



**DISEÑO DE MATERIAL EDITORIAL EDUCATIVO  
PARA PROMOVER EL EMPODERAMIENTO  
DE JÓVENES UNIVERSITARIOS  
EN LA AGENDA DE DESARROLLO NACIONAL  
PROPUESTA POR COLECTIVO CINCOEN5  
GUATEMALA, GUATEMALA**

---

PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:  
*Luis Javier Martínez Fausto*

*Previo a optar al título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico  
Con énfasis Editorial Didáctico Interactivo*

Guatemala, octubre de 2015



**DISEÑO DE MATERIAL EDITORIAL EDUCATIVO  
PARA PROMOVER EL EMPODERAMIENTO  
DE JÓVENES UNIVERSITARIOS  
EN LA AGENDA DE DESARROLLO NACIONAL  
PROPUESTA POR COLECTIVO CINCOEN5  
GUATEMALA, GUATEMALA**

---

**PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:**  
*Luis Javier Martínez Fausto*

*Previo a optar al título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico  
Con énfasis Editorial Didáctico Interactivo*

Guatemala, Octubre, 2015

## **JUNTA DIRECTIVA**

**MCS. ARQ. BYRON RABE RENDÓN**  
*Decano*

**ARQ. GLORIA RUTH LARA CORDÓN DE COREA**  
*Vocal I*

**ARQ. EDGAR ARMANDO LÓPEZ PAZOS**  
*Vocal II*

**ARQ. MARCO VINICIO BARRIOS CONTRERAS**  
*Vocal III*

**BR. HÉCTOR ADRIÁN PONCE AYALA**  
*Vocal IV*

**BR. LUIS FERNANDO HERRERA LARA**  
*Vocal V*

**MSC. ARQ. PUBLIO RODRÍGUEZ LOBOS**  
*Secretario Académico*

## **TRIBUNAL EXAMINADOR Y ASESORES DEL PROYECTO**

**ARQ. CARLOS ENRIQUE VALLADARES CEREZO**

**ARQ. ALEJANDRO MUÑOZ CALDERÓN**

**LIC. MARCO ANTONIO MORALES**  
*Asesor Metodológico*

**LIC. MYRIAM ISABEL MELÉNDEZ DE VILLALTA**  
*Asesor Gráfico*

**LIC. HUGO RENÉ COYOY SAC**  
*Tercer Asesor*

# AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

*A Dios, por toda la fuerza brindada, y por haberme dado Sus fuerzas cuando yo ya no tenía más.*

*A mi familia: Juan Luis, Lisette, Mónica y Rodrigo, Lidia, y demás familiares, por su apoyo incondicional.*

*A Edna por su compañía, apoyo moral, y asesoría sincera en estos años universitarios.*

*A mis compañeros universitarios “Gente del Futuro” y amistades más cercanas por siempre estar ahí apoyando y alentando.*

*A la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico por brindarme los conocimientos necesarios para alcanzar este hito en mi vida.*

*A mis asesores, Lic. Marco Morales y Lic. Isabel Meléndez, por la paciencia y los conocimientos transmitidos.*

*A Colectivo CINCOen5, por haber permitido una incidencia de este diseñador en la construcción de una Guatemala mejor. Especialmente a Lic. Walter Corzo, por su amistad, apoyo y trabajo realizado durante el desarrollo de este proyecto.*

*Al pueblo de Guatemala, por brindarme el medio para alcanzar un hito más en mi vida, siempre en pro del desarrollo de Guatemala.*

# CONTENIDO

## del proyecto

# 01

## INTRODUCCIÓN

- 1.1 Identificación del problema de comunicación visual de la institución ..... 10
- 1.2 Justificación del problema . 10
- 1.3 Objetivos ..... 11

# 02

## PERFILES

- 2.1 Perfil del cliente ..... 14
- 2.2 Perfil del grupo objetivo 16

# 03

## PERFILES

- 3.1 Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar ..... 18
- 3.2 Concepto creativo de diseño ..... 18
- 3.3 Conclusion ..... 21
- 3.4 Códigos visuales ..... 22

# 04

## PLANEACIÓN OPERATIVA

- 4.1 Flujograma de trabajo ..... 24
- 4.2 Cronograma de trabajo .... 26

# 05

## MARCO TEÓRICO

- 5.1 Relevancia del contenido a comunicar ..... 28
- 5.2 Funcionalidad, ventajas y desventajas de la pieza a diseñar ..... 30
- 5.3 Incidencia del diseño gráfico editorial en el contexto del proyecto ..... 32

# 06

## PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

- 6.1 Primer nivel de visualización ..... 36
- 6.2 Segundo nivel de visualización ..... 44
- 6.3 Tercer nivel de visualización ..... 52
- 6.4 Descripción y fundamentación de la propuesta gráfica final ..... 54

# CONTENIDO

## *del proyecto*

# 07

LECCIONES APRENDIDAS DURANTE  
EL PROCESO DE GESTIÓN Y  
PRODUCCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO 65

# FC

FUENTES CONSULTADAS 70

# 08

CONCLUSIONES 66

# GL

GLOSARIO 72

# 09

RECOMENDACIONES 68

# AX

ANEXOS 74

## PRESENTACIÓN

Guatemala se encuentra inmersa en una oleada de problemas sociales de todo tipo, entre los que se encuentran violencia, educación, adicciones, pobreza, deforestación, desempleo. Cada día estos problemas van creciendo en magnitud, ante la vista atónita de los guatemaltecos, que se conforman con el *"no me preocupa"*.

Colectivo **Cincoen5** busca promover el desarrollo comunitario, a través de una construcción a largo plazo de una ruta hacia el desarrollo, llamada **Agenda de Desarrollo para Guatemala "Caminar al futuro"**.

Luego de un año de diversas actividades, como conversatorios, discusiones, foros, debates y demás; ha plasmado exitosamente las solicitudes de la juventud, pero con una perspectiva puntual y concreta para todos. Esto mediante el diálogo desde las diversas realidades juveniles, y sobre los temas fundamentales identificados para la construcción de una visión conjunta del país.

A continuación se presenta el estudio del problema, así como la solución por medio de una propuesta gráfica creativa, y el proceso llevado a cabo por el diseñador gráfico editorial, para generar una pieza gráfica de tipo editorial, para contribuir a la solución de los problemas sociales de Guatemala.

# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN

*Antes de entrar en materia, es necesaria una introducción y una contextualización con aspectos más relevantes y fundamentales del tema a tratar.*

---



# 1.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL DE LA INSTITUCIÓN

Colectivo Cincoen5 tiene la capacidad para incentivar y promover la incidencia de jóvenes líderes, universitarios en el trazo de la ruta hacia el desarrollo de Guatemala. Jóvenes líderes universitarios no tienen incidencia en planes de desarrollo a futuro, porque no piensan en soluciones a largo plazo.

Colectivo Cincoen5 no recibe la atención necesaria para la correcta difusión y comunicación de la **Agenda de Desarrollo para Guatemala "Caminar al futuro"**. El equipo de trabajo, compuesto por integrantes de 5 organizaciones juveniles, tienen la capacidad, la iniciativa y los

voluntarios para realizar el trazo, pero no reciben la atención necesario de los funcionarios ni de los jóvenes líderes universitarios.

El comunicar a jóvenes líderes universitarios, acerca de la **Agenda de Desarrollo para Guatemala "Caminar al futuro"** y sus efectos a largo plazo en la sociedad guatemalteca contribuye al trazo y la ejecución de proyectos para solucionar problemas guatemaltecos específicos, entre los cuales está educación, nutrición, empleo, seguridad e infraestructura. (Colectivo CINCOen5, 2013)

## 1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.3 TRASCENDENCIA DEL PROYECTO

La comunicación visual facilitará la exposición y comprensión de la **Agenda de Desarrollo para Guatemala "Caminar al futuro"**, que llevara a la empoderación de jóvenes líderes universitarios, y una incidencia en el trazo y la ejecución de proyectos propuestos en la agenda. La comunicación se desarrollara hacia esas personas, realizada de un modo personal y presencial, se espera diseñar material gráfico editorial que comunique la importancia de que haya una Agenda de Desarrollo para Guatemala, así como sus beneficios a la sociedad guatemalteca.

### 1.2.2 INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL

El grupo objetivo, por su misma cultura guatemalteca, esta dispuesto a involucrarse en juegos educativos creativos. A través

del diseño gráfico editorial digital se hará una canalización didáctica interactiva de la información a comunicar, que será asesorada y validada por el Coordinador de Proyectos de Colectivo Cincoen5.

### 1.2.3 FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

La Junta Directiva conoce el trabajo del diseñador gráfico editorial, al no ser la primera vez que trabajan con un diseñador de este énfasis, y han accedido a proporcionar la información necesaria acerca de **Agenda de Desarrollo para Guatemala "Caminar al futuro"**. En las instalaciones de Colectivo Cincoen5 no hay equipo ni el espacio adecuado para el trabajo del diseñador gráfico. Por lo que la información es otorgada semanalmente en reuniones con junta directiva, realizándose la labor del diseñador a distancia de la institución.



## 1.3 OBJETIVOS

### 1.3.1 OBJETIVO GENERAL DE DISEÑO

Diseñar material gráfico editorial, que contribuya a la incidencia y el empoderamiento de jóvenes líderes universitarios en la solución de problemas a largo plazo a través de incidir en **Agenda de Desarrollo** propuesta por Colectivo Cincoen5.

### 1.3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO DE COMUNICACIÓN

Informar de manera creativa a jóvenes líderes universitarios acerca de los beneficios de la existencia y aplicación una **Agenda de Desarrollo Nacional**, a largo plazo para el país.

### 1.3.3 OBJETIVO ESPECÍFICO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

Orientar a Junta Directiva de Colectivo CINCOen5 acerca de la forma más eficiente de comunicación y utilización del material a diseñar.



# CAPÍTULO 2

## PERFILES

*Al mencionar la palabra perfil, nos referiremos al rasgo peculiares, al nivel de educación, nivel de formación, experiencia y habilidades intelectuales y/o físicas de una persona o institución.*

---



## 2.1 PERFIL DEL CLIENTE

### 2.1.1 ANTECEDENTES DE LA ORGANIZACIÓN

Colectivo Cincoen5 se concibe como una estrategia que permite plasmar las solicitudes de la juventud, pero con una perspectiva puntual y concreta para todos. Esto mediante el diálogo desde las diversas realidades juveniles, y sobre los temas fundamentales identificados para la construcción de una visión conjunta del país. (Colectivo CINCOen5, 2013)

### 2.1.2 FILOSOFÍA DE LA INSTITUCIÓN

#### Misión

Colectivo Cincoen5, somos un colectivo ciudadano conformado por organizaciones juveniles que promueven la discusión y construcción de una Agenda de Desarrollo para Guatemala. Participan en este esfuerzo *Jóvenes Contra la Violencia*, *Red Nacional por la Integridad*, *Fundación Proyecto de Vida*, *Yo Asumo* y *Jóvenes con Propósito*. (Colectivo CINCOen5, 2013)

#### Visión

Buscamos sumar esfuerzos para confirmar que los jóvenes, más que preocupados, hemos decidido ocuparnos en elaborar

propuestas, y estamos más que dispuestos a llevarlas a la acción. Más allá de apoyar las iniciativas que están en marcha, es cuestionar el camino actual, identificar la urgencia de visualizar a largo plazo y trazar el camino. Las actividades realizadas por el colectivo incluyen diálogos juveniles, conversatorios, presentaciones a funcionarios y candidatos presidenciales. (Colectivo CINCOen5, 2013)

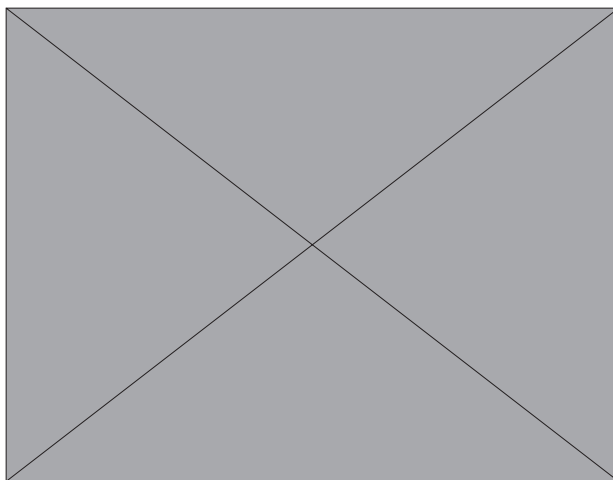
### 2.1.3 ÁREA DE COBERTURA

Colectivo Cincoen5 realizó una recopilación de propuestas juveniles en el área metropolitana, especialmente los municipios de Guatemala, Villa Nueva, Villa Canales, San Miguel Petapa y Mixco. También se realizaron diálogos en los departamentos de Sacatepéquez, Zacapa, Suchitepéquez, Jutiapa, Quiché, Retalhuleu, Sololá, Totonicapán, Quetzaltenango, Huehuetenango y San Marcos. (Colectivo CINCOen5, 2013)

## 2.1.4 POBLACIÓN META

Adolescentes y adultos jóvenes, de edad entre 18-25 años. Residentes de la Ciudad Capital, de un nivel socioeconómico medio hacia alto. Debido a que Guatemala es un país muy joven, en términos de edades de la población, se delimita a este segmento de la población juvenil, para poder darle mejor atención y comunicación a este grupo.

## 2.1.5 IDENTIDAD Y CULTURA COMUNICACIONAL



## 2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

### CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

Su edad se ubica dentro los 17-25 años. La mayoría son hombres (59%). Estudian actualmente una carrera universitaria, graduados de nivel medio. Residentes de distintas zonas de la ciudad capital.

### CARACTERÍSTICAS SOCIECONÓMICAS

Se ubican en la clase media y alta de la sociedad. 40% de estos jóvenes viven de los ingresos de sus padres, el resto (60%) tiene empleo fijo. Con ingresos alrededor de los Q5,000. mensuales, ejerciendo puestos en empresas de servicio y de servicio al cliente en *call centers*.

### CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

Comprometidos con sus estudios y empleos, su jornada diaria se extiende generalmente por 12 horas diarias entre ambas actividades. Poseen buenos hábitos de lectura; pero no se informan constantemente acerca de la situación y la realidad nacional en periódicos y revistas del país. Prefieren leer e informarse de la realidad mundial en publicaciones digitales de los diarios nacionales o las redes sociales, donde se mantienen en constante actualización noticiosa. Crecieron siendo estimulados activamente desde pequeños en las escuelas o colegios con juegos y actividades recreativas.

### RELACIÓN ENTRE EL GRUPO OBJETIVO CON *COLECTIVO CINCOEN5*

La Directiva de *Colectivo Cincoen5*, programa encuentros con estos jóvenes, para presentarles la importancia de la Agenda y promover el empoderamiento de la misam. Estas reuniones son presenciales, las instalaciones universitarias. El tiempo no es muy extenso, aproximadamente 45 minutos a 1 hora.



# CAPÍTULO 3

## DEFINICIÓN CREATIVA

*Una parte fundamental del diseño gráfico es el concepto creativo. Es la idea que encierra el contenido a comunicar y define los códigos visuales de la pieza a diseñar.*

---



## 3.1 ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA A DISEÑAR

A través de la comunicación visual, se transmitirá la importancia y los beneficios a largo plazo para Guatemala, de la inclusión y ejecución de la **Agenda para Desarrollo** propuesta por **Colectivo Cincoen5**. Con el fin de empoderar a jóvenes líderes universitarios en acciones políticas que trasciendan períodos de gobierno.

Esto por medio de un juego educativo creativo, que de una forma dinámica, alegre y diferente informe y comunique la importancia y beneficios a largo plazo para Guatemala, de la inclusión y ejecución de la **Agenda para Desarrollo** propuesta por **Colectivo Cincoen5**, a los jóvenes universitarios de la ciudad capital, y de los

principales centros urbanos del país.

Los jóvenes interactuarán con el material en visitas a universidades, a partir del mes de enero 2015 en adelante, según plan y estrategias de diálogos calendarizados y organizados por junta directiva de **Colectivo Cincoen5**.

Se presentará en una Guatemala que se encuentra inmersa en una oleada de problemas sociales de todo tipo, entre los que se encuentran violencia, pobreza, falta de infraestructura, nutrición, desempleo. Cada día estos problemas van creciendo en magnitud, ante la vista atónita de los guatemaltecos, que se conforman con el *"no me pasó a mí"*.

## 3.2 CONCEPTO CREATIVO DE DISEÑO

Se afirma que un concepto creativo es concebir una idea y tratar de expresarla de manera diferente, de una manera creativa.

Pero es más que eso, es la esencia, lo que identifica un proyecto de diseño, y define la línea gráfica, códigos lingüísticos, canales de comunicación y otros aspectos importantes a tomar en cuenta a la hora de ejecutar un proyecto de diseño.

Se utilizaron tres técnicas para obtener el concepto creativo elegido. A continuación se presenta el proceso realizado para llegar

al concepto creativo desarrollado para este proyecto.

### 3.2.1 SCRAMER

Esta técnica implica replantearse todo siguiendo 7 patrones: sustituir, combinar, adaptar, modificar, reutilizar, minimizar y reordenar.

Se puede practicar individualmente o en grupo, aunque siempre es mejor realizarla en grupo y, a ser posible, con personas de diferentes disciplinas, formas de pensar,

etc. ya que habrá más puntos de vista y surgirán ideas muy diferentes.

S: ¿Sustituir? Se trata de sustituir conceptos, cosas, lugares, ideas, etc. Por ejemplo, ¿Y si cambiamos las galletas por aperitivos?, ¿Y si cambiamos el sudor por perfume?

C: ¿Combinar? Se trata de combinar emociones, conceptos, cosas, lugares, ideas, etc. Por ejemplo, ¿Y si al coche le añadimos simpatía?, ¿Y si mezclamos galletas con rosas?

R: ¿Reutilizar? Se trata de reutilizar conceptos, cosas, lugares, ideas, etc. Por ejemplo, ¿Y si reutilizamos los croissants para hacer galletas?, ¿Y si hacemos perfumes de aceites reciclados?, ¿Y si utilizamos los coches para nadar?

A: ¿Adaptar? Se trata de adaptar contextos, conceptos, cosas, lugares, ideas, etc. Por ejemplo, ¿Y si adaptamos los coches para ciegos?, ¿Y si hacemos galletas de kebab para perros?

M: ¿Modificar? Se trata de modificar conceptos, cosas, lugares, ideas, etc. Por ejemplo, ¿Cómo hacemos unas galletas sin harina?, ¿Cómo hacemos un coche sin ruedas?

E: ¿Eliminar? Se trata de minimizar o eliminar conceptos, cosas, lugares, ideas, etc. Por ejemplo, ¿Y si en España no se comieran galletas?, ¿Y si la piel oliera a rosas?

R: ¿Reordenar? Se trata de reordenar conceptos, cosas, lugares, ideas, roles etc. Por ejemplo, ¿Y si el perfume se utilizara para dormir?, ¿Y si conduciéramos hacia atrás? ([www.idearium30.com](http://www.idearium30.com), Recuperado 17 agosto 2014).

Al aplicar esta técnica se obtuvieron

los siguientes resultados:

#### **Sustituir:**

Cambiamos folders y folletos por un juego didáctico.

#### **Combinar:**

A la Agenda agreguémosle alegría, interactividad y dinamismo. ALEGRÍA.

#### **Reutilizar:**

Mapa por agenda o Plan de Gobierno por Agenda de Desarrollo

#### **Adaptar:**

Juegos para legisladores y jóvenes

#### **Modificar:**

Modificar una charla magistral, por una forma creativa de informar.

#### **Eliminar:**

¿Y si eliminamos problemas concretos de Guatemala?

#### **Reordenar:**

Reordenemos y cambiemos los puntos cardinales.

### **CONCLUSIÓN: SCRAMER**

Se concluye entonces que SCRAMER es una técnica un poco corta, pero muy útil pues puede verse el producto o el desafío del diseñador desde distintos ángulos, y permite abordar el diseño de otras formas no convencionales.

**Resultado: juego que involucre los Puntos Cardinales, y pueda informar de una forma diferente la importancia de la Agenda de Desarrollo.**

### 3.2.2 ESCRITURA DE SUEÑOS

Esta técnica se basa en trabajar directamente con el subconsciente.

Nuestro cerebro trabaja 24h. al día, la parte consciente del cerebro está muy activa, pero cuando dormimos, el subconsciente se abre paso y es capaz de hilar ideas y conceptos de una manera asombrosa.

La técnica se basa en plantearnos el problema en cuestión antes de irnos a dormir. Hay que darle vueltas y vueltas al problema y a las posibles soluciones hasta que nos quedemos dormidos y nuestro cerebro hará el resto. Justo antes de entrar en el sueño profundo (REM), lo más probable es que nuestro cerebro haya ideado la mejor solución para nuestro problema.

..... Al aplicar esta técnica se obtuvieron los siguientes resultados:

#### **Martes 12:15 am:**

Ruta del desarrollo, hacer un mapa de Guatemala hacia el desarrollo.

#### **Martes 4:48 am:**

Desarrollemos Guate.

#### **Miércoles 1:38 am:**

#GuateMereceLoMejor "el juego es lo mejor".

Llevemos a Guatemala hacia algo mejor.

#### **Jueves 3:00 pm:**

Subidas y bajadas por Guatemala.

(Serpientes y escaleras).

### CONCLUSIÓN: ESCRITURA DE SUEÑOS

Es una técnica muy interesante, obteniendo pensamientos de lo más profundo de la mente; en lo personal no fue muy productivo, pues creo que los resultados no son de la calidad que se esperaba, así como la cantidad.

**Resultado: "La ruta del desarrollo".**

### 3.2.3 LLUVIA DE IDEAS

La lluvia de ideas es una técnica que se basa en generar la mayor cantidad de ideas posibles, por más disparatadas que parezcan, y anotarlas todas, para luego ir seleccionando las mejores o las más adecuadas al concepto que buscamos.

Generalmente esta técnica se realiza en grupo, con varias personas lanzando ideas; pero estudios recientes han demostrado que es mejor realizarlo en individual. ([www.idearium30.com](http://www.idearium30.com), Recuperado agosto 2014)

#### **Resultado de lluvia de ideas:**

Mapa para Guatemala. ¿Nueva Guatemala Adelante? Siempre x Guate. Juguemos por Guate. 5 Pasos Para el Desarrollo. Guate y las bases del desarrollo. 5 PUNTOS CARDINALES. +Desarrollo +Guate. Ruta del Desarrollo. Llevemos a Guate Adelante. Desarrollo en 5. Proyectos por Guate. Juntos somos Guate. Caminar al Futuro. Datos de Guatemala.

### CONCLUSIÓN: LLUVIA DE IDEAS

Los resultados son muy variados unos con otros. Los conceptos algo disparatados que fueron rechazados en la criba de ideas, sirvieron de base para pulir los restantes y obtener el concepto elegido.

**Resultado: 5 Puntos Cardinales, La Ruta del Desarrollo.**

## 3.3 CONCEPTO CREATIVO DE DISEÑO

En base a los resultados de cada técnica utilizada, se ha llegado a la conclusión que el concepto creativo, más acorde y que cumple con lo especificado en los objetivos, es una mezcla de las ideas concluidas en cada fase. Teniendo como resultado el concepto: **5 Puntos Cardinales, La Ruta del Desarrollo.**

Ya que son 5 direcciones o caminos,

los que son propuestos en la **Agenda de Desarrollo**, que son las rutas a caminar hacia una Guatemala desarrollada con una vida digna para todos. Es una metáfora de cómo estas cinco áreas son las direcciones que el país debe tomar en cuanto a acciones de políticas y empoderamiento, para poder dirigirse al mismo punto o fin, una Guatemala Desarrollada.

## 3.4 CÓDIGOS VISUALES

### 3.3.1 CÓDIGOS TIPOGRÁFICOS

#### Familia tipográfica: Palo seco modernas

Tipografías sin serifes. Presentan trazos con modulaciones y una construcción dúctil y dócil. Será utilizada debido al grupo objetivo, por la reducida cantidad de texto a utilizarse y su cultura lectora.

Lato Black  
ABCDEFGHIJKLMN  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

Lato Bold  
ABCDEFGHIJKLMN  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

### 3.1.2 CÓDIGOS CROMÁTICOS

#### Paleta de colores: institucional CINCOen5

Los colores están institucionalizados en el colectivo. Gradientes de 5 tonalidades básicas, uno por cada tema a abarcar en la agenda de desarrollo.



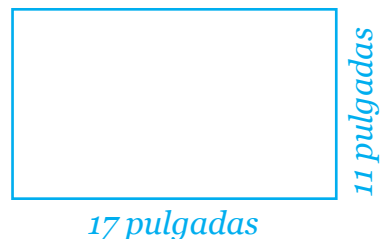
### 3.1.3 CÓDIGOS SONOROS

No se utilizaron.

### 3.1.4 FORMATO

#### Tablero del juego: tabloide

El formato tamaño 12x18 pulgadas, es un formato que permite un tamaño adecuado del contenido, así como el tamaño de fuente. Además de ser un tamaño cuyo costo de reproducción es accesible.



### 3.1.5 CÓDIGO LINGÜÍSTICO

#### Escrito y oral:

El dinamismo del juego, permitirá un código lingüístico oral y escrito, pues la comunicación escrita conlleva a una interacción oral entre los interlocutores.

### 3.1.6 CÓDIGO ICÓNICO VISUAL

#### Abstracción:

Abstracción iconográfica es la base del lenguaje icónico visual, afín al grupo objetivo y el estilo visual al cuál esta acostumbrado.



# CAPÍTULO 4

## PLANEACIÓN OPERATIVA

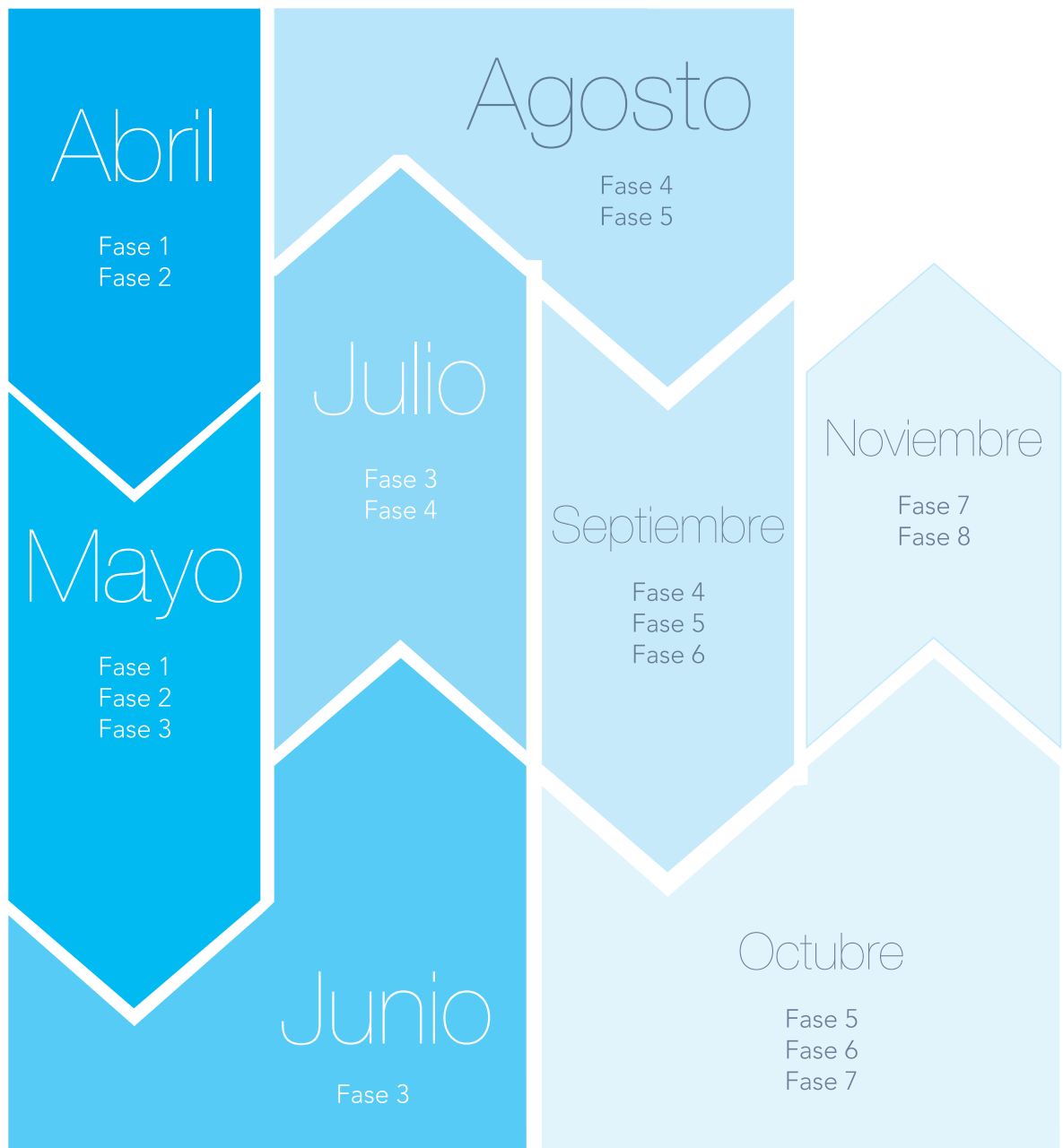
*Así como la Agenda de Desarrollo es el camino a recorrer para el desarrollo de Guatemala, todo proyecto necesita un camino definido de trabajo. Además de un cronograma de trabajo para asegurar el trabajo continuo y evitar atrasos que afecten el resultado final del mismo.*

---

## 4.1 FLUJOGRAMA DEL PROCESO

Como indica la introducción al capítulo, se necesita una guía, una ruta para poder realizar el largo y a

veces complicado proceso de gestión y ejecución de un proyecto de diseño de esta magnitud.



### **1. DISEÑO PARA REDES SOCIALES**

- Definir línea gráfica.
- Definir contenidos a publicar.
- Producir las piezas.
- Aprobación de piezas.
- Publicación.

### **2. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

- Definir fecha de inicio y conclusión.
- Definir conteo semanal.
- Elaboración de Plan de Trabajo
- Estructuración de actividades.
- Revisión del cronograma.
- Aprobación.

### **3. CONCEPTUALIZACIÓN DE DISEÑO**

- Seleccionar métodos de conceptualización.
- Ejecución de métodos.
- Definición de concepto creativo.
- Fundamentación.

### **4. PRIMER NIVEL DE BOCETAJE**

- Bocetar formato.
- Bocetar elementos de diagramación.
- Revisión de bocetos.
- Aprobación.

### **5. SEGUNDO NIVEL DE BOCETAJE**

- Investigar familias tipográfica adecuadas.
- Definir familia tipográfica a utilizar.
- Definir estilo de ilustración.
- Bocetar y diagramar.
- Aprobación.

### **6. TERCER NIVEL DE DIGITALIZACIÓN**

- Definición de paleta de colores.
- Desplegado digital.

### **7. PIEZA FINAL**

- Artes finales.

### **8. PRE VALIDACIÓN**

- Validación en sede.
- Validación inicial controlada.
- Focus Group.

### **9. VALIDACIÓN FINAL**

- Validación con grupo objetivo.
- Muestreo de cambios.
- Evaluación de cambios.
- Ejecución de cambios.

### **10. FUNDAMENTACIÓN**

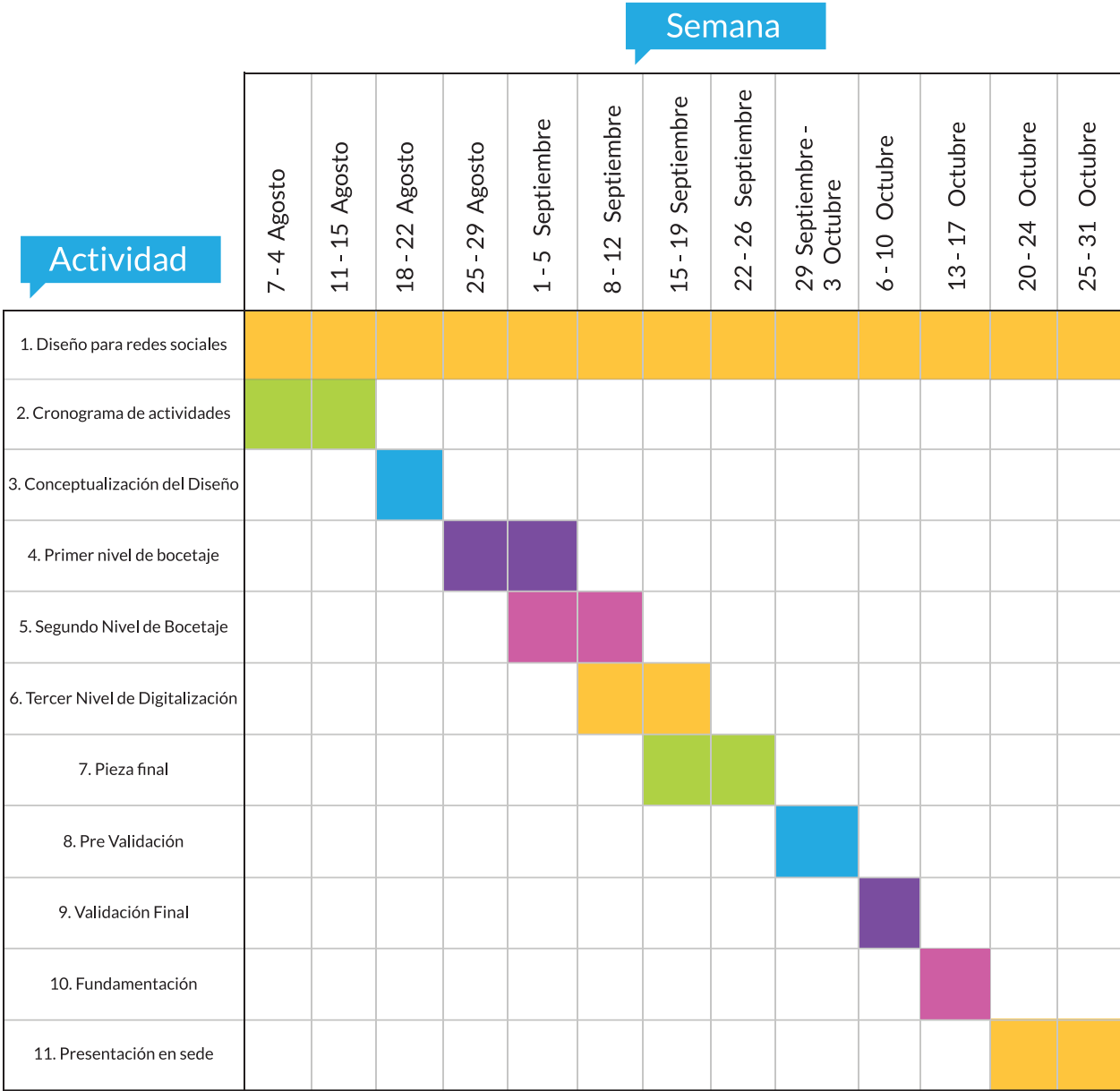
- Fundamentación cromática.
- Fundamentación tipográfica.
- Fundamentación didáctica.
- Redacción de fundamentos del proyecto.

### **11. PRESENTACIÓN EN SEDE**

- Definir fecha.
- Realizar presentación digital.
- Impresión de piezas.
- Comprar coffee break.
- Impresión de cartas.
- Acto de entrega.
- Fotografía grupal.
- Agradecimientos.



## 4.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO



# CAPÍTULO 5

## MARCO TEÓRICO

*Abarca conceptos y fundamentación teórica que es utilizada de base, para redactar y desarrollar argumentos contundentes en cuanto al tema central del proyecto.*

---

## 5.1 RELEVANCIA SOCIAL

### DEL CONTENIDO A COMUNICAR

En los últimos años, he visto que se ha creado una brecha generacional, en donde los jóvenes han logrado encontrar su lugar dentro de la política y la sociedad en sí; con ganas de comerse a Guatemala y tomar acción en la solución de problemas específicos que les afecta (FLACSO Guatemala, 2003), se ha cambiado la forma de pensar de esta nueva generación, involucrándose más y más en movimientos juveniles sociales. A partir de la brecha generacional que permitió a los jóvenes tomar parte activa de la política de Guatemala, ha habido un aumento exponencial de movimientos e iniciativas promovidas por los mismos, en busca de reformas en pro del desarrollo de Guatemala. (MINUGUA, 2011)

Uno de estos movimientos, es la agrupación llamada **Colectivo Cincoen5**. Es un colectivo ciudadano conformado por organizaciones juveniles que promueven la discusión y construcción de una **Agenda de Desarrollo para Guatemala**. Participan en este esfuerzo *Jóvenes Contra la Violencia, Red Nacional por la Integridad, Fundación Proyecto de Vida, Yo Asumo y Jóvenes con Propósito*. (Colectivo CINCOen5, 2013)

A partir del 2013, se realizaron diálogos,

foros y conversatorios para generar y plasmar una **Agenda de Desarrollo para Guatemala**. El tema de esta se basa en que es una ruta hacia el desarrollo, pensando en soluciones y estrategias para trabajar y llevar un desarrollo a largo plazo para Guatemala. la agenda surgió de un proceso abierto y participativo, apoyado por una metodología de diálogos. El abordaje participativo permitió que las propuestas tengan cierto balance que puede resultar en pensamientos, ideas y lecturas de la realidad un tanto distintos. Las ideas reunidas en la agenda provienen de jóvenes de entre 18 y 35 años mayoritariamente. De trasfondos distintos, del área urbana o del área rural. (Colectivo CINCOen5, 2013) Esta diversidad creo que es la base de que los problemas en que se encuentra inmersa Guatemala se solucionen de una forma general y que abarque todos los aspectos que llevan a que Guatemala se encuentre en decadencia.

Los diálogos fueron celebrados en el área metropolitana, especialmente en los municipios de Guatemala, Villa Nueva, Villa Canales, San Miguel Petapa y Mixco. También se realizaron diálogos en los departamentos de Sacatepéquez, Zacapa,

Suchitepéquez, Jutiapa, Quiché, Retalhuleu, Sololá, Totonicapán, Quetzaltenango, Huehuetenango y San Marcos. (Colectivo CINCOen5, 2013). Demostrando que se obtuvo una visión amplia y objetiva de los problemas, y de la forma en que se tiene que trabajar para poder avanzar hacia una Guatemala mejor.

La propuesta de **Agenda de Desarrollo para Guatemala**, se basa en el trabajo y proyectos a realizar para fomentar el desarrollo en cinco bases fundamentales: Educación, Nutrición, Empleo, Seguridad e Infraestructura. Cada una con 5 propuestas para trabajar 5 debilidades específicas de cada área. Siendo este un empoderamiento que lleve a solucionar el problema de forma integral, y no solo las ramas o efectos.

Esta propuesta debe ser llevada a los jóvenes para que pueda ser promovida para una participación activa por la **Agenda Nacional de Guatemala**, y sea efectivo el trabajo realizado. La meta del colectivo es demostrarle a los jóvenes acerca de la importancia de la inclusión de la agenda dentro de la Agenda Nacional, para que exista una ruta trazada hacia el desarrollo de Guatemala.

La única forma en que Guatemala va a salir de la situación precaria que se encuentra, es trabajando de forma esquematizada a base de metas y planes integrales, que tracen y nos lleven a través de una ruta concreta y

eficaz hacia una mejor Guatemala.

De la mano con la solución de problemas y el aumento de la participación de jóvenes y del empoderamiento de la población, se puede transitar por esta ruta, y llevar a Guatemala al desarrollo integral y equitativo que los guatemaltecos merecen.

Los jóvenes sienten el fervor patrio necesario, la convicción y el deseo de trabajar por Guatemala. Los jóvenes, como futuro de Guatemala, no se sienten cómodos ni esperanzados con la Guatemala que ven venir, la Guatemala que generaciones anteriores nos han dejado. Los jóvenes estamos en busca de una Guatemala mejor, y no nos queremos quedar sin participar en la construcción del desarrollo; pues tenemos ideas, motivaciones y las ganas de darlo todo, salir de nuestra zona de confort para poder darle lo mejor a Guatemala. Evidencia de esto es la cantidad de movimientos y propuestas juveniles que trabajan en pro del desarrollo guatemalteco, y el aumento exponencial de los jóvenes que se involucran.

Y **Agenda para Desarrollo para Guatemala** es el documento que plasma las propuestas y proyectos que los jóvenes hemos creado para demostrar que si sabemos lo que estamos haciendo y diciendo, seguros de que si existe un camino y una ruta que nos lleve a una Guatemala mejor.

## 5.2 FUNCIONALIDAD, VENTAJAS

### Y DESVENTAJAS DE LA PIEZA A DISEÑAR

Los jóvenes son presentados con cantidad elevada de material mediático. Una de ellas fue la entrega del *Kit de Desarrollo Cincoen5*. El cuál fue una forma creativa de presentar las 5 bases que incluye la **Agenda de Desarrollo**. Se buscan formas diferentes y creativas para presentarles, pues entregarles una carpeta con gráficas y papeles impresos sería como darle lo mismo una y otra vez, por la cantidad de carpetas y papeles que reciben a diario.

El material didáctico interactivo es una forma inesperada y creativa de presentar, de una forma impactante y diferente. (Iliana Lorena Ventura Ordoñez. 1999) Por medio de la interactividad se puede posicionar, comunicar y educar eficientemente. Haciendo que la comunicación sea mas eficiente y recordada por la gente expuesta directamente al mismo. (John Deep, Peter Holfelder, 1996) Llevar la información a los jóvenes líderes universitarios es la base de la aplicación y empoderamiento en la **Agenda de Desarrollo**.

Los jóvenes están en constante contacto por medio de las redes sociales, lugar donde se informan de la realidad y de lo que sucede en Guatemala, siendo esta la misma cuna de muchos movimientos virales

sociales que se han dado en el ultimo año.

El material didáctico es un medio eficaz por el cuál se facilita la transmisión y recepción de enseñanza. Por lo tanto, el llevarle algo que de verdad capte su atención, y los haga involucrarse, es la base de que los jóvenes tomen el primer paso hacia el desarrollo, tener la atención en una **Agenda Nacional**.

Además de transmitir e informar deberá crear un estado de conciencia acerca de la situación actual que vive Guatemala. Educando acerca de los problemas generales que agobian, así como las propuestas de proyectos que se generaron de los diálogos y conversatorios; llevando a conocer los beneficios a largo plazo que conlleva el aplicar y ejecutar una **Agenda de Desarrollo para Guatemala**.

Actualmente no existe una agenda nacional para el desarrollo activa y en marcha. **Colectivo Cincoen5** busca comunicar la importancia de tener una agenda, una ruta trazada para el desarrollo, como base de la solución a largo plazo de los problemas que se encuentra inmersa Guatemala. Si los legisladores no toman y aplican la **Agenda de Desarrollo** propuesta por el Colectivo, todos los esfuerzos irán perdiéndose, pues

se necesita que de verdad se aplique y se ejecute la Agenda en Guatemala para llevar al país a que camine hacia el desarrollo integral que se propone.

Pero no solo los jóvenes son los responsables, toda la población debe empoderarse en la **Agenda para el Desarrollo**, para conocerla y sus beneficios al país, y poder exigir tanto a legisladores como a candidatos en las próximas elecciones a que lo incluyan como parte de su propuesta de gobierno, y llevar a que el desarrollo, a través de la agenda, sea impulsado desde arriba en el Gobierno. Este empoderamiento es llevado a cabo gracias a la mediación de materiales didácticos en su difusión y transmisión.

Es una necesidad que la agenda y sus propuesta sean de conocimiento de todos los jóvenes, por lo que la viralización de su contenido es esencial para la difusión y empoderamiento de los jóvenes. Aquí las redes sociales tomarán el papel más grande en esta difusión mediática, pues llega directamente a los jóvenes con que queremos entrar en contacto. Las redes sociales han probado ser un canal eficiente y eficaz para la movilización de jóvenes en causas sociales positivas, teniendo un alcance gigante en muy poco tiempo e inversión monetaria. Interactividad es la clave, para que los contenidos sean lo suficientemente atractivos para que los

jóvenes se interesen y tenga efecto el material.

El empoderamiento de los jóvenes es la base de la aplicación y ejecución de la Agenda de Desarrollo. Los jóvenes como promotores de la misma, y que a su vez exigen a gobernantes y legisladores que sea aplicada, y de la manera que se propone, como solución integral a los problemas en que Guatemala se encuentra inmersa.

Los materiales didácticos, especialmente los interactivos, son un medio eficaz por el cual se facilita la transmisión y recepción de enseñanza, Por medio de una visualización completa y de forma fácil de leer, e interactiva para que pueda generar las reacciones necesarias en los jóvenes líderes universitarios.

Facebook® es una gran herramienta que se puede utilizar para el empoderamiento e información de jóvenes acerca de temas sociales relevantes. Se puede generar un cambio social desde las redes sociales, cosa que se ha plasmado en las mismas los últimos meses. La agenda no será un movimiento esporádico, y ya, no, será un camino basado en el empoderamiento de todos que lleve a un desarrollo para Guatemala.

## 5.3 INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO

### EDITORIAL EN EL CONTEXTO DEL PROYECTO

Victor Papanek, (Papanek, Victor, 1971). estableció que el trabajo de los diseñadores esta vinculado como una responsabilidad social, ya que dependiendo de cómo estén desarrollados los mismos puede influir directamente en el mundo real. (Papanek, Victor 1971) Y aunque el autor se refería específicamente al diseño arquitectónico, podemos aplicarlo también al diseño gráfico, y el editorial. Y es que, por medio de la mediación gráfica que hace el diseñador se pueden transmitir mensajes sociales y humanitarios, mas que solo publicidad con fines de lucro.

La importancia del diseño para la sociedad actual radica en que la vida social actual se comunica a través de imagen, todo a nuestro alrededor es imagen, desde el gallito del cereal, hasta los iconos de las computadoras, pasando por los emojis en internet. Osea está en todo, es ubicuo, simplemente está ahí. Todo ámbito de nuestra sociedad necesita de una mediación gráfica. Comunicamos noticias, información relevante por medio de periódicos o revistas, y ahí es donde entramos mas en concreto al diseño editorial.

El diseñador gráfico editorial, siempre

teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse a la publicación. (Ghinaglia, Daniel, 2009)

Esto permite el informar correctamente, que es la base para que los jóvenes puedan ser persuadidos. Informar también es necesario y básico para el involucramiento de los jóvenes en soluciones de problemas

El rol que cumple el diseñador gráfico en el proceso de comunicación es el de codificador o intérprete del mensaje. Trabaja en la interpretación, ordenamiento y presentación de los mensajes visuales. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido.

A través de la mediación del diseñador, se transforma la información y se interpreta de forma creativa para plasmarse en un medio original diseñado con el fin de llegar adecuadamente a los y jóvenes.

Se necesitan de formas creativas, para evitar que la propuesta que se lleva sea solo un fajo de hojas mas que se le dan, o un folleto más. El diseñador mediará la información a llevarse al grupo objetivo para que resalte entre el resto de papeles e información. Pero más que resaltarse necesita un posicionamiento e impacto que de verdad haga un cambio en la mente de quien esté expuesto al mismo material.

La amplitud del diseño gráfico editorial es una gran ventana para poder encontrar la manera precisa que se necesita para transmitir de forma correcta y eficaz el contenido. (Imídeo G., Néreci 1969) Habiendo posibilidades de que sea un juego didáctico, una presentación interactiva, un desplegable, etc, e incluso quizás opciones mas sencillas como un folleto o una revista.

El diseñador tiene otro truco bajo la manga es el poder de convocatoria. Este poder, apoyado por el uso adecuado de las redes sociales será el elemento final que brindará la viralización y difusión del mensaje mediado anteriormente. Los conocimientos de diagramación y mediación de textos, harán que la respuesta mediática de la gente y los proyectos que se lleven a cabo, sean conocidos por los jóvenes, quienes se unirán y contribuirán en la **Agenda de Desarrollo**, como respuesta inmediata a la

exposición de los materiales editoriales y el contenido en las redes sociales.

El material didáctico media el conocimiento y lleva a una enseñanza, haciendo que los jóvenes se empoderen y conozcan los beneficios a largo plazo de la aplicación de una **Agenda para el Desarrollo de Guatemala**.

El diseñador debe mediar creativamente el contenido y la importancia de la Agenda del Desarrollo para el país, para que los jóvenes absorban la información y el conocimiento requerido para que la propuesta sea incluida en los planes de gobierno y una aplicación de la **Agenda Nacional para el Desarrollo**.

El material didáctico es la herramienta que permitirá informar y convocar a los jóvenes líderes universitarios hacia un empoderamiento de la **Agenda de Desarrollo**, y por lo tanto a una participación activa en la promoción de la misma.

Esto complementado con la convocatoria abierta en redes sociales, en donde los contenidos mediados por el diseñador serán viralizados contribuyendo a un amplio esparcimiento del tema y propuestas de proyectos que serán absorbidas por los jóvenes.





# CAPÍTULO 6

## PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

*Diseñar no se trata únicamente de abrir un programa de diseño y comenzar a crear vectores e imágenes aleatoriamente. Se necesita una serie de pasos previos para visualizar el resultado por fases metodológicas.*

---

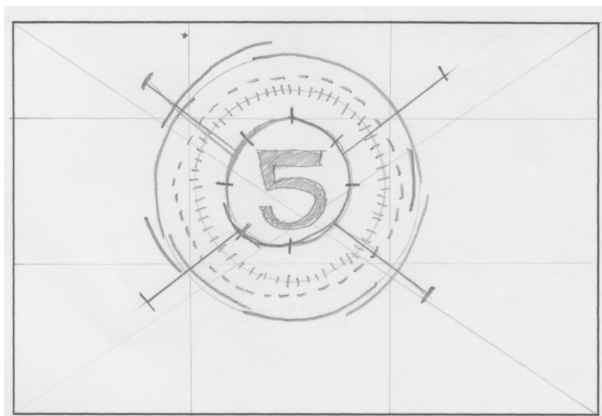
## 6.1 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

Todo proceso de bocetaje debe comenzar con lo más básico: expresión a mano alzada. La importancia del bocetaje a mano, es que proporciona una libertad que no se compara con un bocetaje digital. Dibujar libremente sobre un papel es una experiencia mucho más enriquecedora para el proceso gráfico, en comparación con un bocetaje en la computadora.

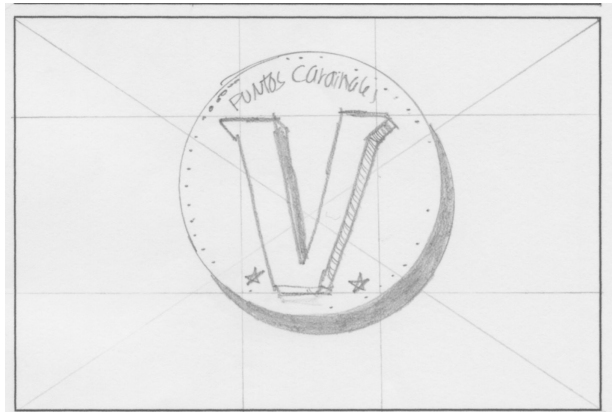
Estas opciones fueron evaluadas con el uso de un instrumento para medir ciertos aspectos de la propuesta, como la fijación, abstracción, diagramación y otras. **(Ver anexo 4, Pág. 76)**

A continuación se presenta el proceso de bocetaje a mano alzada realizada para plasmas opciones de estilo gráfico para las partes más significativa de la pieza.

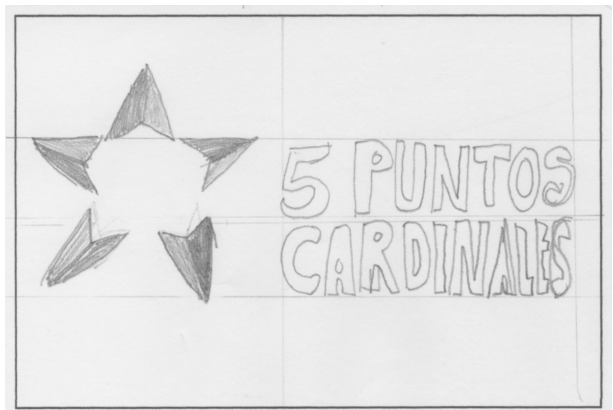
### 6.1.1 IMAGOTIPO DEL JUEGO



**Versión 1:** Abstracción moderna de una brújula y los puntos cardinales.



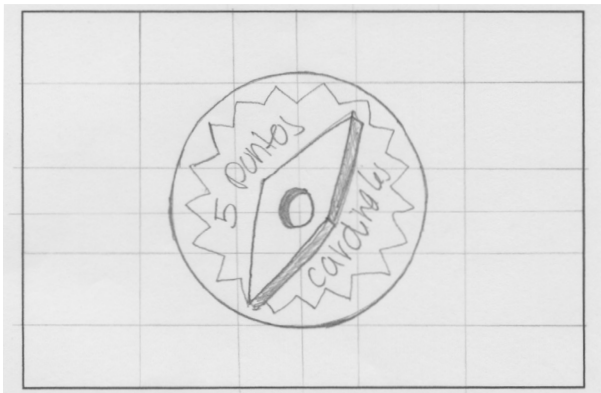
**Versión 2:** Representación metafórica de una moneda, representando el valor de desarrollar una Guatemala mejor.



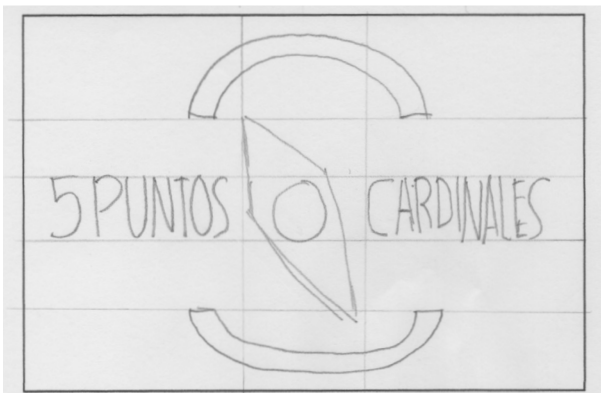
**Versión 3:** Estrella de flechas. 5 flechas de dos partes: desafíos-propuestas de cada una de las cinco áreas de trabajo que incluye la **Agenda de Desarrollo**.



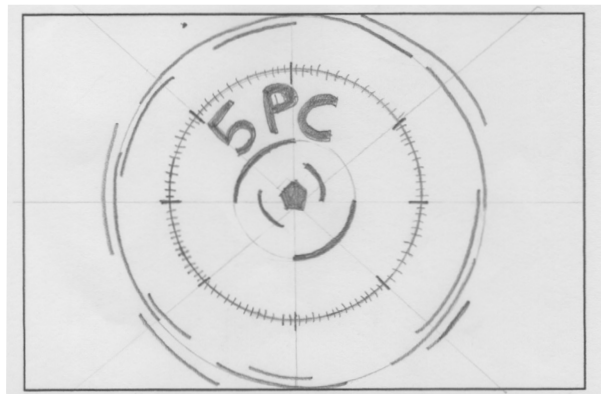
**Versión 4:** Estrellas. Inspirado en la Unión Europea. 5 estrellas rodeando un número 5 en 3D. Logo moderno y estructurado para ser firme y representativo.



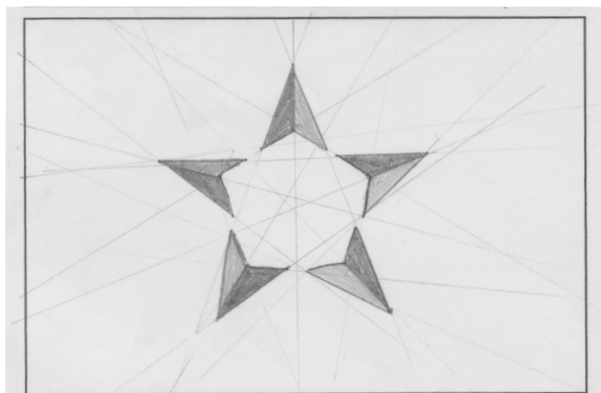
**Versión 5:** Abstracción de una brújula. No apunta hacia el norte pues hay varias rutas, cinco en concreto, o direcciones hacia donde se deba avanzar en el desarrollo de una Guatemala mejor.



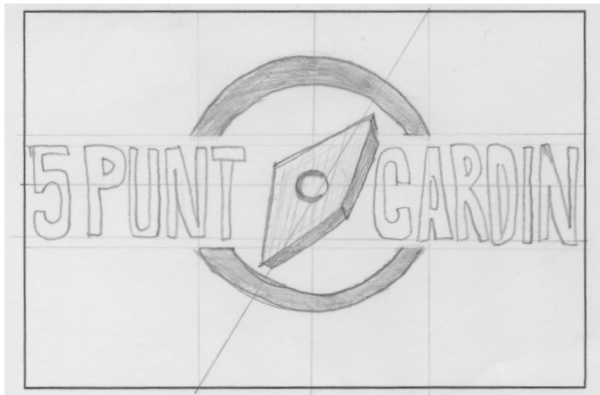
**Versión 6:** Logo minimalista, moderno y geométrico. Basado en una circunferencia. Representan secciones de la abstracción de una brújula que marca el camino a seguir por Guatemala.



**Versión 1.2:** La abstracción de la brújula es mas detallada. Las iniciales del juego se incluyeron dentro de la brújula misma para identificar más que el número "5" que se utilizó anteriormente.



**Versión 3.2:** Las flechas que integran el logo se dibujaron de un modo técnico y exacto. Balanceando la posición de cada una para una mejor proporción.

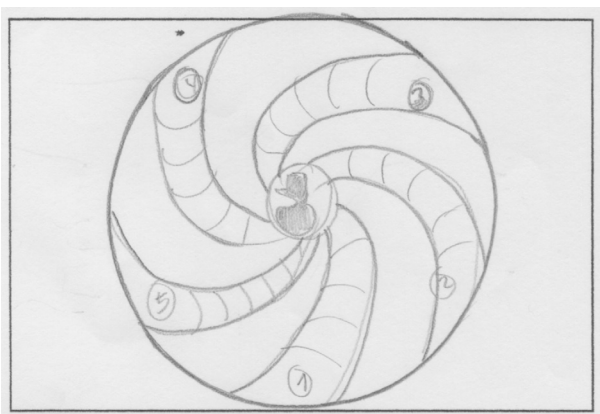


**Versión 6.2:** Al momento de plasmar esta idea, la proporción de la tipografía debería ser muy grande para mantener la legibilidad, el cual es un factor negativo, que deberá ser corregido en la siguiente fase.

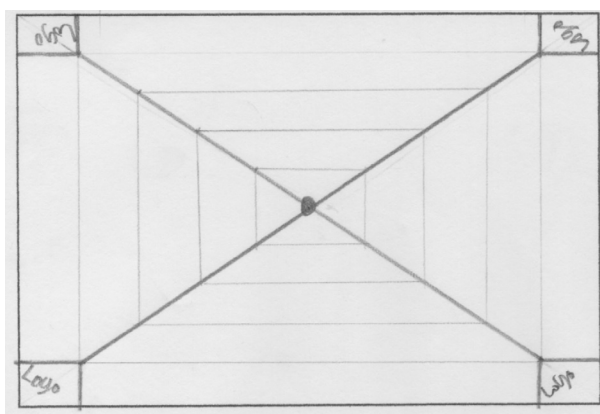
**Versión Final Fase 1:** La construcción del logo está basada en una figura geométrica pentagonal; 5 flechas representando los 5 puntos cardinales del concepto creativo. Cada flecha representa los desafíos y propuestas por cada área de trabajo, representados en la composición dual de cada flecha.



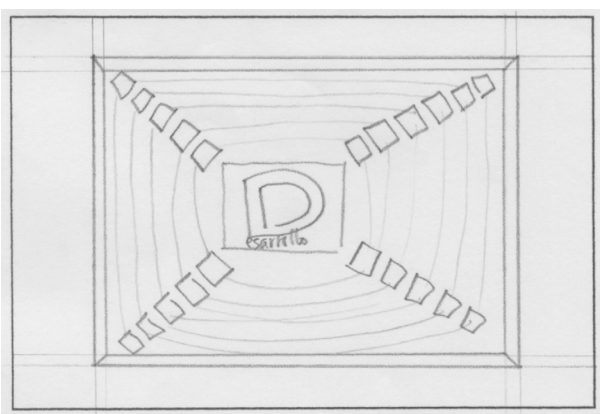
## 6.1.2 TABLERO DE JUEGO



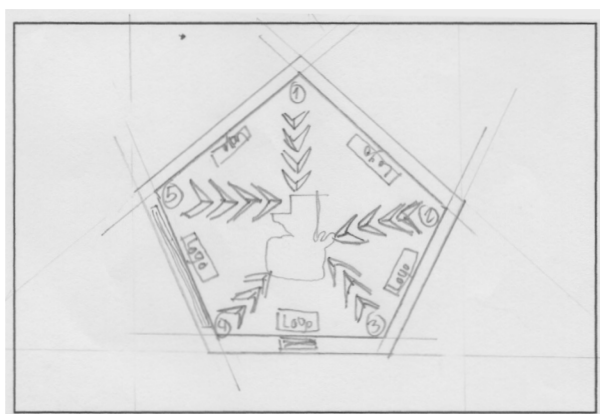
**Versión 1:** Un tablero con dinamismo al momento de recorrer los caminos en espiral. Al centro se representa una Guatemala desarrollada. Un color para cada camino, según el tema.



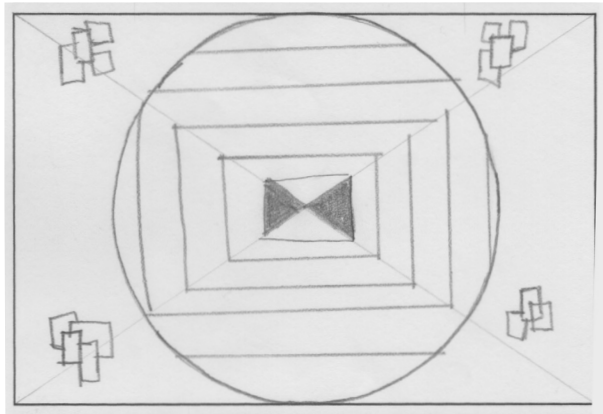
**Versión 3:** Este tablero simboliza una mirámide maya en vista isométrica de 90°. La pirámide es un recordatorio e inspiración basada en la cultura maya. Los escalones son las acciones a tomar para sacar adelante a Guatemala.



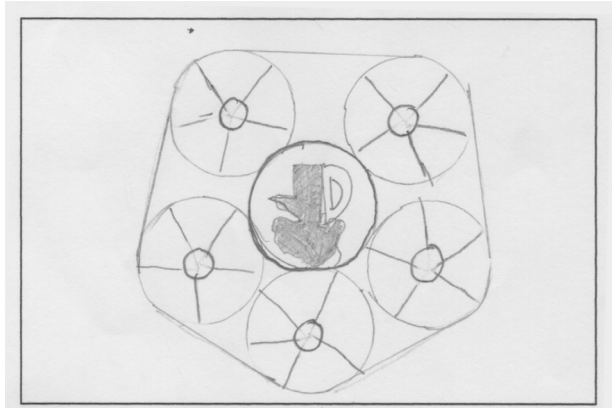
**Versión 2:** La laguna del desarrollo. Saltos como ranas son la inspiración para esta versión. Los saltos son necesarios para llegar al desarrollo y no ahogarse en el intento.



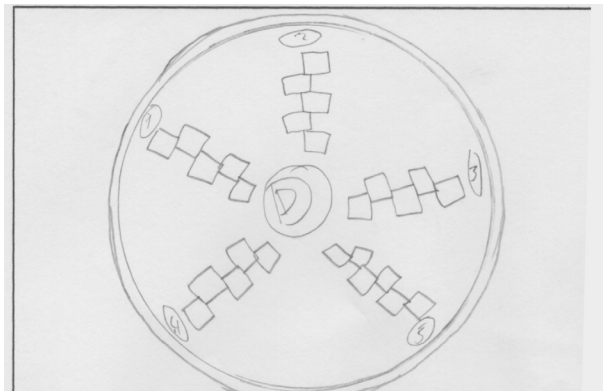
**Versión 4:** El escudo pentagonal. 5 lados tiene el pentágono, como 5 direcciones son las necesarias seguir y caminar hacia el desarrollo de Guatemala. 5 pasos (propuestas) por cada tema.



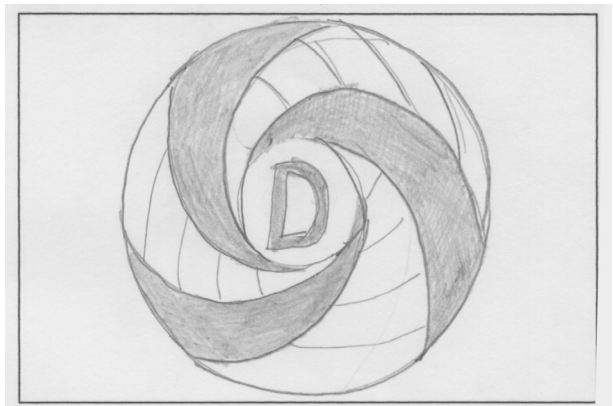
**Versión 5:** Círculos cuadrados. Una pirámide circular. Circular porque el trabajo de todas las áreas debe de ser parejo y equitativo, trabajando todas las áreas al unísono y en coordinación una con otra.



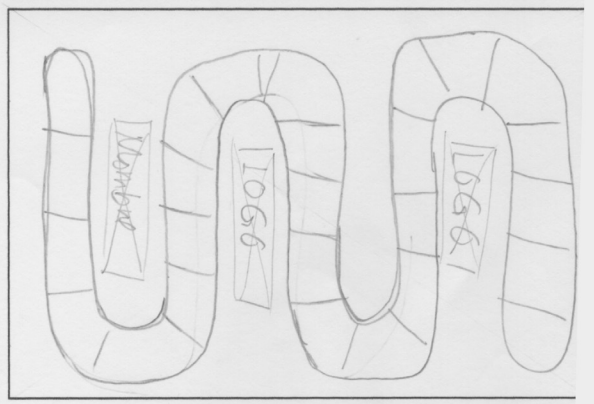
**Versión 4.2:** Variación en donde se incluye un mini tablero dentro del tablero, por cada área a trabajar. Al centro se representa una Guatemala desarrollada.



**Versión 6:** Gradas del desarrollo. Se necesitan dos pies para que sea posible subir escalones. Significa la unión de desafío-propuesta, juntos para avanzar hacia el desarrollo.

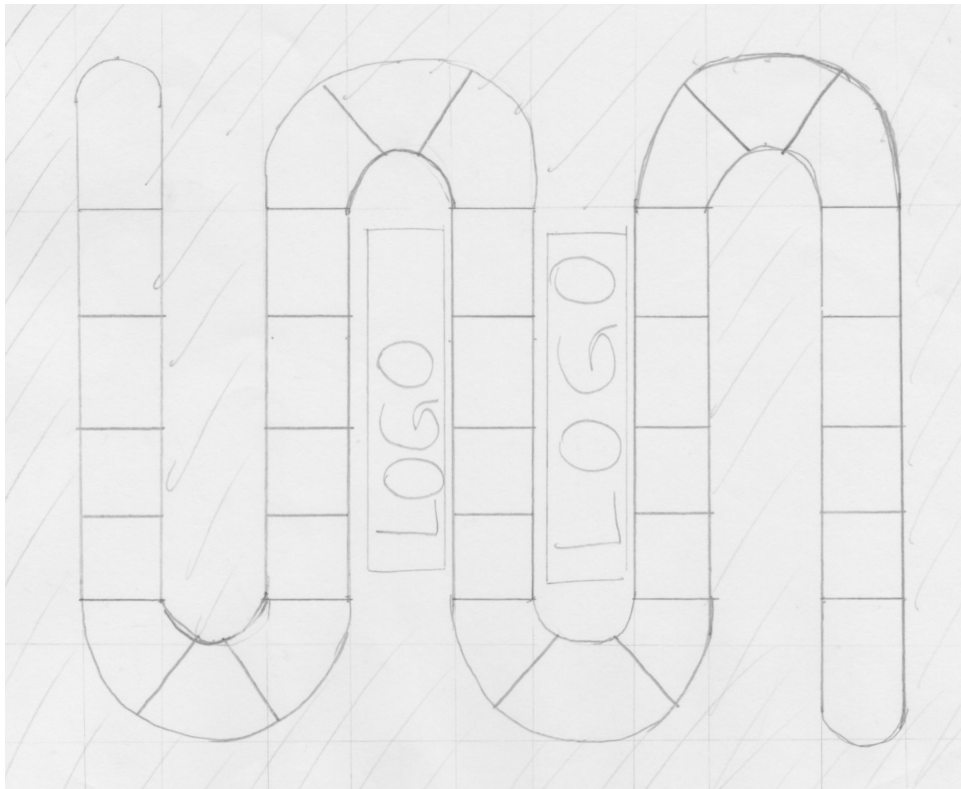


**Versión 1.2:** Un revoltijo de trabajo hacia una Guatemala mejor. Movimiento dinámico que se concentra al centro, símbolo del trabajo en conjunto hacia un mismo fin, el desarrollo de Guatemala.



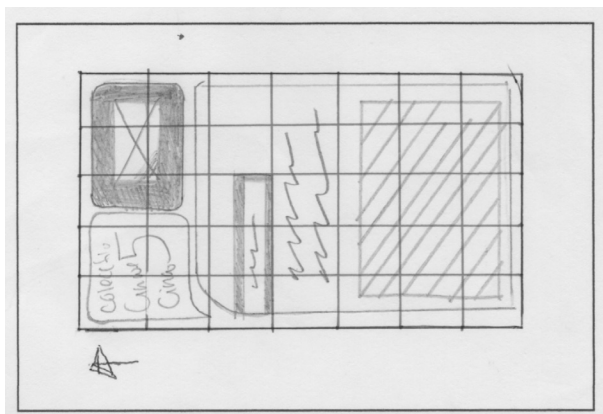
**Versión 3.2:** Gradas estilizadas, el mismo camino recorreremos, el camino de la ruta hacia el desarrollo de Guatemala. Todos juntos hacia un mismo fin.

**Versión Final Fase 1:** El movimiento del juego es dinámico, El trabajo en conjunto es necesario para avanzar, en el juego y en el desarrollo de Guatemala. Las "subidas y bajadas" son las distintas direcciones, o putos cardinales en las que se basa la **Ruta del Desarrollo**.

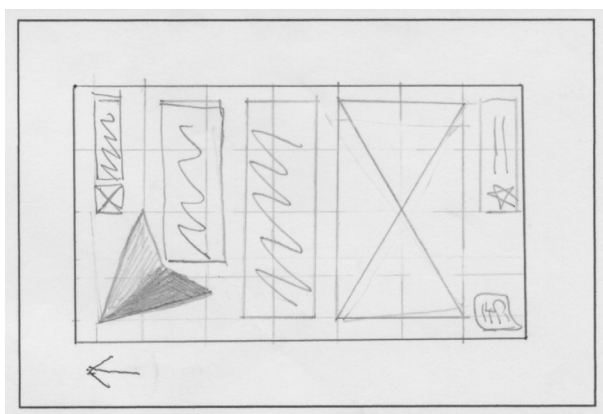




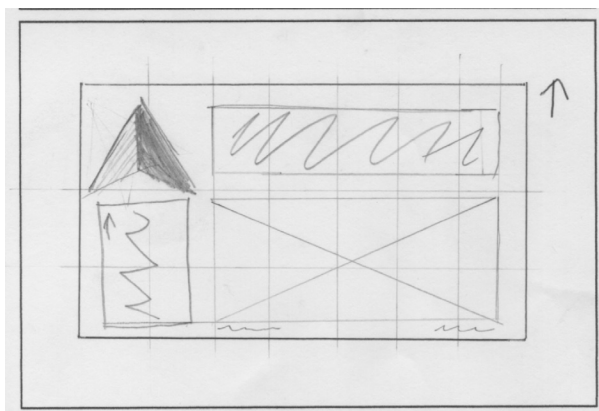
### 6.1.3 FICHAS DEL JUEGO



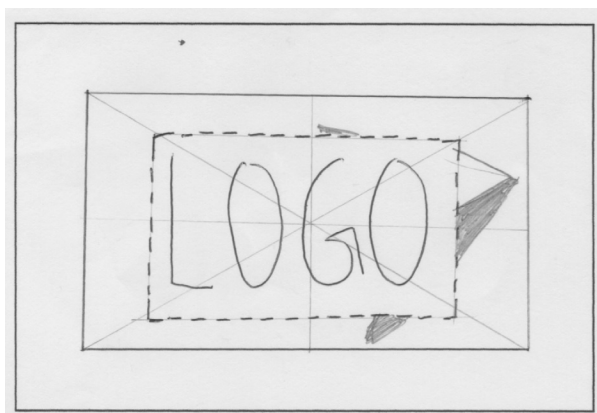
**Tiro versión 1:** Diseño basado en la identidad gráfica institucional del Colectivo. Adaptado a fichas para el juego.



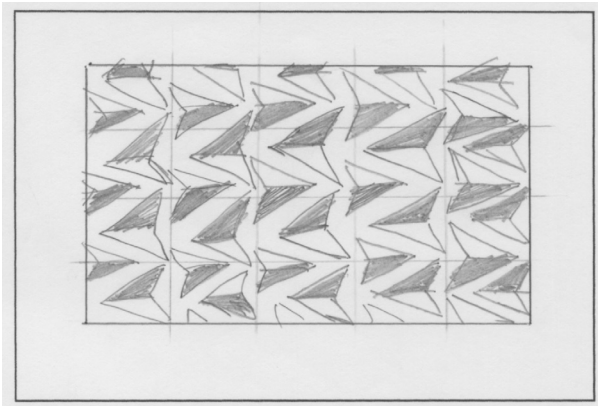
**Tiro versión 2:** Estilo moderno y basado en bloques de contenido.



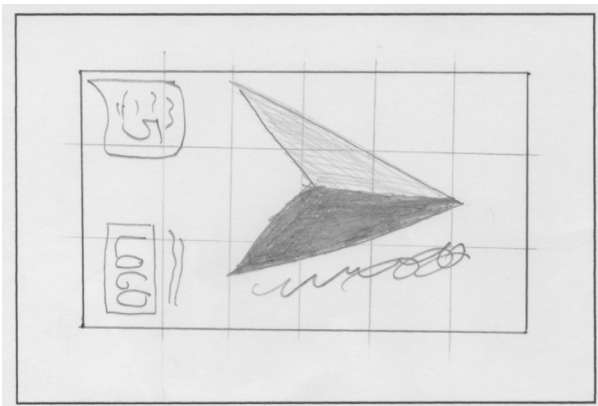
**Tiro versión 3:** Diseño horizontal para facilitar la lectura del texto. Divido en tercios para cuidar el equilibrio del diseño. Una sección para identificar la tarjeta, otra para la información y la tercera para la ilustración.



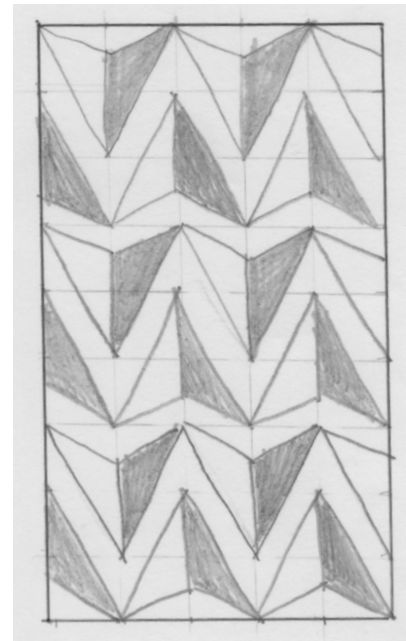
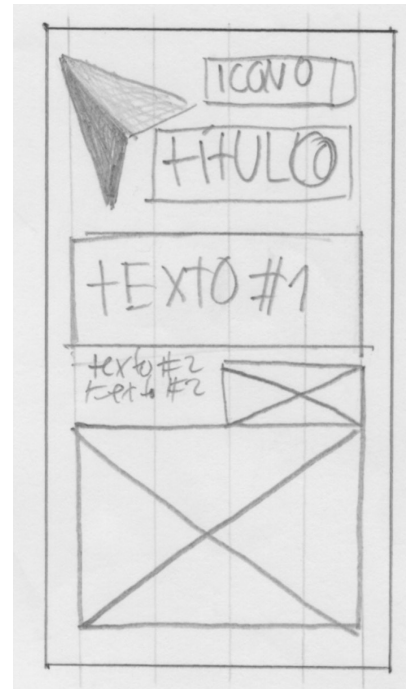
**Retiro versión 1:** Diseño institucional, simple y limpio para contrarrestar el contenido del tiro de la tarjeta.



**Retiro versión 2:** Patrón. Es una textura moderna y que identifica a cada área de trabajo con su color distintivo.



**Retiro versión 3:** Diseño simple y minimalista, con la abstracción de una flecha, a gran escala, a la que se integra el título del área a trabajar para mayor identificación.



**Versión Final Fase 1:**

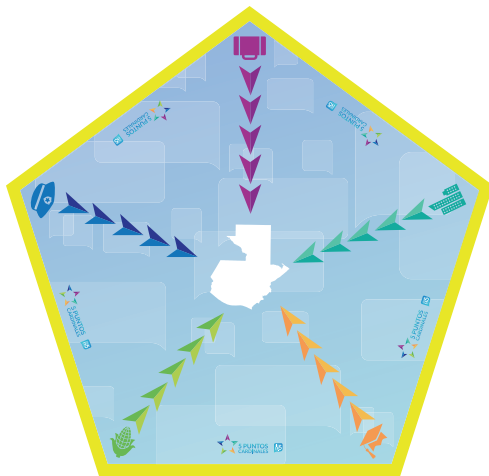
**Tiro:** El encabezado es grande y ubicado en la parte superior para una rápida identificación de la tarjeta. Predomina el ícono abstracto de la flecha con su color específico.

**Retiro:** El patrón conformado por flechas, que con su color distintivo resaltan y crea una diferenciación con las tarjetas de las demás áreas.

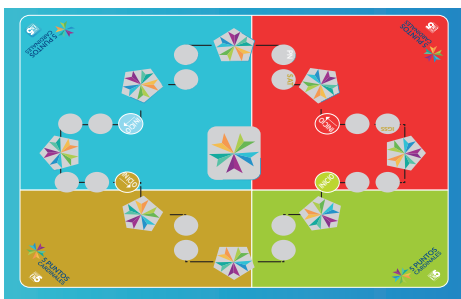
## 6.2 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y COEVALUACIÓN

### Tablero de juego

**Versión 1:** En esta versión, los colores son muy opacos y poco llamativos. El mapa al centro es muy simple como para llamar la atención. La dinámica y el movimiento dentro del tablero de juego es monótono y simple.



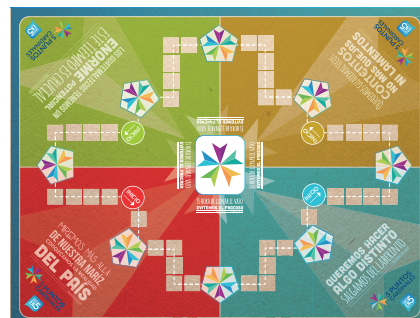
**Versión 2:** Un formato rectangular permite dinamismo y movilidad dentro del tablero. Colores fuertes y brillantes para llamar la atención e invite a jugar el juego. Las casillas hay que trabajarlas más, para integrarlas más al diseño.

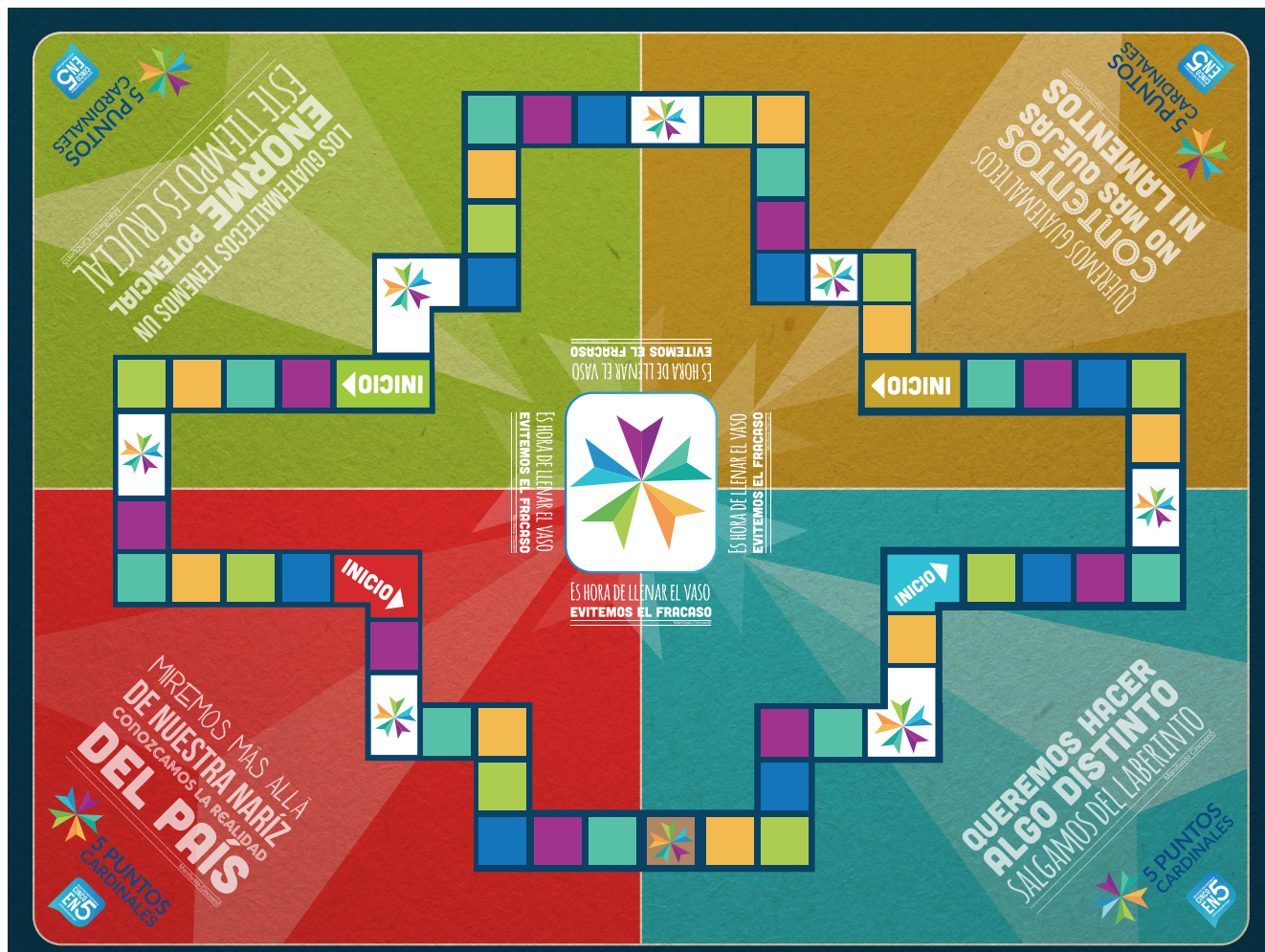


**Versión 1.2:** Se modificó la dinámica y el recorrido dentro del tablero. las casillas se colorearon de forma alternada, y se agregaron fotografías a 1 color identificando cada área del juego. Las tarjetas se colocarán en el área correspondiente.



**Versión 2.2** Se agregó textura al tablero para hacerlo agradable a la vista, evitando el brillo excesivo de los colores sólidos. Se aumentó la cantidad de casillas para alargar la duración del juego. Las frases tomadas del Manifiesto de la Agenda de Desarrollo; fueron incluidas como factor motivador a que los jugadores tomen acción.





**Resultado Segunda Fase  
Pieza a validar con grupo objetivo**

**Versión 2.3** Luego de asesorías, validaciones, se llegó a la conclusión que esta es la versión más acorde para el proyecto.

Se modificaron las casillas y el camino,

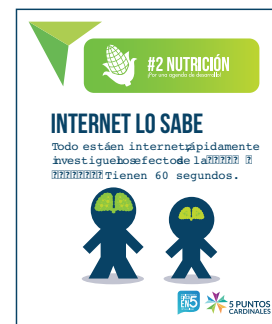
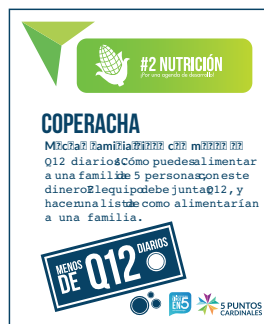
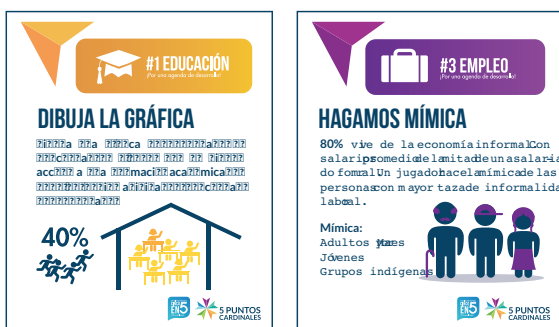
para resaltarlos visualmente; y se rellenaron alternadamente con los colores de las actividades. Las frases tomadas del Manifiesto de la Agenda de Desarrollo; como factor motivador hacia los jugadores a tomar acción activa en la Agenda de Desarrollo.

## Tarjetas de juego

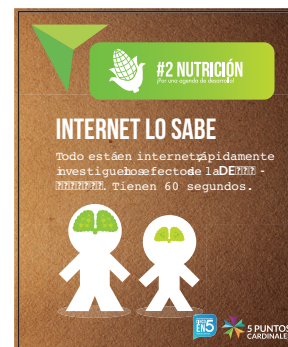
**Versión 1:** Estilo gráfico basado en la imagen institucional del Colectivo y la Agenda en sí. Simple y colores degradados. Moderno y minimalista.



**Versión 2:** Diseño basado en la estética visual y la paleta de colores de la nueva versión del tablero de juego. Fuente palo seco, moderna y juvenil, que facilita la lectura. Ilustración icónica acorde al nivel educativo de los jugadores. Colores sólidos para mantener la simpleza de la línea gráfica, y no competir con las fotografías del tablero.



**Versión 3:** Tarjetas con textura para complementar el tablero de juego. Fuente palo seco, moderna y juvenil, que facilita la lectura; en color blanco para generar contraste con el fondo adecuado para la lectura. Ilustración icónica acorde al nivel educativo de los jugadores.



## Tarjetas de juego


**Versión 2.2:** El fondo se rellenó de color azul profundo, para mejorar la estética y la lectura del texto y las ilustraciones.



**Versión 3.2:** Se oscureció la textura para aumentar la legibilidad del texto y

las ilustraciones. Se eliminó el contorno negro, pues contrarestabá el colorido de las tarjetas.





**#2 NUTRICIÓN**  
¡Por una agenda de desarrollo!


## EN EL OCCIDENTE

La situación de la desnutrición emperora en estos departamentos, donde la desnutrición supera el 70% en niños menores de 5 años.

Descubre que departamentos son:

S \_ \_ L \_  
\_ \_ I \_ H \_  
\_ \_ T \_ I \_ \_ \_ N

Solalá - Quiché - Totonicapán



5 PUNTOS CARDINALES



**#5 INFRAESTRUCTURA**  
¡Por una agenda de desarrollo!

## MOJÉMONOS TODOS

Las áreas urbanas del país aún presentan desafíos en cuanto a condiciones básicas de agua y saneamiento. Para 2032 se necesitarán 250 Millones de m<sup>3</sup> de agua potable .

Para superar este reto, deberán mojar a un jugador del equipo con un vaso de agua.






5 PUNTOS CARDINALES




**#5 INFRAESTRUCTURA**  
¡Por una agenda de desarrollo!

No has pagado tus impuestos a la Superintendencia de Administración Tributaria (SAT). Los proyectos de infraestructura no se pueden realizar.

Devuelve una tarjeta de infraestructura.

**#1 EDUCACIÓN**  
¡Por una agenda de desarrollo!

SEGEPLAN otorga una beca estudiantil a tu equipo.

Lanza el dado nuevamente.

### Resultado Segunda Fase

#### Pieza a validar con grupo objetivo

**Versión 2.3:** Se seleccionó la Versión 2, por su alto contraste fondo/tipografía, mayor que el contraste obtenido con la textura,

facilitando la lectura. El contenido escrito de la tarjeta, se dividió en dos párrafos, el primero de la explicación de la situación actual de Guatemala, en BLACK, para darle jerarquía tipográfica sobre el reto de la tarjeta en regular.

### Imagotipo del juego

**Versión 1:** Brújula abstracta, no está graduada en ninguna dirección, pues los 5 Puntos son la dirección que toma. Fuente palo seco para fácil lectura.



**Versión 2:** Abstracción moderna de una brújula. La combinación de círculos concéntricos otorgan modernidad y estilo digital. Fuente palo seco que circula el logo.



**Versión 3:** Flechas que representan cada una de las áreas a trabajar en la Agenda de Desarrollo. El isotipo dentro del logo integrarlo como punto de partida de las flechas.



**Versión 1.2:** Color y profundidad al logo, para darle estilo moderno y juvenil. El logo del colectivo fue añadido para institucionalizar el logo del juego.





**Versión 2.2:** Cada una de las flechas fue coloreada en dos secciones, en base a los degradados institucionales. El isotipo fue colocado afuera y en mayor tamaño, para darle jerarquía visual y mejorar la lectura al utilizarse a pequeña escala.



**Resultado Segunda Fase  
Pieza a validar con grupo objetivo**

**Versión 2.3:** Las flechas del logo, se re direccionaron hacia el centro, haciendo referencia a que todas las áreas de la **Agenda de Desarrollo** avanzan hacia un mismo destino, evitando comunicar que cada una tiene su destino.



**Instructivo**

**Versión 1:** Basada en el estilo gráfico del tablero Versión 2.3, con la misma textura y efectos de color, se diagramaron las instrucciones, separando por bloques de contenido las respectivas fases del instructivo.



**Resultado Segunda Fase**

**Pieza a validar con grupo objetivo**

**Versión 2:** Basada en el estilo gráfico del tablero Versión 1.2, con la misma textura y efectos de color, fueron diagramadas las instrucciones, separando por bloques de contenido las respectivas fases del instructivo.



## Pre validación

La pre validación efectuada con 3 profesionales del diseño gráfico. Lic. Andrea Díaz, DG. Ingrid Robles, y con el a cargo dentro de Colectivo CINCOen5, Lic. Walter Corzo. En esta etapa se evaluaron distintos aspectos generales en materia de diseño y digramación del juego, y sus elementos. (Ver Anexos)

De los resultados podemos concluir:

- La estrategia es la adecuada para el proyecto, no se harán cambios a la estrategia planteada.
- La cantidad de respuestas negativas no es suficiente para decidir un cambio de paleta de colores, sin embargo no despreciable el comentario, se le aplicará más brillo a los colores del tablero
- El formato es adecuado para la dinámica del juego, y la dinámica de movimiento de los jugadores dentro del juego.
- Las tipografías están correctas, y son legibles, de fácil lectura. Se hará una jerarquización de textos dentro de las tarjetas.
- La redacción y presentación visual de la hoja de instrucciones es correcta para su fácil comprensión y lectura.
- La legibilidad es correcta, se verificará el comentario con la prueba impresa de las tarjetas.
- Se reafirma que sí es material comprensible.
- Las ilustraciones en las tarjetas son adecuadas. Sin embargo, en el tablero las fotografías no son las más adecuadas, inclinándose la balanza hacia el tablero Versión 2.
- El estilo de fuente y el tamaño es el correcto en general, y en las Tarjetas especiales hay que subir 2pt de tamaño.
- Las actividades son la esencia de la comunicación en el juego; y la dinámica es la correcta, para un juego alegre y creativo para jóvenes.
- La cantidad es adecuada para el juego. En términos de tiempo y para evitar repetición de actividades dentro de una misma partida.
- La legibilidad está correcta y es la adecuada. Las tarjetas especiales se integran a la unidad visual por la textura utilizada también en el fondo del tablero.
- Hay integridad gráfica en base al concepto creativo.

## 6.3 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN Y VALIDACIÓN

### Validación con grupo objetivo

La validación se realizó con 15 personas que representan el grupo objetivo. Estos fueron estudiantes universitarios, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, cursando el octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico. Las edades están dentro del rango de 20 - 24 años. Se usaron dos técnicas para además medir la atención de los encuestados, una pregunta capciosa y la numeración correlativa de las preguntas era errónea.

### Tablero de juego

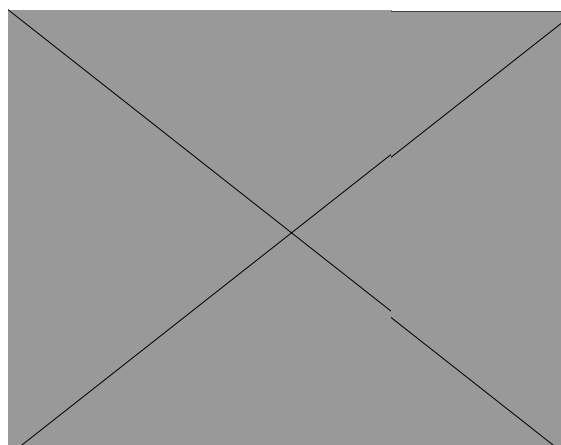
En base a la retroalimentación recibida por el grupo objetivo, se hicieron los siguientes ajustes: se delimitaron áreas específicas para colocar las tarjetas, un espacio para cada área y dos para las tarjetas cardinales; identificando cada una para poder diferenciar una de otra. Se integraron íconos de las tarjetas a las casillas correspondientes, para agregar dinamismo y evitar casillas muy simples, complementándose con degradados institucionales.



### Tarjetas de juego

El grupo objetivo expresó que el contenido en el tiro de las tarjetas era totalmente comprensible, por lo que no se hicieron cambios a esa área, además, el texto fue enviado a revisión a Colectivo CINCOen5, para verificar que estuviera lo más claro posible la parte donde se expresa la situación actual del país.

En el retiro, se diseñó un identificador visual a cada área y las Tarjetas Especiales para que puedan ser reconocidas fácilmente al estar boca abajo, y facilitar la preparación del juego y ponerlas donde corresponden.



### Instructivo

Se actualizó la hoja de instrucciones con el nuevo estilo gráfico del tablero de juego. Además gracias a la observación de un encuestado, se corrigió un error ortotipográfico en las instrucciones.

**5 PUNTOS CARDINALES INSTRUCCIONES**

Bienvenido a 5 Puntos Cardinales, un juego dinámico para 20 o más jugadores en el cual cada jugador de tu equipo tendrá que trabajar para llevar a Guatemala por la Ruta del Desarrollo, a través de las 5 áreas de desarrollo.

**OBJETIVO**  
El objetivo del juego consiste en que todos los equipos tengan en su mano 5 Tarjetas Cardinales una de cada área de trabajo de la Agenda de Desarrollo. Avanzando por el tablero en el sentido de las agujas del reloj, y realizando las actividades descritas en las tarjetas correspondientes a cada Área de Trabajo.

**PREPARACIÓN**

- 1 Formar 4 equipos de dos o más jugadores. A cada equipo se le asigna un color y un Área de Trabajo. Cada equipo coloca su ficha en la Casilla Inicio correspondiente.
- 2 Colocar los mazos de cartas correspondientes cada área boca abajo.
- 3 Preparar el dado y entregar papel y lápiz a cada equipo para trabajar.
- 4 ¡Listo todos a jugar!

**EN EL TURNO DE CADA EQUIPO** Inicia la partida el equipo en el que juega la persona más próxima a cumplir años.

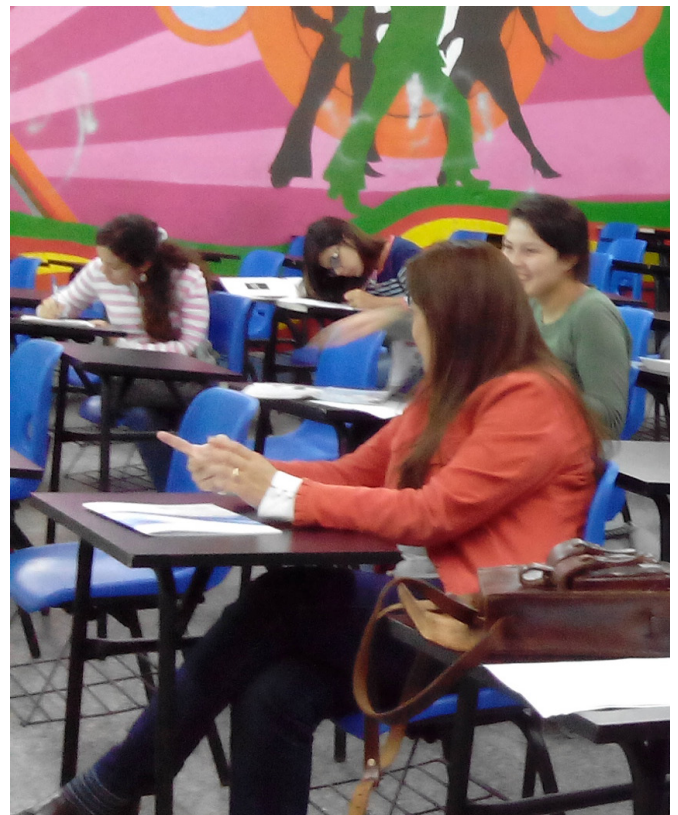
- 1 Un jugador del equipo lanza el dado, y avanza las casillas que indique el dado. Se levanta una tarjeta del mazo correspondiente al color de la casilla en que cae.
- 2 Se lee la tarjeta en voz alta, y los miembros del equipo deberán realizar la actividad indicada en el tiempo que dice la tarjeta.
- 3 **Si se supera la prueba:** el equipo conserva la tarjeta, y termina el turno. **Si no se supera:** la tarjeta se regresa hasta abajo del mazo y termina el turno.
- 4 **Casilla Cardinal:** al caer en esta casilla, se extrae una tarjeta del mazo de Tarjetas Especiales, las cuales incluyen castigos o motivadores que se aplican al equipo.

**¿Cómo termina el juego?**  
El juego termina cuando todos los equipos tengan en su mano 5 tarjetas, una de cada área de acción.





  
 FACEBOOK: @GTmercedmejor  
 TWITTER: @GTmercedmejor  
 INSTAGRAM: @GTmercedmejor  
 #GTmercedmejor



## CONCLUSIONES

En esta tercera fase, se pudo observar las reacciones del grupo objetivo al ser expuestos al material. Basado en los resultados de la encuesta, puedo concluir que el material es el adecuado, al haber recibido observaciones con respecto a detalles del material.

Las observaciones hechas por los encuestados eran lógicas y correctas, así que se hicieron los ajustes pertinentes. Las sugerencias al tablero, en cuanto que necesitaba más elementos, me parece una muy buena observación, pues mejora el impacto visual y el dinamismo, haciendo un juego mucho más alegre y dinámico.

Para las tarjetas no se tenía contemplado la impresión del retiro, por cuestiones de costos, pero la observación acerca de que no era posible distinguirlas estando boca abajo, es muy acertada y real, por lo que se realizará la impresión a pesar de los costos.

Los textos y la redacción de la hoja de instrucciones está siendo evaluada para mejorar al máximo la comprensión y transmisión del mensaje.



## 6.4 DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

### Tablero de juego

El tablero tiene una dimensión de 12\*18 pulgadas. Está dividido en 4 sectores, cada uno con un color distinto para cada equipo de jugadores, y con una casilla indicada para el inicio del movimiento de los jugadores. Consta de 40 casillas normales, 8 de cada área de trabajo y 12 casillas especiales. Dentro del recorrido de los jugadores se encuentran las áreas delimitadas para colocar las tarjetas boca abajo, que son las pilas donde los jugadores toman una tarjeta al caer en una casilla con esa función. Hay dos áreas específicas para colocar Tarjetas

Cardinales.

Las frases dispuestas en cada área de trabajo son extractos del manifiesto del Colectivo, como factor motivacional para los jugadores y medio de reflexión acerca de los objetivos de la **Agenda de Desarrollo**.

El tamaño y forma del camino de juego, esta dirigido de esa forma para maximizar el número de casillas y evitar un juego muy corto. Además de tener el dinamismo que un juego didáctico eficiente requiere.

**TARJETA CARDINAL**

**5 PUNTOS CARDINALES**  
EN 5 minutos

**LOS GUATEMALTECOS TENEMOS UN ENORME POTENCIAL ESTE TIEMPO ES BUENA**

**MIREMOS MÁS ALLÁ DE NUESTRA NARIZ CONOZCAMOS LA REALIDAD DEL PAÍS**

**QUEREMOS HACER ALGO DISTINTO SALGAMOS DEL LABERINTO**  
5 PUNTOS CARDINALES EN 5 minutos

**QUEREMOS GUATEMALTECOS CONTENTOS NO MAS QUEJAS NI LAMENTOS**

**#1 EDUCACIÓN**  
Por un mundo de desarrollo

**#2 NUTRICIÓN**  
Por un mundo de bienestar

**#3 EMPLEO**  
Por un mundo de prosperidad

**#4 SEGURIDAD**  
Por un mundo de paz

**#5 INFRAESTRUCTURA**  
Por un mundo de desarrollo

**INICIO**

12 pulgadas

18 pulgadas

## Tarjetas de juego

El juego consta de 60 tarjetas. Estas miden 2.5\*3 pulgadas, el cuál es un tamaño fácil de manejar, permite un tamaño adecuado de la tipografía, y reduce los costos de impresión.

En el retiro de cada tarjeta está el diseño que identifica cada tarjeta con su área de trabajo correspondiente, facilitando la identificación al momento de colocarlas boca abajo. Se encuentra el ícono institucional de cada área, complementado con el fondo en color correspondiente.

Al tiro de cada tarjeta, encontramos la flecha icónica y la burbuja representativa de cada área, en su color correspondiente. Seguido de dos párrafos de texto. El primero informa y contextualiza al lector acerca de una situación específica de la realidad guatemalteca, seguido de un párrafo en donde se detalla la actividad, castigo o dinámica que necesita realizar para que se considere superada y poder adquirir la tarjeta. Todo esto complementado con una ilustración abstracta a base de iconografía que resalta el tema a tratar, comunicando también datos relevantes acerca de la problemática.



## 2.5 pulgadas

3 pulgadas

<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>DIBUJA LA GRÁFICA</b> 40% de los jóvenes que no tiene acceso a la educación. Separen el 40% de integrantes del equipo, ese 40% no participará en el reto de la siguiente tarjeta.</p> <p>40%</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>PREGUNTADOS</b> Guatemala es el país con mayores retos educativos de Centro América. ¿Cuál creen que es el promedio de años de estudio en el país?</p> <table border="1"> <tr> <td>5.8</td> <td>13.3</td> </tr> <tr> <td>4.1</td> <td>9.4</td> </tr> </table> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	5.8	13.3	4.1	9.4	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>PREGUNTADOS</b> Para el año 2013 17% de los guatemaltecos mayores de 15 años era analfabeta. El Departamento de Guatemala la taza es de 6% ¿Cuáles son los departamentos con mayor analfabetismo, que supera el 29%?</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>TODOS A ESTUDIAR</b> De los estudiantes de primaria solo la mitad estudiaron la pre-primaria. La mitad de los estudiantes de primaria logra continuar a básicos, y a su vez, solo la mitad se gradúa de diversificado. Hagan un listado de las causas más comunes de deserción escolar en Guatemala.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>
5.8	13.3						
4.1	9.4						
<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>EXAMEN SORPRESA</b> En 2012, apenas 7 de cada 100 obtuvieron un nivel satisfactorio en matemáticas y 24 de cada 100 en lectura. Miembros de otros equipos les harán preguntas durante 60 segundos, deberán lograr la mayoría de respuestas correctas para superar el reto.</p> <p>7% SATISFATORIO</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>ACTUALIZAR</b> Actualicemos la normativa educativa para proponer un sistema participativo y multicultural. El equipo deberá escribir una carta al MINEDUC con sugerencias hacia una nueva Normativa Educativa.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>FORTALECER</b> Fortalecer la formación, profesionalismo y carrera de los maestros y maestras. Encuentren y entrevisten rápidamente a un maestro o maestra, acerca de la calidad de formación que recibió. Puede ser integrante de un equipo de jugadores.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>AMPLIAR</b> Ampliar masivamente las oportunidades de secundaria y carreras técnicas con calidad. Te quedas sin oportunidad de estudiar, devuelve esta tarjeta y pierde un turno.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>				
<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>VIAJE EN EL TIEMPO</b> Logremos que todos los niños menores de 6 años vayan a la escuela. Un viaje en el tiempo. Realicen un juego de hayan aprendido en la escuela a esa edad.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#1 EDUCACIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>DRAMATICEMOS</b> Contar con Programas para incluir a niños y jóvenes que abandonarán la escuela. Hagan una dramatización de una situación real que lleve a niños y jóvenes abandonar la escuela.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>COPERACHA</b> Muchas familias viven con menos de Q12 diarios. ¿Cómo puedes alimentar a una familia de 5 personas, con este dinero? El equipo debe juntar Q12, y hacer una lista de como alimentarían a una familia.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>INTERNET LO SABE</b> Las consecuencias de la desnutrición son irreversibles. Rápidamente investiguen los efectos de la DESNUTRICIÓN. Tienen 60 segundos.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>				
<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>NO MÁS DESNUTRICIÓN</b> Guatemala se encuentra entre los cinco países el mundo con mayor desafío en desnutrición. La mitad de los niños menores de 5 años sufre de desnutrición crónica en Guatemala. Existen diversas propuestas para frenar la desnutrición. Mencionen algunas y propongan una nueva para superar este reto.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>EN EL OCCIDENTE</b> La situación de la desnutrición emperora en estos departamentos, donde la desnutrición supera el 70% en niños menores de 5 años. Descubre que departamentos son: S _ _ L _ I _ H _ T _ _ N</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>TIEMPO PERDIDO</b> 4 décadas es toda una vida, y es el tiempo que tomaría erradicar la desnutrición al ritmo actual; y se perderían dos generaciones más. Hagan una carrera entre los jugadores del equipo, y elijan una penitencia al último en llegar.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>IMPULSAR</b> Impulsamos las políticas comunitarias y municipales de seguridad alimentaria y nutricional. ¿Alguno tiene comida a la mano? Superar este reto se basa en la calidad nutricional de la comida que tengan más cerca. Ejemplo: frutas y verduras gaseosas, frituras y gaseosas.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>				
<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>BRINDAR EDUCACIÓN</b> Brindemos educación e información nutricional, especialmente a mujeres en edad reproductiva. Dramatizen un embarazo, y costumbres adecuadas en alimentación para una mujer embarazada o en edad reproductiva.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>CAPACITAR E INFORMAR</b> Capacitemos e informemos respecto a la planificación familiar. Inicias tu propia familia, prepárate adecuadamente para este reto, devuelve esta tarjeta y pierde un turno.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>MEJORAR LA GESTIÓN</b> Mejorar la gestión de programas y servicios de atención a la primera infancia. Elijan a un integrante del equipo que será el bebé, el resto de integrantes deberán atenderlo de forma adecuada, como si sufriera desnutrición crónica.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>	<p><b>#2 NUTRICIÓN</b> <i>(Por cada equipo de 4 jugadores)</i></p> <p><b>MEJORAR LA GESTIÓN</b> Empoderar a las comunidades para un mejor aprovechamiento de sus recursos naturales. Busquemos recursos, ¿Qué recursos naturales encuentras cerca, en este momento? Recolecten la mayor cantidad de recursos disponibles para superar el reto.</p> <p>5 PUNTOS CARDINALES</p>				



**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### HAGAMOS MÍMICA

En Guatemala, el 60.2% de las muertes violentas son de jóvenes; y el 82% del total de homicidios registrados fue cometido con armas de fuego.

El equipo deberá realizar la mímica de una escena donde se detenga un homicidio, por parte de la Policía Nacional Civil.

**82%** de los homicidios ocurren por arma de fuego

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### VIOLENCIA FOCALIZADA

Tres cuartas partes de los homicidios a nivel nacional, se producen en 8 departamentos: Guatemala, Escuintla, Petén, Izabal, Jutiapa, Santa Rosa y Quetzaltenango.

Rápidamente, señalen en un mapa donde se encuentran estos departamentos para superar el reto.

**3/4** de los homicidios ocurren por arma de fuego

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### TELÉFONO DESCOMPUESTO

Existe poca coordinación de los niveles institucionales, como Ministerio de Gobernación, Ministerio Público, Organismo Judicial y Ministerio de la Defensa y otros.

El reto consiste en que el equipo jugará Teléfono Descompuesto, con la frase indicada; deberán comunicar el mensaje correcto para superar la prueba.

Frase: Llegó la hora de unirse y actuar, por Guate ¡vamos a participar!

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### ACCIONES PREVENTIVAS

No se cuenta con una política pública de prevención ni una agenda de desarrollo para los municipios más violentos.

Rápidamente el equipo deberá generar una propuesta de política pública para prevenir la violencia.

¡BANG!

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### SENTENCIADO A PRISIÓN

Se ha duplicado el número de privados de libertad, pero no el número de espacios carcelarios; hay 2.4 reos por cada lugar disponible.

El equipo es sentenciado a un turno en prisión, devuelve esta tarjeta y pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### POLÍTICAS PÚBLICAS

Motivemos una política pública de prevención enfocada en adolescentes y jóvenes vulnerables.

¿Quiénes son los adolescentes y jóvenes vulnerables? ¿Por qué? ¿En donde se encuentran? Respondan correctamente para superar el reto.

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### FORTALECER - AMPLIAR - REESTRUCTURAR

Fortalezcamos, ampliamos y reestructuremos la Policía Nacional Civil (PNC).

¿En que año fue fundada la PNC?

1987	1996
1955	1992

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### JUSTICIA JUSTA

Mejoremos las instituciones del sector de justicia.

El equipo dramatizará un juicio a un integrante, mencionar los cargos, testigos, la sentencia, etc.

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### PRISIÓN PARA TODOS

Otorguemos prioridad al sistema penitenciario.

Todos los integrantes del equipo, serán cateados por los otros equipos.

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

### INVOLUCRÉMONOS TODOS

Involucrar a la persona, la familia y la sociedad en un concepto de cultura ciudadana.

¿Qué valores son necesarios en la convivencia y respeto en la familia, la escuela, etc? Adivina algunos:

A \_ \_ R  
E \_ \_ E T  
F \_ A \_ R \_ D \_ \_

5 PUNTOS CARDINALES

**#1 EDUCACIÓN**  
Por una agenda de desarrollo

Maestros de tu comunidad están en huelga por falta de material didáctico.

El equipo pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

**#1 EDUCACIÓN**  
Por una agenda de desarrollo

SEGEPLAN otorga una beca estudiantil a tu equipo.

Lanza el dado nuevamente.

5 PUNTOS CARDINALES

**#2 NUTRICIÓN**  
Por una agenda de desarrollo

La desnutrición te afecta. Eres suspendido por el Instituto de Seguridad Social (IGSS).

El equipo pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

**#2 NUTRICIÓN**  
Por una agenda de desarrollo

Tu salud ha mejorado gracias a una alimentación balanceada.

Lanza el dado nuevamente.

5 PUNTOS CARDINALES

**#3 EMPLEO**  
Por una agenda de desarrollo

Es la cuarta solicitud de empleo que realizas, y es rechazada.

El equipo pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

**#3 EMPLEO**  
Por una agenda de desarrollo

Comienzas tu propio negocio, y das empleo a todos los jugadores.

Lanza el dado nuevamente.

5 PUNTOS CARDINALES

**#5 INFRAESTRUCTURA**  
Por una agenda de desarrollo

No has pagado tus impuestos a la SAT. Los proyectos de infraestructura no se pueden realizar.

El equipo pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

**#5 INFRAESTRUCTURA**  
Por una agenda de desarrollo

COVIAL ha pavimentado la carretera que lleva hacia tu casa. Facilitándote la movilización.

Lanza el dado nuevamente.

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

Participas activamente en Programas de políticas públicas de prevención de la violencia.

Lanza el dado nuevamente.

5 PUNTOS CARDINALES

**#4 SEGURIDAD**  
Por una agenda de desarrollo

Eres víctima de un asalto por un "motocaco". Ve a hacer la denuncia correspondiente.

El equipo pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### HAGAMOS MÍMICA

80% vive de la economía informal. Con salarios promedio de la mitad de un asalariado formal.

Un jugador hace la mímica de las personas con mayor tasa de informalidad laboral.

Mímica:  
Adultos Mayores  
Jóvenes  
Grupos indígenas

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### UN PAÍS JÓVEN

Se estima que el 70% de los guatemaltecos es menor de 30 años y la mitad tiene menos de 20 años.

Todos los equipos suman las edades de sus jugadores. El equipo que sacó la tarjeta deberá ser el equipo mas joven para poder ganar el reto

70% menores de 30 años, 30% mayores de 30 años

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### A CAPACITARNOS

La educación que se imparte a nivel medio no está capacitando a los jóvenes guatemaltecos con competencias para el trabajo y para emprender sus propios negocios.

El equipo deberá capacitar rápidamente a los demás equipos, acerca de un tema de la Agenda de Desarrollo.

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### EL DRAMA DEL EMPLEO

Los jóvenes tienen pocas posibilidades de lograr un empleo formal. 200 mil personas al año buscan empleo formal, pero únicamente 18 mil logran obtenerlo.

Dramaticen una entrevista de trabajo en dos escenas, una donde el entrevistado logra el empleo, y otra en donde es rechazado.

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### GENEREMOS OPORTUNIDADES

En promedio 80% de la población subsiste en base a la economía informal.

Hagan una lluvia de ideas, acerca de formas para formalizar la economía informal.

- 61% - Guatemala
- 87% - Alta Verapaz
- 88% - Quiché
- 89% - Solalá
- 91% - Totonicapán
- 92% - Huehuetenango

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### VINCULACIÓN

Mejoremos la vinculación entre la escuela y el trabajo.

Rápidamente, formen un movimiento en favor de la vinculación entre la escuela y el trabajo. ¿Cuál sería el nombre? ¿Cómo fomentarían esa vinculación?

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### IMPULSAR EL DESARROLLO

Necesitamos impulsar el desarrollo en distintos departamentos.

Haces un viaje a un departamento para apoyar proyectos de desarrollo, devuelve esta tarjeta y pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### GENERAR

Es necesario generar un marco legal que favorezca la generación de empleo especialmente a la juventud.

¿Quién, o qué institución debería velar por este objetivo? Escriban una carta a quién consideren adecuado, mostrándole su preocupación acerca de este tema, y como se podría solucionar.

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### PROMOVER OPORTUNIDADES

Todos tenemos derecho a oportunidades de trabajo.

Formen una empresa que pueda ofrecer la mayor cantidad de empleos a la población guatemalteca. ¿Cuál sería su función? ¿Qué labores realizaría? ¿A quienes emplearía?

5 PUNTOS CARDINALES

### #3 EMPLEO

#### FORTALECER

Fortalezcamos el papel del Estado para mejorar condiciones de empleo.

Exijamos al Estado que trabaje por el pueblo; ahora están en una manifestación. ¿Cómo serían sus lemas, cantos o proclamas?

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### PROPICIAR

Propiciemos entornos urbanos adecuados para la convivencia humana.

Dibujen como sería un espacio de convivencia adecuado.

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### MUNDO URBANIZADO

En el año 2030 se estima que la población urbana mundial crecerá hasta el 60% y la rural se reducirá al 40%.

Cada jugador del equipo, deberá dibujar, con los ojos cerrados, un mundo urbanizado.

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### GUATEMALA URBANIZADA

Guatemala experimenta una alta migración a ciudades intermedias como Cobán, Carcá, Chimaltenango, Jutapa, Malacatán, Santa Cruz Barillas, Coatepeque, La Libertad y Sayaxché.

¿Han viajado a alguno de estos lugares? Describan la situación en cuanto a urbanización del lugar que hayan visitado para superar este reto.

2020

35% 65%

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### CENTROS URBANOS

SEGEPLAN proyecta que en 2032 tendremos cinco centros urbanos mayoritarios.

¿Puedes adivinar cuáles son?

O\_N  
U\_Ü\_A\_N\_O  
M\_E\_A\_G  
E\_L\_A\_G\_O  
U\_M\_A

Cobán - Huehuetenango - Chimaltenango - Quetzaltenango - Escuintla

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### ILUMINANDO EL DESARROLLO

Guatemala tiene un 84% de cobertura en energía eléctrica, y aún hay 8 departamentos que tienen una cobertura debajo del promedio nacional.

Apaguen las luces del lugar, prendan una vela o linterna, y jueguen así hasta que sea su turno de nuevo, para superar este reto.

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### MOJÉMONOS TODOS

Las áreas urbanas del país aún presentan desafíos en cuanto a condiciones básicas de agua y saneamiento. Para 2032 se necesitarán 250 Millones de m³ de agua potable.

Para superar este reto, deberán mojar a un jugador del equipo con un vaso de agua.

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### PLANIFICANDO

Mejoremos la Planificación para un futuro con mejores condiciones para todos.

El equipo está en concentración para la planificación; devuelvan esta tarjeta y pierde un turno.

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### GENERANDO INSTITUCIONALIDAD

Generemos institucionalidad para abordar los desafíos de la urbanización.

El equipo deberá crear un Ministerio, ¿Cuál sería el título del ministerio? ¿Sus funciones?

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### MEJORAR LA CONECTIVIDAD

Mejoremos la conectividad entre las ciudades y poblados.

Para superar este reto cada integrante del equipo debe enviar un mensaje de texto o una llamada, a alguien fuera de la Ciudad Capital.

5 PUNTOS CARDINALES

### #5 INFRAESTRUCTURA

#### SOSTENIBILIDAD

Garanticemos la sostenibilidad de los servicios de agua y energía.

El equipo deberá crear una campaña para motivar el cuidado del agua.

5 PUNTOS CARDINALES

## Imagotipo

El isotipo está compuesto de 5 flechas, una por cada área de trabajo, que se dirigen hacia un punto en común, hacia el centro, simbolizando que todas las áreas tienen un mismo fin, y un mismo objetivo en conjunto: el desarrollo de Guatemala. Cada flecha está compuesta de dos partes, representando que en cada área existen desafíos pero cada uno tiene su propuesta para superar las realidades del país.

El logotipo está compuesto por el título 5 Puntos Cardinales. Dispuestos en dos líneas de texto para comprimir el logo y evitar se extienda demasiado. La primera parte 5 Puntos tiene mayor jerarquía pues es la parte central que identifica el juego.

Tipografía Lato Bold. Moderna y palo seco, adecuada al grupo objetivo. Color azul institucional de Colectivo CINCOen5, para mantener la identidad del mismo.



## Instructivo

El instructivo es de tamaño carta 8.5 \* 11, por ser un tamaño práctico y de bajo costo de impresión.

Al fondo la textura corrugada lo integra al tablero de juego. La información está diagramada en globos de texto, para fácil identificación de la distinta información en cada área.

Primero se introduce al lector a una breve explicación del juego, seguido de la descripción del objetivo general del juego.

Luego de esta introducción se describe los pasos para la preparación del juego antes de jugar. Y por último la explicación de la estrategia de juego a seguir para completar las actividades. Aquí mismo se incluye la forma que el juego concluye, además de las formas de contacto con el Colectivo

**5 PUNTOS CARDINALES**

# INSTRUCCIONES

Bienvenido a 5 Puntos Cardinales, un juego dinámico para 10 o más jugadores, en el que con la ayuda de tu equipo tendrás que trabajar para llevar a Guatemala por la *Ruta del Desarrollo*, a través de las 5 áreas de desarrollo.

## OBJETIVO

El objetivo del juego consiste en que todos los equipos tengan en su mano 5 Tarjetas Cardinales, una de cada área de trabajo de la Agenda de Desarrollo. Avanzando por el tablero en el sentido de las agujas del reloj; y realizando las actividades descritas en las tarjetas correspondientes a cada Área de Trabajo.

### PREPARACIÓN

- 1 **Formar 4 equipos** de dos o más jugadores. A cada equipo se le asigna un color y un Área de Trabajo. Cada equipo coloca su ficha en la Casilla INICIO correspondiente.
- 2 **Colocar los mazos de cartas** correspondientes cada área boca abajo.
- 3 **Preparar el dado** y entregar papel y lápiz a cada equipo para trabajar.
- 4 **¡Listo todos a jugar!**

### EN EL TURNO DE CADA EQUIPO

Inicia la partida el equipo en el que juega la persona mas próxima a cumplir años.

- 1 Un jugador del equipo lanza el dado, y avanza las casillas que indique el dado. Se levanta una tarjeta del mazo correspondiente al color de la casilla en que cae.
- 2 Se lee la tarjeta en voz alta, y los miembros del equipo deberán realizar la actividad indicada en el tiempo que dice la tarjeta.
- 3 **Si se supera la prueba:** el equipo conserva la tarjeta, y termina el turno.  
**Si no se supera:** la tarjeta se regresa hasta abajo del mazo y termina el turno.
- 4 **Casilla Cardinal:** al caer en esta casilla, se extrae una tarjeta del mazo de Tarjetas Especiales, las cuales incluyen castigos o motivadores que se aplican al equipo.

### ¿Cómo termina el juego?

El juego termina cuando todos los equipos tengan en su mano 5 tarjetas, una de cada área de acción.

CINCO en 5 @CINCOen5 @CINCOen5  
#GTmerealomejor



# CAPÍTULO 7

## LECCIONES APRENDIDAS DURANTE EL PROCESO DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

*Todo proceso metodológico conlleva una serie de aprendizajes en distintas áreas. Siempre se aprende algo nuevo reza el dicho, abarcando el aprendizaje en el área de diseño y producción gráfica, y más.*

---

## 7.1 ACERCA DE LA TEMÁTICA

La comunicación directa y cercana con la institución, permite conocer la situación actual del país a profundidad. Así como las organizaciones que trabajan por una Guatemala digna para todos, sus esfuerzos actuales, el trabajo duro hasta altas horas de la noche, la inversión del recurso económico y humano en esta lucha para el Guatemala.

Actualmente existe una desinformación entre los jóvenes guatemaltecos acerca de la situación actual del país. Es una situación alarmante y que al mantenernos ciegos a esta realidad nos condena a seguir igual, y no llegar a la Guatemala desarrollada, que todos queremos y exigimos.

## 7.2 ACERCA DE LA INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL

Se ha evidenciado el impacto directo que tiene un material mediado por un diseñador editorial. Un juego educativo es una herramienta diferente y creativa para poder informar acerca de una infinidad de temas. Tiene un mayor impacto un juego y dinámicas, a un folleto o una revista; especialmente a la juventud.

El diseño gráfico editorial llega a tener una incidencia de gran impacto en un grupo objetivo, pues la forma en que se analiza y transforma la información es diferente a la forma en que se realiza en otros enfoques gráficos. Además de permitir una comunicación creativa con un costo de reproducción relativamente bajo en comparación a otros medios, teniendo un mayor alcance con menor inversión monetaria.

## 7.3 ACERCA DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

El Proyecto de Graduación es un tema que no se debe tomar a la ligera. No es una tarea o un curso más. Es el culmen de años de trabajo en la carrera universitaria. Este requiere de mucho trabajo y dedicación, tiempo y recursos. La atención del estudiante debe ser totalmente al Proyecto, trabajando eficientemente cada una de las fases semana con semana, ya que si una fase queda incompleta o deficiente, tiene repercusiones en las siguientes fases.

El Proyecto de Graduación es una herramienta muy importante que permite reafirmar y recordar los conocimientos aprendidos durante los años que dura la carrera. Pues se deben utilizar estos conocimientos, además de recordar algunos que pudieron haberse olvidado con el pasar del tiempo.

## 7.4 ACERCA DE LA GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DE DISEÑO

Es importante una comunicación permanente entre la institución (cliente) y el diseñador (proveedor). Esto facilita no solo la fase teórica del proyecto de diseño, así como la ejecución y producción gráfica. Presentando avances regularmente se puede ir ajustando detalles antes de avanzar, evitando un retroceso en futuro debido a detalles no validados anteriormente.

Las pruebas de impresión son una parte fundamental del proceso de ejecución gráfica. Esta prueba, permite observar detalles de color, tamaño, contraste, material, etc. que solo son evidentes a la hora de imprimir, por la diferencia que existe entre los medios digitales (monitor) y los medios de impresos.

# CAPÍTULO 8

## CONCLUSIONES

*Enriqueciendo las lecciones aprendidas, las conclusiones son las afirmaciones negativas o positivas que resultan del proceso completado de un Proyecto de Graduación Universitario.*

---



A través de la mediación del diseñador gráfico editorial, se logró transformar un folleto impreso, en un material didáctico creativo que transmite de forma eficiente los contenidos de ese mismo folleto, de una forma dinámica y diferente a lo que los jóvenes han estado acostumbrados. El empoderamiento de los jóvenes a través del proyecto aumenta al abrir sus ojos a la situación actual de país y los desafíos que debemos superar, así como las propuestas presentadas por la juventud para trabajar por el desarrollo de Guatemala.

El juego didáctico, como medio de información y comunicación institucional, tiene una incidencia directa en la cantidad de jóvenes en busca de un empoderamiento político y en movimientos en pro del desarrollo de Guatemala. Siendo un material juvenil y creativo se evidencia la participación de la juventud en la redacción

y transmisión de la información, y la imagen que los jóvenes tienen de **Colectivo CINCOen5**, jóvenes trabajando por una Guatemala digna.

La Escuela de Diseño Gráfico, al propiciar proyectos de índole social, promueve el trabajo por una Guatemala digna y desarrollada. Además de concienciar acerca del valor del trabajo del diseñador gráfico, para lograr que se valore el producto del diseñador.

El Proyecto de Graduación es el equivalente a un temario de bachillerato, pues, aunque no se examine teóricamente, es una aplicación práctica de todos los conocimientos aprendidos durante los años que duran los estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

# CAPÍTULO 9

## RECOMENDACIONES

*Las conclusiones pueden ser llevadas a un nivel más, y transformarlas en recomendaciones. Siempre hay aspectos a mejorar, en todas las áreas de la vida.*

---

## **PARA FUTUROS PROYECTOS DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL**

Realizar una exhaustiva búsqueda y análisis de instituciones posibles para aportar con el Proyecto de Graduación. Ese análisis y conocimiento personal de la institución es primordial. Es recomendable que exista un contacto anterior o algún contacto directo con empleados de la institución, para tener un conocimiento más profundo y real de la situación de la institución. Tampoco es bueno acercarse a una institución únicamente porque un primo, amigo de la tía o un vecino trabaja ahí, lo cual no necesariamente lleva a una participación activa y factible por parte de la institución.

### **A LA INSTITUCIÓN**

Es importante el seguimiento a los jóvenes con quien se entra en contacto, para poder apoyar y propiciar el empoderamiento que se ha sembrado al ser expuestos al material didáctico. Que exista un apoyo y exposición permanente a los jóvenes que año con año ingresan a la universidad, pues cada generación necesita informarse y ser empoderado en temas de la realidad actual de Guatemala.

El material gráfico entregado, deberá ser reproducido acorde a los lineamientos establecidos, para una óptima impresión y reproducción de los materiales presentados.

### **A LOS DISEÑADORES GRÁFICOS**

Es necesaria una comunicación permanente entre la institución (cliente) y el diseñador (proveedor). Esto facilita no solo la fase teórica del proyecto de diseño, así como la ejecución y producción gráfica. Presentando avances regularmente se puede ir ajustando detalles antes de avanzar, evitando un retroceso en futuro debido a detalles no validados anteriormente.



Cincoen5, Colectivo. (2013). **Caminar al futuro, "Por una Agenda de Desarrollo para Guatemala.** (Varios). Guatemala. Centro de Investigaciones Económicas Nacionales.

Daniel Ghinaglia. (2009). **Taller para el diseño editorial.** Universidad de Palermo.

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. (2003). **Sociedad civil y movimientos sociales.** Guatemala. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.

Iliana Lorena Ventura Ordoñez. (1999). **El material didáctico y su importancia en el proceso enseñanza.** Guatemala, USAC.

John Deep, Peter Holfelder (1996). **Designing interactive documents with Adobe Acrobat Pro.** Florida, EEUU. Adobe Inc.

Juan Faerman. (2010). **Faceboom: Facebook, el nuevo fenómeno de masas.** España. Alienta.

López Pichilla, Carlos Enrique. (2003). **El derecho a informar y a ser informado como principio para consolidar la democracia.** Guatemala. USAC.

Néreci, Imídeo G. (1969). **Hacia una didáctica general dinámica.** Editorial Kapelusz, México. 1969. P. 282-356.

Organización de las Naciones Unidas. (2011). **Los voluntarios de Naciones Unidas en Guatemala.** Guatemala. Organización de las Naciones Unidas.

Papanek, Victor (1971). **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change.** New York, Pantheon Books.

Pérez Estrada, Lourdes Eugenia (2006). **Diseño y desarrollo de una presentación digital didáctica e interactiva sobre el uso de la retícula.** Guatemala. USAC.



## **EMPODERAR:**

(Del ingl. empower).

1. tr. Hacer poderoso o fuerte a un individuo o grupo social desfavorecido. Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. 22ª edición. (2012) España.

## **IMAGOTIPO**

Unión del isotipo y el logotipo con los que se identifica a una marca..

Ayuntamiento de Chajarí. Manual de Identidad Visual Corporativa. (2012) Argentina.

## **ISOTIPO:**

Se refiere a la parte, generalmente icónica o más reconocible, de la disposición espacial en diseño de una marca, ya sea corporativa, institucional o personal.

Gerd Aarntz. Web Archive. Recuperado el 3 Noviembre 2014 de <http://gerdarntz.org/isotype>.

## **LOGOGOTIPO**

(Del gr. λόγος, palabra, y tipo).

1. m. Distintivo formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto.

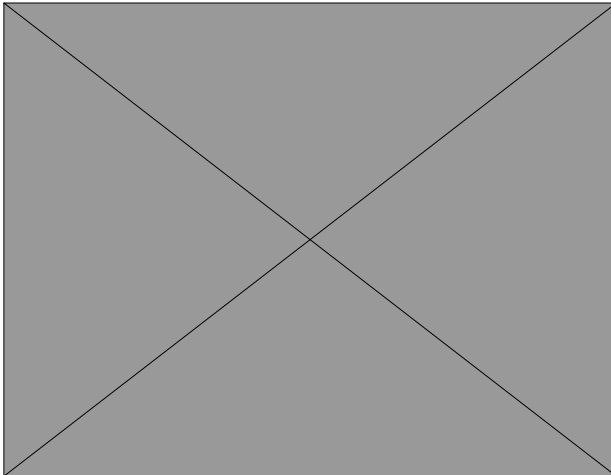
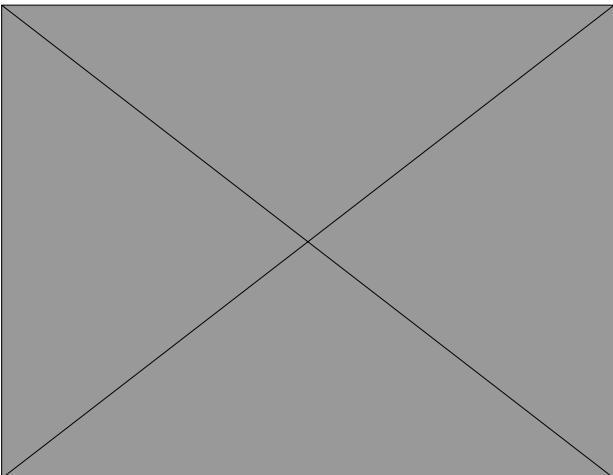
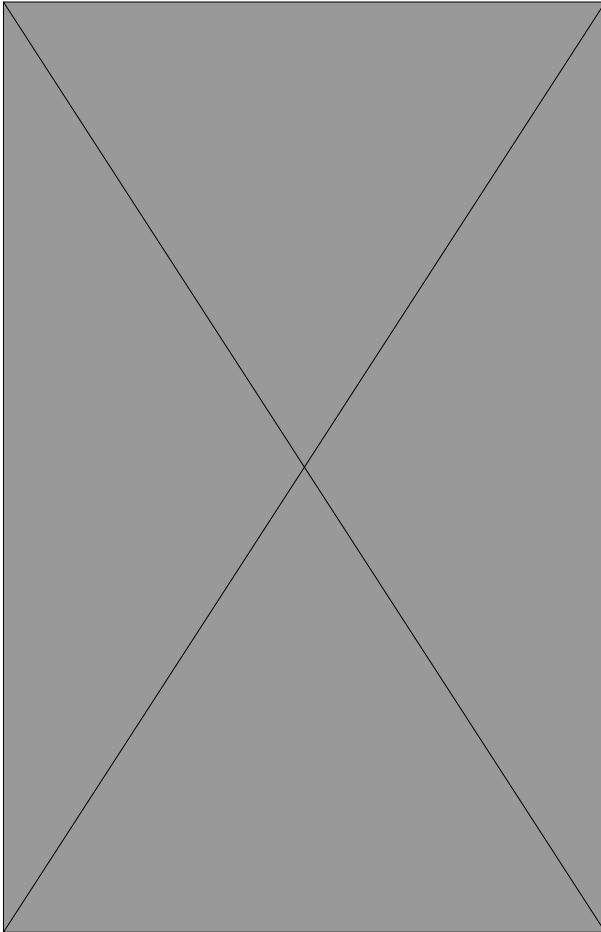
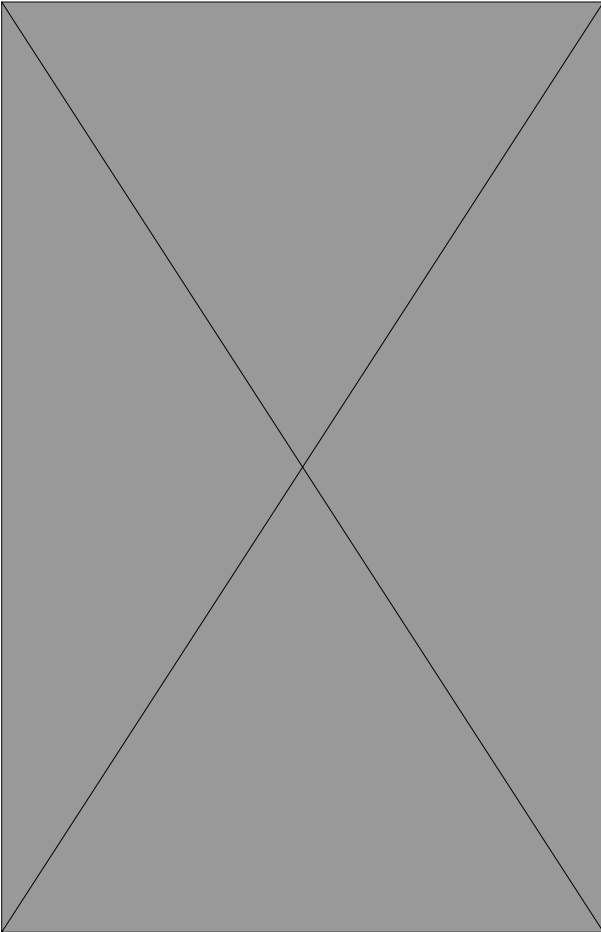
Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. 22ª edición. (2012) España.





# ANEXO 1: CAMINAR AL FUTURO

PORTADA Y MUESTRA DE LA DIAGRAMACIÓN  
AGENDA DE DESARROLLO “CAMINAR AL FUTURO”:

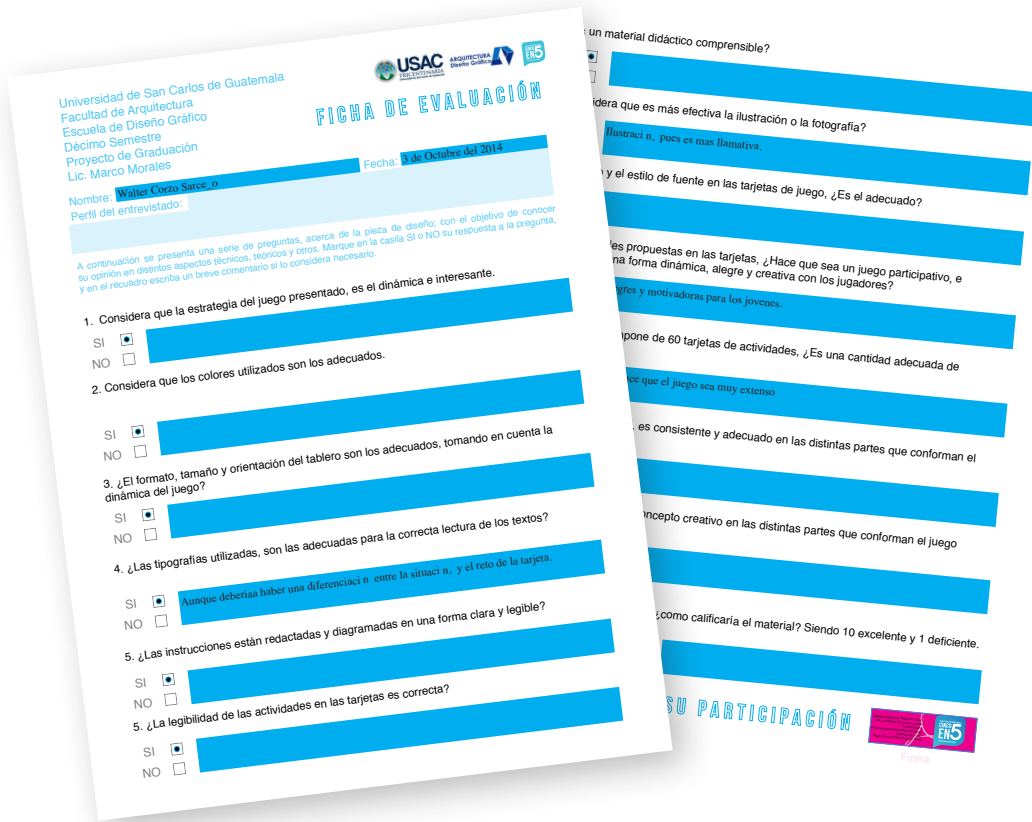


# ANEXO 2: VALIDACIÓN

## INSTRUMENTO DE PRE VALIDACIÓN CON PROFESIONALES DEL DISEÑO

Este instrumento fue distribuido de forma digital como un formulario rellenable Adobe Acrobat.

Permitió conocer la opinión profesional de los encuestados acerca de distintos aspectos en cuanto al diseño.



## TABULACIÓN DE RESULTADOS

### EVALUACIÓN CON PROFESIONALES

1. Considera que la estrategia de juego presentado, es dinámica e interesante.



**Conclusión:** La estrategia es la adecuada para el propósito de la actividad y cambia la estrategia planteada.  
**Comentarios:** No hubieron.

2. Considera que los colores utilizados son los adecuados.



**Conclusión:** La cantidad de respuestas negativas no es suficiente para decidir un cambio de colores. Se debe analizar la dependencia de comentarios, se le aplicará más brillo a los colores del tablero.  
**Comentarios:** Los colores son muy oscuros para el tipo de juego. El cambio de colores, de manera no dependiente de comentarios, se le aplicará más brillo a los colores del tablero.

3. ¿El formato, tamaño y orientación del tablero son los adecuados, tomando en cuenta la dinámica del juego?



**Conclusión:** El formato es adecuado para el propósito de la actividad y la dinámica de movimiento de los jugadores dentro del juego.  
**Comentarios:** No hubieron.

4. ¿Las tipografías utilizadas, son las adecuadas para la correcta lectura de los textos?



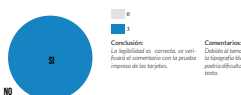
**Conclusión:** Las tipografías están correctas, y son legibles de fácil lectura. Se hará una justificación de botones dentro de las tarjetas.  
**Comentarios:** Debería haber una diferenciación entre paréntesis las tarjetas.

5. ¿Las instrucciones están redactadas y diagramadas en una forma clara y legible?



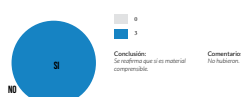
**Conclusión:** La redacción y presentación visual de la hoja de instrucciones es correcta para su fácil comprensión y lectura.  
**Comentarios:** No hubieron.

5.1. ¿La legibilidad de las actividades en las tarjetas es correcta?



**Conclusión:** La legibilidad es correcta, se mejoró el comentario con la prueba piloto.  
**Comentarios:** Cabecear al tamaño de las tarjetas. La legibilidad mejora sobre fondo negro al evaluar la legibilidad del texto.

6. ¿Es un material didáctico comprensible?



**Conclusión:** Se refiere que si es material comprensible.  
**Comentarios:** No hubieron.

7. ¿Considera que es más efectiva la ilustración o la fotografía?



**Conclusión:** Las ilustraciones en las tarjetas son adecuadas. Sin embargo en algunas las fotografías no son las más adecuadas, incluyendo la imagen de los colores (ver comentario 2).  
**Comentarios:** Las fotografías/ilustraciones no representan la realidad de Guatemala. Se complementa una con ilustraciones para ser más llamativas.

8. El tamaño y el estilo de fuente en las tarjetas de juego, ¿Es el adecuado?



**Conclusión:** El estilo del tamaño y el tamaño es correcto en general, y en las tarjetas específicas hay que hacer un tamaño.  
**Comentarios:** El tamaño de fuente en las Tarjetas Específicas, es muy pequeño.

9. Las actividades propuestas en las tarjetas, ¿Hace que sea un juego participativo, e interacción de una forma dinámica, alegre y creativa con los jugadores?



**Conclusión:** La actividad con los comentarios de comunicación en el juego y la dinámica es correcta, pero un juego alegre y creativo para jóvenes.  
**Comentarios:** Si, son alegres y motivadoras.

10. El juego se compone de 60 tarjetas de actividades, ¿Es una cantidad adecuada de actividades?



**Conclusión:** La cantidad es adecuada para el juego. En términos de tiempo y para evitar repetición de actividades dentro de una misma partida.  
**Comentarios:** Se menciona que se repiten algunas tarjetas. En términos de tiempo y para evitar repetición de actividades dentro de una misma partida. Además, menciona que el juego sea más creativo.

11. La legibilidad visual, es consistente y adecuado en las distintas partes que conforman el juego didáctico?

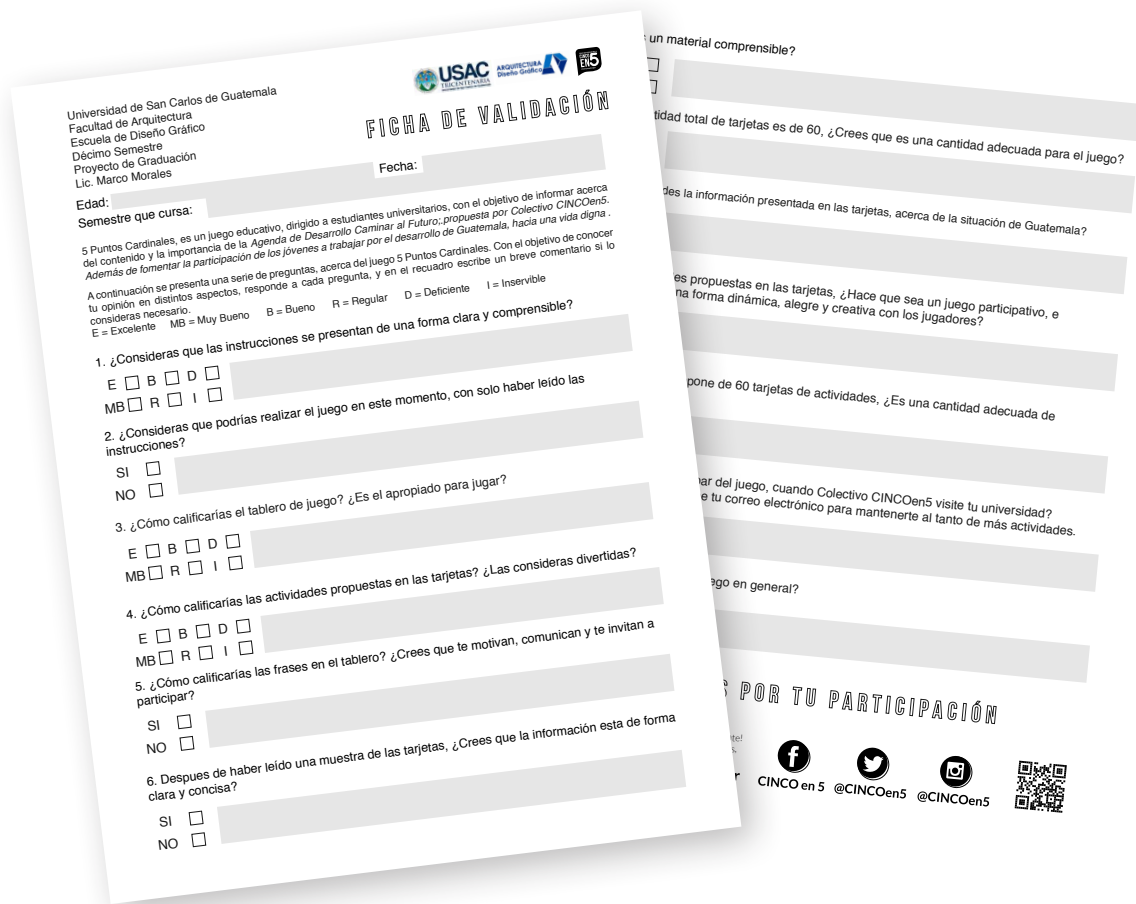


**Conclusión:** La legibilidad es correcta y es la adecuada. Los formatos respaldan la intención de la utilidad visual que se buscaba utilizar también en el formato de tablero.  
**Comentarios:** Comentar que el color de fondo de las tarjetas específicas (...), para recordar con la utilidad visual de la propuesta.

# INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN CON EL GRUPO OBJETIVO

Este instrumento fue presentado a estudiantes durante el período de clases de Diseño Visual 7, año 2014.

Se entregó un juego de copias con la encuesta así como muestras de la pieza de diseño.



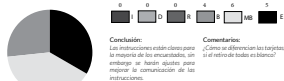
## TABULACIÓN DE RESULTADOS

### RESULTADOS DE VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

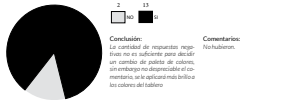
La validación se realizó con 55 individuos que representan el grupo objetivo. Estos fueron estudiantes universitarios de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, cursando el octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico. Los datos están dentro del rango de 21 - 24 años. Se usaron dos técnicas para validar: la atención de los encuestados, una pregunta específica a la numeración correlativa de las preguntas en el instrumento.

E = Excelente MB = Muy Bueno B = Bueno R = Regular D = Deficiente I = Invertible

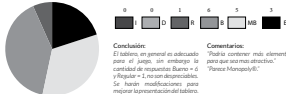
1. ¿Consideras que las instrucciones se presentan de una forma clara y comprensible?



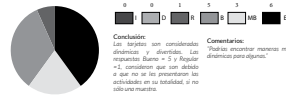
2. ¿Consideras que podrías realizar el juego en este momento, con solo haber leído las instrucciones?



3. ¿Cómo calificarías el tablero de juego? ¿Es el apropiado para jugar?



4. ¿Cómo calificarías las actividades propuestas en las tarjetas? ¿Las consideras divertidas?



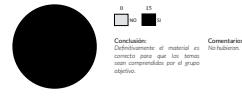
5. ¿Cómo calificarías las frases en el tablero? ¿Crees que te motivan, comunican y te invitan a participar?



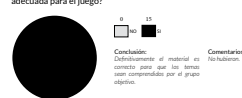
6. Después de haber leído una muestra de las tarjetas, ¿Crees que la información está de forma clara y concisa?



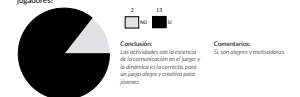
7. ¿Es un material comprensible?



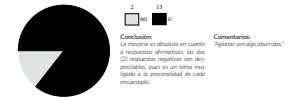
8. La cantidad total de tarjetas es de 60, ¿Crees que es una cantidad adecuada para el juego?



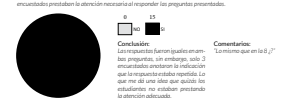
9. Comprendes la información presentada en las tarjetas, ¿place que sea un juego participativo, e interacción de una forma dinámica, alegre y creativa con los jugadores?



10. Las actividades propuestas en las tarjetas, ¿Hacen que sea un juego participativo, e interacción de una forma dinámica, alegre y creativa con los jugadores?



10. El juego se compone de 60 tarjetas de actividades, ¿Es una cantidad adecuada de actividades? (Pueden decirnos cuántas tarjetas quisieran para el juego, los 60, los encuestados que respondieron a las encuestas presentaron la atención necesaria al responder las preguntas presentadas).



# ANEXO 3: COSTOS

## COTIZACIÓN

Para el cálculo de los costos, se utilizó el método de contabilización de las horas trabajadas.

Se presenta una cotización de la empresa personal del autor de este informe.

Pueda parecer que el costo total del proyecto es algo elevado, y quizás un precio que sacaría una risa al ser presentada. Pero esa reacción y

pensamiento es parte de la situación actual que vive el Diseño Gráfico en Guatemala: no se valora el trabajo de un diseñador gráfico.

Este anexo es una contribución directa, a informar y comunicar el valor del trabajo de un diseñador gráfico, así como abrir los ojos a la Institución acerca del costo real del proyecto que fue elaborado por le estudiante.

Cliente: Colectivo Cincoen5  
Proyecto: Juego Didáctico Agenda de Desarrollo  
Contacto: Lic. Walter Corzo <Proyectos@jovenescontralaviolencia.org>

### Descripción del proyecto:

Conceptualización y producción gráfica de material didáctico, promoviendo la agenda de desarrollo "Caminar al futuro" propuesta por Colectivo Cincoen5.

Esta cotización incluye:

- Proceso de conceptualización.
- Ejecución gráfica.
- Archivos editables del material.
- Artes finales correspondientes.

### Detalle de precios:

Investigación de mercado	Q8,500.
Proceso de conceptualización	Q10,000.
Imagotipo	Q15,000.
Identidad visual del material	Q20,000.
Levantado de textos	Q5,000.
Ejecución Gráfica y artes finales	Q5,825.
Entrega física de artes finales	Q1,500.

Total Q65,825

Precios no incluyen IVA.  
Esta cotización NO incluye, impresión, reproducción y/o compra de material para impresión.  
Cualquier material, recurso o servicio no descrito en esta cotización, no está cubierta por la misma.



Cotización: PAU-001



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

MSc. Arquitecto  
Byron Alfredo Rabe 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, previo a optar al Grado de Licenciado en Diseño Gráfico, Énfasis Editorial Didáctico Interactivo, del estudiante **LUIS JAVIER MARTÍNEZ FAUSTO**, carné **200917306**, titulado **“DISEÑO DE MATERIAL EDITORIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER EL EMPODERAMIENTO DE JÓVENES UNIVERSITARIOS EN LA AGENDA DE DESARROLLO NACIONAL PROPUESTA POR COLECTIVO CINCOEN5”**.

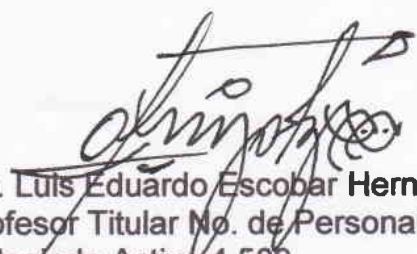
Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

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 diecisiete días de abril de dos mil quince.

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

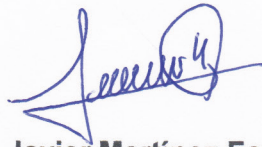
Atentamente,

*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

**Diseño de material editorial educativo para promover la empoderación de jóvenes universitarios en la Agenda de Desarrollo Nacional propuesta por Colectivo CINCOen5**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



**Luis Javier Martínez Fausto**

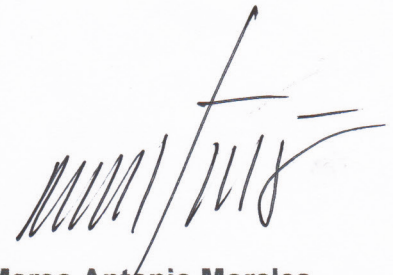
Asesorado por:



**Lic. Hugo Coyoy**  
**TERCER ASESOR**  
**Colegiado No. 20,223**



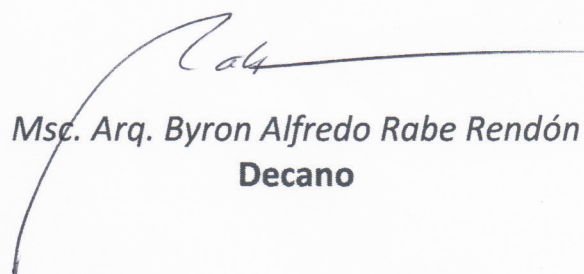
**Licda. Isabel Meléndez**  
**Colegiado No. 39**



**Lic. Marco Antonio Morales**  
**Colegiado No. G 127**

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**



**Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón**  
**Decano**



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA