



Material audiovisual para presentación de los resultados
alcanzados en el
"Programa Juegos por la vida" de Camino Seguro.



Presentada a la Junta Directiva por
Luis Kenneth Meza Muñoz - Carné 200410708

Al conferírsele el título de
Licenciado en Diseño Gráfico
con Énfasis Informático Visual.

Guatemala, Octubre 2015.

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

Material audiovisual para presentación de los resultados
alcanzados en el
"Programa Juegos por la vida" de Camino Seguro.



Presentada a la Junta Directiva por
Luis Kenneth Meza Muñoz - Carné 200410708

Al conferírsele el título de
Licenciado en Diseño Gráfico
con Énfasis Informático Visual.

Guatemala, Octubre 2015.

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, el contenido y la originalidad del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Nomina de Autoridades

Miembros de Junta Directiva

Decano

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Vocal I

Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal II

Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV

Br. Héctor Adrián Ponce Ayala

Vocal V

Br. Luis Fernando Herrera Lara

Secretario

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

Tribunal Examinadora

Arquitecto Carlos Enrique Valladare

Asesor Metodológico

Lic Francisco Chang

Asesor Gráfico

Lic. Alberto Paguaga

Asesor Específico

Lic. Fernando Fuentes

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Agradecimientos

A DIOS y La Virgencita María:

Por ser la Luz y Fuerza en todo momento de desvanecer, ya que por medio de la Fe en ellos obtuve sabiduría y las herramientas para formar mi camino hacia el éxito

A mis Padres:

Por se la linterna de la Luz de Dios, por no rendirse, creer en mi y apoyar en todo momento a lograr este esfuerzo y hacerme creer que puedo lograr toda meta, siempre y cuando lo haga con sabiduría, amor y fe.

A mi Hermana:

Por estar en todo preciso momento y que a través de su ejemplo de lucha es como llego a dar este paso.

A mi abuelita:

Porque se que ella es la portadora de la Fe a través de sus infinitas oraciones por mi vida y por mi éxito.

A mi Abuelo “Pa” abueelo “Turok” y tía Julia:

Que ya descansan en paz, a ellos dedico este triunfo por que se que allá en el cielo celebran al verme graduado.

A mi familia en general:

Por que a través de su comprensión en mi ausencia por este triunfo, nunca dejaron de creer en mi y siempre tuve de ellos estas palabras “Lo puedes lograr”.

A Amigos especiales:

Daniel Pérez (Danielito), Mariana Marroquín, Carlos Canel (Chavita), María Reneé Rodas (Mane), Nadia Flores y Alex Carrera (Makina) porque al final de nuestro camino todos hemos salido triunfadores y todos nos apoyamos en todo momento para seguir el camino al éxito y a Mario Reinoso (REX) por ser un guía en Camino Seguro e integrarme a la comunidad y familias.

A los chicos y chicas de Esperanza Juvenil:

Que ellos fueron y serán la gasolina de este corazón y cabeza que cuando trabajan en equipo logran hacer cosas maravillosas, a ellos dedico este triunfo que se transforma en ejemplo para que ellos toquen las estrellas al igual que yo lo hice, hago y seguiré haciendo.

A Somos Voluntad y Baildar:

El grupo de Amigos que se forma a través de la buena amistad, del apoyo incondicional, de la hermandad y de saber que en Guatemala existe un grupo que transforma su país en soluciones. A ellos lo dedico este triunfo por darme el seguimiento y apoyo en todo momento.

A todos mis amigos y amigas:

Porque se que a lo largo del camino de la carrera, compartí con muchos de ustedes una anécdota, una experiencia y es seguro que esta misma me trajo al éxito, dedicada a todos ustedes, porque sin ustedes este logro no es posible.

A ustedes:

Respetuosamente, para que sirva de guía esta tesis.

Índice

Capítulo 1

1 introduccion.....	15
1.1 Antecedentes.....	16
1.2 Problema.....	17
1.3 Justificación.....	17
1.3.1 Magnitud	
1.3.2 Trascendencia	
1.3.3 Vulnerabilidad	
1.3.4 Factividad	
1.4 Objetivos.....	18
1.4.1 Objetivo General	
1.4.2 Objetivos Especificos	

Capítulo 2

2.1 Perfil de la Organización.....	20
2.1.1 Datos Generales	
2.1.2 Eje de movimiento de Camino Seguro	
2.1.3 Fecha en que fue creada	
2.1.4 Visión	
2.1.5 Misión	
2.1.6 Valores y principios	
2.1.7 Ejes transversales	
2.1.8 Metodología	
2.2 Grupo Objetivo.....	22
2.2.1 Perfil Geográfico	
2.2.1.1 Religión	
2.2.1.2 Latitud	
2.2.1.3 Tamaño del área	
2.2.1.4 Tamaño de la Ciudad	
2.2.1.5 Densidad	
2.2.1.6 Clima	
2.2.2 Perfil demográfico	
2.2.2.1 Edad	
2.2.2.2 Genero	
2.2.2.3 Tamaño de la familia	
2.2.2.4 Ciclo de vida de la familia	
2.2.2.5 Ingresos	
2.2.2.6 Ocupación	

Índice

- 2.2.2.7 Educación
- 2.2.2.8 Religión
- 2.2.2.9 Etnia
- 2.2.2.10 Nacionalidad
- 2.2.3 Perfil Psicográfico1
 - 2.2.3.1 Clase Social
 - 2.2.3.2 Estilo de vida
 - 2.2.3.3 Personalidad
 - 2.2.3.4 Valores
- 2.2.4 Perfil conductual
 - 2.2.4.1 Ocasión de compra
 - 2.2.4.2 Beneficios buscados
 - 2.2.4.3 Status del usuario
 - 2.2.4.4 Tasa de uso
 - 2.2.4.5 Status de lealtad
 - 2.2.4.6 Etapas de disposición
 - 2.2.4.7 Actitud hacia el producto
- 2.2.5 Referencias Visuales

Capítulo 3

3.1 Conceptos.....26

- 3.1.1 Conceptos Fundamentales de la Organización
 - 3.1.1.1 Organización Civil
 - 3.1.1.2 Tipos de Organización
 - 3.1.1.3 Personalidad Jurídica
 - 3.1.1.4 Desarrollo social
 - 3.1.1.5 Desarrollo social en la ONU
 - 3.1.1.6 Derechos humanos
 - 3.1.1.7 Características de los derechos humanos
 - 3.1.1.7.1 Inalienables
 - 3.1.1.7.2 Inherentes o innatos
 - 3.1.1.7.3 Inviolables
 - 3.1.1.8 Derechos de la niñez
 - 3.1.1.8.1 Derecho 1
 - 3.1.1.8.2 Derecho 2
 - 3.1.1.8.3 Derecho 3
 - 3.1.1.8.4 Derecho 4
 - 3.1.1.8.5 Derecho 5
 - 3.1.1.8.6 Derecho 6

- 3.1.1.8.7 Derecho 7
- 3.1.1.8.8 Derecho 8
- 3.1.1.8.9 Derecho 9
- 3.1.1.8.10 Derecho 10
- 3.1.1.9 Derecho a la Educación
- 3.1.1.10 Derecho a la libertad de asociación
- 3.1.1.11 Derecho al descanso y la recreación
- 3.1.1.12 Derecho a la libertad de expresión e información
- 3.1.1.13 protección (derecho de protección al niño)
- 3.1.1.14 Niño/a
- 3.1.1.15 Adolescencia
- 3.1.1.16 Educación (objeto de estudio de la pedagogía)
- 3.1.1.17 Didáctica (cómo enseñar)
- 3.1.1.18 Escuela
- 3.1.1.19 Valores
- 3.1.1.20 Integridad
- 3.1.1.21 Excelencia
- 3.1.1.22 Creatividad
- 3.1.1.23 Interculturalidad
- 3.1.1.24 Colaboración
- 3.1.1.25 Juego
- 3.1.1.26 Función del juego en la infancia
- 3.1.1.27 Deporte
- 3.1.1.28 Talento
- 3.1.1.29 Lacrosse
- 3.1.1.30 El fútbol
- 3.1.1.31 El Brake Dance
 - 3.1.1.31.1 Movimientos
- 3.1.2 Conceptos fundamentales de diseño
 - 3.1.2.1 Diseño
 - 3.1.2.2 Lenguaje Visual
 - 3.1.2.3 Mensaje
 - 3.1.2.4 Texto
 - 3.1.2.5 Tipografía
 - 3.1.2.6 Color
 - 3.1.2.7 Composición
 - 3.1.2.8 Audio
 - 3.1.2.9 Multimedia
 - 3.1.2.10 Producción Audiovisual
 - 3.1.2.10.1 Formatos narrativos
 - 3.1.2.10.2 Las modalidades narrativas
 - 3.1.2.11 Elementos para realizar una producción audiovisual
 - 3.1.2.11.1 Pre-producción
 - 3.1.2.11.2 producción y rodaje
 - 3.1.2.11.3 Post-producción

3.1.3 Ciencias auxiliares	
3.1.3.1 Psicología	
3.1.3.2 Psicología general	
3.1.3.3 Psicología Individual	
3.1.3.4 Psicología Tipológica	
3.1.3.5 Semiología o Semiótica	
3.1.3.6 Signo	
3.1.3.7 Significante	
3.1.3.8 Significado	
3.1.3.9 Referente	
3.2 Establecimiento de estrategia de comunicación.....	44
3.3 Concepto Creativo.....	44
3.3.1 Problema	
3.3.2 Lluvia de ideas	
3.3.3 Mapa mental	
3.4 Dedicación de conceptos creativos.....	46
3.4.1 Diferentes enfoques en transmitir el mensaje	
3.4.2 Justificación de los conceptos creativos	
3.5 Conceptos gráficos.....	46
3.5.1 Primer nivel de visualización	
3.5.1.1 Expresión por la vida	
3.5.1.2 Por ti, “ahí y ahora”	
3.5.1.3 Ayuda mi futuro	
3.5.1.4 Juegos por la vida	
3.5.2 Bocetaje de logotipo	
3.5.3 Segundo nivel de visualización	
3.5.3.1 Formato de autoevaluación de las piezas	
3.5.4 Tercer nivel de visualización	
3.5.5 Fase de elección	
3.6 Guion Literario.....	55
3.7 Guion Técnico.....	56
3.8 Story Board.....	58
<i>Capítulo 4</i>	
4.1 Comprobación de la eficacia.....	62
4.2 Propuesta gráfica final.....	64
4.2.1 Retroalimentación de la propuesta de diseño	
4.2.1.1 Segmento del grupo objetivo	
4.2.1.2 Colegas de diseño gráfico	
4.2.2 Instrumentación de la estrategia de la comunicación	
4.2.3 Racionalización de la propuesta final del diseño	
4.2.4 Identificación gráfica del DVD	
Conclusiones.....	67

Recomendaciones.....	68
Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta.....	70
Bibliografía.....	71
Glosario.....	73
Anexos.....	75
Carta de revisión de Licenciado en letras.....	82
Hojade imprimase.....	83

Capítulo I



1. Introducción

1.1 Antecedentes:

Zetina (2005) en su tesis "Audiovisual del museo de los niños de Guatemala dirigido a patrocinadores y donantes", que tuvo como objetivo "generar y mantener más patrocinadores y donantes", concluyó que: Crear, desarrollar y validar el audiovisual dirigido a patrocinadores y donantes para que se utilice, como herramienta de presentación para buscar nuevos donantes, puesto que el material contiene la información adecuada y necesaria para lograr persuadir a los nuevos donantes.

El audiovisual es de importancia para transmitir la información de manera efectiva y lograr abordar a nuevos donantes para obtener nuevas donaciones y al mismo tiempo nos permite presentar la información certera de forma distinta.

Así, Monterroso (2005) en su tesis "Estrategia creativa del programa amigos de la escuela para captar donaciones de empresas del sector privado en Guatemala", que tuvo como objetivo "dar a conocer el programa para captar donaciones de empresas comerciales del sector privado", concluyó: Es de vital importancia que el Grupo objetivo conozca el programa y así obtener con mayor facilidad las donaciones que se requieren.

Muchas instituciones en la actualidad presentan sus resultados a través de audiovisuales, los cuales contienen la esencia vital del proyecto. El Programa Juegos por la Vida de Camino seguro aun no cuenta con este material y es por eso que es de mucha ayuda crear el material y entregar en formato de DVD para que les permitirá poder presentarlo y distribuirlo a sus

contactos. Además, en la actualidad se maneja el canal Youtube, el cual les permitirá poder subirlo a su sitio Web y así el video sea visto por mas donantes.

La importancia de este material audiovisual es dar a conocer los resultados alcanzados en las actividades deportivas y artísticas que el programa Juegos por la vida realiza, presentándolo a organizaciones y donantes activos. Así mismo, sirve para obtener mas fondos y ayudar a fortalecerlo, para hacerlo mas grande y exitoso. Buscando beneficiar a más niños, niñas y jóvenes del basurero.

Según Soto (2005) en su tesis "Audiovisual institucional fundación Juan Bautista Gutiérrez", que tuvo como objetivo "Obtener donaciones de empresas tanto nacionales como internacionales para fortalecer los programas que se tienen ya establecidos e innovar con otros proyectos para bienestar de los guatemaltecos mas necesitados", concluyó: Actualmente, la posibilidad de transmitir lo que deseamos de la mejor manera hace que el grupo objetivo muestre interés y sobre todo sea una comunicación retroalimentada, aunque parezca redundante.

Evidenciando la efectividad de los audiovisuales se puede ver que el realizar este tipo de material se logra persuadir de manera efectiva a los donantes, logrando así poder dar apoyo a las instituciones que ayudan a los mas necesitados.

En base a todo lo expuesto se pudo detectar la necesidad, a pesar que ya se cuentan con apoyo, de Camino Seguro que no puede dar a conocer el programa "Juegos por la Vida", por que no cuenta con los fondos necesarios

para informar a sus donantes de los avances alcanzados con los donativos.

En entrevista con Mario Reinoso, Comunicación personal en Mayo 2011, comenta que “En el área de orientación juvenil, expresaron que desean un material informativo que presente los resultados alcanzados en el programa “Juegos por la Vida” de Camino Seguro a los donantes, y que al mismo tiempo sensibilice a nuevos donantes y así contar con mas fondos y expandir el programa.”

1.2 Problema:

Camino seguro busca generar cambios en el estilo de vida de los niños, niñas y jóvenes que habitan comunidades aledañas al basurero de la zona 7, brindando una oportunidad de reforzar sus estudios, llevar una nutrición sana y completa y por último elevar su autoestima por medio de los deportes, artes y otras actividades que el programa “Juegos por la vida” ejecuta, el cual hace que niños, niñas y jóvenes se integren en actividades deportivas o artísticas para que no tengan que integrarse a una pandilla o trabajar en el basurero.

El problema es que Camino Seguro **carece de material audiovisual para presentar las diferentes actividades y beneficios del programa Juegos por la vida a sus donantes.**

1.3 Justificación:

1.3.1 Magnitud

Guatemala cuenta con una población de 14,713,763 de habitantes distribuidos en 22 departamentos, de los cuales Camino Seguro activa en 2 de ellos, Guatemala con 3,156,284 y Sacatepéquez con 316,638 habitantes respectivamente.

Camino Seguro trabaja con 575 niños, niñas y jóvenes cercanos a las áreas del basurero de la zona 7 y en Sacatepéquez tienen sus oficinas administrativas. Como parte de su labor, trabaja con los padres y la comunidad del basurero a través del fortalecimiento familiar y comunitario, para crear un mejor ambiente en las comunidades.

Según Mario Reinoso, Información de programa Juegos por la vida de Camino Seguro, Mayo 2011, “En camino seguro se estima que los beneficiados a los que atiende el 70% son niños y jóvenes, comprendiendo que de este porcentaje un 49% son hombres y el otro 51% son mujeres comprendidos entre las edades de 4 a 19 años de edad.”

1.3.2 Trascendencia

Actualmente Camino Seguro a través de sus programas ha logrado mejorar la calidad de vida de familias completas, ha trascendido he impactado en muchas personas, ha logrado reunir voluntarios y fondos para hacer la organización mas grande cada día.

Camino Seguro ha logrado obtener resultados estadísticos con los cuales documentan informes para entregar a los donantes, algunos de ellos extranjeros visitan el proyecto para saber de la manera en que impactan con su aporte.

El Programa Juegos por la Vida de Camino Seguro, inicio con el fin de brindar a lo niños y jóvenes un espacio de recreación y aprendizaje que donde por medio de sus habilidades artísticas puedan lograr desenvolverse en la sociedad y ser futuros hombres y mujeres de éxito.

Para lograr que este programa continúe se necesita informar a los donantes en donde su aportes son de ayuda al programa. Es por ello

que se decidió hacer un material audiovisual donde presente los resultados alcanzados y cuente las historias de éxito que han logrado marcar la diferencia y han trascendido en la vida de los niños y jóvenes beneficiados.

Al presentar los resultados alcanzados, por medio del audiovisual, se espera lograr tener mas aportes, y de esta manera se logre integrar mas niños al programa para que logren alcanzar sus sueños a través de las expresiones artísticas y los deportes.

1.3.3 Vulnerabilidad

Se pretende con este material motivar a las instituciones y donantes para que sigan aportando al proyecto, asimismo despertar el interés de todas las personas que quieran apoyar.

El formato en que se entregará será digital y de fácil reproducción. Es por ello que es de suma importancia la intervención del diseñador gráfico multimedia porque por medio de este material logrará hacer que los donantes conozcan donde sus aportes son invertidos y al mismo tiempo permitirá que mas niños, niñas y jóvenes logren beneficiarse con el proyecto.

1.3.4 Factibilidad

Este proyecto es factible ya que Camino Seguro cuenta con los recursos humanos, tecnológicos, organizacionales y económicos para elaborarlo y poder producirlo, así mismo tiene la plataforma para poder transmitirlo de forma virtual a instituciones internacionales que apoyan el proyecto.

Es factible ya que se puede llegar a contar con las familias para transmitir las historias de éxito, ya que la organización y sus colaboradores han fortalecido los lazos de amistad en la comunidad y esto permite poder llegar a grabar y conocer a las personas beneficiadas del proyecto.

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo General

- Diseñar y crear un audiovisual institucional, para dar a conocer los resultados del programa “Juegos por la Vida” de Camino Seguro, mostrando historias de éxito de los beneficiados y así despertar el interés de apoyo a los actuales y nuevos donantes.

1.4.2 Objetivos específicos

- Investigar sobre las historias de éxito que han trascendido, para transmitir efectivamente el mensaje, que es el beneficio que han tenido los niños y las familias pertenecientes al programa “Juegos por la Vida”.
- Presentar los testimonios de los niños, jóvenes y las familias beneficiadas con el programa.
- Elaborar una pieza gráfica para presentar de forma unificada el material audiovisual.



Capítulo II

Perfil de la Organización que demanda
el servicio público y destinatario

Capítulo II

2.1 Perfil de la Organización

2.1.1 Datos Generales

Nombre de la Organización: Camino Seguro (Safe Passage)

Dirección:

- Sede: 6a. Avenida 11-95 Zona 7 Colonia Landivar
- Centro de Documentación: Calle del Hermano Pedro #4, Antigua, Guatemala
- Centro de Guardería: 31 calle final, Asentamiento la paz, zona 3

Teléfonos: (502) 7832-8428, (502) 2440-4388

Página Web: www.safepassage.org
www.caminoseguroguatemala.org

Tipo de Institución: No lucrativa

Logotipo:



2.1.2 Eje de movimiento de camino seguro:

Prevención y Protección Especial (dirigida a niños, niñas y jóvenes afiliados).

Esta área es fortalecida con los siguientes programas:

- Centro de Estimulación Temprana

- Centro de Refuerzo Educativo
- Reforzamiento Académico
- Tutorías
- Desarrollo de Habilidades (Inglés, computación)
- Actividades Extracurriculares
- Juego y Deporte (Clases de Educación Física, Clubs)
- Desarrollo de Habilidades (Arte, música, guitarra, teatro, fotografía)

Desarrollo Social:

- Nutrición
- Clínica
- Programa de Salud
- Consejería y Grupos de Auto Apoyo
- Orientación Vocacional
- Cultura de Paz y de Derecho

Fortalecimiento Familiar y Comunitario (Dirigido a los Padres de Familia de los afiliados).

Esta área es fortalecida por los siguientes programas

- Escuela para Padres (reunión mensual)
- Grupos de Auto apoyo

2.1.3 Fecha en que fue fundada:

Hanley Denning, comenzó paso seguro en 1999. Después de ver a los niños trabajando duro en el basurero tóxico Ciudad de Guatemala, sabía que tenía que actuar. Estos niños necesitan, al menos, la oportunidad de estar en la escuela.

©Copyright Mike Glad

Camino Seguro es una Organización miembro de la alianza Internacional Safe Passage, constituida por personas honorables Ad-honorem extranjeros y guatemaltecos, quienes definen la Estrategia, Filosofía y principios de la Asociación Camino Seguro/Safe Passage. Presidida por la Dra. Deborah Walters

Director Ejecutivo: Richard Schmaltz

Es delegado por la Junta Directiva para dirigir la Asociación Camino Seguro/Safe Passage, e implementar la estrategia, filosofía y ejecución del programa.

Directores (Senior Staff)

Directora de Programas: Sully de Uclés

Director Financiero y Recursos Humanos: Marc Wutrich

Directora de Recaudación de Fondos en Estados Unidos: Emily Levine

Director de Operaciones, Encargados y Coordinadores de Programas y Áreas

Personal que implementa y está en atención directa. En este año cumplen 12 años de luchar por:

- a) Promoción de los Derechos de la niñez
- b) Empoderamiento y Liderazgo
- c) Equidad de Género
- d) Cultura de paz y de Derecho

2.1.4 Visión:

Camino Seguro faculta a los niños y familias más pobres que están en riesgo y que trabajan en la comunidad del relleno sanitario de la ciudad capital, en los alrededores de la Zona 3 y Zona 7, creándoles oportunidades y fomentando la dignidad y auto confianza a través del poder de la educación.

2.1.5 Misión:

Dentro de un medio ambiente seguro, cada niño

participa en un programa integrado que fomenta optimismo, buena salud, logros educativos, auto estima y confianza. Los niños y los padres descubren esto, a través de sus propios esfuerzos, pueden ir más allá de la pobreza.

2.1.6 Valores y principios:

2.1.6.1 Valores

La promoción de valores y principios fortalece la cultura institucional y se debe ver reflejado en la conducta y el desempeño de cada integrante de la comunidad Camino Seguro, tanto colaboradores como beneficiarios.

Valores de Formación:

- a) Solidaridad
- b) Superación
- c) Paz
- d) Humildad
- e) Gratitud

Valores de Trabajo:

- a) Organización
- b) Transparencia
- c) Compromiso
- d) Cooperación
- e) Excelencia

2.1.6.2 Principios:

a) Los integrantes de la comunidad de Camino Seguro estamos convencidos de que .el cambio positivo es posible.

b) El círculo de la pobreza se puede romper con el poder de la educación integral.

c) Educación integral incluye todos los aspectos de la vida del ser humano, promueve el desarrollo de las potencialidades y talentos, y proporciona recursos para la superación en la escuela, en la salud, en la familia y en la comunidad.

d) Todas las personas tenemos dignidad, merecemos respeto y tenemos capacidades para superarnos en forma individual y colectiva.

e) La superación individual y colectiva se traduce en el desenvolvimiento productivo en todos los ámbitos de la vida.

2.1.7 Ejes Transversales:

- e) Promoción de los Derechos de la niñez
- f) Empoderamiento y Liderazgo
- g) Equidad de Género
- h) Cultura de paz y de Derecho

2.1.8 Metodología

A. CENTRO DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA:

- Planting Seeds (Desarrollo de Habilidades, Centros de Interés)
- Proyecto de Vida

B. CENTRO DE REFUERZO EDUCATIVO:

- Refuerzo y Tutorías en base al Curriculum Nacional Base del MINEDUC
- Change The Game – Desarrollo de Competencias y Liderazgo
- Proyecto de vida

a) Módulos de Aprendizaje

Todos los grupos y edades tienen diferentes necesidades afectivas, emocionales, educativas y sociales por lo que cada guía educativo con el apoyo del asistente, determina el uso del tiempo y preparan actividades adecuadas a los grupos que atienden de acuerdo a los módulos:

Soy Importante:

Bienvenida al Centro de refuerzo, lavado de manos, desayuno/almuerzo, avisos, dinámicas de inicio, cepillado, higiene, actividades de

integración, charlas de auto-estima.

Caja de los Sueños:

Rondas, programa de valores, títeres, lectura diaria dirigida, cuenta cuentos, dibujo, pintura, manualidades, música, juegos de mesa, lectura dirigida del periódico, baile, stretch mental, arte en valores, etc.

Construyendo Mi Futuro:

Realización de tareas, inglés, computación, refuerzo educativo (temas previamente planificados-uso de C.N.B.), Internet investigativo y deporte/juego como herramienta pedagógica.

C. ALFABETIZACIÓN:

- CONALFA
- IGER
- Empoderamiento y Emprendimiento Empresarial

1. ÁREAS PRIORITARIAS QUE NECESITAN APOYO 2011:

A. PREVENCIÓN Y PROTECCIÓN ESPECIAL

a. Centro de Estimulación Temprana (Guardería)

- Programa de Alimentación (Nutricionista, desayunos y almuerzos).

2.2 Grupo Objetivo

2.2.1 Perfil Geográfico

El Grupo objetivo se compone de directores de instituciones internacionales, Gerentes y empresarios Estadounidenses, provenientes de diferentes estados americanos y residen en Guatemala.

2.2.1.1 Región:

El Grupo Objetivo pertenece a los Estados Unidos, los cuales es de aproximadamente 7 700 000 km². Alaska, que está separada de los estados unidos continentales por Canadá, es el estado más grande del país, con 1,500,000 km². Hawái, ocupa un archipiélago ubicado en el pacífico central, al suroeste de América del norte, que abarca poco más de 16,000 km², es cuarto país más grande del mundo por área total (tierra y agua), clasificado por debajo de china. Los Estadounidenses que residen en Guatemala cuentan con una región metropolitana. Su cabecera departamental es Guatemala, limita al norte con el departamento de Baja Verapaz; al Sur con los Departamentos de Escuintla y Santa Rosa; al Este con los departamentos de El Progreso, Jalapa y Santa Rosa; y al Oeste con los departamentos e Sacatepéquez y Chimaltenango.

2.2.1.2 Latitud:

Guatemala se ubica 14° 38'29" y longitud 90° 30'47"

2.2.1.3 Tamaño del área:

cuenta con una extensión territorial de 2, 253 Kilómetros cuadrados.

2.2.1.4 Tamaño de la Ciudad:

3,103,685 habitantes.

2.2.1.5 Densidad:

Urbana y sub. Urbana

2.2.1.6 Clima:

Generalmente templado

2.2.2 Perfil demográfico

2.2.2.1 Edad:

El Grupo objetivo es de 35 a 50 años de edad

2.2.2.2 Género:

N/A

2.2.2.3 Tamaño de la familia:

Mas de 5 por familia

2.2.2.4 Ciclo de vida familiar:

Hijos mayores de 10 hasta 18 años de edad

2.2.2.5 Ingreso:

\$.5,000.00 a \$.10,000.00

2.2.2.6 Ocupación:

Directores de organizaciones internacionales, Gerentes de empresas privadas y propietarios de empresas a nivel transnacional.

2.2.2.7 Educación:

Superior, a nivel de licenciatura y postgrado.

2.2.2.8 Religión:

N/A

2.2.2.9 Etnia:

N/A

2.2.2.10 Nacionalidad:

N/A

2.2.3 Perfil Psicográfico:

2.2.3.1 Clase Social:

Perteneciente a la Clase Alta-Media y Alta Baja

2.2.3.2 Estilo de vida:

Forma parte de una familia unida, trabaja para el servicio de los demás en la toma de decisiones y busca nuevas soluciones, vive saludable, se ejercita y le gusta lucir bien.

2.2.3.3 Personalidad:

Responsables, gozan del buen sentido del humor en su vida cotidiana.

2.2.4.4 Valores:

Responsable, líder, emprendedor, leal a sus ideales, amante de la vida y tiene voluntad de ayudar a los demás.

2.2.4 Perfil Conductual

2.2.4.1 Ocasión de compra:
especial

2.2.4.2 Beneficios buscados:
Marcar la diferencia

2.2.4.3 Status de usuario:
Regulares

2.2.4.4 Tasa de uso:
Medios

2.2.4.5 Status de lealtad:
Alta

2.2.4.6 Etapas de disposición:
Actualizado, siempre a la vanguardia

2.2.4.7 Actitud hacia el producto:
Motivado, interesado en adquirir

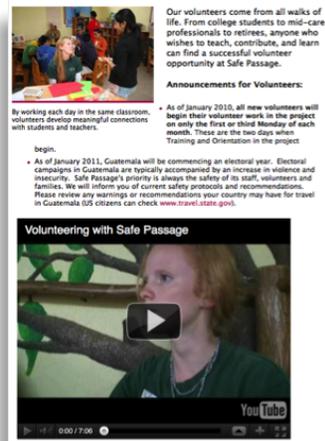
Según Mario Reinoso, Información de programa Juegos por la vida de Camino Seguro, Mayo 2011
La gran parte del grupo objetivo son personas interesadas en apoyar a países en desarrollo, con referencia a la niñez y la juventud, trabajan con organizaciones que brindan proyectos que mejoren la calidad de vida de las personas de escasos recursos en diferentes partes del mundo. Son amantes de la vida y gozan de la ayuda a otro ser humano.

2.2.5 Referencias visuales:



Historias de éxito a través del apoyo

- (Noviembre 2011) captura de imagen, <http://www.safepassage.org/> -



Videos de Voluntarios Aportantes

(Noviembre 2011) captura de imagen, <http://www.safepassage.org/stories/videos>



Empresas donantes, donantes individuales y voluntarios

(Noviembre 2011) captura de imagen, <http://www.safepassage.org/get-involved/friends-groups>

Según Meza (2011) Toda información e imágenes son resultados de entrevista con personal de Camino Seguro que trabaja con donaciones y voluntarios a nivel internacional, y por medio de la observación de comportamiento de los voluntarios visitando a la organización.



Capítulo III

Concepto de diseño y bocetos

Capítulo III

3.1 Conceptos

3.1.1 conceptos fundamentales de la organización

3.1.1.1 Organización Civil:

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

3.1.1.2 Tipos de organización:

Ver tabla 1 en Anexos.

3.1.1.3 Personalidad Jurídica:

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

La obtención de la personalidad Jurídica implica los siguientes derechos:

- Capacidad de administrar fondo

Es a través de los mecanismos que establece la ley (elección de tesorero y de comisión revisora

de cuentas).

- Elección democrática de sus dirigentes.
- Capacidad legal para postular fondos concursables.
- Capacidad legal para postular a subvenciones municipales.
- Capacidad legal para contraer cualquier tipo de contrato.

(Municipalidad de Quilpué, Chile, 2010)

3.1.1.4 Desarrollo Social:

Se refiere al desarrollo del capital humano y capital social en una sociedad. Implica una evolución o cambio positivo en las relaciones de individuos, grupos e instituciones en una sociedad. Implica principalmente Desarrollo Económico y Humano. Su proyecto de futuro es el Bienestar social.

3.1.1.5 Desarrollo social en la ONU:

El desarrollo social ha sido uno de los pilares de las Naciones Unidas desde su fundación y está estrechamente vinculado con el desarrollo económico. La ONU ha hecho hincapié en el desarrollo social como parte fundamental para garantizar el mejoramiento de la vida de todas las personas.

Por otro lado, la ONU ha apoyado los esfuerzos de los gobiernos por hacer llegar a toda la población, los servicios, sociales de salud, educación, planificación de la familia, vivienda y saneamiento, además de elaborar modelos para programas sociales que integran los aspectos sociales, económicos, ambientales y culturales del desarrollo.

Actualmente, la liberalización y la mundialización plantean nuevos problemas para el desarrollo social, tales como la cuestión del reparto más equitativo de los beneficios de la mundialización. La labor de la ONU en la esfera social tiene un enfoque cada vez más centrado en la gente y ha revalorado al desarrollo social, al cual se le había restado importancia en aras de atender con más énfasis los temas económico.

3.1.1.6 Derechos humanos:

“Son todas las garantías, facultades y prerrogativas que nos corresponden a todas las personas, por el sólo hecho de ser humanos.”

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

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

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

En materia de derechos humanos, el Estado no sólo tiene el deber de reconocer los

derechos humanos, sino también respetarlos y defenderlos actuando dentro de los límites que le impone la ley.

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

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

3.1.1.7 Características de los Derechos Humanos:

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

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

o los justos intereses de la comunidad.

3.1.1.7.1 Inalienables:

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

3.1.1.7.2 Inherentes o innatos:

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

3.1.1.7.3 Inviolables:

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

3.1.1.8 Derechos de la niñez:

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

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

Esta recopilación y clarificación de los derechos humanos de la infancia establece el entorno y ofrece los medios necesarios para permitir que todos los seres humanos desarrollen su

pleno potencial. Los artículos de la Convención, además de establecer los principios básicos que sirven de base a la realización de todos los derechos, exigen la prestación de recursos, aptitudes y contribuciones específicos, necesarios para asegurar al máximo la supervivencia y el desarrollo de la infancia. Los artículos también exigen la creación de mecanismos para proteger a la infancia contra el abandono, la explotación y los malos tratos.

Todos los niños y niñas tienen los mismos derechos. Todos los derechos están mutuamente relacionados y tienen la misma importancia. La Convención hace hincapié en estos principios y se refiere la responsabilidad de los niños y niñas de respetar los derechos de los demás, especialmente sus progenitores. Por el mismo motivo, la comprensión que tienen los niños de los temas que se suscitan en la Convención depende de su edad.

“Ayudar a la niñez a comprender sus derechos no significa que los progenitores deben obligarles a tomar decisiones cuyas consecuencias no puede asumir aún debido a su edad.” *(UNICEF, 2008)*

3.1.1.8.1 Derecho 1:

El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición, ya sea del propio niño o de su familia.

3.1.1.8.2 Derecho 2:

El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física,

mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad. Al promulgar leyes con este fin, la consideración fundamental a que se atenderá será el interés superior del niño.

3.1.1.8.3 Derecho 3:

El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y una nacionalidad.

3.1.1.8.4 Derecho 4:

El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud; con este fin deberán proporcionarse, tanto a él como a su madre, cuidados especiales, incluso atención prenatal y postnatal. El niño tendrá derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.

3.1.1.8.5 Derecho 5:

El niño física o mentalmente impedido o que sufra algún impedimento social debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especiales que requiere su caso particular.

3.1.1.8.6 Derecho 6:

El niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, necesita amor y comprensión. Siempre que sea posible, deberá crecer al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres y, en todo caso, en un ambiente de afecto y de seguridad moral y material; salvo circunstancias excepcionales, no deberá separarse al niño de corta edad de su madre. La sociedad y las autoridades públicas tendrán la obligación de cuidar especialmente a los niños sin familia o que carezcan de medios adecuados de subsistencia. Para el mantenimiento de los hijos de familias numerosas conviene conceder subsidios estatales o de otra índole.

3.1.1.8.7 Derecho 7:

El niño tiene derecho a recibir educación, que

será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

3.1.1.8.8 Derecho 8:

El niño debe, en todas las circunstancias, figurar entre los primeros que reciban protección y socorro.

3.1.1.8.9 Derecho 9:

El niño debe ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación.

No será objeto de ningún tipo de trata.

No deberá permitirse al niño trabajar antes de una edad mínima adecuada; en ningún caso se le dedicará ni se le permitirá que se dedique a ocupación o empleo alguno que pueda perjudicar su salud o su educación o impedir su desarrollo físico, mental o moral.

3.1.1.8.10 Derecho 10:

El niño debe ser protegido contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquier otra índole. Debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los pueblos, paz y fraternidad universal, y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes.

La Conferencia de Viena afirmó que en relación con la niñez merecen protección especial los niños y las niñas:

- De la calle.
- Explotados económica y sexualmente.
- Sometidos a la prostitución, y a la venta de órganos.
- Refugiados y desplazados.
- Sometidos a detención.
- Que viven en medio de conflictos armados.

(Red de bibliotecas Medellín, 2009)

3.1.1.9 Derecho a la Educación:

La educación es un derecho humano fundamental, esencial para poder ejercitar todos los demás derechos. La educación promueve la libertad y la autonomía personal y genera importantes beneficios para el desarrollo. Sin embargo, millones de niños y adultos siguen privados de oportunidades educativas, en muchos casos a causa de la pobreza. *(UNESCO, 1995-2010)*

3.1.1.10 Derecho a la Libertad de Asociación:

La libertad de asociación o derecho de asociación es un derecho humano que consiste en la facultad de unirse y formar grupos, asociaciones u organizaciones con objetivos lícitos, así como retirarse de las mismas. La libertad o el derecho de asociación supone la libre disponibilidad de los individuos para constituir formalmente agrupaciones permanentes o personas jurídicas encaminadas a la consecución de fines específicos. Es una de las prolongaciones de las libertades de pensamiento, expresión y reunión y una antesala de los derechos de participación, en la medida en que la participación política se canaliza preferentemente a través de formas específicas de asociaciones, entre las que los partidos políticos ocupan un lugar señalado.

Es considerado al igual que el derecho de reunión un derecho humano de primera generación. Siempre y cuando se use este derecho de

manera pacífica y para cualquier objeto lícito, según la ley estará permitido a cualquier persona, nacional o extranjero, pero en cuanto a los asuntos políticos internos del país solo los ciudadanos (nacionales y nacionalizados) pueden tomar cartas en asuntos políticos por esta vía, quedando pues a extranjeros limitado este derecho. Claro está, quedan totalmente prohibidas las reuniones armadas y aquellas que de una u otra manera quieran presionar con violencia a alguna autoridad judicial, para que resuelva a su favor.

3.1.1.11 Derecho al descanso y Recreación:

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

PARÁGRAFO 1o. Para armonizar el ejercicio de este derecho con el desarrollo integral de los niños, las autoridades deberán diseñar mecanismos para prohibir el ingreso a establecimientos destinados a juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco y que ofrezcan espectáculos con clasificación para mayores de edad.

PARÁGRAFO 2o. Cuando se permita el ingreso a niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos masivos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores, la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal.

3.1.1.12 Derecho a la Libertad de Expresión e Información:

Todo individuo tiene derecho a la libertad de

opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

3.1.1.13 Protección (derecho de protección al niño):

“La protección jurídica a los niños se introdujo en el derecho internacional humanitario tras la Segunda Guerra Mundial. De hecho, la experiencia adquirida en esa guerra evidenció la apremiante necesidad de un instrumento de derecho internacional público para la protección de la población civil en tiempo de guerra.

En el derecho internacional humanitario, se prevé la protección general a los niños, como personas que no participan en las hostilidades, y la protección especial, como personas particularmente vulnerables.(Comité Internacional de la Cruz Roja, 2010)

Los niños, las niñas y los adolescentes serán protegidos contra:

1. El abandono físico, emocional y psicoafectivo de sus padres, representantes legales o de las personas, instituciones y autoridades que tienen la responsabilidad de su cuidado y atención.
2. La explotación económica por parte de sus padres, representantes legales, quienes vivan con ellos, o cualquier otra persona. Serán especialmente protegidos contra su utilización en la mendicidad.
3. El consumo de tabaco, sustancias psicoactivas, estupefacientes o alcohólicas y la utilización, el reclutamiento o la oferta de menores en actividades de promoción, producción, recolección, tráfico, distribución y comercialización.
4. La violación, la inducción, el estímulo y el

constreñimiento a la prostitución; la explotación sexual, la pornografía y cualquier otra conducta que atente contra la libertad, integridad y formación sexuales de la persona menor de edad.

5. El secuestro, la venta, la trata de personas y el tráfico y cualquier otra forma contemporánea de esclavitud o de servidumbre.
6. Las guerras y los conflictos armados internos.
7. El reclutamiento y la utilización de los niños por parte de los grupos armados organizados al margen de la ley.
8. La tortura y toda clase de tratos y penas crueles, inhumanos, humillantes y degradantes, la desaparición forzada y la detención arbitraria.
9. La situación de vida en calle de los niños y las niñas.
10. Los traslados ilícitos y su retención en el extranjero para cualquier fin.
11. El desplazamiento forzado.
12. El trabajo que por su naturaleza o por las condiciones en que se lleva a cabo es probable que pueda afectar la salud, la integridad y la seguridad o impedir el derecho a la educación.
13. Las peores formas de trabajo infantil, conforme al Convenio 182 de la OIT.
14. El contagio de enfermedades infecciosas prevenibles durante la gestación o después de nacer, o la exposición durante la gestación a alcohol o cualquier tipo de sustancia psicoactiva que pueda afectar su desarrollo físico, mental o su expectativa de vida.
15. Los riesgos y efectos producidos por

desastres naturales y demás situaciones de emergencia.

16. Cuando su patrimonio se encuentre amenazado por quienes lo administren.

17. Las minas antipersonales.

18. La transmisión del VIH-SIDA y las infecciones de transmisión sexual.

19. Cualquier otro acto que amenace o vulnere sus derechos.

3.1.1.14 Niño/a:

“Tres etapas pueden distinguirse en el desarrollo psíquico del niño.

A) Primera infancia que termina con dentición: 2-3 años.

B) Segunda infancia corresponde a la fase del niño párvulo, y acaba con la segunda dentición: 6-7 años.

C) Puericia hasta los 11-12 años, en que comienza la pre-adolescencia.

Esta última etapa coincide con el período escolar primario. A lo largo de la niñez se desarrollan todas las facultades: primero mediante la actividad lúdica o juego, y después, mediante el aprendizaje sistemático en la escuela y en la vida. El desarrollo infantil no se realiza de manera uniforme. Su rapidez no es igual en todos los períodos. Además, cada aspecto tiene su época: “existe la época de la marcha, la del lenguaje, la de la curiosidad aguda, etc. La sucesión de fases es análoga para todos los individuos, pero la duración de las mismas y el nivel alcanzado en ellas varían mucho de uno a otro.”(García, 1974)

3.1.1.15 Adolescencia:

“Recogiendo los datos de la experimentación y el común sentir de los psicólogos, la adolescencia se concibe fundamentalmente como un crecimiento, pero no un crecimiento cuantitativo, que consistiría en un aumento de la capacidad de las facultades que ya posee el sujeto, sino en un crecimiento cualitativo, caracterizado por la aparición de nuevas tendencias o nuevas formas de conocimientos. En otras palabras podemos decir que la adolescencia es un nacimiento o un crecimiento de algo nuevo en el ser humano. “En este período se distinguen 2 etapas: primera, comienzo de la adolescencia y auge de la misma: 12-15 años. Aproximadamente; segunda, madurez adolescente y comienzo de la juventud: 15-18 años, por término medio.” (García, 1974)

3.1.1.16 Educación (objeto de estudio de la pedagogía):

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

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

3.1.1.17 Didáctica (cómo enseñar):

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

3.1.1.18 Escuela:

La escuela es la entidad que se hace cargo de los educandos en el tránsito de la familia a la sociedad, es una comunidad instituible.”(García, 1974)

3.1.1.19 Valores:

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

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

3.1.1.20 Integridad:

- Significa defender lo que te parece correcto.
- Vivir de acuerdo a los más altos valores.
- Ser honrado/a y sincero/a contigo mismo/a y con las demás personas.
- Significa que tus palabras y tus acciones están de acuerdo.(Comisión Nacional de Rescate de Valores, 2005)

3.1.1.21 Excelencia:

La excelencia personal se define como un camino, una actitud mental y una posición ante la vida, en donde el ser humano se siente capaz, buscando siempre más lo mejor. .En otras palabras se puede definir como la manera en que el individuo hace las cosas desarrollando todo el potencial posible, sin perder tiempo en buscar excusas y razones para demostrar que algo no se puede hacer.

3.1.1.22 Creatividad:

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es

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

3.1.1.23 Interculturalidad:

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

3.1.1.24 Colaboración:

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

La colaboración se debe dar como una actitud permanente de servicio hacia el trabajo y la familia, pero también se puede ayudar a cualquier persona que lo necesite, pensando en todo aquello que deseamos que hagan por

nosotros, y viendo en los demás a su otro yo.

3.1.1.25 Juego:

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

3.1.1.26 Función del juego en la infancia:

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

3.1.1.27 Deporte:

es toda aquella actividad que involucra movimiento físico, a menudo asociada a la competitividad deportiva. Por lo general debe estar institucionalizado (*federaciones, clubes*).

Requiere competición con uno mismo o con los demás y tener un conjunto de reglas perfectamente definidas. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física pulmonar del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); sin embargo, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien observa su práctica.

3.1.1.28 Talento:

Se puede considerar como un potencial. Lo es en el sentido de que una persona dispone de una serie de características o aptitudes que pueden llegar a desarrollarse en función de diversas variables que se pueda encontrar en su desempeño.

El talento es una manifestación de la inteligencia emocional y es una aptitud o conjunto de aptitudes o destrezas sobresalientes respecto de un grupo para realizar una tarea determinada en forma exitosa. El talento puede ser heredado o adquirido mediante el aprendizaje. Por ejemplo, una persona que tenga el talento de ser buen dibujante muy probablemente legará esta aptitud a sus hijos o a alguno de sus descendientes. Asimismo una persona que no es y desee ser dibujante deberá internalizar mediante el aprendizaje continuo y esforzado la destreza e internalizarlo en su cerebro la condición que le permita desarrollar la aptitud.

3.1.1.29 El Lacrosse:

Deporte sobre césped incluye dos equipos de diez jugadores cada uno. La competencia

consiste en proyectar una pequeña pelota de goma en el arco del equipo contrario. El campo de juego se extiende 110 yardas aproximadamente (100 m) a lo largo y 60 yardas (54 m) a lo ancho. Los arcos miden 6 p (1.8 m) por 6 p y poseen una red similar a la del arco utilizado en hockey sobre hielo. La formación consta de tres delanteros, tres mediocampistas, tres defensores y un arquero.

Delanteros y mediocampistas usan un palo que mide entre 40 pulgadas (1 metro) y 42 pulgadas (1.07 m), mientras que defensores y, bajo determinadas condiciones, mediocampistas, utilizan un palo que puede medir hasta 72 pulgadas (1.8 m) de largo. En la punta, el palo posee una aro de plástico con una canasta hecha de sogas o cuero denominado bolsillo. El palo del arquero varía en largo, pero generalmente mide entre 50 pulgadas (1.27 m) y 60 pulgadas (1.52 m) y es más ancho que el palo de los demás jugadores. Los jugadores levantan la pelota del piso y la arrojan por el aire a otros jugadores. Está permitido correr con la pelota en el palo. A diferencia del lacrosse femenino, los jugadores pueden patear la pelota y también pueden cubrirla con sus palos, siempre y cuando no la retengan demasiado del juego. Los partidos son veloces, asemejándose a una combinación de fútbol, basketball y hockey sobre hielo. Está permitida la violencia con el cuerpo y con el palo, aunque el reglamento establece determinadas maneras para enfrentar violentamente al oponente.

La Asociación Internacional de Atletas Universitarios ha establecido que los partidos deben tener una duración de cuatro tiempos de 15 minutos cada uno. En cambio, a nivel de colegios secundarios, los enfrentamientos tienen una duración más corta. Usualmente, cada partido termina con aproximadamente 20 goles anotados.

Las reglas del lacrosse femenino difieren en

forma significativa con las del masculino, y están específicamente designadas para permitir menos contacto físico entre jugadoras. El juego femenino requiere mucho menos equipo protector, aunque las antiparras son obligatorias en las competencias universitarias. Los bolsillos del palo de las mujeres están diseñados de manera distinta que los de los hombres, dificultando tanto agarrar la pelota con el palo como también tirar pelotas rápidas. La formación de las mujeres también es distinta; se juega con tres delanteras, tres defensoras, cinco mediocampistas y una arquera.

3.1.1.30 El Fútbol:

Este deporte se practica con una pelota esférica (de cuero u otro material con una circunferencia no mayor a 70 cm y no inferior a 68 cm, y un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido), donde dos equipos de once jugadores cada uno (diez jugadores “de campo” y un guardameta) compiten por encajar la misma en la portería rival, marcando así un gol. El equipo que más goles haya marcado al final del partido es el ganador; si ambos equipos no marcan, o marcan la misma cantidad de goles, entonces se declara un empate. Puede haber excepciones a esta regla.

La regla principal es que los jugadores, excepto los guardametas, no pueden tocar intencionalmente la pelota con sus brazos o manos durante el juego, aunque deben usar sus manos para los saques de banda.

En un juego típico, los jugadores intentan llevar la pelota hasta la portería rival, lo que se denomina gol, a través del control individual de la misma, conocido como regate, o de pases a compañeros o tiros a la portería, la cual está protegida por un guardameta. Los jugadores rivales intentan recuperar el control de la pelota interceptando los pases o quitándole la pelota al jugador que la lleva; sin embargo, el contacto físico está limitado. El juego en el fútbol fluye libremente, y se detiene sólo cuando la pelota sale del terreno

de juego o cuando el árbitro decide que debe detenerse. Luego de cada pausa, se reinicia el juego con una jugada específica. Al final del partido, el árbitro compensa el tiempo total en minutos que se suspendió el juego en diferentes momentos.

Las reglas no especifican ninguna otra posición de los jugadores aparte de la del guardameta, pero con el paso del tiempo se han desarrollado una serie de posiciones en el resto del campo. A grandes rasgos, se identifican tres categorías principales: los delanteros, cuya tarea principal es marcar los goles; los defensas, ubicados cerca de su portería, quienes intentan frenar a los delanteros rivales; y los centrocampistas, que manejan la pelota entre las posiciones anteriores. A estos jugadores se los conoce como jugadores de campo, para diferenciarlos del guardameta. A su vez, estas posiciones se subdividen en los lados del campo en que los jugadores se desempeñan la mayor parte del tiempo. Así, por ejemplo pueden existir centrocampistas derechos, centrales e izquierdos. Los diez jugadores de campo pueden distribuirse en cualquier combinación: por ejemplo, puede haber cuatro defensas, cuatro centrocampistas y dos delanteros; o tres defensas, cuatro centrocampistas y tres delanteros, y la cantidad de jugadores en cada posición determina el estilo de juego del equipo: más delanteros y menos defensas creará un juego más agresivo y ofensivo, mientras que lo contrario generará un juego más lento y defensivo. Aunque los jugadores suelen mantenerse durante la mayoría del tiempo en una posición, hay pocas restricciones acerca de su movimiento en el campo. El esquema de los jugadores en el terreno de juego se llama la formación del equipo, y ésta, junto con la táctica, es trabajo del entrenador.

3.1.1.31 El Brake Dance:

Es un baile que combina una serie de movimientos

aeróbicos y rítmicos, influenciados desde bailes aborígenes, artes marciales, gimnasia, y el funk. La lista de los movimientos es enorme y requiere gran dedicación y disciplina para llevarse a cabo. Los movimientos del B-boying se pueden clasificar en 4 ramas: toprock (baile de arriba), footwork (trabajo de pies), power moves (movimientos de poder) y freeze (congelados).

3.1.1.31.1 Movimientos:

Estas son las cuatro clases de movimientos.

Toprocks:

Baile de pie. Simplemente hay que seguir el ritmo de la música y moverse lo que lo convierte en la parte más difícil (para un b-boy es muy necesario el toprocking ya que este es el estilo de cada uno y esto lo representa, ya que un buen estilo se hace muy difícil de conseguir, así que hay que tener mucha disciplina y pasión). Algunos pasos de toprock son el Indian Step, Salsa Step, Brooklyn Step. Las caídas y bajadas al nivel del suelo se llaman drops.

Footworks:

Son los pasos de baile que se hacen en el suelo con las manos y pies. Los pasos más sencillos apoyan la mayoría del peso en los pies y los más complicados en las rodillas. Existen muchos pasos básicos como: 6-step, 4-step, babylove, pretzels, cc's, etc.

Powermoves:

A menudo son los movimientos más difíciles y espectaculares del B-boying que requieren la mayor capacidad física. Algunos de ellos son el Windmill, Munchmill, Flares, Airflares, Halos, 1990's y 2000's. Este estilo de breakdance se basaría en movimientos continuos donde se aplicaría fuerza, giros y velocidad.

Freezes:

Son los movimientos en los que el B-boy se "congela" durante un momento al ritmo de

la música. También son de los más difíciles, requieren sobre todo equilibrio y amplitud de movimiento. Existen los freezes de aire los cuales se mantiene el cuerpo quieto en el aire, valga la redundancia, y con un mínimo apoyo en el suelo. además están los freezes de suelo los cuales los mantiene el cuerpo por un nivel bajo en posiciones extrañas Algunos de los movimientos con el babyfreeze, turtlefreeze, airchair, chair, nikefreeze, etc.

3.1.2 conceptos fundamentales de diseño

3.1.2.1 Diseño:

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

3.1.2.2 Lenguaje Visual:

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

3.1.2.3 Mensaje:

Mensaje en el sentido más general, es el objeto de la comunicación. Está definido como la

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

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

3.1.2.4 Texto:

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

3.1.2.5 Tipografía:

Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos. El campo tipográfico, abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, etc. y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

Al primer golpe de vista, la tipografía y el color dicen más que el mismo texto. Según (John Mc Wade, la tipografía es el punto flaco más habitual de la mayoría de los diseñadores). En cuanto al color, el lector identifica los colores con mucha más rapidez que cualquier otro atributo, acepta o rechaza determinados colores muy fácilmente. Aplicar el color con cierta discreción en algunas partes del texto, puede mejorar mucho su captación y aportar distinción. Incluso puede crear la impresión de mayor variedad de fuentes. Pero el color, usado inadecuadamente, puede tener un impacto negativo, actuar como distracción y dar un aspecto vulgar. En cuanto al tipo de letra, el criterio que podemos seguir es sobre todo nuestro propio gusto. Conviene que tengamos en cuenta algunos principios, en especial la legibilidad. Este criterio es especialmente importante para textos largos. Para bloques de texto más cortos tenemos más libertad de elección, y para los títulos podemos emplear la fuente que queramos, en función de la impresión que nos interese crear o trasladar.

3.1.2.6 Color:

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

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

amarillo, magenta y negro.”(Wong, *Principios del diseño en color*, 2003)

3.1.2.7 Composición:

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

3.1.2.8 Audio:

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

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

La conversión contraria se realiza mediante un altavoz —también llamado altoparlante en algunos países latinoamericanos, por traducción directa del inglés loudspeaker, que convierte las señales eléctricas en ondas de presión de aire. Un sólo micrófono puede captar adecuadamente todo el rango audible de frecuencias, en cambio para reproducir fidedignamente ese mismo rango de frecuencias suelen requerirse dos altavoces (de agudos y graves) o más.

3.1.2.9 Multimedia:

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión “multi-medios”. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten

almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

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

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación).

Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto.

3.1.2.10 Producción Audiovisual:

La producción audiovisual es la unión de imágenes y sonido que nos permiten representar de una forma armoniosa un determinado tema, el cual llevará un mensaje o contará una historia de determinada época o repleta en la realidad.

Todos los objetos o acciones que representan a dicha realidad y al hacerla, conllevan modalidades de observación. El proceso pasa desde el acto de ver, de presenciar, de

producir empleando mediaciones narrativas, es decir, una forma de cantar, de representar de aprovechar las posibilidades informativas de la realidad esto nos lleva definir algunos de sus componentes:

Testimonial:

porque pueden ser una representación de las actividades humanas en la construcción de lo cotidiano, crea o ayuda a encontrar un ambiente de síntesis que facilita la lectura y la evaluación de los acontecimientos.

Memoria:

porque al ser el cine y el video, recursos de preservación de los siglos de la realidad, la información puede ser catalogada, sistematizada para pervalecer organizada - documental y drama-, en el tiempo. los nuevos siglos vienen a ser originales y sedimental algunos patrones culturales.

Producto comunicativo:

La consideración de que el audiovisual es un reflejo de la realidad en que se produce marca una evidencia acerca del modo en que una sociedad determinada comunica manifiesta o inconscientemente, los imaginarios sociales que le sirven para construir o sostener su realidad.

3.1.2.10.1 Formatos narrativos:

Los audiovisuales sustentan sobre dos formatos narrativos como el drama y el documental. Cuando se refiere a las mismas señalamos como formas de organización de sentido a la vez de ser parte de las estrategias discursivas que las sociedades productoras tienen para interactuar.

El documental y el drama tienen correlación con formas narrativas más comunes a la vivencia humana cotidiana. las cuales son: La memoria oral y el relato

Todo audiovisual cuenta con un conflicto que

es, básicamente, al analizar los enunciados anteriores y al aplicarlo al audiovisual, encontraremos que éste es básicamente el desarrollo de un conflicto del cual se parte. Este supone el desarrollo de acciones que son hechas a voluntad por uno o varios personajes con intenciones concretas las cuales se tratan de cumplir. todas ellas desencadenan una tensión dramática que hace emerger intereses y pasiones que se oponen a la meta principal y a las cuales se deben enfrentar.

3.1.2.10.2 Las modalidades narrativas:

Se conforma en dos modalidades narrativas: el documental y el drama.

El Documental:

se puede definir como la exposición de un tema que pide, que exige, una interpretación, la cual abre paso a una investigación.

El Reportaje:

Es un documental respecto de hechos concretos, presentados de manera natural y sin entrar en explicaciones sobre sus causas o consecuencias, este formato es más comúnmente desarrollado en la televisión. El testimonio de una o varias personas prevalece para explicar y desarrollar el tema que se presenta.

El Documental Narrativo:

Es básicamente, una interpretación imaginativa de un hecho real donde se preserva sobre la espontaneidad. En este tipo de trabajo, además, prevalece la intención artística del realizador: todo tiene un control de calidad.

El Documental de Ideas:

Tiene que ver con la elaboración de materiales audiovisuales mediante el uso creativo y acertado de otros materiales para desarrollar un tema. El uso de un comentario en off es evidente y la solución en práctica para llegar a conclusiones asimilables.

El Drama:

Es una construcción inicialmente, literaria en la que la acción y conflicto se presentan como elementos indispensables. La acción dramática en cuanto a movimiento interior cargado de subjetividad, en cuanto a tensión, a impulso dentro de una pieza, como resultado de una misma y constante voluntad creciente, sería el hilo conductor de la obra dramática. En este tipo de hechos operados por personajes que se desarrollan hábitos en determinado tiempo. En el drama, el conflicto humano se basa en la polaridad del tener y no tener lo que lleva al desarrollo de estrategias o hábitos. Su variante es la ficción.

3.1.2.11 Elementos Para Realizar una producción audiovisual:

La producción es una unidad, la cual es presupuestada, planeada y programada, la producción se divide en tres fases principales que son:

3.1.2.11.1 Pre-producción:

Todas las actividades previstas que conciernen a la producción de una película antes de que empiece el rodaje real -producción-. Al momento de realizar un documental es necesario seguir algunos pasos, los cuales darán un mayor resultado, cuando este se realice.

La idea o concepto:

La producción de audiovisuales puede dividirse en un proceso de tres fases, precedido por una fase de creación. Primero, antes de la preproducción, hay una idea, un punto de arranque o visión para la producción. Esta misma y el rodaje.

El guión:

Es un plan para rodar una película entre más detallado el plan más, efectivamente, se pueden realizar la producción y el rodaje.

El guión se escribe por etapas. Un guión puede estar basado en una historia, novela o en un cuento corto, en una idea, otra película, en un evento histórico, etc. El guión se escribe usualmente en las siguientes etapas.

Guión Literario:

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

Guión Técnico

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

El guión técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, playback, efectos especiales, iluminación, etcétera. En resumen, el guión técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Al guión técnico le sigue un bloque que contiene la descripción de la acción, de los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido: sincrónico, referencia, muda o playback.

Sinópsis o anteproyecto:

Es un resumen del contenido de una película. Es una clase de boceto: un documento que muestra los contenidos y la forma de la película o programa. El lector puede también, hacerse a una idea del enfoque y estilo del tema que se va a desarrollar.

Tratamiento o lista de escenas:

En este paso se colocaran posibles escenas que se puedan necesitar para hacer la grabación.

Guión Real:

Es el documento donde irá contada la historia o relato que se quiere realizar, aquí ya se cuenta más detallada la historia. Según el libreto del director si fuera necesario y su producción lo necesitan, se pueden hacer varias versiones del guión.

Story board (guión gráfico):

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

Es el recuento visual o escrito de la clase de imágenes visuales que se utilizarán en el audiovisual. La forma escrita usualmente incluye la relación, los personajes en el rodaje, la duración del rodaje y breve recuento de lo que está sucediendo en la toma. El story board tendrá indicaciones del estilo de la película, movimientos, duración de cada escena en cuadros y sonidos.

En una forma visual, o story board, las tomas son presentadas como historietas, de tal manera que los movimientos que se suceden en la toma

se puedan visualizar.

El story board se basa en el guión y su idea básica es que, antes del rodaje, las líneas principales de la película sean planeadas, los detalles a discutir se deciden y la duración de cada secuencia se estime.

Dentro del story board se debe incluir un lenguaje apropiado, en el cual se describen los planos de las tomas, las angulaciones, los movimientos de cámara como también, la musicalización, entre los tipos de planos mas utilizados son:

El plano:

Es la unidad básica de expresión filmica. por ir de un corte a otro, independientemente de tamaño y tiempo, equivale a la toma o shot y puede encerrar diversos propósitos. Los distintos planos existentes según su encuadre. posición, desplazamiento y movimientos de cámara o lente.

Long Shot o plano largo:

Es una vista muy amplia donde lo que se predomina es el paisaje, los edificios, el cielo, las particularidades de un inmueble visto en su totalidad, etc. Como de sus funciones emotivas con que éste plano puede cumplir. Su objetivo principal es contribuir a la construcción del contexto ubicado físicamente la acción.

Full Shot o Plano General:

Este plano se encuentra determinado por su altura que cubre al personaje o los personajes completos de la cabeza a los pies. Este plano permite apreciar algunas características del personaje, como su estatura, su complexión, la ropa que usa y al mismo tiempo , permite apreciar el espacio en que se mueve.

American Shot o Plano Americano:

Va desde un poco arriba de la cabeza hasta la parte inferior o superior de la rodilla, este

es un plano que sirve para detallar aún mas al personaje permitiendo apreciar mejor su expresión corporal.

Medium Shot o Plano Medio:

Detalla cada vez más al personaje, aquí el entorno empieza a perderse porque el personaje incrementa su presencia al ocupar un mayor espacio en la pantalla. Este plano abarca desde un poco arriba de la cabeza, hasta el nivel de la cintura más o menos.

Medium Close up:

Abarca desde arriba de la cabeza hasta el pecho del personaje, y empieza a detallarlo minuciosamente hasta el grado que casi impide ver su entorno. Este es un plano de detalle que brinda cierta soltura, pues, el personaje, todavía puede trabajar con cierto rango de movimiento sin correr el riesgo de salir de cuadro.

Close up o Acercamiento:

En el Close-up abarca del cabellos a los hombros. Es un plano muy cerrado que dataalla con minuciosidad los rostros y las miradas, por lo que tiende a meterse al mundo interior del personaje.

Big Close up o Gran Acercamiento:

Es el plano más cerrado. puede ser de los ojos o de una parte de uno de ellos, de una mano o de una uña. este es un plano que detalla partes muy especificas de un rostro o de un objeto y omite, en lo absoluto, aspectos del entorno.

Insert o Plano Detalle:

Básicamente éste plano es igual que el anterior, si acaso la única diferencia consiste en que el insert se avoca más a los objetos o pequeñas acciones que al rostro del personaje.

Las angulaciones para las diferentes tomas, crean una expectativa en el audiovisual, las mas utilizadas son:

1. Normal: de pie mirando horizontalmente, punto de vista normal.
2. Picado: por encima de lo considerado como corriente normal.
3. Contrapicado: por debajo de lo considerado como corriente normal.

Otro aspecto importante son los movimientos de cámara, las cuales pueden ser:

Sobre un punto fijo, panorámicas, descriptivos, a la derecha, izquierda, ascendentes, descendentes, barridos, panorámica vertigosa.

Sobre un eje móvil, travelling; es paralelo, ascendente, descendentes, circulares, aproximación, alejamiento, sustituibles por zoom.

La Luz:

Hay tres elementos que condicionan la iluminación fílmica: el movimiento de los actores y los objetos delante de la cámara, la sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz entre ambos y la rapidez de la sucesión de los planos exige a la luz el papel de dar a conocer con precisión lo que sucede e interesa más de cada plano.

Clases de Luz:

Natural, proporcionada por la misma luminosidad del día.

Artificial, Proporcionada por la iluminación artificial. la luz difusa se obtiene por medio de difusores y no produce sombras, distribuyéndose de forma uniforme. imita o refuerza efectos naturales de la luz ambiente.

La luz directa produce sombras en los objetos y sombras proyectadas por estos, se consigue el modelado de los volúmenes de los objetos

produciendo sombras, convenientemente, estudiadas en su superficie, el dibujo de los contornos de los objetos con haces de luz directa que caen desde arriba y de dirección contraria al ángulo de la cámara y el contra luz situando la cámara encarada hacia los haces luminosos.

Estilos de iluminación:

De manchas, consiste en distribuir por las superficies y perfiles del decorado, escasamente iluminado con una débil luz difusa, todo un conjunto de manchas luminosas. De zonas, consiste en crear una serie de escalonada de zonas de luz de mayor a menor luminosidad. este sistema centra la atención, ayuda a expresar la distancia y crea un ambiente de masas, imita el efecto natural de la luz, no es preciso que el motivo esté constantemente iluminado.

3.1.2.11.2 Producción y rodaje

El rodaje viene después de la pre-producción y es la parte más visible de la producción de un audiovisual.

el grupo de rodaje incluye profesionales en varios campos, cuya dirección artística recae en el director, este lleva un script que es donde se anota como quedan los planos o escenas para que tenga continuidad.

El liderazgo en la producción viene del productor, él toma la iniciativa y asume las responsabilidades y cargas de la realización industrial de la producción; él selecciona y contrata el equipo técnico y humano, además de establecer los contactos previos y presupuestos aproximados de la producción, también, supervisará todas las actividades acerca de la película. Entre el equipo humano que el ayudará al productor esta el jefe de producción, quien organizará y planteará las totalidades de la producción, además bajo su responsabilidad el plan de trabajo, el cual es el desglose detallado

de toda la producción, el será apoyado por los ayudantes de la producción, los cuales reforzarán los recursos administrativos como la solicitud de permisos, preparación del trabajo para el siguiente día, alquiler, compras o prestamos de utilería, así como su cuidado y devolución del mismo, además, serán encargados de que todo el equipo de efectos especiales funcione bien.

Otro aspecto que se tiene que tener en cuenta dentro de la producción es la escenografía la cual incluye decoradores, ambientadores, figuristas y props, que son los elementos o detalles necesarios para la grabación, como también la iluminación, sonido, transporte, localizaciones, camerinos, números de secuencias, permisos, almacenes de vestuario, como ordenes de trabajo, se detalla la hora, vestuario y accesorios que necesita cada actor, vales de figuración, vestuario de cada actor o personaje, hojas de montaje, recibos, documentos contables, entre otros.

3.1.2.12.3 Post-producción

Un proceso en la producción de la película que se inicia, usualmente, después del rodaje. por otro lado, planear la post-producción está directamente relacionada con la definición, en la pre-producción, del presupuesto general del audiovisual, así como, también con los recursos de trabajo de acabado y los equipos. Luego de estos pasos, se realiza el procedimiento para terminar el rodaje, en el cual se tienen que editar, este es poner en orden todas las escenas grabadas, incluye todos los sonidos, trucos o efectos y ajuste de color que puedan ayudar al audiovisual y así tener un buen resultado.

3.1.3 Ciencias auxiliares

3.1.3.1 Psicología (ciencia del comportamiento)

“La palabra psicología viene de las raíces

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

3.1.3.2 Psicología General

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

3.1.3.3 Psicología Individual

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

3.1.3.4 Psicología Tipológica

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

3.1.3.5 Semiología o Semiótica

Es la ciencia que se encarga de todos los sistemas de signos que el hombre utiliza para comunicarse socialmente. Sin embargo, pronto empezaron a conocerse la obras de Charles S. Peirce, quien llamó semiótica a la

disciplina encargada de estudiar los procesos semióticos.”(Velásquez, 2006)

3.1.3.6 Signo

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

3.1.3.7 Significante

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

3.1.3.8 Significado

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

3.1.3.9 Referente

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

3.2 Establecimiento de estrategia de comunicación:

Es un cuadro de planeación de la estrategia de comunicación, su duración en el tiempo y los medios propuestos en cada uno de los objetivos planteados del informe para lograr obtener resultados mas certeros y alcanzar los objetivos planteados.

Ver tabla 2 de seguimiento en anexos.

3.3 Concepto Creativo

Para llegar a obtener el concepto creativo y desarrollar el material audiovisual se utilizaron algunas técnicas de diseño para poder concebir la idea fundamental del audiovisual.

Los métodos de diseño han se han utilizado para llegar a estos conceptos creativos fundamentales son: El método mas utilizado es hacer una lluvia de ideas entre colaboradores de la organización y la presencia del diseñador audiovisual, partiendo de esta lluvia de ideas se obtiene un mapa mental que nos llevara a la idea fundamental de nuestro concepto creativo.

3.3.1 Problema:

- ¿Cómo transmitir la importancia del programa juegos por la vida?
- ¿Cómo comunicar el logro que tiene en la vida de un niño el programa?
- ¿Cómo presentar los resultados y agradecer por lo que se a logrado?

3.3.2 Lluvia de ideas:

Esta es idea técnica en grupo que permite la obtención de un gran numero de ideas sobre un determinado tema de estudio.

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

Para llegar a un concepto creativo se utilizo una lluvia de ideas relacionada con el tema de los talentos de los niños, niñas y jóvenes en Camino Seguro y de que manera ellos son beneficiados.

- Niños

- Jóvenes
- Talento
- Capacidad
- Deporte
- Música
- Expresión
- Ritmo
- Alegría
- Cambio de vida
- Transformación
- Impacto
- Desarrollo
- Autoestima
- Cambio
- Positivo
- Vida
- Derecho
- Libertad
- Felicidad
- Explotar
- Medio de comunicación
- Expresión artística
- Artista
- Deportista
- Elección
- Creer
- Interés
- Necesidad
- Actividades
- Valores
- Destrezas
- Convivencia
- Deseos
- Oportunidad
- Ayuda
- Recreación
- Solución
- Espacio
- Creatividad
- Imaginación
- Interactuar
- Aprendizaje
- Ejemplo
- Futuro

- Esperanza
- Historia
- Agradecimiento
- Resultados

3.3.3 Mapa mental:

Técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain foundation. Un mapa mental es una representación gráfica a una neurona, en una única hoja de papel de un tema, proyecto, idea, conferencia o cualquier cuestión. Combina palabras clave con dibujos, colores y establece conexiones entre ellas.

La importancia del mapa mental radica que son una expresión de una forma o pensamiento: el pensamiento irradiante. Es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro y tiene usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

Ver tabla de mapa mental en anexos.

3.4 Definición de los conceptos creativos:

3.4.1 Diferentes enfoques en transmitir el mensaje

1. Gracias VIDA
2. VIDA DE IMPACTO
3. Expresión por la vida
4. Nace un nuevo talento
5. Éxito en mi
6. Expreso mi éxito
7. Por ti, aquí y ahora
8. Tu ayuda...
... mi futuro
9. Mis sueños, tu aporte

3.4.2 Justificación de los conceptos creativos elegidos

El grupo objetivo son personas apasionadas por brindar el apoyo a los demás a través de su capacidad económica y su conciencia de un mundo mejor, por medio de puestos en instituciones o empresas privadas y sobretodo la voluntad de hacerlo.

Estas personas ven programas de salud, deportes, noticias y programas de servicio y responsabilidad social, constantemente se capacitan con temas de liderazgo y superación personal, la forma de brindar su apoyo es por medio de aportes, gustan de historias exitosas. En la Internet buscan temas de responsabilidad social, buscan constantemente organizaciones bien estructuradas para brindar donaciones; Visitan paginas de noticias internacionales y gozan de información de ayuda humanitaria. La mayoría del tiempo ven deportes y los programas que pasan reportes o resumen los mismos.

Prefieren ver los resultados por medio de documentales, historias de éxito, graficas y resultados visuales, no les gusta las animaciones en caricatura y los informes escritos.

Son personas saludables, con valores, amantes por la salud y la vida, gustan de comer sanamente y hacer las cosas por su cuenta. Viven su vida estable y les gusta resolver conflictos de forma positiva.

Al grupo objetivo le agrada la imagen minimalista, con mucha limpieza en la lectura, con colores que transmitan positivismo, serenidad y formalidad, preferiblemente con fondo blanco.

la tipografía para temas institucionales prefieren que sean de la familia palo-seco con serifas

(Remate), de fácil lectura y con contraste en el color de fondo.

Simpatizantes de la música instrumental, clásica y con mensaje positivo si en caso alguno contiene letra.

3.5 Conceptos Gráficos

3.5.1 Primer nivel de visualización:

3.5.1.1 Expresión por la vida.

Se basa en transmitir que el beneficiado ha descubierto un talento, una forma de expresarse y lo hace al vivir, al cambiar y ver que su vida vale mucho mas que recolectar basura.

Se descubre que el aun en su comunidad es el mismo joven o niño, pero su pensamiento, comportamiento y las ganas de vivir se ve a la hora que el se “expresa por la vida”

Significante:

Signo: Sonrisas, manos llenas de color, camino positivo

Manera de manifestarse: a través de la sonrisa del cambio de vida

Letras: Palo Seco con Serifas para fácil lectura, limpieza y orden.

Sonidos:

Sonidos positivos, suaves que comuniquen éxito, perseverancia y positivismo.

Palabras constituyen su significante:
Expresión, vida, futuro, cambio, éxito.

Fotografía:

Imágenes positivas que transmitan el cambio positivo, no lastima y realidad cruda.

Significado:

El concepto mental que evoca el significante: Expresión por la vida, Querer vivir, luchar, salir adelante.

Referente:

La realidad física o mental a la cual alude un mensaje: La realidad es la transformación del pensamiento, del optimismo, es decir que las donaciones transforman la vida de alguien.

3.5.1.2 “por ti, aquí y ahora”

Por ti, aquí y ahora, idea que surge en la definición de cómo agradecer a los aportantes lo que han logrado a través de sus donaciones.

El beneficiado sin salir de su entorno, es alguien que transcrito en ese lugar, en ese mismo momento, es alguien que agradece que por otras personas han transformado su estilo de vida, han cambiado su historia, han impactado en toda la familia y la comunidad donde él habita.

Por ti, aquí y ahora transmite el “gracias”, invitando a personas a aportar nuevamente o por primera vez para que el proyecto continúe y pueda decir “ahora” damos vida y “ahora” damos oportunidad a los niños y jóvenes que aun no han logrado entrar al programa.

Significante

Signo:

Silüeta de un niño y un voluntario de la mano.

Manera de manifestarse: ¡GRACIAS!

Letras:

Palo Seco con Serifas para fácil lectura, limpieza y orden, con estilo Bold para resaltar en el GRACIAS.

Sonidos: con sonidos positivos, suaves que comuniquen éxito, perseverancia y positivismo

Palabras constituyen su significante:

Gracias, vida, presente, cambio del futuro.

Fotografía:

Fotos de los beneficiados en su entorno, en la vida real, su transformación del ahora, hasta donde está ahora con el proyecto, no presentar el pasado.

Significado:

El concepto mental que evoca el significante: ¡DAR GRACIAS!

Referente

La realidad física o mental a la cual alude un mensaje: los rostros de los niños y jóvenes al ver la felicidad en tener una oportunidad de hacer algo distinto.

3.5.1.3 Ayuda mi futuro

Define bien que la ayuda es el futuro de un niño que recolecta basura, que recicla vidrio o plástico, que ya trabaja y no estudia.

Este concepto dice a través del testimonio de un niño o joven que a través de la donación él tiene un mejor futuro. Si su ayuda se detiene, se detienen las herramientas que ayudan a construir su futuro.

Por último si este mensaje se lee de forma corrida se entiende “Tu ayuda mi futuro” como una afirmación, invitando al donante a que ayude el futuro de alguien más y logre transformar su vida junto con su entorno.

Significante

Signo:

Un camino hacia delante plasmado en una mano. Manera de manifestarse: Cambio de vida.

Letras:

Palo Seco con Serifas para fácil lectura, limpieza y orden.

Sonidos:

Sonidos positivos, suaves que comuniquen

éxito, perseverancia y positivismo.

Palabras constituyen su significante: Ayuda, futuro, cambio de vida.

Fotografía:

Expresiones de agradecimiento por la ayuda, expresiones de lo que quieren ser cuando sean grandes (su futuro).

Significado:

El concepto mental que evoca el significante: proyección de un mejor futuro

Referente: La realidad física o mental a la cual alude un mensaje: La energía y gana con que gozan el proyecto es el que promete un mejor futuro.

3.5.1.4 Juegos por la vida

Se define como los talentos descubiertos por cada beneficiado, donde el mismo busca alcanzar su sueño, iniciando como un juego y convirtiéndose en el camino que marcara su meta y le mostrará que con esfuerzo se alcanzan los sueños que se tienen en la vida.

Juegos por la vida es la expresión de los niños, niñas y jóvenes que pertenecen al programa, es su forma de jugar con la vida, construyéndola, encontrando el sentido de vivir, de creer en ellos mismos y que por medio de lo que apasionan logran transformar su vida junto con su entorno.

Significante

Signo:

Siluetas de expresiones artísticas llenas de vida y color relacionadas con el texto para que se vea un juego de palabras, para que se transmita la vida y el juego que tiene la misma.

Manera de manifestarse:

Con siluetas con mucho dinamismo y color.

Letras:

Palo Seco con Serifas para fácil lectura, limpieza, letras con mas dinamismo siempre de la misma familia palo seco.

Sonidos:

Sonidos positivos, suaves que comuniquen éxito, perseverancia y positivismo, y un poco de Beats electrónicos que le den dinamismo y transmitan la vida que tiene este proyecto.

Palabras constituyen su significante:

Juegos, vida, arte, expresión, talento, positivismo, energía, cambio de vida, futuro, éxito.

Fotografía:

Imágenes de historias de éxito de un beneficiado, dentro de su entorno familiar, comunitario y dentro del proyecto, imágenes de donde vive, que hace, porque lo hace y que lo motiva a hacerlo.

Significado:

El concepto mental que evoca el significante: VIVIR LA VIDA, JUGAR POR ELLA

Referente:

La realidad física o mental a la cual alude un mensaje: Que las historias de éxito dentro del proyecto son de alto impacto, son poderosas para sensibilizar, son reales y están activas con ganas de mostrarse y ser de ejemplo para continuar la lucha de la vida.

3.5.2 Bocetaje del logotipo



3.5.3 Segundo nivel de visualización:

Propuestas de concepto y líneas generales de diseño, selección de propuestas conceptuales viables, análisis a través de autoevaluación. Piezas a evaluar.

3.5.3.1 Formato de autoevaluación de las piezas

		Principios a evaluar en el diseño / 10 pts.											
		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 100	
opción	1	Expresión por la vida1	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	21
	2	Expresión por la vida2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	22
	3	Expresión por la vida3	2	3	3	2	1	3	2	2	2	3	23
	4	Por ti aquí y ahora1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	13
	5	Por ti aquí y ahora2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	24
	6	Por ti aquí y ahora3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	23
	7	Juegos por la vida1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	21
	8	Juegos por la vida2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28
	9	Juegos por la vida3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	24

Expresión por la vida



1



2



3

Por ti aquí y ahora



1



2



3

Juegos por la vida



1



2



3

Logotipos mas votados en la autoevaluación de las piezas



1



2



3

3.5.4 Tercer nivel de visualización:

Desarrollo de 9 propuestas sólidas de diseño - desarrollo de piezas clave de la estrategia. Opinión de otros diseñadores y de la organización.



3.5.5 Fase de elección:

Fase final de la lección de las piezas se elige una de cada una con la participación del grupo objetivo en un reunión para establecer la imagen que mas se identifica con ellos.

En la Reunión se hace la presentación de las 9 piezas trabajadas con los diferentes nombres, formas y colores, en base a la votación estos fueron los tres finalistas.

Votación final:



11 votos



15 votos



9 votos

El que el grupo objetivo eligió el “Ayuda mi futuro”. Preguntando el por qué los identificó, la razón es porque les agrada la diversidad de color que es motivador, la tipografía es dinámica y de fácil lectura, el nombre “Ayuda mi futuro” los identifica como los donadores, porque ellos saben que han aportado al futuro de los niños, niñas y jóvenes que se benefician con el proyecto.



La organización recomendó dejar el nombre original del proyecto “Juegos por la vida” integrándolo con este nuevo, para que mantenga siempre se reconozca del proyecto que se esta hablando. Quedando de la siguiente manera la imagen final para hacer todo el tratamiento de la imagen.



Fotografías en evaluación del tratamiento de la imagen con el Grupo Objetivo

3.6 Guión Literario

“Ayuda mi futuro” el tema elegido para el proyecto juegos por la vida, este proyecto se encarga de apoyar a los jóvenes que habitan en las comunidades de los alrededores del Relleno Sanitario de la zona 3, Forma parte de la organización de Camino Seguro, proyecto que vela por el estudio y futuro académico del niño o joven que asiste a dicho proyecto.

Juegos por la vida es un proyecto que se crea gracias a donaciones de instituciones y personas que velan por los derechos de la niñez y la juventud, entre uno de ellos es “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.”

Derecho al descanso y Recreación (Procuraduría de los derechos humanos. (2010)

Sabemos la importancia de recrearse, compartir, desarrollar habilidades artísticas y deportivas, por eso el programa Juegos por la vida consiste en impartir cursos de Fútbol, La Cross, Baile latino y Brake Dance; Cursos de Guitarra, fotografía y pintura, malabares entre otros.

Se ha demostrado que este tipo de actividades ha mejorado la calidad de vida de los niños y jóvenes, porque ya no se integran a pandillas o pasan el tiempo trabajando en el basurero, ahora ellos pasan su tiempo creyendo en ellos mismos y forjando su futuro. ¡TU LO ESTAS AYUDANDO!

Conoce más de cada uno de los proyectos, conoce como todos son beneficiados, los niños y jóvenes junto con sus familias, conoce el cambio que sus catedráticos han visto en ellos. Te vamos a presentar aquellas historias de éxito que demuestran que “TU AYUDAS SU FUTURO”

Vamos a conocer la historia de un familiar y de un maestro o guía y la historia de niño o joven beneficiado. Se buscarán tres historias exitosas,

en tres deportes distintos dentro del proyecto.

Luego pasan a la transformación a lo que son y están logrando, acá la familia dice como lo ve y como se siente de ver el cambio en esta persona y un catedrático nos contará lo que ve en el como se siente de saber que su labor esta transformando una vida.

En la parte final de las entrevistas los beneficiados expondrán a donde quieren llegar, como lo van a lograr y agradecerán este apoyo recibido por la institución y sus donantes.

Para cerrar el vídeo se presentará una panorámica de la situación actual, de los niños que aun no están en el programa y quieren la oportunidad para mejorar su estilo de vida.

Se mencionará que aun falta camino por recorrer, un minuto mas que jugar, una pista mas que bailar, que cantar, pintar... ¡GRACIAS POR TUS DONACIONES, GRACIAS, POR CONSTRUIR EL CAMINO SEGURO DE LA NIÑEZ Y JUVENTUD GUATEMALTECA, pero tu AYUDA MI FUTURO y mencionar que son los numero uno.

Otros niños y los beneficiados saldrán diciendo ¡AYUDA MI FUTURO! Y GRACIAS.

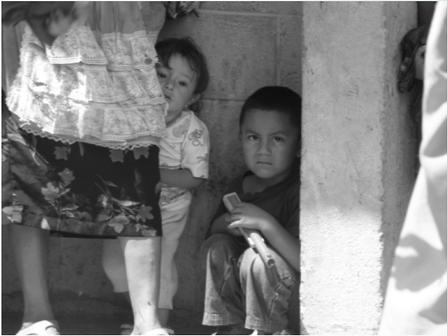
Fin del vídeo.

3.7 Guión Técnico

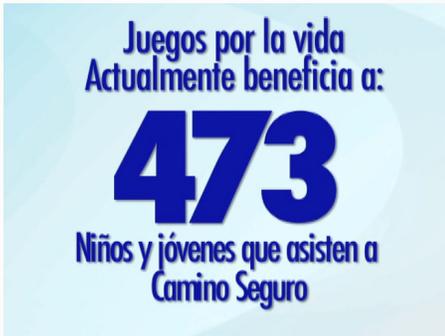
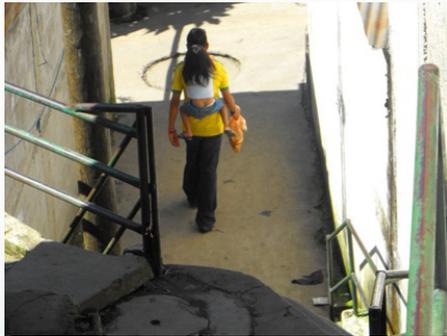
Escena	Encuadre	Posición Cámara	Decoración	Sonido	Efectos E.	Iluminación
Inicio del video, transmitiendo escenas de la comunidad y del basurero.	Vista panorámica desde lo alto y tomas de acercamiento a la comunidad y personas	Juego de Planos, desenfoco a segundo y tercer plano en vistas cercanas, posición frontal	Escenas naturales	Sonido de piano lento y voz en Off, dando contexto a las imágenes.	Tratamiento de color, en blanco y negro para crear drama en las imágenes,	Natural
Animación de logo en colores de Juegos por la vida	N/A	N/A	N/A	Sonido de campanillas al pasar los efectos de sonido, piano y vos en Off	Animación de logo en imagen y texto, aparición de cinta con iluminación	N/A
Entrevista con la institución "Camino Seguro"	Inicia plano americano y pasa a un plano medio, con vistas panorámicas.	Posición Frontal	Fondo de oficinas administrativas en entrevista y escenas naturales	Creación de sonido estilo Pop como musica de ambiente y voz de entrevista en todo momento	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz artificial modeladora y las siguientes luz de relleno y luz de fondo.
Animación de logo en colores de Juegos por la vida	N/A	N/A	N/A	Sonido de campanillas al pasar los efectos de sonido.	Animación de logo en imagen y texto, aparición de cinta con iluminación	N/A
Entrevista del familiar beneficiado	Inicia plano medio y pasa a close up con acercamiento	Posición Frontal	Escena natural de la casa donde vive.	el piano inicia en drama y va evolucionando a ser motivacional	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz artificial modeladora y las siguientes luz de relleno y luz de fondo.
Entrevista de beneficiado del proyecto	Inicia en close up y pasa a plano medio	Posición Frontal	Escena natural de la casa donde vive.	sonido de piano motivacional y dinamico.	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz artificial modeladora y las siguientes luz de relleno y luz de fondo y luz natural
Entrevista del familiar beneficiado	Inicia plano medio y pasa a escenas de plano americano.	Posición Frontal	Escena natural de la casa donde vive.	el piano inicia en drama y va evolucionando a ser motivacional	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz artificial modeladora y las siguientes luz de relleno y luz de fondo.
Entrevista de beneficiado del proyecto	Inicia plano medio y pasa a close up con acercamiento, planos generales	Posición Frontal	Escena natural de la casa donde vive.	sonido de piano infantil y con sentido de superación.	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz artificial modeladora y las siguientes luz de relleno y luz de fondo y luz natural
						

Escena	Encuadre	Posición Cámara	Decoración	Sonido	Efectos E.	Iluminación
Entrevista de beneficiado del proyecto	Inicia plano medio y pasa a close up con acercamiento, planos generales	Posición Frontal	Escena natural de la casa donde vive.	Conjunto de sonidos que hacen estilo pop, algo juvenil	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz Natural, de 3:00 aprox.
Entrevista del familiar beneficiado	Inicia plano medio y pasa a escenas de plano general y termina en Gran Acercamiento	Posición Frontal	Fondo del lugar donde trabaja en el basurero	el piano inicia en drama y va evolucionando a ser motivacional	Nombre y descripción de la persona entrevistada con los colores del logo inicial	Luz Natural, de 3:00 aprox.
Animación de logo en colores de Juegos por la vida	N/A	N/A	N/A	Sonido de campanillas al pasar los efectos de sonido, piano y vos en Off	Animación de logo en imagen y texto, aparición de cinta con iluminación	N/A
Presentación de resultados del programa juegos por la vida	N/A	N/A	N/A	Musica tematica de fondo, para agrandar la lectura	Animación de aparición de textos, animación del fondo con ondas de colores	N/A
escenas de comunidad de personas	Planos generales	Posición Frontal	lugares naturales de la comunidad del basurero	el piano piano	animación de textos que tengan relación con la escena.	Luz Natural, de 3:00 aprox.
Animación de logo en colores de Juegos por la vida	N/A	N/A	N/A	Sonido de campanillas al pasar los efectos de sonido, piano y vos en Off	Animación de logo en imagen y texto, aparición de cinta con iluminación	N/A
Créditos	N/A	N/A	N/A	Sonido de piano motivacional.	Animación de textos como presentación de los créditos	N/A

3.8 Story Board

Tiempo	Escena	Imagen	Audio
00:40:00 Segundos	Escenas de diferentes tomas en las comunidades cercanas al basurero, busca de imágenes reales impactantes para iniciar dramáticamente.		Sonidos instrumentales que transmitan drama.
00:05:00 Segundos	Animación de Logotipo con efectos de iluminación, apariciones de elementos, y aparición de textos.		Efectos de sonidos de platos y campanillas.
04:00:00 Minutos	Entrevista con Coordinador del programa Juegos de la vida explicando la función y el impacto que tiene este en la vida de los niños y jóvenes, al mismo tiempo se hacen transiciones de escenas de actividades dentro del programa.		Musica de ambiente, con diferentes sonidos creados en computadora.
01:00:00 Minutos	Entrevista con la mamá de Maryory, beneficiada del proyecto de Juegos por la vida		Sonidos de piano con ritmo dramático

Tiempo	Escena	Imagen	Audio
01:00:00 Minutos	Entrevista con Maryori contando su historia de éxito y los beneficios que ha tenido con el programa.		Sonidos de piano con ritmo juvenil y motivador.
01:00:00 Minutos	Entrevista con la mamá de Feliciano, beneficiada del proyecto de Juegos por la vida		Sonidos de piano con ritmo de dramático
01:00:00 Minutos	Entrevista con Feliciano contando su historia de éxito y los beneficios que ha tenido con el programa.		Sonidos de piano con ritmo infantil y motivador.
01:00:00 Minutos	Entrevista con Junior contando su historia de éxito y los beneficios que ha tenido con el programa.		Composición musical rítmica y juvenil con diferentes instrumentos (estilo pop)

Tiempo	Escena	Imagen	Audio
01:00:00 Minutos	Entrevista con el papá de Junior, beneficiado del proyecto de Juegos por la vida		Sonidos instrumentales que transmitan drama.
01:00:00 Minutos	Entrevista con el papá de Junior, beneficiado del proyecto de Juegos por la vida		Sonidos instrumentales que transmitan drama.
00:05:00 Segundos	Animación de Logotipo con efectos de iluminación, apariciones de elementos, y aparición de textos.		Efectos de sonidos de platos y campanillas.
00:15:00 Segundos	Plano general de escena de la comunidad para enviar un mensaje de sensibilización.		Sonidos de piano con ritmo dramático
00:15:00 Segundos	Presentación de créditos	Presentación de créditos	Piano



Capítulo IV

Comprobación de la eficacia y propuesta
gráfica final

Capítulo IV

4.1 Comprobación de eficacia:

A través de las herramientas adquiridas por medio de Internet, se ha elaborado una encuesta virtual, la cual presenta los resultados del material final.

La encuesta evalúa temas sobre la imagen, el contexto, la tipografía el color y lo mas importante si logra ser eficiente en el grupo objetivo.

El material audio visual fue subido a YouTube, que de forma adjunta a la encuesta se envió a un grupo de 30 personas, entre Diseñadores Gráficos multimedia, voluntarios de Camino Seguro y Departamento de imagen y mercadeo de la institución, respondiendo 24 de ellos.

Los resultados de este informe muestran un producto con resultados positivos, de alta calidad, marcados y detallados gráficamente a continuación. *E-encuesta (cuenta privada de Meza) Extraído el 23 de Noviembre de 2011 desde <http://www.e-encuesta.com//index.do> - Grafia en tabla 3 en anexos*

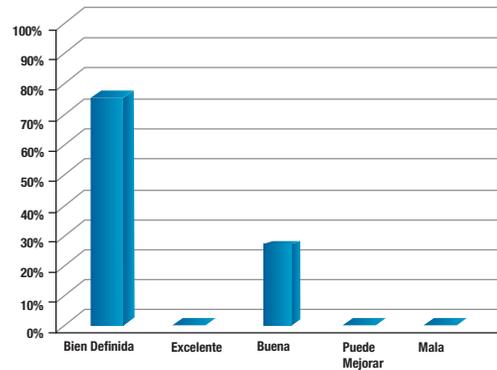
El instrumento se elaboró para que el encuestado marcara la aceptación del producto, dando a conocer su gusto por cada pregunta, siendo redactada de esta manera:

- 5 = Bien definida y estructurada
- 4 = Excelente
- 3 = Buena
- 2 = Puede Mejorar
- 1 = Mala

Siendo estas las preguntas:

1. ¿Cómo ve la imagen del programa Juego por la Vida de Camino Seguro?

R// ■ Respuesta

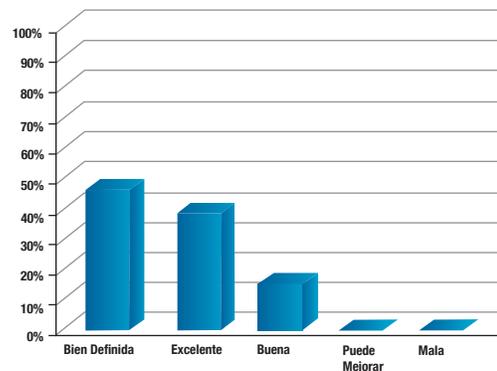


5 = 75% 4 = 0% 3 = 25% 2 = 0% 1 = 0%

El 75% del grupo objetivo opina como bien definida y estructurada la imagen, lo que concluye que la imagen esta adecuada al proyecto.

2. ¿Cómo le parece el orden de la presentación de las imágenes mostradas en el vídeo?

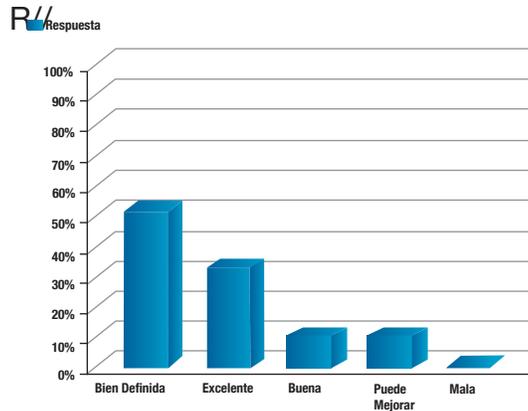
R// ■ Respuesta



5 = 46,15% 4 = 38,46% 3 = 15,38% 2 = 0% 1 = 0%

El mayor porcentaje que es de 84.61% que se compone en bien definida y estructurada y excelente, determina que el orden de las imágenes se ve ordenado y se entiende la secuencia del audiovisual.

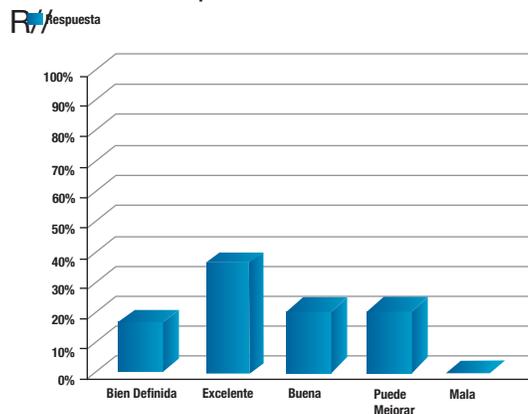
3. ¿El tratamiento de color es el adecuado al tipo de información que se le transmite?



5 = 53,85% 4 = 30,77% 3 = 7,69% 2 = 7,69% 1 = 0%

El 84.62% entre lo bien definido y excelente ha determinado que el color aplicado a el audiovisual es optimo haciendo referencia al 7.69% de que puede mejorar, se generan cambios en la misma gama de colores de los ya existentes.

4. ¿La tipografía es la adecuada al tipo de información que se le transmite?

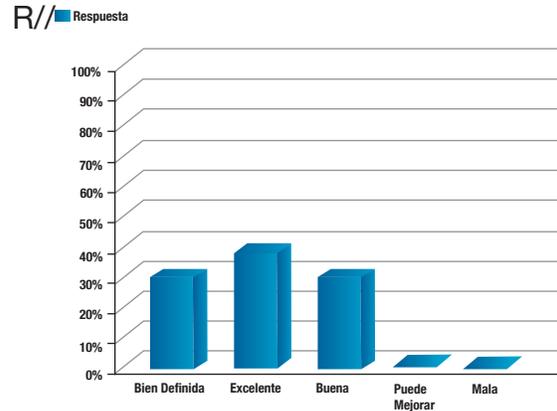


5 = 15,38% 4 = 38,46% 3 = 23,08% 2 = 23,08% 1 = 0%

El 53.84% marcó como bien definida y excelente, el 23.08% marcó como buena y otro 23.08% marco como mala por la poca visibilidad que tienen los nombres y títulos, se va a complementar con otra tipografía paloseco para los títulos pequeños, ya

que este es el mayor problema.

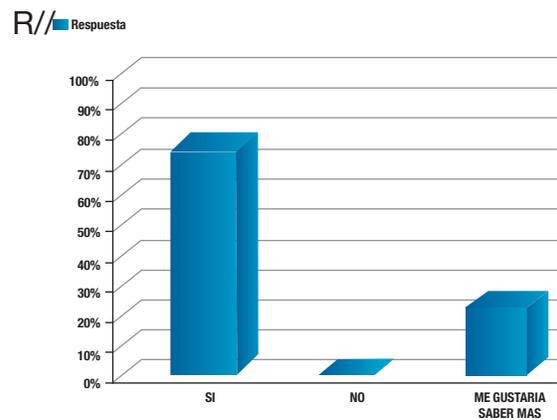
5. ¿Comó le parece la presentación si el grupo objetivo son Directores de instituciones no gubernamentales?



5 = 30,77% 4 = 38,46% 3 = 30,77% 2 = 0% 1 = 0%

Ambos resultados positivos promedian el 33.5% en que el audiovisual si esta dirigido a el grupo objetivo y se dejará como está realizado.

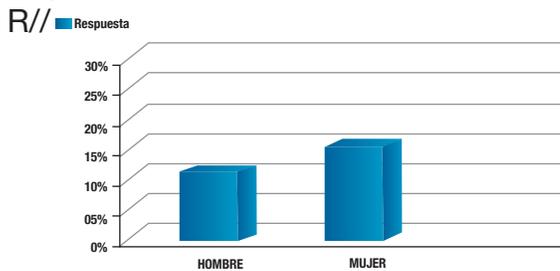
6. ¿Al ver el vídeo usted aportaría a Camino Seguro para que el programa Juego por la vida continúe?



3=SI=76,92% 2=NO=0% 1=ME GUSTARÍA SABER MAS=23,08%

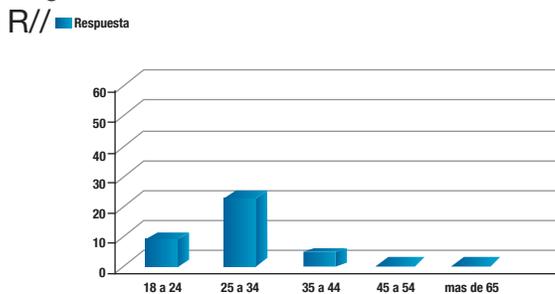
el video cumple con dar la información completa ya el 76.92% si aportarían a este programa si se les pidiera una donación, lo cual indica que sensibiliza a las personas para aportar.

7. ¿Es usted?



Hombre =10 Mujer = 14

8. ¿Su edad es?



De 18 a 24 = 6

De 25 a 34 = 16

De 35 a 44 = 2

De 45 a 54 = 0

De 55 a 64 = 0

Más de 65 = 0

9. Recomendaciones y comentarios.

R// Ver en anexos.

4.2 Propuesta gráfica final:

4.2.1 Retroalimentación de la propuesta de diseño:

A través de la encuesta y la presentación del audiovisual a un segmento del grupo objetivo y colegas de diseño gráfico, se logró realizar un material con mejor estructura definido de esta manera.

4.2.1.1 Segmento del grupo objetivo:

Este grupo de personas hicieron la observación de lo largo que era la entrevista inicial y que se perdía el interés, los nombres de las personas entrevistadas no era legible por su tamaño, el texto del resumen no era legible y no tenía sentido únicamente la palabra "Gracias".

4.2.1.2 Colegas de Diseño Gráfico:

el tamaño de la tipografía no se era legible en algunos textos, las voces del inicio se escuchaba mal, la aplicación de colores resulto se complementaria y armónica.

4.2.2 Instrumentación de la estrategia de la comunicación:

Propuestas finales de diseño en base a los cambios sugeridos en la encuesta pasada:



1. . La voz de locutor, es grabada en estudio y narrada por un profesional.



2. Los colores y la tipografía del logotipo fue modificada para su fácil lectura en la presentación



3. Los nombres de cada entrevistado son legibles por el cambio de tamaño y tipografía en nombre y puesto.



4. Cambio de tipografía y color en fondo para que sea mas legible el texto.



5. a la frase se le agrego "por tus aportes" para que el mensaje fuera mas claro.

4.2.3 Racionalización de la propuesta final del

diseño:

El audiovisual tiene la función de presentar de forma vivencial los resultados alcanzados en los beneficiados, donde ellos mismos cuentan su historia de éxito y transmite el beneficio y la oportunidad obtenida a través de la creación

del proyecto mencionado.

La forma estética del audiovisual es limpia y formal. la cual hace que el Grupo Objetivo se sienta identificado y con ello lograr el mensaje que se quiere transmitir, la estructura del audiovisual esta formada para sensibilizar a los aportantes y presentarle lo que han logrado para que lo continúen haciendo, la entrevista comprueba que el análisis ético, estético y funcional esta plasmado en el audiovisual.

4.2.4 Identificación gráfica del DVD:

la propuesta grafica de la caja del audiovisual, es de importancia ya que forma parte de la imagen corporativa del programa, para ella se utilizaron fotografías de los entrevistados en sus diferentes actividades, los cuales fueron elegidos por ser los mejores en cada disciplina deportiva o artística del programa..

La portada del CD llevará los colores que se han aplicado en la creación de la imagen que se adapto al programa.

Los DVD's van a ser enviados al Grupo objetivo de forma directa por lo que toda la imagen tiene que tener armonía para lograr llamar la atención y así obtener resultados positivos.

Para el DVD (CD) se aplica el mismo criterio de la portada, adaptado únicamente a la medida circular.

Al realizar esta pieza gráfica para el audiovisual se cumple con el objetivo específico que habla de la elaboración de una pieza gráfica para presentar de forma unificada el material audiovisual.



*Diseño de portada y disco del DVD
"Programa Juegos por la vida"
de Camino Seguro*

Conclusiones

Durante el proceso de desarrollo del proyecto, se creó el material audiovisual eficaz, para informar a los donantes sobre los avances y el desarrollo de los niños y jóvenes por medio del programa “Juegos por la vida” de Camino Seguro. El cual despierta el interés de las personas que brindan su aporte económico, para continuar con el éxito del proyecto.

La elaboración del audiovisual muestra la realidad de un país lleno de inequidades y desigualdades en donde los primeros afectados son los niños y jóvenes que viven en pobreza. Asimismo muestra el cambio de actitud de los beneficiados y el estilo de vida que han adoptado por medio del programa.

Las familias como parte del proceso de cambio de vida, son beneficiarios indirectos, ellos se convierten en un testimonio de vida que ayuda a mostrar los resultados alcanzados por medio del estilo de vida del familiar implicado.

Por medio de las investigaciones y el trabajo de campo realizado el material audiovisual cumple con las siguientes funciones: es informativo, transmite la vida real de los beneficiados, da a conocer Camino Seguro y el programa Juegos por la vida. este audiovisual es original, atractivo, adecuado al grupo objetivo, actualizado, con secuenciación y estructuración correcta; con aspectos técnicos y estéticos con la organización interna de la información.

Se conoció a los niños y jóvenes que trascienden en el programa, al mismo tiempo se estableció un contacto con las familias, afirmando a través de las historias de éxito de ambos beneficiados los resultados alcanzados del programa Juego por la vida.

La pieza gráfica del material visual creado es indispensable, para poder unificar todo el concepto y la imagen del audiovisual “Ayuda mi Futuro, Programa Juegos por la vida” de Camino Seguro.

El concepto parte desde la lluvia de ideas, donde se obtuvo en base a todos los temas relacionados, el nombre adecuado para la presentación del programa “Ayuda mi futuro programa juegos por la vida”, este elegido para presentar el producto final, presentándolo a un focus group y consultando a otros diseñadores, se inicio el tratamiento de la imagen partiendo del logotipo en base al nombre elegido. agregando a título elegido “programa de Juegos por la vida”.

El audiovisual contiene un mensaje emocional, progresivo que da a conocer el pasado de los niños, las necesidades, objetivos y avances siendo así que toda la imagen se trabajo en base a lo positivo que da el proyecto, que es “ayudar a construir las capacidades y talentos de cada beneficiado” con ello logrando sensibilizar grupo objetivo y así incitándolos hacer conciencia y aportar al programa.

Recomendaciones

Recomendaciones a la institución:

Establecer un sistema de motivación e incentivos que cubran las expectativas reales de los miembros de la organización: Tener estrategias motivacionales es básico para que los empleados se involucren y se comprometan. Tomar en cuenta que aunque no tenga recursos monetarios o materiales suficientes para estar dando recompensas por su desempeño en el trabajo, se deben crear hábitos institucionales en los que diariamente se valore el esfuerzo del trabajador y sobre todo se humanice el trato en la relación laboral. Idear distintas maneras de impulsar a la gente en sus esfuerzos y tiempos empleados en la prestación de sus servicios, entre más confianza y reconocimiento se le proporcione, los trabajadores se involucrarán y se sentirán comprometidos por responder eficientemente en las tareas encomendadas.

Utilizar el material visual al máximo para poder seguir captando y buscando donaciones y de esta manera el programa siga en funcionamiento y al mismo tiempo genere empleo a todas las personas que por medio de sus capacidades y amor por los niños y jóvenes guatemaltecos sigan aportando resultados positivos.

Recomendaciones a la Escuela de Diseño Gráfico:

La Escuela de Diseño Gráfico debe ser un canal de credibilidad para la Organización, por tanto el respaldo que todo estudiante en el momento de solicitar espacio para realizar un proyecto que requiere de mucho trabajo de investigación y conocimiento aun no se tiene. La administración como parte responsable de la formación académica y profesional de todo estudiante, debe ser facilitador en la búsqueda de instituciones.

Se recomienda mantener el orden o cumplimiento del pensum, ya que la clase de Proyecto de Graduación del décimo semestre, inició con el contenido de Desarrollos del proyecto del noveno semestre, creando más presión por parte del catedrático en la entrega de cada fase vista semana a semana, y de esta forma no poder concretar un trabajo profesional por falta de tiempo y conocimiento que se utiliza para ejecutar cada fase.

Ampliar la flexibilidad en los horarios para asesorías de cada punto que se realiza.

Recomendaciones a los Diseñadores Gráficos Multimedia:

Para la elaboración de videos institucionales o videos de beneficio a la niñez guatemalteca, se requiere identificación previa con la comunidad beneficiada, que la organización en su momento ayude, ya que esto permitirá lograr entender de mejor forma, cuales son los detalles más importantes

que valen la pena capturar para entregar un material de alta calidad y bien estructurado, según el mensaje y concepto visual que tenga el diseñador.

No es necesario transmitir lastima con una cruda verdad, se puede transmitir la verdad con esperanza y logros. Una de las mejores herramientas que se puede utilizar para una presentación positiva donde existe la voluntad de ayudar, es la entrevista a un beneficiado, alguien que ha logrado cambiar su vida a través de la ayuda y aportes que recibe. Se puede buscar a los beneficiados indirectos que pueden ser sus familiares, ya que ellos transmiten la información necesaria para recopilar lo que denominamos “Logros” de la institución.

En términos técnicos, captar escenas con primerísimos planos, en las entrevistas a otras personas puede ser muy emotivo y ayuda a crear sensibilidad en el observador y así sentirse más identificados con el material.

Intercambiar escenas al momento de la entrevista con imágenes de la vida cotidiana o realizando parte de sus actividades dentro de su entorno.

Aplicar y manejar la psicología del color, ya que con ella se puede hacer que un pensamiento se transforme de negativo a positivo, con tan solo transmitir una imagen de blanco y negro a full color.

Para lograr un avance con su informe, su redacción siempre debe ser clara, concisa y precisa, respetando las reglas gramaticales y coherencia en sus objetivos.

Realizar el material sin dejar atrás los objetivos planteados, esto ayudará a tomar nuevas ideas innovadoras o puede ayudar en la toma de decisiones para la transmisión de todas las ideas necesarias .

Recomendaciones a los lectores:

Este material es elaborado con el fin de presentar los resultados del programa “Juegos por la vida” de Camino Seguro, dicha institución ubicada en la zona 7, en el Relleno Sanitario de la ciudad capital de Guatemala.

El proyecto fue elaborado para presentar a los donantes lo que se ha logrado con el aporte que han realizado y se espera que con la presentación de este material se puedan conseguir nuevos donativos y personas dispuestas aportar para poder continuar financiando dicho proyecto. Es por ello, que se recomienda que si en su entorno social conoce a alguien que pueda aportar económicamente al proyecto, le presente el material audiovisual y así poder conocer el proyecto y generar expectativas.

Se recomienda a todo tipo de lector, ya sea estudiante u otro lector interesado en el tema a que este informe les ayude con su material, a buscar un lugar, una comunidad o un programa donde genere desarrollo de oportunidad para niños o jóvenes de escasos recursos, así marcar la diferencia en su vida y aporte en el cambio que Guatemala necesita.

Lineamientos

Para presentar el audiovisual a los donantes y nuevos directivos de instituciones el departamento del programa Juego y deportes y el equipo de mercadeo recomienda:

1. para poder presentar este material es necesario que el que el ejecutivo o presentador cuente con un reproductor para DVD's o que la computadora que utilice tenga el programa adecuado para lea el formato DVD, de esta forma no se arriesgarán a la hora de ir con un posible donante, si es presentado en computadora tomar en cuenta tener cañonera y bocinas por aparte para obtener una mejor presentación y resultados positivos.
2. Es importante que dentro en las instalaciones de camino seguro igualmente se cuente con un área específica para la presentación del audiovisual.
3. Es necesario que el equipo de mercadeo cuente con 50 copias del audiovisual, pues podrán de esta manera enviar sin contratiempos a los donantes que lo soliciten, de igual manera para tener siempre en disposición dentro de Camino Seguro, el costo promedio de cada Reproducción de un DVD es de Q.25.00.
4. Este audiovisual se recomienda siempre presentarlo en su formato original de DVD y no hacer conversiones a VCD para que no baje de calidad.
5. Las copias del audiovisual siempre tienen que estar identificadas con la imagen creada, ya que la presentación forma parte de la imagen del diseño de la pieza exterior.
6. El Audiovisual formará parte de la pagina web de Camino Seguro, donde será puesto desde el canal de YouTube de la institución en E.E.U.U

Presupuesto:

Es importante presentar a Camino Seguro un estimado de la inversión que hace si este tipo de producción y edición se trabajará de forma comercial.

Costos de Edición y formación del audiovisual:

Filmación (Alquiler de cámaras, micrófonos y luces)	Q.15,000.00
Pre-producción (Investigación, Guion y Story Board)	Q.6,500.00
Edición y producción (Armado gráfico del DVD)	Q.18,000.00
Diseño de piezas gráficas (Diseño de portada y disco)	Q.2,750.00
Locutor para presentación (Vos en OFF)	Q.1,800.00

Total : Q.44,050.00

-Ver cotizaciones en Axeos-

Bibliografía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sitios Web consultados:

Procuraduría de los derechos humanos. (2010). Procuraduría de los derechos humanos. Retrieved 14 de mayo de 2010 from Procuraduría de los derechos humanos: www.pdh.org.gt

Red de bibliotecas Medellin. (2009). Red de bibliotecas. Retrieved 14 de mayo de 2010 from Rede de bibliotecas: <http://www.reddebibliotecas.org.co>

UNESCO. (1995-2010). UNESCO. Retrieved 14 de mayo de 2010 from UNESCO: <http://www.unesco.org>

UNICEF. (27 de febrero de 2008). UNICEF. Retrieved 14 de mayo de 2010 from UNICEF: www.unicef.org

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

Comisión Nacional de Rescate de Valores. (2005). Comisión Nacional de Rescate de Valores. Retrieved 14 de mayo de 2010 from Comisión Nacional de Rescate de Valores: <http://valores.racsa.co.cr>

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

Municipalidad de Quilpué. (2010). Municipalidad de Quilpué. Retrieved 14 de mayo de 2010 from Municipalidad de Quilpué: <http://www.quilpue.cl/>

Organizaciones Civiles legibilidad y estructura. (2003). Organizaciones Civiles legibilidad y estructura. Retrieved 14 de mayo de 2010 from Organizaciones Civiles legibilidad y estructura: <http://www.infomipyme.com>

Blog de Educación Física, publicado por mvillard (27 de Abril 2007), ¿Conoces el lacrosse?, <http://mvillard.wordpress.com/2007/04/27/%C2%BFconoces-el-lacrosse/>

<http://www.wikipedia.org/>

Tesis consultadas:

Zetina de León (2005). Audiovisual del museo de los niños de Guatemala dirigido a patrocinadores y donantes, Servicio de publicaciones de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Brecamonte (2006). Video Informativo de la Unidad de Educación Especial del Ministerio de Educación, Servicio de publicaciones de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Glosario

Audiovisual:

es el concepto que aúna lo auditivo y lo visual (imagen y sonido).

Donación:

Una donación es la acción de dar fondos u otros bienes materiales, generalmente por caridad. En algunos ordenamientos jurídicos está regulada como un contrato.

Persuasión:

es un método de influencia social. Es el proceso de guiar a la gente y uno hacia la adopción de una idea, actitud, o la acción mediante significados racionales y simbólicos (aunque no siempre lógicos). Es una estrategia de resolución de los problemas que confía en “peticiones” más que en la coacción.

DVD-video

es un formato de video de consumo usado para almacenar video digital en discos DVD, y es actualmente el formato de video de consumo dominante en todo el mundo.

Youtube

es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos,.

Sensibilizar:

en contextos psicológicos, éticos o morales, empatía, compasión, humanidad, ternura, etc.

Institución:

son mecanismos de orden social y cooperación que procuran normalizar el comportamiento de un grupo de individuos (que puede ser reducido o coincidir con una sociedad entera). Las instituciones en dicho sentido trascienden las voluntades individuales al identificarse con la imposición de un propósito en teoría considerado como un bien social.

Voluntario:

Persona que se presta voluntariamente a hacer algo.

Organización:

Institución que no depende de la administración del Estado y realiza actividades de interés social. NOTA Suele utilizarse la forma abreviada ONG.

Edición:

preparación de una obra escrita, cinematográfica o televisiva para ser publicada o emitida

Story board:

Un grupo o una serie de paneles de bocetos que describen la secuencia de escenas y cambios importantes de la acción o trama de una producción que se rodará en película o video.

Boceto:

dibujo esquemático de una obra artística

Logotipo:

Dibujo o símbolo que distingue a una empresa, institución o sociedad y a las cosas que tienen relación con ella

Eficacia:

Capacidad para obrar o para producir el efecto deseado

Presupuesto:

Cálculo anticipado de lo que va a costar una cosa

Anexos

Tabla 1: de tipos de organización

Tipos de organización	Base legal	Modalidades	Proceso de constitución y registro	Personalidad y personería jurídica
Consejos Comunitarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Ley de Consejos de desarrollo Urbano y Rural – Decreto 11-2002 art. 4,13,15 • Reglamento de la ley de consejos Ac. Gub. 461 2002 art 52,53,54 	<ul style="list-style-type: none"> • Consejos comunitarios • Consejos comunitarios 	<ul style="list-style-type: none"> • Acta Simple en asamblea general, identificando a todos los presentes con nombre, numero de cédula y firma (impresión digital si no sabe firmar). • Registrar con la Secretaria técnica del Consejo Municipal de Desarrollo • El secretario(a) Técnico(a) extiende la acreditación con la aprobación del Presidente del Consejo Municipal de Desarrollo. 	Si con la transcripción de un acta de Constitución por el Secretario Técnico Municipal o el Secretario Técnico Departamental, y luego llevada al Registro Civil para su inscripción en libro específico
Cooperativas	<ul style="list-style-type: none"> • Ley de General de Cooperativas Decreto 82-78 • Reglamento Ley Cooperativas Ac.Gub.7-79 	Especializada Integrales Se constituyen en Cooperativas de Primero, Segundo y Tercer grado	<ul style="list-style-type: none"> • Podrá constituirse por escritura pública o por acta constitutiva autorizada por el Alcalde Municipal, cumpliendo los artículos del 19 al 22 de la Ley. • El Registro de Cooperativas esta a cargo del Registrado de Cooperativas del INACOP. 	Si, Al estar inscritas en el Registro de Cooperativas del INACOP .
Asociaciones NO LUCRATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> • Constitución Política de la República 1985 Art.34 • Código Civil Art. 15, 53, 369, 378, 388, 1728, 1729, 1730 • Código Municipal Art.18,19,175 • Código del notariado Art.29 • Ley de ONGs Decreto 02-2003 • Reglamento de Inscripción De Asociaciones Civiles Ac. Gub. 512-98 	<ul style="list-style-type: none"> • Asociación de municipalidades • ONG 	Se constituyen mediante escritura pública. Cuyo testimonio se inscribe en el Registro Civil correspondiente. Para su inscripción se debe presentar al Registro Civil: Solicitud escrita, Testimonio de Legalización y Escritura Constitutiva.	Si,Al momento de estar inscritas en el registro civil

Comités	<ul style="list-style-type: none"> • Código civil Art. 15 reconocido como asociación, para obras de recreo, utilidad o beneficio social. • Código Municipal Art.175,Art. 53 incisos m), o) 	<ul style="list-style-type: none"> • Patronato • Congregación • Comité • Coordinadora • Mesa • Junta • Grupo • Asociaciones Educativas y Pueden ser • Formales e informales • Temporales o permanentes <p>Según sus propias costumbres, normas o tradiciones.</p>	Con acta simple (con nombres y números de cédula de los comparecientes levantada en la secretaria municipal, según sus propias costumbres y tradiciones, para el reconocimiento y autorización por el Alcalde Municipal se certifica y presentar al registro civil Registro civil tiene que habilitar un libro específico para comités.	Si, Los Autorizados y reconocidos por los Alcaldes municipales, e inscritos en el Registro Civil I acuerdo
Fundación	<ul style="list-style-type: none"> • Código Civil Decreto 14-2002 Art. 15, 20 • Código del notariado Decreto 314 Art.29 	<ul style="list-style-type: none"> • Fundación 	<ul style="list-style-type: none"> • Se constituye por un grupo de personas con un fondo inicial de 50000. en Escritura pública al ministerio de Gob. luego a la PGN, y con el aval con un acuerdo ministerial, quien reconoce su personería jurídica y luego se publica el acuerdo ministerial en el diario oficial. • Su funcionamiento debe ser apreciado por el Ministerio de Gobernación, y publican el Acuerdo Ministerial en el Diario Oficial. 	Si, Otorgado por el Ministerio de Gobernación mediante el Acuerdo Ministerial.
Comunidades y pueblos indígenas	<p>Política de la República 1985 Art.58, 59, 65 y 66.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Código Municipal Decreto 12-2002 Art. 20 • Ley de Consejos de Desarrollo Urbano y Rural Decreto 12- 2002 Art. 5, 7, 9, 23 • Convenio 169 de la OIT • Derecho Consuetudinario 	Propias costumbres, normas y tradiciones.	simple (identificados, con nombres y cédulas especificando su estructura organizativa), respetando sus propias formas de organización. y presentar acta al registro civil. Registro civil tiene que habilitar un libro específico para Comunidades y Pueblos Indígenas.	Los inscritos en el registro civil.

Sindicatos	Constitución Política de la República 1985 Código de Trabajo 14-41	<ul style="list-style-type: none"> • Sindicatos campesinos • Sindicato Urbano • Sindicato de Trabajadores • Sindicato de Patronos • Gremial • De Empresa 	Dar aviso a la Inspección General del Ministerio de Trabajo de que están formando un Sindicato. Dentro del término improrrogable de los quince días siguientes a aquél en que los miembros del sindicato acordaron la formación de éste, se deben iniciar los trámites que indican el Artículos 217-222, y Artículo 232. Y luego publicar sus estatutos en el Diario Oficial.	Si, los sindicatos legalmente constituidos
------------	---	--	---	--

(Organizaciones Civiles legibilidad y estructura, 2003)

Tabla 2: de establecimiento de estrategia de comunicación

OBJETIVO	ESTRATEGIA	CURSO EN ACCION	MEDIO	TIEMPO	RESPONSABLE
1. Informar al Grupo Objetivo sobre los resultados alcanzados con las donaciones .	Elaborar un audiovisual institucional para el proyecto "Juegos por la Vida" que presente los resultados alcanzados, a través de historias de éxito, dirigido a diferentes organizaciones internacionales, empresas privadas y personas individuales para que continúen aportando.	Grabar editar producir el audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • alquiler de cámaras. • Edición del video completo • Distribuir el DVD al Grupo Objetivo y enviar por mail el enlace del canal de YouTube. 	Grabación en septiembre 2011 Edición octubre 2011 Entrega en Julio 2012 Publicación y presentación del audiovisual Septiembre 2012	Grabación: Kenneth meza Apoyo de Camino Seguro: Dave Holman, Mario Reinoso y Rachel Edición: Kenneth Meza Revisión: Dave Holman Distribución del audiovisual: Dave Holman.
2. Transmitir las historias de éxito del programa "Juegos por la vida", para que el G.O pueda verificar que sus donaciones han sido bien utilizadas	Producir el material audiovisual, presentando los testimonios de los niños, jóvenes y las familias beneficiadas con el proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer a los beneficiados y detectar las historias que mas trascienden dentro del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista personal • Visitas de campo a la comunidad donde viven • Integración al grupo del beneficiado 	<ul style="list-style-type: none"> • Desde Enero 2010 hasta terminar proyecto, será importante estar constantemente integrado con el beneficiado y la comunidad • Visitas en septiembre 2011 a los beneficiados y sus familias. 	Visitas: Kenneth Meza y Mario Reinoso Integración a Kenneth Meza dentro de la comunidad: Rachel y Mario Reinoso.

Tabla 2: de establecimiento de estratégica de comunicación

OBJETIVO	ESTRATEGIA	CURSO EN ACCION	MEDIO	TIEMPO	RESPONSABLE
3. Investigar he indagar cuales son las historias de éxito que han trascendido, para interactuar y convivir con las personas para transmitir efectivamente el mensaje.	La estrategia del objetivo específico No. 2 cumple con el Objetivo Específico No. 3				
4. Planificar toda la imagen conceptual del audiovisual con el que se proyectaran todos los resultados.	Diseñar la imagen para la presentación del audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar las piezas que se van a imprimir bajo el concepto creativo con el que se realizó la imagen gráfica del audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja para DVD • banner multimedia para la página web y el mailing. 	Toda la imagen se realizará en el mes de septiembre, después de tener aprobadas las propuestas finales del audiovisual	Diseño: Kenneth Meza Supervisión: Dave Holman
5. Conceptualizar la campaña con la que se presentará el material audiovisual para que el grupo objetivo sea persuadido.	Diseñar una campaña que persuada al grupo objetivo y le interese estar pendiente del audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualizar y unir a el concepto del vídeo la campaña para crear integración en las piezas realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material POP impreso para colocar en las instalaciones de la organización • Diseño de banners web para colocar en las redes sociales y en la pagina web. 	Noviembre 2011	Conceptualización y diseño de la campaña: Kenneth Meza Colocar en redes sociales y web: Dave Holman

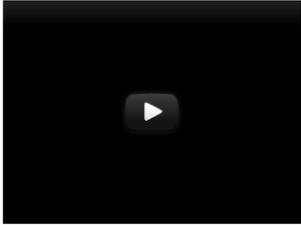
Tabla 3: Encuesta virtual enviada desde e-encuesta a diseñadores y colaboradores de Camino Seguro.

Encuesta de Evaluación de Video institucional de "Camino Seguro" | www.e-encuesta.com
 manager.e-encuesta.com/preview.do?VISTA_PRELIMINAR=NO_COPIAR_ESTA_ENLACE&testid=341195&chk=1

Evaluación de Video institucional de "Camino Seguro"

1. Calidad de la Imagen

PRIMERO OBSERVE EL VIDEO Y LUEGO EVALUE



1. Seleccione de 1 a 5 su nivel de calidad, donde:
 5 = BIEN DEFINIDA Y ESTRUCTURADA
 4 = EXCELENTE
 3 = BUENA
 2 = PUEDE MEJORAR
 1 = MALA

¿COMO VE LA IMAGEN DEL PROGRAMA JUEGOS POR LA VIDA DE CAMINO SEGURO?

valoración 1 2 3 4 5

2. Seleccione de 1 a 5 su nivel de calidad, donde:
 5 = BIEN DEFINIDA Y ESTRUCTURADA
 4 = EXCELENTE
 3 = BUENA
 2 = PUEDE MEJORAR
 1 = MALA

¿COMO LE PARECE EL ORDEN DE PRESENTACIÓN DE LAS IMAGENES MOSTRADAS EN EL VIDEO?

valoración 1 2 3 4 5

3. Seleccione de 1 a 5 su nivel de calidad, donde:
 5 = BIEN DEFINIDA Y ESTRUCTURADA
 4 = EXCELENTE
 3 = BUENA
 2 = PUEDE MEJORAR
 1 = MALA

¿EL TRATAMIENTO DE COLOR ES EL ADECUADO AL TIPO DE INFORMACION QUE SE TRANSMITE?

valoración 1 2 3 4 5

4. Seleccione de 1 a 5 su nivel de calidad, donde:
 5 = BIEN DEFINIDA Y ESTRUCTURADA
 4 = EXCELENTE
 3 = BUENA
 2 = PUEDE MEJORAR
 1 = MALA

¿EL TRATAMIENTO DE COLOR ES EL ADECUADO AL TIPO DE INFORMACION QUE SE TRANSMITE?

valoración 1 2 3 4 5

4. Seleccione de 1 a 5 su nivel de calidad, donde:
 5 = BIEN DEFINIDA Y ESTRUCTURADA
 4 = EXCELENTE
 3 = BUENA
 2 = PUEDE MEJORAR
 1 = MALA

¿LA TIPOGRAFIA ES LA ADECUADA AL TIPO DE INFORMACION QUE SE TRANSMITE?

valoración 1 2 3 4 5

5. Seleccione de 1 a 5 su nivel de calidad, donde:
 5 = BIEN DEFINIDA Y ESTRUCTURADA
 4 = EXCELENTE
 3 = BUENA
 2 = PUEDE MEJORAR
 1 = MALA

¿COMO LE PARECE LA PRESENTACION SI EL GRUPO OBJETIVO SON DIRECTORES DE INSTITUCIONES NO GUBERNAMENTALES?

valoración 1 2 3 4 5

6. Seleccione de 1 a 3 su nivel de calidad, donde:
 3 = SI
 2 = NO
 1 = ME GUSTARIA SABER MAS

¿AL VER EL VIDEO USTED APORTARIA A CAMINO SEGURO PARA QUE EL PROGRAMA JUEGOS POR LA VIDA CONTINUE?

valoración 1 2 3

[Siguiente >>](#)

Presupuesto de trabajo de elaboración de audiovisual elaborado por Kenneth Meza para el cliente Camino Seguro en el programa "Juegos por la vida".



takul
E S T U D I O



Guatemala, 20 Septiembre de 2011

Elaboración de Audiovisual Institucional

Contiene:

• Investigación de campo	Q.3,000.00	\$.385.00
• Desarrollo de Guión Técnico y Story Board	Q.5,000.00	\$.641.00
• Grabación de las tomas en 3 días	Q.12,000.00	\$.1538.00
• Edición de audiovisual con audio (2 cambios)	Q.15,000.00	\$.1923.00
• Diseño de Disco y portadas	Q.1,500.00	\$.192.00
• Quemado de 50 DVD's como producción final	Q.1,250.00	\$.160.00

Total: Q.37,750.00 \$.4,839.00

La filmación incluye un asistente, para la grabación durante los tres días.

si el trabajo es autorizado se tiene que cancelar un 50 % de anticipo y el otro 50 % con la entrega de los materiales después de 20 días hábiles.

Estos precios ya incluyen IVA.

RECOMENDACIONES DE ENCUESTA.

- La tipografía tiene que ser más grande si se va a presentar en web y en el tamaño de la validación. Ahora para la televisión me parece que está bien.
- Excelente el tema que se esta abordando en dicho proyecto!
- En las imágenes de las actividades se podría agregar un cintillo de color que agregue vida y un rotulo del tipo de actividad q realizan.
- Que cambiés la voz del inicio, tal vez un locutor que se preste para eso, porque se escucha como algo a voz de infocomerciales, no me gusta cómo se escucha la voz, por lo demás todo muy bonito, felicidades!
- En la narracion inicial no se entiende si es pregunta o afirmacion lo que se esta diciendo ya que el narrador lo pronuncia como pregunta pero el texto no tiene signos ¿?? en los cintillos se entiende re bien el nombre de las personas pero no se entiende bien el cargo o identificador? la palabra gracias no tiene sentido que se coloque al final, seria mejor poner una frase que invite al publico que observa a que contribuyan, ejemplo: necesitamos tu apoyo para continuar!? del minuto 1:48 al 2:40 son 52 segundos un poco monotonos ya que la toma no cambia, es mucho tiempo? FELICIDADES!!
- Las entrevistas son muy largas, debería durar menos tiempo para no perder el interés del grupo objetivo.
- Muy buena produccion y manejo de mensajes!
- Una recomendacion sería que en el Logo le pongan color en donde dice PROGRAMAS JUEGOS POR LA VIDA porque se ve un poco distorcionado, pero esta my bonito, Felicidades!!
- Me parece muy bien estructurado y producido. Tal vez lo que recomendaría es no utilizar mucho cambio de color en la tipografía ni tantos cambios de letra.
- Me gustó porque constituye una mezcla elegante entre la información crónica y la emoción, sin caer en exceso de melodrama.



MSc Arquitecto
Byron Alfredo Rabé Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, al conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico con Énfasis Informático Visual, especialidad Multimedia, del estudiante **LUIS KENNETH MEZA MUÑOZ**, carné **200410708**, titulado **"MATERIAL AUDIOVISUAL PARA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS EN EL "PROGRAMA JUEGOS POR LA VIDA" DE CAMINO SEGURO."**

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

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

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

Atentamente,

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


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

**Material audiovisual para presentación de los resultados alcanzados en
el "Programa Juegos por la vida" de Camino Seguro.**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



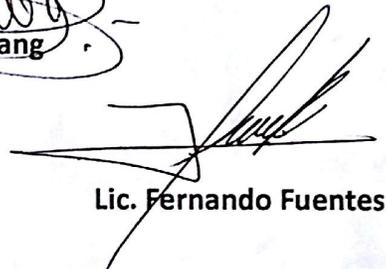
Luis Kenneth Meza Muñoz
Asesorado por:



Lic Francisco Chang

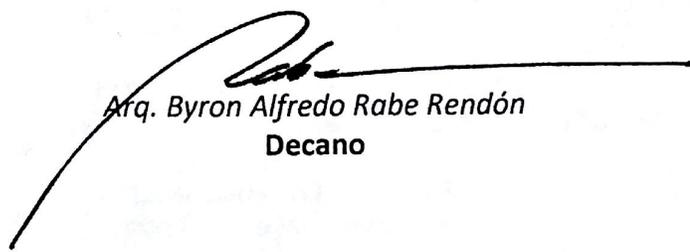


Lic. Alberto Paguaga
Imprímase:



Lic. Fernando Fuentes

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano