



**Material Multimedia
Para Facilitar la Recaudación de
Fondos en Beneficio de Fundación
ProDesarrolloPro en el Marco de los
Programas ProGOD y ProDeporte**

**Presentado por
Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta**

Para optar al título de

**Licenciada en Diseño Gráfico especialidad informático-visual,
énfasis multimedia, egresada de la Facultad de Arquitectura de
la Universidad de San Carlos de Guatemala**

Guatemala, octubre de 2014



*“Material multimedia para facilitar la recaudación
de fondos en beneficio de Fundación
ProDesarrolloPro en el marco de los programas
ProGOD y ProDeporte”*

**Presentado a la Junta Directiva por
Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta**

**Al conferirse el título de
Licenciada en Diseño Gráfico especialidad
informático-visual, énfasis multimedia.**

“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”.

Octubre de 2014

Nómina de autoridades

Miembros de Junta Directiva

Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arquitecta Gloria Ruth Lara Cerdón de Corea
Vocal I

Arquitecto Edgar Armando López Pazos
Vocal II

Arquitecto Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Técnico en Diseño Gráfico Wilian Josué Pérez Sazo
Vocal IV

Bachiller Carlos Alfredo Guzmán Lechuga
Vocal V

Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
Secretario Académico

Tribunal Examinador

Licenciado Francisco Javier Donis Guerrero
Asesor gráfico

Licenciada Lourdes Eugenia Pérez
Asesora metodológica

Arquitecta Alma Irene Hernández
Tercer asesora

Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Índice

Nómina de autoridades	05
Dedicatoria	08
Presentación	09
Introducción	10
Objetivos	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos.....	11
Capítulo 1: Planteamiento del problema	13
1.1 Planteamiento del Problema.....	16
1.2 Justificación del Problema.....	17
1.2.1 Magnitud.....	18
1.2.2 Trascendencia.....	19
1.2.3 Vulnerabilidad.....	19
1.1.4 Factibilidad	20
1.3 Antecedentes de comunicación visual.....	20
1.3.1 Viviendo con un dólar al día.....	20
1.3.2 J'A: agua para la comunidad.....	21
1.3.4 Niños arlequín.....	21
1.3.3 El niño pez.....	21
1.4 Perfil de la institución.....	22
1.5 Grupo objetivo.....	22
Capítulo 2: Marco teórico y conceptual	23
2.1 Marco teórico y conceptual.....	25
2.1.1 Diseño gráfico.....	25
2.1.2 Multimedia.....	26
2.1.3 Fundraising, recaudación de fondos.....	27
2.1.4 Desarrollo social.....	28
2.1.5 Pobreza	30
2.1.6 Desarrollo y subdesarrollo.....	30
2.1.7 Artes menores.....	32
2.1.8 Arteterapia.....	32
2.1.9 Moringa.....	33
2.1.10 Ictiosis laminar.....	35
Capítulo 3: Proceso creativo y producción gráfica	35
3.1 Retrato del Consumidor.....	37
3.1.1 S.P.I.C.E. & P.O.E.M.S.....	37

3.1.2	Mapas de Empatía.....	38
3.1.3	Las 6w del Periodismo.....	39
3.2	Concepto Creativo.....	46
3.2.1	Insight.....	46
3.2.2	Concepto Creativo.....	46
3.3	Pre Producción.....	47
3.3.1	Manifiesto: ejes temáticos.....	47
3.3.2	Preguntas Generadoras de Contenido.....	48
3.3.3	Ficha Técnica.....	49
3.3.4	Guion Técnico.....	50
3.3.5	Casting Entrevistados.....	52
3.3.6	Locaciones.....	53
3.3.7	Fotografía.....	54
3.3.9	Producción.....	54
3.3.8	Sonido.....	54
3.3.10	Presupuesto.....	55
Capítulo 4:	Comprobación de la eficacia.....	57
4.1	Comprobación de la eficacia.....	59
4.1.1	Escenario y Desarrollo de la Sesión.....	59
4.1.2	Tema y Objetivos de la Validación.....	59
4.1.3	Método: Grupo de discusión.....	60
4.1.4	Perfil de los Participantes.....	60
4.1.5	Moderador.....	61
4.1.6	Instrumento.....	61
4.1.7	Análisis de la Información.....	63
4.2	Propuesta Gráfica Final.....	64
4.2.1	Aplicación del Concepto Creativo.....	64
4.2.2	Estructura.....	65
4.2.4	Corrección de Color.....	67
4.2.3	Motion Graphics.....	69
4.2.3	Textos de Apoyo.....	71
Conclusiones y Recomendaciones.....	75	
Lecciones Aprendidas.....	76	
Especificaciones técnicas y lineamientos.....	77	
Referencias consultadas.....	78	
Glosario.....	82	
Anexos.....	83	

Dedicatoria

A Dios

Fuerza divina que siempre me acompaña, protege y brinda fuerza para cumplir mis metas y superar los retos.

A mis padres

Gracias a su apoyo incondicional, guía y consejos, logré realizar una de mis metas profesionales, valiosa herencia para el resto de mi vida.

A mis hermanos

Que me han acompañado toda mi vida, siendo grandes ejemplos y buenos consejeros.

A mis mentores

Que me guiaron a través de cada fase de este proyecto. Por compartir sus valiosos conocimientos.

Presentación

El proyecto surgió como una inquietud de la autora por aprender y contribuir en el desarrollo social del país, luego de leer el Informe del Desarrollo Humano 2013 publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

En dicho informe se ubica a Guatemala en el puesto 133 de 187 países en la escala del desarrollo, siendo además el último en la región centroamericana y evidenciando un lento crecimiento.

Esta llamada de atención, impulsó los deseos de intervenir desde el ámbito del diseño gráfico en beneficio del desarrollo social del país, lo que llevó a realizar mi Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) en Fundación Pro Desarrollo Pro, en el marco de los programas ProGOD (Grace Over Drawings) y ProDeporte y es lo que se evidencia en el presente informe.

Introducción

El informe a continuación, evidencia el desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado realizado en Fundación Pro Desarrollo Pro, durante el período comprendido de agosto a noviembre del 2013, con el apoyo y respaldo de la Escuela de Diseño Gráfico y Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La principal dificultad que afronta una institución de asistencia social como Fundación Pro Desarrollo Pro en la consecución de sus actividades, es la recaudación de fondos provenientes de donantes, individuales e institucionales. En solución al problema se desarrolló material multimedia que funcione tanto como evidencia del aporte que realiza la institución al país como elemento facilitador para la captación de fondos.

La propuesta gráfica consistió en la realización de un vídeo documental que expone las carencias de una aldea en cuanto a desarrollo social, y las dificultades que afrontan día a día sus habitantes, identificando como protagonista a Rufino, un joven de 23 años con una rara enfermedad en la piel, llamada ictiosis.

Se llevaron a cabo varios niveles de evaluación, interna y externa, empleando herramientas propias de la investigación cualitativa, tales como el focus group. Los resultados fueron positivos y condujeron correcciones mínimas del audiovisual.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar material multimedia, dirigido a donantes individuales e institucionales, para favorecer la recaudación de fondos destinados a proyectos de ayuda social que realiza Fundación ProDesarrolloPro, del municipio de Mixco, Guatemala.

Objetivos específicos

- Elaborar un vídeo documental que exponga las necesidades de la Aldea Buena Vista, del municipio de San Lucas, Sacatepéquez.
- Presentar las desigualdades sociales presentes en el país, que evitan el desarrollo social e integral de Guatemala.
- Contribuir a facilitar la recaudación de fondos, por medio de material multimedia que pueda presentarse ante posibles donantes.

Capítulo 01

Planteamiento del problema

- 1.1 Planteamiento del problema**
¿Quién, qué, dónde, cuándo, por qué?
- 1.2 Justificación del problema**
Magnitud, trascendencia, vulnerabilidad, factibilidad.
- 1.3 Antecedentes de comunicación visual**
Estado del arte.
- 1.4 Perfil de la Institución**
Datos generales, propósito y actividades, población que atiende, descripción.
- 1.5 Grupo objetivo**
Instituciones, personas.



*“No habrá desarrollo sin educación,
ni progreso sin cultura”*

- Alberto Assa

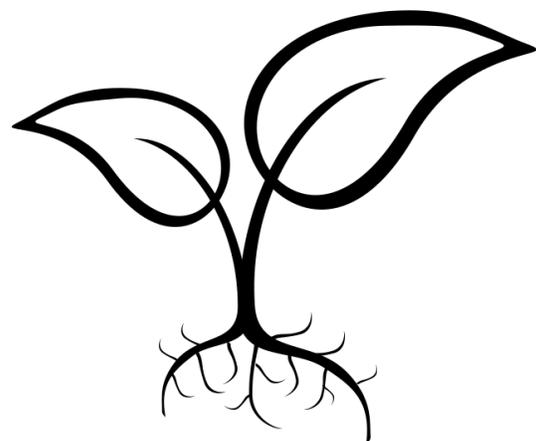
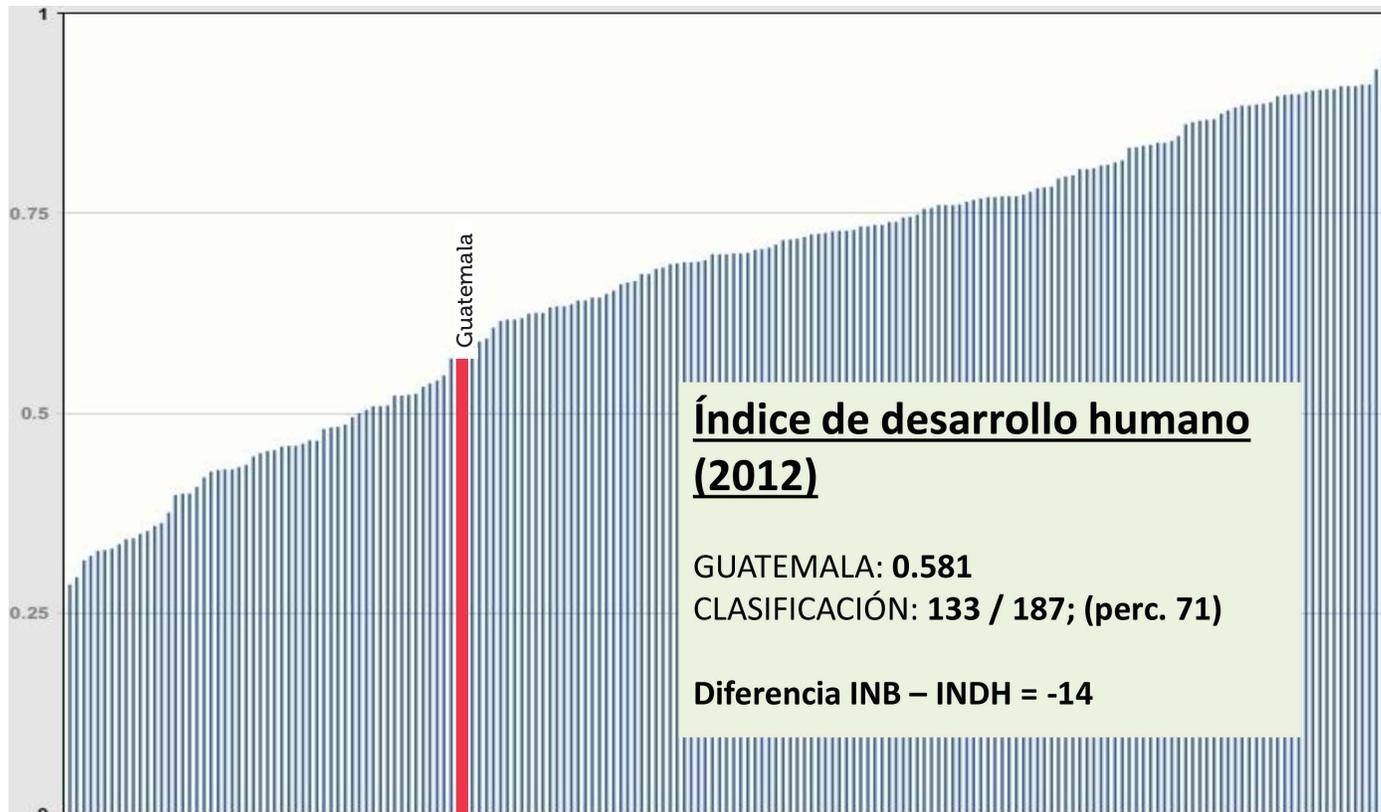


FIGURA 1.1

Índice de desarrollo humano, Guatemala



Nota: el IDH define un valor mínimo y uno máximo para cada dimensión (denominados objetivos) y luego muestra la posición de cada país con relación a estos valores objetivos, expresados mediante un valor entre 0 y 1.

Fuente: adaptado de "El Ascenso del Sur: Progreso humano en un mundo diverso". PNUD, 2013, Informe sobre Desarrollo Humano, p.27

1.1 Planteamiento del Problema

"A menos que las personas puedan participar de manera significativa en los eventos y procesos que dan forma a sus vidas, los caminos del desarrollo humano nacional no serán deseables ni sostenibles" (PNUD, 2013, p.6)

Según, El Banco Mundial (2013):

Guatemala es la economía más grande de Centroamérica, pero se ubica dentro de los países con mayores niveles de desigualdad en la región Latinoamericana, con altos índices de pobreza particularmente en las zonas rurales y entre poblaciones indígenas.

(...) De acuerdo con el Índice de Desarrollo Humano (2013), Guatemala ocupa la posición 133 entre 187 países clasificados, y en la región centroamericana se ubica en último lugar. (párr. 5-6)

FIGURA 1.2

Índice de desarrollo humano y sus componentes

Clasificación según el IDH	Índice de Desarrollo Humano (IDH)	Esperanza de vida al nacer	Años promedio de escolaridad	Años esperados de escolaridad	Ingreso nacional bruto (INB) per cápita	Clasificación según el INB per cápita menos la clasificación según el IDH	IDH no referido a ingresos
	Valor	(años)	(años)	(años)	(PPA en US\$ de 2005)	2012	Valor
121 Indonesia	0,629	69,8	5,8	12,9	4.154	-3	0,672
121 Kiribati	0,629	68,4	7,8*	12,0	3.079	13	0,701
121 Sudáfrica	0,629	53,4	8,5*	13,1*	9.694	-42	0,608
124 Vanuatu	0,626	71,3	6,7*	10,6	3.960	-1	0,672
125 Kirguistán	0,622	68,0	9,3	12,6	2.009	24	0,738
125 Tayikistán	0,622	67,8	9,8	11,5	2.119	19	0,731
127 Vietnam	0,617	75,4	5,5	11,9	2.870	9	0,686
128 Namibia	0,608	62,6	6,2	11,3	5.973	-27	0,611
129 Nicaragua	0,599	74,3	5,8	10,8	2.551	10	0,671
130 Marruecos	0,591	72,4	4,4	10,4	4.384	-13	0,608
131 Iraq	0,590	69,6	5,6	10,0	3.557	-4	0,623
132 Cabo Verde	0,586	74,3	3,5*	12,7	3.609	-6	0,617
133 Guatemala	0,581	71,4	4,1	10,7	4.235	-14	0,596
134 Timor Oriental	0,576	62,9	4,4*	11,7	5.446	-29	0,569
135 Ghana	0,558	64,6	7,0	11,4	1.684	22	0,646

Nota: Guatemala se encuentra en el rango de "Desarrollo Humano Medio".

Fuente: "El Ascenso del Sur: progreso humano en un mundo diverso". PNUD, 2013, Informe sobre Desarrollo Humano, p.146

1.2 Justificación del Problema

Acerca de la función que realiza el IDH, Fundación Bancajá (2010) expone:

El índice de desarrollo humano (IDH) constituye un protocolo de medición del nivel de desarrollo de una sociedad, propuesto por Naciones Unidas en 1990.

(...) La filosofía subyacente está relacionada con las ideas del Premio Nobel Amartya Sen quien propone vincular la medición del bienestar social a las <<capacidades>> de que disponen los individuos, más que a la <<satisfacción>> (utilidad) que experimentan subjetivamente.

(...) Supone poner el énfasis en las <<oportunidades>> antes que en las <<realizaciones>> (p.212).

Dicho indicador social estadístico se compone por tres parámetros:

- **Vida larga y saludable:** medida según la esperanza de vida al nacer.
- **Educación:** determinada por la tasa de alfabetización de adultos y la tasa bruta combinada de matriculación en educación primaria, secundaria y superior, así como los años de educación obligatoria.
- **Nivel de vida digno:** medido por el PIB (Producto Interno Bruto) per cápita PPA (Paridad de Poder Adquisitivo) en dólares.

En la Figura 1.2 se señalan los elementos que conforman el IDH, acorde al año 2012 en Guatemala.

Bajo la premisa del escaso desarrollo integral de país, (Figura 1.1) se debe ampliar la inversión en las personas, asegurando las oportunidades económicas y el aprovechamiento de las capacidades. (SNU, 2009, p.18)

Sin embargo, la falta de fondos necesarios para llevar a cabo programas de asistencia social, dificulta enormemente el cumplimiento de actividades que puedan solventar el problema.

"Las clasificaciones del IDH son relativas y se basan en cuartiles de la distribución del IDH entre los 187 países con IDH muy alto, alto, medio (47 países en cada clasificación) y bajo (46 países)."
(PNUD, 2013, p.140)

1.2.1 Magnitud

Con base en el estudio de los Mapas de Pobreza en Guatemala, conducido por el Banco Mundial, el portal América Economía (2013) informa:

En 147 de los 334 municipios que conforman geográficamente a Guatemala, ocho de cada diez personas viven en pobreza, además otro porcentaje igual tiene entre el 50 y 75% de habitantes viviendo con menos de un dólar al día.

Javier Báez, economista del Banco Mundial, dijo que entre las principales razones para la pobreza en Guatemala figura el bajo capital humano ya que en las áreas con mayor incidencia de pobreza, sólo el 15% de los jefes de hogar tienen un máximo de 9 años de estudios.

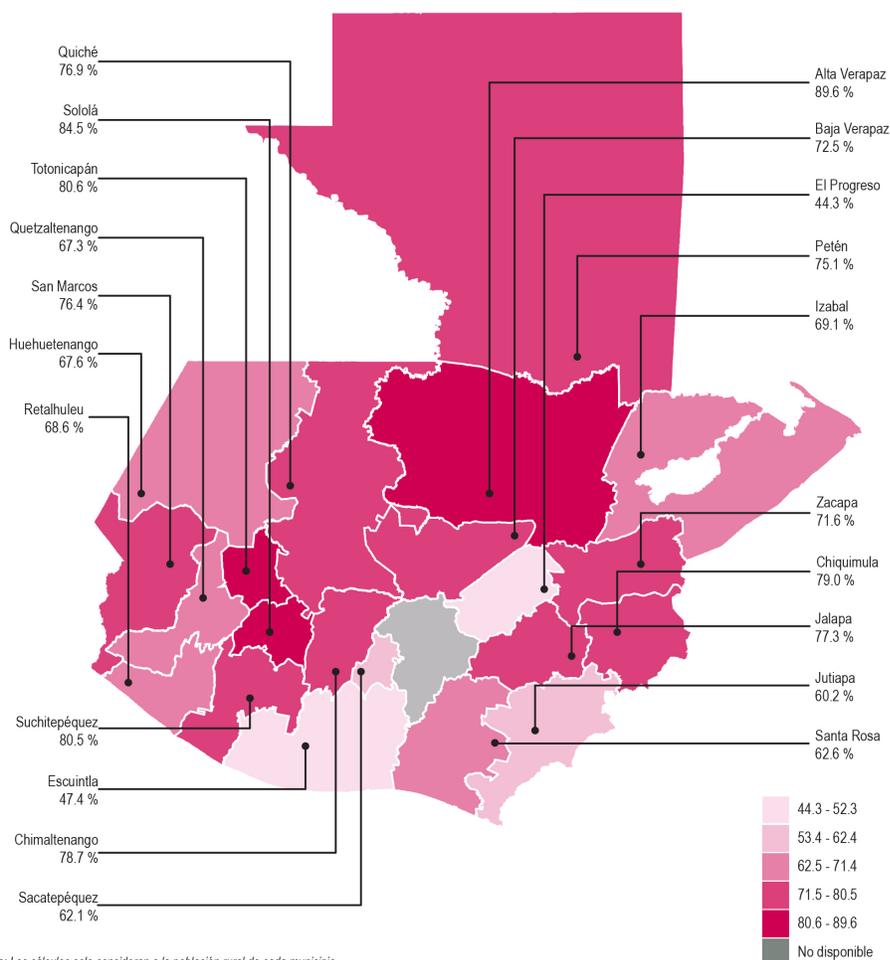
Esto significa que la relación directa entre la pobreza y la educación, podría determinar un curso de acción para combatirla (parr. 3-5).

En el mismo estudio, el Banco Mundial (2013) define la metodología de <<Líneas de Pobreza absoluta>> como un sistema que consiste en fijar el costo mínimo para cubrir una canasta alimenticia que satisfaga el consumo mínimo de calorías de una persona. Se considera <<pobre>> a la proporción de la población que no supera dicho umbral (p.3).

Así, se clasifica a la población guatemalteca según su condición de pobreza (Figura 1.3). El departamento de Sacatepé-

FIGURA 1.3

Guatemala Rural: tasa de pobreza total por departamento, 2011



Fuente: "Resultados nacionales del mapa de pobreza rural 2011" por Banco Mundial, Instituto Nacional de Estadística, 2013, Mapas de Pobreza Rural Guatemala 2011 Resumen Ejecutivo, p.6

quez cuenta 329,947 habitantes para el año 2013 (INE, 2009) y un 62.1% de población en condiciones de pobreza. San Lucas Sacatepéquez representa un 7.82% de la población total del departamento, con 25,804 habitantes. Según el Centro de Estudios Folklóricos (2010):

El municipio cuenta con 1 pueblo, 2 aldeas y 8 caseríos. La cabecera posee categoría de pueblo, San Lucas Sacatepéquez, y tiene cinco

caseríos: Chicamán, Chichorín, Chiquel, El Manzanillo y San José. Aldeas Chacorral, con el caserío Buena Vista; y Zorzoyá con el caserío La Embaulada (p.10).

La población directamente beneficiada se conforma por las 108 familias de la Aldea Buena Vista.

1.2.2 Trascendencia

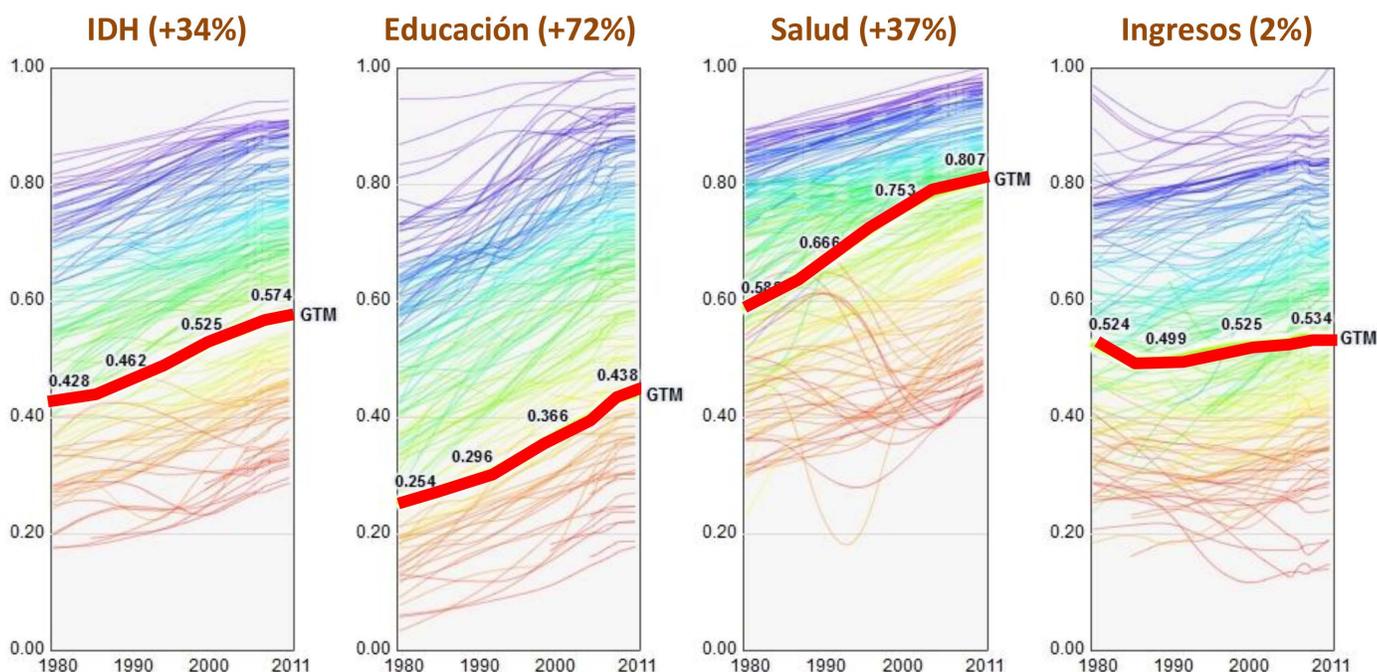
La calidad de vida de todos los guatemaltecos, define los niveles de desarrollo social del país, frente a las demás regiones del mundo. Las desigualdades sociales perjudican enormemente al desarrollo integral del país.

Frente al impacto de la crisis económica global, (...) se necesita fortalecer los programas de seguridad y asistencia social, específicos para determinados grupos de la población. (SNU, 2010, p.12).

La educación, salud e ingresos son elementos indispensables para el desarrollo íntegro del país (Figura 1.4).

FIGURA 1.4

Tendencias de desarrollo en las últimas 3 décadas, Guatemala



Fuente: adaptado de "El Ascenso del Sur: Progreso humano en un mundo diverso". PNUD, 2013, Informe sobre Desarrollo Humano, p.28

1.2.3 Vulnerabilidad

El vídeo documental como herramienta de difusión permite abordar el problema de manera competente y presentarlo de manera eficaz ante un público, con parcial o total desconocimiento del mismo, tal como lo expresa Garrido (2004):

El documental, como rama de la producción audiovisual, es una herramienta perfecta para registrar e

ilustrar factores emocionales de un tema en específico. (...) El documental pretende mostrar la <<realidad>> de la manera más cercana o apegada a ella misma, mostrando mediante imágenes lo que el mismo director ve y experimenta, sin crear historias ficticias de personajes imaginados. (p.50)

La comunicación eficaz es indispensable, "en estos días hay cada vez más organizaciones no lucrativas pidiendo donaciones de personas e instituciones que tiene cada vez menos dinero. (...) En este ambiente, la transparencia, la confianza y la comunicación son indispensables". (Entremundos, 2012, p.5)

1.1.4 Factibilidad

Los recursos con que se cuenta resultan suficientes para abordar el problema de manera satisfactoria.

- Recursos Humanos: participación integral de la estudiante. Asesores profesionales de metodología y gráfico-visual.
- Recursos institucionales: Respaldo de Escuela de Diseño Gráfico, USAC. Material crudo de videos proporcionado por Fundación ProDesarrolloPro.
- Recursos infraestructura: acceso a computadora, cámaras de video, programas de edición de video, internet y medios de almacenamiento.
- Recursos temporales: 13 semanas (520 horas). (Figura 1.5).

FIGURA 1.5

Duración del Ejercicio Profesional Supervisado

DURACIÓN

Cuantificación de horas: 560 horas

Inicio de EPS en la USAC: 13/Julio/2012

Finalización en la USAC: 20/ octubre/2012

Inicio del EPS en la sede: 30/ julio /2012

Finalización en las Sedes: 20/ octubre /2012

Finalización de Eps en la USAC: 03/ noviembre /2012

TIPO DE EPS	Horas por día a la semana	Total de horas a la semana	Total de horas requeridas	Total de semanas
Presencial	8 horas	40 horas	520	13
Semi presencial	4 horas presenciales	20 horas presenciales	520	13
	4 horas distancia	20 horas presenciales		
A distancia	8 horas	40 horas	520	13

Fuente: adaptado de Escuela de Diseño Gráfico, USAC (2012). "Manual Operativo EPS 2012" p.9

1.3 Antecedentes de comunicación visual

1.3.1 Viviendo con un dólar al día

Según Zapata (2013):

Viviendo con un dólar al día ejemplifica la cruda realidad en la que vive el 13 por ciento de nuestra población y el gran desafío que representa que más de 1.96 millones de guatemaltecos estén bajo la línea de pobreza extrema. (párr. 3)

FIGURA 1.6

Viviendo con un dólar al día

VIVIENDO CON UN DÓLAR AL DÍA

56 DÍAS | 56 DÓLARES | PEÑA BLANCA, GUATEMALA



Fuente: adaptado de Living on one dollar Film. (s.f.)

1.3.2 J'A: agua para la comunidad de Chicabracán Quiché

Según la Embajada de Alemania Guatemala (2012):

Muchas comunidades rurales en Guatemala no cuentan con servicio de agua potable segura, que evite las enfermedades y mortalidad infantil. Mejorar la cobertura y calidad de los servicios del agua es un desafío clave para que se cumplan los Objetivos del Milenio del desarrollo humano. La ONU estableció el año 2011 el acceso al agua como un derecho humano esencial (párr. 3).

FIGURA 1.7

J'A: agua para la comunidad de Chicabracán, Quiché



Fuente: adaptado de documental "J'A: agua para la comunidad de Chicabracán, Quiché" por Embajada de Alemania en Guatemala. (2012)

FIGURA 1.8

El niño pez



Fuente: adaptado de documental "Anomalías médicas: el niño pez" por Discovery Channel (2011).

1.3.3 El niño pez

La web, DiscoveryMX (2011) describe el documental como "una serie que nos muestra caso extremos de personas con padecimientos singulares, su esfuerzo por vivir una vida plena y el esfuerzo de los científicos para mejorar sus anomalías Médicas". (párr. 1)

FIGURA 1.9

Niños arlequín

1.3.4 Niños arlequín

La ictiosis en arlequín es la variante más grave de las ictiosis congénitas autosómicas recesivas. Se caracteriza por la presencia, de escamas grandes, gruesas y con aspecto de placas afectando todo el cuerpo, asociadas a ectropion severo, eclabio y orejas aplastadas. (Orpha.net, 2012, párr.1)



Fuente: adaptado de documental "Exceso de Pléi". Discovery Channel. (2012)

1.4 Perfil de la institución

Nombre Jurídico Completo:

Fundación Pro Desarrollo Pro

Slogan:

"En Pro del Desarrollo Profesional"

Naturaleza Jurídica:

Asociación de carácter privado, no lucrativa, apolítica no partidista, con fines de proyección social y asistencia humanitaria.

Dirección del Domicilio Social:

Manzana K, lote 17 Sector A10, zona 8 de Mixco, Ciudad de San Cristóbal, Guatemala

Municipio:

Mixco

Departamento:

Guatemala

Teléfono:

5969-9305

Programas:

ProGOD, ProDeporte, ProSalud, ProCine, ProPaís.

FIGURA 1.10

Logotipo Fundación PDP



Fuente: Constitución Fundación Pro Desarrollo Pro, 2007, p.22

1.5 Grupo objetivo

El grupo objetivo al cual irán dirigidas las piezas multimedia para recaudación de fondos de programas de asistencia social en Fundación ProDesarrolloPro, se divide en dos ejes:

- Instituciones donantes que apoyan las acciones religiosas, deportivas, culturales, políticas, el desarrollo, minorías, indígenas, gays, la mujer, los enfermos específicos (la piel, sida, cáncer, etc.).

A nivel organización, embajadas, agencias donantes como Soros, Hivos, Liga contra el cáncer, iglesia de Jesucristo de los santos de los últimos días, episcopado de Guatemala, empresas con responsabilidad social, etc.

- Personas de clase media alta y alta que decida donar, a través del sistema de patrocinios y apadrinamiento.

Capítulo 02

Marco teórico y conceptual

- 2.1 Diseño Gráfico
- 2.2 Multimedia
- 2.3 Fundraising
- 2.4 Desarrollo social
- 2.5 Pobreza
- 2.6 Desarrollo y subdesarrollo
- 2.7 Artes menores
- 2.8 Arteterapia
- 2.9 Moringa
- 2.10 Ictiosis laminar



2.1 Marco teórico y conceptual

2.1.1 Diseño Gráfico

El diseño gráfico es definido por Pérez (2005), como "una disciplina cuyo programa de estudio se nutre de muchas áreas temáticas diferentes pero no desvinculadas entre sí para lograr su objetivo principal: la idea de lograr transmitir mensajes visuales sin la necesidad de explicación fonética o de terceros, y que sean comprendidos fácilmente" (p.181).

Él mismo, amplía la definición, con una aportación de otro autor: "Según Jorge Frascara: «(...) el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados»." (Pérez, 2005, p.181).

Sin embargo, la relación entre Arte y Diseño Gráfico es ocasionalmente motivo de controversia, así explicado por Soto (2012):

(...) en un libro titulado Historia del Diseño gráfico, de Philip B. Meggs: (...) definieron el diseño gráfico como una actividad socialmente útil e importante, rechazando

la expresión personal y las soluciones excéntricas, en su lugar se debe adoptar bajo un enfoque más universal y científico para la resolución de los problemas de diseño. En este paradigma, el diseñador se define no como un artista sino como un objeto conductor para la difusión de información importante entre los componentes de la sociedad. El ideal es alcanzar la claridad y el orden (p. 131).

Así mismo, Soto (2012), explora la relación entre diseño y responsabilidad social:

Entre tanto, Jorge Frascara en 1987 en Kenya⁵ hablaba de la contribución del diseño a la educación común, al alfabetismo, la agricultura, la salud. Si uno no atiende estas cosas por medio del buen diseño de instalaciones, equipos, comunicaciones y prevención de enfermedades y accidentes, el resultado es la tragedia que envuelve a África desde hace siglos. Cuando no hay recursos para lo más básico, sólo el diseño puede ofrecer

una salida. Distingue al menos cuatro áreas de responsabilidades:

A. Responsabilidad Profesional: La responsabilidad del diseñador, frente al cliente y al público, (sic) de crear un mensaje que sea detectable, discriminable, atractivo y convincente.

B. Responsabilidad Ética: la creación de mensajes que apoyen valores humanos básicos.

C. Responsabilidad Social: La producción de mensajes que hagan una contribución positiva a la sociedad o, al menos, que no importen una contribución negativa.

D. Responsabilidad Cultural: La creación de objetos visuales que contribuyan al desarrollo cultural mas (sic) allá de los objetivos operativos del proyecto (p.131).

2.1.2 Multimedia

Según Morales (2010):

Multimedia es la combinación de dos o más medios para transmitir información tales como texto, imágenes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través de un medio electrónico. La multimedia permite que el usuario aprenda rápidamente estimulando los sentidos como el tacto, el oído, la vista y especialmente el cerebro (párr. 1-2).

Iznaola (2005) brinda una explicación más detallada del concepto:

Si queremos adivinar el significado de ese término lo tendremos mucho más fácil si lo descomponemos en multi y media. Multi,

muchos y media medios, es decir, muchos medios. Cuando hablamos de muchos medios nos estamos refiriendo principalmente a sonido y video.

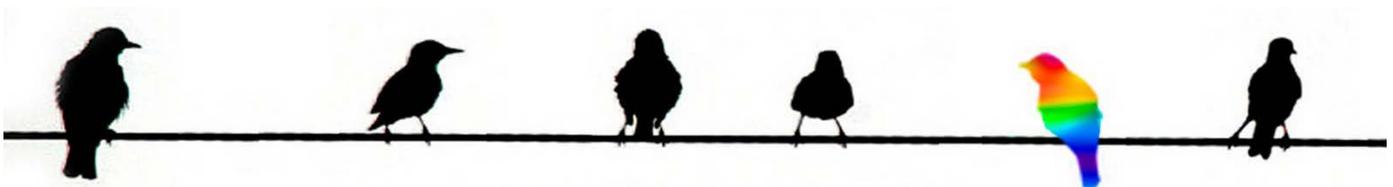
El desarrollo multimedia se define como una nueva forma de crear aplicaciones en las que tienen cabida conceptos como el sonido, el video, la música, la interactividad, el diseño gráfico, etc.

El mundo multimedia es un impresionante campo donde puedes dar rienda suelta a tu imaginación y creatividad. Multimedia es la combinación de textos, gráficos, sonido, animación y video para lograr una presentación. Es un nuevo medio al

cual accedemos gracias al vertiginoso desarrollo de los sistemas de computación personal. Es un lenguaje distinto para entretener, educar, emocionar, informar...En fin, comunicar (p.135).

FIGURA 2.1

El diseñador gráfico, un ente creativo



Nota: la relación entre arte y diseño es ocasionalmente motivo de controversia.
Fuente: adaptado de Phillips, J. (2010) "Stand Out: graphic design summer club"

2.1.3 Fundraising, Recaudación de Fondos

El Fundraising, consiste en el conjunto de actividades a desarrollar para captar y gestionar fondos y bienes de personas, empresas, fundaciones y Administraciones Públicas con destino a finalidades no lucrativas (Figura 1.3).

Según Palencia-Lefler (2001):

Una primera aproximación al concepto de fundraising – captación de fondos o captación de recursos– conduce a la afirmación de “proceso de resolución de solicitar y aceptar regalos económicos de individuos, empresas y fundaciones para organizaciones no lucrativas, especialmente las gestionadas por especialistas en fundraising” (p.20).

“Fundraising quiere decir “recaudar fondos”, lo cual suele llevarse a cabo mediante una

serie de acciones programadas en las que se solicitan patrocinios o mecenazgos (medios económicos, tiempo, talento y recursos de diversa índole) a individuos, empresas o instituciones” (Blake, Cavia y Asociados, 2013, párr. 1).

También es importante la definición de la Universidad Técnica Particular de Loja (2009), visto desde el punto de vista estratégico:

El fundraising es el conjunto de estrategias y técnicas basadas en la planificación estratégica, el marketing, la comunicación publicitaria y las relaciones públicas que tiene como finalidad la construcción de una base de socios (particulares, instituciones públicas y privadas) comprometida a largo plazo con una causa/organización.

Para levantar y desarrollar fondos a largo plazo, los fundraisers utilizan diferentes canales y soportes de comunicación bajo unos criterios éticos: captación en la calle cara a cara, telemarketing, emailings, publicidad en internet, envíos masivos de SMS, mailings, encartes en medios masivos, captación de fondos con empresas y con grandes donantes, DRTV, etc. Pero más allá de las técnicas y las diferentes vías, lo que es necesario que tenga un fundraiser es vocación, inquietudes personales por el ámbito social y por el bien público (párr. 1-2).

FIGURA 2.2

Recaudación de fondos y demás ejes de ayuda a los necesitados



Nota: en inglés “Recaudación de fondos”, “apadrinamiento”, “participación empresarial”, “voluntariado”.
Fuente: adaptado de Aberlour scotland’s children’s charity, (s.f.) “get involved”

2.1.4 Desarrollo Social

De acuerdo con la Unidad de Economía y Ambiente, Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales (2011) el desarrollo social se concreta como:

Un proceso social que se expresa en la mejora de las condiciones de vida a través de la libertad que las personas experimentan a través de una vida saludable y longeva, con conocimientos y de participar activamente de los beneficios de las actividades económicas, proveyendo y ampliando sus capacidades y oportunidades de lo que pueden ser y hacer.

Representa el impulso de una definición más amplia del bienestar a las tradicionales medidas de progreso económico, y ofrece una medida compuesta de tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación e ingresos. Se clasifica en cuatro categorías: muy alto, alto, medio y bajo (p.37). (Ver Figura 2.3).

La Fundación para el Desarrollo de Guatemala – FUNDESA (2009) profundiza sobre el desarrollo del entorno urbano y rural del país:

Las ciudades son en la actualidad los espacios de construcción de los mode-

los nacionales de desarrollo. Los avances y las oportunidades se palpan claramente en los espacios urbanos y depende de éstos que se identifiquen y aprovechen en el momento indicado.

(...) Un país con ciudades fuertes, equilibradas en su desarrollo, que generan un ambiente de bienestar y cohesión social, y que son capaces de insertarse en la nueva economía mundial, es un país que estaría logrando consolidar sus opciones de futuro y que poco a poco podrá multiplicar los beneficios hacia las zonas rurales y marginadas del territorio nacional (p.4).

Según El Banco Mundial (2013):

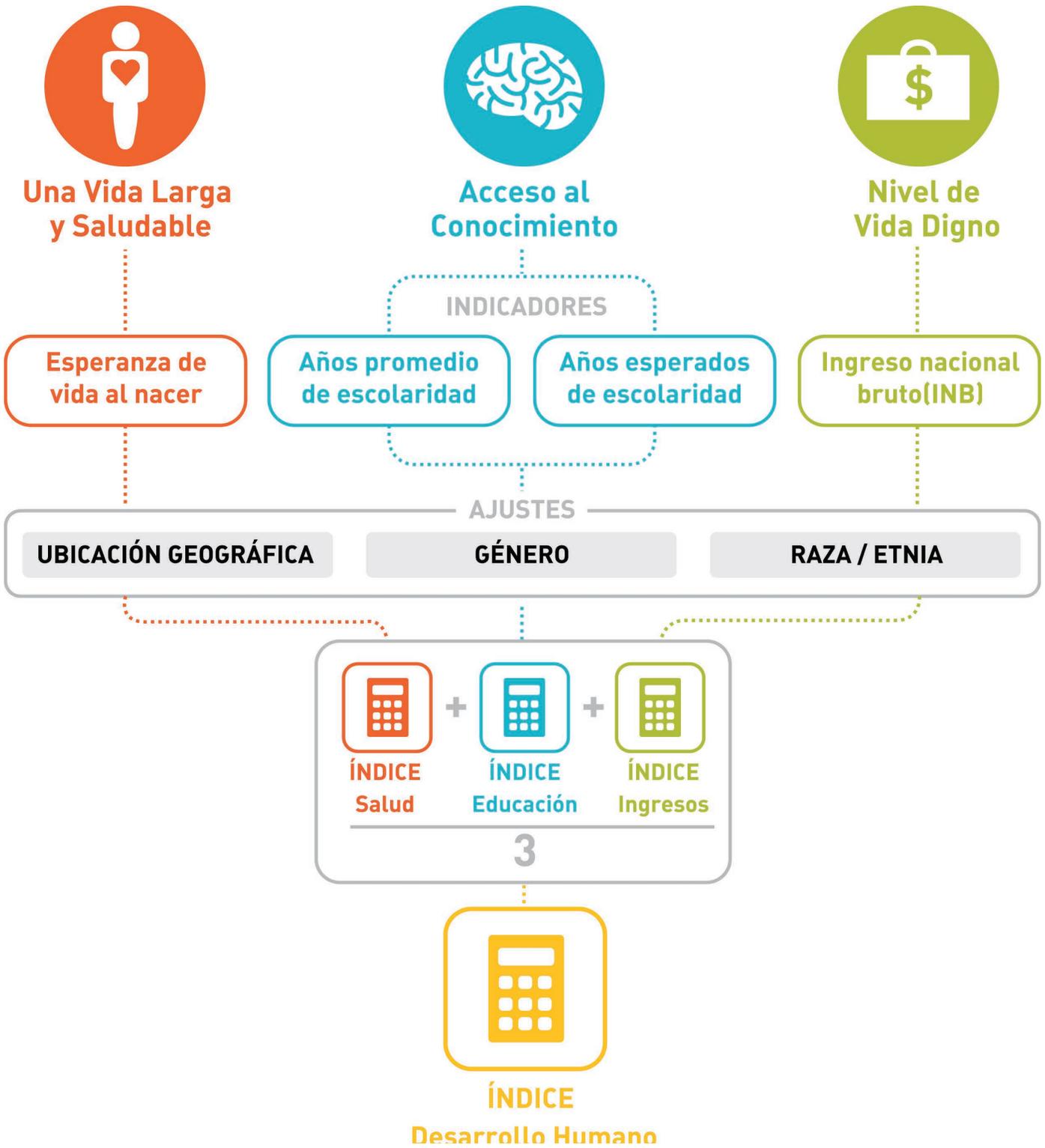
Guatemala es la economía más grande de Centroamérica, pero se ubica dentro de los países con mayores niveles de desigualdad en la región Latinoamericana, con altos índices de pobreza particularmente en las zonas rurales y entre poblaciones indígenas. Los índices de desnutrición crónica y de mortalidad materno-infantil son de los más altos en la región. De acuerdo con el Índice de Desarrollo Humano (2013), Guatemala ocupa la posición 133 entre 187

países clasificados, y en la región centroamericana se ubica en último lugar” (párr. 1-3).

Así mismo, “para aprovechar mejor los mercados, es necesaria la inversión en las personas para aprovechar mejor las oportunidades, La inversión en infraestructura para facilitar el acceso y expandirse a los mercados no tradicionales” (PNUD, 2013, p.13).

FIGURA 2.3

Componentes del desarrollo humano: salud, educación e ingresos.



Nota: método utilizado para calcular el Índice de Desarrollo Humano (IDH) con base en 3 parámetros: "vida larga y saludable", "acceso al conocimiento", "nivel de vida digno", indicadores y ajuste por desigualdad.
Fuente: adaptado de Measure of America, (s.f.), "The American Human Development Index"

2.1.5 Pobreza

La Unidad de Economía y Ambiente del Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales – MARN (2011) cita: “SEGEPLAN define pobreza como la insuficiencia de recursos para satisfacer las necesidades básicas de alimentación, alojamiento, vestido, salud y educación” (p.41).

Sin embargo, según Sen (2000):

La pobreza debe concebirse como la privación de capacidades básicas y no meramente como la falta de ingresos, que es el criterio habitual con el que se identifica la pobreza. (...) La perspectiva de la pobreza

basada en las capacidades no entraña el rechazo de la razonable idea de que la falta de renta es una de las principales causas de la pobreza, ya que la falta de renta puede ser una importante razón por la que una persona está privada de capacidades (p.114).

2.1.6 Desarrollo y Subdesarrollo

La definición de los contrastantes términos de desarrollo y subdesarrollo aportada por la web sabiask.com (s.f.) Resulta amplia y detallada:

La civilización actual presenta una clara división en dos mundos: el desarrollado y el subdesarrollado (Norte y Sud). La riqueza, incluso el despilfarro, del primero, contrasta vivamente con la escasez general que se sufre en el segundo. Esta situación es fruto de numerosos factores sociales, políticos, económicos e históricos. (párr. 1). (Ver Figura 2.4).

Así mismo, sabiask.com (s.f.), presenta los factores característicos que una civilización debe cumplir para acuñarse cualquiera de los dos términos:

Características del desarrollo

- Industrialización: constituye el primer paso para el desarrollo.
- Economía saneada y diversificada: las naciones industriales ven mejorados todos los aspectos de su economía, especialmente en sus ámbitos comerciales, financieros y bancarios.
- Producto Interior Bruto elevado.
- Gran desarrollo de las infraestructuras (transportes, sanidad, etc.).
- Democracia parlamentaria: aunque no parece requisito indispensable (los antiguos países socialistas poseían,

en general, un alto grado de desarrollo dentro de regímenes autoritarios), las naciones más ricas son, sin excepción, estados democráticos.

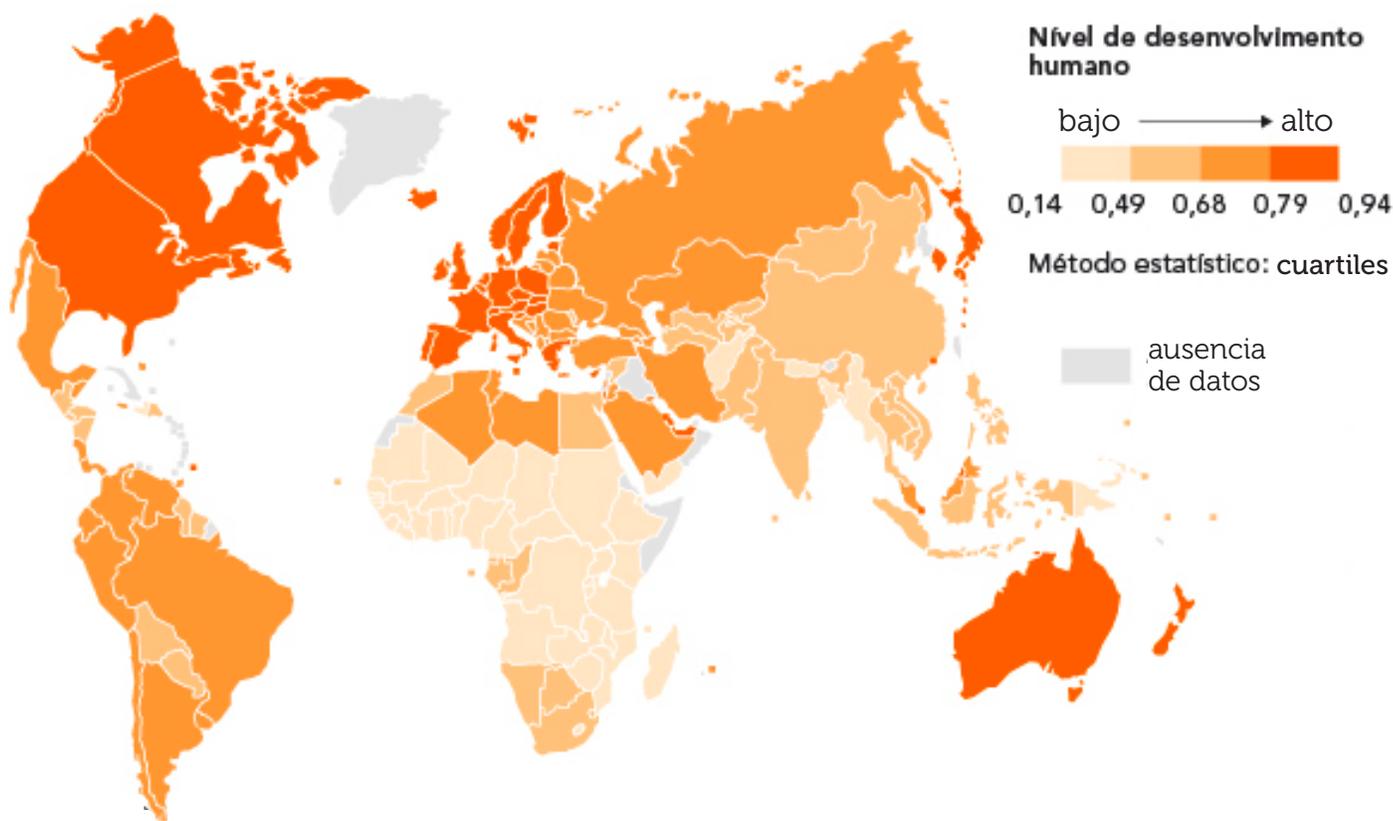
- Alto nivel de vida.
- Envejecimiento de la población.
- Consumo de recursos a gran escala: sus efectos son el agotamiento de las fuentes, la contaminación y el despilfarro.

Características del subdesarrollo

- Carencia de industrias: la producción industrial es mínima y de carácter tradicional (artesanía). Las escasas fábricas existentes suelen ser instalaciones de empresas

FIGURA 2.4

Índice de desenvolvimiento humano (IDH), 2010



Nota: nivel de desenvolvimiento humano para 2010, medido por cuartiles.
Fuente: adaptado de SciencesPo. (2013). "Índice de Desarrollo Humano (IDH), 2010"

extranjeras que se aprovechan del menor costo de la mano de obra local.

- Economía basada en el sector primario: la agricultura de subsistencia y el monocultivo de productos destinados a la exportación (cacao, café, tabaco, plátanos) suelen constituir la base de una economía desordenada, irregular y sin diversificación.
- PIB muy bajo.
- Escasez de recursos.
- Gobiernos autoritarios:

aunque no es característica general, sí resulta muy frecuente. A menudo, la pobreza constituye un caldo de cultivo para el establecimiento de dictaduras.

- Corrupción generalizada: resultado de la carencia de garantías legales. Supone un grave freno para el desarrollo económico.
- Bajo nivel de vida: la pobreza disminuye la esperanza de vida. El hambre y las epidemias son frecuentes en estos países.

• Carencia de infraestructuras: debida a la falta de medios económicos o a la mala gestión de los recursos disponibles.

• Alto índice de natalidad: propiciado por la falta de planificación familiar e información sobre los medios anticonceptivos. La explosión demográfica aumenta los problemas de hambrunas y pobreza. (párr. 2-18).

2.1.7 Artes Menores

Según el sitio web ArteContacto.net (s.f.):

Los griegos antiguos dividían las artes en superiores y menores, las Bellas Artes o artes superiores eran aquellas que permitían gozar las obras por medio de los sentidos superiores de la vista y

oído, siendo innecesario el contacto físico con el objeto observado. (...) Las artes menores, según los clásicos, son las que impresionan a los sentidos menores tales como el gusto, olfato y tacto, por los que resulta necesario entrar en contacto con el objeto. (Párr.1-3).

Finalmente, Pino (2005) puntualiza el contraste entre las dos ramas del arte, expresando que “el fin primordial de las Bellas Artes es llenar aspiraciones espirituales y expresivas, el de las Artes Menores es de carácter utilitario” (p.32).

2.1.8 Arte Terapia

El Foro Iberoamericano de Arteterapia (s.f.) expresa:

El Arteterapia es una disciplina especializada en acompañar, facilitar y posibilitar un cambio significativo en la persona mediante la utilización de diversos medios artísticos.

(...) Se apoya por una parte en el conocimiento y la práctica del arte, y por otra en el estudio del desarrollo humano y de las teorías psicológicas. (...) Bajo esta doble perspectiva práctica-teórica, y tomando como punto de partida al individuo, su objetivo es apoyarlo en su desarrollo, utilizando la expresión artística como un canal alternativo de expresión, argumentando más allá del terreno verbal. (Párr. 1-3)

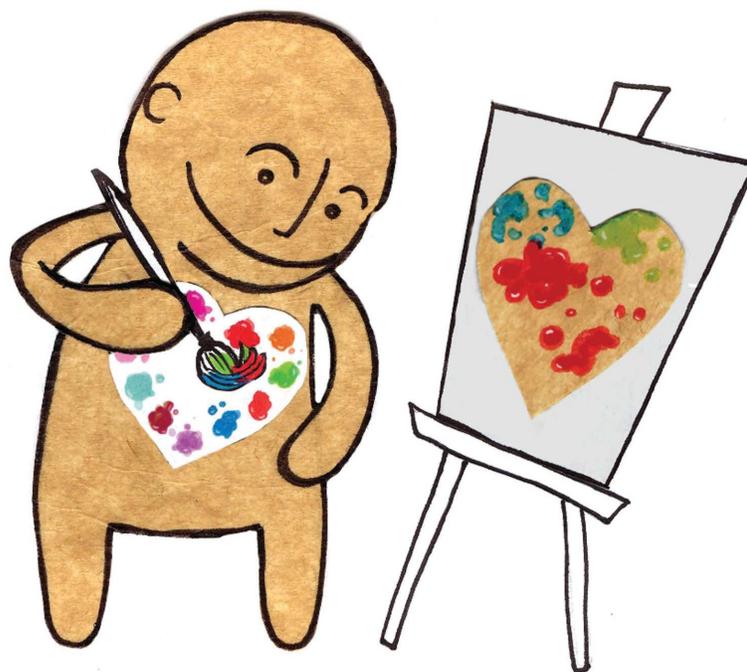
En adición, Sobre Colores (2011) define el Arte terapia como “la utilización de distintas disciplinas artísticas, (...) para lograr conectarse

con partes profundas de uno, conflictivas, tales debilidades, traumas, temores, bloqueos, como con potenciales sin

desarrollar, nuestros dones, (...) y todo se logra desde un lugar muy armonioso”. (Párr. 2)

FIGURA 2.5

Arteterapia: el arte, un vehículo para la comunicación simbólica



Nota: a través de técnicas artísticas se expresan sentimientos que sirven como herramienta de diagnóstico y autoconocimiento.

Fuente: adaptado de Sana Con Arte. (2012). “Terapia de Arte para Niños”

2.1.9 Moringa

“La Moringa es conocida como Árbol de la Vida o el Árbol Milagroso. (La Moringa7, s.f. Párr. 1)

Trees for Life (2005), explica su valor nutritivo:

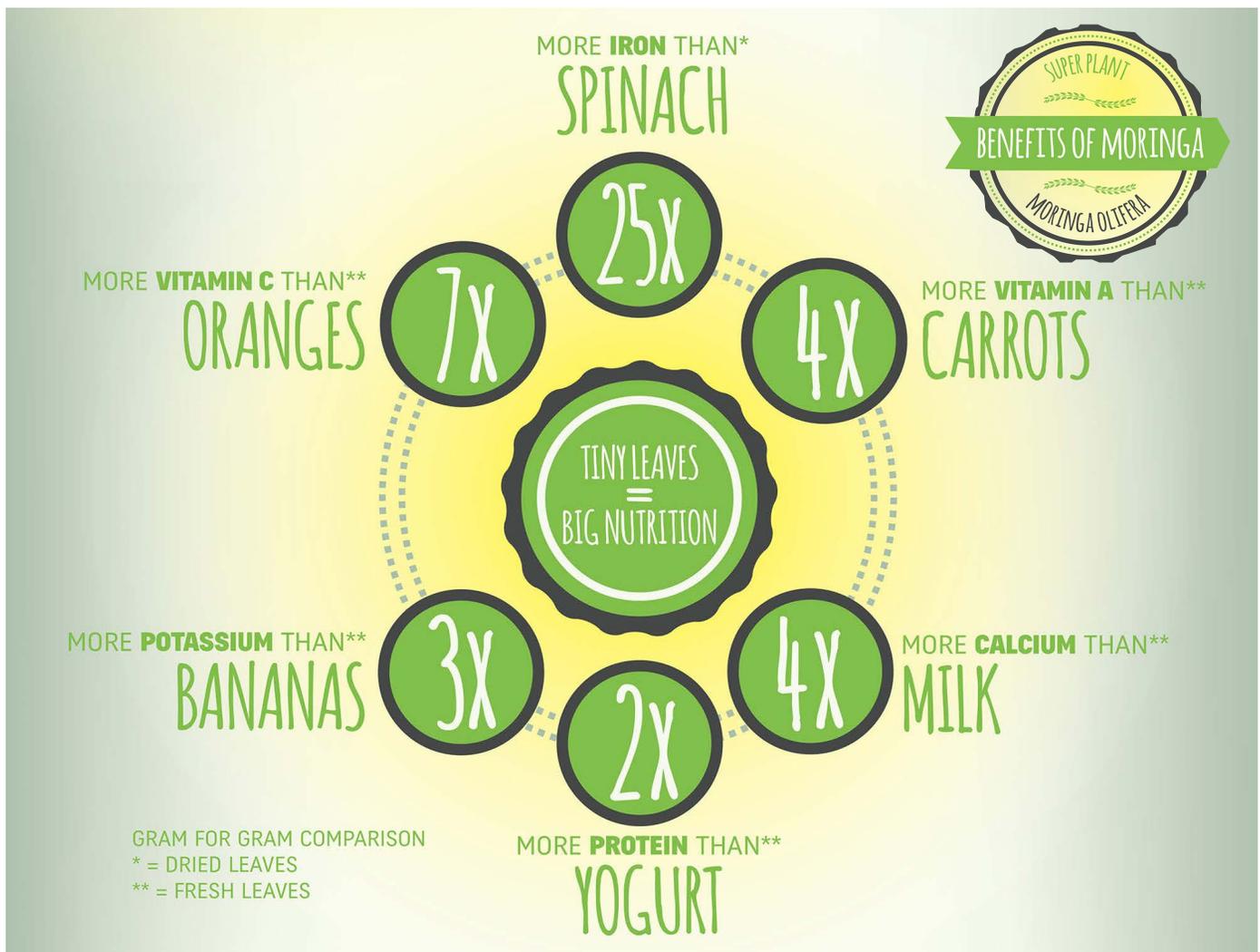
Un análisis nutritivo indica que las hojas de Moringa contienen una riqueza de nutrientes esenciales

que evitan enfermedades. Además contienen todo el aminoácido esencial, algo que es poco común en una planta. Dado que las hojas secas son concentradas, contienen grandes cantidades de estos varios nutrientes, con la excepción de la vitamina C.

El contenido nutritivo de la sustancia vegetal puede cambiar dependiendo de la variedad de la planta, la estación, el clima y la condición del suelo. Así que diferentes análisis producen diferentes números (p.3) (Ver Imagen 2.6).

FIGURA 2.6

Beneficios de la Moringa: pequeñas hojas, gran valor nutricional



Nota: (en inglés) 25x más Hierro que la espinaca, 4x más Vitamina A que la zanahoria, 4x más Calcio que la leche, 2x más Proteína que el yogurt, 3x más Potasio que el banano, 7x más Vitamina C que la naranja.

Fuente: adaptado de The Moringa Project (2014) "Moringa Benefits Infographic"

2.1.10 Ictiosis Laminar

El Portal de información de enfermedades raras y medicamentos huérfanos ORPHA.net (2012) describe:

La ictiosis laminar (IL) es un trastorno de queratinización que se caracteriza por la presencia de escamas en todo el cuerpo sin una eritrodermia significativa.

Es la variante más frecuente de la ictiosis congénita autosómica recesiva. La prevalencia se estima en aproximadamente 1/100.000 - 1/1.000.000 individuos.

Los recién nacidos suelen estar envueltos en una membrana tipo colodión

(una membrana tensa, brillante y traslúcida que aparece como una capa adicional de la piel) con ectropión y eclabio. Una vez se desprende la membrana (tras una o dos semanas), se hacen evidentes las escamas que cubren todo el cuerpo. (Párr. 1-3)

La ictiosis laminar se transmite de padres a hijos. Ambos padres tienen que tener al menos un gen anormal para transmitirles la afección a sus hijos.

Sobre los síntomas y molestias que se conlleva la enfermedad, ORPHA.net detalla:

La piel suele ocasionar prurito o dolor (grietas), la movilidad puede hallarse re-

ducida como consecuencia de la rigidez de la piel, pudiendo asimismo asociarse a una disminución de la sensibilidad como consecuencia del aumento de grosor de la piel. Otros hallazgos asociados incluyen: ectropión persistente, complicaciones oculares, distrofia ungueal, alopecia cicatricial, queratodermia palmo-plantar, retraso en el desarrollo, baja estatura, hipohidrosis con intolerancia al calor y déficit auditivo (párr. 3).

FIGURA 2.7

Paciente con Ictiosis Laminar (IL)



Nota: Song Sheng, de 14 meses, nacido en China.

Fuente: adaptado de Planeta Curioso. (2010). "Fish-boy el niño que tiene escamas en lugar de poros en la piel"

Capítulo 03

Proceso creativo y producción gráfica

- 3.1 Retrato del consumidor**
Donantes individuales e institucionales
- 3.2 Concepto creativo**
Insight + concepto creativo
- 3.3 Pre producción**
Escaletas, esquemas, tablas
- 3.4 Carpeta de producción**
Ficha técnica, segmentos, story line,
escaletas, perfil de entrevistados,
propuesta fotográfica y de locación



3.1 Retrato del Consumidor

“La investigación de mercados consiste en el diseño, la recopilación, el análisis y el reporte de la información y de los datos relevantes del mercado” (Ivankovich-Guillén y Araya-Quesada, 2011, p.1)

En la guía Generación de Modelos de Negocio, Osterwalder y Pigneur (2010) afirman que “el éxito de la innovación se basa en una profunda comprensión de los clientes, su entorno, sus rutinas diarias, sus preocupaciones y sus aspiraciones” (p.128).

Para establecer el retrato del consumidor se empleó la metodología de S.P.I.C.E & P.O.E.M.S. junto con el método de las 6W y los Mapas de Empatía.

3.1.1 S.P.I.C.E. & P.O.E.M.S.

La metodología de S.P.I.C.E & P.O.E.M.S establece paradigmas que abarcan los componentes de mayor influencia sobre las cualidades del mercado meta, con la finalidad de establecer un perfil acertado para el grupo objetivo.

Se lleva a cabo por medio de un análisis sistemático de los factores internos y externos a los que se ve expuesta determinada muestra de la población de interés. Centra el análisis en los ciertos aspectos. (Ver Figura 3.1)

FIGURA 3.1

Elementos de S.P.I.C.E & P.O.E.M.S.

Interno

Social: círculos sociales, relaciones interpersonales.

Physicall: cuidado personal, salud, nutrición, ejercicio.

Identity: ideologías, creencias, valores, conceptos con que se identifican.

Communication: temas de interés, información que buscan y comparten.

Emotional: características emocionales, nivel de madurez, etc.

Externo

People: personas con las que tiene contacto y mantiene relaciones sociales.

Objects: objetos que utiliza mayormente, lleva consigo o le son indispensables.

Enviroments: ambientes que frecuenta, lugares que prefiere o espacios de trabajo.

Messages: medios que emplea para comunicarse y recibir información.

Services: servicios que necesita, o por los que se interesa.

Fuente: elaboración propia, 2013

3.1.2 Mapas de Empatía

Acerca de la creación de mapas de empatía, Osterwalder y Pigneur (2010) exponen:

El mapa de empatía, una herramienta desarrollada por la empresa de pensamiento visual XPLANE, es un buen punto de partida. Esta herramienta, a la que

nos gusta llamar «perfilador de clientes extremadamente sencillo», sirve para ampliar la información demográfica con un conocimiento profundo del entorno, el comportamiento, las inquietudes y las aspiraciones de los clientes. De esta manera,

concebirás un modelo de negocio más fuerte, pues el perfil de un cliente te orientará en el diseño de propuestas de valor, canales de contacto y relaciones con los clientes más adecuados (p.131).

FIGURA 3.2

Diagrama de Mapas de Empatía



Fuente: adaptado de Osterwalder, y Pigneur, 2010, Generación de Modelos de Negocio. "Creación de modelos de negocio a partir de aportaciones de clientes", p.130

FIGURA 3.3

Parámetros de evaluación de los Mapas de Empatía

<p>1</p> <p>¿QUÉ VE?</p> <p>DESCRIBE QUÉ VE EL CLIENTE EN SU ENTORNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aspecto tiene? • ¿Qué lo rodea? • ¿Quiénes son sus amigos? • ¿A qué tipos de ofertas está expuesto diariamente (en contraposición a todas las ofertas del mercado)? • ¿A qué problemas se enfrenta? 	<p>2</p> <p>¿QUÉ OYE?</p> <p>DESCRIBE CÓMO AFECTA EL ENTORNO AL CLIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dicen sus amigos? ¿Su cónyuge? • ¿Quién es la persona que más le influye? ¿Cómo le influye? • ¿Qué canales multimedia le influyen? 	<p>3</p> <p>¿QUÉ PIENSA Y SIENTE EN REALIDAD?</p> <p>INTENTA AVERIGUAR QUÉ PASA EN LA MENTE DEL CLIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es lo más importante para el cliente (aunque no lo diga explícitamente)? • Imagina sus emociones. ¿Qué lo conmueve? • ¿Qué le quita el sueño? • Intenta describir sus sueños y aspiraciones. 	<p>4</p> <p>¿QUÉ DICE Y HACE?</p> <p>IMAGINA QUÉ DIRÍA O CÓMO SE COMPORTARÍA EL CLIENTE EN PÚBLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es su actitud? • ¿Qué podría estar contando a los demás? • Presta especial atención a las posibles incongruencias entre lo que dice un cliente y lo que piensa o siente en realidad. 	<p>5</p> <p>¿QUÉ ESFUERZOS HACE EL CLIENTE?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son sus mayores frustraciones? • ¿Qué obstáculos se interponen entre el cliente y sus deseos o necesidades? • ¿Qué riesgos teme asumir? 	<p>6</p> <p>¿QUÉ RESULTADOS OBTIENE EL CLIENTE?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué desea o necesita conseguir en realidad? • ¿Qué baremos utiliza para medir el éxito? • Piensa en algunas estrategias que podría utilizar para alcanzar sus objetivos.
---	---	--	---	---	---

Fuente: adaptado de Osterwalder, y Pigneur, 2010, Generación de Modelos de Negocio. "Creación de modelos de negocio a partir de aportaciones de clientes", p.131

3.1.3 Las 6w del Periodismo

Las 6w del periodismo permiten abarcar todos los factores relevantes de un problema, tal como lo describe Moreno (2008):

A través de la técnica de las 6W, 6 preguntas en inglés que empiezan por W o se encuentra en su interior la W, se conforma la noticia.

Las 6W son: Who (Quien), What (Qué), Where (Donde), When (Cuando), Why (Por qué) y How (Cómo)

La respuesta escueta (generalmente en una sola oración, 2 como máximo) sería el Lid de la noticia. El Lid proviene de la palabra inglesa lead de la que también deriva líder, que significa guía, ejemplo (párr. 1-3).

FIGURA 3.4

Las 6 w del periodismo



Nota: en inglés Qué (What), Quién (Who), Cuándo (When), Por qué (Why), Cómo (hoW), Dónde (Where).

Fuente: adaptado de Narrativa Digital 2012 (2012) "La regla de las 6W's"

PROBLEMA

What - Qué

La Fundación Pro Desarrollo Pro actualmente cuenta con dificultades en las labores de captación de fondos, lo cual obstaculiza la consecución de sus actividades de ayuda a la comunidad en sus diversos ejes sociales.

Para ayudar a solventar este problema, se desarrollará un video documental, de suficiente longitud para convencer verídicamente a los potenciales donantes.

JUSTIFICACIÓN (SUSTENTACIÓN)

Why - Por qué

El documental, como rama de la producción audiovisual, es una herramienta perfecta para registrar e ilustrar factores emocionales de un tema en específico.

La imagen de la realidad proyectada en un documental constituye una fuerte motivación para los posibles financiadores de proyectos que ayuden a solventar el problema expuesto en el audiovisual.

CONTEXTO

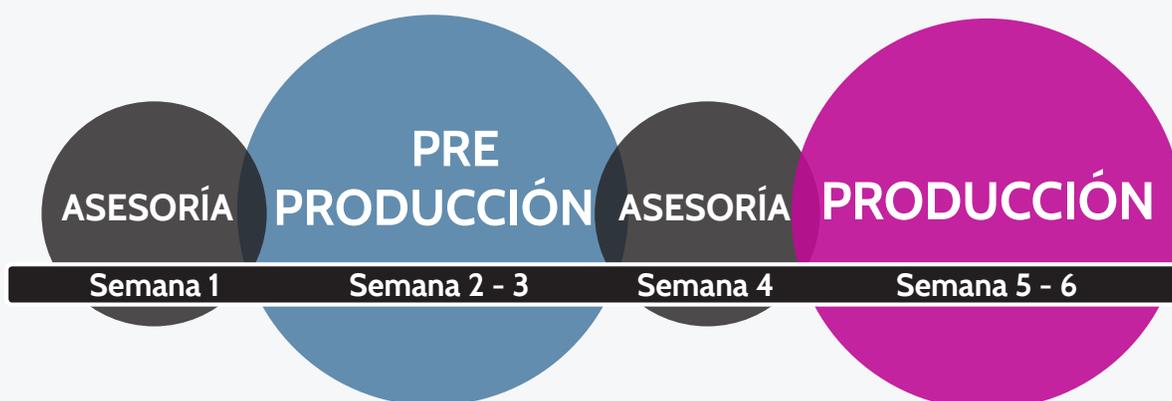
Where - Dónde

Se utilizarán los canales más rentables y adecuados al grupo objetivo que se enlistan como:

1. Televisión
2. Plataformas de video en línea

Estas opciones se proponen en base a las facilidades que presenta el grupo objetivo.

When - Cuándo



Fuente: elaboración propia, 2013

Las 6 w del periodismo aplicadas al problema de comunicación

SOCIOS ESTRATÉGICOS

With who - Con quién

El proyecto será realizado como colaboración a Fundación Pro Desarrollo Pro, en el marco de los programas Pro GOD y Pro Deporte.

Así mismo, se cuenta con socios estratégicos.

Internamente: cada uno de los socios y voluntarios que cuenten con capacitación y conocimientos en áreas de estudio como: Diseño gráfico, producción audiovisual, diseño web, comunicación, ingeniería en sistemas, gestión y desarrollo.

Externamente: la terma de asesores establecidos en el Ejercicio Profesional Supervisado, mentores académicos y colaboradores que proporcionen temporalmente equipo de grabación y herramientas de trabajo.

GRUPOS OBJETIVOS / AUDIENCIAS

To whom - Para quién

El grupo objetivo de Fundación Pro Desarrollo Pro, para la labor de recaudación de fondos, se segmenta en dos ejes:

1. Instituciones donantes
2. Individuos donantes.





DONANTES INSTITUCIONALES



Principios: Disciplina, eficacia, sostenibilidad, imparcialidad, transparencia.

Valores: Respeto, solidaridad, responsabilidad, honestidad, igualdad, justicia.

Ejes sociales: Cultura, desigualdad, educación, seguridad alimentaria, salud, desarrollo humano integral, deporte, pobreza.

¿Qué piensa y siente?

¿Qué oye?

¿Qué dice y hace?

¿Qué ve?

MAPA DE EMPATÍA

Peticiones: Proyectos necesidad de financiamiento.

Informes desarrollo: Docs. estadísticos y públicos.

Influencias: Fundaciones con ismos ejes sociales

Apoyo financiero a proyectos sociales

Recaudación de fondos por diversos medios

Selecciona, evalúa y controla

Cultura visual alta

Memorias de labores de las fundaciones

Necesidades de las comunidades

Esfuerzos

Resultados

Obstáculos: Fondos limitados

Riesgos: Malversación de fondos

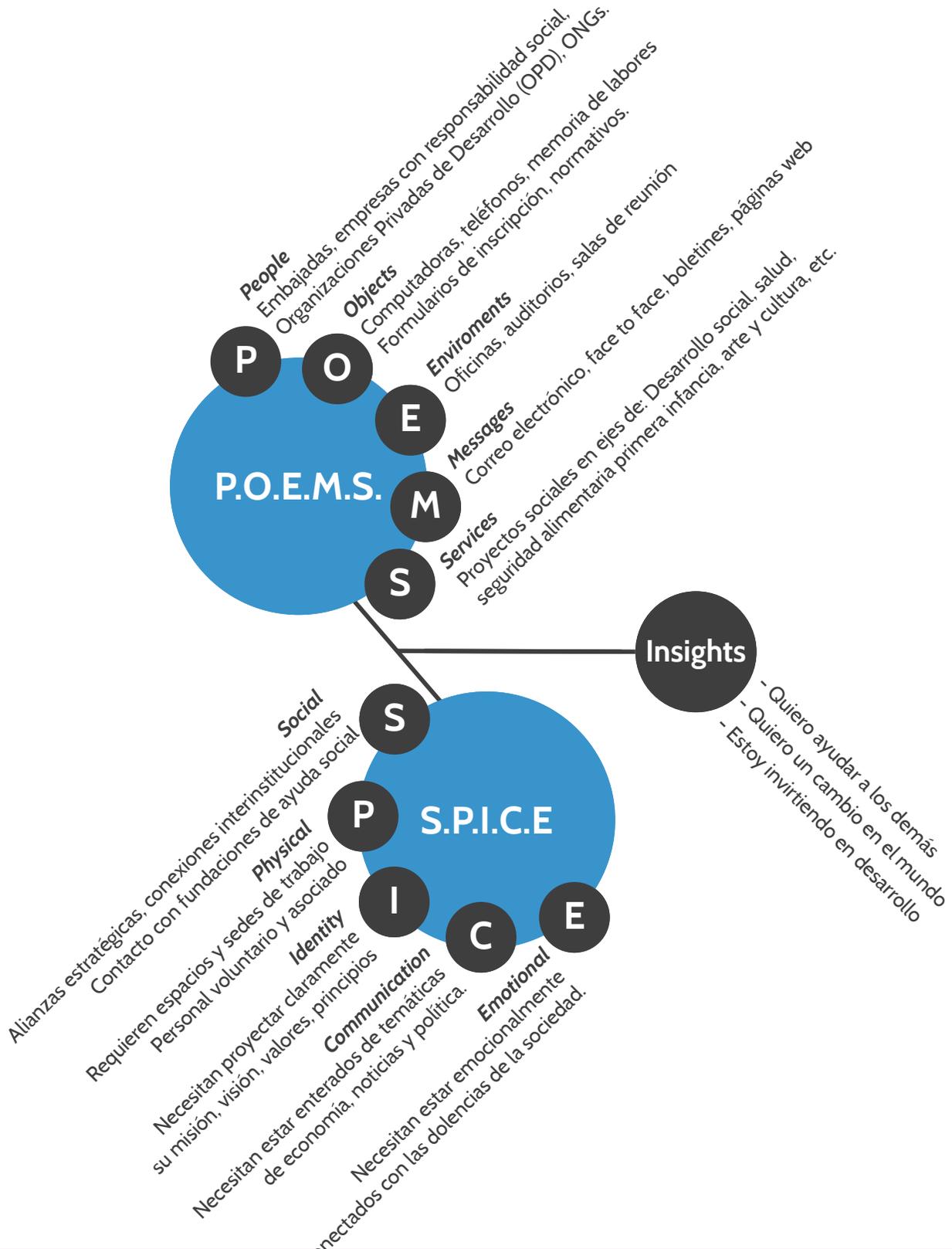
Proyección: Sólida gestión técnica y financiera

Control: Memorias de labores

Evaluación: Impacto proyectos

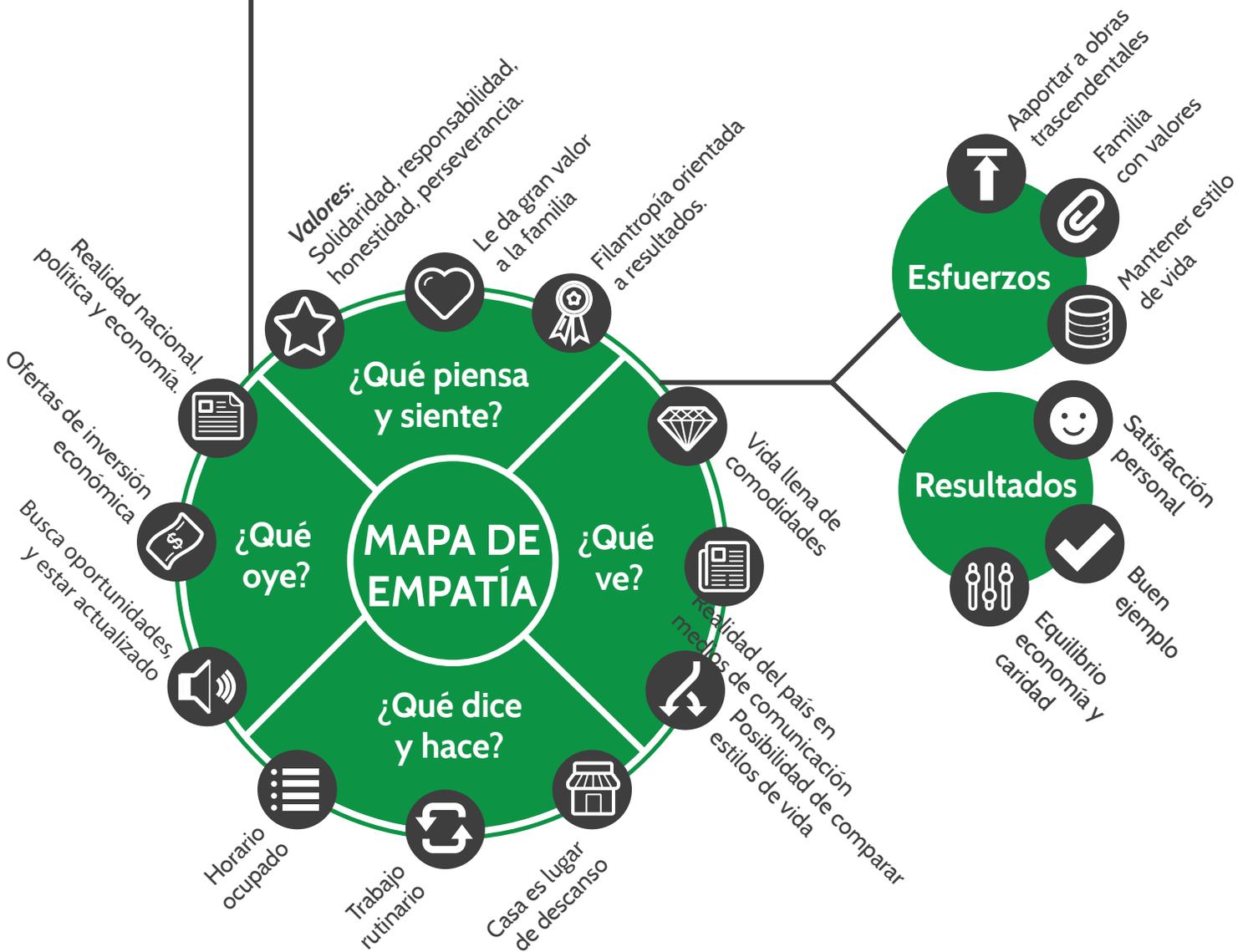
Estrategias: Planificación anual

Retrato del consumidor: donantes institucionales

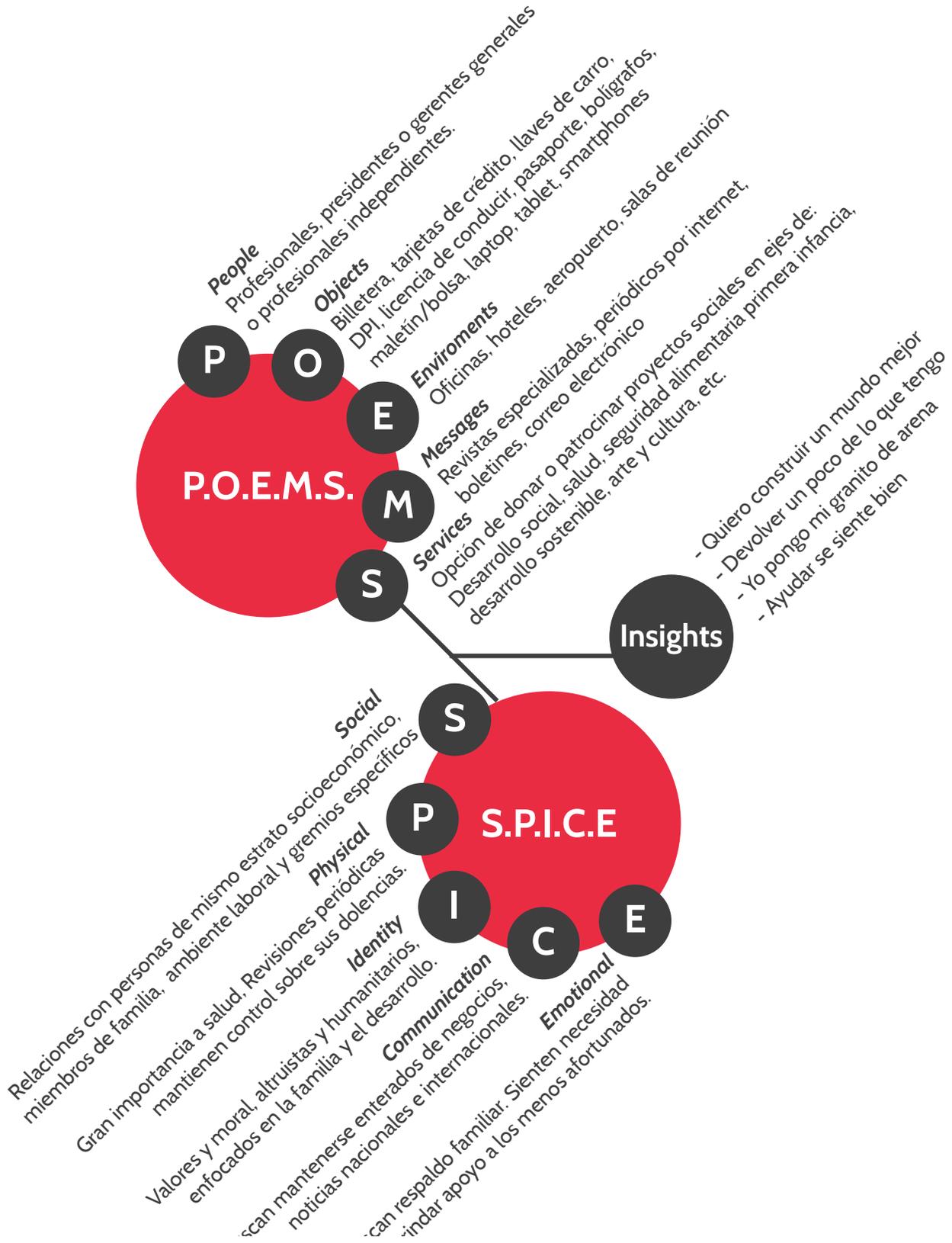




DONANTES INDIVIDUALES



Retrato del consumidor: donantes individuales



Fuente: elaboración propia, 2013

La información obtenida por medio de las metodologías anteriormente descritas, fue graficada en esquemas comprensibles.

Las 6w del periodismo, se utilizaron para establecer las variables del problema de comunicación que se iba a abordar (Ver Figura 3.5)

Los métodos de S.P.I.C.E.S & P.O.E.M.S. y mapas de empatía se utilizaron en conjunto para determinar un perfil acertado del grupo objetivo, basado en 2 ejes: donantes institucionales (Ver Figura 3.6) y donantes individuales (Ver Figura 3.7).

A partir de este análisis global, se desarrollaron una serie de Insights.

Según la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo "El insight es un término utilizado por la psicología, el cual proviene del inglés y se puede traducir como visión interna, percepción o entendimiento". (p. 45)

3.2 Concepto Creativo

3.2.1 Insight

Para establecer el concepto creativo se escogió un Insight que reflejara globalmente a los dos segmentos del grupo objetivo.

*"Generar un cambio para el mundo,
contribuir al desarrollo dando
la oportunidad a los más necesitados"*

3.2.2 Concepto Creativo

A partir del Insight seleccionado se desarrolló una lluvia de ideas para formular el concepto creativo.

"Cultivo de Oportunidades"

3.3 Pre Producción

3.3.1 Manifiesto: ejes temáticos

Necesidades de Buena Vista

- Entrevista Lucio Táques:
"De aldea no tenemos nada", "no tenemos esperanzas de nada", "a la política le conviene que seamos aldea".
- Entrevista Clara y Ana:
"No tenemos recursos, drenaje, agua potable, centro de salud, escuela". "Estamos en una aldea abandonada",
- Entrevista Lili:
"Yo conocí a Rufino por Courtney", "los servicios que prestamos en el centro de salud de Antigua".
- Entrevista Irma Carcús:
"Cómo es el ingreso al centro de salud", "de qué manera se atiende en consulta general".

Organización interna, aldea Buena Vista

- Entrevista con Luis Carlos:
"Cómo nacen los consejos comunitarios de desarrollo", "plan de inteligencia militar", "las personas de la comunidad llegan y le informan al COCODE, viene el COCODE y se va al COMUDE", "pero a nivel de COMUDE para pasar al CODEDE, ahí hay un barranco".

Salud en Buena Vista / Antigua Guatemala

- Entrevista Zenaida:
"Yo iba a cerrar este lugar", "afecta mucho el polvo", "nos han capacitado, pero no tenemos con qué", "nos dan muy poca medicina".

Vida de Rufino

- Familia de Rufino:
Entrevista con Rodolfo Chico y Julio Chicop. "Vivimos solitos", "tiene que hacerle frente uno", "no hay quién lo atienda a él", "es difícil para nosotros".
- Rufino con los niños:
"Los amigos de Rufino", "¿cómo conocen a Rufino?", "jugamos pelota allá arriba", "Rufino no va a la escuela".
- Cotidianidad de Rufino:
Rufino pintando, rutina de cremas y gotas para los ojos, jugando pelota con los niños. Tomas de relleno, planos generales

- Los doctores de Rufino:
Entrevista con Edgar López y revisión general. "Rufino is suffering from a disease called Ichthyosis", "no has subido de peso", "no hagas ejercicio".
- Rufino y Courtney:
Entrevista con Courtney Slanaker, cuenta la historia de Rufino "I just knew that we needed to help him somehow".

- Mejoría de Rufino:
Afirmaciones de los avances de Rufino. "ahora la piel él ya la tiene mejor".

Fundación: programas a implementar

- Moringa / Seguridad alimentaria
- Arte terapia / Problemas sociales
- Artes menores o populares / Desarrollo sostenible

3.3.2 Preguntas Generadoras de Contenido

Entrevista Moringa, Ing. Edgar Rodas

1. Información general de la Moringa, descripción, usos
2. Propiedades nutricionales de la Moringa
3. Importancia del consumo de Moringa en la primera infancia
4. Formas de preparación para consumo humano
5. Contraindicaciones del consumo
6. Ventajas y desventajas de la Moringa frente al sistema clásico de nutrición
7. Cultivo de la Moringa: proceso, cuidados, requerimientos
8. Experiencia con la utilización de Moringa

Entrevista Artes Menores, Lic. Ricardo Martínez

1. Artes mayores y menores: un medio de expresión para cada tipo de persona.
2. Efectos cognitivos, emocionales y físicos del arte en las personas.
3. Importancia del arte y la creatividad en el desarrollo del niño.
4. Diversidad cultural en Guatemala.
5. Identidad guatemalteca en la expresión artística.
6. Importancia del fomento de la cultura artística guatemalteca.
7. El teatro infantil: inicios, evolución y trascendencia.

Entrevista Artes Populares, Lic. Carlos René García

1. ¿Qué son las artes populares?
2. ¿Por qué dentro de la cultura se hacen divisiones entre artes mayores y artes menores?
3. ¿Desde cuándo se comenzó a aplicar el término "artes populares"?
4. ¿Cuáles son las artes populares más comunes?
5. ¿Cualquier expresión artística que funcione como canalizador emocional, puede considerarse un arte popular?
6. ¿Cómo considera usted que puedan aplicarse las artes populares en el Arteterapia?
7. ¿Cómo las artes populares pueden servir como fuentes alternativas de trabajo?

Entrevista Arte terapia, Licda. Paulina Buonafina

1. ¿En qué consiste el arte terapia?
2. ¿Cómo es una sesión de arte terapia?
3. ¿Todos pueden participar?
4. ¿Cuál es el papel del arte en la terapia?
5. ¿Cuál es la función del terapeuta, dentro del arte terapia?
6. ¿Cuáles son los beneficios del arte terapia?
7. ¿Cómo ve la implementación de los valores y los buenos hábitos canalizados a través del arte terapia?
8. ¿Cuál es la viabilidad de utilizar cada una de las artes, con diferentes tipos de personas?

3.3.3 Ficha Técnica

FIGURA 3.8

Aldeanas en pila comunitaria, Documental Rufino de Buena Vista

Ficha Técnica

Título: Rufino de Buena Vista

Duración: 32 minutos

Formato: HD (720x1280)

Año: 2013

Productoras: Fundación Pro Desarrollo Pro, CIRMA

Género: documental



Fuente: adaptado del segmento "Política e infraestructura" de Documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Story Line

El documental expone la clara división entre dos mundos: el desarrollado y el subdesarrollado. La riqueza, incluso el despilfarro, del primero, contrasta vivamente con la escasez general que se sufre en el segundo.

Argumento

Paraíso / Infierno:

Presentación contrastante entre Aldea Buena Vista y Antigua Guatemala. Presenta las diferencias de ambas locaciones sobre: política e infraestructura, problemas sociales, ámbito laboral, desarrollo social, salud y desnutrición. La mayoría de problemas de la comunidad se deben a la corrupción y mal manejo de recursos económicos por parte de las autoridades. Falta de infraestructura, drenajes, escuelas, centros de salud, carreteras, etc. Obras que se quedan en promesas. La falta de infraestructura

deriva en falta de hospitales y carencias de la comunidad a nivel de salud. No hay medicina suficiente, ni personal, ni un lugar adecuado, y sólo se atienden afecciones comunes; en caso de emergencia... no hay nada que puedan hacer.

Y en esta aldea vive Rufino, un joven de 23 años con una rara enfermedad en la piel llamada "ictiosis". Su enfermedad, aunque evidente, ha pasado desapercibida la mayoría de su vida.

Ahora gracias a buenas personas, recibe un tratamiento médico gratuito que no parece presentar mayores resultados. Por medio de una serie de programas se podría mejorar la calidad de vida de Rufino y los demás aldeanos de Buena Vista. Fundación Pro Desarrollo Pro explora la utilización de Moringa, Arte terapia y Artes menores para ayudar a resolver las carencias de la comunidad.

3.3.4 Guión Técnico

Secuencia	Descripción	Imagen	Color	Sonido / Voces	Enlatado
Escena 1 Segmento 1	Contraste del desarrollo en Antigua Guatemala vs Buena Vista	Tomas de realidad, escenas de vida cotidiana de Antigua Guatemala vs Buena Vista.	A.G. = vívido B.V. = poca saturación	Voz en off Narrador habla sobre diferencias entre un mundo y otro.	Videos varios de Antigua Guatemala
Escena 2 Segmento 2	Entrevista a Lucio Táques, representante de Buena Vista, habla sobre las autoridades municipales y cómo les han fallado en proyectos para la comunidad.	Personas siendo entrevistadas, imágenes de las condiciones de la aldea, referencia a alcalde de Antigua Guatemala.	Tonos fríos	Entrevistados	Grabación referente al alcalde de Antigua Guatemala preso
Escena 3 Segmento 2	<i>Motion Graphics:</i> analogía de "preparación del suelo" con la "política e infraestructura" de Buena Vista – Antigua G.	motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil	Colores vívidos	Voz en off: Narrador, explicando analogía	No
Escena 4 Segmento 2	Entrevista a Carlos, habla sobre organización cocode/comude/codede. Se mezclan opiniones de otros personajes, tanto iguales, como opuestas.	Personas siendo entrevistadas, imágenes de inteligencia militar en el país.	Tonos fríos Poca saturación Sepias (flashback)	Entrevistados	Videos e imágenes de inteligencia militar dentro del país
Escena 5 Segmento 3	<i>Motion Graphics:</i> analogía de "eliminación de malas hierbas" con la "problemas sociales / arteterapia" de Aldea Buena Vista	motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil	Colores vívidos	Voz en off: Narrador, explicando analogía	No
Escena 6 Segmento 3	Exposición de cómo Buena Vista es propensa a propagación de problemas sociales, comenzando por los más jóvenes.	Tomas de realidad social, pobreza, trabajo infantil en el campo, tomas en primer plano a rostros de los niños	Tonos fríos Poca saturación	Voz en off Narrador hablando de problemas sociales en Buena Vista	No
Escena 7 Segmento 3	Entrevista a especialista en Arteterapia: explica cómo puede contribuir a canalizar los problemas sociales.	Persona siendo entrevistada, personas haciendo uso del arte como medio de expresión	Tonos neutros	Entrevistado	Personas haciendo uso del arte como medio de expresión y canalización
Escena 8 Segmento 4	Buena Vista es una comunidad dedicada a la agricultura como medio de subsistencia.	Tomas del ámbito laboral en Buena Vista, siembras y negocios.	Tonos neutros y fríos	Voz en off Narrador explicando economía de la aldea	No
Escena 9 Segmento 4	<i>Motion Graphics:</i> Analogía de "siembra" combinado con "agricultura de subsistencia"	motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil	Colores vívidos	Voz en off: Narrador, explicando analogía	No
Escena 10 Segmento 5	Escaso desarrollo en Buena Vista vs. Creciente economía en Antigua Guatemala	Tomas reales de personas en Buena Vista, trabajando, desarrollando sus medios de subsistencia.	B.V.=colores poco saturados A.G.=colores vívidos	Voz en off: narrador explicando el poco desarrollo de la aldea	No
Escena 11 Segmento 5	<i>Motion graphics:</i> Analogía de "riego" con gráficas sobre el desarrollo del país relacionado con el turismo.	Motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil. Datos estadísticos reales.	Colores vívidos	Voz en off Narrador explicando analogía	No

Escena 12 Segmento 5	Entrevista con persona experimentada en artes menores:	Persona siendo entrevistada, tomas de personas realizando artesanías.	Tonos neutros Colores vivos	Entrevistado	Personas realizando artesanías.
Escena 13 Segmento 6	Entrevista con Zenaida, facilitadora de salud, breve descripción sobre carencias de la clínica. Opiniones de otras personas de la comunidad	Personas siendo entrevistadas, imágenes de exterior e interior de ambas clínicas, procedimientos médicos.	Tonos neutros	Entrevistados	No
Escena 14 Segmento 6	<i>Motion Graphics:</i> analogía de "poda" con "salud"	Motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil.	Colores vivos	Voz en off Narrador explicando analogía	No
Escena 15 Segmento 6	Centro de Salud de Antigua Guatemala, entrevista con Lili, Opiniones paralelas de Zenaida y Lili de la falta de medicina.	Personas siendo entrevistadas, imágenes de pasos a seguir en Centro de Salud.	Tonos neutros	Entrevistados	No
Escena 16 Segmento 6	Introducción al personaje Rufino.	Tomas en primeros y primerísimos planos de Rufino, ictiosis y demás problemas de salud.	Tonos neutros y fríos	Voz en off Narrador habla sobre el aldeano más necesitado	No
Escena 17 Segmento 6	Entrevista con personas que conocen a Rufino. La vida cotidiana de Rufino, y las diferencias con las vidas de los demás.	Personas siendo entrevistadas, tomas de la vida de Rufino y contraste con la vida de los demás aldeanos.	Tonos neutros y fríos	Entrevistados	No
Escena 18 Segmento 6	Se informa que Rufino visita a un médico, la forma en la que se le consiguió ayuda y dónde recibe atención.	Tomas de Rufino, aplicándose tratamiento. Viaje por carretera.	Tonos neutros y fríos	Voz en off Narrador contando cómo Rufino consiguió ayuda de terceros	No
Escena 19 Segmento 6	Rufino va a consulta médica, entrevista con doctor. Tratamiento médico superficial que se le proporciona al aldeano.	Personas siendo entrevistadas, tomas de consultorio y tratamiento médico que recibe Rufino.	Tonos neutros y fríos	Entrevistados Voz en off Narrador	No
Escena 20 Segmento 6	Entrevista con profesional con experiencia en el tratamiento de la ictiosis. <i>Motion Graphics:</i> opinión y diagnóstico de ictiosis.	Persona siendo entrevistada, motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil.	Tonos neutros	Entrevistado <i>Motion Graphics:</i> Voz en off Entrevistado ictiosis	No
Escena 21 Segmento 7	Malnutrición en Aldea Buena Vista, y problemas que trae a la primera infancia.	Tomas de ejemplificación de la mala nutrición en Buena Vista, tanto en niños como en adultos..	Tonos neutros y fríos Poca saturación	Voz en off Narrador hablando de mala nutrición en Buena Vista	Videos o imágenes de alimentos principales en Buena Vista
Escena 22 Segmento 7	<i>Motion Graphics:</i> analogía de "fertilización" con "nutrición y moringa"	Motion graphics con línea gráfica de arteterapia infantil.	Colores vivos	Voz en off Narrador explicando analogía	No
Escena 23 Segmento 7	Entrevista con conocedor de las cualidades de la moringa <i>Motion Graphics:</i> sobre la utilización de moringa y beneficios nutricionales.	Persona siendo entrevistada, imágenes de la cosecha de moringa. Motion Graphics con línea gráfica de arteterapia infantil.	Tonos neutros Colores vivos para motion graphics	Entrevistado <i>Motion graphics:</i> Voz en off Entrevistado utilización de moringa	Imágenes o videos de Moringa
Escena 24 Segmento 8	Resumen de problemas abordados, contraste Antigua/Buena Vista	Escenas cortas con la esencia de cada segmento	Tonos neutros	Voz en off Narrador problemas expuestos	No

3.3.5 Casting Entrevistados

Carlos René García Escobar

- **Edad:** 65 años
- **Ocupación:** Antropólogo, Novelista contemporáneo, Experto en artes populares guatemaltecas,
- **Títulos:** Licenciado en antropología por la Escuela de Historia de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Maestro en Antropología Social y Etnología por la Universidad de París VIII, Programa Guatemala.

Paulina Buonafina Aguilar

- **Ocupación:** Arte-Terapeuta: niños, adolescentes, adultos y empresas. "Arte Terapia Guatemala"
- **Títulos:** Técnico de Psicología, Universidad Mariano Gálvez de Guatemala. Diplomado en Arte terapia, Metáfora, Barcelona, España. Certificación en Artes Expresivas por Prescott College. Pensum cerrado.

FIGURA 3.11

Ricardo Martínez, teatrista



Fuente: Prensa Libre

FIGURA 3.12

Edgar Rodas, ing. Agrónomo



Fuente: "Rufino" elaboración propia

FIGURA 3.9

Carlos García, antropólogo



Fuente: Revista D, Prensa Libre

FIGURA 3.10

Paulina Buonafina, terapeuta



Fuente: Arteterapia Guatemala

Oscar Ricardo Martínez

- **Edad:** 45 años
- **Ocupación:** Director y dramaturgo, "Grupo Diez Junior"
- **Títulos:** Egresado, en 1979, de la Academia del Teatro de Arte Universitario, TAU. Con estudios posteriores de dirección y dramaturgia con los maestros, Antonio Malonda, Guillermo Piedrahita, Jean Marie Binoche, Hugo Carrillo y Ricardo Mendizábal y Tomás Urtusástegui

Edgar Rodas

- **Ocupación:** Ingeniero agrónomo. Departamento de Cuencas Hidrográficas, MAGA
- **Títulos:** Licenciatura en Ingeniería Agronómica en Sistemas de Producción Agrícola por la Universidad de San Carlos de Guatemala.

3.3.6 Locaciones

FIGURA 3.13

Aldea Buena Vista, San Lucas Sacatepéquez



Fuente: Fundación Pro Desarrollo Pro, 2013

FIGURA 3.14

Antigua Guatemala, Sacatepéquez



Fuente: Fundación Pro Desarrollo Pro, 2013

3.3.7 Fotografía

FIGURA 3.15

Ejemplo de fotografía no.1



Nota: manejo de perspectiva y profundidad visual.

Fuente: Fundación Pro Desarrollo Pro, 2013

FIGURA 3.16

Ejemplo de fotografía no.2



Nota: profundidad de campo y desenfocados. Ley de tercios

Fuente: Fundación Pro Desarrollo Pro, 2013

3.3.8 Sonido

Propuesta de sonido:

- Sonido natural de ambiente.
- Naturalidad y realismo.
- Sonidos acústicos contemporáneos de marimba y otros instrumentos.

Necesidades de sonido:

- Micrófonos de solapa
- Micrófonos de escopeta, con boom

3.3.9 Producción

- 1 Director
- 1 Productor de campo (location scout)
- 1 Director de fotografía
- 4 camarógrafos / asistentes de fotografía
- 1 sonidista
- 1 Editor

3.3.10 Presupuesto

Aporte Fundación Pro Desarrollo Pro y CIRMA

PERSONAL DE PRODUCCIÓN				
No.	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
1	Director	\$3,000 x proy	proyecto	Q. 23,760.00
1	Productor de campo	\$2,000x proy	proyecto	Q. 15,840.00
1	Director de fotografía	\$300 x día	7 días	Q. 16,632.00
3	Camarógrafos	\$50 x día	5 días	Q. 5,940.00
2	Asistente de Fotografía	\$100 x día	5 días	Q. 7,920.00
2	Sonidistas	\$45 x día	5 días	Q. 3,564.00
Subtotal personal de producción				Q. 73,656.00
EQUIPO DE GRABACIÓN				
No.	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
2	Cámaras FullHD	\$200 x día	5 días	Q. 15,840.00
1	Gripería	\$260 x día	5 días	Q. 10,296.00
1	Iluminación	\$65 x día	5 días	Q. 2,574.00
2	micrófonos de solapa	\$52 x día	5 días	Q. 4,118.40
2	Micrófonos shotgun con boom	\$52 x día	5 días	Q. 4,118.40
1	Grabadora de sonido	\$65 x día	5 días	Q. 2,574.00
2	Micro SD 16GB	\$25 x día	5 días	Q. 1,980.00
Subtotal equipo de grabación				Q. 41,500.80
GASTOS MISCELÁNEOS				
No.	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
1	Viáticos	\$278 x día	5 días	Q. 11,008.80
Subtotal gastos misceláneos				Q. 11,008.80
Total Aporte Pro Desarrollo Pro y CIRMA				Q. 252,331.20

Fuentes:

• AGAcine Asociación (Asociación Guatemalteca del Audiovisual y la Cinematografía), 2013

• Presupuesto investigación cualitativa, Mercaplan Millward Brown, 2013

Tipo de cambio de referencia vigente para el viernes 1 de noviembre de 2013 (banguat):

Dólares EE.UU. 7.92268

Aporte de Escuela de Diseño Gráfico, USAC

INVESTIGACIÓN DE MERCADO				
No.	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
1	Retrato del consumidor	\$915 x sesión	1 sesión	Q. 7,246.80
1	Focus Group	\$915 x sesión	1 sesión	Q. 7,246.80
Subtotal investigación de mercado				Q. 14,493.60
PERSONAL DE PRODUCCIÓN				
No.	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
1	Director de fotografía	\$1,000 x semana	1 semana	Q. 7,920.00
1	Camarógrafo	\$50 x día	5 días	Q. 1,980.00
Subtotal personal de producción				Q. 9900.00
EQUIPO DE GRABACIÓN				
No.	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
1	Cámara FullHD	\$200 x día	5 días	Q. 7,920.00
1	Trípode	\$40 x día	5 días	Q. 1,584.00
1	Micrófono shotgun	\$50 x día	1 día	Q. 396.00
1	Grabadora de sonido	\$65 x día	1 día	Q. 514.80
1	Micro SD 32GB	\$35 x día	5 días	Q. 1,386.00
Subtotal equipo de grabación				Q. 11,800.80
POST PRODUCCIÓN				
	Descripción	Costo x tiempo	Tiempo	Total
	Edición inicial	\$127 x min	45 minutos	Q. 45,262.80
	Extras por re-edición	\$64 x min	13 minutos	Q. 6,589.44
	Corrección de color	\$750 x proy	proyecto	Q. 5,940.00
	Animación 2D	\$1000 x proy	proyecto	Q. 7,920.00
Subtotal post producción				Q.65,712.24
Total aporte Escuela de Diseño Gráfico, USAC				Q.101,906.64

SUMATORIA	
Descripción	Total
Aporte Fundación Pro Desarrollo Pro y CIRMA	Q.252,331.20
Aporte Escuela de Diseño Gráfico, USAC	Q. 101,906.64
Total	Q.354,237.84

Capítulo 04

Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

- 4.1** **Comprobación de la eficacia**
Evaluación de la propuesta audiovisual.

- 4.2** **Propuesta gráfica final**
Segmentos, motion graphics, corrección de color, textos de apoyo.



4.1 Comprobación de la eficacia

4.1.1 Escenario y Desarrollo de la Sesión

Para evaluar la eficacia de la propuesta audiovisual, se llevó a cabo la técnica de investigación cualitativa conocida como Focus Group (también llamados en español "grupos focales", o "sesiones de grupo").

Ivankovich-Guillén y Araya-Quesada (2011) describen la utilidad de los focus groups:

La técnica permite explicar de manera profunda el tema que se investiga, los gustos, disgustos, las motivaciones de compra, la escogencia entre producto o servicios, las imágenes de marca y las percepciones de

la competencia, entre otros temas. Parte de la riqueza de la información que se recolecta está en que dicha información es espontánea, auténtica, actualizada, viva y obtenida de quienes están interactuando con el producto o servicio (p.2).

Los participantes se eligieron tomando en cuenta el perfil del cliente desarrollado para el informe (Figura 3.6), se buscaba que fueran hombres y mujeres profesionales, mayores de 35 años, habitantes del área metropolitana, con un Nivel Socio Económico C+ o AB, asalariados o independientes

Evaluación con Focus Group

Número de participantes:
8 personas

Moderadores:
Evelyn Alexandra Tillit
Juan Pablo Miranda

Lugar:
Salón interdisciplinario EFPEM, Campus Universitario USAC; Departamento de Comunicaciones Instituto Nacional de Bosques INAB

Fecha y Hora:
16/10/2013 a las 17:00 Horas

Instrumento:
Guía de preguntas

Duración:
90 minutos

4.1.2 Tema y Objetivos de la Validación

Se evaluó la funcionalidad de la pieza audiovisual, tomando como base los siguientes parámetros:

• **Comprensión del mensaje:** que el espectador sea capaz de captar la intención del mensaje.

• **Aceptación:** que el audiovisual sea bien recibido por parte del receptor.

• **Involucramiento:** que el espectador pueda involucrarse con el audiovisual (interacción, empatía).

• **Atracción (impacto):** que llame la atención del espectador y la mantenga.

• **Persuasión:** que el mensaje persuada al espectador según su naturaleza.

4.1.3 Método: Grupo de discusión

Seguidamente, se ofrece una recopilación de cómo se define la técnica, cómo se implementa paso a paso y cuáles son los usos que se le da, con el objeto de dar a conocer su rigor científico al obtener información cara a cara, moderador-participante, sobre el tema de interés.

01 Los participantes se reúnen en torno a una mesa, en una sala amplia y cómoda.

02 La pieza audiovisual es presentada ante los espectadores.

03 Se inicia con preguntas generales y concluye con preguntas más específicas o concisas.

04 Se hace uso de la entrevista semiestructurada para asegurarse de que todos los aspectos de interés se cubran durante la entrevista.

05 El grupo es dirigido por un moderador que presenta el tema y facilita la discusión tratando de que participe la mayor cantidad posible de personas y procurando enfocar la discusión en el tema de interés.

Se busca que las preguntas sean respondidas en una dinámica donde los participantes se sientan cómodos y libres de hablar y comentar sus opiniones.

4.1.4 Perfil de los Participantes

Los participantes se seleccionan de acuerdo con ciertas características demográficas y algunos hábitos de consumo previamente establecidos.

“Dependiendo de las características del estudio, el número de participantes puede variar entre dos y ocho (Barrios & Costell, 2004), siete y diez (Krueger, 1988) o entre ocho y doce (Fern, 1982)” Ivánkovich et. al. (2011) (pp. 547, 548)

Según Ivankovich et. al. (2011):

El reclutamiento es muy importante; las personas participantes deben reflejar el segmento de mercado para obtener con el estudio datos congruentes y acordes con el segmento.

La composición de los grupos con los que se va a trabajar depende de los obje-

tivos de la investigación. En general se busca integrantes homogéneos, según el perfil del consumidor meta, en aspectos como edad, sexo, nivel social, composición familiar y estilo de vida. (p. 548).

El perfil del grupo objetivo fue detallado en el capítulo 3.1 “Retrato del Consumidor” de este mismo informe, desglosado en dos grupos: donantes institucionales (ver figura 3.5) y donantes individuales (Ver Figura 3.6).

4.1.5 Moderador

Conducción de la sesión

Según Ivankovich-Guillen et al. (2011):

El moderador debe poseer ciertas características: debe respetar y mostrar ese respeto hacia los participantes, debe conocer sobre el tema de estudio, debe tener la habilidad de comunicarse claramente, debe tener la habilidad de escuchar y ser auto-disciplinado para controlar sus reacciones personales y no influir en el grupo (Krueger y Casey, 2009); debe tener habilidad para manejar el tiempo, ser flexible para adaptarse a posibles cambios en la guía de sesión y poseer buena memoria (Edmunds, 2000).

Por lo general, se busca una modalidad de conducción poco directiva, para permitir que la información requerida brote de una manera espontánea. Por otra parte, el estilo de la dirección se elige en relación con las necesidades concretas de la investigación, y siempre se busca que haya suficiente interacción entre los participantes para contestar los objetivos planteados en el estudio. (p.549)

Perfil del Moderador

Joven adulto (21-24 años)

Amplio conocimiento del tema y los procesos que se llevaron a cabo para la creación del audiovisual.

Moderadores

Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta
Juan Pablo Miranda Portillo

4.1.6 Instrumento

Diseño y prueba de la guía de sesiones

Tal como describen Ivankovich et al. (2011):

La guía de sesiones establece la agenda que se desarrolla con todas las preguntas que se hace durante la sesión (Stewart, 1990). La primera parte de la guía incluye una introducción donde se presentan los participantes y se da a conocer el propósito de la sesión y las reglas de discusión (Meilgaard et

al., 2007). Seguidamente, se procede al desarrollo del tema; aquí los objetivos de la investigación se convierten en preguntas. Tanto el investigador como el cliente participan en la elaboración de la guía de sesiones (Bellenger et al., 1976). La guía facilita la discusión de los temas de interés, por lo que es conveniente hacer una prueba antes de usarla y efectuar los ajustes necesarios, luego de los cuales será aprobada por el cliente. (p. 548)

El instrumento utilizado para la evaluación del grupo focal se presenta en la Figura 4.1



HOJA DE PARTICIPANTE FOCUS GROUP

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

**Ejercicio Profesional Supervisado / Proyecto de Graduación
Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta - 200917571**

La presente hoja corresponde al instrumento de validación utilizado como proceso de evaluación de la pieza audiovisual "Documental Rufino de Buena Vista" realizada durante el Ejercicio Profesional Supervisado de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura USAC, el segundo semestre del año 2013. Los resultados del grupo de discusión serán tomados como referencia para la toma de decisiones del proyecto.

Fecha _____ Hora _____

Nombre completo _____

Edad _____ Ocupación _____

Firma _____

Para uso exclusivo del Moderador

Verbal	No Verbal	Tono	Actitud

4.1.7 Análisis de la Información

Ivankovich et. al. (2011) explican el proceso de análisis e interpretación de datos en grupos focales:

El análisis de los resultados es producto del panorama global del estudio, el cual empieza una vez que se ha transcrito las sesiones grabadas.

Posteriormente, se procede a categorizar los temas de interés y codificar la información al respecto (Goodyear, 1998). En principio, la información en sí es parte del análisis, por lo que la descripción de lo encontrado también lo es, tomando en cuenta el contexto en que se genera la información.

El proceso de análisis incluye la consideración de las palabras, el tono, el contexto, información no verbal, la consistencia interna, la especificidad en las respuestas (Krueger, 1988).

El análisis cualitativo tiene que ver con el nivel de conocimiento sobre el tema, la espontaneidad con que se responde a los conceptos de interés, y las opiniones e imagen percibida sobre los productos o servicios (p. 549-550).

Resultados, conclusiones y Recomendaciones

El grupo focal consiguió información relevante, proveniente de las opiniones de la muestra del grupo objetivo. Las intervenciones más pertinentes fueron:

- La duración del vídeo es muy extensa, por lo que se torna aburrido para el espectador.
- El nivel de atención bajó seriamente en el segmento institucional, por lo que debería hacerse más corto y dinámico.
- Se recomendó un cambio en la estructura del audiovisual, comenzando por lo más impactante, el caso de Rufino.
- Los participantes sugirieron una explicación más directa del mensaje, aplicando la estructura de pirámide invertida.
- Se expresó cierta confusión con respecto a las locaciones y la enfermedad de Rufino. Sugerencia de crear más textos informativos para complementar el mensaje.
- Los participantes reaccionaron positivamente a la composición visual del vídeo, con comentarios positivos acerca de la calidad de las imágenes.

FIGURA 4.2

Participantes del Focus Group, realizando evaluación



Fuente: elaboración propia, 2013

4.2 Propuesta Gráfica Final

4.2.1 Aplicación del Concepto Creativo

Con base en el concepto creativo definido en el Capítulo 3.2:

“Cultivo de Oportunidades”

Se estableció como parte de la línea gráfica propia del documental, las 4 fases del cultivo (ver figura 4.3):

1. *Plántula*
2. *Desarrollo vegetativo*
3. *Floración*
4. *Fructificación*

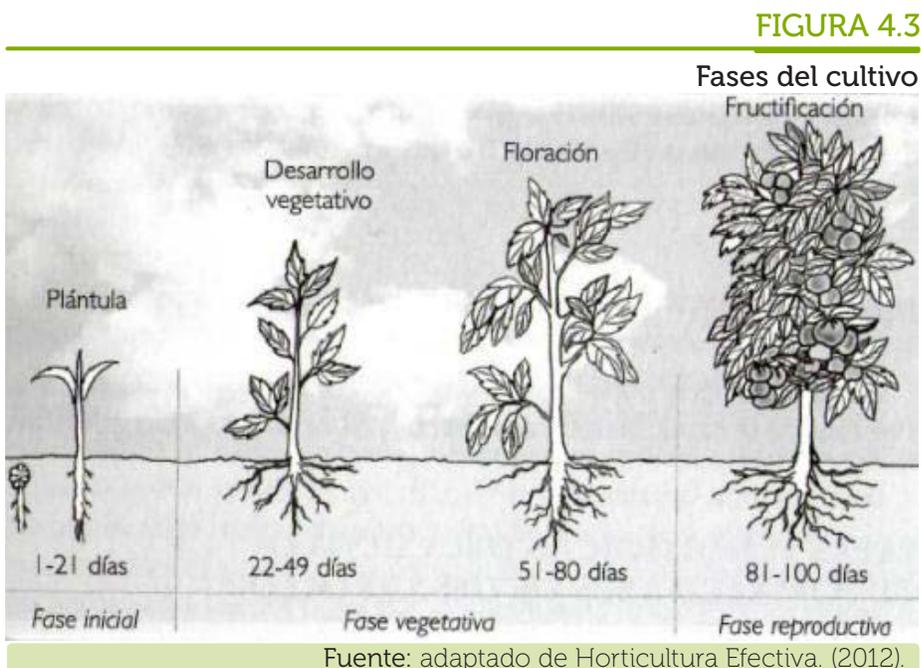
Se relacionó cada fase con los segmentos del documental.

El segmento 1 (Rufino) corresponde a la fase de plántula, presentando la punta del Iceberg. Un caso individual e impactante dentro de la aldea.

El segmento 2 (Política e infraestructura) corresponde a la fase de desarrollo vegetativo, evaluación de los recursos y posibilidades que tienen los aldeanos para su desarrollo.

El segmento 3 (Salud) corresponde a la etapa de floración, el cuidado y la salud que deberían permitir un desarrollo pleno, definiendo la producción potencial de la aldea

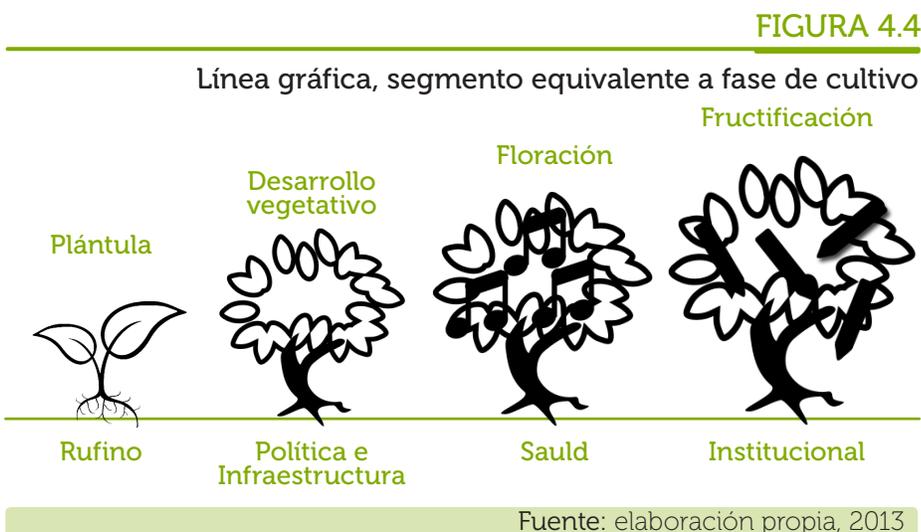
El segmento 4 (Institucional) corresponde a la etapa de fructificación, pues se evalúa la situación de la aldea y se exploran formas de mejorar su calidad de vida.



Asimismo, se relacionó cada segmento con una disciplina diferente de las artes menores, siendo elegidos: los textiles, la comida, la música, y la pintura con crayones.

Se tomó como isotipo un árbol

de Moringa Olifeira, en cada una de sus fases de desarrollo.



4.2.2 Estructura

Primer segmento: Rufino (Siembra)

Este segmento presenta al aldeano más necesitado de la Aldea Buena Vista.

Rufino Chicop, es un joven de 23 años que padece de una rara enfermedad en la piel llamada "Ictiosis Laminar".

Las condiciones en que vive hacen que sea más difícil para él, llevar una vida plena.

FIGURA 4.5

Primer segmento: Rufino (plántula)



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Segundo segmento: Política e infraestructura (Desarrollo Vegetativo)

Este segmento expone las necesidades de la Aldea Buena Vista con respecto a la falta de infraestructura adecuada que disponen. No disponen de agua potable, escuela, centro de salud, y son ignorados por las autoridades municipales, quienes no invierten en mejorar su calidad de vida.

FIGURA 4.6

Segundo segmento: política e infraestructura
(desarrollo vegetativo)



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Tercer segmento: Salud (Floración)

Este segmento presenta las necesidades de la Aldea Buena Vista con respecto a la salud. Se resalta la necesidad de una clínica decentemente construida, que reciba medicina constantemente.

Se contrapone el Centro de Salud de Antigua Guatemala, que cuenta con mejores instalaciones y el apoyo de la municipalidad, para exponer de manera abiertas las diferencias sociales que se dan en una misma zona.

Tercer segmento: Rufino (floración)



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Cuarto Segmento: Institucional (Cosecha)

Este segmento aborda los ejes de trabajo de Fundación Pro Desarrollo Pro, la cual se encarga de identificar comunidades necesitadas como Buena Vista y realiza la implementación de programas que persiguen el fin de mejorar las condiciones de vida de las personas.

Se abordan los temas de: los beneficios del Arte Terapia, las propiedades nutricionales de la moringa y las aplicaciones de las artes menores.

Cuarto segmento: institucional (fructificación)



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Finalmente, todos los segmentos crean un vídeo documental tiene con duración de 32 minutos.

4.2.4 Corrección de Color

Se utilizan ciertas dominantes cromáticas para resaltar las intenciones del documental, aprovechando la psicología del color.

Amarillo

Alegría, espontaneidad, cambio, creatividad, originalidad.

Se utiliza una dominante amarilla para connotar calidez, en las escenas que se llevan a cabo en la Aldea Buena Vista.

Azul

Pasividad, sensibilidad, tradiciones, seguridad, equilibrio.

Se utiliza en tomas realizadas en Antigua Guatemala, para connotar frialdad y contrastar con la calidez de Buena Vista.

Verde

Autoestima, cautela, persistencia, constancia.

Se utilizó para lograr una sensación de incomodidad en el espectador, en la parte de la revisión médica de Rufino.

FIGURA 4.9

Dominante amarilla, documental Rufino de Buena Vista



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.10

Dominante azul, documental Rufino



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Dominante verde, documental Rufino de Buena Vista



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.12

Contraste entre escenas, documental Rufino de Buena Vista



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Adicionalmente, se aprovecha la connotación de los tonos para contrastar momentos del documental entre sí, tal como locaciones, actividades o recuerdos.

FIGURA 4.13

Tonos sepías para escenas antiguas, documental Rufino de B. V.



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

4.2.3 Motion Graphics

Los motion graphics están presentes en las cortinillas de presentación de cada personaje.

Hay un estilo de cortinilla diferente para cada segmento, abarcan las 4 fases del cultivo: plántula (figura 4.12), desarrollo vegetativo (figura 4.13), floración (figura 4.14) y fructifica-

ción (figura 4.15). Además, se relacionan con las artes menores y su incidencia en la economía guatemalteca.

FIGURA 4.14

Motion graphics segmento 1: plántula



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Tendencia Flat design

Villalobos (2013) define:

El flat design (diseño plano) es un estilo de diseño que se basa en el uso de un número reducido de elementos decorativos, además se usan colores sólidos o planos (flat color), evitando el uso de degradados, biseñados u otro tipo de efectos. (Párr. 2)

Los motion graphics del documental Rufino, persiguiendo un diseño más limpio y elegante.

Se utilizó el color blanco para resaltar la animación del resto de la imagen y una ligera sombra para mejorar la legibilidad del texto.

FIGURA 4.15

Motion graphics segmento 2: desarrollo vegetativo

Las cortinillas de presentación se ubican siempre en las esquinas de la pantalla. Exponen la información básica del personaje, tal como: nombre y ocupación, y en algunos casos la relación que sostiene con Rufino y la locación en la que se encuentra.



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.16

Motion graphics segmento 3: floración



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.17

Motion graphics segmento 4: fructificación



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

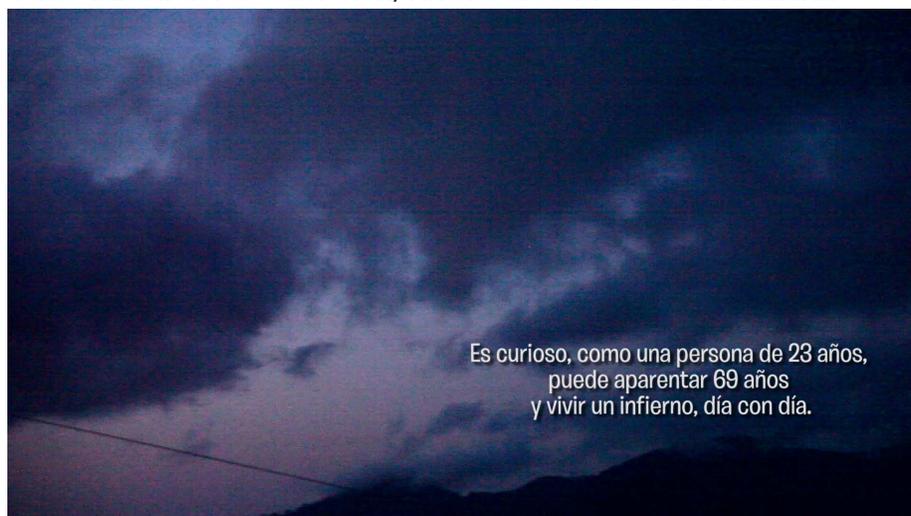
4.2.3 Textos de Apoyo

Algunas escenas presentan textos de apoyo que explican elementos importantes para la comprensión adecuadamente el mensaje a comunicar.

Tal como: la locación actual, definiciones importantes e ideas a transmitir.

FIGURA 4.18

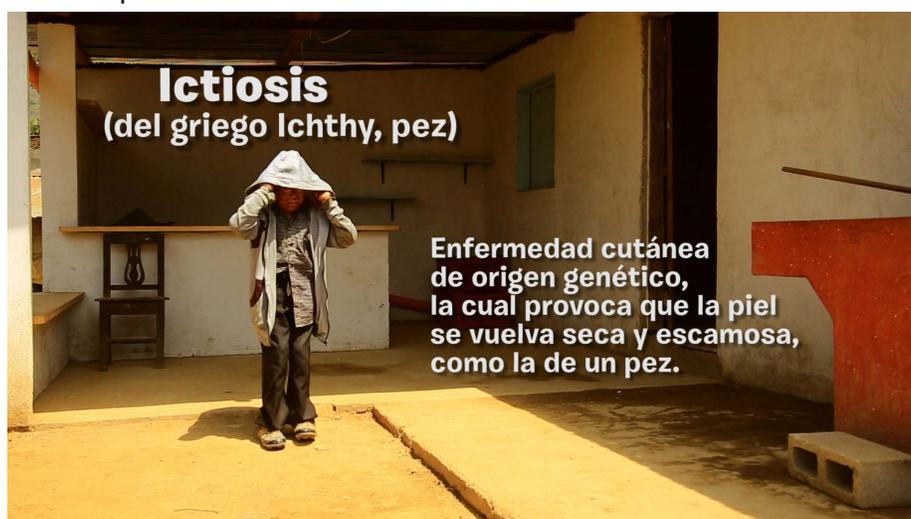
Texto inicial del documental, niveles de satisfacción humana



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.19

Texto explicativo de enfermedad Ictiosis



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.20

Texto de locación, Aldea Buena Vista



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.21

Texto explicación conceptual de los beneficios de la moringa



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

FIGURA 4.22

Texto de locación: Antigua Guatemala



Fuente: documental Rufino de Buena Vista, elaboración propia, 2013

Conclusiones

Conclusiones, lecciones aprendidas y puesta en práctica de la propuesta

- 5.1 Conclusiones y recomendaciones**
- 5.2 Lecciones aprendidas**
- 5.3 Especificaciones técnicas y lineamientos para la puesta en práctica**
- 5.4 Listado de referencias**
- 5.5 Glosario**
- 5.6 Anexos**

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Guatemala es un país con grandes desigualdades sociales y escaso desarrollo integral. A pesar de las claras divisiones de clases, sus habitantes parecen no percatarse de la coyuntura actual del país. Por lo tanto, estos programas de difusión y divulgación son sumamente necesarios para exponer la realidad en que estamos inmersos como guatemaltecos.
- A pesar de que Guatemala cuenta con grandes desventajas, la población tiene potencial para superarse y salir adelante, por lo que se deben fomentar programas que favorezcan al desarrollo sostenible del país y enriquezcan las expresiones culturales y artísticas.
- Lo que para una persona puede parecer insignificante, para otra puede significar una gran cantidad de felicidad. Cada ser humano debe estar agradecido con lo que tiene y bendecir a los demás con lo que pueda.

Recomendaciones

A los Alumnos

- No menospreciar fase de pre producción
- Mantener visión positiva y perseverancia frente al proyecto
- Confirmar todos los contactos y arreglos con la institución para garantizar la factibilidad del proyecto

A la Escuela

- Permitir la investigación como parte fundamental de los proyectos de graduación. Actualmente el 100% de los proyectos de diseño gráfico son de producción y no se genera material nuevo en cuando a investigación.
- Facilitar canales de transmisión y reproducción para proyectos sociales, el apoyo de la universidad es indispensable.

Lecciones Aprendidas

¿Qué Sabía?

- Conocimientos técnicos adquiridos a lo largo de la carrera, especialmente durante los dos últimos años correspondientes a la licenciatura, énfasis informático-visual.
- Conocimientos aislados acerca de procesos de sistematización, útiles en etapa de pre producción.
- Síntesis gráfica y creación del concepto creativo.

¿Qué Aprendí?

- Importancia de las alianzas estratégicas y ayuda mutua entre compañeros.
- Procesos específicos de pre producción, producción y post producción.
- Práctica y tips de post producción en softwares de diseño.
- Aplicación de herramientas y técnicas de investigación cualitativa en proceso de validación del diseño.
- Pensamiento crítico, discernir sobre la verdadera información pertinente y jerarquizar.

¿Qué Necesito Mejorar?

- Planeación estratégica
- Eficiencia del tiempo
- Control del estrés
- Organización

Especificaciones Técnicas y Lineamientos para la Puesta en Práctica de la Propuesta

Duración: 32 minutos

Formato: HD 720x1280p 29.97fps

Productora: Fundación Pro Desarrollo Pro, Co. CIRMA

Género: Documental

Televisión

El audiovisual ha sido preparado para su transmisión en televisión digital. Se estipularon tiempos exactos para cortes comerciales, de la siguiente manera:

Corte 1: minuto 6

Corte 2: minuto 14

Corte 3: minuto 20

Corte 4: minuto 26

Ventajas: medio masivo, alta cobertura geográfica, alto nivel de impacto, niveles de audiencia evaluables.

Desventajas: costos de transmisión elevados, alto riesgo de fuga, zapping, horario fijo, unidireccional.

Plataformas de Vídeo Online

Las plataformas de video sharing o vídeos compartidos son sitios para subir, descargar, compartir y comentar contenido generado por los usuarios. Se recomiendan especialmente tres opciones:

Youtube (<http://www.youtube.com>)

Vimeo (<http://www.vimeo.com>)

Google Video (<http://www.google.com/videohp>)

Ventajas: flexible, económico, bidireccional, disponibilidad, viralidad, estadísticas de reproducción, redes sociales y dispositivos móviles.

Desventajas: condiciones de uso y reglamento estricto, tiempo de carga, mayor cantidad de distractores.

Referencias Consultadas

Libros e informes en versión electrónica

Banco Mundial, Instituto Nacional de Estadística. (2013). Mapas de Pobreza Rural en Guatemala 2011, Resumen ejecutivo. Aspectos metodológicos de investigación. Metodología de medición de la pobreza en Guatemala. Guatemala.

Centro de Estudios Folklóricos - CEFOL. (2010). Patrimonio Cultural Tangible e Intangible de San Lucas Sacatepéquez. Guatemala.

EntreMundos. (2012). Guía para el Mercadeo y la Recaudación de Fondos en Línea para ONGs. Quetzaltenango, Quetzaltenango, Guatemala.

Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. (2012). Manual Operativo EPS 2012. Guatemala

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2012). Los Insights: desde la teoría psicológica hasta la práctica publicista. Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina.

Fundación Bancajá y el Instituto Valenciano de Investigaciones Económicas - IVIE (2010). Desarrollo humano en España 1980-2007, capital humano y empleo. España.

Fundación para el Desarrollo de Guatemala - FUNDESA. (2009). Índice de Competitividad Departamental. Guatemala: FUNDESA.

Fundación ProDesarrolloPro. (2007). Constitución de la Fundación ProDesarrolloPro. Guatemala.

Informe sobre Desarrollo Humano (IDH) 2013. Washington DC: Gilmore Printing Services Inc.

Instituto Nacional de Estadística - INE. (2011). Encuesta Nacional de Condiciones de Vida (ENCOVI) 2011. Guatemala, Guatemala, Guatemala.

Ivankovich-Guillén, Araya-Quesada. (2011). "Focus Groups": Técnica de Investigación Cualitativa en Investigación de Mercados. Centro Nacional de Ciencia y Tecnología de Alimentos -CITA-. Costa Rica.

Osterwalder A. y Pigneur, Y. (2011). Generación de Modelos de Negocio. Título original: Business Model Generation. Centro Libros PAPP, S. L. U. Newcomlab, S. L. L. Barcelona: España.

Palencia-Lefler Ors, M. (2001). Fundraising El Arte de Captar Recursos. Manual Estratégico para Organizaciones No Lucrativas. Barcelona: Instituto de Filantropía y Desarrollo -IFD-.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD. (2011). Cifras para el Desarrollo Humano Guatemala. Colección Estadística Departamental. Guatemala: Serviprensa, S.A.

Programa de la Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD. (2013).

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD. (2013). Informe sobre Desarrollo Humano (IDH) 2013. El Asenso del Sur: Progreso Humano en un Mundo Diverso. New York, Estados Unidos.

Sen, A. (2000). La Pobreza como Privación de Capacidades. En A. Sen, Desarrollo y Libertad. Buenos Aires: Planeta.

Sistema de las Naciones Unidas en Guatemala - SNU. (2009). Marco de Asistencia de las Naciones Unidas para el Desarrollo (UNDAF) 2010-2014. Guatemala, Guatemala.

Trees for Life. (2005). Moringa. St. Louis, Wichita, Estados Unidos.

Unidad de Economía y Ambiente. Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales - MARN. (2011). Panorama Económico y Social de Guatemala. Un Insumo para el Análisis Ambiental. Guatemala, Guatemala.

Tesis en versión electrónica

Garrido, J. (2004). Tesis: vídeo documental: el Volkswagen Sedán como símbolo de México. Universidad de las Américas Puebla. México

Izualoa Cuzcó, R. (2005). ¿Qué es Multimedia? XIII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina.: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Pérez Lozano, D. (2005). El Profesional Reflexivo y su Entorno. XIII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Pino, G. (2005). Las Artes Plásticas. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

Soto Mancipe, C. R. (2012). Pedagogía en Diseño: una Responsabilidad Social. VII Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo". Buenos Aires, Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Página de referencia electrónica

Aberlour scotland's children's charity, (s.f.) Get involved. Recuperado el 25 de agosto de 2013 de <http://www.aberlour.org.uk/>

ArteContacto.net (s.f.). Artes Menores. Recuperado el 22 de julio de 2013 de: <http://www.arteccontacto.net/site/search.php?query=menores&action=results>

Assa, Alberto, (S.f.) En Wikiquote. Recuperado el 11 de noviembre de 2013 de http://es.wikiquote.org/wiki/Alberto_Assa

Blake, Cavia y Asociados. (2013). Fundraising Cultural. Acerca de Nosotros: Qué es Fundraising Cultural. Recuperado de Qué Significa: <http://www.fundraisingcultural.com/sobre-nosotros/que-es-fundraising-cultural/>

Discovery Channel. (2012). Exceso de Piel. Recuperado el 6 de Agosto de 2013 de Discovery Channel MX. (2011). Anomalías médicas 4 - El Niño Pez. Recuperado el 10 de agosto de 2013 de: <https://www.youtube.com/watch?v=jIt07E4KDAE>

Discovery Channel MX. (2011). Anomalías médicas 4 - El Niño Pez. Recuperado el 10 de agosto de 2013 de: <http://discoverymx.blogspot.com/2011/03/discovery-anomalias-medicas-4-el-nino.html>

El Banco Mundial. (2013). Pobreza en Guatemala es más aguda de lo estimado. Recuperado el 11 de Noviembre de 2013, de América Economía: <http://www.americaeconomia.com/economia-mercados/finanzas/pobreza-en-guatemala-es-mas-aguda-de-lo-estimado-segun-el-banco-mundial>

Embajada de Alemania en Guatemala. (2012). J'A" : Agua para la comunidad de Chicabracán, Quiché. Recuperado el 10 de agosto de 2013 de: https://www.youtube.com/watch?v=2DLTmBo_UJ8

Foro Iberoamericano de Arteterapia. (s.f.). Foro Iberoamericano de Arteterapia: ¿Qué es el arteterapia? Recuperado el 22 de agosto de 2013 de: http://www.arteterapiaforo.org/que_es.html

Horticultura Efectiva. (2012). Fases del Desarrollo del Cultivo de Jitomate. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de: <http://www.horticulturaefectiva.net/2012/03/fases-de-desarrollo-del-cultivo-del.html>

La Moringa 7. (s.f.). La Moringa: La Moringa Milagrosa. Recuperado de <http://www.lamoringa7.com/>

Living on One Dollar Film. (s.f.) Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de: <http://livingonone.org/>

Measure of America. (s.f.). The American Human Development Index. Recuperado el 28 de julio de 2013 de: <http://www.measureofamerica.org/human-development/>

Morales, E. (2010). Informática e Internet. Qué es Multimedia. Recuperado el 19 de agosto de 2013 de: <http://infotic-eml.blogspot.com/>

Moreno, J. (2008). Las 6 W del Periodismo. Recuperado el 15 de agosto de 2013 de: <http://migranpasin.blogspot.com/2008/10/las-6-w-del-periodismo.html>

Narrativa Digital 2012. (2012). Periodismo Digital y Narrativa. Regla de las 6W's. Recuperado el 22 de Julio de 2013 de: <http://narrativadigital2012.wordpress.com/2012/03/17/periodismo-digital-y-narrativa/>

Orpha.net. (2012). Ictiosis Arlequín. Recuperado el 12 de febrero de 2014 de http://www.orpha.net/consor/cgi-bin/OC_Exp.php?lng=es&Expert=457

Phillips, J. (2010). Stand Out: graphic design summer club. Recuperado el 21 de septiembre de 2013 de: <https://www.flickr.com/photos/jesse-theswingdancequeen/4750470649/>

Planeta Curioso. (2010). Notas Curiosas. Fish-boy el niño que tiene escamas en lugar de poros en la piel. Recuperado el 20 de marzo de 2014 de: <http://www.planetacurioso.com/2010/03/03/fish-boy-el-nino-que-tiene-escamas-en-lugar-de-poros-en-la-piel/>

Sana Con Arte. (2012). Terapia de Arte para Niños. Recuperado el 15 de mayo de 2014 de: <http://sanaconarte.com/2012/07/03/terapia-de-arte-para-ninos/>

SciencesPo. (2013). Índice de Desarrollo Humano (IDH), 2010. Recuperado el 10 de junio de 2013, de: <http://cartographie.sciences-po.fr/fr/ndice-de-desarrollo-humano-idh-2010>

Sobre Colores. (2011). Arteterapia: Entrevista a Ana Manterola. Recuperado el 15 de Agosto de 2013 de: <http://sobrecolors.blogspot.com/2011/03/arteterapia-entrevista-ana-manterola.html>

The Moringa Project (2014). Moringa Benefits Infographic. Recuperado el 20 de julio de 2014 de: <http://www.themoringaproject.org/moringa-benefits-infographic/#comment-2WW>

Universidad Técnica Particular de Loja. (2009). Fundraising. Recuperado el 13 de Julio de 2013 de: <http://blogs.utpl.edu.ec/fundraising/about/>

Villalobos, E. (2013). El "Flat Design" una tendencia creciente en diseño gráfico. Recuperado el 20 de febrero de 2014 de: <http://www.nubelo.com/blog/flat-design-tendencia-diseno/>

Zapata, J. C. (2013). Opinión: Viviendo con un Dólar al día. Recuperado el 8 de Noviembre de 2013, de El Periódico: <http://www.elperiodico.com.gt/es/20130726/opinion/231694/>

Glosario

A

Aldea: Pueblo de corto vecindario y, por lo común, sin jurisdicción propia.

Artesanías: arte u obra de los artesanos

B

Boceto: Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra.

C

Código: Sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje.

Composición: Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar.

Concepto creativo: el planteamiento construido, físico que resume toda la información que tenemos en el cerebro y la interpretamos para concebir una invención en el mensaje publicitario.

Contraste: Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas.

D

Diagramación: Diseño del formato de una publicación.

Donante: Persona que voluntariamente cede un órgano, sangre, etc., destinados a personas que lo necesitan.

E

Escaleta: en cinematografía, es una lista de las escenas que componen la historia.

F

Focus group: técnica cualitativa de estudio de las opiniones o actitudes de un público, utilizada en ciencias sociales y en estudios comerciales.

Fundraising: conjunto de actividades a desarrollar para captar y gestionar fondos y bienes de personas, empresas, fundaciones y Administraciones Públicas con destino a finalidades no lucrativas.

H

Hilo conductor: factor que permite la coherencia de un texto, discurso o historia.

I

Ictiosis: Alteración patológica de la piel, que toma aspecto escamoso.

L

Layout: diagramación o diseño general de una página.

Línea gráfica: serie de elementos de diseño que forman un canon general para un grupo de productos.

M

Material enlatado: material cinematográfico que obtenido con anterioridad y que se reutiliza en una nueva producción audiovisual.

Montaje audiovisual: ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato.

Motion graphics: animación gráfica digital multimedia.

P

Perfil: Conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a alguien o algo.

Pre Producción: Es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación.

Primer corte: primera edición de un audiovisual, sin acabados finales.

Producción: Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción.

Post producción: Consiste en la selección del material grabado. De esta forma se eligen las tomas que servirán para la edición y montaje de la obra.

S

Segmentación de mercado: dividir o segmentar un mercado en grupos uniformes más pequeños que tengan características y necesidades semejantes

V

Viralidad: explotación de redes sociales y otros medios electrónicos para producir incrementos exponenciales en "reconocimiento de marca" mediante procesos de autorreplicación viral análogos a la expansión de un virus informático

Z

Zapping: acto de saltar programación o canales en la televisión sin establecer la atención en una sola opción.

Anexos



Apartamento "A" 1º. Calle 17-26
Zona 15 Col. El Maestro
6646-7761 | Fax. 2369-5224
www.prodesarrollopro.org
e-mail: info@prodesarrollo.org

Guatemala, 22 de noviembre de 2013

Licenciado
Francisco Chang
Director, Escuela de Diseño Gráfico
FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Ciudad Universitaria, Zona 12

Estimado Licenciado Chang:

Por este medio me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que la alumna Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta con carné 200917571 cumplió satisfactoriamente con todas las solicitudes de diseño gráfico que se le plantearon dentro del tiempo que duró su Ejercicio Profesional Supervisado. De la misma forma se hace constar que el estudiante hizo una presentación final de su trabajo y entregó a la institución artes finales de todos los materiales producidos durante el tiempo que duró la práctica, la cual se da por finalizada dentro de la institución.

Fundación ProDesarrolloPro

Carta de satisfacción,
Prodesarrollopro

DICTAMEN DE LOS TRES ASESORES

Guatemala, 10 de marzo de 2014

Licenciado
Francisco Chang
Director, Escuela de Diseño Gráfico
FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Ciudad Universitaria, Zona 12

Estimado Licenciado Chang:

Nos dirigimos a usted para informarle que la estudiante de la Licenciatura en Diseño Gráfico, énfasis Informático Visual, especialidad Multimedia: Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta, con Carné: 200917571, ha completado satisfactoriamente el desarrollo del Informe Final de su Proyecto de Graduación titulado: "Material multimedia para facilitar la recaudación de fondos en beneficio de Fundación Pro Desarrollo Pro, en el marco de los programas ProGOD y ProDeporte".

En virtud de lo anterior emitimos favorablemente para que pueda continuar con el trámite correspondiente a su graduación.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licda. Lourdes Pérez
ASESOR METODOLÓGICO
Colegiado No.24

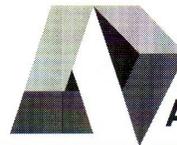

Lic. Javier Doris
ASESOR GRÁFICO
Colegiado No. 81


Arq. Alma Hernández
TERCER ASESOR
Colegiado No. 768

Dictamen de los 3 asesores
Escuela Diseño Gráfico, USAC



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

Guatemala, 16 de Septiembre de 2014

Arquitecto
Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Presente

Arquitecto Valladares:

Nos dirigimos a usted para informarle que la estudiante de Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis Informático-Visual, especialidad Multimedia, Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta, Carné No. 200917571, ha completado satisfactoriamente las correcciones indicadas en el Acto del examen privado, del Proyecto de Graduación titulado: "Material Multimedia para Facilitar la Recaudación de Fondos en Beneficio de Fundación Pro Desarrollo Pro en el Marco de los Programas ProGOD y ProDeporte".

En virtud de lo anterior emitimos dictamen favorable para que pueda continuar con el trámite correspondiente, a su graduación.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licenciada Lourdes Pérez
ASESOR METODOLÓGICO
Colegiado No. 24


Licenciado Javier Donis
ASESOR GRÁFICO
Colegiado No. 81


Arquitecta Alma Hernández
TERCER ASESOR
Colegiado No. 768

Campus Central Zona 12, Edificio T-2, Primer Nivel. Tel.: 2418-9000



Excelencia académica acreditada internacionalmente con más de 50 años de experiencia



Correcciones al informe
Escuela Diseño Gráfico, USAC



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitecto

Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, previo a optar al Grado de Licenciada en Diseño Gráfico, Especialidad Informático Visual, Énfasis Multimedia; de la estudiante **EVELYN ALEXANDRA TILLIT OZAETA**, carné **200917571**, titulado **“MATERIAL MULTIMEDIA PARA FACILITAR LA RECAUDACIÓN DE FONDOS EN BENEFICIO DE FUNDACIÓN PRODESARROLLOPRO EN EL MARCO DE LOS PROGRAMAS PROGOD Y PRODEPORTE”**.

Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los trece días de octubre de dos mil catorce.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509

Aval de Licenciado en Letras



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

“Material multimedia para facilitar la recaudación de fondos en beneficio de Fundación Prodesarrollopro en el marco de los programas ProGOD y ProDeporte”

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Evelyn Alexandra Tillit Ozaeta
SUSTENTANTE

Licenciada Lourdes Pérez
ASESOR PRINCIPAL

Licenciado Javier Donis
EXAMINADOR

Arquitecta Alma Hernández
EXAMINADOR

Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Carta “Imprimase”



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala