

# Material audiovisual para promover la imagen de **Trasciende** en el marco de su 5to. Aniversario.

Proyecto presentado por  
**Ana del Rocío Sajquim Sajquim**  
**200917542**

---

Previo a optar por el título de  
**Licenciatura en Diseño Gráfico**  
con énfasis informático visual.





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

---

# Material audiovisual para promover la imagen de **Trasciende** en el marco de su 5to. Aniversario.

Ciudad de Guatemala

---

Proyecto presentado por  
**Ana del Rocío Sajquim Sajquim**

Previamente a optar por el título de  
**Licenciatura en Diseño Gráfico  
con énfasis informático visual.**

---

**Guatemala, marzo 2015**

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.



# Nómina de autoridades

---

## Junta directiva:

### Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

### Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

### Vocal II

Arq. Edgar Armando López Pazos

### Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

### Vocal IV

Br. Willian Josué Pérez Sazo

### Vocal V

Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga

### Secretario académico

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

## Tribunal examinador

### Decano

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

### Secretario académico

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

### Asesora metodológica

Lic. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

### Asesor gráfico

Lic. Francisco Javier Donis Guerrero

### Asesor especialista

Lic. Andy Amilcar Rodríguez Castillo







# Titulo del **del proyecto**

---

Material audiovisual para promover la imagen de Trasciende en el marco de su 5to Aniversario.

# Índice

---

<b>Dedicatoria</b>	<b>12</b>
<b>Presentación</b>	<b>13</b>
<b>Objetivos</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo I - Introducción</b>	<b>16</b>
1.1 Planteamiento del problema	<b>19</b>
1.2 Justificación del problema	<b>22</b>
1.3 Perfil de la institución	<b>24</b>
1.4 Antecedentes de comunicación visual	<b>26</b>
1.5 Perfil del grupo objetivo	<b>29</b>
<b>Capítulo II - Marco teórico</b>	<b>32</b>
2.1 Introducción	<b>35</b>
2.2 Dimensión social	<b>36</b>
2.3 Dimensión funcional	<b>40</b>
2.4 Dimensión estética	<b>43</b>
2.5 Dimensión ética	<b>45</b>
2.6 Conclusiones	<b>47</b>
<b>Capítulo III - Proceso creativo y producción gráfica</b>	<b>48</b>
3.1 La 6 w's	<b>51</b>
3.2 Mapas de empatía	<b>54</b>
3.3 Conceptualización	<b>60</b>
3.4 Preproducción	<b>62</b>
<b>Capítulo IV - Validación de la propuesta gráfica</b>	<b>72</b>
4.1 Prevalidación	<b>75</b>
4.2 Validación con grupo objetivo	<b>76</b>
4.3 Análisis de los resultados	<b>78</b>
<b>Capítulo V: Propuesta gráfica final fundamentada</b>	<b>80</b>
5.1 Aplicación del concepto	<b>83</b>

5.2 Previsualización de la propuesta gráfica	84
5.3 Código lingüístico	86
5.4 Código cromático	88
5.5 Composición visual	89
5.6 Código tipográfico	90
5.7 Código icónico	91
<b>Capítulo VI: Especificaciones técnicas y lineamientos para la puesta en práctica</b>	<b>92</b>
6.1 Manual de uso	95
6.2 Presupuesto	96
<b>Conclusiones</b>	<b>98</b>
<b>Lecciones aprendidas</b>	<b>101</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>102</b>
<b>Fuentes Consultadas</b>	<b>105</b>
<b>Glosario</b>	<b>106</b>
<b>Anexos</b>	<b>108</b>

# Dedicatoria

---

A Dios, por regalarme la vida, y permitirme llegar hasta etapa, por darme fortaleza y por rodearme de personas especiales.

A mis padres, porque a través de su apoyo, de su amor, pero sobre todo de su paciencia, han sabido guiarme y me han traído hasta este punto de mi vida. Les agradezco ser un ejemplo de esfuerzo y trabajo.

A mis hermanos, por su apoyo, cariño y su paciencia durante cada etapa de mi vida, principalmente durante la realización de este proyecto.

A mis amigos y amigas, por escucharme y darme su apoyo. Por estar conmigo cuando más lo necesitaba, y por darme su ayuda, su tiempo, pero sobre todo su energía positiva y su cariño durante la realización de este proyecto. Por estar a mi lado, y con su tiempo y compañía, darme las fuerzas necesarias para no rendirme.

A la institución, por su apoyo y su confianza depositada en mí.

A mis docentes, por brindarme sus conocimientos y su orientación, por dar su tiempo y su experiencia y su asesoramiento para construir mejores personas y mejores profesionales.

# Presentación

---

En la actualidad Guatemala atraviesa uno de los momentos más violentos de su historia, y las políticas para la disminución de violencia, están orientadas a esfuerzos que hasta el momento parecen inútiles. Es por eso, que por parte de organizaciones no gubernamentales, actualmente se apoya la disminución de la violencia a través de la prevención en las personas más vulnerables, como es el caso de la Asociación Trasciende.

Sus esfuerzos están dirigidos principalmente a jóvenes en peligro de ser afectados por grupos delictivos, Se centra principalmente en brindar una alternativa positiva, para el uso del tiempo libre, a través de la práctica del Hip Hop y sus elementos.

El apoyo que se da en este caso a la institución desde el campo del diseño gráfico multimedia, se centra en generar material audiovisual que sirva para fortalecer la imagen que tiene la institución en la sociedad.

Durante el diagnóstico institucional realizado, se encontró que entre las principales necesidades de la institución en la actualidad, se encuentra el desconocimiento que actualmente algunos sectores de la sociedad guatemalteca tienen en torno a la labor de la institución, lo cual se traduce en falta de apoyo, y en algunos incluso rechazo y prejuicios sobre los jóvenes involucrados con esta.

La solución propuesta desde el ámbito del diseño gráfico para la disminución de dicha problemática, fue la creación de un audiovisual, el cual a través de documentar y mostrar sus actividades y que por medio de entrevistas y testimonios se comprobara la efectividad de sus esfuerzos, presentará a la institución como una organización positiva cuyo trabajo resulta en la mejora de vida de jóvenes vulnerables.

Dicho material se creó a partir de distintos procesos, en los cuales se evaluó la mejor ma-

nera de alcanzar los resultados esperados, y se desarrollo el material bajo los lineamientos establecidos por la institución, pero aportando decisiones, ideas y soluciones de forma profesional desde el punto de vista del diseño gráfico.

Posteriormente, con mayor conocimiento del problema a tratar, y el grupo objetivo al cual se dirigiran los esfuerzos, se realizan distintas propuestas a nivel de pre producción para encontrar la forma más efectiva de proponer una solución, que se adapte a los deseos de la institución, y la propuestas que el diseñador ofrece. Es importante que durante esta etapa se realice un proceso exhaustivo en el cual se analice cada paso y se valide con la institución evitando posibles futuros cambios en la raíz del proyecto.

Al tener la aprobación del proceso anterior por parte de la institución, se inicia el proceso de producción, durante el cual se pone en práctica la pre producción, y se toman decisiones que favorecerán la transmisión del mensaje, tanto en su calidad visual, como en su adaptación a la audiencia a la que se dirigirá.

Por último, la eficacia del material se comprobó por medio de *focus group* en el que se presento a una muestra del grupo objetivo, y se evalúan los aspec-

tos claves del material, como lo son la comprensión, el atractivo, el impacto y la aceptación de éste. Este proceso es importante para evaluar las decisiones que se tomaron durante las acciones anteriormente realizadas, y a través de promover la discusión, se busca comprender que elementos específicos favorecen al cumplimiento de los objetivos planteados.

Habiendo tenido una respuesta positiva por parte de la muestra, se concluyó el proceso, aplicando los cambios necesarios que se hicieron evidentes en la presentación, asegurando así la eficacia del material.

# Objetivos

---

## Objetivo general

Contribuir con la asociación en la documentación de sus actividades y su labor por la búsqueda de un desarrollo positivo en la vida de jóvenes en riesgo de violencia, para presentar y promover la institución en jóvenes guatemaltecos.

## Objetivos específicos

Desarrollar un video institucional, en el marco de la celebración del aniversario de la asociación, que a través de documentar su labor a través de los años contribuya a reforzar la imagen de la institución como un ente positivo que trabaja en pro de la prevención de la violencia.

Desarrollar material audiovisual para promover a la institución y contribuir a mejorar los niveles de apoyo y aceptación hacia las actividades que realiza y a los jóvenes que se involucran en estas.



FOTO POR : MARIO LUCAS, PHE PHOTOGRAPHY (2013)

# CAPÍTULO I

## Introducción

---

1.1 Planteamiento del problema

1.2 Justificación del problema

1.3 Perfil de la institución

1.4 Antecedentes de comunicación visual

1.5 Perfil del grupo objetivo



# 1.1 Planteamiento del problema

## Problemática social:

Actualmente en Guatemala existen pocos espacios dedicados a la juventud que brinden apoyo y oportunidad de expresión, para favorecer la prevención de la violencia, en jóvenes de áreas urbano marginales en situaciones de vulnerabilidad.

La Asociación Trasciende nace el año 2009, como una institución cuya labor se enfoca hacia la juventud. Fue creada con el objetivo principal de ofrecer un espacio físico seguro en el cual a través de la promoción de la práctica del Hip Hop, se motivara a los jóvenes, principalmente de áreas urbano marginales, a incluirse en actividades positivas alejándolos de las calles, las pandillas y las actividades delin cuenciales.

Su trabajo se centra en promover la práctica de las ramas de la cultura Hip Hop, y a través de esto, atraer a jóvenes en riesgo de violencia a unirse a grupos positivos; asimismo, ser inspirados a crecer dentro del movimiento y desarrollarse como miembros positivos de la sociedad en la que se desenvuelven.

Más que un espacio físico para la práctica del Hip Hop, Trasciende tiene como objetivo el dar a la juventud un espacio seguro en donde se facilite su expresión y se favorezca el crecimiento integral de cada uno de los jóvenes a través de proveerles las herramientas adecuadas para su desenvolvimiento y desarrollo.

La idea principal es proveer a los jóvenes con espacios de expresión y la motivación para involucrarse en actividades artísticas y culturales a través de las prácticas del Hip Hop, con el fin de ofrecer este movimiento como una forma sencilla para iniciar un cambio. Las prácticas resultan atractivas para los jóvenes, y por medio de actividades grupales básicas, en donde se favorece la convivencia, y se contribuye a la formación de ac-

titudes necesarias para el correcto desenvolvimiento dentro de la sociedad. Se promueven actitudes como el liderazgo, la convivencia, el trabajo en equipo, y la identidad, todas estas básicas para el desarrollo adecuado de las personas durante la etapa de la juventud.

Su trabajo tiene como fin social, el ayudar a disminuir los altos niveles de delincuencia juvenil, atacando a la problemática desde un enfoque de prevención. Actualmente, aunque la prevención de la violencia parezca la alternativa más acertada para disminuir los altos niveles de la misma, no existen realmente políticas integradas con este objetivo. Los jóvenes no reciben la atención adecuada, y la poca existencia de espacios de expresión libres de violencia, los coloca en una situación de vulnerabilidad.

En la actualidad, Guatemala atraviesa por uno de los momentos más violentos de su historia, según cifras del Informe estadístico de la violencia en Guatemala (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - Guatemala, 2007), el país se posiciona como uno de los países más violentos del mundo oficialmente, donde los derechos humanos de la población continúan sin ser plenamente respetados.

Las estadísticas (Informe estadístico de la violencia en Gua-

temala, 2007), brindan información que en Guatemala, los jóvenes conforman consistentemente la mayor parte de las víctimas y victimarios. Actualmente se estima que un 75% de los eventos delictivos fueron causados por personas de edades entre 11 y 30 años.

Las maras y pandillas son consideradas actualmente como la principal fuerza delictiva a nivel local. En su mayoría, la población atribuye la existencia de maras a problemas sociales relacionados con la pobreza y falta de oportunidades, lo cual se suma a las condiciones sociales negativas, tales como la desintegración familiar, la discriminación y la victimización.

Hablando específicamente de la prevención, existen estudios que mencionan distintos elementos de la práctica de deportes o actividades físicas para favorecer la disminución de la violencia.

Actualmente son pocas las instituciones u organizaciones que dirigen sus esfuerzos hacia este objetivo, y en su mayoría se enfocan a la prevención a través de la educación o enseñanza de oficios, pero sin tomar en cuenta que para crear un cambio real, se debe motivar a los jóvenes a través de actividades que mantengan su asistencia y motivación en su participación en éstas.

La asociación Trasciende ha trabajado con esta clase de enfoque desde sus inicios, pero a través de sus cinco años de funcionamiento, su labor se ha visto altamente afectada por la falta de apoyo que existe hacia la cultura de Hip Hop en Guatemala, que finalmente se traduce en una falta de recursos y espacios que afecta la efectividad de su trabajo.

Esta falta de apoyo, recae en la falta de confianza que tiene actualmente la sociedad hacia los movimientos juveniles urbanos, principalmente por la paranoia que actualmente tiene la sociedad debido a los altos niveles de violencia, convirtiéndose así en un ciclo en donde el problema principal, impide la implementación de una solución.

La sociedad presenta rechazo no solo hacia los jóvenes que practican cualquier rama del Hip Hop, sino también, hacia el movimiento en sí. Existe una gran falta de credibilidad, lo cual puede llevar incluso a pensar que la práctica del mismo, es parte de acciones delictivas.

Es necesario el romper este ciclo a través de informar a la sociedad y demostrar los aspectos positivos que algunos movimientos urbanos juveniles tienen, en este caso, la cultura Hip Hop. Actualmente existe una porción pequeña, pero considerable de personas que tiene conocimiento de las actividades de la asociación Trasciende, y en su mayoría, al conocer la labor de esta, tienen una imagen positiva de la misma. Pero por otro lado, existe una porción mayor de personas, que no conocen la asociación, y al no conocerla, pero oír de ella, dudan de la efectividad de sus acciones, y esto da como resultado, la discriminación hacia los jóvenes involucrados.

Con anterioridad se ha notado, que la información y la presentación del movimiento Hip Hop en la sociedad tiene un impacto positivo y considerable en la mentalidad de las personas. Una vez se logra atraer a una porción de la sociedad, y se le informa sobre la labor de la institución, la aceptación por parte de estas personas, mejora considerablemente.

#### **Problema de comunicación visual:**

**El desconocimiento por parte de la sociedad, acerca de la práctica positivas que promueve la cultura Hip Hop, que evita que la institución reciba el apoyo necesario para su desarrollo, y aumenta los niveles de discriminación hacia los jóvenes que practican el movimiento.**

# 1.2 Justificación del problema

Con la finalidad de justificar la importancia que el diseño tendrá en la problemática, se mencionan las siguientes variables:

## 1.2.1 Magnitud:

El tema de inseguridad y violencia en Guatemala, se ha convertido en la preocupación más grande de la sociedad. "En el año 2011, distintas encuestas señalan que 7 de cada 10 personas consideran que es el problema más importante por resolver" (Centro de Investigaciones Económicas Nacionales [CIEN], 2011)

Actualmente, los jóvenes son el grupo más afectado por la violencia, según las estadísticas obtenidas en una recopilación de datos por el programa de Naciones Unidas y la Coalición por una Vida Digna, estudiados por el Centro de Investigaciones Económicas (2011), los jóvenes son las principales víctimas de los homicidios. Asimismo, la mayoría de los victimarios son hombres y jóvenes, en un 75% de los casos delincuenciales.

Además se ha encontrado que existen tres grupos diferentes de victimarios: ladrones comunes, narcotraficantes, y pandilleros o mareros. En este último grupo, se estima que existen alrededor

de 14000 personas involucradas, la mayoría de ellos hombres jóvenes, que se concentran en la ciudad de Guatemala. (Centro de Investigaciones Económicas Nacionales, CIEN, 2011)

## 1.2.2 Trascendencia:

Actualmente en Guatemala, no existe una política pública explícita, coherente y consagrada a la prevención del delito.

Aunque existen diferentes organizaciones que realizan un trabajo en pro de la prevención de la violencia a través de la promoción de la cultura, y actividades de carácter artístico en jóvenes, a nivel urbano, muy pocas se dirigen específicamente a grupos vulnerables a la delincuencia de áreas marginales de la ciudad, en su mayoría, las dirigidas a estos grupos, se concentran más en promover la educación básica, o la enseñanza de un oficio.

A nivel social, existe un alto grado de discriminación y desconfianza hacia los jóvenes, siendo muchos los prejuicios que los afectan, dependiendo de su grupo socioeconómico, su lugar de vivienda, su raza e incluso su forma de vestir, incluso cuando estos no estén involucrados en actos delincuenciales, si no por el contrario, sean

parte de movimientos artísticos, como es el caso del movimiento del Hip Hop, cuyos participantes, sufren diariamente de discriminación y persecución por parte de la sociedad y las autoridades.

### **1.2.3 Vulnerabilidad:**

En un amplio estudio financiado por la Australian Sports Commission, se mencionan aspectos claves del deporte y la actividad física que contribuyen a la prevención de la violencia juvenil. El simple hecho de participar en actividades grupales y organizadas, contribuye a la naturaleza del ser humano y fortalecen las habilidades sociales: liderazgo, compañerismo, identidad, pertenencia y competencia social. (Calle Dávila, 2011)

El Hip Hop es una cultura positiva en el sentido en el que a través de sus elementos promueve la expresión a través de actividades positivas. A través de prácticas artísticas y culturales, ofrece espacios expresión y de convivencia, pero en sentidos positivos, en contra posición a lo que actualmente se vive en algunas áreas del país, en donde la proliferación de maras y pandillas aumenta a través de la unión de nuevos miembros, en su mayoría jóvenes.

Actualmente, la falta de apoyo o de aceptación, se debe casi en su totalidad a la desinformación. Se ha notado que en cuanto se mejore este aspecto, se ve un cambio de mentalidad signifi-

cativo por parte de la sociedad hacia el movimiento, en incluso se mejora la participación que se tiene en los eventos propios que se organizan.

Es así como el aspecto clave para mejorar el problema actual de desconocimiento, es educar a través de informar a la sociedad, promoviendo un cambio de pensamiento, a través del uso de material que resulte atractivo para personas que desconozcan el movimiento y demuestre los aspectos positivos antes mencionados.

### **1.2.4 Factibilidad:**

La celebración del aniversario de la institución, es un evento planeado como una de los más importantes a darse en la historia de la misma. La institución tiene proyectado la realización del video, como uno de los ejes centrales de dicha celebración, es por esto, que se cuenta ya con el apoyo de distintas instituciones de cooperación internacional, dispuestas a brindar presupuesto para la realización del mismo.

Es así, como la relevancia del material dentro del evento de la celebración, y la cooperación obtenida, y la que aun está en proceso de gestión, hacen que la realización del mismo sea factible, tanto en términos de obtención de la información y material necesario, como en términos de presupuesto.

# 1.3 Perfil de la institución



**Nombre:** Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop Trasciende

**Dirección:** 5ª. calle 1-49 zona 3, Guatemala, Guatemala

**Tel.:** (502) 5717 7057 - (502) 2330 5444

**Correo:** direcciontrasciende@gmail.com

**Facebook:** /trasciende.guatemala

## 1.3.1 Historia

La Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop Trasciende, nació en el año 2009, por iniciativa de 7 jóvenes, con la ayuda económica de una voluntaria holandesa llamada Esther Van Der Zijden, con el objetivo de crear un espacio digno y seguro para el desarrollo de la cultura del Hip Hop en Guatemala, y la expresión de esta desde su propia perspectiva.

El movimiento tuvo sus inicios en diferentes barrios y colonias de la ciudad de Guatemala, en su mayoría, áreas marginales. Debido a la persecución y represión hacia los jóvenes involucrados, por parte de pandillas y autoridades en estos lugares, varios grupos migraron sus prácticas hacia la zona 1 de la ciudad capital. Después de apropiarse y ser desalojados del Edificio de Correos, y de los pasillos externos del Palacio Nacional de la Cul-

tura, era evidente la necesidad de un espacio que permitiera la práctica del Hip Hop de manera digna, segura y permanente.

Es así como en 2009 se crea la Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop Trasciende, cuyo objetivo principal es *“alcanzar a los y las jóvenes en riesgo, trabajando activamente en la prevención de la violencia, formando una conciencia social y aumentar su autoestima a través de la cultura del hip-hop”*

## 1.3.2 Servicios/actividades

El proyecto está dirigido a la juventud, particularmente a la que vive en zonas urbano marginales de la ciudad de Guatemala y la periferia, mucha de esta en riesgo de integración a las pandillas así como de crimen organizado y que constantemente es acosada y reprimida por las fuerzas de seguridad y es discriminada por la sociedad.

Trasciende ofrece un espacio de expresión que combina los 4 elementos del Hip Hop: *b-boying*, *mc-ing*, *dj-ing* y *graffitti*. También ofrece a los jóvenes actividades educativas, como cursos gratuitos específicos de cada rama, en forma de talleres, en donde de forma teoría y práctica, se imparten conocimientos de los diferentes elementos.

Asimismo, cuentan con un plan de formación trimestral y currículo de contenidos de los cursos que se imparten que es combinada con talleres de formación personal con temas como: derechos humanos, sexualidad, juego y recreación, entre otros.

Por último, sus actividades también incluyen la organización de eventos públicos masivos, en donde los participantes, tienen la oportunidad de presentar lo aprendido, al público en general, motivando a los jóvenes a la participación y liderazgo, proyectándose como referentes positivos ante la sociedad.

### 1.3.3 Filosofía:

Según informes de la organización (Trasciende, 2013), se estima que semanalmente atiende a un aproximado de 500 jóvenes, quienes asisten a practicar los diferentes elementos de la cultura Hip Hop, oscilando entre las edades de 10 a 25 años, todos estos de municipios aledaños.

La misión de Trasciende es educar e inspirar a la juventud en riesgo a ser mejores personas a través del movimiento hip-hop, dándoles un alternativa para apartarlos de las calles y las pandillas.

Este espacio permite a las y los jóvenes inspirarse, explorar su propio sentido de la expresión artística, para construir amistades significativas y un fuerte sentido de pertenencia, así como para nutrir el crecimiento de su propia auto-confianza y auto-estima, por tanto aspirar a un desarrollo integral.

Trasciende propone una forma innovadora para brindar atención a la juventud, sus actividades plantean una nueva forma de aprendizaje, intercambio y convivencia, utilizando la combinación de la metodología recreo-educativa, está basada en la filosofía de la cultura: Paz, amor, unidad, diversión y el respeto, junto con la metodología de pares, que se basa en la réplica y multiplicación de lo aprendido de joven a joven y no de parte de un adulto como tradicionalmente se realizan en varios programas ya implementados.

(Trasciende, 2013)

## 1.4 Antecedentes de **comunicación visual**

La organización no cuenta con ningún tipo de apoyo gubernamental, ni de la iniciativa privada de forma permanente, se mantiene a través de la organización y gestión de micro proyectos con agencias de cooperación internacional, instancias gubernamentales y asociaciones locales.

Es por esta falta de apoyo económico permanente, que la institución realmente no cuenta con material gráfico extenso, normalmente, se trabaja únicamente este tipo de material, para promover eventos o dar información de cursos, pero no

se manejan campañas, o estrategias gráficas completas.

Aun así, existe material individual, que ha sido donado por personas o grupos que son parte del movimiento Hip Hop, o se interesan por los proyectos de ayuda a la juventud que se promueven en la institución. Este tipo de ayuda ha sido tanto institucional, como de personas individuales, pero en su mayoría, los diseños son pocos, y se trabajan de manera separada uno de otro, y sin el seguimiento de una línea gráfica establecida.

### Esto es Hip Hop. Campamento 2011

Material audiovisual para documentar el Campamento Esto es Hip Hop 2011, un encuentro de jóvenes de los 4 elementos de la cultura.

El video musical, es un conjunto de aportes en el que cada una de los elementos plasma su experiencia.



Figura 1. Imágenes del video Esto es Hip Hop. Campamento Trasciende 2011  
Fuente: Zanate Mojado Films (2011)

### La otra cara del Hip Hop: Festival femenino

Como parte de la estrategia de comunicación creada para el festival femenino de Hip Hop realizado en el año 2012, existe material gráfico, como afiches y *flyers*.

Además, para su presentación durante dicho festival, se creó el video musical para la can-

ción UNIDAS, cuyo objetivo es demostrar la importancia de la mujer en la sociedad guatemalteca y apoyar el movimiento de la mujer en el arte. La canción es una colaboración de 6 artistas mujeres del Hip Hop.



Figura 2. Imágenes del video UNIDAS e imagen de la campaña La otra cara del Hip Hop.  
Fuente: Zanate Mojado Films (2012)

### Documental institucional:

Fue realizado en el 2012 por la productora guatemalteca Zanate Mojado Films. Su objetivo principal es dar a conocer a la asociación Trasciende, y su trabajo realizado durante sus primeros 3 años de existencia (2009-2012), presentándola como la principal institución para la práctica del movimiento del Hip Hop guatemalteco, y como este ha sido un escape

para miles de jóvenes urbanos que rechazan la violencia.

Tiene una duración de 13 minutos, en lo que a través de entrevistas con directivos y fundadores de la asociación, cuenta la historia, objetivos y actividades de la organización, además de mostrar videos de eventos y practica del Hip Hop, y todas sus ramas.



Figura 3. Imágenes del audiovisual institucional realizado en el 2012.  
Fuente: Zanate Mojado Films (2012)

# 1.5 Perfil del grupo objetivo

Jóvenes guatemaltecos del área urbana, de edades entre 18 y 25 años, principalmente aquellos que no conocen a la asociación, su objetivo o sus actividades, pero que están en constante contacto, o comparten áreas públicas, con los jóvenes involucrados en el movimiento del Hip Hop.

## 1.5.1 Geográfico:

**Área:** Guatemala Ciudad Capital, área urbana.

**Región:** Centro América

**Extensión Territorial:** 108,889 km<sup>2</sup>

**Población Estimada:** 15.400.000 habitantes

**Población Urbana:** 51%

**Población Rural:** 49%

**0 – 14 años:** 40.8%

**15 – 64 años:** 55.5%

**65 años en adelante:** 3.6%

## 1.5.2 Demográfico:

**Edad:** 18 a 25 años de edad

**Sexo:** masculino y femenino

**Idioma:** español

**Estado civil:** solteros y casados.

**Nacionalidad:** guatemalteca.

**Grupo étnico:** todos

**Religión:** indiferente

**Nivel socioeconómico:** medio, medio y medio bajo.

**Nivel académico:** estudiantes a nivel medio, o universitarios de todas las carreras.

**Ocupación:** estudiantes, trabajadores.

## 1.5.3 Descripción:

Son jóvenes adultos, guatemaltecos, residentes del área urbana de la ciudad de Guatemala, pueden ser solteros o casados, e incluso en algunos casos tener una familia establecida, o ser padres solteros. Comprendidos entre las edades de 18 a 25 años, ambos sexos, con un nivel socioeconómico medio alto, medio bajo o bajo.

Han tenido acceso a educación, ya sea pública o privada, pueden que sigan siendo estudiantes, y/o se dediquen a trabajar.

#### 1.5.4 Psicológico:

Mantiene una vida activa, se mueven constantemente a diferentes áreas de la ciudad. Ocupan la mayor parte de su tiempo en sus estudios y trabajo. En sus tiempos libres realizan actividades de distracción o se involucran en actividades sociales. Su forma de pensar es abierta y flexible.

Buscan desarrollarse dentro de la sociedad, personal y profesionalmente. Se interesan por ayudar y les interesa lo temas de mejora social y progreso.

Se adapta fácilmente, tiene ambiciones, busca prosperar, y en caso de no tener una familia, espera hacerlo en algún momento de su vida.

Su comunicación con el mundo, es en gran parte a través del internet y las redes sociales, dándole a estas mucha importancia en su vida, y siendo estas el medio a través del cual se enteran del acontecer nacional y sus grupos sociales. Se conectan a ellas desde internet por computadora propia, o *smartphone*.

#### 1.5.5 Cultura visual:

Su cultura visual está construida principalmente sobre las influencias que reciben de la televisión, revistas y otros medios de comunicación que llegan a sus manos.

Tienden a seguir modas, por lo que su cultura visual se adapta con facilidad.

Reciben influencias de otros países, y les gusta lo que este a la vanguardia.

Se interesan por actividades culturales como el cine, el teatro, la música, entre otros, por lo que asisten regularmente a eventos relacionados con esto.

Les llama la atención cualquier medio de comunicación innovador, así como los colores llamativos e imágenes simples. Les gusta el reto de pensar, y tienden a entretenerse cuando se les reta. Se ven más atraídos por imágenes.

Aunque en la actualidad el hábito de la lectura ha aumentado considerablemente, se ven más atraídos hacia material audiovisual. Tienden ser mas atraídos por imágenes en medios alternativos, y no convencionales.





FOTO POR : SILVANA SIERRA (2014)

# CAPÍTULO II

## Marco teórico

---

2.1 Introducción

2.2 Dimensión social

2.3 Dimensión funcional

2.4 Dimensión estética

2.5 Dimensión ética

2.6 Conclusiones



## 2.1 Introducción

Guatemala atraviesa actualmente uno de los momentos más violentos de su historia. Distintas estadísticas demuestran, que la sociedad guatemalteca, incluso atiende este problema, como su mayor preocupación. Aunque las causas de la misma sean amplias, y hayan sido estudiadas con anterioridad, el objetivo real no es comprenderla, si no contrarrestarla.

Actualmente la mayoría de políticas orientadas a la disminución de la violencia, centran sus enfoques hacia acciones a realizar después de que la violencia ya haya tomado lugar, pero es en realidad más conveniente el apostarle a la prevención.

Cuando se habla de prevención, es importante comprender quienes son parte de ese grupo social que pueda estar en riesgo, así como intentar comprender las causas, para poder proponer acciones. Las estadísticas colocan como principal objeto, y la vez sujeto de la violencia a la juventud.

Es entonces donde el Hip Hop, como una cultura juvenil puede cobrar importancia, aportan-

do a los jóvenes una alternativa positiva, para muchas de los elementos que son clave para el acercamiento que puedan tener con un ambiente violento.

Pero es necesario el conocer el por qué se puede considerar esto como una opción viable para crear una mejora en el ámbito de la violencia en el país, siendo el objetivo del presente, el presentar las características, y los elementos de la cultura, para demostrar que a través de esta, es posible generar un cambio.

Pero para ofrecer soluciones viables que logren cambios reales, es a la vez considerar nuestras posibilidades como diseñadores, buscando soluciones desde nuestro ámbito que no solo sean atractivas, si no que su eficacia vaya mas allá de la atracción hacia generar una acción, y esto se lograra mas fácilmente a través de guiarse de técnicas o procesos de diseños establecidos que guien al diseñador a llegar a un resultado.

## 2.2 Dimensión social

### 2.1.1 La violencia en Guatemala

La violencia es un concepto muy amplio. La Organización Mundial de la Salud (2002) la define como “el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona, o un grupo o comunidad que lo cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones”.

Según informes de violencia en el país, después del pico más alto de violencia observado en el país en el 2009, la tasa de homicidios se ha reducido a través de los años, hasta registrar una reducción del 15% en los primeros 5 meses del 2014 (Centro de Investigaciones Económicas Nacionales (CIEN), 2014)

### 2.1.2 Juventud

“En Guatemala, la Ley de protección Integral de la Niñez y la Adolescencia, Decreto 27-2003, considera niño o niña a toda persona desde su nacimiento hasta que cumple 13 años, y adolescente desde los 13 hasta que cumple los 18 años de edad. La Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes considera bajo las expresiones «joven», «jóvenes» y «juventud» «[...] a todas las personas nacionales o residentes en algún país de Iberoamérica, comprendidas entre los 15 y 24 años de edad” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)

roamericana de Derechos de los Jóvenes considera bajo las expresiones «joven», «jóvenes» y «juventud» «[...] a todas las personas nacionales o residentes en algún país de Iberoamérica, comprendidas entre los 15 y 24 años de edad” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)

Es importante comprender que la medición de la juventud, va más allá de la edad, se debe de considerar como una serie de diversas circunstancias factuales. El punto de partida, es el hecho de que ser joven constituye un proceso de cambio vital, y de búsqueda de identidad, para ganar independencia.

Aunque de forma ideal, este proceso de desarrollo necesita que se le de atención especial, para que ocurra bajo circunstancias favorables, en Guatemala, la situación social no ofrece estas posibilidades para la mayoría de jóvenes. La sociedad, no está lista para atender sus necesidades, y esto los hace particularmente sujetos a formar parte de la violencia. (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)

### 2.1.3 Violencia juvenil

Las maras y las pandillas son en la actualidad uno de los tres grandes nichos delictivos que ponen en riesgo la seguridad. Se estima que existe un aproximado de 14,000 jóvenes guatemaltecos involucrados en estos grupos.

Además de la búsqueda de afecto, respeto, identidad y pertenencia, existen otros motivos por los cuales los jóvenes se unen a una pandilla, estos varían desde búsqueda de protección y seguridad personal y la búsqueda de mejora de ingresos económicos, hasta la admiración al modelo pandilleril debido a la cultura de pobreza de ciertas áreas del país.

### 2.1.4 Prevención de la violencia juvenil

Según Pineda & Bolaños (2009), la alternativa para disminuir los altos niveles de violencia, principalmente los originados por pandillas, es apostarle a la prevención, principalmente, orientándola a los sectores de la población vulnerables a convertirse en delincuentes.

La prevención de la violencia se centra principalmente en dos objetivos, en primer lugar, prevenirla desde los niños y jóvenes que pudieran estar en riesgo, por medio de fomentar actitudes, comportamientos y actividades positivas, y en segundo lugar, modificar las actitudes y

los comportamientos en personas que ya se han hecho violentos, o corren el riesgo de atentar contra sí mismos. (Organización Mundial de la Salud, 2002)

### 2.1.5. Alternativas de uso positivo del tiempo libre

En un amplio estudio financiado por la *Australian Sports Commission*, resaltan aspectos claves del deporte y la actividad física para contribuir a la prevención de la violencia en adolescentes y jóvenes, pues existe consenso en que evitar el aburrimiento es importante debido a sus vínculos con la depresión y la soledad, como también por la falta de estímulo y de opciones atractivas para el tiempo libre de los jóvenes, que conlleva a buscar actividades físicas y emocionantes, muchas veces antisociales. (Calle Dávila, 2011)

Otra alternativa positiva como uso de tiempo libre, son las actividades de socialización y organización, como la unión a grupos u organizaciones estructuradas, ya que estas le brindan a la juventud valores, en términos de liderazgo, competencia social, identidad, apoyo y pertenencia. (Calle Davila, 2011)

El simple hecho de participar en un grupo organizado, contribuye a la naturaleza del ser humano, permitiéndoles desarrollarse como ser social, y fortaleciendo sus habilidades de relación y socialización. Durante la juventud,

este sentido de pertenencia, se intensifica, esto a menudo se expresa con la adopción de una imagen, o una identidad, basada en influencias externas, sobre lo que se considera atractivo. (Vargas Tamayac, 2012)

### 2.1.6. Culturas juveniles

La juventud contemporánea es bastante diversificada; según Vargas (2012) hablamos de culturas juveniles para referirnos a “aquellas agregaciones de jóvenes en torno a referentes simbólicos que suelen presentarse como componentes de modos de pensar y organizarse, de valores, prácticas y discursos, todos ellos colectivos y caracterizados por posiciones alternativas, y en ocasiones en contra corriente de aquello socialmente aceptado y reconocido”.

Las culturas juveniles tienen que ver con el modo como las experiencias mutuas de los jóvenes se expresan socialmente, mediante la construcción de estilos de vida propios y distintivos, principalmente en el tiempo libre.

### 2.1.7 Hip Hop como cultura

Entre los elementos que vale la pena destacar para estudiar el estilo del Hip Hop, definiéndolo como una cultura en sí, cabe mencionar:

**Lenguaje:** el lenguaje utilizado por el Hip Hop en Guatemala surge dentro del contexto de la marginalidad, y muchas de sus ex-

presiones son utilizadas también por las pandillas juveniles. Hay una mezcla entre expresiones locales populares, y modificaciones del lenguaje español con anglicismos, con los que se evidencia la fuerte influencia que han tenido las migraciones para la difusión del Hip Hop.

**Música:** en la cultura Hip Hop la música es un elemento fundamental para la identidad grupal, la creación cultural, y la organización y agrupación. De hecho, tres de las cuatro disciplinas del Hip Hop tienen que ver directamente con la música: el MC, el *breakdance* y el Dj. Es quizás la creación cultural del Hip Hop que mejor comunica, ya que utiliza el lenguaje popular para describir su entorno y expresar su inconformidad con la cultura dominante.

**Estética:** quizás es la estética del Hip Hop lo que más se ha comercializado. Playeras *extra-large*, pantalones anchos, pañuelos y gorras, tenis

**Actividades focales:** la identificación subcultural muchas veces concreta a partir de la participación en determinados rituales y actividades focales. En el caso del Hip Hop, cada una de las disciplinas tiene su actividad focal, puesto que requieren destreza y técnica. Existen actividades, tantos como propias e individuales de cada una de sus ramas, como eventos que unen todas estas, siendo estos los que tienen más

relevancia e incluso pueden llegar a tener dimensiones internacionales.

### 2.1.8 Hip Hop en Guatemala

En la actualidad, y teniendo sus inicios en Guatemala en el año 2002, el Hip Hop es considerado una cultura, que como tal, genera un sentido de comunidad y pertenencia a un grupo diferenciado. Se presenta como un movimiento que muestra su descontento y molestia social, por medio de prácticas y creaciones artísticas y culturales. Quienes se consideran parte del Hip Hop, lo viven como una filosofía, no solo en su forma de expresarse simbólicamente y como tendencia de moda y consumo de productos culturales, sino también en la forma de organizarse colectivamente y relacionarse.

Tradicionalmente son 4 las ramas desde las cuales se manifiesta el Hip Hop: Los MC, o maestros de ceremonia, conocidos como raperos, quienes a través de sus rimas y sus letras, transmiten su perspectiva sobre sí mismos y su forma de ver el mundo.

El grafiti, que a través del arte visual, utiliza los espacios públicos como espacio de expresión a través de la creación estética.

El *B-boying*, que consiste en la danza rítmica y gimnástica de los ritmos del rap. Esta disciplina del Hip Hop es la que ha

convocado a mayor cantidad de jóvenes en Guatemala.

El DJ, que es quien crea y mezcla pistas sobre las cuales se hace rap, y se baila. (Vargas Tamayac, 2012)

El Hip Hop se ha convertido durante la última década, en el área latinoamericana, como un referente de identificación, articulación y organización para miles de jóvenes. Teniendo sus raíces en áreas marginales de la ciudad, se diferencia material y simbólicamente de la cultura dominante.

“Es un movimiento que busca romper con los prejuicios de que todos los jóvenes de estas áreas son delincuentes, además les brinda a estos la oportunidad de sentirse parte de algo, y le da una familia artística a aquellos que no tienen en que ocupar su tiempo.” (Mr. Fer, 2012)

Desarrollándose principalmente en grupos de jóvenes residentes de áreas marginales, y teniendo características en común con grupos delincuenciales, el Hip Hop a estado privado, por años, de la confianza de personas civiles y autoridades.

## 2.3 Dimensión funcional

### 2.2.1 El diseño y la comunicación actual

El comunicador y el diseñador de la comunicación visual tienen mucho que aportar en las temáticas humanitarias y sociales. Se requiere de profesionales preparados que piensen la comunicación más allá de la lógica instrumental. Recientemente en Latinoamérica, bajo influencias de técnicas de E.E.U.U. se ha iniciado a propiciar la producción de contenidos adaptados al contexto específico de una cultura, que en contraposición con contenidos "enlatados" que se producen masivamente, crea resultados que son atractivos, y realmente tienen posibilidades de encontrar un espacio para producir un cambio, a través de ser representativo y crear identificación con el grupo objetivo. (Reveco, 2014)

Baldwin y Roberts (2007) aclaran que todo diseño impacta y debe propiciar alguna contribución al mundo; su base no es solo visual sino comunicativa. El diseño gráfico se mezcla con la política, el medio ambiente, la educación, fomenta la cohesión social y si no se tienen en cuen-

ta todas las áreas de acción y participación, entonces resulta una disciplina irrelevante. No se trata solo de diseñar en el soporte, es necesario comprender que somos constructores y deconstructores de ideas y de individuos. Con las imágenes enriquecemos el espacio social, al diseñar para el prójimo ponemos en juego mecanismos sociales y psicológicos que alteran la individualidad.

### 2.2.2 Diseño multimedia y su función a la institución

Tanto el diseño como el diseñador, están en un constante proceso de evolución, y es necesario que no solo el mensaje se adapte a un contexto cultural, sino también los medios que se utilizan para transmitir este mensaje. El diseño multimedia, es una de las ramas más jóvenes del diseño actualmente.

Por multimedia entendemos la combinación de distintas acciones comunicativas (ver, oír, hablar, escribir) en un solo canal de comunicación. El diseñador multimedia tiene a su disposición todo tipo de imágenes quietas o en movimiento, grabadas o sin-

téticas, textos, gráficos y todas las posibilidades sonoras para llevar a cabo su labor. El resultado de esta amplia combinación es una producción audiovisual especialmente atractiva y rica en recursos expresivos. (Colomer & Ráfols, 2003)

Pero en realidad, este aumento en la calidad de material que se puede producir, es también una respuesta a la demanda, por parte de la sociedad, para que las fuentes de ocio tengan una mejor calidad. Vivimos en una sociedad, en la cual los medios comunicación en masa, principalmente los multimedia, se han convertido en una de las más grandes influencias en la sociedad.

Como material audiovisual, el video institucional es "una forma de consolidar la imagen de las compañías (...). En él se pueden desarrollar todas sus actividades: su tecnología, objetivos y futuros proyectos, además de dar a conocer quienes integran dicha empresa. Los institucionales pueden utilizarse para ser presentados a clientes potenciales, socios del extranjero o visitantes en general... Puede presentar a la compañía, sus actividades, objetivos, tecnología y su proyección en el mundo" (Freixas, 2010)

Podríamos llamar video institucional a cualquier variable de discurso audiovisual, referido a instituciones tanto comerciales, industriales, corporativas, como

políticas, sociales, ONG, cooperativas, burocráticas, sindicales y todo el amplísimo arco de instituciones; Incluso podría discutir acerca de una persona en cuanto se la tome como marca o institución. Esto engloba a múltiples tipos de videos, pero no abarca al spot publicitario televisivo, aunque sí podría tener propiedades de promoción; Si refiere a ámbitos de carácter político podría tener cualidades de propaganda. En cualquiera de los casos podría ser informativo, ilustrativo u comunicacional.

### **2.2.3 Design Thinking**

*Design thinking*, es una actitud respecto a los problemas y a los desafíos que los límites imponen a la resolución de los problemas. Tiene que ver con la forma en que los diseñadores profesionales piensan, enfrentan problemas y llegan a soluciones.

Se presenta como una metodología para desarrollar la innovación centrada en las personas, ofreciendo una lente a través de la cual se pueden observar los retos, detectar necesidades y, finalmente, solucionarlas. En otras palabras, el "*design thinking*" es un enfoque que se sirve de la sensibilidad del diseñador y su método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas.

El *design Thinking* se concentra en el proceso de diseño, más que en el producto final, e integra conocimientos técnicos del

diseño, las ciencias sociales, la empresa y la ingeniería.

El proceso, de esta metodología, se divide en 6 fases:

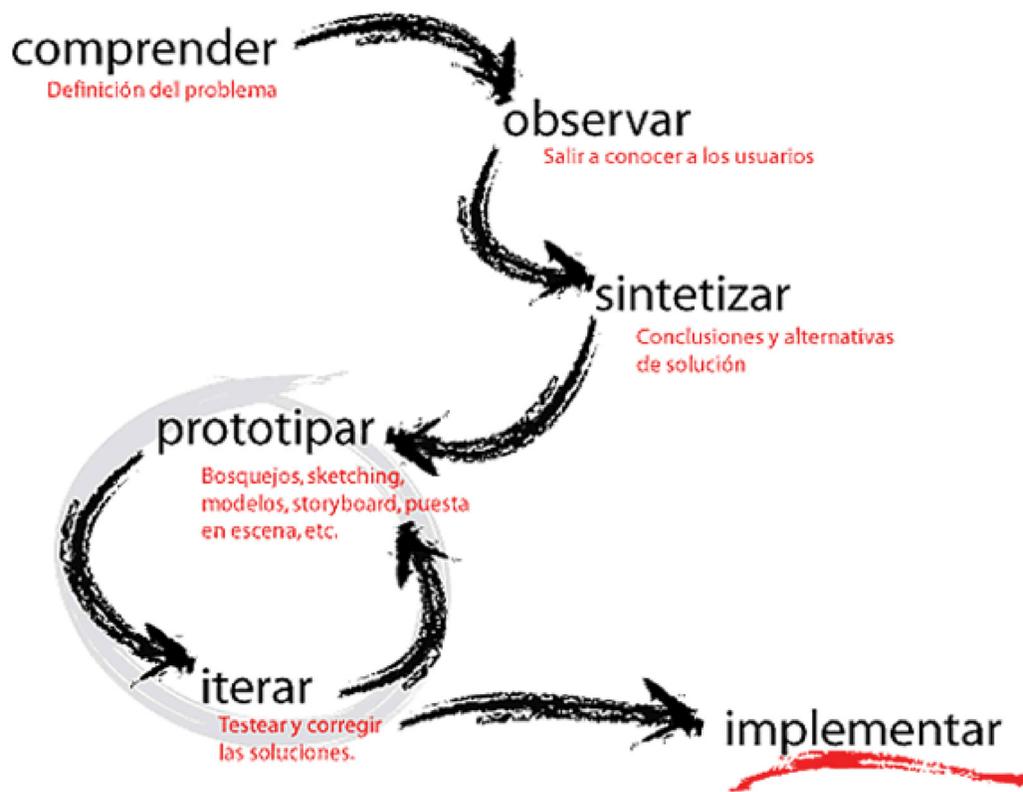


Figura 4. El Proceso del *Design Thinking*

Fuente: Rodríguez, D. (2010). ¿Qué es el *design thinking*? Obtenido de ForoAlfa: <http://foroalfa.org>

## 2.4 Dimensión estética

### 2.3.1 Importancia de la estética

El diseño como parte de su funcionalidad, busca la transmisión de un mensaje a través de la creación de medios que resultan estéticamente atractivos para el público al que se dirigen.

Pero a pesar de la gran necesidad que existe de realizar un estudio exhaustivo sobre el grupo objetivo al que se dirigirá el material, es a su vez de suma importancia el estudio sobre el sujeto sobre el cual se elabora dicho material.

Se debe, a través de los elementos visuales, encontrar posibilidades de impacto, y de identificación, y de esta forma generar un mensaje, que no solo comunique, si no sea capaz de generar una completa aceptación por parte del público, y una completa adaptación, hacia el creador del mensaje.

### 2.3.2 Tendencias de diseño en la cultura Hip Hop

Como toda cultura, el Hip Hop tiene ciertas tendencias en lo que se refiere al uso de color, tipografía, estilos, elementos gráficos, y otros.

Esta cultura se caracteriza por sus influencias varias, provenientes de muchas otras culturas, pero adaptadas hacia un estilo más urbano, en donde sobresalen elementos de la vida "callejera". El estilo puede ser algo exagerado en sus elementos, resultando en una imagen bastante característica y representativa del movimiento.

En cuanto a color, se tiene cierta tendencia a manejar colores vivos, pero utilizados con altos contrastes. La vibración producida por estos, es uno de los elementos característicos del estilo.

En cuanto tipografía, esta es usualmente exagerada, se utiliza tipografías que representan el tipo que se realiza en grafiti, es decir, son "dibujados", pero aun así se manejan siempre con características similares. En ciertos casos, el manejo que se le da a esta tipografía puede comprometer la legibilidad del mensaje, por lo que es importante que este elemento se trabaje de manera adecuada, sin abusar de estos "tipos"

representativos, sino intentado combinarlos con elementos más neutros, que faciliten la comprensión del mensaje.

Por último, es importante mencionar, que tanto en su uso del color, como en su uso de tipografía, de imagen y de todos los elementos de diseño, el movimiento es un elemento en común. Cada uno de estos elementos, se diseña para dar la sensación de movimiento y de actividad.

### **2.3.3 Motion graphics**

En cuanto a las posibilidades de diseño audiovisual, los *motion graphics* son uno de los elementos que más aporta a la diferenciación de material en cuanto a su calidad. Pero sus

funciones no son solo estéticas, ya que a la vez pueden facilitar el transmitir información, explicar, y atraer al público.

Los *motion graphics*, abarcan desde videos musicales, cortometrajes, juegos de ordenador, efectos digitales, instalaciones, nuevos medios, títulos de crédito, anuncios televisivos, cortinillas, gráficos en 3D y diseño ambiental.

La animación gráfica digital constituye un campo abierto para la imaginación y la experimentación más estimulante. Las técnicas que se emplean oscilan desde las más artesanales, hasta la pirotecnia digital más sofisticada. (Wigan, 2008)

## 2.5 Dimensión ética

### 2.4.1 Responsabilidad social del diseñador

Una profesión se fundamenta en un conjunto de conocimientos y capacidades especializadas que tienen una dimensión práctica, orientada a la resolución de problemas reales. Un diseñador gráfico tanto como cualquier profesional tiene estas capacidades que están sujetas a normas éticas, a códigos de conducta, a recomendaciones de buenas prácticas, etc., que tratan de concretar una serie de principios que pretenden orientar sus actuaciones.

La ética ayuda a regular las conductas y permite calificar éstas como buenas o malas al nivel de los valores que cada uno tiene.

Como parte de su ética, el diseñador gráfico tiene cierta responsabilidad social. Esta responsabilidad social surge de un espíritu de solidaridad que por lo general está presente en casi todo ser humano, que se ha manifestado históricamente de muchas maneras, como la convivencia social, el ponerse al servicio de los demás y el cum-

plir con establecido de manera respetuosa y muchas otras formas.

### 2.4.2 Objetivo social del diseñador

Un diseñador no diseña según sus propios requerimientos o necesidades, diseña en base a los requerimientos y objetivos de un cliente y para un grupo social específico. Es decir, diseña para un entorno social con el que genera empatía, lo observa y analiza.

El diseñador gráfico construye un discurso visual que se adecua a las necesidades y deseos que tiene un grupo social en base al contexto en el que se desenvuelve, que en base a metodologías y recursos visuales tiene la capacidad de participar activamente en el entorno y es capaz de comunicar e inducir a la acción o a cierta forma de pensamiento. Es por ello que cualquier diseño tiene un impacto social, se crean imágenes que cambian el espacio social, que representan valores culturales, de identidad o de historia que son representativos de una sociedad.

Muchos creen que el diseño contribuye a mejorar condiciones de vida de las personas o promover el progreso y los valores sociales. Pero el diseño no tiene fines propios, no posee autonomía ni objetivos particulares, es solo un medio de producción que sirve a una persona para comunicar sus fines de cualquier índole pero que siempre de manera directa cumple funciones sociales al repercutir e influir socialmente.

### 2.4.3 Ética para el diseño

Como disciplina, el Diseño se asocia fundamentalmente con el concepto de creatividad, reuniendo en éste tanto al aspecto estético como al funcional. Básicamente, consiste en dar forma estética a ideas concebidas en la mente.

“El Diseñador Gráfico logra dar una respuesta creativa e innovadora a la necesidad de un cliente a fin de otorgar identidad a cierta imagen, mensaje o sitio que lo requiera. Un buen profesional de esta área debe ser capaz, en este sentido, de considerar el estado global actual de las comunicaciones y de los mercados, pudiendo crear soluciones cuyo lenguaje resulte comprensible, universal y adecuado además a los parámetros estéticos actuales.” (Huidobro S., 2005)

El Diseño puede ser analizado desde una perspectiva ética, pues tanto el profesional impli-

cado como los productos que realiza repercuten en otros, posibilitando su contribución en su mundo laboral y en un ámbito social.

El aporte social que el Diseño puede realizar, no adquiere una connotación negativa. Es decir, el Diseño no debe ocuparse tanto en las restricciones éticas que pudiera tener, sino más bien en los aspectos positivos que puede aportar con el enfoque beneficioso que se le pueda dar para mejorar la calidad de vida.

En el ámbito de la ética, no existen soluciones predeterminadas para los problemas reales del mundo laboral. Cada situación es distinta, en la medida en que las personas que participan de ella son siempre únicas, así como también lo son las circunstancias en que generalmente ocurren los dilemas éticos.

## 2.6 Conclusiones

La juventud, como máximo grupo afectado por la violencia, resulta como centro de acciones lógico para la implementación de acciones que promuevan la prevención de la violencia.

Al conocer que las necesidades que tiene la juventud, al no ser satisfechas, los impulsan a actividades grupales antisociales, resulta más fácil el encontrar caminos alternativos, usualmente no explorados, para contrarrestar la problemática de las pandillas y las maras.

A través de conocer los aspectos positivos que tienen las actividades físicas, u organizacionales en la vida de los jóvenes, cualquier acción que se enfoque a esto, tendrá posibilidades grandes de encontrar un camino hacia el objetivo.

La opción de fomentar un cambio a través de un movimiento cultural, favorece la identificación por parte de los jóvenes, que se tendrá sobre este, favoreciendo las capacidades que se tendrán de ser efectivos.

La desinformación puede tener grandes efectos negativos so-

bre ciertas prácticas o cultural juveniles, debido a la gran cantidad de prejuicios existentes, por lo que comunicar, informar y demostrar por medio de imágenes reales, será importante si se quiere llegar a ser parte activa y aceptada de la sociedad.

El trabajo del diseñador va mas alla de crear material que resulte atractivo, debe de ser capaz de generar cambios de idea, o inspirar a la realización de una acción. Pero esto solo lo lograra a través de conocer adecuadamente la estética necesaria para apelar al grupo objetivo especifico al que se quiera dirigir.

El diseño es una profesión que al igual que muchas otras está sujeta a cierta normas éticas. El ser capaz de generar comunicación que incite a acciones o cambios de pensamiento, recarga sobre el diseñador una gran responsabilidad. Aun cuando los mensajes que se transmitan puedan no ser una iniciativa propia, si no un encargo, es el deber del diseñador el mantener aspectos morales positivos que no dañen o perjudiquen, en ninguno de los elementos del material elaborado.



FOTO POR: ROCIO SAJQUIM (2013)

# CAPÍTULO III

## Proceso creativo y producción gráfica

---

3.1 Las 6 W's

3.2 Mapas de empatía

3.3 Conceptualización

3.4 Preproducción



## 3.1 Comprensión del problema

# Las 6 w's

### ¿Qué?

A través de la creación del material audiovisual se tiene como objetivo **contribuir con la asociación en la documentación de sus actividades y logros alcanzados durante cinco años de funcionamiento**, en su labor por la búsqueda de un desarrollo positivo en la vida de jóvenes en riesgo de violencia, para presentar y promover la institución en jóvenes guatemaltecos.

Esto es necesario debido al desconocimiento que se tiene en cuanto a la labor social que la institución realiza, a favor de la prevención de la violencia en jóvenes de áreas marginales a través del movimiento del Hip Hop y sus ramas.

### ¿Por qué?

Desde el punto de vista de prevención existen distintos enfoques desde donde esta podría ser abordada, sin embargo, la eficacia de los esfuerzos, dependerá en gran parte del alcance que se tenga, de hacia quien se dirija y de cómo la sociedad apoye dichos esfuerzos.

La existencia de organizaciones que provean ayuda en este sentido, y dirijan sus acciones hacia la prevención de la violencia, ha cobrado importancia, en cuanto a que estos esfuerzos han dejado de ser un tema político, para convertirse en un tema social, en donde toda la sociedad guatemalteca se ha iniciado a involucrar.

**Trasciende, propone acciones que a través de motivar a los jóvenes a integrarse a un movimiento cultural, los aleje de la situación de violencia que se vive en la mayoría de áreas del país.** Aun así, desde la perspectiva de la sociedad, esto podría resultar contraproducente, ya que dicha cultura tiene sus raíces en prácticas que pudieran considerarse violentas. Este desconocimiento, y prejuicios que tiene la sociedad, limitan de cierta manera la capacidad de expansión, y de funcionamiento de la institución.

### ¿Dónde?

Según estadísticas del CIEN (Centro de Investigaciones Económicas Nacionales) el área

mayormente afectada por la violencia, es el municipio de Guatemala. La mayoría de jóvenes en riesgo de violencia, provienen de las áreas marginales de la misma. Principalmente las zonas 6, 7, 12, 18 y 21.

Aún así, la violencia se encuentra de forma general en todas las zonas del país, y Trasciende, desde sus inicios, se ha propuesto como un lugar físico al que cualquier joven pudiera asistir, ubicándose así en el centro de la ciudad, pero atendiendo a jóvenes de cualquier zona de la ciudad, y municipios aledaños.

### ¿Quién?

**Quien** Los jóvenes son particularmente sujetos y objetos de violencia. Ambas situaciones, como resultado de una suma de condiciones individuales y sociales que acompañan su edad.

Se estima que actualmente existe un aproximado de 14,000 jóvenes involucrados en pandillas. En su mayoría, hombres jóvenes, principalmente residentes de áreas marginales, que ha sido víctimas de la exclusión social o han estado en contacto con la violencia y las pandillas a través de familiares, amigos, o cercanía física.

El público al que se dirige el documental son principalmente los jóvenes guatemaltecos que habitan el área urbana de la ciudad de Guatemala, de edades entre 17 -25 años de edad.

**¿Contra quién?:** Existen organizaciones que al igual que Asociación Trasciende, atienden a jóvenes en riesgo de violencia, que podrían considerarse competencia directa, pero la diferenciación, es la clase de ayuda, o actividades que se les ofrecen a los jóvenes.

Organizaciones como Guatemaltecos Extraordinarios, enfocan su atención a jóvenes y familias en riesgo de áreas cercanas al basurero, pero su metodología se basa en la sanación por medio de crear vínculos con las personas, y brindarles apoyo para que se desarrollen de forma educativos, y más adelante laboral.

Juntos por Guatemala (Juguat), es otra organización orientada a jóvenes en riesgo, cuyo trabajo se basa en los principios del desarrollo humano para el fomento de valores culturales, éticos y cívicos, con enfoque de equidad. La institución busca culturizar e informar a la población, creando proyectos variados de desarrollo y bienes social y común, buscando oportunidades por

medio de programas de crecimiento y proyección social, unidos a campañas de alto impacto que contribuyen a la unidad y sensibilización de la población.

De la misma forma, existen otras organizaciones similares, pero es así como encontramos la diferenciación de la Asociación Trasciende, que ofrece desarrollo, y una opción positiva para prevenir la violencia, por medio de una práctica cultural y física, en donde el joven se desarrolla en un ámbito artístico, y de forma menos directa, pero igualmente efectiva, se le inculcan valores, y aprendizajes, que resultan necesarios para su correcto desarrollo en la sociedad.

**¿Para quién?** La asociación Trasciende, solicita el material, como una necesidad que tiene para darse a conocer hacia la sociedad guatemalteca. Finalmente el uso del video, será de ellos, para presentarse, ya sea a la sociedad, a instituciones, u otros entes que pudieran brindarles apoyos, y sera utilizado como una manera conveniente y eficiente de brindar información.

**¿De quién?** El material, será elaborado en su totalidad por la Asociación Trasciende, a pesar de que se cuenta con el apoyo de otras instituciones, o grupos

de personas, su uso será institucional, por lo que las decisiones, y todo lo relacionado con el material, será trabajo de la asociación.

**¿Con quién?** Trasciende tiene como objetivo, el brindar una alternativa positiva, para el uso sano del tiempo libre, a jóvenes en riesgo de ser afectados por los altos niveles de violencia que existen en el país, previniendo la unión de estos, a grupos delictivos y crimen organizado.

Dicho objetivo, se promueve a través de la práctica del Hip Hop y sus ramas.

A pesar de que no se tiene apoyo permanente de ningún ente público o privado, este proyecto estará siendo apoyado por distintas organizaciones internacionales como lo son el centro de cultura española y la embajada de Estados Unidos en Guatemala

### **¿Cuándo?**

La realización del material tendrá lugar entre los meses de agosto a noviembre, estipulando que el material esté listo para diciembre del presente año, ya que en estas fechas tendrá lugar el evento, durante el cual se espera realizar su primera presentación.

## 3.2 Comprensión de la comunicación

# Mapas de empatía

Con el fin de identificar las necesidades, comprender su comunicación, y establecer elementos importantes necesarios para la transmisión del mensaje, se utilizaron las herramientas metodológicas S.P.I.C.E. y P.O.E.M.S., las cuales a través del **análisis de aspectos relevantes**, ayudan a revelar necesidades, medios y servicios adecuados para la transmisión del mensaje.

### 3.2.1 Retrato de la institución

En el caso de la institución, a través de **S.P.I.C.E.** se busca identificar sus necesidades de comunicación, identificación y proyección hacia las personas o grupos con los que se relaciona, los jóvenes que se atienden, el público al que se espera llegar durante los eventos, instituciones gubernamentales o privadas que pudieran ser donadores, y cualquier persona interesada en su labor. A través de esta herramienta se comprende mejor el mensaje que se quiere dar, y la imagen que se quiere proyectar a través de él.

A través de **P.O.E.M.S.** se analizan los medios y servicios que la institución presta, buscando la mejor solución para la transmisión del mensaje tomando en cuenta el grupo objetivo al que se espera llegar y el alcance que se quiere tener. En él se analizan personas, objetos, espacios, mensajes y servicios, todos con lo que la institución pueda tener contacto.

## Retrato de la institución S.P.I.C.E.



### SOCIAL

Busca generar un **cambio positivo**, y ser visto como ente que produce cambios. Es necesaria la aceptación por parte de la sociedad para el correcto cumplimiento de su labor. Se dirige a **jóvenes**, principalmente de áreas marginalizadas.



### PHYSICAL

Necesitan un lugar donde poder desarrollar las actividades físicas en las que se centra su labor. Es fundamental el proveer **seguridad** en estos lugares, para los jóvenes que se involucran, y además proveerles un ambiente en donde puedan desarrollarse **física y mentalmente**.



### IDENTITY

La identidad, como parte de la **cultura del hip hop**, es fundamental de cómo quiere ser vista. Además, es importante romper prejuicios negativos que existen sobre esta cultura, y presentarse como un ente positivo que brinda oportunidades a los jóvenes.



### COMMUNICATION

Necesita estar al tanto de la realidad nacional, enterarse de lo que sucede en el país, principalmente en temas de violencia y juventud. Ellos se comunican con los jóvenes, principalmente a través de **redes sociales** (facebook) y por medio de material impreso.



### SOCIAL

Necesitan comprender las emociones de los jóvenes, se enfocan en proveer medios de **estabilidad** de la misma. Finalmente, su fin es crear lazos emocionales en jóvenes, y proteger esta parte tan vulnerable en ellos.



Trasciende



S.P.I.C.E. identifica las necesidades sociales, físicas, de identidad, de comunicación y emocionales que una persona puede tener.

## Retrato de la institución P.O.E.M.S.

### PEOPLE

Jóvenes centroamericanos, directivos de otras instituciones similares, entidades del gobierno, padres de familia, autoridades, propietarios de establecimientos, vecinos del centro histórico.

### OBJECTS

Material publicitario, afiches, volantes, carteles, playeras, trifoldes, material institucional, revistas, periódicos, perfiles en redes sociales.

### ENVIROMENT

Calles, transporte público, tiendas, comercios, instalaciones de la institución, oficinas de la institución, parques, instalaciones que promueven la cultura.

### MESSAGES & MEDIA

Redes sociales, eventos, spots televisivos, radio.

### SERVICES

Talleres, cursos prácticos, eventos, conversatorios, espacio físico para expresión, competencias, contactos con instituciones internacionales.



P.O.E.M.S. identifica a las personas, objetos, ambientes, mensajes y servicios que rodean la cotidianidad de la institución.

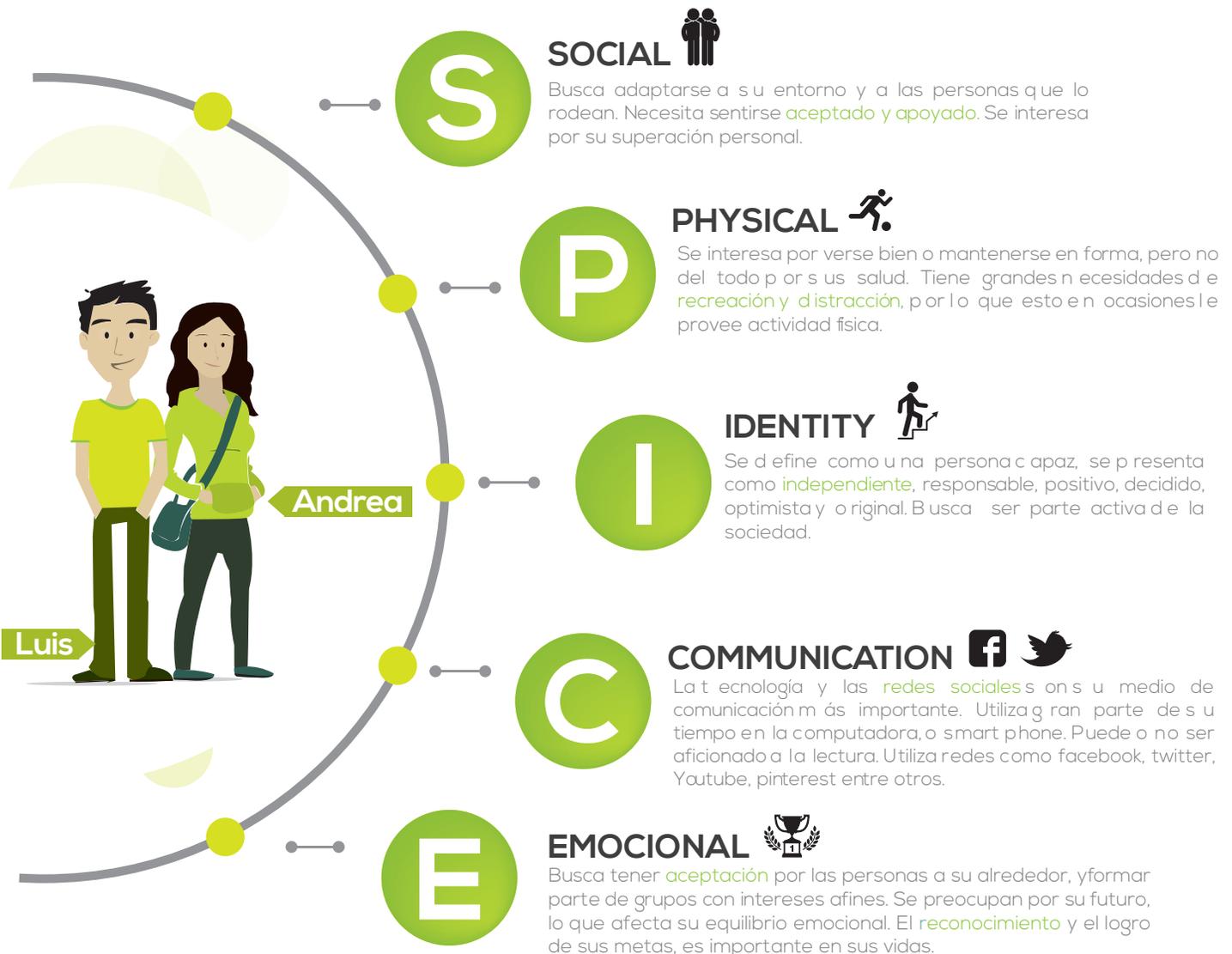
### 3.2.1 Retrato de la audiencia

En el caso de las audiencias, el **S.P.I.C.E.** está orientado a conocer las necesidades que tiene el grupo objetivo, con la finalidad de construir un mensaje que se apoye o se base en estas para generar empatía con ellos. Además, ayuda a comprender a los miembros de la audiencia, y construir el mensaje sobre una forma de comunicación capaz de generar aceptación, e incluso acción en el grupo objetivo.

El **P.O.E.M.S** busca conocer el entorno del grupo objetivo, y encontrar elementos en común, para que por medio de la utilización de estas vías, el mensaje llegue de manera efectiva a la audiencia. Conecta a la institución con las persona, a través del uso de canales en común, facilitando el proceso de comunicación.

## Retrato de la audiencia

# S.P.I.C.E.



S.P.I.C.E. identifica las necesidades sociales, físicas, de identidad, de comunicación y emocionales que una persona puede tener.

## Retrato de la audiencia P.O.E.M.S.



### PEOPLE

Son estudiantes en su mayoría, de nivel medio o universitarios.  
Trabajadores de empresas pequeñas, o independientes.



### OBJECTS

Afiches, playeras, material pop, televisión, computadora,  
pines, aparatos electrónicos, celular, gorras.



### ENVIROMENT

Centro de estudios, universidad o colegio, trabajo,  
tiendas, centros comerciales, espacios públicos,  
parques, transporte público.



### MESSAGES & MEDIA

Principalmente redes sociales (facebook, twitter,  
youtube), mails, material impreso en revistas, prensa,  
afiches o flyers.



### SERVICES

Talleres, cursos, programas de televisión, web series,  
capacitaciones, eventos.

P

O

E

M

S



Luis

Andrea

P.O.E.M.S identifica a las personas, objetos, ambientes, mensajes y servicios que rodean la cotidianidad de la institución.

## 3.3 Proceso creativo

# Conceptualización

### 3.3.1 *Insight*

El “*insight*” representa una verdad fresca y no evidente sobre el comportamiento de los consumidores y que redefine nuestra comprensión del consumo y la propia relación consumidor-producto. (¿Qué son los insights?, 2013)

A través de la creación de mapas conceptuales, realizados en base al S.P.I.C.E. y el P.O.E.M.S. se identificaron algunos *insights* del grupo objetivo.

Quiere ver un cambio y ser parte de el  
 Quiero una oportunidad para ser mejor

**Necesito un espacio de expresión, libre de violencia**

Soy una oportunidad de cambio

**Necesito un espacio de expresión, libre de violencia**

Como jóvenes, la expresión es fundamental en su desarrollo, la expresión de sus ideas, de sus necesidades, de sus gustos y opiniones, determina su posibilidad de desarrollo como miembro dentro de una sociedad. Cuando un joven se expresa, tiene la posibilidad de generar ideas que produzcan un cambio, pero estas necesitan ser escuchadas y apoyadas para convertirse en acción, y después en resultados. Actualmente, los jóvenes y sus ideas son reprimidos e ignorados. Todo joven quiere una oportunidad de expresarse, de ser escuchado y de ser respetado.

### 3.3.1 Concepto creativo

En base al *insight* obtenido, se inicia la lluvia de ideas para crear un concepto creativo, en base a crear una frase que a través de palabras clave, refleje dicho *insight* y se conecte con la audiencia.

#### Una cultura que expresa un cambio

Ideas que vale la pena expresar

Ideas con valor para el cambio

El valor de una cultura

Vale la pena expresarnos

#### Una cultura que expresa un cambio

El Hip Hop, visto de quienes lo practican, es una cultura. Es una forma de vida, y es un medio de expresión, de crecimiento, de entretenimiento y de oportunidad. El Hip Hop como cultura, no solo aporta expresión, aporta oportunidad y brinda posibilidad de desarrollo. En la vida de los jóvenes, les da una oportunidad de expresión artística y cultural, lejos de la violencia que viven en su entorno.

## 3.4 Proceso creativo

# Preproducción

De acuerdo con la problematización, se elaboro un manifiesto para encontrar los temas sobre los que se construiría el audiovisual, y en base a la investigación, se elaboro una hipótesis sobre estos temas.

En base a este manifiesto, se construyo una escaleta en la cual se incluye: ficha técnica, preguntas generadoras, perfil de entrevistados y la estructura general de las temáticas a tratar.

### 3.4.1 Manifiesto

#### Violencia en Guatemala

Guatemala atraviesa actualmente uno de los momentos más violentos de su historia. Distintas estadísticas demuestran, que la sociedad guatemalteca incluso atiende este problema, como su mayor preocupación.

Sobresale en estadísticas sobre la violencia, el hecho de que la mayoría de víctimas y victimarios, aquellos que cometen el crimen, sean hombres jóvenes del área urbana.

Como una de las líneas causales más importantes de la violencia, la exclusión social. Esta afecta a la juventud, convirtiéndose en una causa, a través de que se presenta en ámbitos en donde ellos debería de gozar de seguridad como el hogar, la escuela, la comunidad, etc. Y aun a esto, se suma la dificultad que en-

cuentran para alcanzar todos los referentes que forman la identidad, o la autoestima, viéndose en la necesidad de buscar afecto, respeto e identidad, en grupos delictivos, maras o pandillas.

La sociedad, como parte sus características propias de un grupo que vive con temor a la violencia, y se ha visto expuesto por años a altos niveles de inseguridad, se ha encargado de generalizar a la juventud de asentamientos culpándolos de la violencia.

#### Prevención de la Violencia

La prevención de la violencia se centra principalmente en dos objetivos, en primer lugar, prevenirla desde los niños y jóvenes que pudieran estar en riesgo para protegerlos durante su desarrollo, por medio de fomentar actitudes, comportamientos y actividades positivas,

y en segundo lugar, modificar las actitudes y los comportamientos en personas que ya se han hecho violentos, o corren el riesgo de atentar contra sí mismos u otros. Sobre todo se busca garantizar que las personas puedan resolver sus diferencias y conflictos sin recurrir a la violencia.

### Tiempo libre y alternativas positivas

Estudios que demuestran que dos aspectos clave del deporte, actividades físicas, culturales y organizacionales contribuyen con la prevención de la violencia: disminuir el tedio por falta de alternativas de ocio, y reducir la cantidad de tiempo libre sin supervisión, pues existe consenso en que evitar el aburrimiento es importante debido a sus vínculos con la depresión y la soledad, como también por la falta de estímulo y de opciones atractivas para el tiempo libre de los jóvenes, que conlleva a buscar actividades físicas y emocionantes, muchas veces antisociales.

La participación en estas actividades, les genera a los jóvenes el mismo tipo de reacciones emocionales que tendría su participación en pandillas o grupos delictivos, solo que en versión positiva, pues en ellas encuentra la misma excitación, sentido de pertenencia, estatus, protección e identidad que producirían las actividades grupales antisociales.

El Hip Hop en Guatemala, inicios de Trasciende

El movimiento del Hip Hop, ha cobrado auge en Guatemala a partir del año 2002, actualmente considerado como una cultura, en sus inicios era visto por la mayoría de personas como una nueva formación de pandillas juveniles.

Este movimiento tuvo su inicio en diferentes barrios y colonias urbano marginales considerados por las autoridades como zonas rojas, sin embargo, poco tiempo después, la represión y persecución por parte de pandillas y autoridades en estos lugares, el movimiento migro a la zona 1 de la ciudad capital de Guatemala.

Después de haber tomado distintos lugares del centro de la ciudad, y ser desalojados del mismo, y conforme el movimiento ganaba importancia como parte de la vida de algunos jóvenes, surge la gran necesidad de crear un espacio, tanto físico como de expresión para la práctica del Hip Hop

Es así como en 2009 se crea la Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop Trasciende, cuyo objetivo principal es "alcanzar a los y las jóvenes en riesgo, trabajando activamente en la prevención de la violencia, formando una conciencia social y aumentar su autoestima a través de la cultura del hip-hop".

### Asociación guatemalteca de artistas del Hip Hop Trasciende

Actualmente, Trasciende es un referente y punto de encuentro para los diferentes artistas de la escena Hip Hop en el país y Centro América así como otras expresiones organizadas de jóvenes.

El proyecto está dirigido a la juventud, particularmente a la que vive en zonas urbano marginales de la ciudad de Guatemala y la periferia, mucha de esta en riesgo de integración a las pandillas así como de crimen organizado.

Cada semana ha llegado a atender a más de 500 jóvenes que practican los diferentes elementos de la cultura Hip Hop en nuestra escuela, oscilando entre las edades de 10 y 25 años.

La misión de Trasciende es educar e inspirar a la juventud en riesgo a ser mejores personas a través del movimiento hip-hop, dándoles un alternativa para apartarlos de las calles y las pandillas.

### Escuela Trasciende

Tradicionalmente son 4 las ramas desde las cuales se manifiesta el Hip Hop: Los MC, el graffiti, el *b-boying* y el DJ.

En la Escuela Trasciende se cuenta con una serie de cursos trimestrales gratuitos de cada una de estas ramas.

En dichos cursos participan alrededor de 200 jóvenes de forma permanente, quienes son acompañados por maestros profesionales quienes de forma teórica y práctica imparten los conocimientos de los diferentes elementos. Estos cursos son combinados con talleres de formación personal con temas como: derechos humanos, sexualidad, juego y recreación, entre otros.

Asimismo, se cuenta con un espacio que es utilizado para la práctica libre del *b-boying*, en donde se interactúa entre jóvenes integrantes de los diferentes *crew's* que utilizan como sede esta área y quienes participan en los cursos de la escuela.

### Eventos

Adicionalmente se organizan eventos públicos masivos en los cuales las y los estudiantes de la escuela realizan presentaciones sobre lo aprendido durante los cursos.

Dichas actividades son organizadas para motivar la participación y liderazgo de quienes son parte del Movimiento Hip Hop, así como para proyectarse como referentes positivos ante la sociedad.

Además, cabe mencionar, que a través de estos eventos, se ha logrado atraer a personas del movimiento de otros paí-

ses, que al ver el talento en Guatemala, han creado oportunidades para que los jóvenes se presenten en exhibiciones o concursos a nivel internacional.

### Gestiones con distintas organizaciones

La asociación Trasciende no cuenta con apoyo gubernamental ni de la iniciativa privada de forma permanente, más bien su dinámica ha sido la gestión de microproyectos con agencias de cooperación internacional, instancias gubernamentales y asociaciones locales, lo que ha permitido únicamente el desarrollo de actividades puntuales y el mantenimiento de las instalaciones que albergan la asociación, pero no así su expansión, que es limitada de cara a la demanda y necesidades de la juventud a la que se apoya, y a la que se espera alcanzar.

El apoyo de agencias de cooperación internacional ha sido de vital importancia, para la realización de eventos y el mantenimiento de cada una de los servicios de la institución.

Más recientemente, se empezó a contar con el apoyo de instituciones municipales, quienes a través de prestar sus instalaciones, conceder permiso para las actividades, y abrir espacios para el movimiento dentro sus propias actividades y eventos, han logrado contribuir con la expansión del mismo, han aumentado los niveles de cono-

cimiento que se tienen sobre el movimiento y han generado una mejor imagen de la institución.

### Planes a futuro

La cultura del Hip Hop se encuentra en este momento en una etapa de expansión y con gran capacidad de convocatoria. En general el movimiento es atractivo para los jóvenes, y conforme la imagen positiva del movimiento se refuerza, incluso jóvenes que no pertenecen completamente a los grupos ya participantes, presentan interés hacia él.

Como planes para el futuro, Trasciende se mantiene en la búsqueda constante de nuevos

La unión de nuevos asociados es realmente el comienzo de este cambio que se necesita, personas que alejadas de las malas prácticas que pudieron existir en algún momento, aprecien realmente los beneficios de la práctica del Hip Hop. Todo esto, será necesario para terminar de contar con el apoyo de la sociedad o autoridades que aun no lo ofrecen.

Existe la necesidad de presentarse antes ellos como un verdadero ente de cambio. Y más adelante se espera que a través de este cambio, se cree la suficiente confianza, para incluso ser capaces de conseguir apoyo monetario por medio de

donadores para la gestión de las actividades, eventos, y creación de más y mejores instalaciones, con el fin de aumentar el alcance que se tiene.

La academia aspira a crecer, tanto físicamente, como en alcance, y objetivos positivos. Después de todo, la labor social

que se realiza, tiene múltiples enfoques por donde ser atacada, y como institución, Trasciende tiene más de una solución a ofrecer, siempre enfocándose en la idea del Hip Hop como una alternativa positiva.

### 3.4.2 Ficha técnica

**Institución:** Asociación Trasciende

**Formato:** Video digital (DV)

**Formato de Grabación:** 1280 x 720 HD 30 FPS

**Género:** Video institucional

**Duración:** 6:40 minutos aproximadamente

**Año:** 2014

**País:** Guatemala

### 3.4.3 Sinopsis

El Hip Hop tuvo sus inicios en el país, aproximadamente en el año 2002, y a través de los años se ha convertido en una cultura juvenil, que permite a los jóvenes expresarse a través de manifestaciones artísticas y culturales, brindándoles un espacio para crecer y desarrollarse dentro de un grupo social e involucrándose en actividades positivas. Es así, como actualmente, más que una cultura, es un medio para el cambio, siendo una alternativa que favorece la disminución de la violencia en el país, a través de la prevención.

### 3.4.4 Escaleta

TEMA	RECURSO VISUAL Y DE AUDIO	TIEMPO APROX.
Presentación institucional	- Logo institución - Logo aniversario	5 seg.
¿Qué es Hip Hop?	-Entrevista miembros de la cultura -Muestras de Hip Hop en calles -Tomas sociedad y ciudad -Testimonios sociedad	60 seg.
Ramas del Hip Hop	-Entrevista Seimer - Graffiti -Entrevista Teto - MC -Entrevista B boy Tizón -Entrevista Vegueta - DJ	75 seg.
Hip Hop, una cultura positiva	- Entrevistas miembros de la cultura - Videos de archivo prácticas en calles, y pasillos externos del Palacio Nacional de la Cultura	75 seg
Inicio Trasciende	-Entrevista con Mr. Fer -Entrevista B-boy Chama -Video eventos Trasciende - Videos de archivo ubicados en Edificio de Correos	60 seg.
Aporte de Trasciende a la cultura y la sociedad	-Entrevista socios fundadores, aún involucrados -Entrevista con socios actuales -Videos de jóvenes practicando en las instalaciones - Muestras de graffiti -Videos jóvenes practicando en las calles.	180 seg.
Créditos	- Logo Aniversario -Créditos	8 seg.

### 3.4.4 Preguntas generadoras

- ¿Qué es Hip Hop?

#### Ramas

- ¿Qué significa cada rama?
- ¿Qué aporta esta práctica a los jóvenes?

#### Inicio Trasciende

- ¿Cómo inició el Hip Hop en Guatemala?
- ¿Por qué surge Trasciende y cual fue su objetivo en el inicio?

#### Trasciende

- ¿Qué proyectos y actividades se trabajan específicamente?

- ¿Cuál es el aporte de Trasciende al Hip Hop y los jóvenes que lo practican?

#### Testimonios

- ¿Cómo conocieron Trasciende?
- ¿Por qué decidieron unirse a la institución, y que los motiva a seguir en ella?
- ¿Qué ha aportado trasciende a su vida, tanto dentro del Hip Hop, como en su vida diaria?
- ¿Por qué existen prejuicios, e incluso discriminación, hacia el movimiento del Hip Hop actualmente?

### 3.4.4 Lista de entrevistados



Figura 5: Guattegraff. Elaboración propia, 2014

#### Guattegraff

Colectivo de artistas dedicados al graffiti.



Figura 6: Luis Gómez. Elaboración propia, 2014

#### DJ Veguetta - Luis Fernando Gómez

Egresado de Escuela Trasciende. Actual colaborador en la institución



Figura 7: Cristian Arriola. Elaboración propia, 2014

#### B-boy Wipe - Cristian Arriola

Actual miembro y beneficiado de la institución.



Figura 8: Elizabeth Pineda. Elaboración propia, 2014

### Elizabeth Pineda

Socia actual de Trasciende.



Figura 9: Roberto Yantuche. Elaboración propia, 2014

### MC Teto - Roberto Yantuche

Colaborador de Trasciende y personalidad del rap *freestyle*.



Figura 10: B-boy Chama. Elaboración propia, 2014

### B-boy Chama

Miembro fundador de Trasciende



Figura 11: Fernando Reinoso. Elaboración propia, 2014

### Mr. Fer - Fernando Reinoso

Fundador de Trasciende. Actual presidente de la institución



Figura 12: DJ Dash. Elaboración propia, 2014

### DJ Dash

Miembro y beneficiado de la institución.



Figura 13: Williams García. Elaboración propia, 2014

### B-boy Tizón - Williams García

Fundador de Trasciende, y actual miembro de la institución.



Figura 14: Seimer. Elaboración propia, 2014

### Seimer - Miebros Guategraff

Miembro del colectivo Guategraff y colaborador de la institución.



Figura 15: Pepe Orozco. Elaboración propia, 2014

### Pepe Orozco

Colaborador de la institución.



Figura 16: David Martínez. Elaboración propia, 2014

### DJ Simpson - David Martínez

Actual vice presidente de la institución.



Figura 17: MC TV. Elaboración propia, 2014

### MCTV

Integrante de Poesía Callejera, personalidad de la cultura Hip Hop en Guatemala y colaborador de la institución

### 3.4.5 Motion graphics

Se trabajarán *motion graphics* sobre fondo de video, las escenas que se utilizarán permitirán que se coloquen, dejando espacio suficiente sin elementos importantes para que estos puedan tener movimiento. Esto se logrará a través de encuadres abiertos y coloración en fondos oscura para que los elementos se mantengan visibles.

En el caso de los cintillos, se trabajarán como elementos de tamaño considerable para tener buena legibilidad principalmente en dispositivos pequeños, como cuando el video se maneje a gran escala frente a grupos grandes de personas.

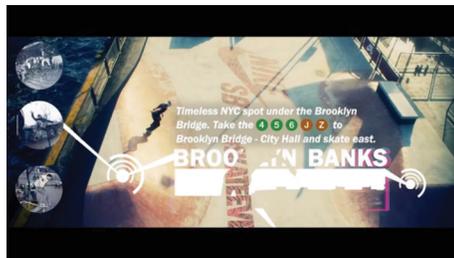


Figura 19 Referencia de *motion graphics* sobre video. Fuente: Thompson, Nike / Go Skate Day (2013)



Figura 20 Referencia de cintillos sobre video. Fuente: Paredes, Street Art Exhibition (2012)

### 3.4.6 Fotografía y composición visual

El tratamiento de imagen y composición visual variara dependiendo del tipo de escena que se maneje. En el caso de las entrevistas, será importante darle un realce al sujeto por encima del entorno, pero es importante que el fondo muestre un ambiente urbano representativo de la cultura del Hip Hop. Se manejaran primeros planos con desenfoces de fondo y se hará uso de la ley de tercios para generar una imagen agradable a la vista del espectador.

En el caso de escenas de apoyo, de prácticas de los elementos del Hip Hop, se mantendrán encuadres más abiertos que permitan que la audiencia conozca el entorno en el que se desarrollan, pero sin perder la atención en el sujeto que las realiza. El enfoque manejado será más general hacia toda la imagen, pero el encuadre en su mayoría se centrara en la acción para mantener la jerarquía en los elementos que se presentan en pantalla.



Figura 18. Referencia de fotografía y arte que se utilizará en el audiovisual  
Fuente: Kölmeier, Urban Movements (2012)



FOTO POR : ROCIO SAJQUIM (2013)

# CAPÍTULO IV

## Validación de la propuesta gráfica

---

4.1 Prevalidación

4.2 Validación con el grupo objetivo

4.3 Análisis de los resultados



## 4.1 Validación en clase

# Prevalidación

Como parte del proceso de socialización, se realizó una pre validación en clase. Durante este proceso, se obtuvieron las impresiones y comentarios de compañeros de la carrera de diseño gráfico, así como de los asesores metodológico y gráfico, a través de un cuestionario (anexo 1), para evaluar aspectos estéticos, técnicos y funcionales.



Figura 21. Fotografías por Waleska Medina, estudiante de Diseño Gráfico, 4 de Octubre 2014

### Sugerencias sobre contenido:

- Revisar tiempos y sintetizar la información, eliminar entrevistas que pudieran repetir ciertos contenidos u opiniones.
- Evaluar la credibilidad del discurso de algunos entrevistados, ya que su informalidad puede influir negativamente en la credibilidad del mensaje.
- Variar de mejor manera las tomas de relleno, menos escenas de *b-boying* y aumentar las escenas de otras ramas.

### Sugerencias sobre diseño:

- Unificar color en tomas.
- Revisar audios, mejorar el de las entrevistas y adaptar la música para evitar cortes o problemas de volumen
- Reforzar el concepto creativo por medio de *motion graphics*.

## 4.2 Validación con Grupo objetivo

### 4.2.2. Método *focus group*

#### Escenario y desarrollo de la sesión:

**Ubicación:** 7ma avenida 11-67 zona 1, Casa Ibargüen, sala 2. Ciudad de Guatemala.

**Fecha:** Jueves 16 de octubre, 5:00 P.M.

**Duración:** 40 minutos

#### Tema:

Movimiento Hip Hop en Guatemala

#### Objetivo de la validación:

La validación, tiene como objetivo el comprobar la eficacia en la transmisión del mensaje, en cuanto a su aceptación y comprensión y se analiza el cumplimiento del objetivo del audiovisual presentado, en el grupo objetivo. A la vez, se busca el encontrar elementos, o secciones que pudieran generar rechazo o confusión.

La utilización del *focus group*, tiene como objetivo el observar las reacciones de los participantes durante la proyección del audiovisual, y posteriormente generar discusión para com-

probar la eficacia del mensaje, y aceptación en cuanto a su atractivo visual, y su contenido. Por medio de dicha discusión habitualmente también se sugieren cambios o se dan a conocer los elementos en los que el audiovisual pudiera verse débil.

#### Método: grupo de discusión:

La actividad consistió en presentar a los participantes, previamente a la proyección, el tipo de material que verían, y los objetivos del mismo. Seguidamente se proyectaron cada uno de los audiovisuales.

Se proyectó el video institucional, y después de este, se inició una discusión, en base a una serie de 8 preguntas, cuyo objetivo principal era conocer si la audiencia comprendía el mensaje, y lo aceptaba, así como si el video les resultaba visualmente atractivo, y generaba en ellos el deseo de verlo otra vez, o incluso compartirlo. Las preguntas que se realizaron, fueron en su mayoría abiertas, con la intención de generar discusión, o de promover una respuesta libre.

Todo la actividad fue grabada en video, para posteriormente observar e interpretar las reacciones de cada uno de los participantes durante cada de las proyecciones.

#### **Perfil de los participantes:**

**No. de participantes:** 7 jóvenes

**Género:** 5 femenino, 2 masculino

Participaron jóvenes de edades entre 17 y 25 años de edad, que residen en distintas zonas de la ciudad, pero que visitan el centro con cierta frecuencia. En su mayoría, estudiantes de distintas áreas, y con un gusto por las prácticas culturales. Dos de ellos con ciertos conocimientos

sobre el movimiento Hip Hop en Guatemala y la existencia de la institución, pero sin una conexión directa con ella. (Anexo 2)

#### **Moderador:**

Ana del Rocío Sajquim (Estudiante de Diseño Gráfico, especialidad multimedia) y Silvana Sierra (Estudiante de Diseño Gráfico, especialidad multimedia).

#### **Instrumento:**

Se utilizó un cuestionario de 7 preguntas abiertas (anexo 3) y una guía de observación (anexo 4), con el objetivo de comprobar la aceptación y la atracción hacia los audiovisuales.



Figura 22. Fotografías por Waleska Medina, estudiante de Diseño Gráfico, 16 de octubre 2014

## 4.3 Análisis de los resultados

### 4.3.1 Análisis de las respuestas

#### 1. ¿Qué comprende del mensaje que se está transmitiendo?

Todos los participantes coincidieron en haber comprendido el mensaje y coincidieron en que la temática está planteada adecuadamente.

#### 2. ¿Cómo describiría el audiovisual?

Dos de los participantes describieron el video como “informativo”, argumentando que de su parte, existía desconocimiento sobre el Hip Hop como concepto, sus ramas y otra información que se da.

El video les resultó llamativo en cuanto su contenido, se mencionó que la labor de la institución es buena, e importante.

También se mencionó, que el hecho de que el video sea narrado por varias personas que se incluyen dentro del movimiento, siendo un documental, aporta a la credibilidad del mismo, y contribuye con el objetivo de mejorar la percepción negativa que se tiene actualmente por parte de la sociedad hacia estos jóvenes.

#### 3. ¿Cómo le parecieron los textos? ¿Son legibles y tienen una velocidad y duración adecuada?

Todos los participantes coincidieron en que la velocidad de los textos es demasiado rápida, y se dificulta la lectura de estos. Pero en cuanto a tipografía, y color, son adecuados, resultan atractivos.

#### 4. ¿Le parece atractivo el audiovisual? ¿Qué aspecto le gusta más?

Todos los participantes dijeron que el audiovisual es bastante atractivo, principalmente por el movimiento constante, los cambios y mezclas de escenas y el color de las mismas. En sí, mencionaron que cada una de las ramas del Hip Hop es atractiva, ya que de cierta forma es arte, y movimiento.

#### 5. De acuerdo a la temática del video ¿Qué otros aspectos cree que se podrían haber incluido o extendido en el audiovisual?

Todos los participantes dijeron que el video en cuanto a temática, está bastante completo.

Sin embargo, durante la discusión general posterior a las preguntas, una participante mencionó que podría ser importante que se mencione en algún momento la discriminación que existe hacia los jóvenes que practican el Hip Hop por su forma de vestir, para demostrar que realmente esto no tiene una conexión real con acciones delictivas, o cualquier otro tipo de comportamiento negativo.

#### **6. ¿Considera que el audiovisual transmite un mensaje positivo acerca de la cultura del Hip Hop?**

Todos los participantes coincidieron en el que este mensaje se transmite efectivamente, y también mencionaron, que si se entiende claramente la labor de la institución.

#### **Comentarios extras:**

Se mencionó que es importante el nivelar los volúmenes de la música y los de las entrevistas, ya que en algunos momentos, la música sonaba más alto y el cambio era bastante drástico, y esto podía afectar la comprensión de las entrevistas.

Y por último, un participante mencionó que al finalizar el video institucional, debería de incluirse algún elemento de cierre, como el logotipo de la institución, para terminar.

#### **4.3.2 Conclusiones:**

Lo que más resalta de las respuestas obtenidas y las reacciones que tuvieron los participantes durante la presentación, es que el material resulta realmente atractivo, la temática, y las escenas presentadas, llaman la atención por el movimiento y color que tienen.

Es importante revisar la velocidad de los textos, ya que a las personas les parecían atractivos, pero era difícil leerlos en el tiempo que duraban.

En cuanto al audio, se necesita nivelar los volúmenes.

Aunque ningún participante lo menciona, se necesita revisar el tiempo total del video, ya que después de 6 minutos, en sus reacciones se puede notar que empiezan distraerse, y pierden atención. Esto, también puede ser mejorado a través del uso de cortinillas u otro elemento que separe los temas, para recuperar la atención cuando se cambia de temática.

Según los tiempos, debe revisarse si es conveniente el incluir información sobre la discriminación que actualmente sufren las personas que forman parte del movimiento.

Se concluyó finalmente que el material es pertinente y sí crea conexión y resulta atractivo para el grupo objetivo, obteniendo una competencia aceptada por parte del mismo.



FOTO POR : MARIO LUCAS, PHE PHOTOGRAPHY (2013)

# CAPÍTULO V

## Propuesta gráfica final fundamentada

---

- 5.1 Aplicación del concepto
- 5.2 Previsualización de propuesta
- 5.3 Código lingüístico
- 5.4 Código cromático
- 5.5 Composición visual
- 5.6 Código Tipográfico
- 5.7 Código Icónico



## 5.1 Aplicación del concepto creativo

### Una cultura que expresa un cambio

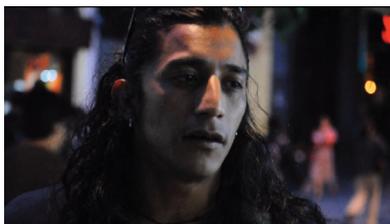
El concepto creativo el cual se construyó principalmente bajo las palabras clave “cultura”, “expresión” y “cambio” se hace evidente principalmente en los discursos de los entrevistados, quienes describen desde su punto de vista la definición del Hip Hop, dando a entender que para ellos es una cultura, pero más que esto es una forma de vida, un medio por el cual se expresan y mejoran sus vidas, convirtiéndose en entes positivos dentro de la sociedad se desenvuelven.

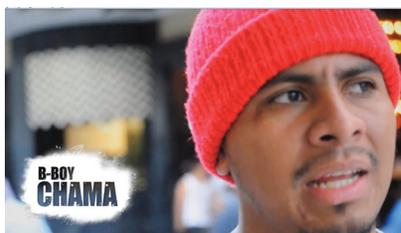
Se busca reforzar el concepto a través del uso de constante

movimiento dentro del audiovisual, tanto en escenas de relleno como en *motion graphics*, siendo el movimiento la forma en la que se representa un cambio, el dirigirse de un punto, a otro.

Asimismo durante el documental, la estructura refleja el concepto creativo. A través de los discursos se expresan los tres elementos claves del concepto, iniciando con la definición de Hip Hop, presentándolo como una cultura, siguiendo con la explicación de cómo el Hip Hop es expresión y libertad, y terminando el discurso con testimonios que demuestran el cambio que a través de su práctica se puede alcanzar.

# 5.2 Previsualización de propuesta gráfica





## 5.3 Código Lingüístico

### 5.2.1 Oral:

Natural, se busca que los discursos y testimonios dados por los entrevistados mantengan su total naturalidad, ya que tanto el lenguaje, como la forma de expresarse son elementos representativos de las personas involucradas en la cultura del Hip Hop. A la vez, esta naturalidad en el discurso, busca que la información se transmita sin ningún tipo de manipulación, y que por parte de las personas involucrados en el Hip Hop, y quienes viven esta cultura diariamente, se mantenga la veracidad en el mensaje.

En el caso del video institucional, este es el código predominante. La información está dividida en 3 etapas:

**1. Definición de Hip Hop:** se mantiene la línea del testimonio, cada entrevistado define el Hip Hop, desde su punto de vista, y lo que este significa para él. Aunque existen definiciones

dentro de esta sección, nada contaba con un guión, y todo fue descrito con las palabras del entrevistado.

**2. Aporte positivo del Hip Hop:** al igual que en la sección anterior, se manejó un discurso testimonial, los entrevistados describieron el aporte que la cultura hizo a su vida personal, o personas cercanas a ellos.

**3. Aporte y labor de la institución:** esta sección, se explica por parte de los directivos de la institución, o personas que han apoyado, dar a conocer la función de la institución dentro de la cultura del Hip Hop, y como a través de esta se logra finalmente un beneficio para la sociedad.

### **5.2.2 Escrito:**

Es poco utilizado. En el caso de las cortinillas, se utiliza para separar las secciones, y favorecer la comprensión de la información que se dará posteriormente. Es utilizado también para fortalecer el concepto, resaltando palabras claves del mensaje que se transmite en el audiovisual.

El nombre que se muestra en los cintillos, como identificador de cada entrevistado, corresponde a como son conocidos dentro del Hip Hop, ayuda a reforzar su personalidad como miembro de la cultura, y a la vez, representa el cambio positivo que han tenido como personas mediante la práctica de cualquiera de los elementos del Hip Hop.

## 5.4 Código cromático

### 5.3.1 Tratamiento de la imagen:

El tratamiento de los videos está enfocado a presentar colores brillantes, que transmiten la naturaleza de la cultura, llena de energía y movimiento. En las entrevistas, se hizo uso principalmente de luz natural, con escenarios que mantuvieran su colorido, y mantuvieran la escena acorde a las escenas de práctica. La colorización de los videos, es en su mayoría natural, elevando levemente los niveles de saturación, y evitando la colorización extrema hacia algún tono que pudo darse

por las condiciones en las que se realizaron las grabaciones, manteniendo así tonalidades saturadas, sin inclinarse hacia ningún color específico.

En cuanto a iconos, tipografía, u otros elementos utilizados, se mantuvo el color blanco, en algunos casos con una sombra leve, para resaltarlos y crear contraste con el resto de la imagen y mejorar la legibilidad del texto y las formas, al ser utilizados sobre video.



Figura 23: Fondos urbanos con colores brillantes. Fuente: Video Institucional Trasciende. Elaboración propia 2014



Figura 24: Uso de blanco en elementos sobre videos. Fuente: Video Institucional Trasciende. Elaboración propia 2014

## 5.5 Composición visual

### 5.4.1 Encuadre:

Se utilizaron primeros planos, para resaltar al sujeto sobre el fondo, y sobretodo el darle importancia a sus palabras más que a sus acciones, así como resaltar sus expresiones durante su discurso. También se utilizó la ley de tercios para darle armonía a las imágenes, utilizando fondos de escenas urbanas con desenfoque, reforzando la imagen de la cultura como un movimiento urbano, pero buscando favorecer el contraste entre sujeto - fondo. En las escenas de práctica, se maneja un encuadre abierto, dándole relevancia tanto a la práctica como a los escenarios y el ambiente en el que se desarrolla.



Figura 25: Uso de primeros planos con desenfoque en entrevistas. Fuente: Video Institucional Trasciende. Elaboración propia 2014

### 5.4.2 Movimiento

Siendo el movimiento uno de los elementos característicos de la práctica del Hip Hop, la utilización de tomas fijas, permite que el movimiento propio de las escenas, sobresalga, y se aprecie lo que está sucediendo en las mismas.



Figura 26: Escenas en constante movimiento. Fuente: Video Institucional Trasciende. Elaboración propia 2014

## 5.6 Código tipográfico

Principalmente se busca que la información sea legible y sobresalga sobre el movimiento que se da en los fondos, a la vez representara la estructura fuerte de la cultura y reflejara cierta seriedad, contrarrestando la imagen desorganizada que la gente pudiera tener como prejuicio al Hip Hop.

Se utilizaron tipografías *sans serif*, en versiones *Bold*, para generar impacto, y que estas sobresalieran sobre el fondo, y lograr la legibilidad deseada.

### BEBAS NEUE

Títulos

-----

**A B C D E F G    1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**  
**H I J K L M N    ! i # \$ % / ( ) = ¿ ? @ =**  
**Ñ O P Q R S T**  
**U V W X Y Z**

### HELVETICA BOLD

Informacion secundaria

-----

**A B C D E F G    a b c d e f g h i**  
**H I J K L M N    j k l m n ñ o p**  
**Ñ O P Q R S T    q r s t u v w x y**  
**U V W X Y Z       z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**  
**! i # \$ % / ( ) = ¿ ? @ =**

## 5.7 Código icónico

### 5.6.1 Cintillos:

Su representación gráfica, hace referencia a una de las ramas del Hip Hop, el grafiti. La tipografía utilizada, al igual que la utilizada en los demás elementos, es una tipografía *sans serif*, en versión *bold*, para mantener la legibilidad. Es una variación de la tipografía Impact, diferenciándose de esta, por su imagen “desgastada” lo que favorece a que se identifique con la pintura en paredes que se realiza en el grafiti, y que se presenta también en la forma básica de los cintillos.



Figura 27 Ejemplo de cintillo en video institucional. Fuente: Video Institucional Trasciende. Elaboración propia 2014

### 5.6.2 Motion graphics:

Se utilizan únicamente en cortinillas, son simples, buscando no competir con el movimiento del video sobre el que utilizan, si no complementarse mutuamente. La utilización de círculos y líneas en movimiento, buscan reforzar el concepto movimiento y cambio constante. Su inicio se da en un punto clave del movimiento que está sucediendo dentro del video, dirigiéndose hacia una sección menos importante, donde se puede incluir el texto de la cortinilla, para guiar la atención del espectador de un punto focal, a otro.



Figura 28 Ejemplo de Motion Graphics. Fuente: Video Institucional Trasciende. Elaboración propia 2014



FOTO POR : ROCÍO SAJQUIM (2014)

# CAPÍTULO VI

## Especificaciones técnicas y lineamientos

---

6.1 Manual de uso

6.2 Presupuesto



# 6.1 Manual de uso

## 6.1.1. Especificaciones técnicas

**Duración:** 6:45 minutos

**Formato:** HD 720x1280p 29.97 fps

**Género:** Video Institucional

**Formato de exportación:** H264 – MP4

**Audio:** Estéreo, 48 Khz

## 6.1.2. Medios y usos sugeridos

El audiovisual fue creado con un formato y especificaciones técnicas que permiten su reproducción en una amplia cantidad de plataformas, así como la posibilidad de compartirlo a través de diversos medios.

Se recomienda principalmente su uso, como parte de la presentación de la institución en reuniones, eventos o conferencias. Se sugiere que su reproducción se realice en pantallas que permitan formatos HD, o en caso de ser necesarios medios de mayores dimensiones, utilizar cañoneras en buen estado, que proyecten el color tan cercano al original como sea posible y se proyecte sobre las superficies adecuadas que eviten la distorsión del video. En el caso de su uso en medios de grandes dimensiones, se recomienda te-

ner los cuidados adecuados en cuanto a las luces del ambiente, para cuidar la visibilidad del audiovisual. En cuanto a audio, se requiere cuidar los niveles de eco y prestar especial atención al volumen utilizado en cada ocasión específica, procurando que la legibilidad del audio sea un aspecto clave en la reproducción del audiovisual.

Como uso secundario, se recomienda que el video sea utilizado a través de redes sociales, con el fin de mejorar su difusión, ya que estos permiten tener un mayor alcance, no tienen costo para su utilización y ya se cuenta con audiencia en estos medios. Se recomiendan especialmente el uso de Facebook, Youtube y Vimeo. El video debe mantenerse en su máxima resolución en caso de ser subido a cualquiera de estos medios.

El uso de redes sociales en la actualidad implica también que el video sea visto desde dispositivos móviles, esto amplia aún más los niveles de difusión, y debido a las características básicas del audiovisual, como lo son el tamaño de textos y la saturación de colores, su adaptación a estos medios es adecuada.

## 6.2 Presupuesto

### Servicios profesionales

Preproducción	Q 14,000
Dirección y producción	Q 10,000
Dirección de fotografía y arte	Q 5,500
Motion graphics	Q 1,500
Edición	Q 5,000

**Subtotal costos de servicios profesionales** **Q 36,000**

### Personal de producción

Productor (6 días de producción)	Q 3,000
Dirección de fotografía y arte	Q 5,000
2 camarógrafos (6 días de producción - Q 500 por día)	Q 6,000
Sonidista (6 días de producción)	Q 2,000
Editor ( <i>motion graphics</i> )	Q 4,000

**Subtotal costos personal de producción** **Q 20,000**

### Equipo de producción (alquiler por 6 días de producción)

2 cámaras full hd (1000 diarios c/u)	Q 12,000
Objetivos para cámara HD (600 diarios)	Q 3,600
2 trípodes (75 diarios c/u)	Q 900
2 micrófonos de solapa (75 diarios c/u)	Q 900
1 Grabadora de audio	Q 600
1 Cámara de acción (500 diarios)	Q 3000

**Subtotal costos equipo de producción** **Q 21,000**

### Gastos misceláneos

---

Transporte de equipo y personal	Q 500
Alimentación de personal (6 días de producción)	Q 1,500

---

<b>Subtotal costos de gastos miscelaneos</b>	<b>Q 2,000</b>
--	----------------

<b>TOTAL APROXIMADO REALIZACIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL</b>	<b>Q 79,000</b>
---	-----------------

La realización del proyecto fue un aporte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, como parte del desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado, y Proyecto de Graduación de la carrera de Diseño Gráfico.

# Conclusiones

---

- Guatemala necesita un cambio radical en cuanto a la manera en la que se enfrenta la violencia. Es importante comprender que más allá que erradicar la violencia, un enfoque dirigido hacia la prevención de la misma, podría ser igualmente efectivo e incluso tener mejores resultados. Siendo los jóvenes los mayormente afectados por esta problemática en la actualidad, crear políticas dirigidas a este grupo es fundamental para el alcance de los propósitos de disminución de violencia.
- El Hip Hop es una cultura positiva en el sentido en el que mediante sus elementos promueve en la vida de los jóvenes la expresión a través de medios que les permiten desarrollarse como parte de la sociedad en la que desenvuelven. Para los jóvenes involucrados, el Hip Hop es parte de su vida, y es la forma en la que cada día crece como personas. El apoyo al movimiento no se trata solo de brindarles un apoyo físico, sino de sentir aceptación a estos jóvenes.
- Es necesario para la promoción de una institución el contar con el material adecuado que por medio de evaluar las necesidades que la misma tiene, sea capaz de transmitir un mensaje real, que sea creíble y que sobre todo muestre lo positivo de la misma. En el caso Trasciende, el promover a la institución va mas allá de solo presentarla, es necesario que se demuestre que el Hip Hop como cultura es una puerta que permite a los jóvenes tener un medio de expresión y formar parte de un movimiento positivo que genera un cambio real en sus vidas a través de ofrecerles un espacio en donde a través de la práctica física, se les dé la oportunidad de crecimiento y de desarrollo.
- La propuesta realizada durante el proyecto, tiene como elemento importante la transmisión del mensaje a través de personas y elementos propios de la cultura, esto da como resultado que se creé cierta identificación hacia los elementos de la cultura, mejorando la aceptación a la misma.

- Durante la validación, se hizo evidente que el audiovisual tiene una muy buena aceptación por parte del grupo objetivo, pero sobre todo logra cumplir con su objetivo, y transmite un mensaje positivo sobre la cultura del Hip Hop, sus integrantes y la institución que a través de los años a apoyado al movimiento. Además, el audiovisual resulta realmente atractivo en cuanto a su composición visual, lo que favorece que el espectador mantenga su atención durante todo el video, y comprenda de mejor manera el mensaje.
- Además, se mencionó por parte de los participantes, la necesidad que existe de que se promuevan movimientos de expresión en jóvenes que se encuentran en riesgo de violencia. Se mencionó que los altos niveles de discriminación se deben al desconocimiento, y como la solución propuesta, realmente contribuye a que se vea de diferente manera la cultura Hip Hop, a través de presentar testimonios que comprueban su efectividad a favor de la disminución de la violencia y de cierta forma crear cierta identificación, siendo un movimiento artístico, cultural, de expresión, pero sobre todo juvenil.
- Durante la discusión que se realizó en la validación, los participantes coincidieron en que comprendían la labor que realiza Trasciende, y su trabajo para la promoción del Hip Hop, tanto las personas que mencionaron tener algún conocimiento de la institución, como las que nunca habían escuchado de su trabajo.



# Lecciones aprendidas

---

## 1. De la temática:

- Obtener conocimiento teórico de cuál es la situación de violencia actual en el país, las principales causas de esta, y como es que la juventud como una etapa de la vida se vuelve un elemento clave en la vulnerabilidad que tiene la sociedad.
- El conocimiento profundo sobre la cultura del Hip Hop, como esta a través de sus elementos, prácticas y representaciones, es más que un movimiento, y en actualmente es considerada alrededor del mundo como una cultura.
- El conocimiento que se obtuvo acerca de la cultura, cuando la historia es contada por las personas que viven el Hip Hop día a día, y en algunos casos, que han sido parte de la evolución que este ha tenido en el país.

## 2. Habilidades:

- El realizar un cronograma, o una agenda adecuadamente, en donde se tome en cuenta dependiendo de cada situación una serie de variables específicas
- Prestarle especial atención al enfoque durante la grabación de escenas, es importante

que este tipo de aspectos se manejen cuidadosamente, ya que el enfoque es uno de los elementos importantes para transmitir correctamente un mensaje.

- Evaluar mejor el lugar y el equipo que se utilizara para entrevistas, principalmente enfocándose en la importancia del audio, tomando en cuenta cosas como el eco, el ruido, el tono de voz del entrevistado, etc.

## 3. Actitudes:

- Gestionar de mejor manera proyectos con clientes reales, quienes puedan no tener ningún conocimiento sobre diseño, por lo que se debe de adecuar el vocabulario, y explicar de mejor manera algunos criterios elegidos.
- Gestionar de mejor manera el tiempo personal, utilizando el tiempo libre para aprender técnicas o mejorar conocimientos o habilidades técnicas.
- Aceptar críticas, buscando lo positivo en estas, eliminando la crítica destructiva, y mejorando la actitud con la que se reciben y se analizan las opiniones que otras personas pudieran tener sobre el trabajo personal.

# Recomendaciones

---

## 1. De la temática:

- Al trabajar con temas relacionados con la juventud, es importante estudiar también el contexto en el cual se desarrollan los jóvenes con quienes se trabaja. Es importante que se dé importancia también a una serie de elementos que constituyen el entorno que rodea a los jóvenes, ya que en sí, la juventud más que una medición de edad, se entiende como un proceso de cambios, de adaptación y de identificación de la persona.
- Es importante que cuando se aborden temas relacionados con grupos que pudieran ocasionar rechazo por parte de la sociedad, se eliminen de sí mismo los prejuicios que se han construido. Es necesario abordar cada tema con una mentalidad abierta y una disposición a aprender de la temática.

## 2. Para la Escuela de Diseño

### Gráfico:

- Es importante que los procesos administrativos sean agilizados, y se evite que sean una carga innecesaria para los estudiantes.
- Podría ser conveniente el evaluar si son realmente necesarios ciertos procesos que se llevan a cabo durante la elaboración del proyecto de graduación y EPS, el evaluar la carga que cada actividad representa, y considerar el disminuir la cantidad de trabajo que se le asigna al estudiante, intentando enfocarse más en los resultados a través de procesos reales, que procesos que puedan entorpecer el avance del proyecto sin tener una mayor relevancia.
- Es importante que exista un equilibrio entre la carga que se da entre los cursos de Proyecto de Graduación y EPS, además de que exista conocimiento de los docentes de ambos cursos sobre los procesos que se están llevando a cabo en ambos, y exista un común acuerdo en cuanto fechas, y actividades, evitando así el desequilibrio de cargas, o la desorientación sobre procesos específicos de cada clase, o los que se tienen en común.

### **3. Para el estudiante de diseño gráfico especialidad multimedia:**

- Darle una mayor importancia a la organización que se lleva durante todo el proceso de la realización de los proyectos, pero sin depende de un cronograma específico. Es importante fijarse metas a corto plazo en cuanto a lo que se debe alcanzar, pero tomar en cuenta que existirán contratiempo que puedan obstaculizar el proceso.
- Se debe de tomar en cuenta la afinidad que se tenga con la temática e institución con la que se trabajara. Esto será de gran importancia para el desarrollo de proyecto, el mantenerse motivado durante su realización facilita enormemente los procesos y contribuye a que estos finalizados con éxito.
- Es importante aprender a aceptar críticas, y no verse afectado por los cambios o respuestas negativas que se tengan sobre el material que se trabaja. El encontrar el lado positivo de las críticas y mantener una mente abierta evitara la frustración y contribuirá con la continuación del proyecto hasta su finalización.
- La búsqueda constante por mejorar las habilidades técnicas y la actualización constante del conocimiento es importante. La actualizaciones que deberían de darse por parte de la universidad, en muchas ocasiones no se dan en los tiempos adecuados que deberían, y es deber del estudiante el autoeducarse.



# Fuentes consultadas

1. *¿Qué son los insights?* (2013). Obtenido de Consumer Truth: <http://www.consumer-truth.com.pe/>
2. Beceyro, R. (2007). *Cuadernos de Cine Documental*. Santa Fe, Argentina: Ediciones Universidad Nacional del Litoral.
3. Beceyro, R. (s.f.). *Sobre Cine Documental*. Obtenido de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar>
4. Calle Dávila, M. d. (2011). *Prevención de la violencia en adolescentes y jóvenes: intervenciones que funcionan*.
5. Centro de Investigaciones Económicas Nacionales (CIEN). (2014). *Prevención del Delito Juvenil, una tarea de Desarrollo y Oportunidades*. Guatemala.
6. Centro de Investigaciones Económicas Nacionales [CIEN]. (2011). *Prevención de la Violencia relacionada con la Adolescencia y la Juventud*. Guatemala.
7. Colomer, A., & Ráfols, R. (2003). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
8. *ESTO es Hip Hop campamento TRAS-CIENDE 2011* (2011). [Película]. Guatemala. Disponible en: <http://youtu.be/2fHnFwWxumU?list=UU2okDi4kJfXh4owygY2tRg>
9. Fiell, C., & Fiell, P. (2005). *Graphic Design for the 21st Century*. Taschen.
10. Freixas, D. (2010). *El Video Institucional*. Buenos Aires: Publicaciones Universidad de Palermo.
11. Kölmeier, D. (Dirección). (2012). *Urban Movements* [Película]. Disponible en: <https://vimeo.com/22479973>
12. Matos Cardoso, A. (Dirección). (2012). *Street Art Exhibition, Alem Paredes* [Película]. Disponible en: <https://vimeo.com/39901761>
13. Mr. Fer. (Enero de 2012). *El Hip Hop en Guatemala, desde la óptica de Mr. Fer.* (J. Barrios, Entrevistador)
14. Organización Mundial de la Salud. (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen*. Washington D.C.
15. Pineda, B., & Bolaños, L. (2009). *Diagnóstico de la Violencia Juvenil en Guatemala*. Guatemala.
16. PNUD. (2011). *Informe sobre Desarrollo Humano para América Central 2009-2010*.
17. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - Guatemala [PNUD]. (2007). *Informe estadístico de la violencia en Guatemala*. Guatemala.
18. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2012). *Guatemala ¿Un país de oportunidades para la juventud? Informe nacional de desarrollo humano 2011/2012*. Guatemala: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.
19. Reveco, G. d. (27 de Julio de 2014). *Trabajando para el bien común*. (E. Valenzuela, Ed.) Obtenido de Foro Alfa: <http://foroalfa.org>
20. Thompson, M. J. (Dirección). (2013). *Nike / Go Skate Day* [Película]. Disponible en: <https://vimeo.com/78273911>
21. *Trasciende 2012* (2012). [Película]. Guatemala. Disponible en: <http://youtu.be/N1Waz0QmJ1Q>
22. Trasciende. (2013). *Que es Trasciende*. Guatemala.
23. *Unidas* (2012). [Película]. Guatemala. Disponible en: <http://youtu.be/z6oOrsDoeY?list=UU2okDi4kJfXh4owygY2tRg>
24. Vargas Tamayac, R. E. (2012). *El Hip Hop desde la perspectiva de los Estudios Culturales*. Guatemala.
25. Wigan, M. (2008). *Imágenes en Secuencia*. Barcelona: Gustavo Gili.

# Glosario

---

- **Motion Graphics:** hace referencia a la animación gráfica digital multimedia. Digital por realizarse con software y de forma no lineal. Multimedia por aunar en una misma producción elementos como gráficos vectoriales, gráficos mapa de bits, video y audio.
- **Focus Group:** técnica de estudio empleada en las ciencias sociales y en trabajos comerciales que permite conocer y estudiar las opiniones y actitudes de un público determinado.  
  
Su metodología de trabajo consiste en la reunión de un grupo de entre seis y doce personas, más un moderador que será el encargado de hacer las preguntas y dirigir el encuentro. En la interacción del grupo se responderán las preguntas y surgirán otras, mientras que la condición de libertad de opinión resulta ser fundamental para que todos se sientan cómodos y libres de expresar aquello que piensan.
- **Grupo Objetivo:** Es el segmento de la demanda al que está dirigido un producto, ya sea un bien o un servicio. Inicialmente, se define a partir de criterios demográficos como edad, género y variables socioeconómicas.
- **Multimedia:** aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto. Se aplica a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos. El término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características.
- **Escaleta:** Es en cinematografía una lista de las escenas que componen una historia. Cada elemento de la lista consta de una o varias oraciones describiendo de una manera muy puntual los eventos relevantes de cada escena.
- **Contenido Enlatado:** son formatos con producción realizados para un mercado específico que luego se venden al exterior a costos inferiores

del precio del mercado de origen.

- **Iterar:** realizar cierta acción, varias veces. Acto de reiterar o repetir varias veces determinados pasos.
- **Insight:** Se usa para designar la comprensión de algo, son verdades humanas que derivan de la forma de pensar, sentir o actuar de un grupo de consumidores, redefine la comprensión del consumo y la propia relación consumidor-producto.
- **FPS:** Frames per second hace referencia al número de cuadros o imágenes que un videojuego presenta en pantalla durante un segundo.
- **Graffiti:** como una de las expresiones de arte urbano más populares y características de la actualidad. Es un dibujo o una obra de arte pictórica realizadas en las paredes y muros de la calle.
- **B-boying:** El Bboying (más comúnmente conocido como "Breakdance") es un tipo de baile callejero, conforma uno de los cuatro elementos que componen en Hip Hop. Se conoce por "bboy" o "bgirl" a la persona que realiza este tipo de baile.
- **MC:** master of ceremony, es decir, maestro de ceremonias. Se considera M.C. a todo aquél que se dedica a crear letras de rap, recitar, dominación de métricas.
- **DJ-ing:** es el arte de arreglar o crear música mediante efectos de sonido y manipulación de las rutinas de rotación y lectura de los discos de vinilo sobre un plato giradiscos. En el Hip Hop, se conocen como turnamesismo, y es uno de los cuatro elementos de la cultura: Turnamiesismo se podría traducir como "el arte de hacer girar las tornamesas".

# Anexos

## Anexo 1

### Instrumento de evaluación para pre-validación en clase



Guatemala, 4 Octubre 2014

#### INSTRUMENTO DE PRE-VALIDACIÓN

Nombre de evaluador: \_\_\_\_\_

Escala de evaluación donde 1 es muy malo , 3 regular y 5 excelente.

#### ASPECTOS ESTÉTICOS

	1	2	3	4	5
Unidad Visual	<input type="radio"/>				
Tipografía	<input type="radio"/>				
Transiciones	<input type="radio"/>				
Arte y fotografía	<input type="radio"/>				
Iluminación y manejo del color	<input type="radio"/>				

#### ASPECTOS TÉCNICOS

	1	2	3	4	5
Formato y estrategia	<input type="radio"/>				
Guión y storyboard	<input type="radio"/>				
Audio y voz en off	<input type="radio"/>				
Musicalización	<input type="radio"/>				
Motion graphics y efectos	<input type="radio"/>				

#### ASPECTOS FUNCIONALES

	1	2	3	4	5
Pertinencia	<input type="radio"/>				
Memorabilidad	<input type="radio"/>				
Fijación	<input type="radio"/>				
Legibilidad	<input type="radio"/>				
Comprensión	<input type="radio"/>				

#### PREGUNTAS

¿Comprende el mensaje que se está transmitiendo?

¿Considera necesario incluir o excluir algún aspecto o información en el audiovisual?

#### COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

\_\_\_\_\_  
Firma

## Anexo 2

Lista de asistencia de participantes a focus group (muestra del grupo objetivo)



# FOCUS GROUP

## VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

Ana del Rocio Sajquim Sajquim - 200917542  
Ejercicio Profesional Supervisado / Proyecto de Graduación

Fecha: 16 Octubre 2014 Hora 5:00 P.M.

No. de participantes: 7

### LISTA DE ASISTENCIA

Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
Jorge	Tor	24	DG.
Adriana	Sajquim	20	
Pamela	Martínez	17	estudiante
Valeria	Sierra	19	estudiante
Lucia	Castilla	17	estudiante
Jorge	Girón	19	estudiante
Elvira	Illesca	25	estudiante.

## Anexo 3

### Preguntas abiertas para discusión en focus group

#### PREGUNTAS PARA DIÁLOGO O DISCUSIÓN

1. ¿Qué comprende del mensaje que se está transmitiendo?
2. ¿Hay algo que no haya comprendido o tuviera dificultad para hacerlo?
3. ¿Cómo describiría el audiovisual?
4. ¿Cómo le parecieron los textos? ¿Son legibles y tienen una velocidad y duración adecuada?
5. ¿Le parece atractivo el audiovisual? ¿Qué aspecto le gusto mas?
6. De acuerdo a la temática del video ¿Qué otros aspectos cree que se podrían haber incluido o extendido en el audiovisual?
7. ¿Considera que el audiovisual transmite un mensaje positivo acerca de la cultura del hip hop?

#### OTROS COMENTARIOS

## Anexo 4

### Tabla de observación de focus group

Tiempo	¿Qué hay en pantalla?	Gestos no verbales	Gestos Verbales
00:00 – 00:02	Logotipo Trasciende		
00:02 – 00:17	<b>Introducción:</b> videos practica Hip Hop	Una persona frunce el ceño, y hace un gesto de duda	
00:18 – 00:22	<b>Cortinilla:</b> ¿Qué es Hip Hop?	Una persona asiente con la cabeza, como gesto de aprobación  Una persona inclina su cabeza hacia el lado izquierdo y frunce el ceño	
00:22 – 1:06	<b>Entrevistas:</b> Definición de Hip Hop	Una persona levanta las cejas, y sonríe.  Una persona mueve constantemente su cabeza, hacia adelante o inclinándola, pero mantiene su atención a la pantalla en todo momento  Una persona mueve su mano hacia su barbilla, y la deja ahí, con un gesto de estar analizando el video.  Dos persona se distraen y voltean hacia la puerta al mismo tiempo  Una persona se distrae y voltea hacia un lado por un par de segundos	Una persona le hace un comentario corto a quien tiene a la par
1:07 – 1:27	<b>Ramas:</b> MC	Una persona ve su teléfono.  Una persona se distrae y voltea al oír a la otra hablar, como en gesto de regaño  Los demás permanecen atentos  Una persona mantiene su mano en la barbilla, prestando mucha atención al video	Una persona le habla a la persona que tiene a su lado, pero mantiene su mirada hacia la pantalla
1:28 - 1:45	<b>Ramas:</b> Graffiti	Una persona frunce el ceño, y hace un gesto de confusión	

1:46 – 2:01	Ramas: B-boy		Una persona voltea a ver a otra, y las dos se ríen
2:02 – 2:19	Ramas: DJ	Una persona sonríe.	
2:20 – 2:30	Video practica Hip Hop	Todos mantienen la atención.	
2:30 – 4:00	Entrevistas y video de prácticas: Hip Hop movimiento de expresión positiva.	Una persona levanta las cejas, como en señal de asombro y asiente. Una persona se distrae y ve hacia abajo por un momento. Una persona asiente, mantiene su mano en la barbilla.	
4:00 – 5:00	Inicio y objetivos Trasciende	Una persona sonríe. Una persona frunce el ceño. Una persona sonríe, voltea hacia los moderadores, y vuelve la vista a la pantalla sonriendo. Una persona frunce el ceño. Una persona asiente, como gesto de comprensión.	Una persona le comenta algo a otra, las dos ríen, y siguen comentando por un par de segundos  Una persona le dice algo a otra, y esta voltea hacia donde están los moderadores
5:01 – 6:00	Entrevistas y videos de practica y trabajo de trasciende: Aporte de Trasciende al Hip Hop y la sociedad	Una persona se arregla el pantalón, y voltea hacia la puerta. Dos personas fruncen el ceño, y parecen confundidas. Una persona sonríe y levanta las cejas con asombro.s	
6:01 – 7:40	Alcance Trasciende y funcion	Una persona parpadea rápidamente y presta total atención  Una persona pierde la atención y voltea hacia la puerta  Dos personas ven rápidamente hacia la puerta.  Una persona asiente	







**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de  
Arquitectura

**"Material Audiovisual para promover la imagen de Trasciende en el marco de su 5to. Aniversario"**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Ana del Rocio Sajquim Sajquim

Asesorado por:

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Lic. Francisco Javier Donis Guerrero

Lic. Andy Amílcar Rodríguez Castillo

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Decano



Guatemala, febrero 11 de 2015.

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **ANA DEL ROCÍO SAJQUIM SAJQUIM**, Carné universitario: **2009 17542**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **MATERIAL AUDIOVISUAL PARA PROMOVER LA IMAGEN DE TRASCIENDE EN EL MARCO DE SU 5TO. ANIVERSARIO**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en **DISEÑO GRÁFICO, CON ÉNFASIS EN INFORMÁTICO VISUAL, ESPECIALIDAD MULTIMEDIA**.

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

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



*Lic. Maricella Saravia  
Colegiada 10,804*

Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

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

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



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico

