antes de practicar este deporte. El montañismo es, en sí mismo, siempre y cuando sepas a qué viene.

Hidratación

Para la práctica del montañismo y mantener la hidratación es una buena idea. Conocer mejor tu cuerpo y saber cuánto necesitas beber es importante. Aunque el agua no puede llegar a la hora de salir una montaña, es un elemento que puede llegar a ser vital. Cuando se sale a una montaña, se debe beber agua más allá de lo que se necesita. Si se encuentra un vendador de gasolinas en la cumbre, por lo que hay que tener una situación en la que la deshidratación te perjudique más tarde.

La falta de hidratación puede provocar serios problemas y ver un punto rojo de advertencia. El Montañismo de Andinismo, el deporte de la montaña, es un deporte que requiere una conciencia de hidratación que es una muy útil en situaciones.

6.5 Fundamentación

DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Debido a las varias y diversas validaciones, tanto con grupo objetivo como con profesionales, los cambios surgieron inmediatamente, pero todo para bien, la paleta de color aumentó, el código lingüístico se mantuvo, el código icónico visual aumentó grandemente agregando a un personaje y el código tipográfico se varió levemente.



FUNDAMENTACIÓN POR códigos

CODIGO CROMÁTICO

Como se mencionó anteriormente este código permite clasificar, distinguir y ver de forma clara y rápida el progreso y las diversas actividades de un proyecto, por lo que se amplió un poco la paleta de colores, se agregaron 6 colores más, sobre todo en el área de infográficas en base a las varias evaluaciones de piezas con profesionales y grupo objetivo, para darle más dinamismo a las páginas y que se visualicen rápidamente.

Paleta de colores

							
CMYK C=85 M=30 Y=0 K=50	CMYK C=100	CMYK C=75 M=0 Y=100 K=0	CMYK C=80 M=20 Y=100 K=6	CMYK C=85 M=30 Y=100 K=20	CMYK C=0 M=0 Y=0 K=100	CMYK C=50 M=38 Y=0 K=0	CMYK C=83 M=60 Y=0 K=0
							
CMYK C=0 M=0 Y=100 K=0	CMYK C=72 M=.68 Y=37 K=0	CMYK C=0 M=63 Y=100 K=0	CMYK C=60 M=95 Y=0 K=0	CMYK C=15 M=100 Y=38 K=50	CMYK C=28 M=92 Y=100 K=32	CMYK C=20 M=0 Y=100 K=0	CMYK C=28 M=92 Y=100 K=32

CODIGO LINGÜÍSTICO

Todo tipo de comunicación lingüística oral escrita se concreta a través de secuencias de grafemas o letras que se distribuyen linealmente en el espacio y que son percibidas visualmente. En este caso, el código está basado en el tema amistad, debido a que las personas que realizan este deporte crean lazos que no se rompen fácilmente.

El triángulo indica llamado



Equipo básico para **escalar**

Escucha las instrucciones del guía.
En caso de emergencia no te alteres, pide ayuda

El mensaje es claro y amigable



CÓDIGO ICÓNICO VISUAL

Basando el proyecto en las cuatro características que tienen los signos icónicos: ser naturales, convencionales, analógicos y de estructura digital se optó por crear un personaje, nombrado como Pepe el Andinista, que denotará ser un amigo en todo momento y que acompañado de fotografías dinámicas, crea el entorno correcto para invitar a leer y en algún momento a brindar la sensación de diversión que la revista sugiere.



CÓDIGO TIPOGRÁFICO

La familia tipográfica Myriad Pro es muy bien aceptada por un amplio grupo lector, sin embargo el complemento y el juego de tamaños color y forma de esta tipografía hacen que se convierta en un dinámico y completo elemento para el diseño y diagramación de las páginas de la revista Desafío, que busca ser un instrumento informativo y medio de comunicación.

Myriad Pro

Bold

Condensed

Italyc

Regular

Bold Condensed

Semibold Italyc

Segeo Script

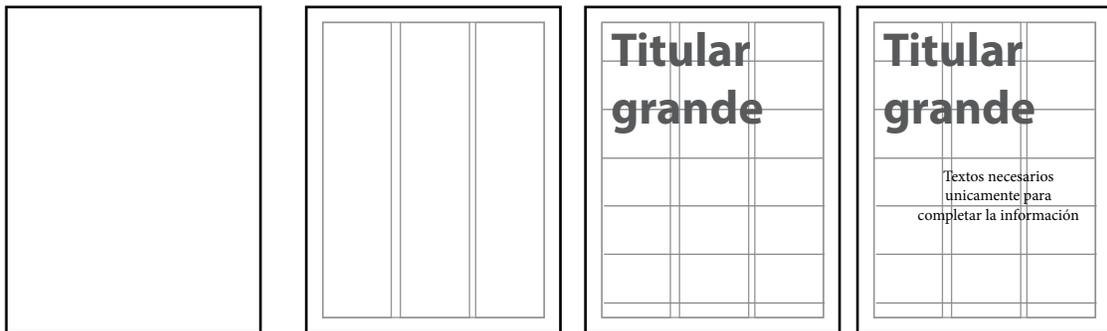
KG STRAWBERRY



CÓDIGO DE FORMATO

El formato, papel y diseño de diagramación de las páginas de la revista *Desafío*, juega un papel importante en la aceptación de la misma como medio de comunicación, la retícula a tres columnas por seis módulos es muy bien aceptada y brindarle espacios grandes a las imágenes, ilustraciones y titulares le dan la jerarquía que se necesita para ésta revista.

Para la revista de Andinismo se utilizará tamaño carta



Capítulo 7

Mucho aprendizaje no se puede cuantificar. Los conceptos, términos y temas a desarrollar generaron gran conocimiento, ampliaron perspectivas y desarrollaron habilidades que tal vez se piensa no poder concretar, sin embargo la dedicación y disciplina guiaron estas lecciones aprendidas.



Lecciones

APRENDIDAS

COLOR:

El color siempre cambia la perspectiva del entorno: los textos, las imágenes, los recuadros, sin embargo si se utiliza una mezcla contrastante puede hacer que llame la atención de inmediato. Se debe dar prioridad a los colores que están dentro de la paleta de color, tomando en cuenta el fondo que se utilizará o los colores cercanos.

Para los recuadros de texto es necesario que se utilicen en porcentaje de color si el texto es oscuro o el recuadro en color fuerte. Es preferible que se utilice el texto en color claro para que se lea el contenido

FOTOGRAFÍA:

Es importante mencionar que las fotografías a gran tamaño utilizadas con recorte impactan más que las que llevan el fondo, debido a que algunas veces este interfiere con la interpretación o denotación que se le quiere dar a la misma.

Es recomendable que las fotografías que son hacia personas no sean tomadas de espalda o de la parte de atrás de ellas; a menos que estas denoten acción, se deben tomar siempre por el lado frente y con un ángulo establecido para no desperdiciar el concepto o arruinar la imagen.

JERARQUÍA DE IMAGEN

Se debe jerarquizar cada elemento que se utilizará en portada de libro, revista, cuento u otro medio, para que se le dé la importancia debida a cada una de las piezas y no se descuiden las demás. El titular principal debe ser siempre de un tamaño mayor ya que es el que indica el eje central de la publicación.

DIAGNÓSTICO:

Es sumamente necesario antes de iniciar cualquier proyecto, realizar una serie de evaluaciones para definir un diagnóstico y así brindarle al cliente las mejores opciones de diseño, para luego arrancar con una planificación previamente organizada y que esta cumpla con los objetivos trazados basados y encontrados en el proceso del diagnóstico.



Capítulo 8

Cada paso dado en este proceso pareciera que fue en falso, sin embargo un diagnóstico acertado, un trabajo detalladamente realizado y con los estudios y evaluaciones necesaria puede llenar las expectativas de muchos andinistas y del nivel de Diseño Gráfico que desarrolla la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Conclusiones

La revista Desafío, viene a cambiar la estructura de comunicación que hasta el momento ha desarrollado la Federación Nacional de Andinismo, y esta pasa a ser una herramienta sumamente efectiva que transmite el trabajo arduo que esta institución realiza, siendo la primera de este período y la que brinda oportunidad de crecimiento, promoción y divulgación, tanto para la institución como para los atletas.

El uso de la revista y los medios impresos como medio de comunicación sigue siendo una herramienta efectiva y de gran valor, ya que se definen los contenidos con una serie de secciones que cuentan con información sobre las diversas actividades que realizan, informando sobre fechas, personajes y temas de importancia para la Federación Nacional de Andinismo, atletas y público en general.

Para la Federación Nacional de Andinismo una revista es una puerta abierta a promover y mostrar las distintas actividades que esta desarrolla. El concepto, uso de color y la creatividad que se plasma en el diseño de esta revista cumple con las exigencias y necesidades del grupo objetivo y la información que se quiere dar a conocer, ampliando la cantidad de personas federadas en esta institución.



Capítulo 9

Las instituciones no lucrativas tienen como finalidad prestar servicios sin costo, por lo que muchas veces se complican ciertos procesos. A continuación algunas recomendaciones para que se mantenga las bases de la revista diseñada.



Recomendaciones

A LA INSTITUCIÓN

El concepto de la revista se diseñó para que se realicen publicaciones periódicas por lo que es recomendable darle la continuidad trimestral, manteniendo las secciones establecidas y que estas no varíen mucho ni en contenido ni en diseño.

Es necesario buscar el patrocinio de empresas que deseen invertir y colaborar con el deporte nacional, apoyando a los atletas directamente y como patrocinadores de la revista "Desafío" ya que se convierte en un medio de comunicación que hace ganar a la federación y al patrocinador.

La revista Desafío, esta estructurada para cubrir muchos de los aspectos de promoción de la institución, sin embargo periódicamente es necesario revisarlos para estudiar si están siendo o no efectivas las secciones y el contenido en general de la misma.

Antes de imprimir la edición final es necesario sacar una prueba en blanco y negro para verificar textos e imágenes y que estas estén colocadas en su lugar y no tengan errores tipográficos o de estilo.

La distribución de la revista queda a criterio de la institución, sin embargo es idóneo hacer una lista de posibles lectores clave para corroborar que se cumplan con las necesidades de la institución para promover el andinismo en Guatemala.

A LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Que se incentive el hábito de la lectura y redacción, desde los primeros años de la carrera para mejorar la calidad y facilitar el proceso de aprendizaje en los años superiores.

Las redes sociales y la tecnología son una herramienta de suma importancia y utilidad hoy en día, por lo que se deben explotar al máximo en diversos sectores de la escuela de diseño unificando ciertas páginas o direcciones para que todos los estudiantes se mantengan informados.



Capítulo 10.

Felizmente se culminó el proceso de desarrollar un proyecto para la Federación Nacional de Andinismo, no sin antes mencionar algunos elementos de suma importancia y gran utilidad en la realización del presente como lo son bibliografías, evaluaciones y datos estadísticos para validar la revista.



CONSULTADAS Y BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRÁFICAS

Caminos, José Ma. (1997) Periodismo de investigación. Editorial Síntesis S,A. España

Grosman, Gustavo.(1988) Permiso, yo soy creatividad. Editorial Macchi.
Martínez Francisco. (2007) Enero 25. Caminantes del país. Revista D. Pag.

Canals, Jordi. Hernández Maité. (2004) Entrenamiento para deportes de montaña. Ediciones Desnivel. Madrid

Carles Albesa y Pere Lloveras (1999) Bases para el entrenamiento de escalada. Ediciones Desnivel. Madrid.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Revista. Breve historia de la Revista. 07.05.2008. Wikipedia.

SE PUEDE VISITAR EN: <http://es.wikipedia.org/wiki/>

Wordreference, Refrânes, 20 Mayo 2006. Anónimo

SE PUEDE VISITAR EN: forum.wordreference.com/showthread.php?t=153566

Marketing&Estrategia. 11.Abril.2013 Juárez Gustavo. Creatividad 2009. SE PUEDE VISITAR EN: <http://www.marketingyestrategia.com/noticia/380/concepto-y-concepto-creativo>

Serendipity. Generando ideas inesperadas. Guzmán López F. Practicando creatividad. 2010. 13.03.2012

SE PUEDE VISITAR EN http://www.neuronilla.com/index.php?option=com_content&view=article&id=510

Manual de escalada. 10.02.2013

SE PUEDE VISITAR EN: <http://www.cel.cat/publica/tutorials/Manual%20de%20Escalada.pdf>

Caminantes del país. 07.01.2007. Martínez Francisco. PL.

SE PUEDE VISITAR EN: <http://servicios.prensalibre.com/pl/domingo/archivo/revistad/2007/enero07/140107/fondo.shtml>



Glosario

CONCEPTO CREATIVO:

Se engloba todo el proceso que definirá la forma de trabajar un producto desde que es creado hasta que es consumido. En este proceso intervienen multitud de factores de los que, en mayor o menor medida, depende el éxito o el fracaso comercial del producto.

DIAGNÓSTICO:

El diagnóstico (del griego *diagnostikós*, a su vez del prefijo *día-*, “a través”, y *gnosis*, “conocimiento” o “apto para conocer”) alude, en general, al análisis que se realiza para determinar cualquier situación y cuáles son las tendencias. Esta determinación se realiza sobre la base de datos y hechos recogidos y ordenados sistemáticamente, que permiten juzgar mejor qué es lo que está pasando.

ESPELEOLOGÍA:

La espeleología (del griego *σπηλαιου spelaiou* que significa cueva y -logía, tratado), es una ciencia cuyo objeto es la exploración y estudio de las cavidades subterráneas. Considerado el padre de la espeleología moderna, el francés Édouard Alfred Martel (1859-1938) inició las primeras exploraciones científicas y en 1895 fundó la Sociedad Espeleológica de Francia.

TIROLESA:

Una tirolesa, tirolina, dosel, canopy o canopi (en algunas partes de Latinoamérica, cable) consiste de una polea suspendida por cables montados en un declive o inclinación. Se diseñan para que sean impulsados por gravedad y deslizarse desde la parte superior hasta el fondo mediante un cable, usualmente cables de acero inoxidable. Es una práctica común en ejercicios militares.

RAPEL:

El rápel o rapel (del francés *rappel*) es un sistema de descenso por superficies verticales. Se utiliza en lugares donde el descenso de otra forma es complicado, o inseguro.¹

El rápel es el sistema de descenso autónomo más ampliamente utilizado, ya que para realizar un descenso sólo se requiere, -además de conocer la técnica adecuada-, llevar consigo el arnés y un descensor. El rápel es utilizado en excursionismo, montañismo, escalada en roca, espeleología, barranquismo y otras actividades que requieren ejecutar descensos verticales.



Anexos

Autoevaluación

de piezas

	SI	NO	¿POR QUÉ?
1. La tipografía cumple con las necesidades del grupo objetivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
2. La tipografía escogida es de fácil lectura?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
3. La paleta de color es acorde a los gustos del grupo objetivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
4. El diseño de la revista es acorde a las necesidades de los objetivos de promoción y divulgación?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<u>Necesita mejorar</u>
5. El formato o tamaño de la revista es adecuado para el contenido a transmitir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
6. Las fotografías indican aventura, movimiento y dinamismo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
7. Los colores de los titulares llaman la atención?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<u>Deben ser mas llamativos</u>
8. El contenido es el necesario para promover las actividades de la Federación?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<u>Se debe ampliar</u>
9. Las ilustraciones llaman la atención lo suficiente para poder disfrutarlas y entenderlas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
10. Los nombres de las secciones están bien identificados?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<u>Buscar otra opción</u>
11. Llama la atención el diseño de portada?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____



Validación especialistas



Para poder validar los bocetos de las piezas se contó con el apoyo del Sr. Meder Valdez y Fernando Román Chiché, especialistas en el tema de Andinismo en Guatemala, quienes opinaron estar muy satisfechos con el trabajo que se está desarrollando, y están seguros será de mucho apoyo para la divulgación de las distintas actividades que realiza la institución, sin embargo, comentan que fué un poco difícil recopilar la información necesaria para poder culminar esta parte del proceso.

Encuesta para evaluar las piezas.

Evaluación de piezas

	SI	NO	PODRÍA
1. La tipografía cumple con las necesidades del grupo objetivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. La tipografía escogida es de fácil lectura?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. La paleta de color es acorde a los gustos del grupo objetivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. El diseño de la revista es acorde a las necesidades de los objetivos de promoción y divulgación?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. El formato o tamaño de la revista es adecuado para el contenido a transmitir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Las fotografías indican aventura, movimiento y dinamismo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Los colores de los titulares llaman la atención?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. El contenido es el necesario para preservar la Federación?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Las ilustraciones llaman la atención lo suficiente para poder dibujarlas y entenderlas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Los nombres de las secciones están bien identificados?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Llama la atención el diseño de portada?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Recomendaciones:
Que las piezas, importante que se llegaran con facilidad a alguna de sus actividades.

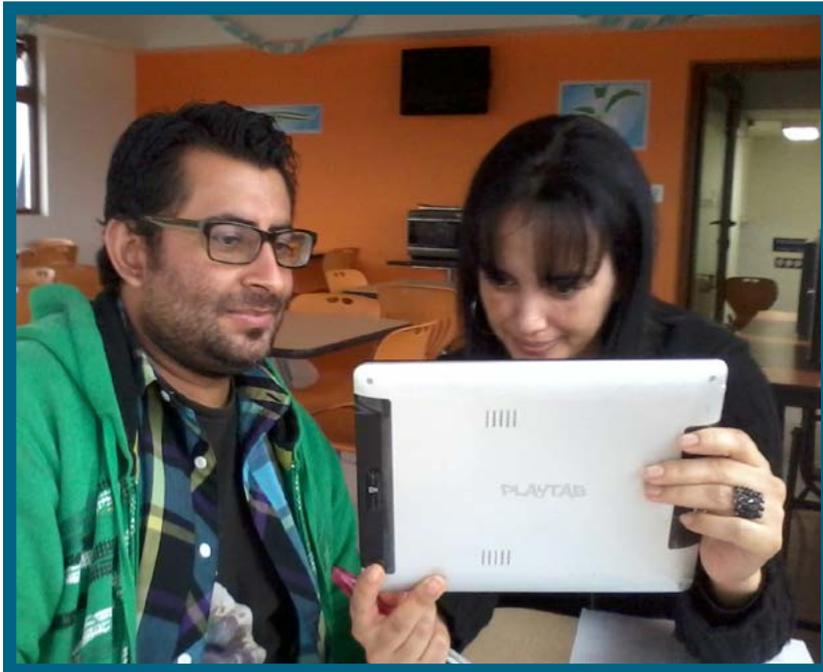
Evaluación de piezas

	SI	NO	PODRÍA
1. La tipografía cumple con las necesidades del grupo objetivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. La tipografía escogida es de fácil lectura?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. La paleta de color es acorde a los gustos del grupo objetivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. El diseño de la revista es acorde a las necesidades de los objetivos de promoción y divulgación?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. El formato o tamaño de la revista es adecuado para el contenido a transmitir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Las fotografías indican aventura, movimiento y dinamismo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Los colores de los titulares llaman la atención?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. El contenido es el necesario para preservar la Federación?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Las ilustraciones llaman la atención lo suficiente para poder dibujarlas y entenderlas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Los nombres de las secciones están bien identificados?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Llama la atención el diseño de portada?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Recomendaciones:



Validación profesional



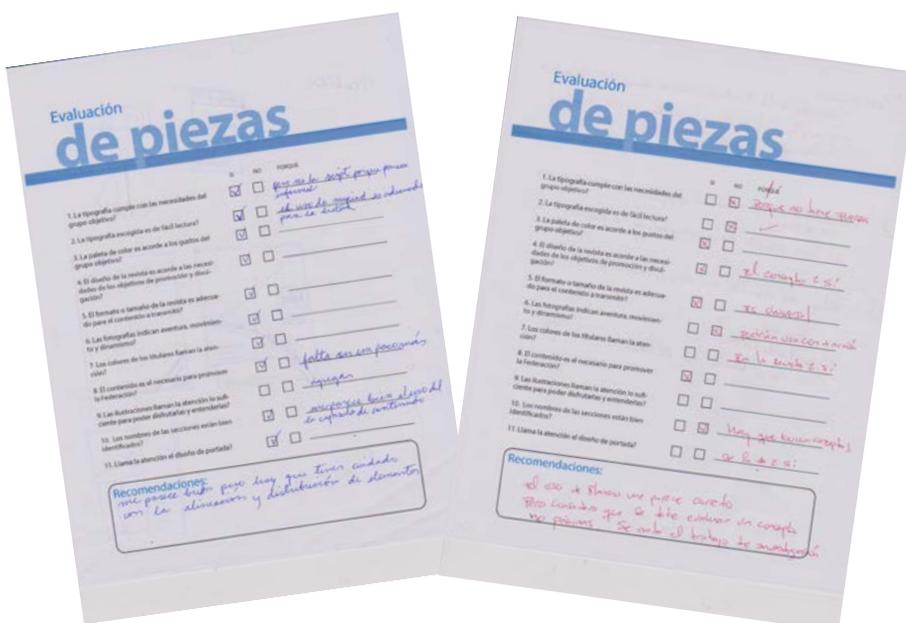
También se contó con el apoyo de Billy Melgar y Viviana Ruiz, ambos trabajadores de Prensa Libre como especialistas en el tema de Diseño, edición e infografía.

Se les presentaron las piezas elaboradas e hicieron sugerencias a los cambios necesarios para poder darle continuidad al proyecto de la revista.

Los cambios sugeridos son varios, que se realizaron mediante el proceso de diseño y elaboración de la revista.

- Nombre de la revista
- Fondo para el titular de la portada
- Mejoras en espacios de utilización de tipografías
- Sugerencias para mejores tomas de fotografías
- Aplicación de colores en algunos diseños y recuadros

Encuesta para evaluar las piezas.





ENCUESTA

Para poder validar la eficacia de las pruebas se hizo una encuesta a 10 personas, entre las que se encuentran: Andinistas, secretarías, un médico, especialistas del tema, una persona ajena a todo el tema y otras que están interesadas en el andinismo

Se les paso primero el dommi, ya como revista, se les motro el proyecto y se les dió la libertad de expresión para saber sus comentarios acerca del tema.



Evaluación de piezas

GRUPO OBJETIVO _____

1. Considera que el tipo de letra y color es de fácil lectura? SI NO PORQUE _____
2. El tamaño de letra es de fácil lectura? SI NO PORQUE _____
3. Le gustan los colores utilizados en la revista? SI NO PORQUE _____
4. El diseño de la revista es adecuado para andinistas? SI NO PORQUE _____
5. El tamaño de la revista es de fácil manejo? SI NO PORQUE _____
6. Le gusta el contenido y los temas que trata la revista? SI NO PORQUE _____
7. Las fotografías indican aventura, movimiento? SI NO PORQUE _____
8. Cree necesario una revista que promueva las actividades de la Federación Nacional de Andinistas? SI NO PORQUE _____
9. Le gusta el tipo de ilustraciones que tiene la revista? SI NO PORQUE _____
10. Le gusta el diseño de portada? SI NO PORQUE _____
11. Qué le gustaría que tuviera la revista? SI NO PORQUE _____
12. Qué nombre le pondría a la revista? SI NO PORQUE _____

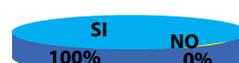
Camino **Aventura** **Desafío**

Recomendaciones:

Resultados validación

NIVEL 3 VISUALIZACIÓN

1. Considera que el tipo de letra y color es de fácil lectura
2. El tamaño de letra es de fácil lectura?
3. Le gustan los colores utilizados en la revista?
4. El diseño de la revista es adecuado para andinistas?
5. El tamaño de la revista es de fácil manejo?
6. Le gusta el contenido y los temas que trata la revista?
6. Las fotografías indican aventura, movimiento y dinamismo?
7. Los colores de los titulares llaman la atención?
8. Cree necesaria una revista para promover las actividades de la Federación Nacional de Andinismo?
9. Le gusta el tipo de ilustraciones que tiene la revista?
10. Le gusta el diseño de portada?
11. Qué le gustaría que tuviera la revista?
12. Qué nombre le pondría a la revista?



CAMBIOS

Luego de realizar la encuesta, con el grupo objetivo, surgieron varias ideas para mejorar la calidad de la revista y que el proyecto se desarrolle de la mejor manera.

A un alto porcentaje le gusta mucho la revista y el proyecto y los cambios sugeridos más significativos fueron el mejoramiento en la utilización del color, y que las fotografías sugieran mucho más dinamismo y acción.

El nombre que más le gusto al grupo objetivo es Aventura, sin embargo es un término que no define mucho el concepto de la revista.

También hablaron de agregar ciertas secciones que ayudarán a mejorar el contenido del proyecto

Camino

Aventura

Desafío

Recomendaciones:

Qué se agregue contenido o secciones como: Agenda, Internacional, novedades y moda y temas de ropa para montañismo. Entrevistas a entrenadores y atletas destacados, fotos de muros de otros países



Costos de

PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN

El proyecto está por terminar, solamente queda cuantificar los costos tanto de producción como la ejecución del proceso gráfico que se realizó, que viene a ser el costo más elevado debido a la inversión de tiempo y esfuerzo para presentar un buen material.



COTIZACIONES

Cotización de los costos de reproducción de la Revista Desafío que se utilizará en la Federación Nacional de Andinismo.



Cotización No. C-05499

CEL. 5205-1213
OSCAR CABRERA
ocabrera@itelgua.com

19/11/13

Cliente:
CECILIA GONZALEZ.

Dirección.

Atención

referencia:

Teléfono: Fax:

OBSERVACIONES: Vendedor: OSCAR CABRERA

Estos precios ya incluyen IVA.

POR FAVOR SE REQUIERE EL TRABAJO, GRACIAS

DE ANTICIPO PARA INICIAR EL

Forma de Pago: 60% anticipo 40% contra entrega

Tiempo de Entrega: DIAS HABILIES DESPUES DE DAR EL Vo. Bo.

Vigencia de Presupuesto: 15 días a partir de la fecha

Código	Cantidad	Descripción	Precio x UNIDAD	TOTAL
	25	REVISTAS IMPRESAS A FULL COLOR SEGÚN DATOS proporcionados..		Q. 10,350.00
	500	REVISTAS IMPRESAS A FULL COLOR SEGÚN DATOS PROPORCIONADOS..		Q. 45,580.00

ENTREGA EN DIAS HABILIES DESPUES DEL V.B.

O. CABRERA
GRUPO IMPRESA

F. CLIENTE





Guatemala 20 de noviembre de 2013

Estimados:
Federación Nacional de Andinismo
Guatemala

Deseando que sus labores se desarrollen de la mejor manera posible.
Por medio de la presente, me permito enviarles la cotización para la revista Desafío que servirá como medio de promoción en sus diversas actividades.

Asesoría y Diagnóstico	Q. 7700.00
Diseño de logo, creación de pieza y conceptualización	
Diseño y diagramación (50 páginas)	Q. 10300.00
Diseño Portada y contraportada	Q. 3000.00
Ilustraciones y creación de personaje	Q. 2300.00
Fotografía, retoque de color y selección	Q. 6000.00
Concepto creativo y diseño dos anuncios	Q. 4200.00
Impuestos	Q. 6732.00

TOTAL: Q. 44,132.00

Dicho costo incluye diseño, concepto, diagramación y entrega de artes finales en CD del material descrito anteriormente.

Incluye impuestos

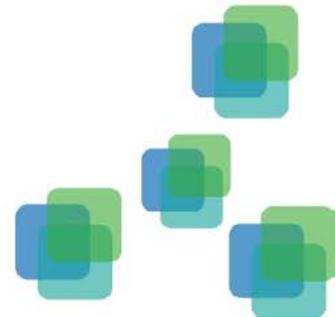
15 días de entrega después de aprobado y recopilado el material

Esperando poder servirles!

Cecilia González
50160580



Cecilia González ALVAREZ
27 CALLE 33-41 ZONA 5 VIVIBIEN GUATEMALA, GUATEMALA
Nit: 1189942-5



Guatemala, julio 21 de 2014.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Arq. Carlos Valladares Cerezo
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **CECILIA GONZÁLEZ ALVAREZ**, Carné universitario: **92 11695**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE REVISTA Y MATERIAL PROMOCIONAL PARA EL DESARROLLO, PROMOCIÓN Y DIVULGACIÓN DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE ANDINISMO**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en **DISEÑO GRÁFICO, ÉNFASIS EDITORIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO**.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida, por lo que recomiendo darle continuidad a los trámites correspondientes, antes de que se realice la impresión de dicho documento de investigación.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,


Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramirez
Colegiada 10,804

Maricella Saravia de Ramirez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 y 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com



DISEÑO DE **REVISTA Y MATERIAL**
PROMOCIONAL PARA EL DESARROLLO, PROMOCIÓN Y DIVULGACIÓN
DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE ANDINISMO

IMPRÍMASE

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

DECANO

Lic. Marco Antonio Morales

ASESOR

Cecilia González Álvarez

SUSTENTANTE



haz tuyo el reto
CAMBIEMOS DE PERSPECTIVA

