

“Video de inducción pedagógica para el programa ProPaís de la Fundación ProDesarrolloPro”

Proyecto de graduación presentado por
Ana Paula Macz Coy

Al conferirsele el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis en
Informático Visual - especialidad Multimedia

Guatemala, Febrero 2015.



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

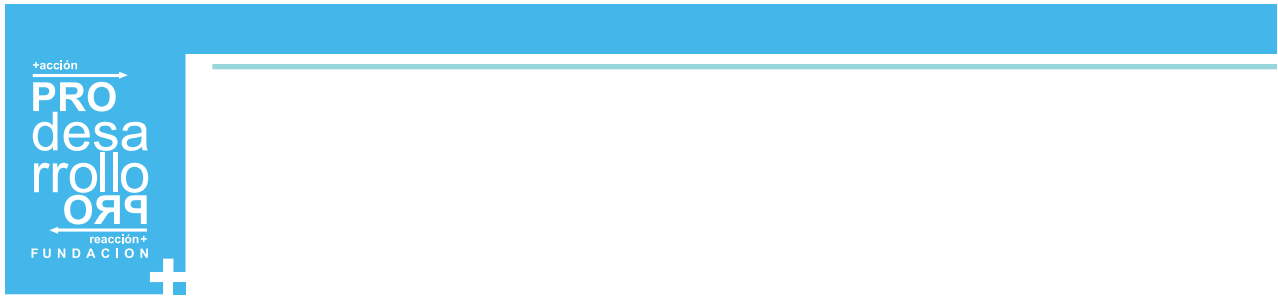
“Video de inducción pedagógica para el programa ProPaís de la Fundación ProDesarrolloPro”

Consultoría financiera y fiscal para beneficiar a las aldeas
nororientales de La Antigua Guatemala, Sacatepéquez;
basada en las TIC's, para mayor productividad en el
marco de emprendimiento administrativo.

Presentado a la Junta Directiva por
Ana Paula Macz Coy
Al conferírsele el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

“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”

Guatemala. Febrero 2015



+ **Nómina de Autoridades**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Tec. D.G. Willian Josué Pérez Sazo
Vocal IV

Br. Carlos Alfredo Gúzman Lechuga
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario Académico

Tribunal + Examinador

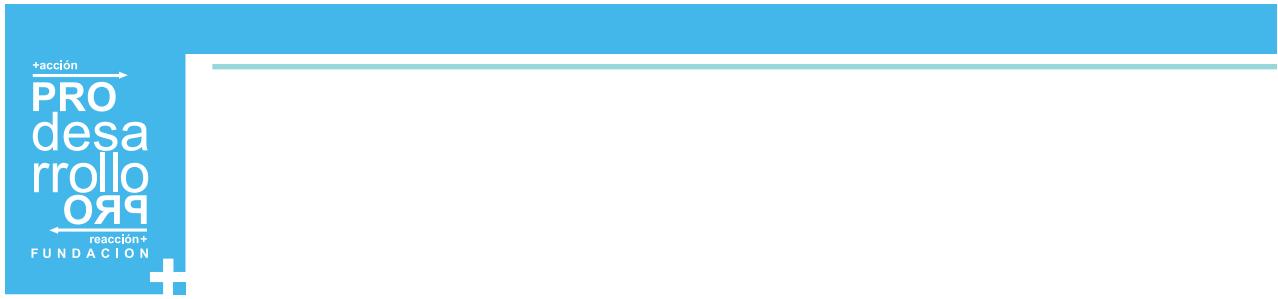
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario Académico

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
Asesora Metodológica

Lic. Francisco Javier Donis Guerrero
Asesor Gráfico

Arqta. Brenda María Penados Valdizón
Asesora Especialista



+ Agradecimiento y Dedicatoria

A Dios, por ser mi guía en cada paso que doy y permitirme realizar los objetivos que me propongo.

A mis padres, Alejandro Macz y Gloria Coy, por su amor incondicional, por creer siempre en mí y apoyarme en todo momento, todo esto ha sido gracias a ellos.

A mi hermana, Alejandra Macz, por las alegrías y a pesar de los enojos siempre ha estado para mí en todo momento.

A mi familia por su apoyo y cariño.

A mis catedráticos, por compartir sus conocimientos, tiempo y orientación en el proceso de este proyecto.

A mis amigos, por el apoyo mutuo, solidaridad y por brindarme ánimos cuando más lo necesitaba.

Presentación del proyecto

El presente proyecto recaba la información pertinente dentro del proceso de ejecución de los videos de inducción pedagógica para la fundación ProDesarrolloPro, realizado dentro del Ejercicio Profesional Supervisado de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad San Carlos de Guatemala, el proyecto se vale de procesos de investigación, análisis, producción y validación para hacer efectivo el audiovisual.

Guatemala, es un país en vías de desarrollo y con elevado crecimiento en el ámbito económico y la fundación ProDesarrolloPro reconoce que es necesario desarrollar programas que promuevan el emprendimiento y registro adecuado de los ingresos y egresos, aprovechando las tecnologías de información y comunicación mediante el uso de herramientas tecnológicas para brindar mejores condiciones de vida en áreas vulnerables.

Mediante la inquietud se presenta los aportes para contribuir a un mejor país por medio de la propuesta de videos de inducción pedagógica, enfocados en la creación, desarrollo y fortalecimiento de la micro, pequeña y mediana empresa, a manera de ser una introducción,

un acercamiento de los temas a tratar en las capacitaciones que dicha fundación estará brindando en comunidades y áreas vulnerables para que estas personas puedan generar nuevos mercados tanto local e internacional, apoyandose con herramientas tecnológicas administrativas, de esta manera se contribuirá con la disminución del desempleo y el fortalecimiento de la economía familiar. La tecnología hoy en día pone a disposición, herramientas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza. Las tecnologías de la información y comunicación TIC's, en conjunto con el aprendizaje móvil y los audiovisuales abren campo a que las personas puedan aprender fácilmente.

Para llevar a cabo estos videos se realizó una investigación a manera de conocer el grupo objetivo al cual van dirigidos estos videos, se creó un concepto con el cual que se sintieran familiarizados y llamara su atención. Al realizar la producción gráfica fue cambiando constantemente en base a las validaciones con el grupo objetivo a manera de llegar a la producción final, videos que fueron entendidos a cabalidad por la audiencia. A continuación se detalla el proceso de este proyecto.



+ Índice de Contenidos

09 Introducción

Capítulo 1

Planteamiento del problema

10-11 Antecedentes

12-14 Identificación del problema

15 Justificación

15 Magnitud

16 Trascendencia

16-17 Vulnerabilidad

18 Factibilidad

19-21 Perfil del cliente

19 Datos Generales

19-21 Programas

21 Misión

21 Visión

22 Grupo objetivo

23 Objetivos

23 Objetivo general y objetivos específicos

Capítulo 2

Marco teórico

26 Introducción

27 Diseño gráfico

28 Responsabilidad social de diseño gráfico

28-29 Multimedia

30 El aprendizaje y la tecnología

30-31 Aprendizaje móvil (Mlearning)

31 Entretenimiento educativo

31-32 Dispositivo móvil, usos educativos

32 Las Tic (Tecnología de la información y comunicación)

32-33 Transferencia de conocimientos a través de capacitaciones

34 Conclusiones

Capítulo 3

Proceso creativo y producción gráfica

38-41 6w, Spice y Poems

42 Conceptualización

42 Insight y concepto creativo

43 Pre-Producción

43 Sinopsis y ejes temáticos

44 Ficha técnica

45 Argumento

46-49 Casting

50 Locaciones

51 Fotografía

52 Sonido

53 Otros

54 Producción

Capítulo 4

Comprobación de la eficacia y propuesta gráfica final

58 Primera validación

59 Segunda validación

60-63 Propuesta gráfica final

Capítulo 5

Fundamentación

66 Propuesta gráfica

67 Códigos de diseño

67 Código artístico y lingüístico

68 Código tipográfico

69 Código icónico

70 Código cromático

71 Composición visual

Capítulo 6

Especificaciones técnicas y lineamientos

74-76 Puesta en práctica de la propuesta y Presupuesto

Capítulo 7

78 Conclusiones

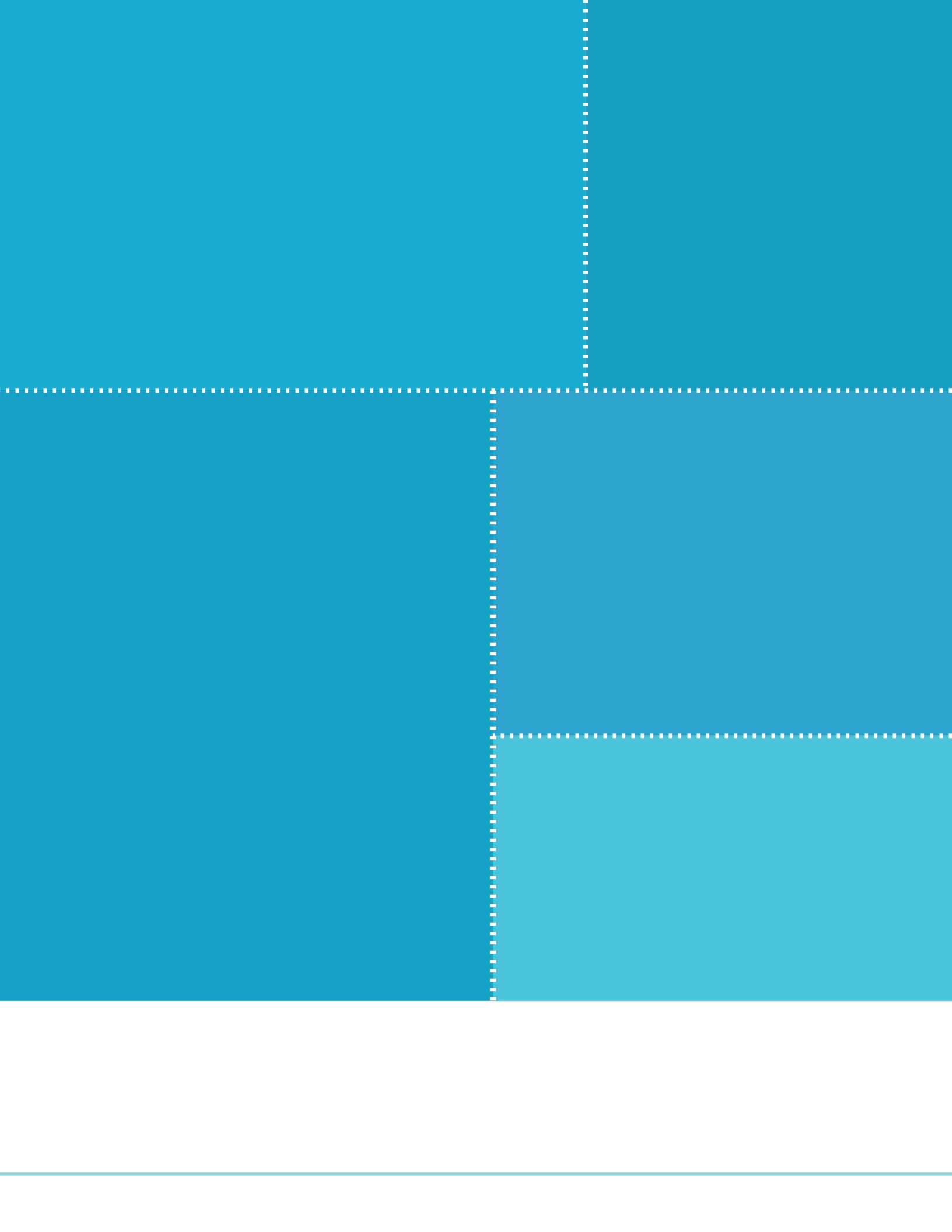
79 Recomendaciones

80 Lecciones aprendidas

81 Fuentes consultadas

82 Glosario

86-99 Anexos





Introducción

Antecedentes de la organización

Identificación del problema

Justificación del problema

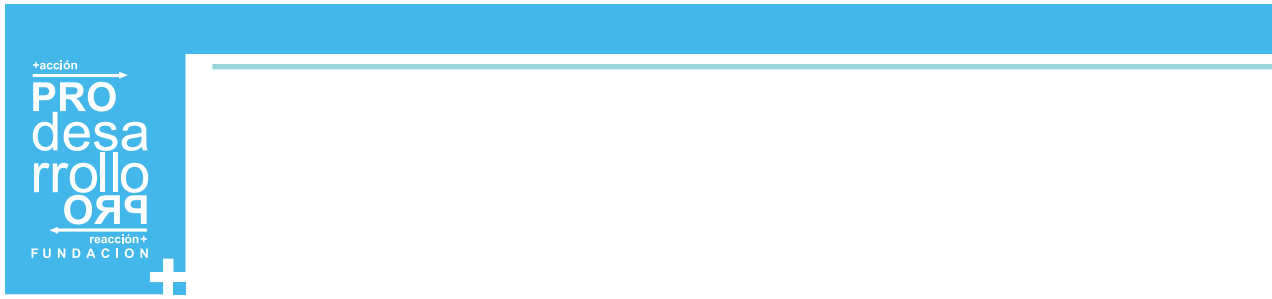
Perfil del cliente

Grupo objetivo

Objetivos



Capítulo 1



+ Antecedentes de la organización

ProDesarrolloPro

Los altos índices de pobreza en Guatemala son el principal factor que impide a muchos guatemaltecos desarrollarse, el analfabetismo y la deficiente infraestructura en las comunicaciones/telecomunicaciones están presentes en áreas en donde el conocimiento y acceso a la tecnología no se encuentran dentro de las posibilidades.

La tecnología día a día tiene cambios constantes y nos ofrece cada vez nuevas herramientas de las cuales podemos hacer uso y aprovechar al máximo, sin embargo existe cierto obstáculo en algunas comunidades de Guatemala con la innovación tecnológica, estas personas se ven limitadas a utilizar estos recursos tecnológicos.

Ante este problema social, en comunidades de Guatemala, muchas organizaciones, instituciones o bien fundaciones se han preocupado por atender las desigualdades sociales, el reto que se trazan principalmente es fortalecer a estas comunidades, brindando los conocimientos y

herramientas necesarias para que puedan salir adelante y lograr satisfacer sus necesidades.

Una de las instituciones en Guatemala que contribuye en la lucha para lograr un cambio de esta realidad es fundación ProDesarrolloPro (figura 1), que nace en el año 2006, a inicios del mes de Septiembre; Jóvenes altruistas, entusiastas, profesionales y sobre todo amantes de las artes y la producción audiovisual unieron sus conocimientos y las ganas de querer transformar Guatemala, cada uno aportando sus conocimientos para compartirlos con personas que buscan incorporar nuevos medios de superación.

En la fundación ProDesarrolloPro se han producido audiovisuales, los cuales se han transmitido en distintas vías. Se han creado una serie de documentales dentro de los cuales figuran: cosechando un futuro, aldea Buena Vista, Sacatepéquez, Rufino (Arte terapia y salud alimentaria).

También se han realizado varios cortometrajes, spots animados, la película POL, entre otros.

A nivel mundial han trabajado en alianza con Global Dialogues, un agente de cambio social que por medio de la participación de los jóvenes y de los medios de comunicación tratan problemáticas y las abordan por medio de realización de videos.

ProDesarrolloPro realizó el lanzamiento de videos, produjo cuatro videos, actualmente asesora a Global Dialogues para toda Latinoamérica y es representante del jurado de los concursos a nivel mundial.

La Fundación ProDesarrolloPro emprende varios proyectos actualmente, para beneficiar a comunidades, en el marco del festival de las campanas, un festival con actividades educativas, culturales, recreativas, artísticas, etc.

Figura 1



Fuente: fundación ProDesarrolloPro, 2013. (logotipo).

+ Identificación del problema

“El factor pobreza conlleva a crear empresas que carecen de técnicas financieras y fiscales y desconocen herramientas tecnológicas que faciliten la administración en los negocios”.

El factor principal y del cual se deriban otros problemas que impiden el acceso a la tecnología es la pobreza.

Pobreza

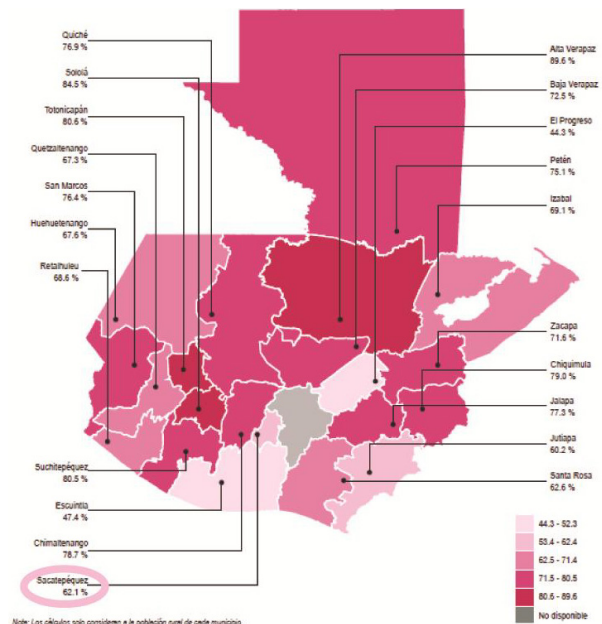
En 44% de los municipios rurales guatemaltecos, tres de cada cuatro personas viven en pobreza.

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE) y el Banco Mundial, los resultados del Mapa de Pobreza Rural 2011 indican que en casi la mitad de los municipios rurales en Guatemala (44%), la mayoría de su población (más del 75%) viven en pobreza. (E&N, 2013).

El departamento de Sacatepéquez no se queda atrás y presenta incidencia de pobreza rural en el país, mostrando una tasa de pobreza total de 62.1%. (Figura 2)

Según el mapa de pobreza extrema dividido por departamento, Sacatepéquez arroja datos de 11.4%. (Figura 3)

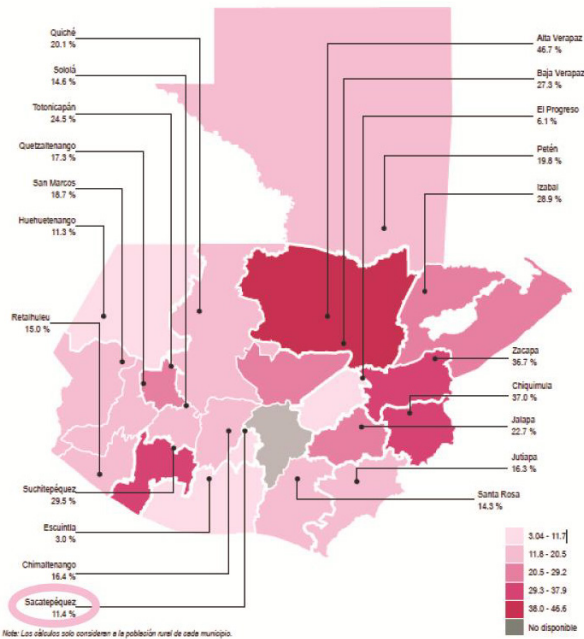
Figura 2



FUENTE: Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011 / Resumen ejecutivo. Instituto Nacional de Estadística 2013 con el apoyo y asesoría técnica de la Unidad de Pobreza, Género y Equidad del Banco Mundial, p.6.

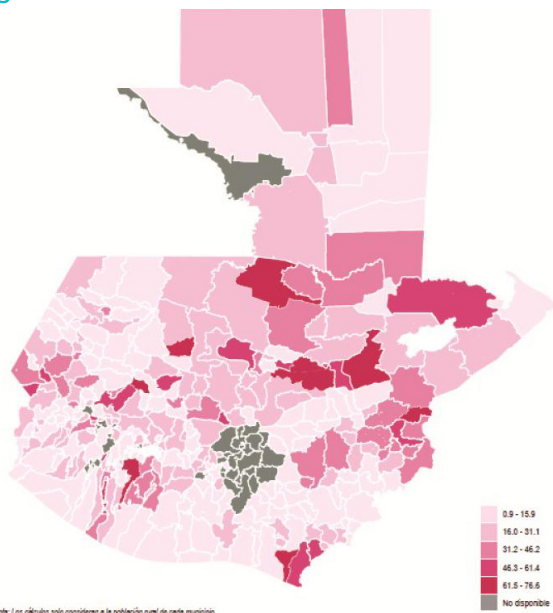
Dentro del mapa de pobreza extrema dividida por municipios, varían dependiendo de cada uno, se puede notar la pobreza en la que viven. (Figura 4)

Figura 3



FUENTE: Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011 / Resumen ejecutivo. Instituto Nacional de Estadística 2013 con el apoyo y asesoría técnica de la Unidad de Pobreza, Género y Equidad del Banco Mundial, p.7.

Figura 4



FUENTE: Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011 / Resumen ejecutivo. Instituto Nacional de Estadística 2013 con el apoyo y asesoría técnica de la Unidad de Pobreza, Género y Equidad del Banco Mundial, p.11.

Analfabetismo

Guatemala es el país con más alto grado de analfabetismo en Centroamérica y el problema "se concentra sobre todo en las zonas rurales y urbano marginales, particularmente entre las mujeres, especialmente en la población que vive en condiciones de pobreza y pobreza extrema", se explica en cpr-urbana.blogspot.com.

Según el Comité Nacional de Alfabetización en Guatemala, se mantiene un porcentaje de 16.63% en el país y cada año va aumentando el número de nuevos analfabetas. (Figura 5)

La brecha los limita a optar a trabajos bien remunerados.

Figura 5

Año	Nuevos Analfabetas
2009	41,070
2010	42,080
2011	43,111
2012	44,165
2013	45,234

FUENTE: Proyecciones de población con base en el XI Censo de población 2001, INE, área de estadística de la unidad de informática y estadística CONALFA



La reducción del analfabetismo ha estado presente en el municipio de Sacatepéquez, aunque no se ha atendido a todas las aldeas, dejando a la deriva y sin aprendizaje a estas. (Figura 6)

Figura 6

Departamentos que se encuentran camino a la Universalización de la Alfabetización (Índice de Analfabetismo menor a 4%)						
Código	Departamento	TOTAL			AVANCES 2013	
		Población de 16 años y más	Población analfabeta	Índice de analfabetismo (%)	Atención	Proyección Índice 2013
19	Zacapa	138,236	14,140	10.23	13,689	4.98
06	Santa Rosa	209,871	32,938	15.69	14,281	10.93
11	Retalhuleu	187,573	27,451	14.63	15,114	10.06
10	Suchitepéquez	309,217	54,612	17.66	21,058	13.06
03	Sacatepéquez	202,560	23,014	11.36	4,576	9.80
02	El Progreso	99,058	12,071	12.19	2,239	10.90

FUENTE: Proyecciones de población 2012 con base en el XI censo de población 2002, INE y resultados finales del proceso de alfabetización, año 2012, área de estadística de la Unidad de Informática y estadística, CONALFA (2802-2013).

La pobreza y el analfabetismo afectan el desarrollo económico principalmente; Es por ello que en las comunidades en la búsqueda de subsistencia, las personas se ven obligadas a crear negocios en los cuales puedan desarrollarse o bien desenvolverse fácilmente, todo esto para lograr satisfacer sus necesidades. Como necesidad principal se encuentra el alimento diario excluyendo aspectos como la educación y salud.

Las personas que manejan sus propios negocios muchas veces no llevan la administración adecuada y correcta, secundario a lo cual no obtienen las ganancias esperadas. En muchos casos no prestan atención a ellos, pues debido a que son personas analfabetas, tienen la creencia que sería imposible transmitirles algún mensaje para que logren salir adelante.

En el departamento de Sacatepéquez, existen comunidades, en las cuales los pobladores no saben leer ni escribir, sin embargo se ha demostrado que en estas comunidades, a las personas se les facilita aprender los números, conocen operaciones simples tales como la suma, resta y multiplicación, con las que manejan el negocio.

La tecnología es un medio para el desarrollo y en este departamento la mayoría de la población no tienen acceso a tecnología, desconocen las herramientas que la tecnología les brinda para facilitar la administración en sus negocios y para que logren una mejor calidad de vida.

Justificación del problema

Magnitud

La caracterización departamental de Sacatepéquez 2012, realizado por el Instituto Nacional de Estadística (INE) (Noviembre 2013) expone:

En 2011, el 99.6% de las empresas registradas en el Directorio Nacional Estadístico de Empresas (DINESE) se catalogó como empresas pequeñas.

Por otra parte, las empresas clasificadas como grandes y medianas, tuvieron una menor participación en los registros del DINESE. (Figura 7)

A pesar de la irrupción de pequeñas empresas en este departamento, la pobreza con la que se vive en las Aldeas Nororientales de La Antigua Guatemala, Sacatepéquez sigue estando presente, la mayoría de estas empresas por actividad económica se dedican al comercio. (Figura 8)

Figura 7

Empresa por tamaño	2011
Total de Empresas	2, 954
Grandes	1
Medianas	12
Pequeñas	2,941

FUENTE: INE. DINESE.

Figura 8

Actividades de servicios	127
Hoteles y restaurantes	206
Industrias manufactureras	210
Actividades inmobiliarias	334
Comercio	730

FUENTE: INE. DINESE.



Trascendencia

El proyecto se basará en un plan piloto, será aplicado a las MIPYMES de comunidades Nororientales de La Antigua Guatemala, Sacatepéquez. (Fase 1). A través de historias de éxito, servirá como incentivo cultural a nivel nacional para la adopción de este tipo de capacitaciones en el resto de empresas del país. En un futuro será replicado a otros departamentos.

Vulnerabilidad

Fundación Pro Desarrollo Pro es una institución dedicada a la propuesta, gestión e implementación de programas educativos y culturales fundamentados en las TICs (Tecnologías de la información y comunicación) y las artes a través de procesos gráfico-audiovisuales que apoyen el desarrollo guatemalteco.

Debido a la implementación de las TIC's dentro de esta fundación es importante resaltar los efectos positivos que conlleva su empleo. (figura 9)

Figura 9

Efectos Positivos
Amplían las posibilidades de obtención de información de todo tipo, lo que potencia alternativas de conocimiento.
Agilizan el intercambio (envío y recepción) de información de índole diversa, lo cual facilita la realización de distintas actividades cotidianas, educativas y laborales.
Facilitan la comunicación entre miembros de una familia extensa que estén fuera del alcance físico directo o en el extranjero.
Abren grandes posibilidades en el ámbito educativo.
Ayudan a disminuir el aislamiento.
Se desarrollan nuevas habilidades de manejo electrónico y motricidad.
Conectan con enorme cantidad de gente; amplían redes sociales.

FUENTE: Colussi, M. y Ugalde, M. (2011).

Las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación) se enfocarán en la implementación del desarrollo y fortalecimiento de las empresas. Tratando de incrementar la efectividad de su uso en este proyecto.

Guatemala, 23 abr (AGN).- La Fundación para el Desarrollo de Guatemala (Fundesa) informó que este país escaló una posición en el ranking que mide el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), al pasar del puesto 102 al 101.

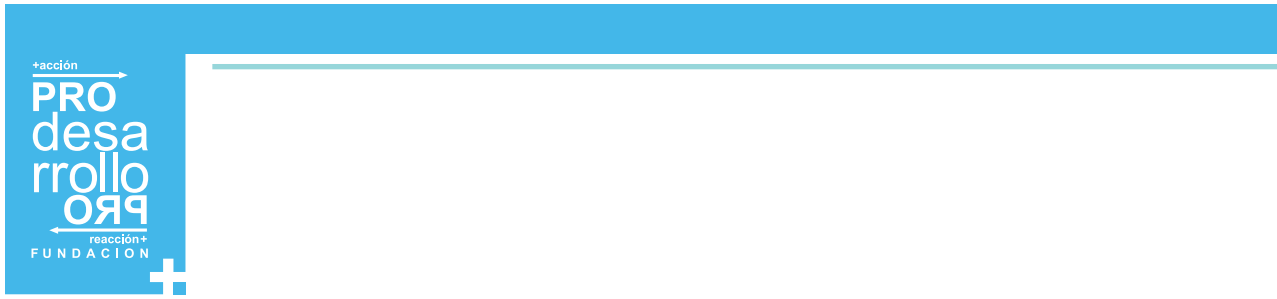
El analfabetismo, no será un impedimento para que las personas aprendan a emplear herramientas tecnológicas como sistema contable para administrar el negocio, pues se ha observado que en muchas aldeas no saben leer ni escribir pero debido a que cuentan con negocio han tenido que aprender números.

Según La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (Ocde), ha incorporado a la definición de alfabetismo habilidades de lectura en ambientes digitales, capacidad numérica, habilidades avanzadas para la resolución de problemas y comunicación en ámbitos complejos.

Según OECD (2009:7), alfabetizarse significa comprender, evaluar y utilizar textos escritos para participar socialmente, lograr metas personales, desarrollar el conocimiento y las capacidades individuales. .

eBas, un servicio al alcance de las personas, podrán adquirirlo por un costo mensual; Es una herramienta tecnológica, un sistema de administración que ayudará a las personas con herramientas para que sean implementadas en su negocio, llevando un mejor control administrativo por medio de este sistema.

Al contar con conocimientos de administración, técnicas financieras y fiscales pongan en práctica este recurso tecnológico y lo apliquen a su empresa propia, este sistema facilita calcular sus ingresos y egresos monetarios para calcular su ganancia, este sistema cuenta con asesoría de cada movimiento que realiza. Todo ello a través de un dispositivo móvil.



Factibilidad

Para llevar a cabo el proyecto se cuenta principalmente con:

Recurso humano: interés de aporte a la sociedad por medio de este material.

Fundación ProDesarrolloPro, quien pone a disposición materiales informativos, importantes dentro de esta investigación.

Apoyo por parte de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC, para realizar las gestiones correspondientes.

Asesores de la Escuela de Diseño Gráfico.

Recursos tecnológicos propios.

Perfil del + Cliente

ProDesarrolloPro

Fundación

Institución sin fines de lucro que vela por la educación con valores, cultura y las artes como bastión fundamental del desarrollo.

Dirección: Manzana K, Lote 17 Sector A 10, Zona 8 de Mixco, Ciudad San Cristóbal, Guatemala.

Teléfono: (+502) 5969-9305

PBX: (+502) 2443-3346

Correo: prodesarrollopro@gmail.com

Página: <http://prodesarrollopro.org>

Es una institución dedicada a la propuesta, gestión e implementación de programas educativos y culturales fundamentados en las TICs (Tecnologías de la información y comunicación) y las artes a través de procesos gráfico-audiovisuales que apoyen el desarrollo guatemalteco.

Programas

Fundación ProDesarrolloPro cuenta con varios programas enfocados en diversos ejes de desarrollo.

ProPaís: Fortalecimiento por medio de formación y diagnósticos técnicos-financieros y fiscales; asesoría en el manejo de marca y evaluación en la aplicación de las mismas en los procesos que generen nuevos mercados en el ámbito local e internacional; así como el uso de herramientas tecnológicas administrativas como soluciones pedagógicas y de aplicación. Implementación de la herramienta de gestión financiera eBas, a todas aquellas personas individuales o jurídicas que estén inscritas bajo el régimen de pequeño contribuyente (que declaren menos de Q150,000.00 mil al año).



eBas (Comercio electrónico, solución de administración) es más que una aplicación empresarial a través de internet, una solución integral que a través de sus productos y servicios busca hacer más sencilla la gestión financiera de los negocios.

Figura 10



Fuente: fundación ProDesarrolloPro, 2013. (programas).

ProTV: Se basa en la educación y capacitación para la producción de material audiovisual y multimedia; así como la gestión y creación de los canales de TV comunitarios en el contexto de los dispositivos móviles para brindar oportunidades y nuevas habilidades para más y mejores posibilidades en el ámbito laboral.

ProGod: Fomenta el arte terapia como bastión fundamental para el análisis, desarrollo e implementación de actividades que ayuden a la catarsis social, entretenimiento y recreación pero por sobretodo a la implementación de valores y buenos mensajes para promover un cambio actitudinal. La palabra GOD es un acrónimo de: GRACE OVER DRAWINGS. "La gracia sobre los dibujos" sirve de vínculo entre las poblaciones de niños que carecen de entretenimiento, educación artística y recreación cultural; con las instituciones que promueven la formación de valores a través del aprendizaje, desarrollo e implementación de las artes.

ProCine: Promoción de la utilización de las TICs en materia de cortometrajes, series de TV para jóvenes y series de TV infantiles, en espacios multimedia para la divulgación e información de valores, propiciar cambios de pensamiento colectivo, como mecanismo de concientización en la sociedad. Se busca la creación de espacios de proyección alternativos como estructuras independientes, no politizadas, operadas por representantes de la comunidad previamente capacitados.

ProArte: fomento de la educación a través de las artes útiles, artes plásticas, artes rítmicas y artes mixtas. Promoción y difusión de artistas profesionales, emergentes o provenientes de los sectores vulnerables del país a través de actividades como:

Exposiciones itinerantes: fotografía, pintura, escultura, intervenciones en vivo, etc.

Presentaciones: bailes, teatro, canto, poesía, interpretaciones musicales, danzas, etc.

Arte culinario: Brindar espacios a instituciones que promuevan el consumo de recursos naturales saludables a implementar en la dieta alimenticia tradicional con miras a mejorar la salud alimentaria y nutricional.

Artes útiles: Dignificar y tecnificar los oficios y expresiones culturales artesanales de cada región al promover una economía sustentable y la cultura como fuente alterna de trabajo.

Artes Mixtas: Creación de materiales audiovisuales a manera de Documental para la divulgación, promoción y reconocimiento de artistas emergentes de la región.

ProSalud: se promueve el uso de cultivos, que se desarrollan en la región para el consumo alimenticio, a manera de suplemento, en algunos casos y en otros, como complemento donde el menú tradicional de platillos se respeta y se agregan únicamente ciertos ingredientes que pueden ser cultivados en cada uno de los hogares de nuestros pueblos. También contribuir con el abastecimiento de medicamentos a bajo costo, así como la difusión de los conocimientos ancestrales concernientes a ésta área.

Misión: proveer capacitación que permitirá a las MIPYMES del país participar efectiva y rentablemente en las actividades globales de comercio basadas en TICs.

Visión: incrementar la efectividad del uso de las TICs, la productividad y competitividad de las MIPYMES de Guatemala a través de la capacitación orientada a los negocios.

+ Grupo Objetivo

El grupo objetivo al cual están destinados los videos de inducción pedagógica para la fundación ProDesarrolloPro es:

PERFIL CLIENTE



Objetivos +

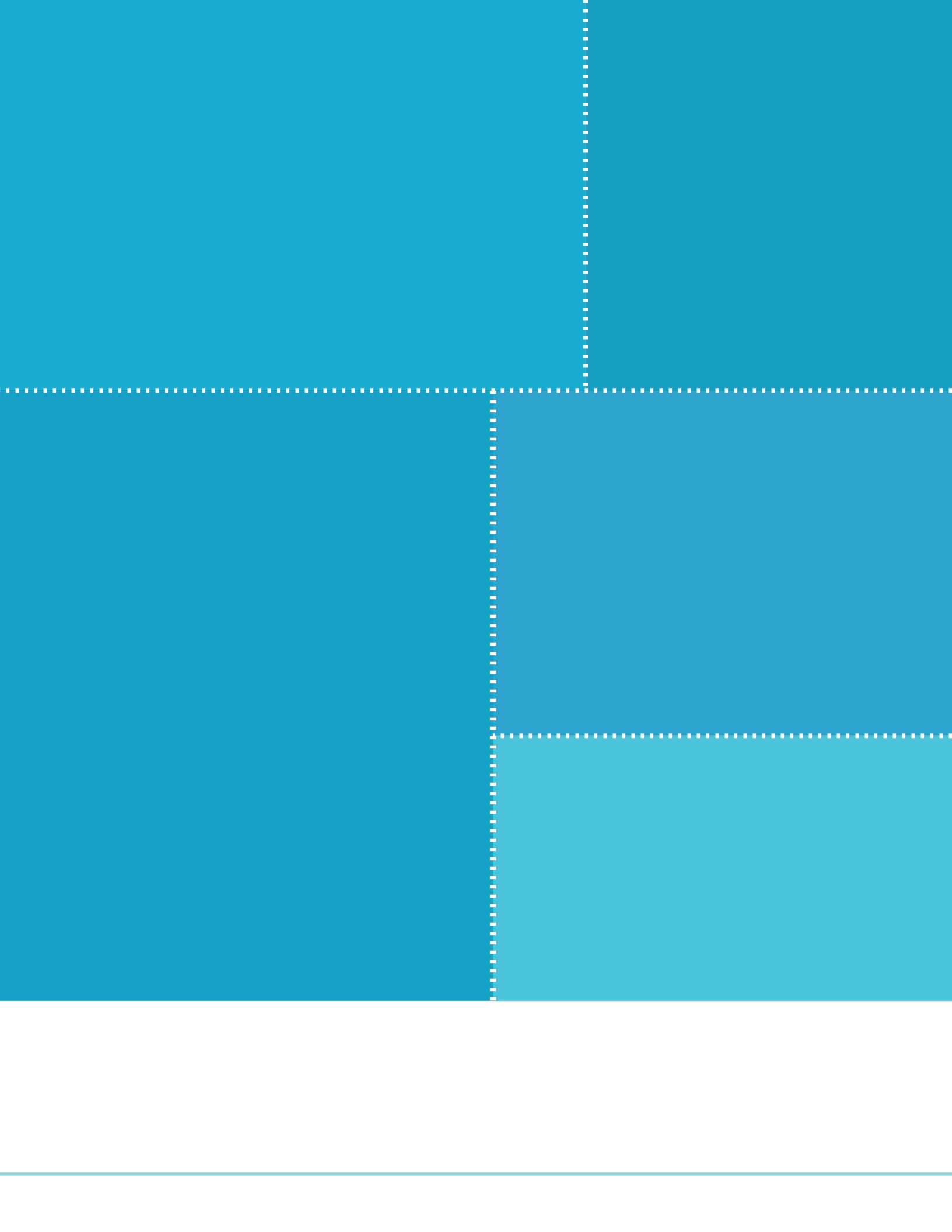
Objetivo General

Cooperar con la Fundación ProDesarrolloPro en el programa ProPaís, para beneficiar a las Aldeas Nororientales de la Antigua Guatemala, Sacatepéquez, en el proceso de buen manejo administrativo de negocios mediante el uso de recursos tecnológicos.

Objetivos Específicos

Desarrollar video de inducción pedagógico que facilite al empresario técnicas y herramientas para mayor control administrativo de las MIPYMES en las Aldeas Nororientales de la Antigua Guatemala, Sacatepéquez, mediante el uso de las TICS (Tecnologías de la información y comunicación).

Proporcionar a las Aldeas Nororientales de la Antigua Guatemala, Sacatepéquez, herramientas tecnológicas, para implementarlas en el negocio y que le permitan mejorar el aprovechamiento del recurso humano, monetario y fiscal.





Marco Teórico y Conceptual

Dimensión social

Dimensión funcional

Dimensión ética



Capítulo 2

+ Marco Teórico

Introducción

El diseño gráfico tiene la habilidad de ser un ente comunicador, a través de elementos trata de hacer llegar el mensaje y que este sea funcional, influye en nuestra forma de pensar y actuar.

El diseño gráfico tiene un rol dentro de la sociedad y consecuente en la educación, para lograr este objetivo, se basa a través de todas las herramientas de las que dispone, también con la tecnología que se interpone en este proceso se ha logrado hacer uso de dispositivos móviles que ayuden y refuercen la educación, este aprendizaje móvil se ha beneficiado de las TIC'S, las cuales influyen en las personas para incrementar conocimiento en diversos ámbitos.

A continuación se desarrollan varios temas imprescindibles en el proyecto, que van desde el diseño gráfico, como influye este como comunicador social, multimedia, el aprendizaje y la tecnología, aprendizaje móvil (mLEARNING), entretenimiento educativo, dispositivos móviles y sus usos educativos, las TIC.

Diseño Gráfico

Moya (2006) define al diseño gráfico como:

Una forma de organización del pensamiento, este pensamiento nos lleva al proceso de creación que da como resultado un universo de imágenes, signos y símbolos, que al interactuar con el lector o el usuario, producirá un proceso dialéctico, así el perfil del diseñador y su producción estará condicionado por las características del lugar y la sociedad que demanda su producción, y el objeto a comunicar, calidad tipo, entre otros, etc. La cultura, historia, economía, costumbres, condicionarán lo que se diseña, la forma como se diseña y los contenidos que el objeto diseñado deberá transmitir (p.8) (párr. 4)

Desde sus orígenes el diseño gráfico ha sido la disciplina encargada de comunicar mensajes bidimensionalmente en forma estática, pero, la búsqueda incesante de diferenciación y de soluciones nuevas ha instado al diseño gráfico a rebasar los tradicionales objetos de diseño, libros, afiches, plegables, revistas,

etc., y a la vez incorporar nuevas variables, introduciendo movimiento y sonido, y la interacción entre el usuario y el diseño, como en Internet (p.7) (párr. 2)

En comparación a lo anteriormente citado por Moya, podemos sostener que hoy en día el diseño gráfico demuestra que aporta a la sociedad la función educativa a través de gráficos visuales, principalmente se busca la funcionalidad, que comunique lo que se desea al grupo determinado al cual va dirigido. No existen barreras para el diseño gráfico, este tiene la capacidad de comunicar y llegar a cualquier segmento poblacional pues a través de imágenes o iconos también se puede comunicar, las imágenes o iconos pueden ser interpretados como un lenguaje universal, es decir que se crean mensajes a través de medios visuales.

Rodríguez (2008) señala que:

El diseño gráfico es una herramienta efectiva en la comunicación de las causas sociales (...), la labor de comunicar (...), y la intervención del diseño en la comunicación social tienen un rol importante en la participación de



actividades de carácter social que genere cambios conductuales y la adquisición de una conciencia de responsabilidad social de cada uno de los ciudadanos. En otras palabras, un despertar a la realidad que nos rodea (p.12)

El diseño gráfico tiene la capacidad de ser transformador y a la vez incidir en nuestra realidad Moya (2006) afirma: "Como actor en la transformación social, en tanto que su accionar puede coadyuvar al desarrollo social y económico, (...) actualmente el diseño gráfico como profesión juega un rol importantísimo en la transformación de la realidad" (p. 10) (párr. 2)

Responsabilidad social del diseñador gráfico

Berryman (1990) nos dice que los diseñadores gráficos tienen la responsabilidad de generar soluciones visuales, que sean funcionales, elegantes, apropiadas, simple y económicas. (p.13) (párr. 4)

Multimedia

Rodríguez, citado anteriormente destaca al diseño gráfico como una herramienta de comunicación y en comparación con

el diseño multimedia este transmite un mensaje, es por ello que se afirma que es funcional dentro del aprendizaje, combina texto, imágenes, colores, animaciones, videos, audio, entre otros., es por ello que se le llama de esta manera pues se vale de distintos medios de comunicación para hacer llegar el mensaje que desea. Este medio se utiliza para dar información de manera entretenida y breve tal y como a continuación citan estos autores:

Sangrá, Guàrdia, Mas, & Girona (2005) puntualizan que:

Los materiales didácticos multimedia son materiales de aprendizaje (...) que incorporan y relacionan la imagen, el sonido, el video, el texto y los elementos temáticos en forma de recursos para el aprendizaje, creando así el máximo de conectividad y de interactividad. (...) Se dirigen hacia una visión más constructivista que permite que el estudiante, además de asimilar y desarrollar unos conocimientos y unas habilidades, sea capaz de aprender a aprender, de pensar y de aprovechar cualquier formativa a lo largo de su vida. (p. 22) (párr. 1 y 2)

Sangrá, Guàrdia, Mas, & Girona se enfocan en los materiales multimedia como recursos de aprendizaje, también es importante puntualizar que la producción de contenidos de imagen y sonidos, llamados audiovisuales, generan material didáctico e informativo. Los audiovisuales se pueden orientar a diversos medios de comunicación, para ello se basa en distintas etapas para poder llevarlo a cabo, desarrollo, preproducción, producción, posproducción, comercialización.

Dressler (2001) también muestra los usos frecuentes de lo que anteriormente se amplía:

Las técnicas audiovisuales, como las películas, las videoconferencias, las audiocintas y las videocintas, pueden ser muy eficaces y se usan con bastante frecuencia. (...) Los audiovisuales ofrecen algunas ventajas y en la mayoría de casos se utiliza en estas situaciones. (p. 262) (párr. 2) (Figura 11)

En un informe de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (2014), se muestran las fases para el diseño de un contenido digital, la construcción de un contenido digital educativo

demanda un trabajo multidisciplinario. (...) Para llevar adelante la construcción de un contenido digital sea grande o pequeño se consideran distintas fases: análisis, diseño, implementación, evaluación y publicación. (párr. 3 y 4). (Figura 12)

Figura 11

Técnicas Audiovisuales
<p>Cuando es necesario demostrar como se debe seguir una secuencia en el tiempo. La posibilidad de detener la acción, reanudarla al instante, o pasarla en movimiento acelerado o lento puede resultar muy útil.</p>
<p>Cuando se requiere exponer a los educandos a hechos que no se pueden demostrar con facilidad en clases presenciales.</p>
<p>Cuando la capacitación se piensa usar en toda la organización.</p>

FUENTE: Usos frecuentes de audiovisuales. Adaptado de "Administración de personal" por Gary Dressler, 2001. (p.262). Copyright



Figura 12



Fuente: Proceso de contenido digital. Adaptado de "Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC" por Universidad Nacional de Educación a Distancia 2014. (párr. 3). Copyright

El aprendizaje y la tecnología

Ramírez y Burgos (2012) demuestran que:

Los avances tecnológicos y de comunicación permiten llegar a más lugares, y posibilitan la equidad en educación. Sin embargo el mayor reto es entender que la innovación no sólo tiene que ver con adquisición de equipo tecnológico, sino con procesos humanos que permitan incorporar estos avances. (p. 5) (párr. 6)

La tecnología avanza día a día y el uso que actualmente se les da a los dispositivos móviles, propician un avance dentro de la educación, resulta que a través de objetos de aprendizaje se puede aumentar las oportunidades educativas, que motiven a las personas a aprender gracias a métodos de apoyo en este proceso de

aprendizaje, paralelo a lo que ambos, Ramírez y Burgos expusieron.

Es importante notar como Ramírez y Burgos enfatizan la importancia que tienen los procesos humanos dentro de la innovación.

Aprendizaje móvil (Mlearning)

Modalidad de aprendizaje que se basa en recepción o entrega de contenidos con apoyo de la tecnología móvil, que se llevan a cabo en diversos contextos (movilidad). Su principal objetivo es apoyar otros medios de enseñanza con el fin de lograr un aprendizaje auténtico. Se enfoca en ambientes inteligentes, sensibles y capaces de responder a la presencia de las personas. No se ve limitado por el ambiente de aprendizaje en la que la espontaneidad, personalización, conveniencia, adaptabilidad, integración y disponibilidad son características esenciales. (Ruyter y Aarts, 2004).

El aprendizaje móvil ha sido una nueva forma de aprovechar las tecnologías de información y comunicación (TICS) para poder acceder al conocimiento,

mediante el uso de dispositivos como el celular o asistentes personales digitales (Kukulsha-Hulme y Traxler, 2007)

El uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje contribuye a quienes se ven beneficiados con ellos, busquen adquirirlos, lo cual resulta que otro tipo de habilidades como las comunicativas, de liderazgo, de trabajo colaborativo y de autodirección que desarrollen.

Los recursos de aprendizaje móvil y el uso de dispositivos móviles apoyan a personas en estrategias que promueven el desarrollo de las habilidades cognitivas de solución a problemas, toma de decisiones, pensamiento creativo y crítico. (Herrera, Lozano y Ramírez, 2008; Ramírez, 2009)

Ruyter y Aarts coinciden en este enfoque, el uso de recursos móviles para aprendizaje modifica el ambiente de aprendizaje, ya que modifica cualquier escenario en un ambiente educativo y de colaboración;

El diseño de los recursos a utilizar en este aprendizaje a través de móviles

debe sustentarse en teorías y estrategias educativas para ser efectivas y que la naturaleza del material y tipo de recurso deben estar estrechamente relacionados a las habilidades cognitivas que se desarrollan. (Ramos, Herrera y Ramírez, 2010)

Entretenimiento educativo

Moyer-Gusé y Riddle (2010):

Se refiere a medios de comunicación y entretenimiento que están diseñados para entretener y educar al público. El objetivo que se persigue es aumentar el conocimiento de los miembros de la audiencia acerca de un tema educativo, crear actitudes favorables y cambios de comportamientos. (p. 127) (párr. 1)

Dispositivos móviles, usos educativos

Dispositivos móviles que pueden reproducir y grabar sonidos en diversos formatos y que multimedia, ofimáticas y de conexión a redes que los hacen atractivos para su aplicación en diversos contextos educativos. (Woodill, 2010; Dykes y Renfrew, 2012)

El aprendizaje móvil comporta la utilización de tecnología móvil, sola o en combinación con cualquier otro tipo de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC'S) con la finalidad de facilitar el aprendizaje en cualquier momento y lugar. (Unesco 2013, p. 6). Figura 13.

Las TIC (Tecnologías de la información y comunicación)

Piaggese y Garrett aseveran que los rápidos adelantos de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), combinado con el crecimiento de Internet y otras redes mundiales, han determinado profundas transformaciones de estructuras económicas, sociales e institucionales. La aplicación de las TIC y la difusión influyen en la gestión de las empresas y en la eficiencia de los mercados, potencian a los ciudadanos y a las comunidades, incrementan el conocimiento y contribuyen al fortalecimiento y la nueva definición de los procesos de gobernabilidad en todos los niveles institucionales. (p. 83) (párr.1)

Transferencia de conocimientos a través de capacitaciones

En la publicación, evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC, Marcelo (2002) expresa lo siguiente:

Los espacios de comunicación e interacción flexibles, abiertos y a distancia que tienen los ambientes de formación virtual a través de foros, conversatorios electrónicos,

Figura 13

Ventajas del Aprendizaje Móvil

Entre las ventajas del Aprendizaje Móvil se encuentran (Kukulska-Hulme, 2007):

- Permite el aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- Potencia el aprendizaje centrado en el alumno.
- Enriquece el aprendizaje con elementos multimedia.
- Permite la personalización del aprendizaje.
- Favorece la comunicación entre el alumno y las instituciones educativas
- Favorece el aprendizaje colaborativo.

En base al desarrollo de la aplicación educativa de las tecnologías móviles en diversos proyectos y experiencias de campo en todo el mundo, la UNESCO (2013) añade a las anteriores las siguientes ventajas del Aprendizaje Móvil:

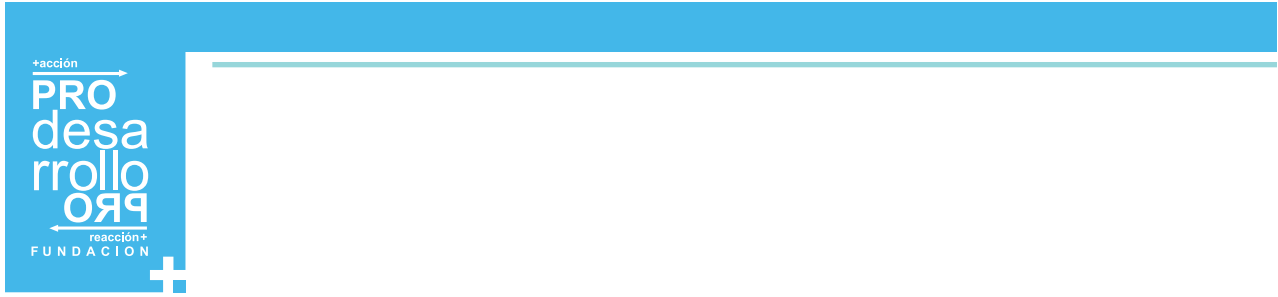
- Valuación inmediata de contenidos educativos.
- Empleo productivo del tiempo en el aula. Las investigaciones llevadas a cabo por la UNESCO revelan que las tecnologías móviles ayudan al profesorado a emplear el tiempo lectivo con mayor eficacia.
- Creación de comunidades de educandos.
- Mejora de la formación continua.
- Vínculo entre la educación formal e informal.
- Apoyo al alumnado con discapacidades.

FUENTE: El aprendizaje móvil y sus ventajas. Adaptado de "Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC" por Universidad Nacional de Educación a Distancia 2014. (párr. 6). Copyright

entre otros, permiten la “discusión y el intercambio de ideas para la realización de actividades del curso”. (p. 27)

En base a lo anterior cabe resaltar la importancia que tiene las capacitaciones, la transmisión de información y los medios con los que hoy en día existen para hacer más viables estas capacitaciones, anteriormente se describió como el video es utilizado como herramienta de comunicación.

Existen diversas maneras de abordar estos videos, estos deben ser en base al grupo objetivo al cual se quiere dirigir. Se necesita principalmente de un equilibrio estético con respecto a los elementos que se utilizaran, uso de color adecuado, texto, iconos, entre otros.



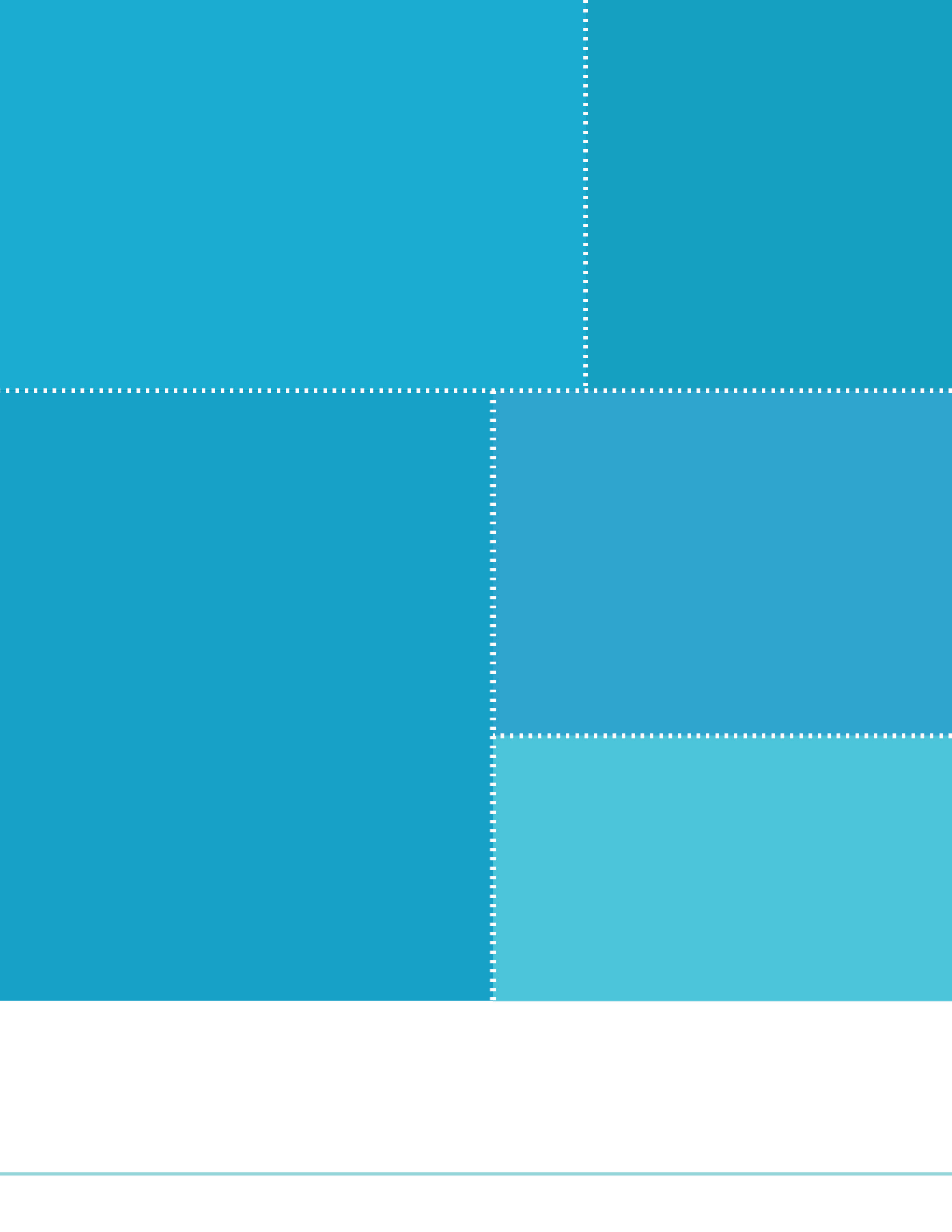
+ Conclusiones

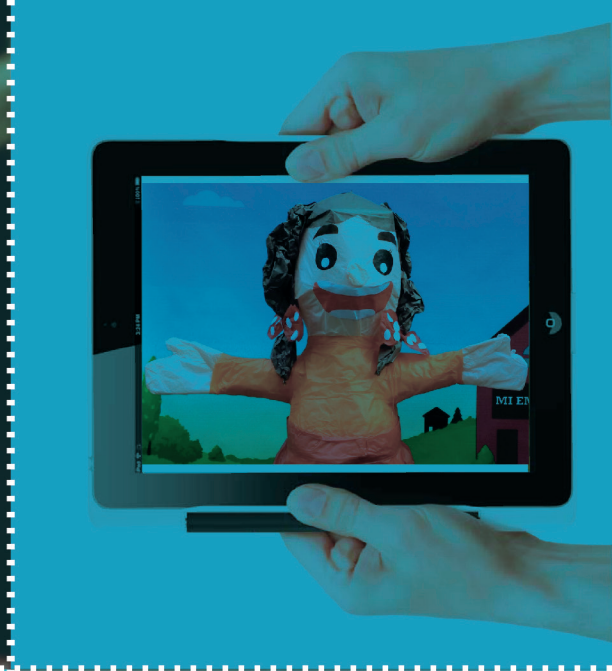
La tecnología pone a disposición del ser humano, herramientas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza.

La tecnología de la información y comunicación TIC'S, en conjunto con el aprendizaje móvil y los audiovisuales abren campo a que las personas puedan aprender por medio de estos dispositivos móviles.

Una de las ventajas del diseño gráfico es su lenguaje universal y cualquier audiovisual con manejo de imágenes o bien íconos es fácilmente comprendido.







Proceso Creativo y producción

6w

Spice

Poems

Conceptualización (Insight y Concepto Creativo)

Pre-Producción



Capítulo 3

+ Proceso Creativo y Producción Gráfica

Para el proceso creativo y producción gráfica se hizo uso de la metodología de 6w, Spice y Poems, todo ello será fundamental en el desarrollo de la producción, con el fin de lograr de manera eficiente el objetivo.

Para ello es primordial lograr un acercamiento con el grupo objetivo, mediante herramientas se logrará obtener características del grupo objetivo al cual se dirigen estos videos.

6w

Esta metodología aporta datos claves para saber hacia donde se dirige el proyecto, puntualiza el qué, quién, cuándo, dónde, por qué y cómo.

Spice

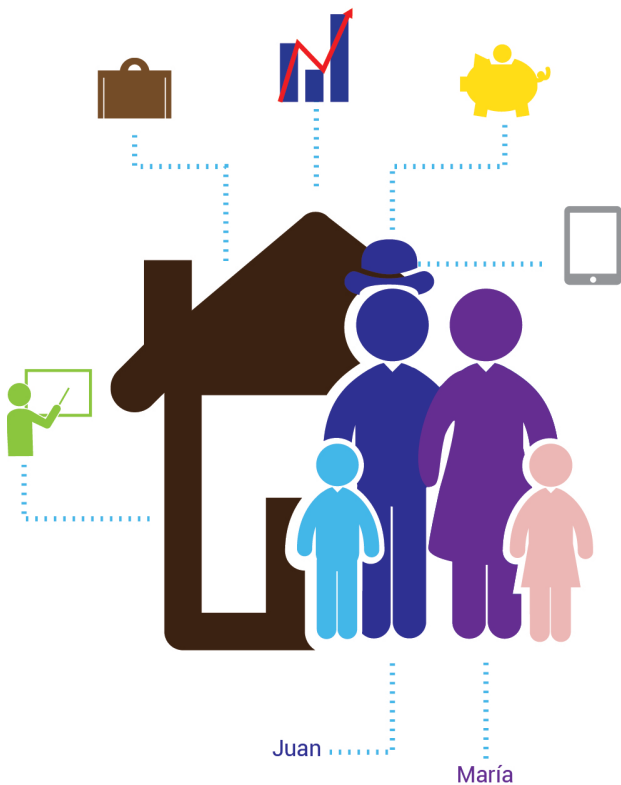
Esta metodología consiste en conocer con mayor exactitud ciertas características del grupo objetivo al cual van dirigidos los audiovisuales, las siglas en inglés (spice) se refieren a aspectos de carácter: social, físico, identidad, comunicación y emocional. A través de esta herramienta podemos lograr identificar las necesidades según cada insiso y a partir de esto tomar decisiones que serán puntos claves en la producción.

Poems

Consiste en una herramienta para poder identificar los canales factibles y viables para el proyecto, analiza personas, objetos, ambientes, mensaje o medio y servicios. Con ello podremos conocer más a fondo al grupo objetivo, el entorno en el que se desenvuelve y la relación que manejan.

6W





- 

SOCIAL
 Necesitan apoyo para lograr un manejo administrativo en cuanto al mejor aprovechamiento de los recursos en los negocios, herramientas propuestas por parte de personas altruistas y entusiastas que les brinden ayuda para salir adelante.
- 

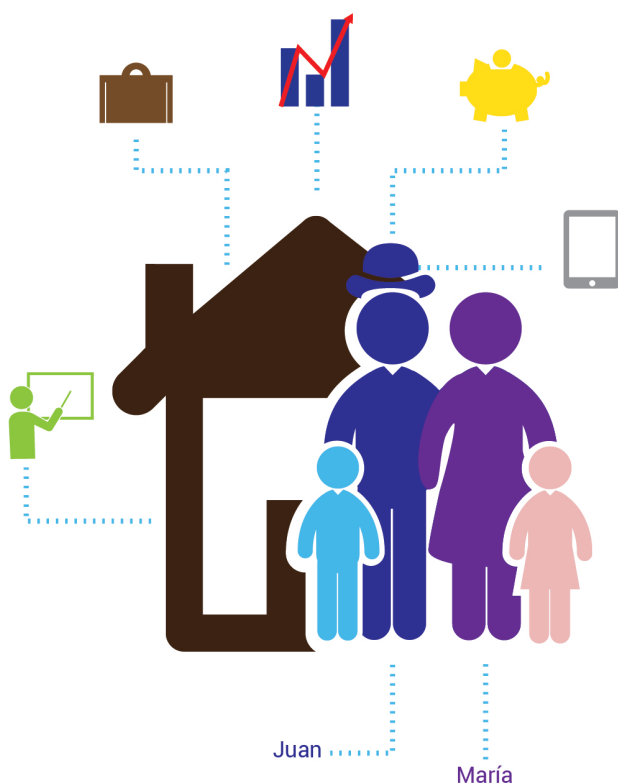
FÍSICO
 Son personas muy activas, los hombres realizan trabajos relacionados a la mano de obra, siembras, albañilería, carpintería. Las mujeres se enfocan principalmente en atender el hogar o en negocios que poseen, como tiendas y tortillerías. Tienen acceso a salud solamente en puestos de salud. Son personas que participan de actividades dentro de la comunidad.
- 

IDENTIDAD
 Su prioridad principal es la familia, es por ello que buscan superarse y prosperar para brindar una mejor calidad de vida.
- 

COMUNICACIÓN
 Por la situación en la que viven, la mayoría de personas en la comunidad no pueden informarse de todos los sucesos que acontecen en el país.
- 

EMOCIONAL
 Son personas humildes, trabajadoras, agradecidos y siempre brindan ayuda a quien lo necesite. Constantemente viven con preocupaciones por la economía.

Poems +



GENTE
 > Hombres y mujeres jóvenes - adultos entre las edades de 15 a 30 años, nivel popular E, residen en Sacatepéquez, escolaridad baja

OBJETOS
 > Capacitaciones, material audiovisual, videos pedagógico

AMBIENTES
 > CMC (Centro Multicultural de Capacitación). Lugares de concentración en la comunidad, COCODES.

MENSAJES Y MEDIOS
 > Videos de inducción pedagógica.

SERVICIOS
 > Conferencias, capacitaciones pedagógicas, reuniones para compartir experiencias.

+ Conceptualización

Insight

Roberts, 2005 señala que:

“Insights un término que sirve para designar cualquier verdad sobre el consumidor cuya inclusión en un mensaje publicitario hace que éste gane en notoriedad, veracidad, relevancia y persuasión a ojos de dicho consumidor” (p. 8) (párr. 1)

Poder (Palabra clave)

El insight que se trabajará para los proyectos paralelos con fundación ProDesarrolloPro, se manejará bajo la misma línea, el poder. Todas las personas tienen la capacidad, facultad o bien habilidad de realizar los objetivos que se propongan. Desde el momento en que las personas se limitan con el “No puedo” evaden sus responsabilidades y la toma de decisiones los acomoda. El poder de decisión lo tiene cada persona, las oportunidades están en sus manos.

Insight del proyecto

“QUERER ES PODER Y PODER ES EMPEZAR”
Es importante tener y que nazca de uno mismo la voluntad de hacer algo. Muchas veces se

puede tener todos los medios para alcanzar ciertos objetivos pero lo que determinará la excelencia de estos es el carácter de realizar lo que deseamos.

Concepto creativo

“EMPRESEMOS, MANOS A LA OBRA”

El concepto creativo debe llamar la atención, debe comunicar lo que se desea expresar, este concepto fue creado pensando en la unión de palabras, un juego de palabras para crear un vínculo que transmita emprendimiento, la acción de empezar algo y a la vez con el término empresa, en pocas palabras empezar con una empresa, reforzado con la expresión manos a la obra, frase que connota decisión a la hora de comenzar algo.

Pre-Producción +

Sinópsis

Video de inducción pedagógica, ocho videos que serán utilizados en las capacitaciones del programa ProPaís, de la fundación ProDesarrolloPro, cada video se presentará cada semana, durante dos meses (uno por semana) servirá como introducción, para acercar al espectador con los temas que se desarrollarán durante cada semana, buscando captar su atención y motivarlos para que a través de manera graciosa y entretenida puedan aprender y causar expectación sobre los temas que serán impartidos para las personas que participan en estas capacitaciones. Se busca lograr la correcta aplicación de conceptos financieros, fiscales y administrativos, también que adopten el uso de dispositivos móviles para llevar un mejor control de su empresa.

Ejes temáticos

Emprendimiento

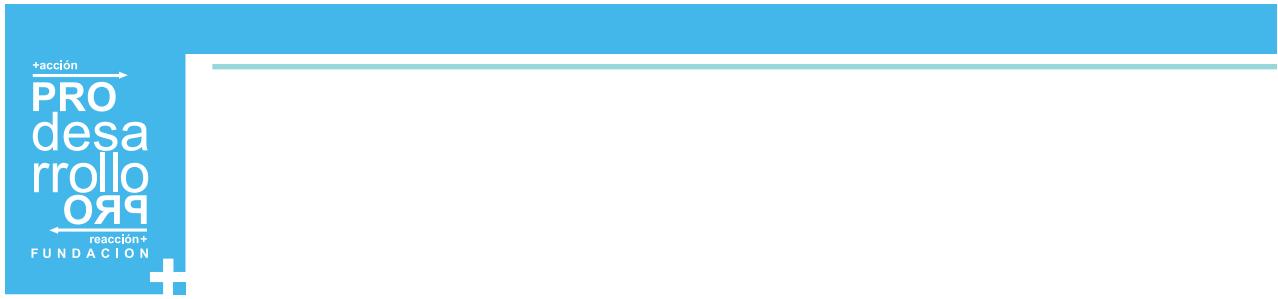
Administración

Empresa

Enseñanza

Entretenimiento

Dispositivos móviles



+ Ficha Técnica

[Video de inducción pedagógica para la fundación ProDesarrolloPro](#)

Número de videos: ocho.

Duración: de 2 a 4 minutos aproximadamente (dependiendo de cada video).

Formato: HD 1920x1080p / 30fps.

Año: 2014.

Productora: Fundación ProDesarrolloPro.

Género: video pedagógico

Audiencia: jóvenes-adultos de 15 a 45 años.

Canales de difusión: capacitaciones por medio del programa ProPaís.

Personal técnico:

Guión / producción / dirección

fotografía / arte

operario de cámara

operario de iluminación

operario de sonido

Argumento

Se realizarán dos módulos para el programa ProPaís de la fundación ProDesarrolloPro, estos módulos contendrán 4 sesiones y están estipulados para duración de dos meses (1 video por semana). El objetivo principal es que las personas aprendan y que a la vez que se entretengan. Los módulos están separados de la siguiente manera:

Módulo 1

Clase 1: la comunidad, participación ciudadana y participación de la mujer.

Clase 2: responsabilidad social, el liderazgo, trabajo en equipo y las relaciones humanas.

Clase 3: la empresa, los valores de la empresa, desarrollo de la empresa y el éxito empresarial.

Clase 4: ¿cómo formalizar una empresa?, características de un buen empleado, un emprendedor y empresario y el internet y los dispositivos móviles.

Módulo 2

Clase 1: que es el FODA, análisis FODA y ¿cómo ser una eco-empresa?

Clase 2: la contabilidad básica, el presupuesto, plan para presupuesto y proyección de presupuesto.

Clase 3: prevenir deudas, consolidar deudas, establecer prioridades y fondo de emergencias.

Clase 4: aficiones como ingresos, no cambiar de pasatiempo en pasatiempo, financiamiento, procesador de palabras y hoja de cálculo.

Estos audiovisuales están basados en el Edutainment, el proceso de este método se caracteriza por presentar el tema, luego refuerza ejemplificandoló y por ultimo presenta una actividad para poner en práctica lo aprendido.

+ Casting

Personajes

Comadres

Para el perfil del personaje de comadres se busco a dos mujeres que interpretaran el papel, mujeres que comienzan teniendo la iniciativa de tener un negocio y con el paso del tiempo su empresa va creciendo.

En los videos aplican conceptos de administración, desde la idea de tener una empresa hasta formalizarla, fomentan el ahorro y utilizan dispositivos móviles para realizar tareas de su empresa.

Al principio utilizan un lenguaje con el que el espectador pueda identificarse, conforme van creciendo como empresarias van introduciendo nuevos términos a su léxico. La vestimenta también cambia conforme van ascendiendo.

Este papel fue interpretado por mujeres para darle empoderamiento a la mujer ya que en muchas ocasiones existe el pensamiento que la mujer no puede superarse.

Comadre 1

Descripción de interpretación

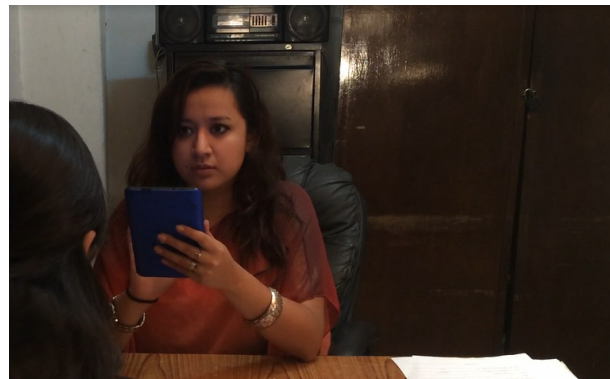
Se caracteriza por ser una persona que desea alcanzar sus metas, constantemente le gusta innovar en su empresa pero muchas veces quiere hacer gastos innecesarios, siempre se ayuda de su comadre (comadre 2). (Figura 14).

Karla Ivette Toledo López

Edad: 22 años

Ocupación: estudiante de Diseño Gráfico.

Figura 14



FUENTE: "Empesemos, manos a la obra" elaboración propia.

Comadre 2

Descripción de interpretación

Mujer que guía a su empresa por el mejor

camino, sabe escuchar opiniones. Trata de hacer las cosas de la mejor manera. (Figura 15).

Ana Paula Macz Coy

Edad: 23 años

Ocupación: estudiante de Diseño Gráfico.

Figura 15



FUENTE: "Empesemos, manos a la obra" elaboración propia.

Compadre

Para este papel se busco a dos hombres, la actuación de estos personajes está basada en darle al espectador tips, cosas importantes que debe y no debe hacer, siempre se cuentan cosas (chismes). Dan ideas al espectador y lo guían. Estos personajes actúan con un lenguaje coloquial, para familiarizar a las

personas que ven estos videos. El vestuario es típico de una persona del campo. Estos personajes son muy expresivos, divertidos, para tener un momento de risa dentro del video.

Compadre 1

Descripción de interpretación

El papel de este personaje se caracteriza en ser bien olvidadizo, atrevido, innovador y siempre anda contando novedades de su comunidad. (Figura 16)

Marlon Estuardo Véliz Álvarez

35 años

Ocupación: Diseñador Gráfico

Figura 16



FUENTE: "Empesemos, manos a la obra" elaboración propia.



Compadre 2

Descripción de interpretación

Este personaje siempre hace las cosas correctas, es una persona de bien y siempre da buenos consejos a su compadre. Incita a los demás a ser mejores. Se interesa por utilizar dispositivos móviles. (Figura 17)

Jose Pablo Alburez

21 años

Ocupación: estudiante de ciencias jurídicas y sociales.

Figura 17



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Agencia de turismo

(jefa y empleados)

Se utilizó a una mujer como la jefa de la oficina de turismo, siempre para enfatizar el

empoderamiento de la mujer, todas las mujeres son capaces de alcanzar un buen puesto. Estos personajes nos demuestran lo importante que es el trabajo en equipo, buscan siempre mejorar su empresa, debaten que decisiones tomar, siempre se escuchan con atención y respeto y toman en cuenta lo que los demás opinan. La jefa delega tareas a sus empleados para que su empresa mejore, siempre planifican y ven las mejores formas de ahorrar. Muestran la importancia del uso de dispositivos móviles en la empresa.

Jefa

Descripción de interpretación

Delega a sus empleados sobre las tareas que cada uno tiene que hacerse cargo para que su empresa mejore. Siempre tiene reuniones con su equipo de trabajo, escucha y sabe escuchar las opiniones de los demás. Ayuda y enseña lo que ella sabe. (Figura 18).

Vilma Amarilis Chay Pérez

26 años

Ocupación: Auditora Contable

Figura 18



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Figura 19



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Empleados

Siempre opinan y brindan mejores opciones cuando la empresa está en problemas. Se ayudan entre ellos, siempre están dispuestos a averiguar sobre ciertas cosas para que su empresa mejore.

Empleado 1 (Figura 19).

Roger Estuardo Argueta Ayapán

22 años

Ocupación: estudiante de Diseño Gráfico

Empleado 2 (Figura 20).

Erick Fernando Argueta Ayapán

25 años

Ocupación: estudiante de economía

Figura 20



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

+ Locaciones

Para llevar a cabo las grabaciones de los videos se hizo uso de instalaciones en las que el grupo objetivo se sintiera cómodo y a la vez identificado. Se utilizarón locaciones pertinentes para cada puesta en escena. Las instalaciones fueron:

Colegio CMC

Colegio María Concepción, ubicado en Calzada San Juan 6-94 zona 7, se utilizaron aulas, pasillos, oficinas y patio para grabar algunas escenas de los videos. (Figura 21)

Residencia

Residencia ubicada en la 3era calle B 11-44 zona 7, Quinta Samayoa, se utilizó distintos ambientes y patio para grabar distintas escenas. (Figura 22 y 23)

Figura 21



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Figura 22



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Figura 23



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Fotografía +

Encuadre

Las tomas fueron encuadradas, es decir seleccionando el escenario adecuado, donde se ubicaban los personajes o elementos para que aparezcan en pantalla.

Plano Medio

Presenta a los actores, con un encuadre de la cintura a la cabeza, representando las acciones que realizan, tiene un valor expresivo, dramático y narrativo. (Figura 24).

Contraplanos

Se muestra la acción entre dos personajes, en la mayoría de casos los personajes están hablando de dos a tres personas, a la vez muestran el contexto del escenario en donde se desarrollan las acciones. El uso de contraplanos facilita el doblaje a otros idiomas. (Figura 25).

Tomas cerradas / close up

Muestra la importancia de las emociones, acciones o bien intenciones de los personajes (detalles). (Figura 26)



Figura 24 "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.



Figura 25 "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

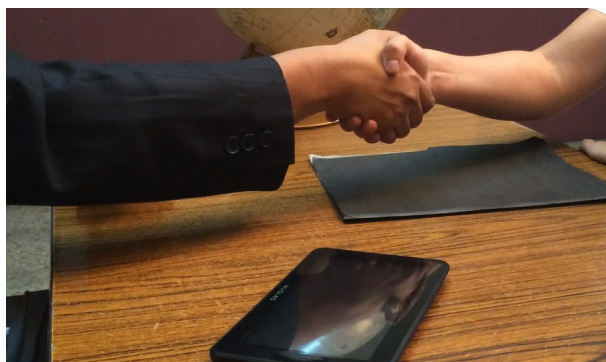
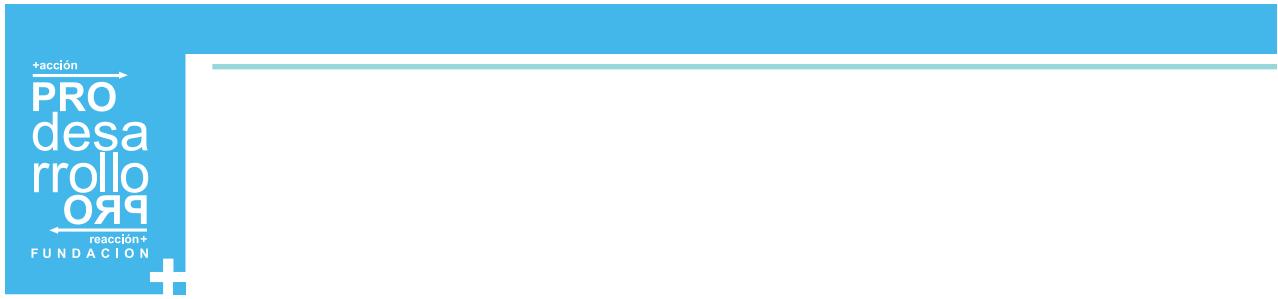


Figura 26 "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.



+ Sonido

Propuesta de sonido

Sonido ambiente

Se utilizó sonido ambiente para que la voz de los personajes no sonara plana, cuando los personajes realizan alguna acción este sonido debe escucharse. El sonido ambiente está presente en las actuación de personajes.

Voz en off

Se recurrió a la utilización de voz en off, interpretada por una mujer, para seguir la línea del empoderamiento de la mujer, se hace uso de este recurso en la presentación, introducción a los temas, actividades y tips del audiovisual.

Música de relleno

La música de relleno fue utilizada durante la introducción de la fundación ProDesarrolloPro, introducción a los temas, actividades y tips del audiovisual. Se utilizó la canción Dino Spumoni de The Killer Tomato.

Equipo de sonido

Sonido ambiente

Para poder llevar a cabo la grabación de audio se utilizó una interfaz de 4 canales con micrófono unidireccional para grabar la voz en off y micrófono bidireccional para grabar sonido ambiente.

Voz en off

Técnica empleada en la producción, consiste en retransmitir la voz de la persona que no está visualmente frente a una cámara, es de uso en documentales y reportajes, suele ser interpretada por un especialista en actuación de voz.

Otros +

Personaje de la fundación ProDesarrolloPro, fue utilizada dentro del video en versión de piñata para contar con una versión más entretenida y que acapare al espectador, también es importante resaltar que el uso y la movilización de estas piñatas en futuras presentaciones será mas práctico y será mucho más fácil la presentación y reconocimiento del personaje pues ya contará con posicionamiento en la mente de estas personas.

Se utiliza este personaje, una mujer para empoderar a la mujer, su vestimenta es casual y sencilla debido al grupo objetivo al cual va dirigido. (Figura 27)

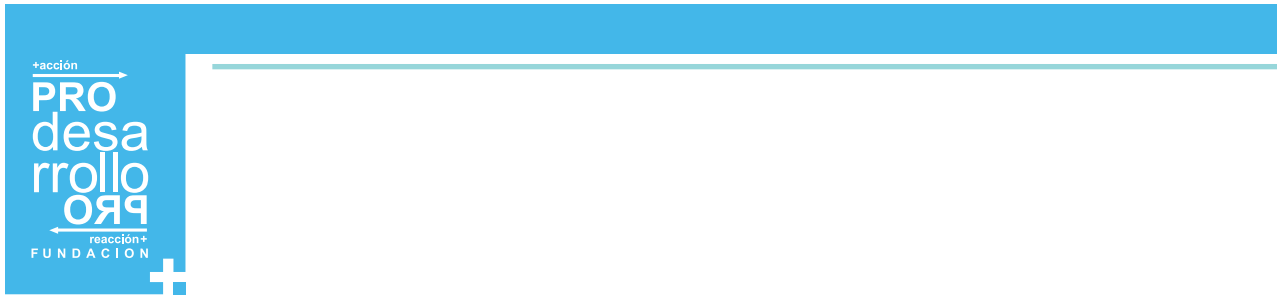
Se presenta como una persona capacitada, conecedora de los temas que en los videos se abordan y connota que ella es experta en los temas, es la encargada de dar la introducción a los temas, las actividades y los tips.

Se apoya de la voz en off.

Figura 27



Fuente: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.



+ Producción

Personal

1 Directora

1 Camarógrafa

1 Sonidista

1 Editora

Equipo

1 celular Iphone 5S

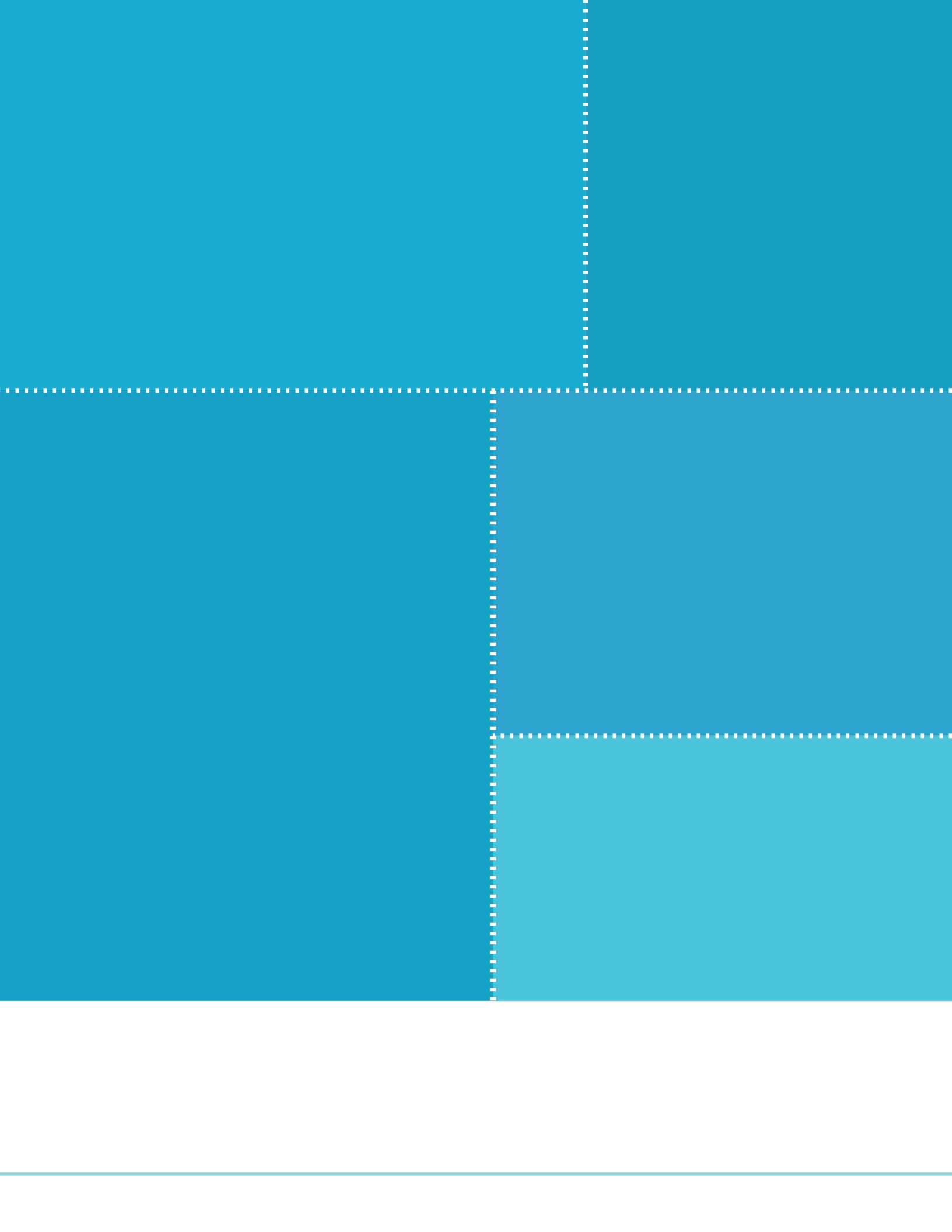
Equipo de audio (interfaz de 4 canales, incluye micrófonos unidireccional y bidireccional)

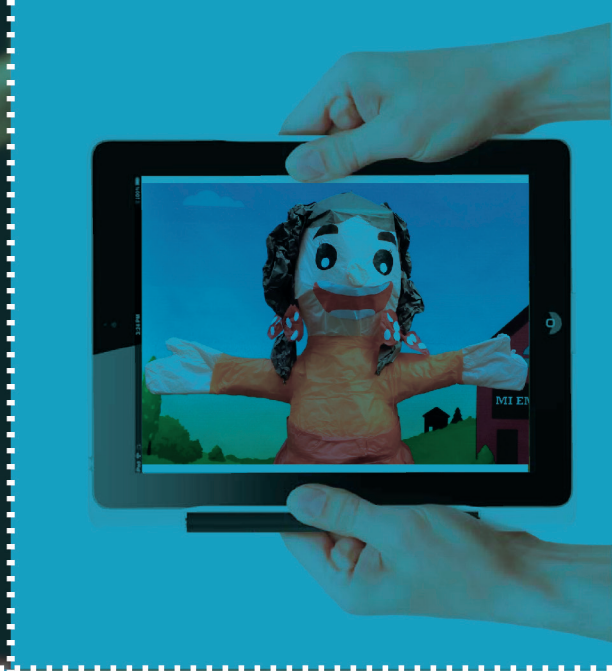
1 trípode

2 Lámparas (Soft Box, y lámpara de pedestal)

Extensiones







Comprobación de la eficacia y propuesta gráfica final

Validación

Primera validación

Segunda validación

Propuesta gráfica final

Interpretación de resultados



Capítulo 4

+ Comprobación de la eficacia

Primera validación

Acercamiento con el grupo objetivo

Para este primer nivel de validación se convocó a un número de personas, cinco personas que llenaban los requisitos previamente establecidos en el grupo objetivo. (Figura 28)

Dio inicio la sesión con una breve introducción de la fundación y el fin de estos videos, luego se les presentó dos veces los videos, dos opciones, una contenía una persona presentando los temas y la otra opción, un personaje (piñata) presentando los temas.

Luego se les hizo una serie de preguntas para saber si entendían los temas, si los textos se lograban leer fácilmente, si la actuación era la adecuada y principalmente si conectaban con la persona o el personaje (piñata).

Resultados

En base a las respuestas de estas personas se pudo concluir que llamaba más la atención el personaje (piñata) para que presentara los temas pues les causaba gracia y entretenía más. En cuanto a la actuación les pareció muy bien porque los temas se entendían a cabalidad. Comentaron que los textos pasaban muy rápido y les costaba leerlos fácilmente.

Los cambios se realizarón en base a estos resultados.

Figura 28



Fuente: Elaboración propia, 2014.

Segunda validación

Acercamiento con asesores y alumnos

Se realizó una segunda validación con el asesor de diseño, Lic. Javier Donis Guerrero, la asesora metodológica, Licda. Lourdes Pérez y con los estudiantes del mismo ciclo de diseño, para saber sus comentarios y observaciones acerca de los videos de inducción pedagógica para la fundación ProDesarrolloPro.

Resultados

Se presento uno de los ocho videos, y dentro de los comentarios resaltaron:

El fondo que se utilizó para el personaje (piñata) no era el adecuado.

Los textos se leían con facilidad.

Abuso de motion graphics, aunque la línea que se maneja llama la atención.

Gustó mucho la línea gráfica y uso de colores atractivos.

La actuación al igual que la piñata llamo la atención.

De acuerdo a los comentarios se realizaron los cambios pertinentes y se procedió a la validación con el grupo objetivo.

+ Comprobación de la eficacia

Propuesta gráfica final

Técnica de validación

El proceso de validación para los ocho videos, se realizó por medio de la técnica cualitativa del grupo focal (focus group).

Richard Kruger (2000) puntualiza que los grupos focales son un tipo especial de grupos en términos de propósito, tamaño, composición y procedimientos, ya que su propósito es el de escuchar y analizar información, teniendo como principal objetivo, entender mejor los sentimientos y pensamientos de la gente con respecto a algún tema, problema o servicio. (Kragan: 2000, p.p 11)

Descripción del material presentado

Los audiovisuales fueron presentados según el orden establecido al grupo focal, videos de inducción pedagógica para el programa ProPaís de la fundación ProDesarrolloPro, para el buen manejo administrativo de negocios mediante técnicas y el uso de herramientas tecnológicas para lograr mayor control y productividad en el marco de emprendimiento administrativo.

Objetivo de la validación

Mediante el material presentado al grupo focal para el proceso de validación se busca recolectar opiniones, percepciones, sentimientos, comprensión y reacciones en los participantes, las cuales serán pertinentes para la toma de decisiones en la funcionalidad del audiovisual.

Los puntos a evaluar se enfocan en:

Comprensión: el grupo focal comprende el contenido del audiovisual presentado.

Atracción: el audiovisual causa impacto, interés y llama la atención de los participantes

Aceptación: aprobación del audiovisual por parte de los participantes, es de su agrado.

Involucramiento: Interés por el contenido del audiovisual.

Persuasión: convencer a los participantes de la importancia del audiovisual para con ellos. Atracción por los temas que trata.

Escenario

La sesión del grupo focal se llevo a cabo en las instalaciones del Colegio María Concepción, ubicado en Calzada San Juan 6-94 zona 7.

Número de participantes

3 personas.

Moderador

Ana Paula Macz Coy.
 Michelle Tejeda Quiñonez (Auxiliar).

Fecha y hora

17/10/2014 a las 14:30 Horas.

Instrumento

Guía de preguntas.
 Guía de observación.

Duración

45 minutos.

Participantes

Los participantes que intervinieron en la validación corresponden al grupo objetivo establecido previamente. Los perfiles de estas personas encajan para el proceso de validación. Personas no mayores de 45 años,

con baja escolaridad, nivel socioeconómico E, con deseos de aprender. Las participantes fueron: (Figura 29).

Elena Dubón Caballeros.
 Edad: 33 años.
 Escolaridad: 3ero básico.

Sonia Marleny Dubón Caballeros
 Edad: 30 años.
 Escolaridad: 3ero. básico.

Esperanza de Vásquez
 Edad: 44 años.
 Escolaridad: 2do. Primaria

Figura 29



Fuente: Elaboración propia, 2014.



Desarrollo de la sesión

Para el proceso de grupo focal se convocó a personas para validar el video pedagógico, se les citó a una hora conveniente para ellas puesto que trabajan, un horario flexible que no interviniera con sus actividades.

Se preparó el aula, el material a mostrar, y los instrumentos, para que cuando los participantes llegarán todo estuviera listo.

Inicio la sesión, bienvenida, acercando a los participantes a las labores que realiza la fundación ProDesarrolloPro, se les contó acerca de los videos. Se les presentó el audiovisual dos veces, en el momento que las personas observaban el audiovisual, se hizo uso de la guía de observación que pretendía anotar los gestos no verbales y verbales según el tiempo y lo que iba apareciendo en pantalla, para observar las reacciones de los espectadores, al finalizar el audiovisual se les entregó el instrumento, una guía de preguntas que constaba de 10 preguntas abiertas para tener mejor resultados. Por último se concluyó la actividad con una discusión grupal para tener la opinión y puntos de vista de cada participante.

Instrumentos

Los instrumentos utilizados en la sesión de validación fueron dos, un instrumento de uso exclusivo del moderador, guía de observación con la cual puede puntualizar gestos no verbales y verbales en base al tiempo y a lo que sucede en pantalla. Con esta guía se puede llevar un registro de las reacciones de cada persona, se podrá observar si el audiovisual capta la atención de estas personas, si les causa gracia, o si hay alguna parte en donde se aburran, distraigan o no entiendan algo. (Anexos, 3).

Para los participantes se elaboró una guía de preguntas, contiene preguntas abiertas para que puedan expresarse con mayor libertad y no limitarlos con las respuestas. Contiene preguntas claves e importantes para validar el audiovisual, para poder comprobar que el audiovisual fue comprendido. (Anexos, 2).

Resultados

En base a las herramientas y las respuestas de los participantes en el grupo focal se concluyó los resultados que a continuación se presentan.

El audiovisual de inducción pedagógica, captó en todo momento su atención, no hubo un momento de aburrimiento. El lenguaje que fue utilizado se entendió claramente, muchas veces causó risa en ellos. Comprendieron cada uno de los temas que se aborda en el video.

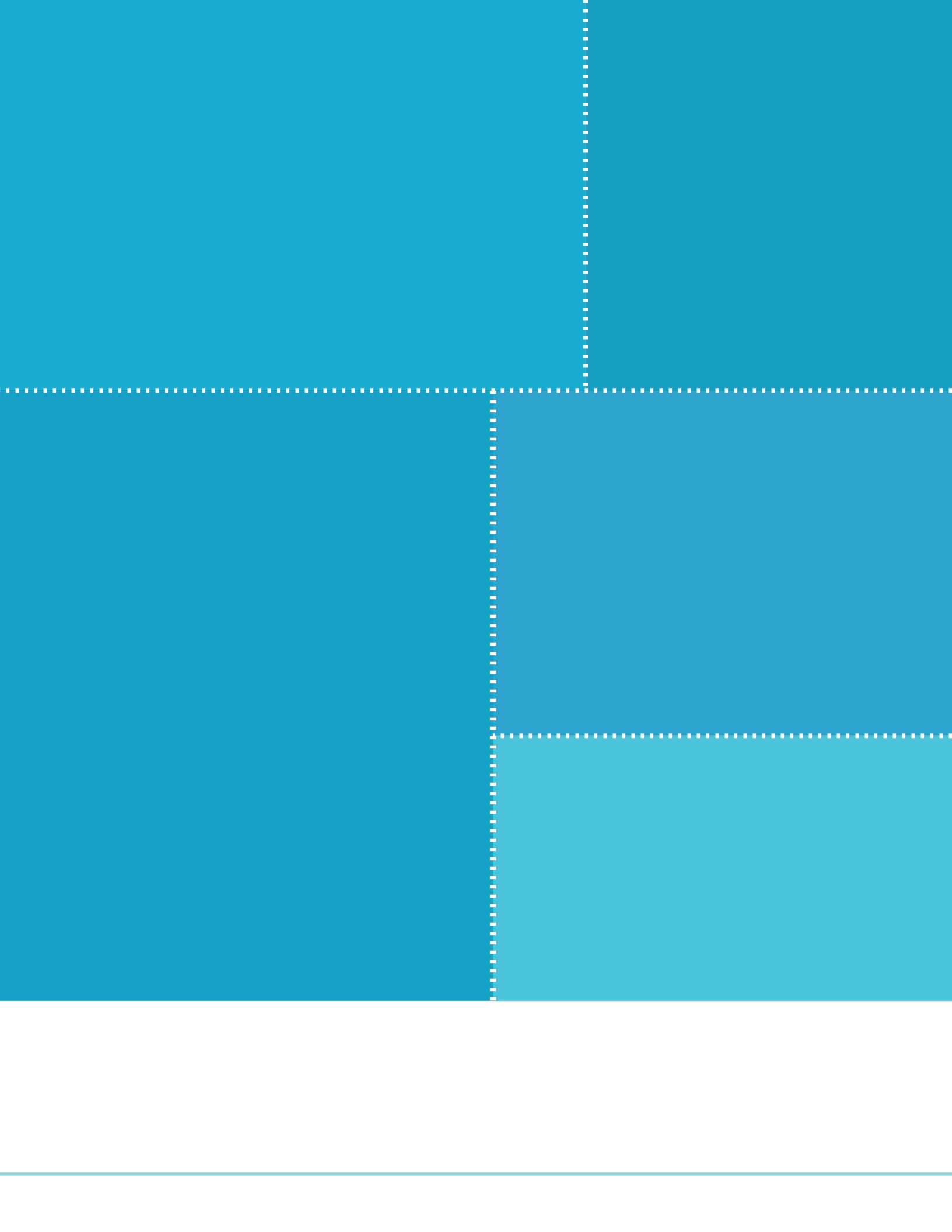
Se logró el objetivo, las personas comprenden con claridad el mensaje, aprenden de manera entretenida.

Les parece muy gracioso, entretenido.

El personaje que se utilizó les llama mucho la atención al igual que la actuación de los personajes.

En cuanto a los motion graphics, los comprendieron, el texto se lee fácilmente y el tiempo en el que aparece es el adecuado.

Las personas luego de ver el video quedaron con la intención de que estarían dispuestas a participar y pagar por recibir las capacitaciones, para aprender más acerca de una empresa, como formalizarla, la importancia del ahorro y sobre todo quedaron impactadas con el uso de dispositivos móviles como medio y herramienta para mejorar el negocio.





Fundamentación

Propuesta gráfica

Códigos de diseño

Código artístico y lingüístico

Código tipográfico

Código Icónico

Código cromático

Composición visual



Capítulo 5

+ Fundamentación

Propuesta Gráfica

La propuesta gráfica final del video se valió de recursos animados y de filmación, a continuación se detallan los elementos que intervienen en las escenas de la propuesta gráfica final.

Escenas del audiovisual



Video de inducción pedagógica para la Fundación ProDesarrolloPro

Códigos de diseño

Código artístico y lingüístico

Se recurrió al uso de actuación, los personajes realizan acciones basadas en un guión previamente establecido (capítulo 3), con características y lenguaje coloquial que los pobladores de las comunidades entienden y con el cual se sientan familiarizados, creando un vínculo de comunicación y que a la vez les permita aprender de una forma fácil.

Se utilizaron distintos grupos de actuación, las comadres, dos mujeres emprendedoras, desde el inicio tienen ideas que logran llevar a cabo por medio de su esfuerzo y perseverancia. Utilizan un lenguaje coloquial y con el transcurso de las escenas, van aprendiendo más de emprendimiento y empresa y su lenguaje va transformándose, utilizan palabras más técnicas al final. (Figura 30). El par de hombres, los compadres, quienes siempre dan buenos consejos y a veces se meten en problemas pero logran salir adelante utilizan un lenguaje coloquial (figura 31) y por último la agencia de turismo, un grupo de personas, jefes y empleados que constantemente buscan innovar y que su empresa sobresalga utilizan un lenguaje más tecnificado. (Figura 32).

Estos personajes actúan de manera graciosa para mantener entretenido al espectador, que aprendan divirtiéndose y logren poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Figura 30 Comadres



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Figura 31 Compadres



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Figura 32 Agencia de turismo



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.



Código Tipográfico

Debido a los otros elementos que interactúan con el texto, se optó por una tipografía simple, para que el texto se lea con facilidad, tipografía sin remates, legible, simple y entendible, debido al grupo objetivo al cual se dirige el video.

El texto es utilizado dentro de los motion graphics, para introducir al espectador en la temática, actividad y tips que se manejan dentro del video.

El tamaño de la tipografía Arial / Bold, en los motion graphics, varía según la cantidad de palabras.

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # \$ % ^ & * () _ +
{ } : " < > ? / = | " [; :

Motion Graphics

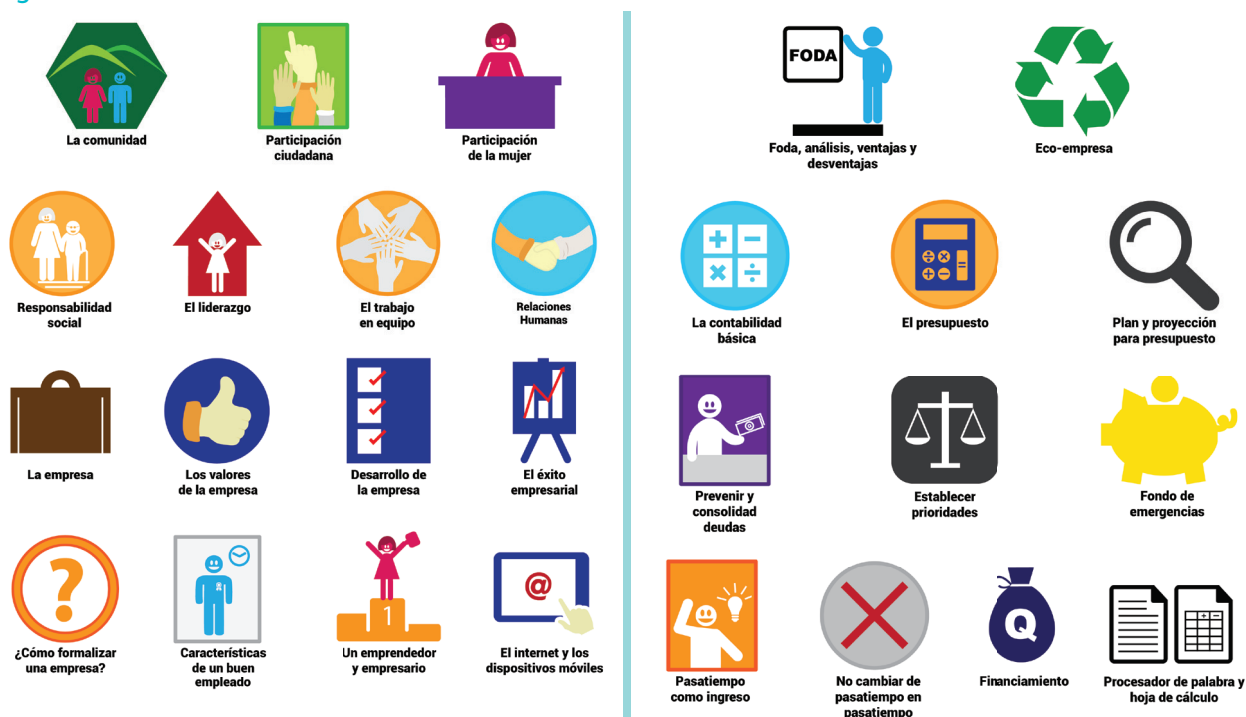
Diseños que el video y la animación utilizan como medio para crear y dar la ilusión de movimiento o bien un aspecto de transformación. Generalmente se combinan con audio, imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños

Código icónico

Se utilizaron iconos dentro de los *motion graphics* para introducir al grupo objetivo y brindarle un acercamiento con las herramientas, dispositivos móviles que utilizarán. Estos iconos refuerzan el texto sobre el tema a tratar. (Figura 33).

Vectores simplificados de elementos gráficos presentes dentro del video y de fácil comprensión e interpretación para los espectadores. Cada tema cuenta con un icono que lo representa.

Figura 33



Fuente: Elaboración propia, 2014.



Código Cromático

Se utilizó una paleta de colores contrastantes, para captar la atención, dar tranquilidad a la vista y reforzar los colores de los personajes dentro del video. Los colores juveniles también resaltan pues llaman la atención del espectador y la vez hace más llamativa la composición.

Celeste: un color frío que irradia tranquilidad, predominó el uso del color celeste en los motion graphics, para combinar textos con color blanco para crear contraste. El celeste es un color que irradia tranquilidad.

Naranja: color que posee fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene carácter cálido, estimulante y calidad energética muy positiva.

Marrón: color confortable y que da equilibrio a la composición

Rosa: color suave y tiene connotación femenina.



R: 25
G: 159
B: 230



R: 250
G: 243
B: 175



R: 253
G: 170
B: 68



R: 144
G: 96
B: 58

Composición visual

Encuadre: en base a la selección de la realidad que se quiere representar y registrar, se consideraron aspectos como distancia, inclinación de la cámara para conseguir diferentes expresiones de los personajes. Se utilizaron dentro del video, la mayoría, planos medios, que muestran la acción que se está realizando, contraplanos, para mayor facilidad en el doblaje de audio y planos cerrados para resaltar acciones importantes.

Enfoque: todas las escenas son enfocadas, no existen desenfocos por ser un video grabado con un dispositivo móvil.

Iluminación: se aprovechó la luz del día para grabar con luz natural, también se utilizó luz de relleno en algunas otras tomas.

Musicalización: Uso de musicalización como parte de relleno en los motion graphics, se utilizó la canción Dino Spumoni de The Killer Tomato.

Figura 34

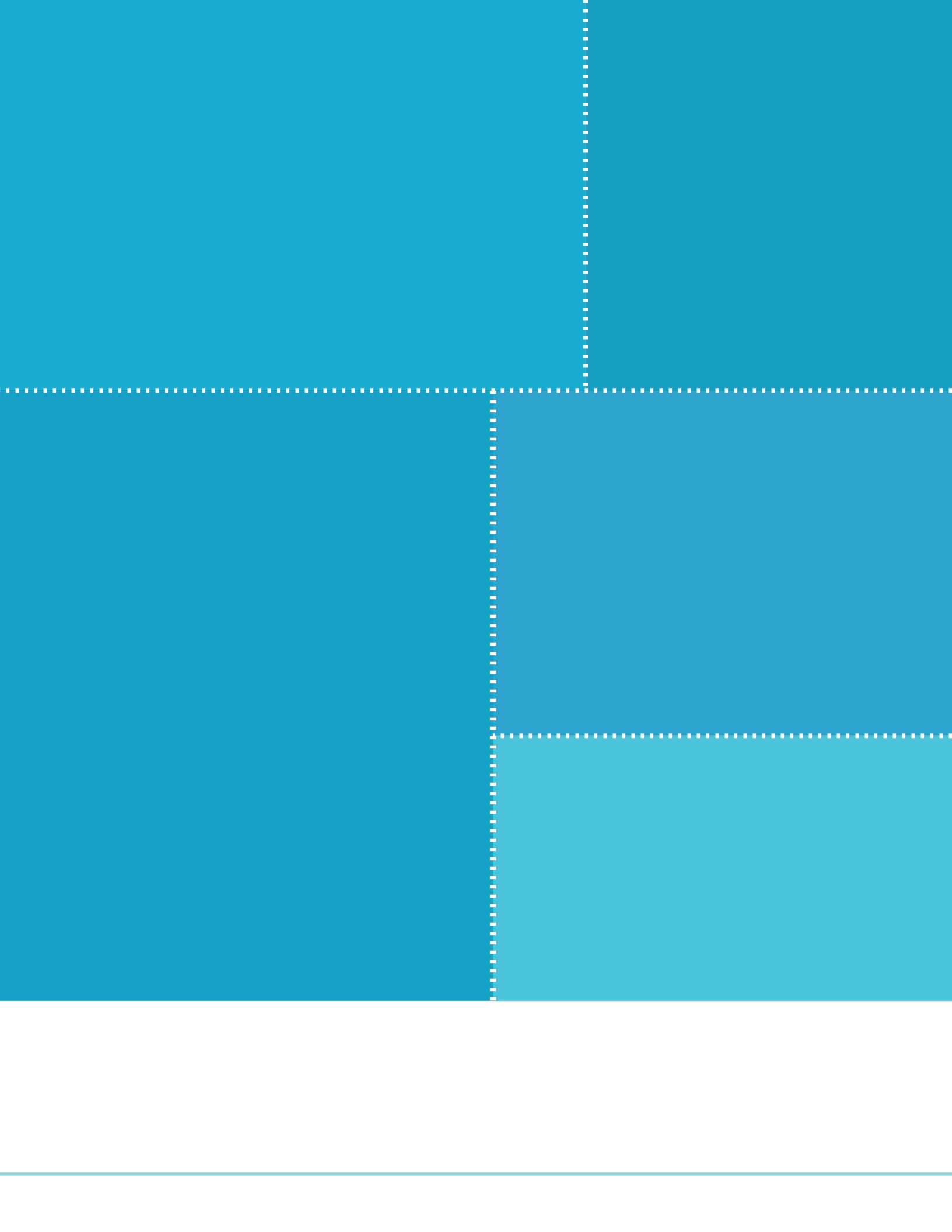


FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.

Figura 35



FUENTE: "Empresemos, manos a la obra" elaboración propia.





Fundamentación

Especificaciones técnicas y lineamientos

Presupuesto



Capítulo 6

+ Especificaciones Técnicas y Lineamientos

Puesta en práctica de la propuesta

Medios y usos sugeridos

Videos de inducción pedagógica para la fundación ProDesarrolloPro

Número de videos: ocho

Duración de cada video: 2-4 minutos aproximadamente (varía el tiempo en cada video)

Formato: HD 1920x1080p 30fps

Productora: Fundación ProDesarrolloPro

Género: video pedagógico

Se realizaron ocho videos pedagógicos, se establece el orden de proyección para cada sesión, a manera que sean reproducidos en este orden establecido para lograr el objetivo.

Módulo 1

Clase 1: la comunidad, participación ciudadana y participación de la mujer.

Clase 2: responsabilidad social, el liderazgo, trabajo en equipo y las relaciones humanas.

Clase 3: la empresa, los valores de la empresa, desarrollo de la empresa y el éxito empresarial.

Clase 4: ¿cómo formalizar una empresa?,

características de un buen empleado, un emprendedor y empresario y el internet y los dispositivos móviles.

Módulo 2

Clase 1: que es el FODA, análisis FODA y ¿cómo ser una eco-empresa?

Clase 2: la contabilidad básica, el presupuesto, plan para presupuesto y proyección de presupuesto.

Clase 3: prevenir deudas, consolidar deudas, establecer prioridades y fondo de emergencias.

Clase 4: aficiones como ingresos, no cambiar de pasatiempo en pasatiempo, financiamiento, procesador de palabras y hoja de cálculo.

El uso del video de inducción pedagógica para la fundación ProDesarrolloPro servirá para las capacitaciones del programa ProPaís, deberán ser utilizadas en el marco de desarrollo del festival de las campanas, los módulos uno y dos abarcan distintos temas divididos para que sean utilizados durante el periodo de ocho semanas (dos meses). Estos videos serán proyectados a los clientes, personas que recibirán las capacitaciones, servirá como método de apoyo para el capacitador previo a

la enseñanza de estos temas a manera de introducir al espectador en los temas que se desarrollarán.

Será proyectado al iniciar las capacitaciones, se recomienda el uso de computadora, pantalla y cañonera para que todos puedan visualizarlo, se debe de utilizar equipo de audio, bocinas, que permitan escuchar con claridad y para que se logre entender las voces de las personas que participan en el video. Las personas que recibirán las capacitaciones deben ser ubicadas al centro para que logren una mejor visualización.

Se establecieron los permisos de actuación de todos los personajes en los videos, para tener los derechos del video como propiedad de la fundación ProDesarrolloPro. Así mismo se tramitó el permiso de la musicalización incluida en el audiovisual, Dino Spumoni de The Killer Tomato, por ello los derechos no pueden intervenir en la difusión de estos videos.

+ Presupuesto

Durante el desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado se contribuye de manera social con el país, colaborando desde las áreas de diseño gráfico multimedia con un sector específico.

Los costos del proyecto se contemplan de la siguiente manera, fueron definidos con la ayuda del Lic. Javier Donis, se desglosan a continuación: (Figura 36).

Figura 36

PRESUPUESTO PARA 6 DÍAS DE GRABACIÓN	
COSTOS FIJOS	
Alquiler de instalaciones	Q.2,500.00
Energía eléctrica	Q.1,500.00
Internet Q	500.00
COSTOS VARIALES	
Alquiler de equipo de filmación	
1 Iphone CS5 para grabar	Q.6,000.00
Equipo de audio (interfaz de cuatro canales y micrófono)	Q.500.00 diarios
Paquete de luces (2)	Q.1,300.00
SERVICIOS PROFESIONALES	
Guión, pre-producción, dirección, fotografía, arte	Q.20,000.00
Camarógrafo	Q.5,000.00
Sonidista	Q.2,500.00
Edición	Q.60,000.00
Edición de audio	Q.48,000.00
Corrección de color Q	.60,000.00
Locución (voz en off)	Q.60,000.00
Motion Graphics 2D 150xseg. (aprox. 60seg)	Q.9,000.00
VIÁTICOS	
Gasolina para los 6 días	Q.600.00
Alimentación equipo	Q.850.00
ACTUACIÓN	
Actuación de los 8 personaje (Q.1,800.00 por cada personaje)	Q.14,400.00
TOTAL	Q.235,150.00

Fuente: Elaboración propia, 2014.



Conclusiones

- Los ocho videos de inducción pedagógica, como educación alternativa por medio del entretenimiento educacional, contribuirán y permitirán a las personas que reciban estas capacitaciones, elevar su nivel educativo ya que con el aprendizaje sobre la aplicación adecuada de conceptos financieros, fiscales y la combinación de herramientas tecnológicas administrativas, se buscará potencializar en ellos el emprendimiento y la organización empresarial, encaminada al fortalecimiento del comercio formal, por medio del aprendizaje, generando fuentes de trabajo, disminución del desempleo y que se fortalezca la economía familiar.
- Se logró llevar a cabo con éxito la elaboración de estos videos, beneficiando a personas que reciban las capacitaciones, así mismo beneficiando a la fundación ProDesarrolloPro, una institución sin fines de lucro que vela por la educación y mediante el programa ProPaís, apela por apoyar el desarrollo guatemalteco.
- El material presentado, paso por un proceso de producción y validación. Por medio de los resultados de los distintos niveles de validación se logró realizar los cambios pertinentes para luego comprobar que el material cumple con los objetivos que desde un inicio se trazaron, puede ser presentado, ya que el grupo objetivo al cual van dirigidos, comprenden con claridad el mensaje.

Recomendaciones

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Facilitar una inducción del proceso de ejercicio profesional supervisado para que los estudiantes tengan una visión más clara por lo que van a atravesar.
- Facilitar a los estudiantes una lista de posibles candidatos para realizar el ejercicio profesional supervisado, muchas veces las gestiones que se realizan por parte del estudiante no resultan ser satisfactorias y el proceso se trunca.

A los docentes

- Apoyar, guiar y asesorar a los estudiantes en sus proyectos.
- Facilitar guías a los estudiantes o bien proyectos pasados para poder dirigir mejor los proyectos.

A los estudiantes del énfasis multimedia

- Aprovechar al máximo el tiempo con el que se cuenta para realizar el ejercicio profesional supervisado.
- Ejecutar la elaboración del informe final que sustenta su proyecto a tiempo.
- Aclarar las dudas que se tengan desde un comienzo con los catedráticos para que no resulten inconvenientes en el camino.
- Acordar la temática que vayan a abordar y tratar de recabar la mayor información posible.
- Mantener estrecha relación con la fundación, organización, con la que se está trabajando.
- Por último pero no menos importante, mantener actitud positiva ante los proyectos que se realicen.

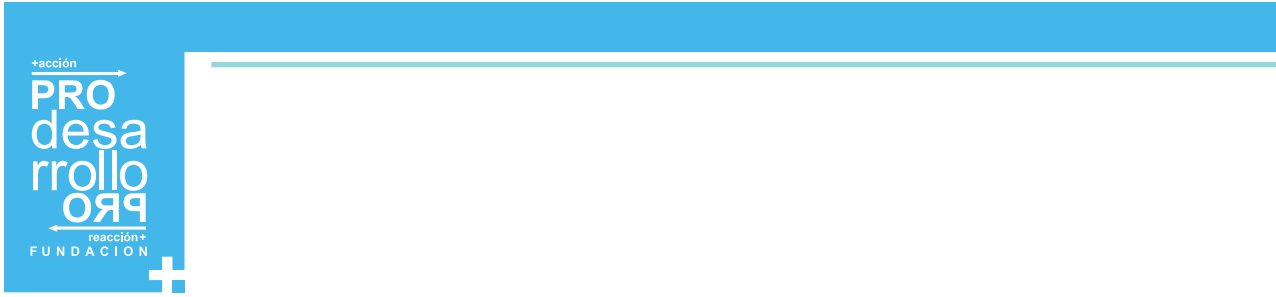
+ Lecciones Aprendidas

Durante el proceso de investigación-acción se detectaron varios criterios y que se pueden poner en práctica en una futura investigación, estos fueron:

- Motivar todos los días, mantener una actitud positiva y perseverante aunque se presenten problemas, nunca rendirse.
- Apoyar y animar entre amigos es una manera de perseverar en los proyectos.
- Organizar mejor el tiempo, tratar de cumplir a cabalidad el cronograma que se estipula al inicio de las actividades para no atrasarse en las entregas.
- Mejorar el discurso frente a otras personas, controlar los nervios y manejar mejor el estrés.
- Aportar mis conocimientos y aplicarlos en los proyectos para personas que se beneficiarán de ellos y que a la vez contribuirán con el aprendizaje es una acción satisfactoria pues no dimensionaba la realidad que atraviesa Guatemala en cuanto a educación y lo importante que puede llegar a ser este aporte para otras personas.

Fuentes Consultadas +

- Albert Sangrá, Lourdes Guárdia, Xavier Mas, & Cristina Girona (2005). Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales.: Pautas para el diseño tecnopedagógico. Editorial UOC.
- Berryman, G. (1990). Notes on graphic design and visual communication (Rev. ed ed.). Los Altos Calif: Crisp Publications.
- Emily Moyer-Gusé y Karyn Riddle (2010). El impacto de los medios de comunicación en la infancia: Guía para padres y educadores. Editorial Aresta.
- Gary Dressler (2001). Administración de personal. México. Pearson.
- (Herrera, Lozano y Ramírez, 2008; Ramírez, 2009)
- (Kukulsha-Hulme y Traxler, 2007)
- Maria Soledad Ramírez Montoya, José Vladimir Burgos Aguilar (2012). Recursos educativos abiertos y móviles para la formación de investigadores: Investigaciones y experiencias prácticas. México.
- Oscar Echevarría (2008). Presentación de proyectos de tesis foro de investigación (Maestría en diseño). Recuperada de Universidad de Palermo
- (Ramos, Herrera y Ramírez, 2010)
- Rómulo Moya Peralta (2006). Diseño Gráfico Latinoamericano. Quito - Ecuador: Trama.
- (Ruyter y Aarts, 2004)
- (Unesco 2013, p. 6)
- Universidad Nacional de Educación a Distancia (2014). Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC. Madrid.
- (Woodill, 2010; Dykes y Renfrew, 2012)



+ Glosario

Audiovisual

Material que contiene imágenes y sonidos, se basa en la utilización del oído y la vista, se utiliza generalmente para elaborar material con fines didácticos o bien informativos.

Motion graphics

Diseños que el video y la animación utilizan como medio para crear y dar la ilusión de movimiento o bien un aspecto de transformación. Generalmente se combinan con audio, imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños

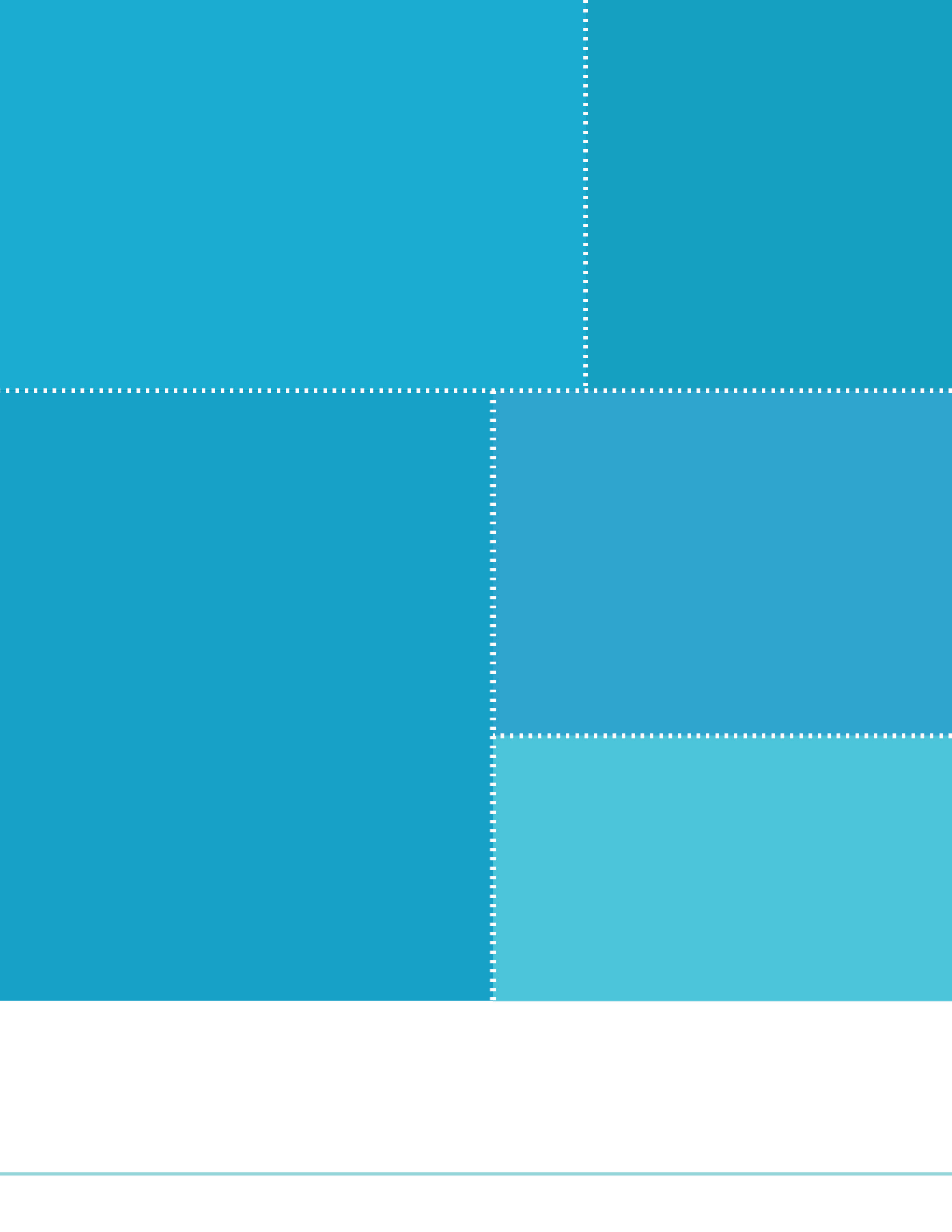
Focus group

En español, grupo focal, técnica de estudio que es empleada para conocer y estudiar las opiniones y actitudes de un público determinado.

Voz en off

Técnica empleada en la producción, consiste en retransmitir la voz de la persona que no está visualmente frente a una cámara, es de uso en documentales y reportajes, suele ser interpretada por un especialista en actuación de voz.





Anexos

+ Guión Técnico

Anexo 1

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIÁLOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseña a ellos sobre: La comunidad Participación ciudadana y Participación de la mujer		Sonido en Off	6 segundos
COMUNIDAD							
Escena 2	Plano 1	PLANO MEDIO Y CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. CALLE. DÍA Dos mujeres (con vestimenta sencilla) están colgando ropa en el patio y comienzan a platicar.		Ay comadre ya vio que bonita se ha puesto nuestra comunidad ahora! Ay sí! Hasta dan ganas de poner un negocio por aquí. Deberíamos de ver que se vende, que se compra y a que se dedica la gente y empezamos a echar punta.	Sonido Ambiente	12 Segundos
PARTICIPACIÓN CIUDADANA							
Escena 3	Plano 1	OVER SHOULDER PLANO MEDIO LATERAL CLOSE UP	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJER Y HOMBRE) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA ALCALDE. DÍA El personaje con vestimenta casual le enseña al Alcalde vestido formal (saco, camisa, corbata) las necesidades que tienen en la comunidad en un cartel, le entrega la solución a estos problemas (Turismo, aprovechamiento de plantas medicinales, CMC) Se paran y se dan un apretón de manos para cerrar el trato.		Esta es la solución para ayudar a los problemas en mi comunidad, necesito su apoyo. ALCALDE: Estoy de acuerdo, necesitamos capacitar, cuente con mi apoyo.	Sonido Ambiente	9 Segundos
PARTICIPACIÓN DE LA MUJER							
Escena 4	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL PICADA	MOTION GRAPHICS PERSONAJE (MUJER) EN CUADRO. INTERIOR. AULA. DÍA. La mujer está estudiando, tiene libros en su escritorio, lápices, lapiceros se ayuda del dispositivo móvil para estudiar. Su vestuario es bien sencillo.	Tienes derecho a estudiar, a trabajar y a superarte.		Sonido en Off	7 Segundos
	Plano 2	PLANO MEDIO LATERAL	DOS PERSONAJES EN CUADRO. (HOMBRE Y MUJER) INTERIOR. SALÓN. DÍA. El hombre, vestido con camisa, le entrega un diploma a la mujer, ella está feliz y tiene otro vestuario, está mejor vestida.		Felicidades lo logró!	Sonido Ambiente	3 Segundos
	Plano 3	PLANO MEDIO OVER SHOULDER	TRES PERSONAJES (MUJER Y HOMBRES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA. La mujer está sentada en la oficina al frente de las dos personas (hombres). Se pone de pie y comienza a repartir papeles a estas personas.		Para realizar este proyecto los voy a organizar. Tú te vas a hacer cargo de esto y tú de esto.	Sonido Ambiente	5 Segundos
	Plano 4	CONTRAPICADA	PERSONAJE (MUJER) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA DE TRABAJO. DÍA. Se ve con un rótulo que cargo ocupa (DIRECTORA ONG). Al mismo tiempo que se enfoca a la mujer que está trabajando en su escritorio. Se ve un cambio drástico de vestimenta.	Puedes conseguir un mejor trabajo.		Sonido en Off	2 segundos
	Plano 5	PLANO MEDIO OVER SHOULDER	TRES PERSONAJES (MUJERES Y HOMBRE) EN CUADRO. INTERIOR. AULA. DÍA. La mujer está parada, ella al centro con el dispositivo móvil y bien vestida, las dos personas sentadas frente a ella, tienen vestuario bien sencillo. La mujer sostiene el dispositivo móvil y las personas se mira que se encuentran felices y asombradas de lo que la mujer les enseña.		Con este dispositivo móvil manejaremos mejor el negocio, podremos hacer cuentas, de que gastamos y que ganamos.	Sonido Ambiente	7 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 5	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Busca en donde tú vives, un ejemplo de una mujer que tú piensas que ha hecho cosas importantes para la comunidad.		Sonido en Off	8 Segundos
RECUERDA QUÉ...							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo algunos tips.	Debes encontrar oportunidades de negocio. Organízate y buscar el apoyo de tus autoridades. La participación de la mujeres importante Participa en proyectos que ayuden a tu hogar y a tu comunidad. Si te preparas y te esfuerzas puedes conseguir un mejor trabajo. Enséñale a los demás lo que tú sabes.		Sonido en Off	5 segundos

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIÁLOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: Responsabilidad Social El Liderazgo El Trabajo en Equipo y Las Relaciones humanas		Sonido en Off	6 segundos
RESPONSABILIDAD SOCIAL							
Escena 2	Plano 1	PLANO MEDIO	DOS PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. EXTERIOR. CASA DÍA Dos hombres platicando.		Compadre ya se enteró que agarraron al Doncito de la esquina por engañar a la gente vendiendo productos de mala calidad. Ahhh compadre yo por eso cobro lo justo, pago lo justo y trato a la gente como quiero que me traten a mí.	Sonido Ambiente	14 Segundos
EL LIDERAZGO							
Escena 3	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL PICADA	TRES PERSONAJES (HOMBRES Y MUJER) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA TOURS. DÍA Dos personas (Hombre y Mujer), quienes están sentados, tienen un dispositivo móvil, se ve que ninguno de los dos puede hacer lo que quiere. Llega el personaje y se acerca a ellos, agarra el dispositivo móvil, les enseña lo que él sabe, como se debe de hacer.		Ya viste que ahora el jefe dice que tenemos que usar esta cosa en la empresa Pero saber cómo se usará. -Para qué servirá pues Esto es un dispositivo móvil y es un aparato que les puede servir para manejar mejor su negocio. A ver, les enseño como usarlo.	Sonido en Off	15 Segundos
EL TRABAJO DE EQUIPO							
Escena 4	Plano 1	CONTRAPLANOS	TRES PERSONAJES (HOMBRES Y MUJER) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA TOURS. DÍA Los personajes están en la oficina de tours, están sentados, dos de ellos juntos connotando que trabajan para la persona que está al frente. Están tomando una decisión se ve que están indecisos. Uno de ellos está levantando la mano, quiere opinar. La persona al mando lo escucha y le da la razón.		Que podríamos hacer para mejorar nuestro negocio de turismo. Ofrezcamos los recorridos en la radio de la comunidad para que sepan de nuestros servicios. Tienes razón, hagámoslo!	Sonido Ambiente	12 Segundos
RELACIONES HUMANAS							
Escena 5	Plano 1	PLANO GENERAL PLANO MEDIO	DOS PERSONAJES (HOMBRE Y MUJER EXTRANJERAS) EN CUADRO. EXTERIOR. DÍA Se ve que una turista está perdida rápidamente se acerca un operador de turismo, él tiene en la mano un dispositivo móvil y la ayuda.		Le puedo ayudar en algo -Sí yo no sé qué lugar visitar Vengase conmigo y aquí le puedo enseñar algunos lugares.	Sonido Ambiente	8 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Piensa en cosas que tú sabes hacer y que podrías enseñarle a los demás.		Sonido en Off	8 Segundos
DESPEDIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 7	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Entonces? Que estas esperando! Es momento de empresar. Manos a la obra con el chance!		Sonido en Off	8 Segundos



ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIALOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: Responsabilidad Social El Liderazgo El Trabajo en Equipo y Las Relaciones humanas		Sonido en Off	6 segundos
LA EMPRESA							
Escena 2	Plano 1	TILL DOWN PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. CALLE. DÍA Dos personas están hablando entre ellas.		Comadre supo que el negocio de mi vecino creció tanto que ahora es una gran empresa de plantas medicinales. Ahhhh no me diga y yo que ahora ando con unos dolores Vaya allí con él porque viera que fui la vez pasada y que bien me atendieron. Voy a pasar a ver que encuentro, le voy a avisar a mi mamá , mi hermana y de paso hasta a mi suegra.	Sonido Ambiente	20 Segundos
LOS VALORES DE LA EMPRESA							
Escena 3	Plano 1	CLOSE UP	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (HOMBRE Y MUJER) EN CUADRO. INTERIOR. SALÓN. DÍA Se ve la mano de una persona que le entrega a otra persona una factura, factura de Tours. Se ve la mano de una persona llenando un formulario de impuestos, negocio de Tours. Una persona entregándole un papel a otra en la que dice Bono por su esfuerzo y buen trabajo en el negocio de Tours.		Acá le entrego su factura, recuerde que así estamos seguros que nuestro pueblo va a mejorar. Porque? Porque si pagamos impuestos y los usan para mejorar la comunidad. Yo le pago a todos lo que debo darles. Hasta mis empleados les doy también su aguinaldo, bono 14 y vacaciones. Ve que buena onda es usted.	Sonido en Off	9 Segundos
DESARROLLO DE LA EMPRESA							
Escena 4	Plano 1	PLANO MEDIO LATERAL CONTRAPLANOS	CUATRO PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA O SALA DE TRABAJO. DÍA Una persona al mando está dirigiendo a las demás personas que están sentadas frente a él.		Bueno mucha la empresa ha crecido tenemos que planificar que vamos a hacer para seguir creciendo. Vos te vas a encargar de los que nos entregan el material con que trabajamos, o sea los proveedores. Vos te vas a encargar de buscar más personas para que trabajen con nosotros, o sea recurso humano Y vos te vas a encargar de buscar más personas que compren nuestro producto, o sea más clientes	Sonido Ambiente	21 Segundos
ÉXITO EMPRESARIAL							
Escena 5	Plano 1	PLANO MEDIO CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJE (HOMBRES) EN CUADRO. INTERIOR. CALLE. DÍA Dos hombres están hablando entre ellos.		Compadre usted ya subió a la punta del cerro. - Ay no compadre me da cosa perderme en el camino. Sí a mi también pero dicen que ahora la exitosa empresa de turismo que hay en el pueblo ya hace visitas guiadas, que dice se anima?	Sonido Ambiente	16 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Qué cosas diferentes se pueden hacer en tu comunidad y que creas que te puedan llevar al éxito empresarial?		Sonido en Off	7 Segundos
DESPEDIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 7	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Para tener una buena empresa debes tener suficientes clientes que confían en ti y en tus productos. Debes dar factura a todos tus clientes, debes pagar los impuestos de tu empresa y darle bonificaciones a quienes se esfuerzan en el trabajo. Planifica diferentes formas para conseguir nuevos clientes. Renueva constantemente en el negocio, probar distintas opciones para encontrar la indicada.		Sonido en Off	5 segundos

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIALOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: ¿Cómo formalizar una empresa? Características de un buen empleado Un emprendedor y empresario y El internet y los dispositivos móviles		Sonido en Off	9 segundos
¿CÓMO FORMALIZAR UNA EMPRESA?							
Escena 2	Plano 1	PLANO MEDIO CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas.		Bueno comadre ahora que ya sabemos qué negocio poner qué hacemos? -Tenemos que capacitarnos para ver las formas legales de crear una empresa. -Tiene razón porque si hacemos las cosas bien hechas podemos sacar préstamos, ofrecer trabajo y conseguir muchos clientes. Echemos punta	Sonido Ambiente	17 Segundos
CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN EMPLEADO							
Escena 3	Plano 1	PLANO MEDIO SEMISUBJETIVA SUBJETIVA DE ESPALDAS	MOTION GRAPHICS PERSONAJE (HOMBRE) EN CUADRO. EXTERIOR / INTERIOR . CUARTO CASA / OFICINA. DÍA / TARDE Una persona (Con pijama) amanece, sube los brazos de alegría. El mismo personaje está entrando a la oficina de su trabajo, hay un cartel que dice la hora de entrada y salida de trabajo, ve su reloj y llega 5 min antes de la hora que allí se indica. El personaje esta ordenando unas hojas ve su reloj y son las 3 de la tarde, se pone a trabajar más rápido con su tablet, ve su reloj y ya es hora de salida. Se levanta y se va.		Compadre, usted siempre madruga verda? Así es compadre, si comienzo temprano, no hago esperar a la gente. Y el día me abunda. Y ahora que va a estudiar? No se aburre usted? Ja jaja no compa, si es lo que me gusta y se que así crece mi negocio. Cada vez ofresco mejores cosas. Mire esto nuevo que traje, en internet me enteré que lo vendían re barato y es muy bueno. Tiene razon usted, me voy entonces porque si no voy a llegar tarde a mi trabajo. Voy a ser puntual ahora también.	Sonido en Off	3 Segundos 3 Segundos 5 Segundos 4 Segundos
UN EMPRENDEDOR Y EMPRESARIO							
Escena 4	Plano 1	PLANO GENERAL PLANO MEDIO LATERAL	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas. Las dos se encuentran sentadas en la oficina		Ya ve comadre que haciendo bien las cosas si se puede. -Ay si comadre, quien diría que de tener un pequeño negocio, ahora somos todas unas empresarias.	Sonido Ambiente	11 Segundos
EL INTERNET Y LOS DISPOSITIVOS MÓVILES							
Escena 5	Plano 1	CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas en una oficina.		Mire comadre lo que compre para nuestra empresa. Ala que alegre comadre por que con esto ahora podemos llevar las cuentas de que ganamos y que gastamos y hasta podemos anunciar nuestros productos en eso del Internet que le dicen.	Sonido Ambiente	13 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Comenta que otras características de un buen empleado piensas que son importantes.		Sonido en Off	5 Segundos
DESPEDIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 7	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Hay varias formas legales para crear una empresa, como por ejemplo: sociedades mercantiles, pequeño contribuyente, etc. Debes empezar todas las mañanas con buena actitud. Debes de ser puntual en el trabajo. Debes de preocuparte por aprender cosas nuevas y que te ayuden en el trabajo. Debes de hacer crecer tu negocio, así te convertirás en un empresario Utiliza el internet y los dispositivos móviles para mejorar tu negocio.		Sonido en Off	5 segundos



ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIÁLOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: Que es FODA Análisis FODA y Como ser una Eco- empresa		Sonido en Off	7 segundos
QUE ES EL FODA, ANÁLISIS DEL FODA. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL FODA							
Escena 2	Plano 1	PLANO GENERAL PLANO MEDIO CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS CUATRO PERSONAJES (HOMBRES Y MUJER) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA O SALA DE TRABAJO. DÍA La persona que está al mando está hablándoles a las demás que trabajan con él. Uno de los empleados, levanta la mano y hace una pregunta y el jefe le responde.		Bueno mucha para empezar o mejorar una empresa siempre debemos tomar en cuenta varias cosas: Primero: Las cosas buenas que tenemos o sea nuestras fortalezas. Y luego las cosas malas o sea nuestras debilidades. -Un empleado pregunta: o sea que el aumento de los precios de nuestra materia prima es una debilidad? Jefe responde: No, las cosas malas que están fuera de nuestro control son amenazas y las cosas buenas que están fuera de nuestro control son oportunidades. -Ahhhh o sea que si es importante conocer todas esas cosas para poder planificar que vamos a hacer de aquí en adelante.	Sonido Ambiente	23 Segundos
¿CÓMO SER UNA ECO-EMPRESA?							
Escena 3	Plano 1	PLANO MEDIO CLOSE UP	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas en una oficina. Una le muestra a la otra que cosas compro para hacer la empresa más ecológica, se muestran las cosas.		Comadre compre esto para que nuestra empresa sea más ecológica. Como así más ecológica? Sí mire pues podemos ayudar al planeta, aprovechando la luz del día, usando focos que no consuman tanta energía, clasificar la basura en cosas que podamos usar todavía, como las hojas que no se usen del todo para escribir notas y cosas que nos pueden comprar. Ahhh ya también no tenemos que desperdiciar el agua y no contaminar los ríos. Cabal comadre tenemos que ayudar al medio ambiente .	Sonido Ambiente	17 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 4	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Piensa en las cosas buenas y malas de tu empresa, en las cosas buenas y malas que están fuera de tu control que puedan afectar a tu empresa y escribelas.		Sonido en Off	3 Segundos
DESPEDIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 5	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Al no hacer un FODA puedes tener un crecimiento desordenado de tu empresa. AL no hacer un FODA no sabrás que pasos debes seguir para ser una empresa exitosa. Cuidar tu medio ambiente también ayuda a la empresa a ahorrar gastos.		Sonido en Off	5 segundos

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIÁLOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLO PRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: La contabilidad básica El presupuesto Plan para presupuesto y Proyección de presupuesto.		Sonido en Off	8 segundos
CONTABILIDAD BÁSICA							
Escena 2	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL CONTRAPLANOS CLOSE UP	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Una de las mujeres está sentada en la oficina con un alboroto de papeles, la otra mujer le comienza a explicar que puede hacer.		Ay comadre ya no se qué hacer con tantos papeles. Mire pues lo que tiene que hacer es ordenarlo, ponga aquí las facturas de lo que vendimos, aquí las facturas de nuestros proveedores (que son los a los que le compramos) , aquí los recibos de los pagos que hay que hacer y aquí los depósitos del banco o ahorros para llevar un mejor control.	Sonido Ambiente	15 Segundos
EL PRESUPUESTO							
Escena 3	Plano 1	CONTRAPLANO	MOTION GRAPHICS CUATRO PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA O SALA DE TRABAJO . DÍA El jefe de Turismo está parado y les habla a los que trabajan con él, quienes están sentados. Les está contando sobre cómo manejar el presupuesto.		Bueno pues muchá en la empresa vamos a tener nuevos proyectos, planifiquemos pues cuanto vamos a gastar y cuanto vamos a ganar con estos proyectos para no endeudarnos. En pocas palabras todo esto que estamos haciendo es un presupuesto.	Sonido Ambiente	15 Segundos
PLAN PARA PRESUPUESTO Y PROYECCIÓN DE PRESUPUESTO							
Escena 4	Plano 1	CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas en una oficina.		Ay comadre que podemos hacer para organizar mejor el dinero de la empresa . Lo primerito ya lo hicimos que fue un plan para presupuesto, las deudas que teníamos las pagamos, no gastamos más de lo que teníamos y ahorramos . Ahhh si pues eso ya lo hicimos pero ahora que ya tenemos nuestra empresa sería bueno que hagamos una proyección de presupuesto o sea saber cuánto podemos ganar y gastar en nuestra empresa el otro mes.	Sonido Ambiente	15 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 5	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Escribe cuánto dinero tienes para tu empresa, cuánto puedes gastar, cuánto puedes ahorrar y cuánto esperas ganar.		Sonido en Off	3 Segundos
DESPELIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Lleva un registro contable para organizar el dinero que ingresa a tu empresa. El presupuesto ayuda a llevar un mejor control. Es importante la proyección de presupuesto para no caer en deudas.		Sonido en Off	5 Segundos



ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIÁLOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: Prevenir Deudas Consolidar Deudas Establecer Prioridades y Fondo de Emergencias		Sonido en Off	7 segundos
PREVENIR DEUDAS, CONSOLIDAR DEUDAS							
Escena 2	Plano 1	PLANO MEDIO CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. EXTERIOR. CASA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas en una oficina.		Mire compadre y usted que va a hacer para comprar el fertilizante que va a usar el otro año. - Ahhh olvidese compadre, eso ya lo compre porque a mí no me gusta eso de andarle debiendo dinero a nadie, por eso siempre me preparo. Que pilas compadre lo felicito, no que yo si estoy bien fregado porque le debo a mi vecino, a mi tío y hasta mi suegra, y hablando de eso usted no me prestara un dinerito. No compadre mejor vaya al banco del pueblo y saque un préstamo y páguele a todos y se queda pagando solo al banco.	Sonido Ambiente	20 Segundos
ESTABLECER PRIORIDADES							
Escena 3	Plano 1	PLANO MEDIO LATERAL	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas en una oficina.		Ay comadre ya vio la nueva computadora que están vendiendo la deberíamos de comprar. Ay comadre usted siempre pensando en que gastar, si con la tablet podemos seguir trabajando, primero lo más importante, tenemos pagarle a nuestros trabajadores y a nuestros proveedores, cubrir nuestro fondo de ahorro y si el presupuesto lo permite ya veremos si las	Sonido Ambiente	Segundos
FONDO DE EMERGENCIAS							
Escena 4	Plano 1	OVER SHOULDER PLANO MEDIO CLOSE UP	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA El jefe está sentado cuando entra un empleado a la oficina, preocupado le pregunta al jefe sobre un problema. El jefe lo escucha y le da una solución, saca de una gaveta un folder que dice fondo de emergencias.		Jefe que hacemos se descompuso el bus para transportar a los turistas, cancelamos las visitas? -Tranquilo en lo que arreglan el bus, podemos alquilar uno con el dinero que tengo guardadito, por eso aparte un poco mes a mes para tener nuestro fondo de emergencias.	Sonido Ambiente	18 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 5	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLO PRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Piensa que deudas tienes y que puedes hacer para pagarlas. Haz una lista de los gastos desde los más importantes hasta los menos importantes de tu empresa.		Sonido en Off	3 Segundos
DESPEDIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Conoce los gastos a futuro para evitar deudas. Es mejor pagarle a un banco la cuota que eliges y no deberle a mucha gente Gasta solamente en lo que es necesario Tener dinero guardado ayuda en una emergencia.		Sonido en Off	5 segundos

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	DESCRIPCIÓN	VOZ EN OFF	DIÁLOGO	SONIDO	DURACIÓN
ANIMACIÓN PRODESARROLLOPRO							
INTRODUCCIÓN A LA CAPACITACIÓN							
Escena 1	Plano 1	PLANO MEDIO	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo los temas de la capacitación.	Mira como les enseñe a ellos sobre: Pasatiempo como ingresos No cambiar de pasatiempo en pasatiempo Financiamiento y Procesador de palabras y Hoja de cálculo		Sonido en Off	10 segundos
AFICIONES COMO INGRESOS							
Escena 2	Plano 1	PLANO MEDIO CONTRAPLANOS	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. EXTERIOR. CASA. DÍA Dos personas están hablando entre ellas.		Compadre ya vio que nuestro vecino aparte de su trabajo tiene otro. - Ahhh si compadre lo que pasa es que él es bien pilas para eso de la computadora, en las tardes después que regresa del trabajo da clases de compu. Ahhh ve que interesante es algo que a él le gusta y aparte es dinerito extra.	Sonido Ambiente	20 Segundos
NO CAMBIAR DE PASATIEMPO EN PASATIEMPO							
Escena 3	Plano 1	OVER SHOULDER	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (HOMBRES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Dos personas están sentadas hablando entre ellos, uno le cuenta a otro sobre una decisión que tomo, el otro lo aconseja.		Vos fijate que ya no voy a dar clases de computación, estaba pensando en otro pasatiempo que me deje dinerito extra pero en eso ando - Vos pero deberías de pensarlo muy bien porque ya habías gastado en comprar tablets para dar las clases y ahora tendrías que gastar en lo otro también. No deberías de estar cambiando así porque si, pensalo bien. Tenés razón vos no habia pensado en eso.	Sonido Ambiente	18 Segundos
FINANCIAMIENTO							
Escena 4	Plano 1	PLANO GENERAL PLANO MEDIO LATERAL	MOTION GRAPHICS DOS PERSONAJES (HOMBRES Y MUJER) EN CUADRO. EXTERIOR. OFICINA. DÍA La persona que está al mando está hablándoles a las demás que trabajan con él. Uno de los empleados, levanta la mano y hace una pregunta y el jefe le responde.		Al fin vamos a abrir otra agencia de turismo en nuestra comunidad vecina, pero necesitamos más plata. - Un trabajador opina: Yo escuche que en el banco del pueblo están ofreciendo préstamos para empresas y dicen que no es tan difícil sacarlos. Excelente quiero que visites el banco y que averigües que necesitamos para ver si nos conviene.	Sonido Ambiente	20 Segundos
PROCESADOR DE PALABRA Y HOJA DE CÁLCULO							
Escena 5	Plano 1	PLANO MEDIO LATERAL PRIMER PLANO	DOS PERSONAJES (MUJERES) EN CUADRO. INTERIOR. OFICINA. DÍA Una persona está sentada utilizando un dispositivo móvil		Que está haciendo comadre. -Aquí llevando la contabilidad de nuestra empresa en esta hoja de cálculo. Puchis comadre quien se la mira -Y con los resultados que estoy viendo acá creo que si nos alcanza para la computadora que le dije.	Sonido Ambiente	16 Segundos
ACTIVIDAD							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje diciendo la actividad que tienen que hacer los alumnos.	Piensa en algo que te guste hacer y en el que podrías ganar dinero extra y escríbelo.		Sonido en Off	6 Segundos
DESPEDIDA DE LA CAPACITACIÓN							
Escena 6	Plano 1	PLANO MEDIO FRONTAL	MOTION GRAPHICS PERSONAJE PRODESARROLLOPRO (MUJER) EN CUADRO. DÍA Personaje despidiéndose de la capacitación.	Gana dinero extra haciendo cosas que te gusten y entretengan como un trabajo adicional. Elige bien y no cambies lo que has elegido para ganar dinero extra. Busca financiamiento cuando los ingresos de la empresa lo permitan. Utilizar dispositivos móviles para mejorar los registros de la empresa.		Sonido en Off	5 segundos

+ Guía de Preguntas

Anexo 2



Fecha:
Nombre Completo:
Edad:
Escolaridad:

La siguiente encuesta servirá para tomar decisiones importantes sobre el video que anteriormente se presentó, Por ello es importante que responda con la mayor veracidad posible.

¿Considera que el contenido del video es claro?

¿Que temas se recuerda que trataba el video?

¿Qué le llamo la atención del video?

¿Se divirtió al ver el video?

¿Qué le fue fácil recordar?

¿Lee con facilidad el texto que aparece en el video?

¿El tamaño de las letras es apropiado?

¿El tiempo en el que aparece el texto es el adecuado? ¿Muy rápido o muy lento?

¿Cómo le pareció el video?

¿Algún comentario u observación que no se haya preguntado anteriormente y que sea importante para usted?

Guía de + Observación

Anexo 3

GUÍA DE OBSERVACIÓN			
TIEMPO	EN PANTALLA	GESTOS NO VERBALES	GESTOS VERBALES

+ Contrato de cesión Derechos de Imagen

Anexo 4



En la ciudad de Guatemala, hoy treinta de Octubre de dos mil catorce.
 Por una parte FRANCISCO JAVIER DONIS GUERRERO, con el Documento Personal de Identificación número: 2603 01124 0101 y domiciliado en Manzana K Lote 17 Sector A- 10 zona 8 de Mixco, Presidente del Consejo Directivo y Representante Legal de la Fundación ProdesarrolloPro, en adelante denominado indistintamente como "el realizador".
 Y por la otra parte _____ con el Documento Personal de Identificación número: _____ y domiciliado en _____, en adelante denominado indistintamente como "el figurante-actor".

PRIMERO: El realizador hará un audiovisual titulado "Empresemos, manos a la obra". En dicha obra audiovisual se mostrará la imagen personal y la voz del figurante-actor,

SEGUNDO: Por este medio, yo, el figurante-actor, expresamente, autorizo al realizador, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el realizador pueda ceder los derechos conexos, de retransmisión, de proyección, de autor, de explotación sobre las imágenes, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todas las imágenes, o partes de las mismas en las que intervengo como figurante-actor, en la obra cinematográfica "Empresemos, manos a la obra" y cualquier otro nombre que el realizador desee utilizar para esta realización audiovisual para Fundación ProdesarrolloPro y/o ProPais.

TERCERO: Mi autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el realizador y otras personas físicas o jurídicas a las que el realizador pueda ceder los derechos de explotación sobre las imágenes, o partes de las mismas, en las que intervengo como figurante-actor, podrán utilizar esas imágenes, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: Mi autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener las imágenes, o partes de las mismas, en las que aparezco como figurante-actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: Mi autorización no fija ningún límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de las imágenes, o parte de las mismas, en las que aparezco como figurante-actor, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

SEXTO: El realizador se obliga a pagar al entrevistado con motivo de la presente autorización la suma de como pago Q.500.00 por la cesión de mis derechos de imagen, audio y voz, aceptando estar conforme con el citado acuerdo.

Aceptando estar conforme con el citado acuerdo y teniendo capacidad legal para adoptarlo:

f)	f)
Francisco Javier Donis Guerrero	Nombre del Actor

En la ciudad de Guatemala, hoy _____, yo el infrascrito Notario, hago constar que las firmas que anteceden son auténticas por haber sido puestas este día en mi presencia por el señor FRANCISCO JAVIER DONIS GUERRERO, persona de mi anterior conocimiento, y por el señor _____, quien se identifica con _____, quienes para constancia firman de nuevo junto al infrascrito Notario.



Carta de Aceptación por parte de la Fundación

Anexo 5



Guatemala, 29 de Julio de 2014

Estimado Licenciado Chang
Director de la Escuela de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Ciudad Universitaria, Zona 12

Me dirijo a usted para informarle que aceptamos a la estudiante Ana Paula Macz Coy quien se identifica con número de DPI 2052 47687 1601 y Carné: 201042123 de la Licenciatura en Diseño Gráfico, énfasis Multimedia, para realizar su Ejercicio Profesional Supervisado en la Fundación ProDesarrolloPro, en el programa. Agradeciendo su atención, me despido.

Atentamente,


Marion Véliz Álvarez
Director Festival de las Campanas
Pro Desarrollo Pro



Manz. K lote 17 Sector A 10 zona 8 de Mixco, Ciudad San Cristóbal, Guatemala C.A. Tel. (502) 24433346 / 59699305
prodesarrollopro@gmail.com facebook: / ProDesarrolloPro

+ Carta de Solicitud EPS

Anexo 6



Guatemala, 29 de Julio de 2014

Estimado Licenciado Chang
Director de la Escuela de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Ciudad Universitaria, Zona 12

Me dirijo a usted para informarle que aceptamos a la estudiante Ana Paula Macz Coy quien se identifica con número de DPI 2052 47687 1601 y Carné: 201042123 de la Licenciatura en Diseño Gráfico, énfasis Multimedia, para realizar su Ejercicio Profesional Supervisado en la Fundación ProDesarrolloPro, en el programa. Agradeciendo su atención, me despido.



Atentamente,


Marlon Véliz Álvarez
Director Festival de las Campanas
Pro Desarrollo Pro



Acuerdo de Decanato +

Anexo 7

ACUERDO DE DECANATO LDG-98-2014

El Decano de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en uso de las facultades que le confiere el artículo 5, numeral 5.6, Capítulo II del Normativo para el Sistema de Graduación de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

CONSIDERANDO:

Con base en el Normativo para el Sistema de Graduación de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Capítulo II, Artículo 5, subinciso 5.5, el Comité de Aprobación del Tema de Estudio de la Licenciatura en Diseño Gráfico, ha revisado los protocolos de los estudiantes del décimo ciclo, con énfasis Creativo – especialidad Publicidad, énfasis Informático Visual – especialidad Multimedia y énfasis Editorial Didáctico Interactivo – especialidad Editorial.

ACUERDA:

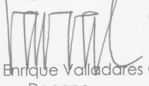
Aprobar el Tema de Estudio de la asignatura Desarrollo de Proyectos, del décimo ciclo de Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis **Informático Visual** – especialidad **Multimedia**, presentado por la estudiante **Ana Paula Macz Coy** carné **201042123** titulado: "**Video de inducción pedagógica para el programa ProPaís, de la Fundación ProDesarrolloPro.**", el cual, según su Tema Sinodal, cumple con los requisitos establecidos.


Tema Sinodal
 Licda. Lourdes Pérez– Asesora Metodológica
 Lic. Javier Donis– Asesor Gráfico
 Arqta. Brenda Penados- Tercera Asesora

Notificar al señor Secretario Académico, Director de la Escuela de Diseño Gráfico e interesada.


Se extiende el presente acuerdo en la ciudad de Guatemala, a los veintifréis días del mes de septiembre del año dos mil catorce.

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


 Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
 Decano



Excelencia académica acreditada Internacionalmente con más de 50 años de experiencia





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitecto
Carlos 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, Énfasis informático-visual, especialidad multimedia; de la estudiante ANA PAULA MACZ COY, carné 201042123, titulado "VIDEO DE INDUCCIÓN PEDAGÓGICA PARA EL PROGRAMA PROPAÍS DE LA FUNDACIÓN PRODESARROLLOPRO"

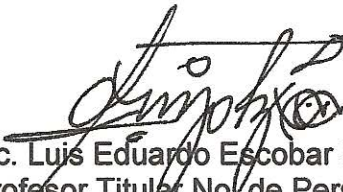
Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

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 veintitrés días de enero de dos mil quince.

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

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4507
COLEGIO DE HUMANIDADES


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

*Video de inducción pedagógica para el
programa ProPaís de la Fundación ProDesarrolloPro*
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Ana Paula Macz Coy

Asesorado por:



Lic. Francisco Javier Donis Guerrero



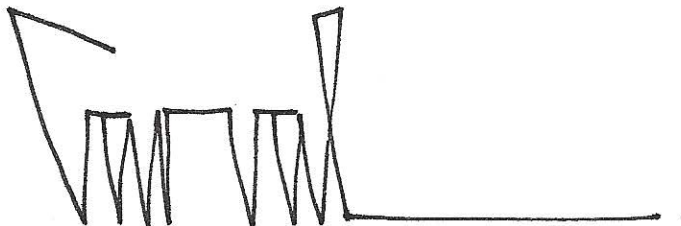
Licda. Lourdes E. Pérez E.



Arqta. Brenda M. Penados V.

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Decano