



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

**Diseño de Multimedia interactivo  
para capacitadores de la  
Sociedad para el desarrollo de la Juventud  
(SODEJU-FUNDAJU)  
Ciudad de Guatemala**

Proyecto de graduación  
presentado por  
**Rafael Arnoldo Pérez Santos**  
para optar al título de  
Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis en multimedia

*Guatemala, enero 2016*



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Diseño de Multimedia interactivo para capacitadores de  
la Sociedad para el desarrollo de la Juventud (SODEJU-FUNDAJU)  
Ciudad de Guatemala.**

**Proyecto de graduación desarrollado por:**

**Rafael Arnoldo Pérez Santos.**

**Para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico, con  
énfasis en Multimedia.**

***Guatemala, enero 2016***

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





**Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)



## Junta Directiva

Decano:	Msc. Arquitecto Byron Alfredo Rabe Rendón
Vocal I:	Arquitecta Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal II:	Arquitecto Edgar Armando López Pazos
Vocal III:	Arquitecto Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV:	Br. Héctor Adrián Ponce Ayala
Vocal V:	Br. Luis Fernando Herrera Lara
Secretario:	Msc. Arquitecto Publio Alcides Rodríguez Lobos

## Tribunal Examinador

Msc. Arquitecto Byron Alfredo Rabe Rendón  
Msc. Arquitecto Publio Alcides Rodríguez Lobos  
Lic. Francisco Chang  
Licda. Emperatriz Pérez  
Licda. Paola Beatriz González



## Dedicatoria y agradecimientos

A mi madre Sabina y padre Cándido, es el agradecimiento y resultado de su lucha, sacrificio y ejemplo de vida.

A mis hermanos: Néstor, Carlos y Pedro por apoyarme en el transcurso de mi vida hasta el momento.

A mis amigos, por el apoyo incondicional en etapas inestables de mi vida.

A Julia Christina Nöethiger por inspirarme a finalizar esta fase académica.

A la juventud olvidada y dejada en manos de la violencia, a esa juventud que fue condenada a ser mártir contra su voluntad, que ha sido desplazada, asesinada.

# ÍNDICE

<b>Presentación</b>	1
<b>Capítulo 1 INTRODUCCIÓN</b>	3
1.1 Antecedentes	5
1.2 PROBLEMA	10
1.3 JUSTIFICACIÓN	10
1.4 Objetivo General	12
1.4.1 Obejetivo Específico	12
<b>Capítulo 2 PERFILES</b>	13
2.1 Antecedentes de SODEJU-FUNDAJU	14
2.1.1 Perfil de la organización y los servicios que presta	14
2.1.2 Su Filosofía	15
2.2 Grupo Objetivo	22
<b>Capítulo 3 DEFINICIÓN CREATIVA</b>	27
3.1 Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza a diseñar.	29
3.1.1 Retrato del consumidor	29
3.1.2 Proceso Creativo	30
3.1.3 Identificación de INSIGHTS	31
3.1.4 Proceso creativo GO POEMS	32
3.2 Mapa de las regiones lingüísticas	34
3.3 Concepto Creativo	36
<b>Capítulo 4 PLANEACIÓN OPERATIVA</b>	43
<b>Capítulo 5 MARCO TEÓRICO</b>	45
5.1 Relevancia social del contenido a comunicar	47
5.2 Identidad y derechos de juventud	51
5.3 Participación, liderazgo y organización juvenil	54
5.4 Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes	55
5.5 Funcionalidad, ventajas y desventajas de las piezas a diseñar	56
5.6 Incidencia del Diseño Gráfico multimedia en el contexto del proyecto	58



<b>Capítulo 6 PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN</b>	61
6.1 Nivel de Visualización 1	64
6.2 Proceso Creativo	65
6.3 Proceso Creativo	70
6.4 Comprobación de la eficacia: Grupo focal	71
6.5 Fundamentación de la Propuesta Gráfica	75
<b>Capítulo 7 LECCIONES APRENDIDAS DURANTE EL PROCESO DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO</b>	89
<b>Capítulo 8 CONCLUSIONES</b>	91
<b>Capítulo 9 RECOMENDACIONES</b>	93
9.1 Lineamientos para utilización y puesta en práctica	93
<b>Capítulo 10 LISTA DE REFERENCIAS CONSULTADAS</b>	97
<b>Capítulo 11 GLOSARIO</b>	101
<b>Capítulo 12 ANEXO</b>	105
12.1 Anexo 1 <b>Aporte</b>	106
12.2 Anexo 2	107
12.3 Anexo 3: <b>Cuadros utilizados para elaboración de insight y estadísticas acerca de la juventud.</b>	108

# Presentación

Guatemala atraviesa por varios problemas sociales de los que sobresale la pobreza y la desigualdad. De estos se derivan otros tantos como la corrupción, delincuencia, desempleo, contaminación ambiental. Esto repercute en las juventudes que carecen de educación y oportunidades pese que representan un tercio de la población guatemalteca. Este alto porcentaje (33% de la población) indica que Guatemala es un país donde su mayoría es la juventud, cualquier acción o decisión que se tome afecta directamente a este segmento de la población.

Desde la Sociedad para el desarrollo de la Juventud (SODEJU-FUNDAJU) se pretende formar jóvenes líderes por medio de temas de participación ciudadana, dando a estos jóvenes otras perspectivas de desarrollo, conociendo sus derechos y obligaciones, pues las juventudes tienen la energía y la fuerza para transformar el país.

Se espera que este multimedia, aporte su valor hacia jóvenes que tienen el deseo de transformar sus comunidades, porque lleva un esfuerzo intelectual, profesional y de investigación científica. Está en las manos de los mismos jóvenes crearse oportunidades y así cambiar su realidad y por lo tanto, hacer de Guatemala un mejor país.



**Naqak'iiwa** (Nos estamos multiplicando)





# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis que el lector tiene en sus manos, es un aporte profesional como Diseñador Gráfico hacia un grupo específico de la población guatemalteca vulnerable, debido al abandono y nula importancia por parte del Estado Guatemalteco.

Es un material multimedia que ayudará a las juventudes de la Sociedad para el desarrollo de la juventud (SODEJU-FUNDAJU). El multimedia es un Manual específico para jóvenes capacitadores, que previamente han recibido formación en la institución (SODEJU-FUNDAJU). Al tener la previa orientación puedan desarrollar los talleres con seguridad, conocimiento y técnicas adecuadas. El capacitador deberá organizar su tiempo y elegir la mejor técnica según los grupos con los que trabaje.

Por medio de los talleres se busca disminuir los niveles de violencia y exclusión sociopolítica de las juventudes y promover su participación protagónica y el impulso de sus acciones de un desarrollo integral. En el marco de tres temas:

1. **Identidad y derechos de la juventud.**
2. **Participación, liderazgo y organización juvenil.**
3. **Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes.**

La idea central es generar un proceso de multiplicación progresivo, pues los jóvenes capacitadores, brindarán talleres a otros jóvenes y estos a su vez a otros. El multimedia, por ser un archivo de fácil acceso y de flexible distribución, lo pueden tener todos los jóvenes que hayan recibido la capacitación y tengan esta herramienta para futuras capacitaciones o consultas. Pueden obtenerlo por medio de una copia de disco, copiarlo en una unidad de almacenamiento masivo, (usb, tarjetas de almacenamiento masivo) o bien descargarlo de alguna nube virtual. Está realizado para compartirse.

Al recibir los talleres, también reciben la capacitación de cómo utilizar la herramienta, que es de fácil acceso, despliegue rápido y amigable para su navegación. Pueden navegarla y estudiarla lo que mejora el desarrollo de los talleres.

Es un aporte integrando y aplicando conocimientos de diferentes estudios, Diseño Gráfico, conjugado con la investigación para ofrecer una solución para SODEJU-FUNDAJU, así como la aplicación en la revolución tecnológica a la que se somete la juventud.

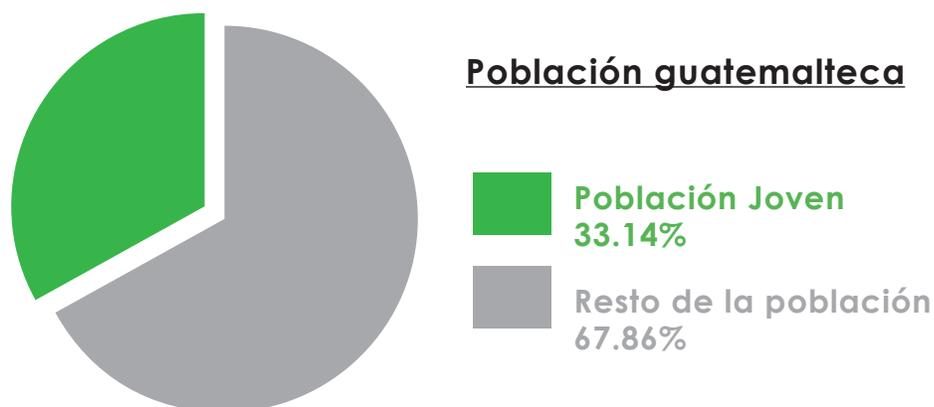
Los jóvenes merecen tener acceso a conocimientos para generar propuestas en acciones personales y colectivas, y con ello, se vuelven protagonistas de cambios sociales.

## 1.1 Antecedentes

### 1.1.1 Situación de la juventud en Guatemala

Los jóvenes constituyen el 30.14 % de la población guatemalteca, teniendo características particulares y especiales, siendo diversos en lo: cultural, étnico, idiomático, social, creencias, ideológico, político, sexual, y biológico, siendo esta etapa un estado pasajero, inacabado, un proceso de formación o preparación para llegar a constituirse como “un alguien” tomando en cuenta que lo juvenil porta significados como energía, fuerza y resistencia.

Del 100 % de la población guatemalteca, el 40.38 % de la juventud vive en pobreza mientras el 13.33% vive en pobreza extrema. Este segmento de la juventud se encuentra con los rostros de la exclusión: malnutrición, analfabetismo, baja escolaridad, desempleo e informalidad, falta de empadronamiento y capacidad para ejercer ciudadanía, ausencia de tiempo para disfrutar. Frente esta situación escasa de la educación formal que brinda el estado guatemalteco, varias organizaciones de la sociedad civil hacen el esfuerzo substituyendo las obligaciones que normalmente deberían de cumplir los entes gubernamentales. La organización no-gubernamental, SODEJU-FUNDAJU contempla en su Plan Operativo Anual la educación no formal para jóvenes de áreas rurales. Se enfoca en tres temas principales: El conocimiento de sus propios derechos, la prevención de la violencia y la participación así como el liderazgo juvenil.



Fuente: Encuesta Nacional de la Juventud, Política Nacional de la juventud 2012-2020.

La falta de educación, formación y la escasa conciencia ciudadana, ponen en riesgo aún más el proceso democrático en Guatemala. Este hecho es de particular importancia si se toma en cuenta la compleja diversidad étnica, cultural y lingüística que hay en el país y que está marcada por las prácticas racistas y discriminadoras en contra de la mayoría de la población indígena. De igual forma, el peligro de que muchos de estos jóvenes sin perspectiva opten por adherirse a una mara y de que, a consecuencia de ello, la delincuencia siga en aumento, es grande. Esta cadena de efectos nos lleva al problema central que es la limitada capacidad de las instituciones de educación y formación profesional guatemaltecas de ofrecer a la juventud las cualificaciones claves para la vida y el compromiso ciudadano.

### **Cuadro 1.**

Población de 15-29 años de edad por sexo, según condición étnica, ENJU 2011.

<b>Nivel de escolaridad</b>	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>	<b>Total</b>
Ningún nivel	4.4	6.9	5.8
Primaria	31.2	35.4	33.6
Básico	33.4	30.1	31.5
Diversificado	25.2	22.1	23.4
Superior -universidad-	5.4	4.9	5.1
Postgrado	0.1	0.1	0.1
No sabe	0.0	0.0	0.0
No responde	0.3	0.5	0.4
<b>Total</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>

**Fuente: Encuesta Nacional de la Juventud, 2011.**

## **Cuadro 2.**

Porcentaje de población de 15-29 años de edad por sexo, según nivel de escolaridad, ENJU 2011

<b>Nivel de escolaridad</b>	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>	<b>Total</b>
Ningún nivel	4.4	6.9	5.8
Primaria	31.2	35.4	33.6
Básico	33.4	30.1	31.5
Diversificado	25.2	22.1	23.4
Superior -universidad-	5.4	4.9	5.1
Postgrado	0.1	0.1	0.1
No sabe	0.0	0.0	0.0
No responde	0.3	0.5	0.4
<b>Total</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>

**Fuente: Encuesta Nacional de la Juventud, 2011.**

El bienestar y la participación activa de los adolescentes son decisivos para que un enfoque basado en el ciclo vital tenga la capacidad de interrumpir la transmisión intergeneracional de la pobreza, la exclusión y la discriminación.

La participación de los adolescentes en situaciones problemáticas puede ser un medio y un fin. Puede permitir a los jóvenes desarrollar sus capacidades para resolver problemas y negociar, al mismo tiempo que fomenta una atmósfera más amplia de tolerancia, de práctica democrática y de no violencia. Aquí se puede alcanzar un círculo virtuoso: del mismo modo en que los adolescentes tienen más probabilidades de florecer y realizar su potencial en condiciones de paz y seguridad, es más posible lograr estas condiciones de paz y seguridad si se alienta a los jóvenes a que participen plenamente.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Encuesta Nacional de la Juventud, 2011.

La promoción del liderazgo adolescente abarca el desarrollo de habilidades de liderazgo y de trabajo en equipo; el trabajo sobre el tema de autoestima, la toma de conciencia y decisiones, la expresión de la personalidad individual, la competencia y la formación de alianzas y redes.

El voluntariado forma parte de la participación y de la ciudadanía activa, es un instrumento de empoderamiento y de crecimiento personal, que ofrece a los jóvenes oportunidades reales de aprendizaje y de adquisición de competencias útiles para encontrar un mejor sitio dentro de la sociedad.

La herramienta busca fortalecer a los jóvenes CAPACITADORES que imparten los talleres y por ende brindar apoyo a la juventud que los recibirá. Cabe mencionar que este proyecto es motivado por brindar un servicio social, a través de conocimientos teóricos y prácticos, dando un aporte a los muchos problemas que afectan a nuestro país.

Frente la situación precaria de la educación formal para los y las jóvenes, tanto el acceso como la calidad de la educación no-formal juega un rol muy importante. Se entiende como educación no-formal el aprendizaje que no está vinculado con obtener un diplomado o grado del sistema educativo institucionalizado. En Guatemala una gran cantidad de organizaciones no-gubernamentales brindan servicios educativos no-formales, sobre todo para jóvenes del área rural.

En este marco, la organización SODEJU-FUNDAJU tiene un programa de formación de jóvenes bajo un modelo de multiplicación, que es progresivo y extensivo, que permite contribuir a cambiar las actitudes violentas por una cultura de paz; Por medio de la formación de jóvenes multiplicadores en los temas de:

- **Identidad y derechos de la juventud.**
- **Participación, liderazgo juvenil y organización.**
- **Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes.**

Jóvenes que imparten talleres a jóvenes. Quienes han sido capacitados, para que puedan desarrollarse de forma efectiva, alegre y participativa en talleres, cursos, charlas con más adolescentes y jóvenes sobre varios temas. Ellos mismos siguen formando otros jóvenes en base de conocimientos previos a los temas.

Debido a la era moderna en la que vivimos y el fácil acceso a una computadora, que siempre la brinda la organización a los capacitadores, es necesario y útil, para los capacitadores, contar con una herramienta de apoyo digital, que contenga toda la información de los aspectos didácticos, así como técnicas adecuadas para desarrollar los talleres. Para ello, se pretende brindar una asesoría de comunicación visual, proponiendo un media interactivo, que será una herramienta de apoyo hacia los jóvenes que imparten los talleres en las localidades donde trabaja SODEJU-FUNDAJU. Herramienta que tendrá un despliegue amigable y de fácil uso como aplicación, que podrán utilizar los jóvenes que impartan los talleres. Proyecto de Investigación-comunicación que se desarrollará en la ciudad de Guatemala, en el período de junio a noviembre del año 2014.

## 1.2 PROBLEMA

La institución no gubernamental Sociedad para el desarrollo de la juventud SODEJU-FUNDAJU, es una organización no lucrativa que se dedica a promover, enseñar e informar a la juventud guatemalteca, acerca de la problemática nacional, impartiendo, talleres y conferencias que permite a los jóvenes analizar la realidad desde una educación no-formal.

El presente proyecto, desea apoyar a jóvenes con los que trabaja la institución, por medio de una herramienta digital (multimedia interactivo) que ayude a los jóvenes capacitadores a desarrollar talleres con apoyo y argumentos sólidos, para capacitar desde otra perspectiva, a otros jóvenes, que están con mínima o ninguna opción hacia la búsqueda de un desarrollo integral, brindar una herramienta de tecnológica para la juventud es una oportunidad para la institución.

El Estado ha dejado y descuidado algunos sectores, como lo es en este caso la juventud, pues no cuenta con una ley que los ampare, ni con políticas públicas claras que les brinde apoyo y alternativas de desarrollarse en una sociedad como la guatemalteca.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

### 1.3.1 Magnitud

A través de este proyecto se beneficiarán, SODEJU-FUNDAJU y jóvenes que actualmente participan en las diferentes actividades que promueve. Según datos publicados en mayo del 2005 con motivo del décimo aniversario, afirma que han atendido a más

de 6,000 niños, niñas, adolescentes y jóvenes en procesos de capacitación, formación y participación organizada (folleto 10 años, Construyendo la participación juvenil. Pag. 4) Con base en los datos anteriores y la información brindada por el Coordinador General de SODEJU-FUNDAJU, tienen proyectado y planificado beneficiar a un aproximado de 1,500 participantes directamente por año. En el enlace comunicativo que se desea alcanzar, se estará impulsando una cultura de paz, equidad e incidencia. Que en la actualidad el Estado no la cumple.

### 1.3.2 **Trascendencia**

Brindará apoyo SODEJU-FUNDAJU, porque al tener esta herramienta, de fácil uso, acceso y actualización, además de ser eficiente y duradera, puede ir actualizándose en forma sencilla y rápida. También se proyecta de gran utilidad, pues solo se necesita una computadora y un proyector, con los cuales ya cuenta la organización. Contará con información de gran utilidad para la juventud, que podrán ir multiplicando con otros jóvenes. Se tiene planificado iniciar con 7 localidades y 40 multiplicadores (jóvenes que conocen los temas) se desea que esos 40 jóvenes iniciales puedan impartir talleres a 20 jóvenes cada uno, se estima que serán 800 jóvenes los que recibirán el taller por mes. Llegando a un aproximado de 6,000 jóvenes en un año que conocerán más en los temas planteados anteriormente.

### 1.3.3 **Vulnerabilidad**

Es importante la realización de este tipo de herramientas, pues en la era moderna y digital en la que se vive actualmente, promover ésta herramienta contribuye a facilitar la labor de los jóvenes, es de fácil uso y acceso y de duplicado. Que puede ser transportado sin

ningún inconveniente hacia las localidades con las que trabaja actualmente la SODEJU-FUNDAJU, es un recurso de amplio respaldo para los jóvenes que impartirán los talleres.

#### 1.3.4 Factibilidad

La implementación de este proyecto cuenta con elementos necesarios para concretizarlo y por tal razón, alcanzar un efectiva y permanente labor. Los recursos económicos para iniciarlos son donados por organizaciones de solidaridad internacional, que actualmente apoyan a SODEJU-FUNDAJU, en temas de desarrollo integral, como el que desea alcanzar la institución. El diseño del media interactivo estará a cargo del estudiante, que con los conocimientos, teórico-prácticos lo desarrollará.

### 1.4 Objetivo General

Desarrollar una herramienta digital que apoye en la divulgación y transmisión de información para jóvenes multiplicadores que trabajan con SODEJU-FUNDAJU, a través de un proyecto de un Multimedia interactivo, que incluya la información en los temas de: Identidad y Derechos de la Juventud. Participación, liderazgo y organización juvenil. Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes. De ésta manera formarán jóvenes en una cultura de paz y desarrollo integral.

#### 1.4.1 Objetivo Específico

Elaborar una herramienta digital, interactiva, flexible y actual, con un despliegue fácil y amigable para navegar, con toda la información disponible para que los capacitadores puedan acceder en forma rápida y segura; y así poder impartir los talleres en una forma eficiente.



# CAPÍTULO 2

## PERFILES



## 2.1 Antecedentes de SODEJU-FUNDAJU

### 2.1.1 Perfil de la organización y servicios que brinda:

Sociedad Civil para el Desarrollo de la Juventud (SODEJU) Sociedad Civil No Lucrativa- Fundación para la Juventud (FUNDAJU), es una institución de servicio y compromiso social con la niñez y la juventud, cuyos esfuerzos están dirigidos de manera general a contribuir a la construcción de la paz y la democracia, que conlleven el desarrollo y bienestar de la población guatemalteca. Nace en 1995 como resultado del esfuerzo y la preocupación de un grupo de exdirigentes estudiantiles y profesionales san carlistas, en torno a la problemática de la niñez y la juventud y a la importancia que recobran para el desarrollo de cualquier sociedad.

### La visión de la SODEJU - FUNDAJU:

“Contribuir desde su trabajo con la niñez y juventud a las Transformaciones Sociales y al Desarrollo Equitativo, la Paz Verdadera y la Democracia Real y Participativa en Guatemala.”

### La misión de la SODEJU - FUNDAJU:

“Facilitar y orientar la participación protagónica organizada de la niñez y juventud como sujetos sociales y políticos, sobre la base de un marco de nuevos valores sociales, políticos y culturales, para aportar soluciones a su problemática, a su desarrollo integral y al de Guatemala, con un enfoque multicultural y de pleno respeto a los Derechos Humanos.”

La SODEJU - FUNDAJU trabaja con los niños, niñas y jóvenes a través de:

- **La capacitación y formación**
- **Métodos para la prevención de la violencia**
- **Atención a la niñez y juventud vulnerable**
- **Promoción al empleo digno**
- **Promoción del protagonismo y liderazgo**

Los ejes centrales del trabajo son:

- **La organización y participación**
- **El diálogo**
- **La incidencia política**
- **La participación de la mujer joven<sup>2</sup>**

### 2.1.2 Su Filosofía

La FUNDAJU se plantea conceptualmente “como una institución civil, de servicio, laica, no partidista, no lucrativa de carácter cívico, enmarcada en los esfuerzos que realiza la sociedad civil en la construcción de la Democracia y la Paz Verdadera, que conlleve al bienestar social de los y las guatemaltecas”. Se propone como fin fundamental “ser una instancia, en donde la juventud guatemalteca encuentre el espacio que le permita canalizar su vocación democrática y social en la construcción de una nueva nación”.

Desde su creación, en mayo de 1995, la Fundación para la Juventud -FUNDAJU- y ahora Sociedad Civil Para el Desarrollo de la Juventud –SODEJU-, definió principios políticos e ideológicos que orientan su quehacer, los cuales fueron producto de un diagnóstico de la situación de la juventud guatemalteca, así como de consultas

---

2 ¿Qué es SODEJU-FUNDAJU? (1996, mayo) [base de datos]Guatemala <http://www.sodeju.org/QU%C3%89+ES+FUNDAJU.pdf> [2014, 28 agosto]

con diversos sectores y organizaciones que coincidieron en que había un vacío respecto a la atención de los y las jóvenes. Por ello, ha encaminado sus esfuerzos a trabajar con este segmento de la población. El trabajo se ha sustentado en una visión y mística de trabajo y lucha que ha caracterizado a quienes están comprometidos con la construcción de una nueva sociedad, y a través de SODEJU-FUNDAJU, con la búsqueda del desarrollo integral de la niñez, adolescencia y juventud.

### **FODA de SODEJU-FUNDAJU**

Como resultado del análisis y evaluación de ambiente, la SODEJU-FUNDAJU, durante los 17 años acumulados de trabajo ha logrado sustentar su accionar tanto en el cumplimiento de su visión y misión, del plan estratégico 2005-2010, así como en el mantenimiento de sus procesos internos. A continuación se establecen los resultados de una evaluación realizada a finales de 2011, en la cual participaron representantes de las y los sujetos de los programas y proyectos impulsados, socios y socias de la institución y el equipo de trabajo.

### **FODA PLAN ESTRATÉGICO 2012-2016**

#### **FORTALEZAS**

1. Acumulación de experiencia y sistematización del trabajo y en la temática de niñez, adolescencia y juventud.
2. Especialización en proyectos juventud y adolescencia
3. Es la única institución que impulsa un trabajo organizativo y de participación (en participación otras lo realizan coyunturalmente) y de participación de la adolescencia y juventud.
4. Reconocimiento y presencia en el medio social como organización especializada en el tema de niñez, adolescencia y juventud.

5. Trabajo de incidencia hacia el Estado reconocido y exitoso, acumulando experiencia en dicho trabajo.
6. Se cuenta con una base de trabajo y coordinación con las organizaciones juveniles, así como con una red juvenil organizada en la ANJG.
7. Se coadyuva al liderazgo de las organizaciones juveniles en sus comunidades y a nivel nacional.
8. Se han mejorado los niveles de alianzas y coordinación con otras organizaciones similares e instituciones del Estado a nivel local, regional y nacional.
9. El equipo de trabajo se ha desarrollado y formado teniendo mejores capacidades de intervención.
10. Los niveles de formación y capacitación de los y las jóvenes dirigentes y líderes juveniles se elevaron, se ha sistematizado e institucionalizado la formación a través de la Academia Juvenil de Formación Sociopolítica.
11. Se cuenta con documentos que sustentan el accionar institucional y su proyección sociopolítica.
12. La ejecución de proyectos ha sido exitosa y transparente, trascendiendo en el logro de objetivos y resultados.
13. Se tiene sistematizada la experiencia de trabajo en incidencia, formación, prevención de violencia, organización y participación juvenil.
14. El trabajo voluntario de jóvenes en sus comunidades y organizaciones, sustenta el accionar de la institución.
15. Apoyo y trabajo voluntario de profesionales identificados con SODEJU-FUNDAJU.
16. Generación de opinión pública y presencia en los medios de comunicación.
17. Hay producción editorial y divulgativa que respalda el trabajo realizado.

18. Apertura de nuevas áreas de intervención: comunicación, capacitación en informática, promoción al empleo
19. Se cuenta con una política de género, la cual fue discutida y avalada por todo el equipo y metodologías definidas para el trabajo con las organizaciones juveniles
20. Se esta revisando el PE y diseñando una política de gestión, la cual se deriva del mismo plan.
21. Los grupos que participan en la ANJG son partícipes de muchas de las organizaciones y redes sociales.

## **OPORTUNIDADES**

1. Liderazgo social en el tema y problemas de la niñez, adolescencia y juventud.
2. Hay apertura de espacios de participación sobre y para el tema de niñez, adolescencia y juventud.
3. Los problemas de niñez, adolescencia y juventud se han agudizado y extendido a todo el país.
4. Credibilidad ante las agencias y organizaciones internacionales, por el logro de los objetivos y buen manejo de los proyectos.
5. La sociedad guatemalteca y la cooperación evidencian que hay protagonismo y participación de la adolescencia y juventud.
6. Hay un prestigio institucional en la sociedad civil organizada y ante el Estado.
7. Se ha logrado el reconocimiento de parte de los Partidos Políticos, el Gobierno y el Estado.
8. La SODEJU y las organizaciones juveniles han ganado espacios como representativos e interlocutoras de la adolescencia y juventud.
9. La SODEJU es referentes para generar opinión pública en los medios de comunicación.
10. La SODEJU-FUNDAJU mantiene buena relación con los medios de comunicación

11. Se han propiciado algunas alianzas estratégicas, pudiendo ampliarse o fortalecerse con otras organizaciones a nivel nacional: Sector de Mujeres, Movimiento Social por los DDNN, Red por la Vida y regional: Coalición Centroamericana para la prevención de la violencia, la Red de Organizaciones de Awo.
12. Existe la Coordinadora Juventud por Guatemala –CJG- como una red juvenil amplia para la incidencia.
13. El tema de niñez, adolescencia y juventud es parte de la agenda nacional y es tomado en cuenta por el Gobierno, Congreso y Partidos Políticos.
14. Existe una política pública para Niñez y Adolescencia y la Comisión Nacional de la Niñez y la Adolescencia en donde hay participación de jóvenes y de SODEJU.
15. Se participa en otros espacios de coordinación como el Movimiento Social por los Derechos de la Niñez.
16. Se ha despertado interés a nivel internacional sobre el tema de juventud, en el marco del año internacional y la Convención Iberoamericana de la juventud.
17. La Política Nacional de Juventud vigente abre espacios de trabajo en las organizaciones juveniles y para la SODEJU-FUNDAJU,
18. Los Pactos con partidos políticos firmados en 2011 y en el que los candidatos que ganaron abrieron espacios de trabajo para las organizaciones juveniles y la FUNDAJU.
19. Se realizan gestiones para establecer las oficinas propias de la FUNDAJU.

## **DEBILIDADES**

1. Hace falta desarrollar una política de gestión de recursos y proyectos, se sigue actuando de acuerdo a las oportunidades que nos genera la misma cooperación, no se han implementado los acuerdos.
2. Se depende en alto porcentaje de la cooperación internacional, los aportes propios son en especie, principalmente recurso humano.

3. El trabajo de las organizaciones juveniles tiene cierto grado de dependencia de SODEJU-FUNDAJU.
4. Hay algunas organizaciones juveniles que manifiestan cierta debilidad.
5. Hace falta mayor capacitación y formación de cuadros juveniles.
6. No se ha sistematizado el seguimiento a los grupos organizados y el impulso a su trabajo.
7. Falta de recursos económicos para funcionar y extender el trabajo.
8. Las organizaciones juveniles no tienen personalidad jurídica.
9. El funcionamiento interno necesita mayor sistematización y permanencia, principalmente con los socios.
10. Hace falta Interrelacionar, permanentemente, el plan Estratégico a los planes de trabajo y proyectos.
11. En algunas organizaciones juveniles no se ha consolidado una mayor participación y crecimiento.
12. En algunas organizaciones no hay renovación de cuadros dirigenciales.
13. Se encuentra cierta inconsistencia en la dirigencia de la ANJG.
14. No existe un plan de imagen corporativa y un plan publicitario.
15. No se hacen permanentemente, análisis políticos y de coyuntura, de la problemática nacional y específica de juventud.
16. La aplicación de la política de género es parcial, existe poca apropiación de la misma por parte del equipo y los-as beneficiarios
17. Los y las líderes de la ANJG no logran aún ser protagonistas en las diferentes redes juveniles, siendo apropiado ese protagonismo, por otras instituciones.

## AMENAZAS

1. Las coordinaciones y alianzas pueden ser coyunturales si no se les da seguimiento y no tienen objetivos.
2. Posibilidad de que otras organizaciones sociales pueden apropiarse del espacio de trabajo juvenil creado.
3. Existen recelos por el éxito obtenido en el trabajo con juventud, pudiendo darse posibles bloqueos para evitar su crecimiento.
4. Falta de conciencia en la adolescencia y juventud y apatía a la participación.
5. Los problemas de la niñez, adolescencia y juventud se agudizan, principalmente el de violencia y participación en maras.
6. Se ha incrementado la discriminación, el estigma y la violencia en contra de la adolescencia y juventud, existiendo una política de limpieza social.
7. El actual Gobierno reaccionó tardíamente al cumplimiento de los compromisos firmados para la adolescencia y juventud, por lo que no se lograron implementar debidamente.
8. La Comisión Nacional de la Niñez y la Adolescencia, no ha logrado consolidarse.
9. Las agencias de cooperación se están constituyendo en implementadoras directas de proyectos en varios temas.
10. Los partidos políticos continúan utilizando a los y las jóvenes que destacan a nivel local y nacional.
11. El posible gobierno nacional (2012-16) no cuenta con planes ni propuestas de desarrollo integral de la juventud y se prevé un endurecimiento de la política de seguridad hacia la juventud.

## 2.2 Grupo Objetivo

### 2.2.1 Perfil PSICOGRÁFICO

En Guatemala la Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, Decreto 27-2013, considera al niño y niña a toda persona que desde su nacimiento hasta que cumple 13 años, y adolescente desde los 13 hasta que cumple los 18 años de edad. La “Iniciativa de Ley Nacional de Juventud” (Número 38-96) elaborada con base en trabajo de la Coordinadora Juventud por Guatemala (CJG) aporta una concepción.

La persona pasa de la niñez hacia la adolescencia en un proceso de construcción hacia autonomía personal, que trae varios cambios, biológicos y psicosociales y años después hacia la etapa de la juventud, donde se consolidan la identidad, aprendizaje, libertades básicas y se expanden las capacidades obteniendo una mayor autonomía en ir integrando nuevos ámbitos de vida social, que por lo general construyen opciones para la vida adulta. Se prepara la estructura en lo económico y social, el tiempo para esparcir, vida sexual, diversión y participación política. Entre otros, la juventud

La juventud empieza a formarse en su infancia en el seno familiar o en grupos íntimos donde interactúa y recibe aprendizajes como idioma y hábitos de sociabilidad básicos, como costumbres.

La juventud históricamente ha sido uno de los grupos excluidos dentro del contexto de la población guatemalteca. La situación que actualmente vive el país tiene sus raíces en los siglos de opresión y represión que ha vivido. El estado mismo ha demostrado sus rasgos patriarcales, racistas y discriminatorios<sup>3</sup>

3 ¿Y la juventud qué? Estado situacional de los derechos de la juventud en Guatemala pp 12.

## Demografía

**Sexo:** Masculino y femenino

**Edad:** 13 a 29 años

**Nivel socioeconómico:** Medio y medio bajo<sup>4</sup>

**Ciclo familiar:** Jóvenes que aportan al hogar.

**Nivel educativo:** Secundaria, Diversificado y Universitario

**Ocupación:** Estudiantes y trabajadores de medio tiempo

**Ingresos:** Unos sin ingresos y otros hasta con Q 2,500.00 mensuales

### Geografía:

- San Raymundo (Departamento de Guatemala)
- Ciudad Quetzal (Departamento de Guatemala)
- San Juan Sacatépequez lo de Carranza (Departamento de Guatemala)
- Palín (Departamento de Escuintla)
- Santo Tomás la Unión (Departamento de Suchitepéquez)
- San Juan la Laguna (Departamento de Sololá)
- Cantel (Quetzaltenango)
- Jalapa (Jalapa)

## Psicografía

**Personalidad:** Sociales, extrovertidos, entusiastas, con liderazgo

**Actividades:** Estudios, participación ciudadana y política

**Comportamiento:** Jóvenes con el deseo de compartir conocimiento para transformar su comunidad

---

4 Se determinó el nivel socioeconómico, según de Encuesta Nacional para la Juventud (ENJU 2011) pág. 18.

**FOTOS: Archivo  
SODEJU-FUNDAJU**









# CAPÍTULO 3

## DEFINICIÓN CREATIVA





## 3.1 Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza a diseñar

### 3.1.1 Retrato del consumidor

Para desarrollar un disco multimedia interactivo efectivo, fue necesario obtener un informe general de los usuarios, que es una aproximación de nuestro grupo objetivo, por medio de un diálogo con los directivos y coordinadores de la institución, para obtener datos concretos sobre conocimiento del uso de multimedia y uso de herramientas, así como temas de ciudadanía.

- **El perfil que se desarrolló fue el siguiente:**
- **Jóvenes, mujeres y hombres, entre los 17 y 25 años.**
- **Con dominio y conocimiento de temas sociopolíticos.**
- **Han recibido talleres y capacitaciones sobre derechos y obligaciones de la juventud.**
- **Mantienen estrecha afinidad con SODEJU-FUNDAJU, desde 5 a 10 años, en formación.**
- **Estudiantes de nivel, secundaria, diversificado e inicios universitarios.**
- **Extrovertidos y líderes de sus comunidades.**
- **Con acceso a internet**
- **Observan televisión nacional y programas por cable.**
- **Escuchan radios juveniles, a nivel nacional y comunitario.**
- **Utilizan teléfonos modernos con acceso a datos (internet) sistema android<sup>5</sup>**
- **Pertenecen a grupos juveniles de sus comunidades con redes a nivel nacional.**
- **Se relacionan con otros grupos juveniles, iglesia, deportivo y arte.**

5 Plataforma de software para dispositivos móviles que incluye un sistema operativo y aplicaciones de base. <http://www.monografias.com/trabajos101/sistema-operativo-android/sistema-operativo-android.shtml>

### 3.1.2 Proceso Creativo

Para definir el perfil de nuestro grupo objetivo, se utilizó la metodología SPICE, siglas en inglés de: Social, Physical, Identity, Communication, Emotional. Que traducidas al español significan, social, físico, identidad, comunicación y emocional.

Es una herramienta cuya estrategia permite conocer de mejor manera al consumidor, es este caso al usuario o capacitador, además identifica aspectos que generan el retrato del grupo objetivo. En donde se desenvuelve, como se siente y se ve el mismo o ella, como se identifica y con quienes, que medio o como se comunica y como se llena de emociones. Al conocer de esta forma al capacitador podemos estructurar de mejor forma y orientar así nuestro proyecto.

*Resultado de nuestro grupo objetivo a través de la metodología descrita:*

**S** Social: Les gusta relacionarse y compartir conocimiento, así como formar parte de grupos y redes a nivel nacional, pues se sienten incluidos y les da sentido de pertenencia. A diferencia de aislarse y estar solos.

**P** Físico: Son juventudes sanas que gustan de las actividades en grupo, ya sea deportivas (fútbol, basket, pin pon, atletismo) o que los mantenga en movimiento. Es importante destacar las dinámicas en grupo, porque los mantiene activos y aprenden sobre la unión de bloques que luego trasladan a la práctica en actividades políticas.

**I** Identidad: Se identifican como juventud guatemalteca, con orígenes ancestrales. Y con alto grado de compromiso sociopolítico.

**C** Comunicación: Se comunican por medios virtuales, plataformas actualizadas y se mantienen informados por medios televisivos, escritos y radiales.

**E** Emocional: Son jóvenes con espíritu de líderes y proactivos, decididos a realizar cambios en sus lugares de procedencia, que muchas veces se decepcionan con las medidas de los adultos y con la estigmatización de parte del resto de población que los juzga por su falta de experiencia, que es difícil alcanzar pues la mayoría de veces las oportunidades son nulas.

### 3.1.3 Identificación de INSIGHTS

Surge de la investigación por medio de recopilar, analizar y enlazar aspectos profundos inconscientes o inconfesables, por el consumidor. La información nos ayuda, para definir la mejor estrategia o camino a seguir. El insight o “*darse cuenta de*” nos revela aspectos de la mente del consumidor, que afectan su forma de pensar, sentir y actuar en la toma de decisiones. Se diferencia de una conclusión, pues es la idea que nos apoya a continuar nuestro proyecto.

*Lo podemos identificar por medio de:*

*Análisis del contexto, saber como es el consumidor, cuándo y para qué usa el producto.*

- **Revisión de estrategia.**
- **Tendencias generales y en categoría.**
- **Que le ofrece y que lo motiva.**
- **Proceso de innovación.**
- **Nuevas tecnologías aplicables.**

Entre los recursos que podemos utilizar encontramos:

- **Lluvia de ideas.**
- **Diseñar la experiencia.**
- **Prototipar y concretarla con el usuario.**

Se obtuvieron los siguientes resultados, mediante pláticas y discusiones con algunos jóvenes del grupo objetivo, coincidiendo en estos puntos:

- **Somos invisibilizados.**
- **Sin oportunidades.**
- **Tenemos ganas de ayudar.**
- **Alejados de actividad sociopolítica.**
- **Solo nos utilizan en actividades.**

Se orientó hacia el *insight* **Juventud sin oportunidades**, pues es un común denominador y punto de convergencia de los otros insights detectados, al brindarle la oportunidad y espacios que por ley y obligación les corresponde en nuestra sociedad. Se estableció el insight (de verdad revelada), que representa un descubrimiento del sentir, pensar o actuar del consumidor no evidente que impulsa el comportamiento.

#### 3.1.4 Proceso creativo GO POEMS

El POEMS, es por sus siglas en inglés; people, objects, environments, messages & media, services, que al idioma español se traduce como; personas, objetos, ambientes, mensajes y medios de comunicación, servicios. Son elementos o aspectos que forman parte de la vida cotidiana de un grupo objetivo y nos dicen sobre el estilo de vida que lleva.

Se utilizó esta guía porque se basa en los diversos estudios (demográficos, sociológicos etc.) y por lo tanto, sirve para identificar los gustos de nuestro grupo objetivo, así como su entorno.

### Esta es la matriz que se utilizó para nuestro grupo objetivo:

**P** **Personas:** Se determinó que los que entran en contacto con la experiencia son jóvenes interesados en conocer más sobre sus derechos y obligaciones. Así como encargados de la institución en el área del proyecto.

**O** **Objetos:** Documentos fuente con temas específicos de cada tema, cajas de discos, enlaces o descargas en el sitio de internet oficial de la institución. En folletos de participación juvenil.

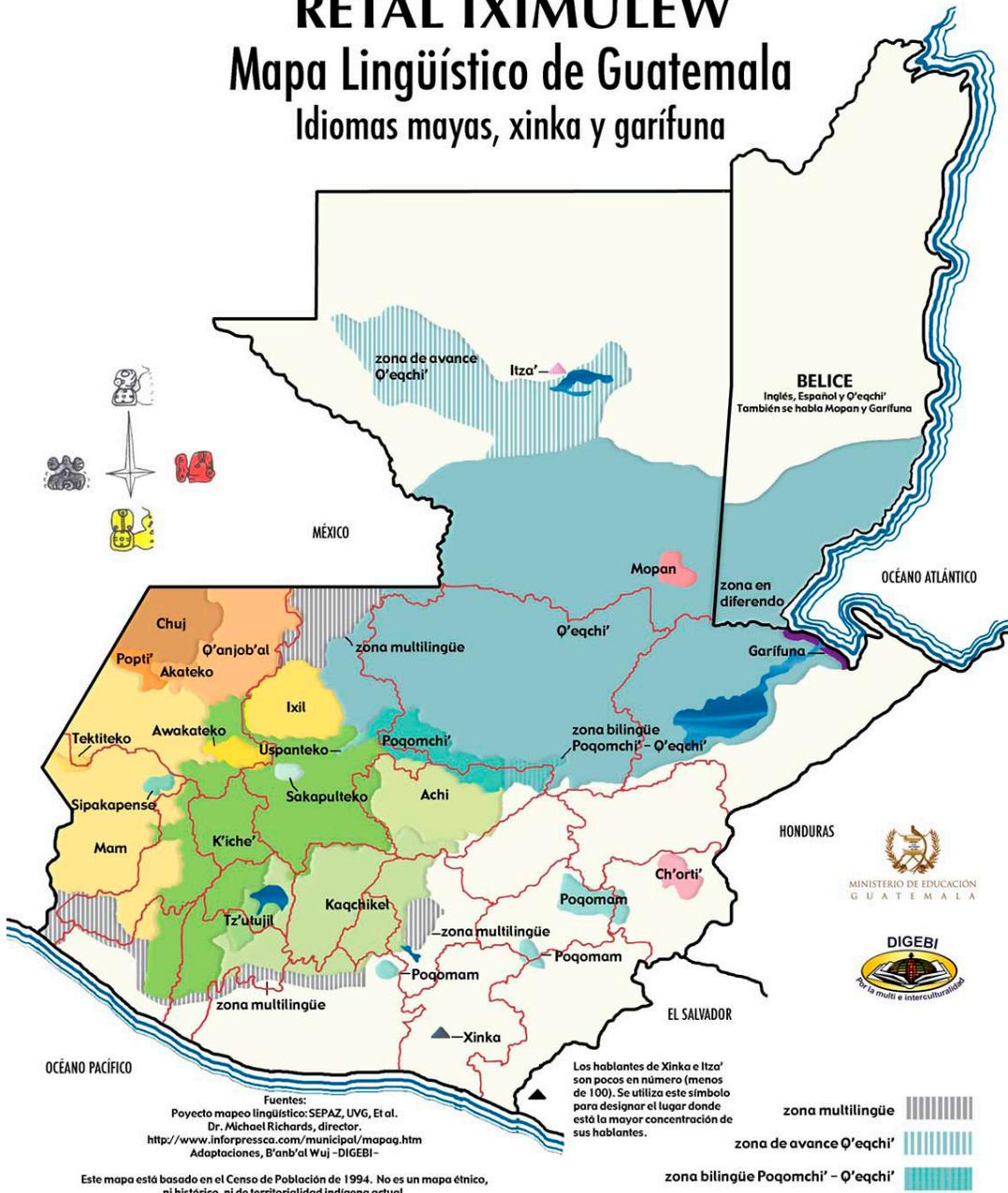
**E** **Ambientes:** En lugares donde se desenvuelven, centros educativos y salones comunales, asociaciones, colectivos, municipalidades, así como en oficinas de la institución (centrales y sedes)

**M** **Mensajes y Media:** La idea es que los capacitadores puedan transmitir el conocimiento con la ayuda de una computadora que tenga lector de cd. Que puede ser ofrecida por la institución o usar alguna que se tenga acceso en casa o centro de estudio. Y mediante clonar el cd o media.

**S** **Servicios:** Por medio de talleres actualizados de capacitación, cuando vayan surgiendo dudas y actualizar la información con políticas nuevas que se tomen a nivel nacional y se vean afectados.

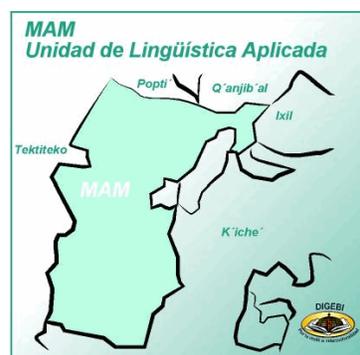
### 3. 2 Mapas de las regiones lingüísticas

## RETAL IXIMULEW Mapa Lingüístico de Guatemala Idiomas mayas, xinka y garífuna



Naqak'iwa (Nos estamos multiplicando)

Lugares donde SODEJU implementa el proyecto	Idioma específico de los jóvenes capacitadores
San Raymundo (Departamento de Guatemala)	Kaqchikel, Español
Ciudad Quetzal (Departamento de Guatemala)	Español
San Juan Sacatépequez, Lo de Carranza (Departamento de Guatemala)	kaqchikel, Español
Palín (Departamento de Escuintla)	Poqomam/Español (Quiché y Kaqchikel en minoría, comerciantes)
Santo Tomás la Unión (Departamento de Suchitepéquez)	Quiché, Español (Kaqchikel en minoría)
San Juan la Laguna (Departamento de Sololá)	Tz'utujil, Español
Cantel (Quetzaltenango)	Quiché, Español
Jalapa (Jalapa)	Español (Xinca, poqomam en minoría)



### 3.3 Concepto Creativo

Para orientar y dar una solución funcional de Diseño Gráfico eficiente. Definido por el insight, surgen tres conceptos creativos.

- ***Naqak'iiwa, Nos estamos multiplicando***
- ***Jóvenes multiplicadores de paz***
- ***Actoras y actores Claves***

Se tiene como resultado una amplia diversidad de la población, por ser grupos pluriculturales, multiétnicos, multilingües y estatus económicos diferentes, se determinó que un media interactivo es la mejor solución que puede integrar la información que utilizan para los talleres y así multiplicar el conocimiento y formación que han recibido los jóvenes que forman parte de Sociedad para el Desarrollo de la Juventud (SODEJU-FUNDAJU).

En dicha herramienta destacan los temas de: Identidad y derechos, Participación, liderazgo y organización, Prevención de la violencia. Así como las dinámicas que se pueden desarrollar, mediante los aspectos didácticos y logísticos. Así como documentos de apoyo que puedan revisar en cualquier momento.

Pues al conocer y dominar los temas, pueden trasladar el conocimiento a otros jóvenes de sus comunidades y estos a su vez a otros jóvenes de diferentes entornos a los que pertenezcan. Los jóvenes están consientes y motivados a multiplicar el conocimiento adquirido con otros jóvenes.

Mediante la experiencia de la institución y para determinar los elementos que debe poseer el media interactivo, se reunió a un grupo de jóvenes de varias regiones que llevan procesos formativos con SODEJU el mediador y pedagogo, realizó preguntas sobre los

elementos que les interesa a los jóvenes, que contenga el material y mediante la técnica de observación se fue escribiendo los elementos que fueron surgiendo, siendo estos:

- **La redacción del texto, debe ser sencillo y corto.**
- **Que tenga ordenadas las actividades.**
- **Con colores vivos y contraste de Claro-oscuro<sup>6</sup>**
- **Que las imágenes sean fotos reales, de ellos mismos en actividades.**
- **Los encabezados sean dinámicos y activos.**
- **Que tenga facilidad de encontrar los enlaces.**

Las propuesta gráficas se desarrollarán por medio de mapas mentales, es una técnica para el desarrollo creativo, partiendo de una idea central del cual irradian ideas asociadas, entrelazando y tejiendo soluciones creativas orientadas a ser la mejor alternativa.

Los pasos a seguir son los siguientes:

- 1. Seleccionar el tema inicial a desarrollar. Entre los que destacan: Colores, tipografía, sonidos, formas, texturas e imágenes**
- 2. Agrupar por grupos los conceptos que tengan relación**
- 3. Organizar por orden de importancia**
- 4. Distribuir conceptos por orden de jerarquía**
- 5. Unir términos con líneas y palabras conectoras.**

Se pretende una adecuada interfaz (interfaz de usuario) que brinde comodidad como eficiencia, facilitando la comunicación entre dos sistemas de diferente naturaleza, humano – computadora.

---

6 Sobreponer colores con diferente luminosidad o valor tonal.

### **Código cromático:**

Es el conjunto de colores que se utilizarán en el medio interactivo. Dentro del ambiente se utilizará a todo color. Según referencia y preferencia de los jóvenes es con diversos colores, excepto en fotos históricas que se utilizarán colores sepias. Resaltando los colores primarios y secundarios, por ser llamativos e intensos. Que se integran con los colores institucionales (Siendo también un requerimiento de parte de la institución, que se integren los colores que utilizan, Azul, naranja y blanco.) Se pretende crear contraste con los textos, para que estos sean fácil de identificar.

Como son tres temas principales, también se dará un color por tema para que se pueda diferenciar en que parte se encuentra. Con fondos claros para resaltar los textos.

### **Identidad y derechos:**

Predominará el color azul con poca saturación, brindando al usuario una sensación de descanso y no fatigar la vista. “El color azul: Simboliza, la profundidad inmaterial y del frío. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta al de la calma o del reposo terrestres propios del verde. Se le asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad eterna e inmortalidad, también significa descanso.

Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones.” ([www.fotonostra.com](http://www.fotonostra.com))

Es un color solicitado por la institución y utilizado con saturación baja, se ajusta al tema y da la debida sensación de tranquilidad.

### **Participación, liderazgo y organización juvenil:**

Predominará el amarillo en saturaciones bajas. "Según Los amarillos también suelen interpretarse como joviales, afectivos, excitantes e impulsivos. Están relacionados con la naturaleza. Psicológicamente se asocia con el deseo de liberación". (www.fotonostra.com)

Por ser un color de la gama de los primarios, es un color que denota actividad, relacionada al tema que es de mucho labor por parte del usuario de la interfaz.

### **Prevención de violencia:**

Predominará el verde en saturaciones bajas. "Es un color de extremo equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuróticos porque produce reposo en el ansia y calma, tranquilidad, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud". (www.fotonostra.com)

Se ajusta de forma adecuada al tema que destaca en este tema, porque sugiere paz.

Como se trabajará y serán utilizados en monitores, se desarrollará en el modelo RGB.

### **Código Tipográfico:**

Se utilizará la familia Palo seco por su estilo se clasifica como geométrica, posee modernidad siendo apta para la contemporaneidad del caso. “Son de fácil lectura, aportan objetividad, universales, limpias y un tanto frías, su mejor empleo es en trabajos referentes a la tecnología donde su característica frialdad es bien vista”. (Aharonov) , ,

### **Código lingüístico:**

La mediación pedagógica fue realizada por Carlos Sánchez, bajo la dirección de Víctor Gudiel, Director General de Sociedad para el desarrollo de la Juventud.

Dicha mediación fue realizada mediante el proyecto: Programa de Desarrollo Integral y Prevención de la Violencia Hacia las y los Jóvenes. Con apoyo de AWO international e.V. además del apoyo de jóvenes Multiplicadores que han tenido experiencias con la institución.

Dentro de las páginas que contendrá el media, según orden y clasificación, se encuentra:

### **Inicio:**

En esta se da la bienvenida y presentación de dicho proyecto. También tendrá los botones para ir a las diferentes páginas.

- **ORIENTACIONES GENERALES PARA LOS Y LAS MULTIPLICADORAS Y APLICACIÓN DE MANUAL: Incluye los aspectos didácticos y logísticos a seguir.**

- **IDENTIDAD Y DERECHOS DE LA JUVENTUD:** Información de que es ser joven y su entorno. Que significa ser joven en Guatemala.
- **PARTICIPACIÓN, LIDERAZGO Y ORGANIZACIÓN JUVENIL:** La participación sociopolítica, así como los diferentes tipos de liderazgo y espacios de organización donde se pueden desarrollar.
- **PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA HACIA LAS Y LOS JÓVENES:** En este tema, se abordará, que es violencia, causas históricas de la violencia y los diferentes tipos de violencia que existen.
- **Objetivo específico del proyecto DI-JOVEN:** Un apartado especial, con un esquema que enlaza los beneficios y usos de resultado del proyecto DI-JOVEN
- **Ley de la juventud:** Que promueve la institución (SODEJU-FUNDAJU) la última versión trabajada.

#### **Código formato:**

Se utilizará un ambiente, en las medidas 1020 x 360, que se desplegará de forma automática y se ajustará a la pantalla del monitor que se esté utilizando.

#### **Código icónico visual:**

Prevalecerá en todas la páginas del media el logotipo institucional de sociedad para el desarrollo de la juventud.

Tendrá un “header” con una composición, con imágenes archivadas de la organización.

Se usará una textura limpia que ayude a contrastar los textos, así como algunos degradados a color.

Se utilizarán iconos para reforzar los temas principales, así como en temas específicos como: Los desarrollos metodológicos, iconos para reforzar textos.



# CAPÍTULO 4

## PLANEACIÓN OPERATIVA





# CAPÍTULO 5

## MARCO TEÓRICO

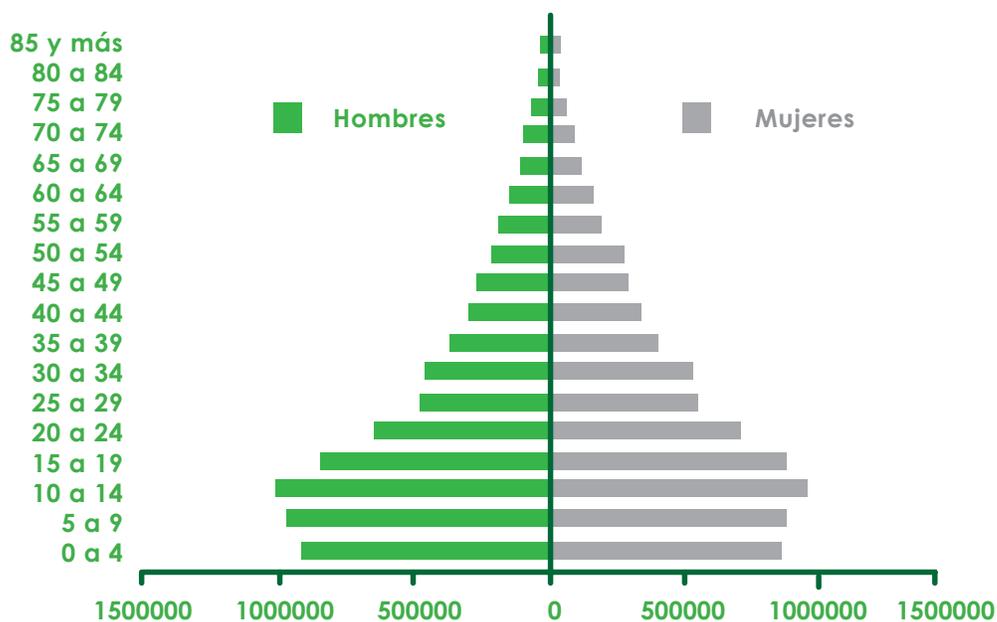


## 5.1 Relevancia social del contenido a comunicar

“Guatemala es más que el nombre de un territorio. Para aquellos que luchan por ella, esta nación, tiene el rostro de miles de personas que día a día pelean innumerables batallas en la búsqueda de su autodeterminación, una que lamentablemente va de la mano con el clamor por la supervivencia. La razón del presente documento es por tanto, hacer un aporte a una de esas miles batallas que fraguan las y los adolescentes de estas tierras, pues las mismas abogan por el rompimiento del silencio cómplice que los y las destina a sobrellevar la pesada carga del subdesarrollo de esta nación.” (ICEFI, 2014; UNIÓN EUROPEA, 2012; Morales, 2014; Jacob, 2014; SODEJU-FUNDAJU, 2008; SODEJU-FUNDAJU, 2008)

En Guatemala, entender o definir a la juventud de forma agrupada es complicado debido al amplio contenido cultural que existe en las comunidades, así como a nivel urbano. Según el último censo realizado (ENCOVI, 2011) de los 15,438,384 habitantes de Guatemala, 5,116,280 son adolescentes y jóvenes entre los 13 y 29 años de edad, a pesar de ser 33.14% demostrando que Guatemala es un país de jóvenes. A pesar de ello es un segmento que enfrenta serias situaciones de exclusión social. No se les brindan las oportunidades básicas y necesarias para un desarrollo integral, el reflejo de tal olvido provoca consecuencias muy adversas para la sociedad guatemalteca, así como para este segmento demográfico, como: los bajos niveles de bienestar, altas tasas de fecundidad elevando la tasa de dependencia económica, migraciones en condiciones inseguras, exposición a violaciones de derechos humanos, trabajos precarios y condición de explotación laboral. El analfabetismo aún prevalece en los pueblos indígenas y las mujeres jóvenes. La presión que se le ejerce para sobrevivir viene a ser el eje sobre el cual se ven forzados a tomar decisiones que sistemáticamente van dirigiendo sus acciones que luego se reflejan en la persona, familia y comunidad. Siendo las primeras opciones, las actividades delictivas asociadas con crimen organizado, narcotráfico, maras y pandillas.

**Gráfica 2**  
**Pirámide Poblacional, rangos de edad y por sexo**  
**Año 2011**



Fuente: Encovi 2011

Brindar un desarrollo integral es necesario para avances del desarrollo personal y por lo tanto, un cambio social. Al constituir las oportunidades que por derecho le pertenecen, pueden generar una transformación del país y lograr mejores condiciones de vida y de convivencia social. Las oportunidades que se le brinden a la juventud, pueden generar condiciones de desarrollo social. Este desarrollo social puede ser influido por cambios generados que se le den a las nuevas y actuales generaciones, alterando el estilo tradicional, sobre todo porque el crecimiento personal es cada vez más dependiente del conocimiento.

## El proceso del desarrollo humano



Fuente: Arriola Q.G. (2007)

La Sociedad para el desarrollo de la juventud (SODEJU-FUNDAJU) es apoyada por varias organizaciones, nacionales e internacionales, porque reconocen los esfuerzos y el trabajo de empoderamiento que le brindan a la juventud, para la prevención de violencia, así como el desarrollo integral. Al contribuir con la multiplicación de conocimiento se ayuda a combatir la violencia y exclusión que se ejerce sistemáticamente hacia la juventud. Entre los diversos programas que desarrolla SODEJU-FUNDAJU, está el proyecto de un Manual de Jóvenes Multiplicadores, que pretende dar desarrollo integral a la juventud, por medio de los tres temas principales. Identidad y derechos, Participación, liderazgo y organización, así como Prevención de violencia. Temas que pretenden reflejar un desarrollo integral (Equidad, Incidencia, paz y cambio cultural) Brindando una ventana oportunidades a la juventud, pues es evidente su importancia dentro de la sociedad, porque al ser el mayor segmento poblacional, representan un potencial desarrollo, en la política, en lo social y lo económico para la transformación y construcción de una nación con mayores oportunidades que generen un país justo, próspero, democrático y equitativo.

## **Joven:**

Según diferentes leyes e instrumentos internacionales lo definen a todas aquellas personas que integran una sociedad comprendida entre los 13 y 30 años. Subdividiéndose 13 a 18 años jóvenes adolescentes y 19 a 30 años jóvenes. (Consejo Nacional de Juventud, CONJUVE, 2011)

## **La educación informal en Guatemala**

Frente la situación precaria de la educación formal para los y las jóvenes, tanto el acceso como la calidad, la educación no-formal juega un rol muy importante.

Se entiende como educación no-formal el aprendizaje que no está vinculado con obtener un diplomado o grado del sistema educativo institucionalizado. En Guatemala una gran cantidad de organizaciones no-gubernamentales brindan servicios educativos no-formales, sobre todo para jóvenes del área rural.

En este marco, la organización SODEJU-FUNDAJU tiene un programa de formación de jóvenes bajo un modelo de multiplicación, que es progresivo y extensivo, que permite contribuir a cambiar las actitudes violentas por una cultura de paz; Por medio de la formación de jóvenes multiplicadores en los temas de: Identidad y derechos de la juventud. Participación, liderazgo juvenil y organización. Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes.

## 5.2 Identidad y derechos de juventud

El artículo 14 nos habla sobre la identidad y personalidad propia: esto significa que se tiene derecho a una nacionalidad, a no ser privados de ser guatemaltecos, se tiene derecho a una identidad que se elige voluntariamente en la formación de nuestra personalidad, en características.

- **Cultural**
- **Etnia**
- **Idiomático**
- **Social**
- **Creencia**
- **Ideológico**
- **Político**
- **Sexual**
- **Expresión**
- **Identidades**

(SODEJU-FUNDAJU, 2008)

Todos los países tienen la obligación de promover y proteger los derechos humanos y libertades fundamentales de los individuos o grupos.

**Son universales:** Todos los deben aplicar, respetar y son para toda la sociedad.

**Son inalienables:** Nadie los puede quitar, negar o suprimir.

**Son iguales y discriminatorios:** Protegen a todas y todos sin ninguna discriminación.

Derechos de la adolescencia y juventud y los marcos legales que los respaldan:

<b>DISPOSICIONES GENERALES</b>
Derecho a la paz
Principio de no discriminación
Derecho a la igualdad de género
Protagonismo familiar
<b>DERECHOS CIVILES Y POLÍTICOS</b>
Derecho a la vida
Derecho a la integración personal
Derecho a la protección contra los abusos sexuales
Derecho a la objeción de conciencia
Derecho a la justicia
Derecho a la identidad y personalidad propias
Derecho al honor, intimidad y a la propia imagen
Derecho a la libertad y seguridad personal
Libertad de pensamiento, conciencia y religión
Libertad de expresión, reunión y asociación
Derecho a formar parte de una familia
Participación de los jóvenes
Derecho a la participación política
<b>DERECHOS ECONÓMICOS, SOCIALES Y CULTURALES</b>
Derecho a la educación
Derecho a la educación sexual
Derecho a la cultura y al arte
Derecho a la salud
Derecho al trabajo
Derecho a las condiciones de trabajo
Derecho a la protección social
Derecho a la formación profesional
Derecho a la vivienda
Derecho a un medio ambiente saludable
Derecho al ocio y esparcimiento
Derecho al deporte
Derecho al desarrollo

## Derechos de las y los jóvenes y obligaciones del Estado, establecidos en la Ley Nacional de la Juventud (iniciativa 38-96)

Derechos	Obligaciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Derecho a la vida.</li> <li>• Al desarrollo integral de sus facultades físicas, psicológicas, intelectivas, culturales, sociales y espirituales.</li> <li>• Derecho al acceso a la salud integral y diferenciada.</li> <li>• Derecho a la educación formal y no formal, y a la ciencia y tecnología con pertinencia cultural.</li> <li>• Derecho a la cultura y espiritualidad, desde su propia cosmovisión.</li> <li>• Derecho al tiempo libre y a su aprovechamiento constructivo, a la práctica de la educación física y el deporte.</li> <li>• Derecho a un ambiente saludable.</li> <li>• Derecho al trabajo, seguridad social, a la remuneración justa, a la capacitación y a la no explotación económica.</li> <li>• Derecho a la capacitación técnica y laboral.</li> <li>• Derecho a la convivencia armónica y la paz.</li> <li>• Derecho al acceso y cobertura a servicios estatales de calidad en salud, educación y rehabilitación para la juventud con discapacidad.</li> <li>• Derecho a la protección especial en contexto de vulnerabilidad y riesgo social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo integral.</li> <li>• Salud.</li> <li>• Educación</li> <li>• Cultura.</li> <li>• Trabajo.</li> <li>• Deporte y recreación.</li> <li>• Organización y participación.</li> <li>• Políticas públicas para la juventud.</li> </ul>

## 5.3 Participación, liderazgo y organización juvenil:

### *Participación y organización*

Son los medios por los cuales un grupo de jóvenes, que se identifican entre sí tienen los mismos objetivos o propósitos, realizar acciones y actividades conjuntas para mejorar sus condiciones de vida, defender sus derechos, resolver los problemas y/o transformar las situaciones que les afecten, teniendo como base un conjunto de valores y principios. (SODEJU-FUNDAJU, 2008)

La participación de jóvenes en espacios, como organizaciones sociales, se crea el medio para manifestar sus expresiones, posiciones, aptitudes y capacidades sociales; además facilita espacios para la interacción para el auge de nuevos liderazgos. La participación puede ser en ámbitos políticos, religiosos, socio-culturales, educativos, deportivos etcétera.

### *El liderazgo:*

Es la acción social y política de una persona o grupo de personas, que siendo parte de una colectividad, asumen su coordinación, orientación y representación, con el objeto de transformar su realidad, comunidad, nación o sociedad, con una visión democrática y humana.

Las capacidades nos llevan a construir un liderazgo colectivo, basado en la complementariedad, es decir, con el aporte de las cualidades de cada una o uno de quienes integran el colectivo.

El líder o lideresa debe auto reconocerse como tal. Debe de estar consciente de sus potencialidades, pero al mismo tiempo de sus debilidades, para poderlas superar y fortalecer así su desarrollo personal y por ente el de sus organización.

El liderazgo se sustenta en una posición política e ideológica, por ello, el liderazgo no se concreta si no existe base social o política.

El liderazgo en sí es una actitud social, en donde se van desarrollando cualidades personales y potencializándola a nivel grupal, las cuales al principio se van formando por sensibilidad, y luego con el conocimiento, permiten crear conciencia en el líder o lideresa; y que precisamente, por darse como producto de la interacción social de la persona, lleva a las y los jóvenes a asumir responsabilidades sociales y políticas con sus organizaciones y comunidades. (SODEJU-FUNDAJU, 2008, pp. 15-21)

#### **5.4 Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes.**

##### ***Violencia:***

Son aquellos procesos, situaciones, acciones y/o hechos que una persona o grupos de personas (particulares, empresariales, gubernamentales, estatales) realizan en contra de otra u otras personas, que dañan y afectan su procesos de desarrollo económico, social, político, cultural y ambiental, así como su integridad física (cuerpo), mental y sentimental, a través de uso de la fuerza y el poder, como consecuencia de las desigualdades que existen en una sociedad, comunidad, familia. El Estado y/o Gobierno y los grupos que tienen el poder político y económico tienen un alto grado de responsabilidad en la generación de la violencia histórica y estructural, así como la exclusión social hacia la población maya, garífuna, xinca y los mestizos pobres en general, dentro de estos pueblos y grupos los y las adolescentes y jóvenes. (SODEJU-FUNDAJU)

## 5.5 Funcionalidad, ventajas y desventajas de las piezas a diseñar

En la intervención de aplicaciones multimedia existen varias ventajas y desventajas que presentamos en el siguiente cuadro.

CUADRO COMPARATIVO		
Media/CD interactivo	Ventajas	Desventajas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El disco interactivo es funcional para el uso que se le va dar, por ser un material que mantiene interesado al receptor.</li> <li>• Permite la intervención individualizada.</li> <li>• La calidad de las imágenes son mayores.</li> <li>• El perfil socioeconómico del receptor, está garantizado por el equipo que necesita para verlo. Solo se necesita una computadora con lector de cd para verlo.</li> <li>• Soporta una cantidad amplia de información. Se puede incluir varias funciones que lo hagan amigable, sonido, imagen, videos, textos.</li> <li>• Motivan al usuario.</li> <li>• Mayor retroalimentación al realizar actividades.</li> <li>• Es un medio contemporáneo.</li> <li>• Se presenta en un autorun para que se despliegue automáticamente llevando al usuario directamente al insertarlo.</li> <li>• Se crea un pdf interactivo para que cualquier persona pueda interactuar.</li> <li>• Se puede transportar de forma fácil.</li> <li>• Se puedo copiar o prestar de manera económica y rápida.</li> <li>• Es bajo el costo de reproducción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un sistema artificial, lejano al contexto natural. Netamente virtual.</li> <li>• Precisa un conocimiento básico de computadora.</li> <li>• Se debe evaluar en que medio se va a guardar o entregar, caja plástica, caja dvd, bolsa con ventana transparente, bolsa especial.</li> <li>• Se puede rayar.</li> <li>• Se puede perder con facilidad.</li> <li>• Se debe crear una portada adicional para impresión directa del disco o bien su envoltura.</li> </ul>

## **Multimedia:**

Término que procede de la lengua inglesa y se refiere aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Puede incluir, fotos, textos, videos y sonido. (Definicion.de, 2008)

Dentro de este multimedia se pueden utilizar diferentes tipos de elementos a los cuales se pueden animar, interactuar, crear y comunicarse.

El usuario puede navegar e interactuar, por medio en un medio online o bien disco compacto o dvd, así como en una aplicación. Una característica importante es el hipertexto; que es una interactividad que permite decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, sin tener que ser de forma lineal, brinda al usuario su elección a convenir.

Al utilizar diferentes códigos para la información deben integrarse tomando en cuenta la funcionalidad y utilidad, haciendo inclusión de diferentes medios de comunicación, auditivo-visual, y así facilitar el uso de la herramienta y puede potenciar la memoria visual y comprensión visual.

## **Códigos a utilizar**

### **Texto:**

Para Daniel Insa y Rosario Morata "El texto refuerza el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión" (1998: 5). El utilizar texto, permite una comprensión visual. Permite reforzar el mensaje visual y resaltar lo más relevante.

**Sonidos:**

Se utilizan para complementar el significado de las imágenes o textos y captar mayor atención del usuario, siempre y cuando el usuario lo escuche además de contar con equipo para reproducirlo.

**Iconográficos:**

Martínez Rodrigo indica "El lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aún cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales... La abstracción supone el arribo de una imagen visual a la condición del código" (1997). Permite representar la esencia de palabras o imágenes.

Imágenes: Estas pueden ser estáticas o en movimiento, ambas ilustran y permiten reforzar la información y estas pueden ser mediante, fotografías, ilustraciones, representaciones gráficas. Las imágenes dinámicas pueden ser videos o animaciones. Que pueden ser creadas en diferentes programas de edición, como Adobe Macromedia Flash, Photoshop, Ilustrador, Corel Draw, Adobe Premier, Final cut pro, Adobe after effect, entre otros.

**5.6 Incidencia del Diseño Gráfico multimedia en el contexto del proyecto**

La Fundación para el desarrollo de la juventud define al "desarrollo integral" como el conjunto de acciones sociales, económicas, políticas, culturales, jurídicas y ambientales dirigidas a lograr el buen vivir de los y las jóvenes, partiendo de sus derechos y participación protagónica.

Mediante la elaboración del Manual de Multiplicadores Multimedia, se pretende que sea de utilidad para la realización de acciones de multiplicación de jóvenes hacia otros jóvenes con talleres y cursos, esta tarea se hace mediante la red de embajadoras-es por la paz o como se denominó en el concepto creativo “Jóvenes Multiplicadores de Paz”. Para realizar esta incidencia en los jóvenes es necesario desarrollar una herramienta actualizada y moderna, de carácter socioeducativa, que contenga y brinde la información necesaria para los talleres y así aportar un cambio de prácticas violentas hacia una cultura de paz. Por medio del disco interactivo, que llena estas características de vital importancia para los jóvenes multiplicadores de paz.

Se presenta la necesidad de comunicar el conocimiento de jóvenes hacia jóvenes y para la era moderna en la que vivimos es necesario apoyarse en la tecnología que esté al alcance y facilite el traslado de conocimiento o como le hemos llamado, multiplicar el conocimiento. Al hacer uso de la tecnología también es necesario hacerlo de una manera eficiente y para lograrlo es necesaria la aplicación del Diseño Gráfico Multimedia para comunicar de manera visual e interactiva (gráficos, sonidos, iconos) el mensaje específico al grupo social determinado, en este caso jóvenes.

El Diseño Gráfico Multimedia hace posible comunicar factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos, previo a codificar la información para procesarla, mediante un proceso estructurado y ordenado, para lograr el objetivo principal, que es la eficiente comunicación, siendo el Diseño Gráfico Multimedia el vínculo entre conocimiento y joven multiplicador.

El ser humano en su necesidad de comunicar, ha ido desarrollando tecnologías para satisfacer sus necesidades y con esto hacer más fácil sus actividades. Los medios de comunicación y su impacto en

el comportamiento social ha hecho del Diseño Gráfico un área de conocimiento con una importancia sin precedentes. Los avances en la tecnología y en el procesamiento de la información cambian radicalmente la apariencia y configuración de los productos y servicios. Siendo con esto el Diseño Gráfico es una profesión en la cual su principal actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que hace posible comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación.



# CAPÍTULO 6



## PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN



Resultado de Conceptos	Dimensión Conceptual	Factores Positivos	Factores Negativos	Justificación
<b>Naqak'iiwa</b> <i>Nos estamos multiplicando</i>	Se hace referencia a que ya se está trabajando en multiplicar el conocimiento hacia otros jóvenes, en conocer sus derechos y obligaciones, como pueden participar y organizarse, así como conocer la violencia y sus efectos para prevenirla.	Es incluyente demostrando la diversidad de idiomas que se hablan en Guatemala. Utiliza una palabra del idioma maya (Poqomam)  Define el concepto en una sola palabra.	Se puede entender que multiplica sin especificar algún tema.	Se utilizará elementos, con diferentes colores, representando la diversidad del país, así como lo diverso que son los jóvenes. Con íconos y colores primarios que serán los principales. Dar un color por tema.
<b>Multiplicadores por la Paz</b>	Si la juventud domina los temas que se le transmiten, pueden hacer aportes importantes en su comunidad, porque ellos pueden reproducir ese conocimiento en los grupos donde se relacionan. Garantizando por medio del conocimiento un desarrollo con cambio cultural que lleve a la Paz.	Incluye a hombres y mujeres, fácil de recordar y define que es lo que se logra al transmitir el conocimiento.	Se relacione solo al tema de derechos humanos o en algún momento a mediadores de conflictos.	Se utilizarán textos cortos y de fácil comprensión, evitando los textos complejos y sofisticados, que identifiquen cada tema donde se desee navegar.  Apoyándose en íconos que integren e identifiquen hacia que ventana se pueden dirigir además sirve para que se vaya grabando en la memoria del usuario.
<b>Actoras y actores Claves</b>	Se resalta la importancia de los jóvenes que asumen el compromiso y responsabilidad de transmitir el conocimiento a otros jóvenes.	Es corto y fácil de recordar, se da el crédito a que la juventud es importante para los cambios sociales de sus familias, comunidades y para la sociedad.	El término está relacionado al teatro y se puede confundir con la presentación de obras teatrales.	Se le dará prioridad a dos íconos que representen y acompañen los textos y que los jóvenes conozcan la importancia e influencia hacia otros jóvenes. Además se utilizarán colores planos de fondos suaves y que contrasten con los textos. Para una fácil lectura.

## 6.1 Nivel de Visualización 1

Esta fase se inició tomando como base el conocimiento sobre la juventud y aplicación de conocimiento en Diseño Gráfico, fueron surgiendo los bocetos iniciales para dar forma a las propuesta visual, de la página maestra del multimedia.

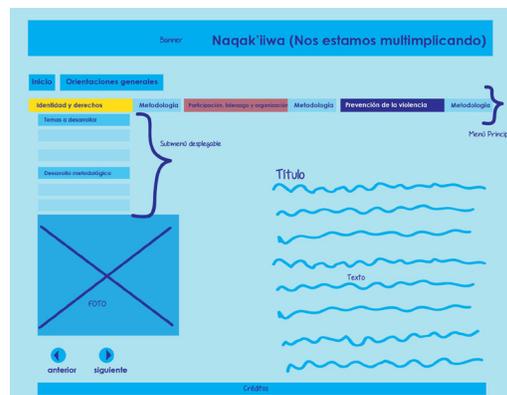
El insight, dio los parámetros necesarios, para orientar propuestas gráficas que se plasmaron en bocetos para el primer nivel de visualización.

De primera instancia se visualizó el orden de los elementos, textos y formas, para un rápido despliegue de las opciones a enlazar o dirigirse, así como palabras específicas que hacen de la interfaz eficiente. Debido a los mensajes claros y breves, además de brindar una visualización agradable a los usuarios.

Estos son los tres opciones finales, luego de un exhaustivo proceso de bocetaje, plasmándolas en fase digital, con formas y textos principales.

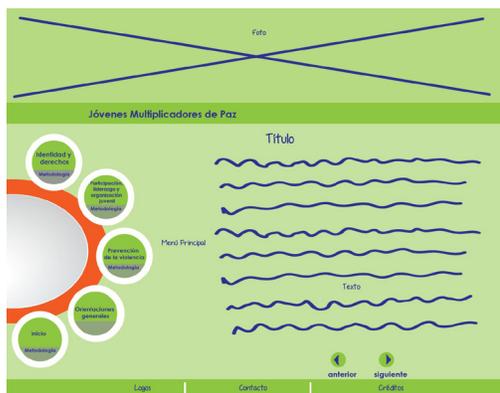
### Boceto A

Este boceto fue realizado representado con el concepto **Naqak'iwa (Nos estamos multiplicando)** Predomina el color azul, para crear una sensación de calma, fue solicitud del cliente que predominara porque es un color institucional. La tipografía es moderna porque va dirigida a jóvenes. En las fotos, se usarán las de jóvenes que colaboran con la institución (archivo de SODEJU-FUNDAJU)



## Boceto B

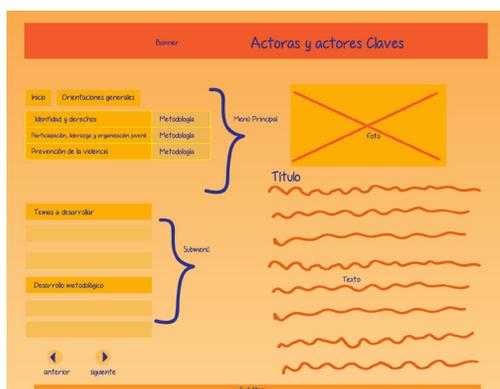
En este se utilizan los textos cortos, de igual forma con la letra moderna, se optó por utilizar un color verde de gamas bajas, al contraste con los textos hace agradable la lectura para el usuario de la interfaz. Se agregaron íconos que simbolizan al hombre y mujer, lo que apoya la visualización, además de crear la equidad de género. Se optó por generar diferentes formas para que sea dinámica la visualización, creando anomalía del diseño, sin que pierda la formalidad de los temas. **Jóvenes multiplicadores de Paz.**



## Boceto C

En el tercer boceto se hace uso del color naranja, por ser el otro color institucional y se dejó con un orden formal dando prioridad a la imagen y a los párrafos de mayor lectura, sin descuidar el balance visual. Se le da prioridad a la imagen, pues según el insight ellos quieren estar en las imágenes como protagonistas, enlazando el concepto el creativo

## Actoras y Actores Claves



## Autoevaluación y Fundamentación de la decisión final de este nivel

Se tomó en cuenta la opción B, por ser el que refleja mejor el concepto creativo, agregando la palabra Naqak'iiwa, (Nos estamos multiplicando, somos más) porque se tiene entre los jóvenes a una amplia población indígena y quieren que se incluya una palabra para sentirse identificados. La tipografía se mantendrá en palo seco, porque es un estilo moderno y va dirigido hacia jóvenes. El formato

será rectangular y al ejecutarse se adecuará a las dimensiones del monitor. En la parte baja se mantendrán un espacio para colocar el logotipo de la institución, así como del proyecto y financistas. (créditos)

## 6.2 Nivel de visualización 2

En el segundo nivel de visualización, se digitalizaron los bocetos del nivel anterior, elaborando 3 bocetos por opciones, se tiene como resultado final 9 opciones, que se evaluaron con los directivos de la institución y colaboradores de la misma, porque son los que han llevado el proceso de formación con los jóvenes, los conocen bien, asimismo son encargados de orientar y capacitarlos. A continuación se muestra el modelo de tabla para evaluar los conceptos.

		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso del Color	Resultado
OPCIÓN	1	Concepto A-1										
	2	Concepto A-2										
	3	Concepto A-3										
	4	Concepto B-1										
	5	Concepto B-2										
	6	Concepto B-3										
	7	Concepto C-1										
	8	Concepto C-2										
	9	Concepto C-3										





**Jóvenes Multiplicadores de Paz**

**Identidad y derechos**  
Metodología

**Participación, liderazgo y organización juvenil**  
Metodología

**Prevención de la violencia**  
Metodología

**Orientaciones generales**

**Título**



Curabitur consectetur, nisi sed maximus sodales, eros orci vestibulum lectus, eget viverra mi ante nec arcu. Integer rhoncus nisi sed varius fincidunt. Maecenas id risus posuere, malesuada metus in, lobortis eros. Nam vitae nulla cursus, dignissim nibh at, ultrices fells. Suspendisse convalis, enim ut ullamcorper vestibulum, dolor neque auctor nisi, eu commodo diam metus at velit. Donec vel semper justo, a accumsan ipsum. Maecenas ante enim, placerat sed augue quis, accumsan

anterior siguiente

contacto | Creado por rafalopez@netwald.com

**B-1**



**Jóvenes Multiplicadores de Paz**

**Identidad y derechos**  
Metodología

**Participación, liderazgo y organización juvenil**  
Metodología

**Prevención de la violencia**  
Metodología

**Orientaciones generales**

**Título**

Curabitur consectetur, nisi sed maximus sodales, eros orci vestibulum lectus, eget viverra mi ante nec arcu. Integer rhoncus nisi sed varius fincidunt. Maecenas id risus posuere, malesuada metus in, lobortis eros. Nam vitae nulla cursus, dignissim nibh at, ultrices fells. Suspendisse convalis, enim ut ullamcorper vestibulum, dolor neque auctor nisi, eu commodo diam metus at velit. Donec vel semper justo, a accumsan ipsum. Maecenas ante enim, placerat sed augue quis, accumsan suscipit leo. Morbi urna nunc, pulvinar sit amet elementum sit amet, interdum non magna. Donec lacinia ante leo, at lacinia purus molestie eget. Nunc laculis, ipsum non pharetra tempus, quam eili bibendum nisi, et feugiat leo mauris rhoncus qui. Mauris eros quam, fringilla ut eleifend sed, pulvinar id odio. Donec hendrerit auctor justo sit amet posuere.

anterior siguiente

contacto | Creado por rafalopez@netwald.com

**B-2**



**Jóvenes Multiplicadores de Paz**

**Identidad y derechos**  
Metodología

**Participación, liderazgo y organización juvenil**  
Metodología

**Prevención de la violencia**  
Metodología

**Orientaciones generales**

**Título**

Curabitur consectetur, nisi sed maximus sodales, eros orci vestibulum lectus, eget viverra mi ante nec arcu. Integer rhoncus nisi sed varius fincidunt. Maecenas id risus posuere, malesuada metus in, lobortis eros. Nam vitae nulla cursus, dignissim nibh at, ultrices fells. Suspendisse convalis, enim ut ullamcorper vestibulum, dolor neque auctor nisi, eu commodo diam metus at velit. Donec vel semper justo, a accumsan ipsum. Maecenas ante enim, placerat sed augue quis, accumsan suscipit leo. Morbi urna nunc, pulvinar sit amet elementum sit amet, interdum non magna. Donec lacinia ante leo, at lacinia purus molestie eget. Nunc laculis, ipsum non pharetra tempus, quam eili bibendum nisi, et feugiat

anterior siguiente

contacto | Creado por rafalopez@netwald.com

**B-3**

Actoras y Actores Claves

**Inicio** Orientaciones generales  
 Identidad y derechos Metodología  
 Participación, liderazgo y organización juvenil Metodología  
 Prevención de la violencia Metodología

**Titulo**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec nec purus sed metus vulputate viverra. Donec et condimentum ante, et maximus nunc. Donec a eleifend quam. Integer gravida ornare ante, vel consequat metus. Proin pharetra sem sit amet finibus posuere. Proin vitae nulla egestas, mattis augue quis, porttitor orci. Morbi maximus nunc felis, rhoncus tempus nulla porta id. Nam maximus nibh non est commodo, porta porttitor lectus euismod. Nulla sapien purus, porttitor et porta a, sagittis ut nisi.

Curabitur consectetur, nisi sed maximus sodales, eros orci vestibulum lectus, eget viverra mi ante nec arcu. Integer rhoncus nisi sed varius tincidunt. Maecenas id

anterior siguiente

rafaelpersa@hotmail.com

C-1

Actoras y Actores Claves

**Titulo**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec nec purus sed metus vulputate viverra. Donec et condimentum ante, et maximus nunc. Donec a eleifend quam. Integer gravida ornare ante, vel consequat metus. Proin pharetra sem sit amet finibus posuere. Proin vitae nulla egestas, mattis augue quis, porttitor orci. Morbi maximus nunc felis, rhoncus tempus nulla porta id. Nam maximus nibh non est commodo, porta porttitor lectus euismod. Nulla sapien purus, porttitor et porta a, sagittis ut nisi.

Curabitur consectetur, nisi sed maximus sodales, eros orci vestibulum lectus, eget viverra mi ante nec arcu. Integer rhoncus nisi sed varius tincidunt. Maecenas id risus posuere, molestuada metus in, lobortis eros. Nam vitae nulla cursus, dignissim nibh at, ultrices felis. Suspendisse convallis, enim ut ullamcorper vestibulum, dolor neque auctor nisi, eu commodo diam metus at velit. Donec vel semper justo, a accumsan ipsum. Maecenas

anterior siguiente

rafaelpersa@hotmail.com

C-2

Actoras y Actores Claves

**Inicio**

Orientaciones generales  
 Participación, liderazgo y organización juvenil Metodología  
 Prevención de la violencia Metodología  
 Identidad y derechos Metodología

**Titulo**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec nec purus sed metus vulputate viverra. Donec et condimentum ante, et maximus nunc. Donec a eleifend quam. Integer gravida ornare ante, vel consequat metus. Proin pharetra sem sit amet finibus posuere. Proin vitae nulla egestas, mattis augue quis, porttitor orci. Morbi maximus nunc felis, rhoncus tempus nulla porta id. Nam maximus nibh non est commodo, porta porttitor lectus euismod. Nulla sapien purus, porttitor et porta a, sagittis ut nisi.

Curabitur consectetur, nisi sed maximus sodales, eros orci vestibulum lectus, eget viverra mi ante nec arcu. Integer rhoncus nisi sed varius tincidunt. Maecenas id risus posuere, molestuada metus in, lobortis eros. Nam vitae nulla cursus, dignissim nibh at, ultrices felis. Suspendisse convallis, enim ut ullamcorper vestibulum, dolor neque auctor nisi, eu commodo diam metus at velit. Donec vel semper justo, a accumsan ipsum. Maecenas

anterior siguiente

rafaelpersa@hotmail.com

C-3

De estas opciones tuvieron mayor aceptación la opción B-2 y la opción C-3, que fue presentada con una muestra de jóvenes hombres y mujeres, entre los 18 y 25 años. Además con el director de la institución Víctor Gudiel, que dio el visto bueno y aceptación de la propuesta, también con el soporte de los encargados directos del programa de Prevención de Violencia hacia las y los jóvenes, donde se utilizará el multimedia.

En esta fase también se contó con la valiosa colaboración de la licenciada Emperatriz Pérez, haciendo referencia a los códigos a utilizar, icónico, lingüístico y cromático. Tomados en cuenta para continuar con la siguiente fase.

### 6.3 Nivel de visualización 3

En esta etapa se trabajo más sobre las dos opciones de preferencia, trabajando más en los códigos icónicos (presentamos la realidad a través de imágenes, estas son los iconos y fotografías estáticas), lingüísticos (usando palabras cortas y clave, para definir los temas) y cromáticos (contraste de color en los textos y enlaces).

1

2

Naqak'iwa (Nos estamos multiplicando)



Estas propuestas también fueron presentadas a la muestra de jóvenes entre 18 y 25 años. Que trabajan en la institución, así como voluntarios que participan en el “Programa de Desarrollo Integral y Prevención de la Violencia hacia las y los jóvenes” Obteniendo mayor aceptación la propuesta No. 1. La muestra manifestó que es más agradable la lectura y ordenada la presentación, así como identificación con el concepto motivador y protagonista “Jóvenes Multiplicadores de Paz (Naqak’ iwa, Nos estamos multiplicando)” Opinaron que es importante la palabra Naqak’iwa del idioma poqomam pues varios se consideran de los pueblos originarios y otros manifiestan que es importante la inclusión. Tomando en cuenta que serán capacitadores en distintas regiones de la República.

Durante esta etapa también se contó con el acompañamiento de la licenciada Emperatriz Pérez teniendo la última asesoría previo a presentar el producto final con fecha 7 de abril del año 2015 en la coordinación de la escuela de Diseño Gráfico. Entre las 18:00 y 19:20 horas.

#### **6.4 Comprobación de la eficacia: Grupo Focal**

Para continuar la fase del proceso creativo fue necesario comprobar la eficacia de la pieza final realizada, si cumple con la función a desempeñar. Se convocó a una reunión a las partes interesadas en validar la última propuesta.

La validación se realizó el viernes 3 de julio de 2015, en las oficinas de la institución (6av. “A” 1-87 zona 1. Ciudad de Guatemala, mediante la técnica de observación.

“Los métodos de observación son útiles a los investigadores en una variedad de formas. Proporcionan a los investigadores métodos para revisar expresiones no verbales de sentimientos, determinan quién interactúa con quién, permiten comprender cómo los participantes se comunican entre ellos, y verifican cuánto tiempo se está gastando en determinadas actividades (Schmuck, 1997)

*En el grupo al que se le presentó el producto final se encuentran:*

- **Directivos de la institución, quienes aprueban los proyectos.**
- **Jóvenes responsables del Proyecto, quienes son la primera línea en enseñar las técnicas que contiene el multimedia, además dan seguimiento al programa, así como el enlace de mediación entre la organización financiera (awo internacional e.V.) y La SODEJU**
- **Jóvenes que han tenido, la experiencia de haber recibido talleres de participación ciudadana y quienes utilizarán el multimedia.**
- **Trabajadores de la institución que necesitan conocer temas de participación ciudadana y técnicas que contiene el multimedia.**

Se les entregó el multimedia para que navegaran y se desplazarán, para conocer si surgían dudas o preguntas respecto al material. Navegaron por 15 minutos para que se familiarizarán y poder observar sus reacciones.

Al concluir los 15 minutos, se ubicó una computadora con cañonera en la sala de reuniones y se proyectó el multimedia, se explicó por parte del investigador y desarrollador del Multimedia, el estudiante Rafael Pérez Santos, para consultar por dudas o sugerencias, además conocer su percepción del Multimedia. Este proceso se realizó entre las 12:00 y 14:00 horas.

Al comenzar a utilizarlo se pudo observar el interés del usuario (capacitador) atendiendo y revisando cada detalle del mismo, concentración y mucha expectativa, se desplazaron por todo el Multimedia.

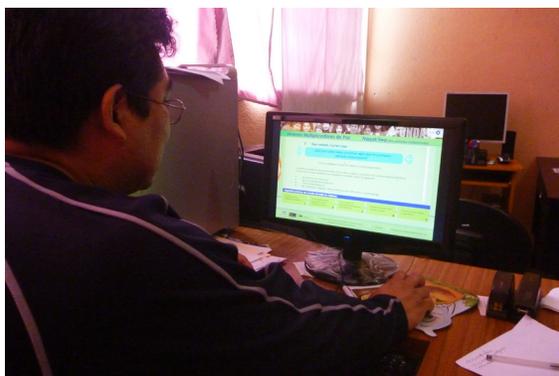
Después se tuvo plática abierta para comentarios, preguntas y respuestas técnicas del funcionamiento y uso.

- **Se tuvieron comentarios positivos, por la facilidad de desplazarse, hacia cualquier tema en cualquier enlace.**
- **En cuanto a diagramación fue una total aprobación por lo amigable y sencillo de utilización. Así como las subdivisiones y la forma de consultar, cada tema.**
  - ✓ **El menú es bastante sencillo de utilizar y resalta del fondo en el momento de utilizarlo.**
  - ✓ **El fondo les generaba paz y tranquilidad para leer, por lo tanto, se pueden concentrar mejor la letra de los títulos y textos, completamente legible.**
  - ✓ **Se muestra ordenado.**
  - ✓ **Responde rápido el funcionamiento de los enlaces.**
- **Por parte de los directivos, fue una total aprobación por la forma como se resolvió el Manual para capacitadores.**
- **Hubieron comentarios positivos por la forma de cómo la pantalla se ajusta a cualquier monitor.**
- **Fácil utilización y no requiere de mayor conocimiento en programas avanzados de computación o aplicaciones. Y saben que en cada localidad central de las redes donde trabaja SODEJU, se cuenta con una computadora.**
- **Al consultar sobre el concepto elegido, fue aceptado con gusto, pues les parece incluyente, sencillo y positivo.**
- **En cuanto a tamaño del archivo, fue complaciente, pues se puede transportar y compartir en diferentes medios de almacenamiento masivo; USB<sup>7</sup> Disco compacto, Almacenamiento en nube, tarjetas de almacenamiento de datos. Esto unido con el comentario, que si fuera reproducido en documento impreso, tiende a deteriorarse o terminarse y no se puede repartir a la mayoría.**

---

7      Dispositivo para almacenamiento de datos.

- Se mostraron complacidos, porque se incluyó un medio audiovisual, como lo es la película “El viaje”, que puede ser desplegada dentro del Multimedia, porque se muestra desde distinto puntos, carga rápido y se puede omitir en cualquier momento.
- Se consultó si consideran funcional y útil para los procesos en los que trabajan y manifestaron un rotundo sí, así como agradecidos y emocionados. Solicitaron que dejara una copia, pues lo iban a empezar a distribuir, con las y los jóvenes que han tenido procesos de formación y capacitación en los temas de participación ciudadana.
- También manifestaron y se dieron cuenta que el Multimedia es específicamente para jóvenes que hayan tenido formación y llevado procesos previos.



## 6.5 Fundamentación de la Propuesta Gráfica:

El material Multimedia desarrollado para capacitadores de la Sociedad para el Desarrollo de la Juventud, se realizó y culminó previo a un método de estudio científico, para crear la opción conveniente para el usuario. Los capacitadores están plenamente identificados con los temas de participación ciudadana, en este caso los tres temas que contiene el Multimedia.

- **Identidad y derechos**
- **Participación, liderazgo y organización juvenil**
- **Prevención de violencia**

Temas que desarrolló la SODEJU en el marco del “Programa de Desarrollo Integral y Prevención de la Violencia hacia las y los jóvenes” se sintetizó en el Manual para capacitadores. Proyecto que han desarrollado desde años anteriores con el apoyo de la agencia cooperante internacional AWO International e.V.

En el Multimedia se integra todo el Manual con el fin de minimizar costos, facilitar e integrar la información, así como un medio que se pueda distribuir y compartir de forma fácil. Es una herramienta que, con su contenido ayuda a que los usuarios que lo utilicen puedan estudiarla y desarrollar los talleres con un conocimiento estratégico, siempre con un seguimiento y supervisión desde la SODEJU. Con el objetivo de multiplicar ese conocimiento a otros jóvenes que se interesen en continuar con esta cadena de multiplicación, creando una cultura de Paz, desarrollo integral, incidencia, cambio cultural y concluyendo en una participación ciudadana.

La información que contiene el Multimedia por la forma que está diseñada guía y captura la atención del usuario, por lo atractivo,







**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**2.5 Características del líder y la lideresa demócrática.**

En el libro sagrado de los Kiches, el Pop Wuj, aparece un verdadero principio de liderazgo

"Se juntaron, hablaron, discutieron y se pusieron de acuerdo."

El liderazgo con capacidad grupal está orientado precisamente a hablar, discutir y ponerse de acuerdo para desarrollar acciones que satisfagan los intereses de todo un grupo o una organización.

¡Próxima escribir a continuación una experiencia del grupo juvenil al que perteneces desde su fundación!

Desarrollo metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**Desarrollo metodológico**

**2.8.1 Organización (Primera parte)**

**Resultado educativo:** Identifican los pasos para organizarse y los distintos espacios de participación que hay para los y las jóvenes.

**Materiales:** Papelógrafos, Marcadores.

**Técnica: "La Comunidad del ojo"**

**Instrucciones:**

- Se hacen al menos 3 grupos, en cada grupo deben estar alguien que tenga tapados los ojos, otro que tenga tapada la boca, otro que tenga inmovilizado.

Regresar al tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**Desarrollo metodológico**

**2.5.1 Liderazgo (Primera Parte)**

**Resultado educativo:** los y las participantes identifican qué tipo de liderazgo desean ejercer en sus comunidades.

**Técnica: "La isla chulla"**

**Instrucciones:**

- Se hacen al menos 3 grupos.
- La única instrucción que se da es que "Están en una isla desierta pues han naufragado; no saben cuánto tiempo pasaran allí; por lo que deben de definir cómo van a raciocinar la comida, donde van a vivir, quien va a hablar a los que están más ausitados y cómo se van a cuidar." 15 minutos.

Regresar al tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**2.8 Espacios de participación estatal y social para los y las jóvenes.**

**ESPACIOS SOCIOPOLÍTICOS Y POPULARES.**

**Organización Juvenil**

Como organización de hecho (no formal) es respaldada por la Constitución Política de la República, Convención Internacional de los Derechos del Niño (Artículo 16), Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescentes (Decreto 27-2004, artículo 38, inciso C), Ley de la Asamblea de la Juventud 38 PA, (ejemplo: la organización en que participas a la Asamblea Nacional de Jóvenes de Guatemala (ANJ.G.))

Como institución del legal (formal) Ley de Organizaciones No Gubernamentales (ONG'S).

Desarrollo Metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**2.6 ¿Qué es la organización?**

La organización juv enl es el medio por el cual un grupo de jóvenes, que se identifican entre sí y tienen los mismos objetivos o propósitos, realiza acciones y actividades conjuntas para mejorar sus condiciones de vida, defender sus derechos, resolver sus problemas y/o transformar las situaciones que les afectan, teniendo como base un conjunto de valores y principios de participación.

Desarrollo metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**2.9.1 Espacios de participación estatal y social para los y las jóvenes.**

**Resultado educativo:** Identifican los pasos para organizarse y los distintos espacios de participación que hay para los y las jóvenes.

**Técnica: "Mapa de los espacios de participación local"**

**Materiales:** Papelógrafos, Marking tape, Marcadores.

Regresar al tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**2.7 ¿Por qué es importante organizarse?**

- Para conocernos mejor.
- Para establecer objetivos comunes.
- Para que las acciones que realicemos tengan un sentido de transformación.
- Para resolver problemas.

En los años 70 el grupo universitario de teatro "Néja y Pantorrillas" había hecho una obra de teatro denominada "El Chapulín Verde de Olivo". La obra era así: La gente cansada de tanta represión, abuso y explotación, se hacía esta pregunta: ¿Y ahora quién podrá defendernos? Entonces aparece el Chapulín verde olivo, pero en realidad este personaje representado en sí mismo el proceso de organización para lograr enfrentar esas adversidades. Cuando ahora nos preguntamos ¿Quién podrá defendernos? Somos nosotros, nosotros a través de organizaciones.

Desarrollo metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**Propuesta de plan para desarrollar los talleres módulo: Participación, liderazgo juvenil y organizacional.**

Contenido	Intención educativa	Metodología	Organización de tiempos
Que es participación sociopolítica y porque es necesario participar	Han construido su propio concepto de participación en el ámbito social y político.	Preparar el ambiente, dar la bienvenida, como se sienten para iniciar.	30 minutos
		Desarrollo metodológico 2.2.1. ¿Qué es participación sociopolítica? Primera parte.	40 minutos
		Placido	15 minutos
		Desarrollo metodológico 2.2.1. Segunda parte.	40 minutos
		Desarrollo metodológico 2.2.1. Tercera parte.	40 minutos

Desarrollo metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**2.8 Pasos para la organización.**

¿Qué es el primer paso? ¿Qué es el primer paso? "Primero me organizo, luego transformo la realidad". Para José Pineda pedagogo brasileño, precursor de la educación popular, todos los procesos de transformación deben desembocar precisamente en la organización para que así podamos transformar la realidad.

La organización intrínsecamente ligada al proceso de formación y educación. La organización es todo el conjunto de la asistencia social.

En marzo del año 2012 En una maquila ubicada en San Pedro Sacatepéquez, un grupo de jóvenes mujeres jóvenes, sufrían constantemente de sero violaciones a sus derechos laborales, tales como: descuentos injustificados, no se pagaban horas extras y constantemente se generaban despido fuera de la ley, el "telexo" no se apartaba de los cambiadores, muchos veces a su vez eran averiguando alguna acción, pero a los cambios.

Desarrollo metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa** (Nos estamos multiplicando)

**3.1 ¿Qué es la violencia?**

La violencia crea más problemas sociales que los que resuelve. Martin Luther King

**Violencia:** Son aquellas acciones, situaciones, acciones y/o hechos que una persona o grupo de personas (particulares, empresarios, gubernamentales, estatales) realizan en contra de otra u otras personas, que dañan y afectan su proceso de desarrollo económico, social, político, cultural y ambiental, así como su integridad física, emocional, mental y espiritual a través de la fuerza o el abuso, siendo característico de las desigualdades que existen en una sociedad. Comunidad, familia, El Estado, y/o Sociedad y los grupos que tienen el poder político y económico. Tienen un alto grado de responsabilidad en la generación de la violencia física y estructural, así como la exclusión social hacia la población mayor, pobres, niñas y los menores pobres en general, dentro de este pueblo y grupo los y las adolescentes y jóvenes.

**Lee las siguientes expresiones y notas:**

Dice el Ministro de Gobernación: "Ponemos a imprimir el número de efectivos."

Desarrollo metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**3.3. Causas sociales, económicas, políticas y culturales de la violencia.** NO+

Lee con atención las siguientes descripciones, en cada una escribe por qué decimos que éstas desembocan en más violencia, puen tienen un origen en la desigualdad:

Las personas viviendo en asentamientos informales son a menudo alquilados por policías y otros agentes. Su pobreza e integración los hacen objeto de fáciles e inefectuos linchamientos. Los vendedores por cuenta propia en la calle ahora son criminalizados y perseguidos.

Los mayas y sus comunidades rurales son desalojados a lo largo de su tierra para dar lugar a proyectos de desarrollo económico, que no tienen en cuenta sus derechos. Frecuente la puja que se opone a los intereses sin consideración por los cualidades de gobierno como discriminación y hasta como posibles retribuciones.

Desarrollo Metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**Desarrollo metodológico**

**3.5.1. La violencia en contra de las mujeres adolescentes y jóvenes:**

**Técnica: Teatro de la violencia**

**Materiales:**

- Tarjetas de papel o cartulina.
- Papelitos.
- Marcadores.

**Resultado educativo:** Se identifican las distintas formas de violencia que afectan a la juventud.

**Instrucciones:**

- 1) Se dividen 5 grupos, a cada grupo asignará 2 formas de violencia de las contenidas en el folleto.
- 2) Se entrega a cada grupo dos tarjetas, con las definiciones de las formas de violencia asignada y contenidas en el folleto.
- 3) Deberán presentar una dramatización teatral breve a cada una de las formas de violencia.

Registrar tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**Desarrollo metodológico**

**3.5.1. Causas sociales, económicas, políticas y culturales de la violencia.**

**Resultado educativo:** Se identifica causas sociales, económicas, políticas y culturales de la violencia.

**Materiales:**

- Papelitos.
- Marcadores.
- Crayones.
- Tijeras.

**Instrucciones:**

- 1) Cada participante debe preparar una tarjeta con una causa de violencia.

Registrar tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**3.6. ¿Qué es mejor? ¿Erradicar la violencia en más violencia o prevenir? ¿Qué es prevenir de la violencia hacia la juventud?** NO+

*"Op por op y Toh el mundo acabar a caer"*  
Práctico, querido

**Prevención social de la violencia hacia la juventud:**

Es el conjunto de procesos y acciones que las comunidades, la sociedad civil, las autoridades municipales y departamentales y los gobiernos a nivel nacional, realizan de manera anticipada o previa, para evitar que se dañen los derechos de uno o un grupo de personas jóvenes mediante cosas como los abusos y el enredo, y puedan ser objeto de acciones o actos de violencia que dañen su desarrollo integral y su integridad personal (física, mental, espiritual y moral). Los actores tienen que estar obligados a escuchar las causas estructurales y contingentes que provocan la violencia hacia la juventud, a través de políticas, programas y proyectos que incluyan y promuevan el desarrollo integral de los jóvenes. (DODIAJ, FINHA III)

Desarrollo Metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**3.4. Tipos de Violencia:** NO+

Existen distintas formas en las que la violencia se manifiesta, analizaremos a continuación varios de ellas, muchas de las cuales afectan directamente a la juventud.

**3.4.1. Violencia cotidiana:**

Es muy sutil, se manifiesta diariamente, acá algunos ejemplos:

"El señor, que se salta una calle porque tiene un sueño que le facilita entrar más rápido?"

"Hay una señora a punto de dar a luz y no es atendida, grita, llora por no ser atendida?"

"¿Puedes escribir dos ejemplos más?"

MÁS tipos de Violencia

Registrar tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**Desarrollo metodológico**

**3.6.1. Prevención de la violencia:**

**Resultado educativo:** Se han identificado los grupos que frecuentemente usan la violencia para combatir la violencia y se ubican alternativas para enfrentar la violencia sin más violencia.

**Materiales:**

- Tarjetas.
- Marcadores.
- Papelitos.
- Crayones.

**Instrucciones:**

- 1) Dividamos a participantes en parejas y entregamos en una tarjeta el pensamiento de Mahatma Gandhi: "Op por op y todo el mundo acabará ciego" elaboramos un dibujo sin palabras en un papelito sobre lo que entendemos por este enunciado. 10 minutos.
- 2) Ahora elaboramos una galería con los distintos dibujos elaborados en parejas. 15 minutos.
- 3) Vamos a trabajar en grupos y escribimos una idea por tarjeta sobre distintos ejemplos donde la violencia se previene.

Registrar tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**3.4.9. Violencia económica, patrimonial o laboral:**

Héctor tiene su compañera, la cual no trabaja. Héctor se lo prohíbe, él lleva el control total de la gestión de la casa, en más ella no puede hacer ninguna compra directa. La violencia económica está ligada directamente al control del dinero, la persona abusiva se aprovecha de la inseguridad de la otra.

Mientras que la violencia laboral es la que se realiza en el ámbito del trabajo, **¡Recientemente un grupo de mujeres jóvenes salieron a demostrar en San Pedro Sacatepé, el abuso al que están siendo sometidas con horarios desproporcionados de trabajo, no se les pagan horas extras y si se quitan los despedidas.**

**Vamos el siguiente ejemplo:**

"¿Sienten los grandes empresarios del país, son beneficiados con leyes fáciles así como con patentes y subvenciones que cubren sus intereses económicos, muchos que empujan y que empujan que no tienen oportunidades de trabajo que han encontrado una pequeña tibia a su situación económica por cuenta propia con posibilidades de mejorar sobre sus condiciones de vida?"

Registrar tema

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**3.7. La convivencia, la educación con sentido y la comunicación como base para la prevención de la violencia intrasistémica y la violencia social.** NO+

Nuevamente y otra vez charquemos palabras de los abusivos y formadores formadores, presentes en el Pop Wuj:

**"Se juntaron, hablaron, discutieron y se pusieron de acuerdo"**

Uno de los aspectos que más se afecta debido a la violencia histórica que ha vivido el país, es precisamente la forma que convivimos y nos relacionamos. Algunas vez nos escuchamos que el 80% de los conflictos tienen que ver con malentendidos? Esto por supuesto en el marco de la comunicación.

Desarrollo Metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**3.5. La violencia en contra de las mujeres adolescentes y jóvenes:** NO+

Muchas mujeres e niñas de Guatemala se sienten inseguras cuando están solas en la calle. En algún momento de sus vidas, sólo por su género, muchas tienen que enfrentar el acoso sexual, el abuso y la violencia en los escenarios urbanos y rurales.

Además de ello tienen pocas oportunidades y son las más discriminadas, no sólo por su condición de mujer sino principalmente por la vulnerabilidad de su condición física y psicológica.

Los mismos grupos de delincuentes encuentran en las mujeres víctimas ideales para cometer sus hechos delictivos, bajo el pensamiento machista, los derechos de las mujeres son respetados en distinta forma bajo el argumento de inferioridad física y de género.

Desarrollo Metodológico

**Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)**

**Desarrollo metodológico**

**3.7.1. Convivencia y prevención de la violencia.**

**Resultado educativo:** Se redescubre en la convivencia y la comunicación como base para prevenir la violencia.

**Materiales:**

- Hojas.
- Marcadores.

**Instrucciones:**

- 1) Reunimos 4-5 grupos y entregamos el enunciado que tiene origen en el Pop Wuj: "Se juntaron, hablaron, discutieron y se pusieron de acuerdo" se les pide que lean en grupo y hacen de circular que giran más de en la búsqueda de una sana convivencia.
- 2) Pedimos que a través de un sociodrama, una escultura o bien un cuento nos puedan compartir un ejemplo de convivencia en la vida cotidiana tomando en cuenta las palabras del Pop Wuj.
- 3) Presentación por grupo en plenaria.
- 4) En parejas respondamos la siguiente pregunta ¿cómo la convivencia nos ayuda a prevenir la violencia? Y ¿Cuáles son los principales obstáculos que experimentamos cuando se trata de convivir?
- 5) Presentamos en plenaria lo que intercambiamos en parejas.
- 6) ¿Qué aprendimos sobre la convivencia? Escribi en un papelito las ideas del grupo.

Registrar tema

Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)

**3.1 La educación con cariño, es en esencia el espacio y el esfuerzo que hacemos para:**

- Respetar un espacio donde los errores son parte del proceso.
- Donde nadie es perfecto, validamos y validados.
- Donde al nos cometen, nos levantamos con el apoyo de todos de todos.
- Donde no somos simples espectadores, sino protagonistas de nuestro propio proceso.
- Puedo hacer preguntas, no tengo miedo a que se burlen, hagan mormuncaciones.
- No hay verdades absolutas por lo tanto lo que digo merece el mismo respeto que lo que dicen los demás.
- Nos podemos decir con respeto aspectos que debemos mejorar y también realizar aquellas cosas que estamos haciendo para crecer.

**Enfocados ¿Dónde se propicia la educación con cariño y entre quienes?**

Desarrollo Metodológico

Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)

**Propuesta de plan para desarrollar los talleres módulo: Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes.**

Contenido	Intención educativa	Metodología	Organización de tiempos
Que es la violencia	Los y las jóvenes participantes identifican formas de violencia en contra de la juventud guatemalteca	Iniciar con dinámicas de generación e integración. Desarrollo metodológico 3.1.1. ¿Qué es violencia? Técnica 1 "Lupa de expresiones".	20 minutos 1 hora
	Receso		15 minutos
	Desarrollo metodológico 3.1.1. ¿Qué es violencia? Técnica 2 "Quitándole su máscara a los medios de comunicación."		1 hora

6A, Avenida "A" 1-87, Zona 1  
Ciudad de Guatemala,  
Teléfono: 22538388 - 23331195  
www.sodqju.org  
facebook: Sodqju Fundaju

Organización de tiempos:  
1 hora  
15 minutos  
1 hora

Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)

**Desarrollo metodológico**

**3.1.1 Redescubriendo la educación con cariño.**

**Resultado educativo:** Se establecen las diferencias de la educación "sin cariño" y la educación "con cariño".

**Materiales:**

- Tarjetas de papel o cartulina.
- Marcadores.

**Instrucciones:**

1.1. ¿En qué aspectos del currículo "faltaron en realidad" en el currículo "real" de los estudiantes? ¿Por qué?

Regresar al inicio



Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)

**3.1. Finalmente nos referiremos al tema de la comunicación para prevenir la violencia intrafamiliar y escolar.**

**Lee con atención:**

"La profesora Estela dice al grupo de estudiantes que no le pongan apodos, sin embargo en la que va o de la semana 3 veces le ha dicho a la estudiante Jennifer que ya se va a quedar de tan despigada que está".

¿Qué mensaje está enviando en términos de respeto la profesora a Jennifer, ¿a todas las estudiantes?

"Fernando le quiere contar un problema a su amigo Ramiro, sin embargo, cuando Fernando habla, Ramiro interrumpe para contestar repelidas veces su celular".

Desarrollo Metodológico

Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)

**Desarrollo metodológico**

**3.1.1. Comunicación efectiva para prevenir la violencia.**

**Resultado educativo:** Se ubican pilas para desarrollar una comunicación efectiva en función de la prevención de la violencia.

**Técnica:** El ichone descompuesto.

**Materiales:**

- Hojas.
- Marcadores.

Regresar al inicio

Jóvenes Multiplicadores de Paz Naqak'iwa (nos estamos multiplicando)

**Propuesta de plan para desarrollar los talleres módulo: Prevención de la violencia hacia las y los jóvenes.**

Contenido	Intención educativa	Metodología	Organización de tiempos
Que es la violencia	Los y las jóvenes participantes identifican formas de violencia en contra de la juventud guatemalteca	Iniciar con dinámicas de generación e integración. Desarrollo metodológico 3.1.1. ¿Qué es violencia? Técnica 1 "Lupa de expresiones".	20 minutos 1 hora
	Receso		15 minutos
	Desarrollo metodológico 3.1.1. ¿Qué es violencia? Técnica 2 "Quitándole su máscara a los medios de comunicación."		1 hora

### 6.5.1 Fotografía

Se utilizaron fotografías que dieran soporte a los textos utilizando las de archivo de la institución, fue una de las solicitudes de los jóvenes que se incluyeran jóvenes que han participado en procesos anteriores, como muestra que se ha hecho una formación previa. Adecuándolas de la mejor forma en los contenidos. En las fotos históricas, se utilizó el blanco y negro para ubicarla en un contexto del pasado. Mientras que las fotos más actuales se dejaron a color.

### 6.5.2 Código Tipográfico

Este es un elemento lingüístico importante que debe comunicar de forma clara y legible, por tal razón se utilizaron fuentes, con sus respectivas versiones para dar prioridad a títulos o textos a sobresalir. Contrastando con el fondo, creando una mejor lectura.

Los textos de información se desplazan por medio de una barra de movimiento que permite subir y bajar el texto (scroll bar) esta barra se ubica al lado derecho de las cajas de información.

#### **Century Gothic**

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ1234567890

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz1234567890

#### **PassingNotes**

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ1234567890

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz1234567890

### 6.5.3 Código lingüístico

Haciendo uso de los elementos lingüísticos se llega a los mensajes, de forma clara y precisa, en este caso a los usuarios, por tal razón se mantiene en todas las capas el concepto creativo “Jóvenes multiplicadores de Paz Naqak’iwa (Nos estamos multiplicando)” palabras que vinculan e identifican al usuario con el Multimedia. Como se identificó en el *insight* brinda un propósito positivo y motiva al capacitador.

### 6.5.4 Código icónico

Partiendo de la corriente artística del minimalismo, que utiliza elementos mínimos y básicos, se redujo a lo esencial los elementos que representan a cada tema.



• **Identidad y derechos**



**Participación, liderazgo y organización juvenil**



**Prevención de violencia**

*También se crearon formas para reforzar los textos en las metodologías.*

- **Desarrollo Metodológico**
- **Instrucciones**
- **Dinámicas de escribir**
- **Metodología**
- **Cada inciso de tema**
- **Frases motivadoras**



Entre otros utilizados:

Personajes para identificar género masculino y femenino

Personajes varios

Salida



### 6.5.5 Diagramación

La diagramación basado en los principios del estilo modernista incluye ideas que dan como resultado un Multimedia sencillo, ordenado que destaca con claridad la información, para el usuario, que genera mayor concentración, libre de distracciones. Al ejecutarse se ajusta al monitor en uso, manteniendo las proporciones. Se ubica el menú de forma atractiva que se amplía al pasar el ratón sobre el mismo y genera los diferentes enlaces hacia donde se puede dirigir. Al ocultarse o minimizarse, permite aprovechar mayor espacio para los bloques de texto o imagen.

En la parte superior se ubica un banner que mantiene refuerza con la fotografía a los jóvenes (tercer plano) y delante se presenta una animación con las siglas como se conoce a la institución. En un primer plano el concepto creativo, que genera una frase positiva hacia el usuario.



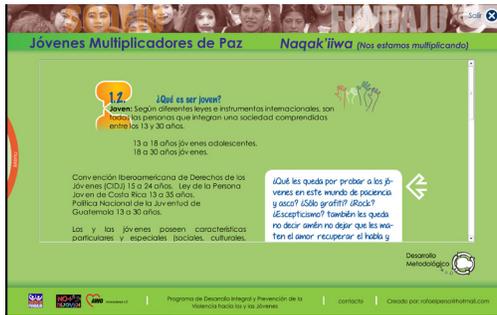
La información que es el contenido principal, ocupa la mayor parte del espacio, para que se puede leer con facilidad.

En la parte inferior, se mantiene los logotipos de las instituciones que apoyan el proyecto, así como el nombre del Programa al que pertenece el proyecto, contactos y el autor del Multimedia.

### 6.5.5.1 Estructura

Se mantiene el orden en todos los enlaces y la unidad, en cuanto a contenido y organización, mantiene la jerarquía del Manual, en cuanto a temas principales y subtemas. Permitiendo ir a cualquier subtema sin importar el enlace donde se encuentre.

- Se compuso por 51 capas. Formando niveles para cargar los



diferentes enlaces, incluyendo la película “El Viaje” que es una película externa. Las 51 capas son películas externas que se cargan (swf<sup>8</sup>) por lo que hacen que sea rápida la carga y que el Multimedia sea un archivo liviano (969.8 megas, la carpeta completa) Con la película en versión HD<sup>9</sup>. La versión de la película con baja resolución (216.4 MG)

8 Extensión para definir un archivo de la web pequeño (small web format) en este caso creado en el programa Flash. Que permite comprimir vectores e imágenes, así como audio y videos.

9 Alta definición por sus siglas en inglés (High Definition)

En el Nivel 99 se cargó el menú, que al desplegarse queda en nivel superior de las otras capas que contienen la información. Al desplegarse el menú, genera una pantalla oscura del 50% para resaltar el menú del fondo. Asimismo al desplazarse por cada enlace cambia de color el fondo, para saber a que enlace se dirige al dar clic con el ratón.

La información se carga en contenedores, donde se despliega toda la información.

- **Ubicando en la base 0 al fondo. Compuesto por banner, Concepto creativo y la parte baja; logotipos SODEJU, Awo International e.V. Programa, contacto y el creador**
- **La entrada directa, es hacia la presentación.**
- **En un nivel 4 al menú, que desde allí se hace el llamado a cualquier enlace.**
- **La película se carga en un nivel 100 para que se despliegue, sobre todo, con sus respectivos controles, así como botón de salida en cualquier tiempo de la misma.**
- **En el nivel 120 se ubicó una máscara de color negro, por la dimensión de algunos monitores, no se ajusta al 100% en base y altura. Generando esta máscara ayuda a cubrir el espacio restante.**



### 6.5.6 Color

La aplicación del color es importante por la connotación que representa en el usuario, por lo tanto, prevaleció el color verde, que da una sensación de; esperanza, juventud, frescura, naturaleza, tranquilidad y relajación. Y al utilizarlo en una tonalidad baja, sugiere suavidad, descanso y fluidez. Para los jóvenes es importante brindarles una esperanza de oportunidad y desarrollo personal. Se apoyó con colores contrastantes en los textos, para una mejor visibilidad, que coinciden con colores de la institución (azul, naranja y blanco).

**R: 141**

**G:198**

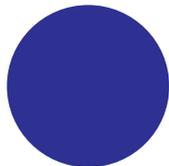
**B: 63**



**R: 46**

**G:49**

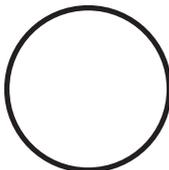
**B: 146**



**R: 255**

**G:255**

**B: 255**





**Naqak'iiwa** (Nos estamos multiplicando)





# CAPÍTULO 7

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

Al llegar a conocer el grupo objetivo, su forma de pensar y sentir, facilita la solución a los problemas planteados.

Mediante el Diseño Gráfico aplicado a la tecnología se puede contribuir a generar un cambio de cultura y por lo tanto, un cambio en la sociedad. Es mejor trabajar sobre la prevención.

Generar un liderazgo para orientar profesionalmente, con el fin de guiar y encaminar el problema a un resultado, porque al tener muchas opiniones se van dispersando las soluciones, por lo que es importante sintetizar propuestas y opiniones.

Para compartir la herramienta es necesario que los jóvenes tengan conocimiento básicos en el uso de computadoras en sistemas windows.

La utilización de iconos, después de varios usos genera recordatorios y orienta con mayor facilidad al usuario desplazándose con mayor rapidez.

No presenta ninguna amenaza de virus.





# CAPÍTULO 8

## Conclusiones

Al realizar la investigación previa, se concluye que el proyecto Multimedia es la mejor opción como material para las y los jóvenes que reciben formación en la Sociedad para el desarrollo de la juventud (SODEJU-FUNDAJU) para compartir el conocimiento con otros jóvenes. Herramienta que integra de una manera eficiente los ejes para una prevención de violencia en la juventud, planteada en tres temas principales.

- Identidad y derechos
- Participación, liderazgo y organización juvenil
- Prevención de la violencia

Temas que han sido desarrollados por la organización para el “Programa de Desarrollo Integral y Prevención de la Violencia Hacia las y los jóvenes”, que se desarrolla gracias al apoyo de la organización internacional **AWO International e.V.**

Es un material 100% efectivo, porque fue realizado para los capacitadores (grupo objetivo) que incluye:

- ✓ Accesible de obtener o descargar.
- ✓ Uso simplificado.
- ✓ Rápida carga.
- ✓ Información puntual.
- ✓ Fácil aplicación.
- ✓ Lenguaje asimilable y amigable.

Mediante la dirección de profesionales en materia del Diseño Gráfico, directivos de la organización y juventud se integran la experiencia y conocimiento y se logra el presente material Multimedia. En beneficio directo para el grupo objetivo y las futuras capacitaciones que desarrollen.

Haciendo uso de la tecnología actual se logra motivar al joven capacitador proponiendo otro uso de herramientas que puede compartir con otros jóvenes y estos a su vez continuar con el proceso de multiplicación. Se aprende en una era tecnológica.

La violencia es un tema social que afecta a toda la población guatemalteca, el manual plantea contribuir a la transformación social, cultura y política desde los espacios juveniles, por medio de la prevención para construir el buen vivir.



# CAPÍTULO 9

## RECOMENDACIONES

### 9.1 Lineamientos para utilización y puesta en práctica

Con las medidas de prevención se pueden evitar muchos acontecimientos trágicos, con el fin de contribuir a disminuir los índices de violencia en la juventud guatemalteca, es importante continuar con los procesos de capacitación a las juventudes.

Se recomienda un constante monitoreo y seguimiento integral por parte de los responsables en la institución del Programa de prevención de la violencia. Para que se continúen los procesos y se incentiven a los usuarios a utilizar el Multimedia.

Se realizaron dos versiones del Multimedia, según capacidad de reproducción. La diferencia radica en la versión de la película "El viaje" una está en alta definición (969.8 mb Tamaño total de la carpeta) y en baja resolución (216.4 mb Tamaño total de la carpeta)

Medio	Costo	Uso	Características
<b>DVD</b>	<p>Q 15.00 Quemado, impresión sobre el disco, en un sobre con ventana.</p> <p>Se solicitó cotización 3 empresas para obtener un promedio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Comunicación Integrada</b></li> <li>· <b>COMUNICA</b></li> <li>· <b>Discker</b></li> </ul>	<p>En cualquier computadora que contenga lector de dvd. Se auto ejecuta al ingresarlo al lector. Si tiene bloqueada la auto ejecución la computadora. Se da doble clic al icono que aparece en la unidad dvd, Que se ubica en la carpeta mi pc.</p>	<p>Por el tamaño de la película "El viaje" en alta resolución</p>
<b>CD</b>	<p>Q 14.00 Quemado, impresión sobre el disco, en sobre con ventana.</p> <p>Se solicitó cotización 3 empresas para obtener un promedio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Comunicación Integrada</b></li> <li>· <b>COMUNICA</b></li> <li>· <b>Discker</b></li> </ul>	<p>En cualquier computadora que contenga lector de cd. Se auto ejecuta al ingresarlo al lector. Si tiene bloqueada la auto ejecución la computadora. Se da doble clic al icono que aparece en la unidad cd, Que se ubica en la carpeta mi pc.</p>	<p>Aquí se integra la versión de la película "El viaje" en baja resolución</p>
<b>Media</b>	<p>USB 4 gb Q 27.00</p> <p>Micro SD 4gb Q 27.00</p> <p>SD 16 gb Q 62.00</p> <p>Compact Flash Card 4gb Q 99.00</p> <p>Tiendas de referencia</p> <p><a href="http://www.cyberblue.com.gt">http://www.cyberblue.com.gt</a></p> <p><a href="http://www.macrosistemas.gt">www.macrosistemas.gt</a></p> <p><a href="http://www.intelaf.com">http://www.intelaf.com</a></p>	<p>En cualquier computadora se conecta el media, se ingresa a la carpeta juventud, se ubica el archivo de nombre juventud.exe y se da doble clic.</p>	<p>Puede manejar cualquier versión. Dependiendo de la capacidad de la memoria.</p>

<b>Descarga</b>	Ningún costo, solo necesitan conexión a internet para descargar la carpeta.	Se recomienda a la institución ubicar un enlace para descarga, desde el sitio web de la institución <a href="http://www.sodeju.org">www.sodeju.org</a> Se ubica donde se descargó la carpeta y se ingresa a la carpeta de juventud, se da doble clic al archivo juventud.exe	Puede utilizar ambas versiones, según decisión del usuario.
-----------------	---	--	---

A los estudiantes de Diseño Gráfico se motiva a continuar aportando el conocimiento en formas positivas que contribuyan a generar cambios sociales en la nación.

A otros profesionales de Diseño Gráfico, se les motiva ha realizar iniciativas que vayan destinadas a la juventud, con el fin de brindar oportunidades a este segmento de la población





# CAPÍTULO 10

## LISTA DE REFERENCIAS CONSULTADAS



**Aharonov, J.** (2012). *PsicoTypo*. Retrieved 4 de Abril de 2015 from [http://issuu.com/ar0design/docs/psico\\_typo](http://issuu.com/ar0design/docs/psico_typo)

**Conde, E. A.** (2007). *El costo económico de la violencia en Guatemala*. (P. N. Desarrollo, Ed.) Guatemala: Magna Terra.

**Consejo Nacional de Juventud, CONJUVE.** (2011). *Política Nacional de Juventud 2012-2020*. Guatemala.

**Definicion.de.** (2008). *definición.de*. Retrieved 2015 from <http://definicion.de/multimedia/>

**ENCOVI.** (2011). *Encuesta nacional de condiciones de Vida y Población Joven*. Guatemala: Primera Edición.

**FORUM: QUALITATIVE SOCIAL RESEARCH.** (n.d.). (B. B. Kawulich, Editor) Retrieved 19 de Mayo de 2015 from [www.qualitative-research.net](http://www.qualitative-research.net): [http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/998#footnote\\_5](http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/998#footnote_5)

**ICEFI.** (Febrero de 2014). *¡CONTAMOS! Adolescencia un presente y un futuro en claroscuro, 2014*, 86. (G. Molina, & M. Peñate, Compilers) Guatemala, Guatemala.

**Jacob, A.** (Octubre de 2014). *Identidad y Participación Ciudadana. Cuaderno Juvenil*, II, 68. (PROJOVEN, & PREPAZ, Eds.) Guatemala.

**Morales, M.** (Octubre de 2014). *Guía Metodológica para desarrollar el proyecto de graduación*. 73. Guatemala, Centroamérica.

**Nöethiger, J. C.** (2013). *El derecho a la educación en el marco de los derechos humanos. Guía de conceptos básicos*, II, 1, 42 pp. (J. C. Nöethiger, Compiler) Guatemala, Guatemala: Serviprensa.

**Pérez, N. R.** (septiembre de 2009). *Campaña Educativa contra el Femicidio Decreto ley 22-2008* Fundación Sobrevivientes. 92 pp. Guatemala, Guatemala.

**Schmuck, R.** (1997). *Practical action research for change*. Arlington Heights: IL:IRI/Skylight Training and Publishing.

**SODEJU-FUNDAJU.** (2008). Cartilla Formativa, Jóvenes por una nueva sociedad. *Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes , II , 13-14.* (V. G. José Rodríguez, Ed.) Guatemala.

**SODEJU-FUNDAJU.** (2008). Participación y Liderazgo Juvenil. In SODEJU-FUNDAJU, & R. A. Víctor Gudiel (Ed.), *Participación y Liderazgo Juvenil* (Vol. I, pp. 12-13). Guatemala: Jóvenes por una Nueva Sociedad.

**SODEJU-FUNDAJU.** (2013). Retrieved 13 de Enero de 2015 from sodeju.org: [http://issuu.com/sodejufundaju/docs/presentaci\\_\\_n\\_di\\_joven\\_2013-2015\\_\\_1](http://issuu.com/sodejufundaju/docs/presentaci__n_di_joven_2013-2015__1)

**SODEJU-FUNDAJU.** (2013). Retrieved 13 de Enero de 2015 from sodeju.org: [http://www.sodeju.org/ibero\\_american\\_convention\\_youth.pdf](http://www.sodeju.org/ibero_american_convention_youth.pdf)

**SODEJU-FUNDAJU.** (2013). *sodeju.org.* (SODEJU, Producer, & SODEJU) Retrieved 13 de Enero de 2015 from <http://www.sodeju.org/PLANESTRATEGICO-FUNDAJU-SODEJU2012-2016.pdf>

**SODEJU-FUNDAJU.** (Diciembre de 2008). Cartilla Formativa, Jóvenes por una nueva sociedad. *Participación y Liderazgo Juvenil , I .* (V. Gudiel, Ed.) Guatemala, Guatemala.

**SODEJU-FUNDAJU.** (Diciembre de 2008). Jóvenes por una nueva sociedad. *Convención iberoamericana de Derechos de los jóvenes , II , 22.* (J. Rodríguez, & V. Gudiel, Eds.) Guatemala, Guatemala.

**UNION EUROPEA.** (2012). *Estudio: LA FORMACIÓN PARA EL TRABAJO, PUERTA DE OPORTUNIDADES PARA LA JUVENTUD EN GUATEMALA.* Guatemala.

**UNIÓN EUROPEA.** (Abril de 2012). PROGRAMA JUVENTUD. *ENTRE LA PENURIA Y LA URGENCIA DE OPORTUNIDADES, EL EMPLEO JUVENIL EN GUATEMALA .* (L. G. Hakim, Compiler) Guatemala.

**Wong, Wucius.** (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional* (7 ma Edición ed.). (W. Wong, Ed.) Barcelona, España: GG diseño.

**www.fotonostra.com** (n.d.). *www.fotonostra.com.* (F. F. digital, Producer, & FotoNostra) From <http://www.fotonostra.com/grafico/lenguajecolor.htm>

<http://www.almg.org.gt/index.php/mapa-lingueistico-de-guatemala>



# CAPÍTULO 1 1

## GLOSARIO



**CD:** Compact Disc (Disco compacto) Tiene capacidad de almacenar 750 megabytes. De información

**Derechos Humanos:** Los derechos humanos (abreviado DD. HH.) Son aquellas facultades, instituciones o reivindicaciones relativas a bienes primarios o básicos que incluyen a toda persona, por el simple hecho de su condición humana, para la garantía de una vida digna.

**Equidad:** El concepto de equidad hace referencia a la distribución y al acceso a los diversos bienes y servicios que hacen posible el ejercicio de los derechos básicos, sin exclusiones y con respeto a la diversidad.

**Índice de Desarrollo Humano (IDH):** Índice compuesto que mide el promedio de avances en tres dimensiones básicas del desarrollo humano: vida larga y saludable, conocimientos y nivel de vida digno.

**Las Políticas Públicas:** Las políticas públicas son “el conjunto de actividades de las instituciones de gobierno actuando directamente o a través de agentes, y que van dirigidas a tener una influencia determinada sobre la vida de los ciudadanos.

**Ley:** Es la regla social obligatoria establecida de modo permanente por la autoridad pública y sancionada por la fuerza. Ley es toda regla social obligatoria, emanada de autoridad competente. Por lo cual no solo son leyes los que dicta el poder legislativo sino también la constitución, los decretos, las ordenanzas municipales etcétera.

**Memoria USB:** (Universal Serial Bus) Es un dispositivo de almacenamiento de datos que utiliza memoria flash para guardar datos e información. Se le denomina también lápiz de memoria, lápiz USB o memoria externa. Estas memorias se han convertido en el sistema de almacenamiento y transporte personal de datos más utilizado, desplazando en este uso a los tradicionales disquetes y a los CD. Los más comunes de encontrar en el mercado son de 512 mega bytes 1 gigabyte, hasta 1 tera.

**Naqak'iwa:** Nos estamos multiplicando, somos más, traducción del idioma poqomam.

**DVD:** Digital Versatile Disc (Disco versátil digital) Se puede grabar o almacenar hasta 4.7 Gigabytes.

**SD:** Secure Digital (Seguro digital) Es una tarjeta de memoria para dispositivos portátiles, como cámaras fotográficas digitales o de video, teléfonos móviles, computadoras entre muchos.



# CAPÍTULO 12

## ANEXOS

## 12 .1 Anexo 1

### Aporte

#### Investigación y mediación de contenido:

Q 80,000.00

Basado en horas invertidas y aplicación de conocimiento:

Reuniones

Investigación

SPICE/Insight/POEMS/Concepto Creativo.

Movilización (Viáticos)

5 meses, 2 visitas a la institución semanalmente, tiempo invertido por visita 3 horas. Total 120 horas.

#### Desarrollo, Diagramación y diseño de Multimedia

Q 13,000.00

Niveles de visualización.

Digitalización de imágenes.

Creación de íconos.

Reuniones.

Movilización (Viáticos).

Estructura digitalizada, interactividad.

Entrega de 2 master para duplicar.

Entrega de carpeta con el multimedia para compartir.

Tiempo invertido en esta fase: 2 meses, 10 horas a la semana.

Total 80 horas

**Total: Q 93,000.00**

## 12.2 Anexo 2

Propuesta de impresión en el dvd/cd



Icono del autorun



## 12.3 Anexo: Cuadros utilizados para elaboración de insight y estadísticas acerca de la juventud.

**Cuadro 8.1A/ Guatemala (2011): Actividades de apropiación de bienes culturales entre jóvenes de 15 a 29 años, según categorías**

Porcentaje

	Escuchar radio o música				Asistir a actividades culturales (conciertos de música, teatro)				Ver televisión o videos			
	N	M	V	T	N	M	V	T	N	M	V	T
<b>Total</b>	<b>6.3</b>	<b>1.2</b>	<b>14.6</b>	<b>67.7</b>	<b>78.2</b>	<b>6.6</b>	<b>1.4</b>	<b>0.8</b>	<b>15.6</b>	<b>1.2</b>	<b>13.7</b>	<b>56.0</b>
<b>Sexo</b>												
Hombre	4.9	0.9	14.9	68.9	73.9	7.3	1.9	0.8	14.0	1.4	15.7	54.7
Mujer	7.4	1.5	14.4	66.8	81.5	6.0	1.1	0.8	16.8	1.1	12.1	57.0
<b>Etnicidad</b>												
Indígena	6.8	1.0	15.5	68.6	83.6	3.9	0.9	0.4	26.4	1.2	15.5	41.2
No indígena	6.0	1.3	14.0	67.4	75.4	8.1	1.7	0.9	9.8	1.3	12.8	63.3
<b>Estrato socioeconómico</b>												
Muy alto	0.0	3.5	7.3	79.2	55.2	14.4	1.2	6.1	3.5	2.5	6.4	68.5
Alto	2.1	0.4	10.9	80.9	51.8	14.9	1.4	0.2	1.4	1.8	14.5	77.3
Medio alto	2.5	1.2	15.3	73.7	63.2	15.8	1.3	0.9	5.2	1.2	14.7	67.0
Medio	4.0	0.7	15.7	67.6	71.4	7.9	3.0	0.8	4.9	0.8	14.0	64.7
Medio bajo	4.0	1.1	15.4	68.1	79.1	6.3	1.4	0.8	9.5	1.4	14.3	60.7
Bajo	10.4	1.5	13.7	65.2	84.6	3.9	1.0	0.7	27.8	1.2	12.9	45.1
<b>Área</b>												
Urbana metropolitana	3.6	0.8	11.9	75.2	66.7	12.0	1.9	1.1	5.2	1.5	12.6	68.3
Resto urbano	4.4	1.8	15.8	67.0	75.4	6.4	2.0	1.1	10.7	1.3	14.5	58.8
Rural	8.5	1.0	14.8	65.4	84.1	4.7	0.9	0.5	22.4	1.1	13.5	49.7
<b>Nivel educativo</b>												
Ninguno	18.9	0.6	11.0	61.4	89.6	0.7	0.8	0.0	46.0	1.0	9.7	28.6
Primaria	9.7	1.4	15.3	63.5	87.9	3.7	0.9	0.6	24.8	1.3	12.2	49.2
Básico	3.6	1.2	13.8	70.9	76.0	7.4	1.8	1.1	9.9	1.0	14.2	61.0
Diversificado	2.6	1.0	15.7	70.7	69.2	9.5	1.8	0.9	4.9	1.3	15.4	64.2
Superior	2.6	1.1	14.5	71.1	56.7	14.9	1.6	0.3	2.4	2.0	16.8	65.5

Fuente: Encuesta Nacional de Juventud en Guatemala, Enju 2011.

Nunca (N), menos de una vez al mes (M), varias veces a la semana (V), todos los días (T).

**Cuadro 8.1B/** Guatemala (2011): Actividades de apropiación de bienes culturales entre jóvenes de 15 a 29 años, según categorías

Porcentaje

	Ir al cine				Leer diarios o revistas				Practicar actividades artísticas (baile, teatro, pintura)			
	N	M	V	T	N	M	V	T	N	M	V	T
<b>Total</b>	74.9	7.0	1.9	1.4	26.1	5.0	15.2	26.9	72.6	6.2	3.5	2.8
<b>Sexo</b>												
Hombre	70.6	7.5	2.1	1.7	22.1	4.9	15.9	29.6	68.2	7.1	3.9	3.4
Mujer	78.3	6.6	1.7	1.1	29.3	5.2	14.7	24.7	76.0	5.5	3.1	2.2
<b>Etnicidad</b>												
Indígena	87.7	3.0	1.3	0.6	34.4	4.1	14.5	24.0	77.6	4.5	2.7	1.3
No indígena	68.4	9.2	2.2	1.7	21.9	5.5	15.7	28.6	70.0	7.0	3.9	3.4
<b>Estrato socioeconómico</b>												
Muy alto	19.6	8.8	7.7	0.7	7.6	0.7	23.9	41.4	51.3	8.4	7.1	11.6
Alto	25.8	12.6	5.2	2.9	11.0	5.9	24.6	31.7	62.0	8.4	5.8	2.5
Medio alto	50.7	16.6	2.6	1.9	12.9	3.7	18.0	33.5	56.8	12.3	5.7	3.9
Medio	58.5	10.3	2.4	1.7	19.0	4.7	16.9	29.5	65.6	6.2	4.8	3.4
Medio bajo	76.5	8.0	1.4	1.4	21.7	5.8	16.0	29.6	71.3	6.9	3.6	3.2
Bajo	87.7	2.6	1.6	1.0	36.6	4.7	12.7	21.6	80.3	4.1	2.3	1.7
<b>Área</b>												
Urbana metropolitana	38.0	18.4	3.2	1.4	18.8	7.3	17.3	29.0	61.8	8.8	5.4	5.2
Resto urbano	76.7	5.7	2.0	1.7	21.6	4.6	15.2	29.9	69.4	5.8	3.7	2.8
Rural	87.3	3.6	1.3	1.1	31.8	4.5	14.5	24.2	78.5	5.5	2.6	1.9
<b>Nivel educativo</b>												
Ninguno	90.3	1.5	1.3	1.2	80.1	3.3	3.4	6.0	88.9	2.3	0.7	0.6
Primaria	88.3	2.9	1.5	1.1	38.5	6.3	11.8	20.2	84.2	4.1	1.5	1.6
Básico	74.0	7.4	1.7	1.7	16.4	4.8	16.1	31.6	62.9	8.1	5.5	4.3
Diversificado	60.1	11.5	2.5	1.5	12.8	4.6	19.6	32.4	67.4	6.9	3.8	2.8
Superior	42.3	16.7	2.7	0.6	3.6	2.7	25.4	41.4	60.7	9.8	5.0	3.0

Fuente: Encuesta Nacional de Juventud en Guatemala, Enju 2011.

Nunca (N), menos de una vez al mes (M), varias veces a la semana (V), todos los días (T).

**Cuadro 8.2/Guatemala(2011):Actividades de sociabilidad entre jóvenes de 15 a 29 años, según categorías**

Porcentaje

	Estar con la familia				Estar con la pareja				Conversar con amistades			
	N	M	V	T	N	M	V	T	N	M	V	T
<b>Total</b>	<b>3.1</b>	<b>1.2</b>	<b>5.0</b>	<b>82.5</b>	<b>49.2</b>	<b>2.1</b>	<b>8.5</b>	<b>27.2</b>	<b>23.7</b>	<b>5.4</b>	<b>16.1</b>	<b>25.6</b>
<b>Sexo</b>												
Hombre	3.2	1.1	5.6	81.8	47.0	1.9	10.9	25.6	15.1	4.5	17.7	34.0
Mujer	3.0	1.2	4.5	83.1	50.9	2.2	6.6	28.5	30.4	6.2	14.8	19.0
<b>Etnicidad</b>												
Indígena	3.9	1.0	4.2	84.4	55.5	1.2	6.1	24.0	38.4	6.6	12.7	14.8
No indígena	2.3	1.4	5.3	81.9	45.6	2.5	9.8	29.1	16.6	4.9	17.7	30.6
<b>Estratosocioeconómico</b>												
Muyalto	0.0	1.4	2.5	79.8	38.9	4.9	16.0	27.4	1.9	4.1	20.9	52.0
Alto	0.8	1.4	6.4	87.1	47.1	3.5	12.2	26.6	8.2	2.9	16.3	41.5
Medioalto	1.6	1.0	4.4	83.7	42.3	2.9	12.7	28.8	10.6	3.5	18.6	31.4
Medio	2.6	0.8	5.7	79.0	41.8	2.4	10.1	33.4	14.4	3.4	18.4	30.3
Mediobajo	2.7	1.1	5.2	83.3	45.2	2.1	9.2	29.9	24.1	6.2	16.7	24.6
Bajo	4.1	1.4	4.6	82.5	57.0	1.6	6.0	22.5	30.4	6.0	14.2	22.3
<b>Área</b>												
Urbana metropolitana	2.7	1.6	6.3	79.6	42.4	2.4	10.7	31.3	12.1	4.6	15.6	37.7
Restourbano	2.6	1.1	5.3	82.4	47.2	2.2	10.3	27.4	20.5	6.0	17.7	25.0
Rural	3.6	1.1	4.3	83.6	53.0	1.8	6.5	25.6	30.0	5.4	15.2	21.5
<b>Niveleducativo</b>												
Ninguno	6.8	1.0	3.4	79.2	47.9	1.1	3.0	35.8	45.5	8.2	10.4	13.2
Primaria	4.1	1.7	3.9	83.0	52.3	1.8	5.5	29.6	35.8	6.1	12.7	19.7
Básico	2.8	0.8	5.0	83.0	53.8	2.2	8.6	22.1	18.7	4.6	16.1	30.7
Diversificado	1.7	0.9	6.1	83.6	42.4	2.6	12.1	27.8	11.6	5.3	21.0	29.4
Superior	0.8	1.9	7.7	77.2	34.5	1.7	16.6	31.7	4.7	4.0	22.5	29.2

Fuente: Encuesta Nacional de Juventud en Guatemala, Enju 2011.

Nunca(N), menos de una vez al mes (M), varias veces a la semana (V), todos los días (T).

**Cuadro 8.3/Guatemala(2011):Actividades de deporte y recreación entre jóvenes de 15 a 29 años, según categorías**

Porcentaje

	Hacer deporte				Disfrutar de la naturaleza			
	N	M	V	T	N	N	V	T
<b>Total</b>	38.3	4.6	13.0	17.4	36.5	11.2	6.7	11.2
<b>Sexo</b>								
Hombre	20.1	3.8	18.0	26.9	32.6	10.5	7.5	12.4
Mujer	52.6	5.3	9.2	10.0	39.6	11.8	6.0	10.3
<b>Etnicidad</b>								
Indígena	45.4	2.9	11.7	13.0	46.4	8.7	4.6	8.7
No indígena	34.8	5.5	13.8	19.4	31.3	12.6	7.7	12.3
<b>Estrato socioeconómico</b>								
Muy alto	13.0	4.7	23.6	34.1	18.0	12.3	9.4	13.7
Alto	18.4	6.2	17.4	23.7	15.2	17.0	5.5	8.1
Medioalto	23.2	6.5	16.8	23.4	22.5	18.7	6.8	10.9
Medio	29.8	4.8	15.6	20.3	26.7	14.2	8.5	9.4
Mediobajo	37.9	5.3	13.7	17.7	34.7	10.9	6.9	11.4
Bajo	46.4	3.5	10.4	14.3	45.9	8.6	5.9	11.8
<b>Área</b>								
Urbana metropolitana	26.7	5.8	16.3	20.3	28.3	17.9	5.9	8.4
Resto urbano	35.0	3.8	13.2	17.7	31.1	10.0	7.1	12.8
Rural	44.8	4.7	11.8	16.2	43.0	9.5	6.7	11.2
<b>Niveleducativo</b>								
Ninguno	79.5	2.0	3.6	4.2	59.6	8.4	3.2	8.2
Primaria	54.1	4.5	9.3	11.6	46.5	10.1	5.2	10.9
Básico	24.1	4.0	15.3	25.1	32.9	9.8	8.4	12.1
Diversificado	28.4	5.8	16.9	18.1	26.3	13.8	7.1	11.5
Superior	20.8	7.7	17.3	20.7	12.9	19.1	7.6	9.6

Fuente: Encuesta Nacional de Juventud en Guatemala, Enju 2011.

Nunca (N), menos de una vez al mes (M), varias veces a la semana (V), todos los días (T).

**Cuadro 8.4/**Guatemala(2000,2006y2011):Tiempo dedicado a distintas actividades por jóvenes de 13 a 30 años  
Horas promedio al día

Actividades	2000			2006			2011		
	Hombre	Mujer	Total	Hombre	Mujer	Total	Hombre	Mujer	Total

**Población**

Adolescentes 13a17	677,094	689,662	1,366,756	794,898	797,849	1,592,747	912,955	921,823	1,834,778
Jóvenes 18a30	1,036,561	1,209,461	2,246,022	1,217,388	1,505,215	2,722,603	1,547,252	1,739,381	3,286,633

**Horas promedio al día**

Actividades	2000 H	2000 M	2000 T	2006 H	2006 M	2006 T	2011 H	2011 M	2011 T
<b>Adolescentes 13a17</b>									
Trabajo remunerado	7.9	8.7	8.2	7.7	7.7	7.7	7.4	7.7	7.5
Trabajo no remunerado	6.5	5.6	6.2	5.6	4.6	5.3	5.4	4.6	5.2
Tareas del hogar	1.3	1.2	1.2	1.4	1.3	1.3	1.9	2.0	2.0
Trabajo doméstico y cuidado de niños	1.9	5.1	4.0	1.8	4.3	3.5	2.2	4.4	3.7
Estudio	5.3	5.4	5.3	6.4	6.2	6.3	6.3	6.3	6.3
Arreglo personal	0.7	0.7	0.7	0.7	0.8	0.7	0.7	0.9	0.8
Esparcimiento	3.3	2.9	3.1				3.6	3.0	3.3
Trabajo comunitario	2.8	2.7	2.7				4.6	4.0	4.3
Esparcimiento y trabajo comunitario				3.7	3.1	3.4			
<b>Jóvenes 18 a 30 años</b>									
Trabajo remunerado	8.8	7.5	8.4	8.6	7.4	8.2	8.5	7.5	8.2
Trabajo no remunerado	6.5	4.8	5.8	6.5	5.4	6.0	6.5	4.9	5.9
Tareas del hogar	1.7	1.0	1.2	1.8	1.3	1.4	2.1	1.7	1.8
Trabajo doméstico y cuidado de niños	2.3	8.5	6.7	1.9	7.0	5.8	2.7	7.7	6.4
Estudio	4.8	5.1	5.0	6.0	5.4	5.7	5.9	5.7	5.8
Arreglo personal	0.6	0.7	0.7	0.7	0.8	0.7	0.7	0.8	0.8
Esparcimiento	2.7	2.3	2.5				3.2	2.6	2.9
Trabajo comunitario	2.8	3.0	2.9				4.5	4.0	4.2
Esparcimiento y trabajo comunitario				3.3	2.9	3.0			

Fuente: elaborado con datos de Encovi 2000, 2006 y 2011 (ajustada a PNUD).

**Cuadro 9.2/Guatemala (2011):Confianza que tienen los jóvenes de 15 a 29 años en instituciones de la vida privada, instituciones de la vida pública y empresas privadas**

Porcentaje

	Confianza total o bastante confianza	Algo de confianza	Poca confianza	Nada de confianza	Otro,ns/nr	Total
<b>Instituciones de la vida privada</b>						
La iglesia	80.2	7.9	7.8	3.1	1.0	100.0
La escuela, colegio o instituto	61.4	16.7	13.7	6.6	1.6	100.0
La familia	92.0	3.2	3.4	0.9	0.4	100.0
<b>Instituciones de la vida pública</b>						
El Congreso	9.0	11.9	29.8	45.9	3.5	100.0
El ejército de Guatemala	22.9	17.0	27.8	29.5	2.8	100.0
El gobierno	10.3	12.5	29.4	46.2	1.6	100.0
El sistema judicial	12.6	15.4	28.6	39.2	4.2	100.0
Hospitales, centros de salud y consultorios públicos	33.1	20.6	25.0	20.2	1.1	100.0
La municipalidad	14.3	15.8	31.1	37.4	1.4	100.0
La radio	29.7	22.0	26.1	20.6	1.6	100.0
La televisión	27.8	22.1	26.6	21.3	2.1	100.0
Las organizaciones no gubernamentales ONG	12.3	14.8	24.6	39.5	8.8	100.0
Las universidades	36.3	17.2	20.7	20.0	5.9	100.0
Los diarios o periódicos	29.7	21.1	26.9	20.4	2.0	100.0
Los organismos internacionales	13.4	15.0	24.2	38.3	9.1	100.0
Los partidos políticos	8.2	11.6	28.1	50.4	1.7	100.0
Los sindicatos	11.4	14.0	27.0	39.7	7.9	100.0
Los tribunales de justicia	14.5	15.4	27.9	38.1	4.1	100.0
Policía Nacional Civil	15.7	14.5	29.2	39.1	1.4	100.0
<b>Empresas privadas</b>						
Los bancos	33.5	21.1	23.3	19.0	3.2	100.0
La telefonía celular	30.1	21.9	26.1	19.0	2.9	100.0
El servicio de cable	25.2	20.7	25.2	23.2	5.7	100.0
El servicio de internet	23.3	18.4	23.1	27.1	8.2	100.0
Los "Café Internet"	16.4	17.2	25.8	31.8	8.8	100.0
Proveedoras de electricidad	23.9	20.3	26.2	25.0	4.6	100.0
Proveedoras del servicio de agua	30.1	20.3	24.2	20.8	4.5	100.0
Servicios privados de salud	39.0	18.8	20.5	18.4	3.4	100.0

Fuente: Encuesta Nacional de Juventud en Guatemala, Enju 2011.

Notas: Las categorías utilizadas para cada tipo de institución son las definidas en la boleta de la Enju.



# *Luz Irene Vargas Monterroso*

*Licenciada en Letras*

*8ª. Avenida 2-08, Zona 15. Colonia Trinidad*

*Teléfonos: 23692356 - 23696649*

Guatemala, 6 de noviembre del 2015

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación "DISEÑO DE MULTIMEDIA INTERACTIVO PARA CAPACITADORES DE LA SOCIEDAD PARA EL DESARROLLO DE LA JUVENTUD (SODEJU-FUNDAJU)", del estudiante RAFAEL ARNOLDO PÉREZ SANTOS de la Facultad de Arquitectura, carné universitario 199916416, previamente a conferírsele el título de *Diseñador Gráfico con énfasis en Multimedia*, en el grado académico de Licenciado.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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

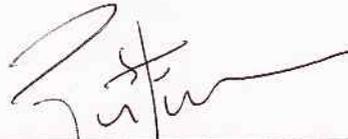
*Luz Irene Vargas M.*  
Licda. Luz Irene Vargas Monterroso  
Colegiado No. 4750







**Diseño de Multimedia interactivo para capacitadores de  
la Sociedad para el desarrollo de la Juventud (SODEJU-FUNDAJU)**  
Proyecto de Graduación desarrollado por:



---

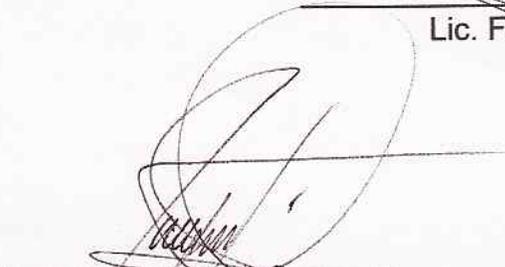
Rafael Arnoldo Pérez Santos

Asesorado por:



---

Lic. Francisco Chang



---

Licda. Emperatriz Pérez

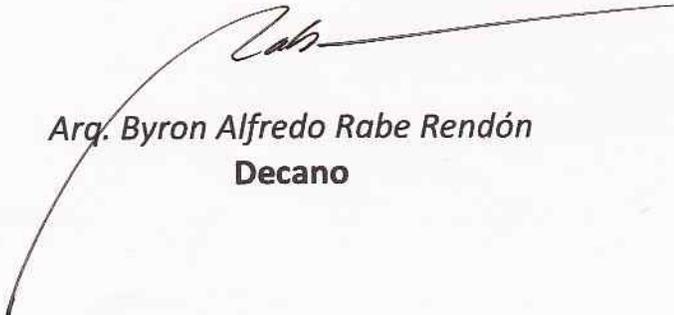


---

Licda. Paola González

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón  
Decano



## INTELECTUALES APOLÍTICOS

Un día,  
los intelectuales  
apolíticos  
de mi país  
serán interrogados  
por el hombre  
sencillo  
de nuestro pueblo.

Se les preguntará  
sobre lo que hicieron  
cuando  
la patria se apagaba  
lentamente,  
como una hoguera dulce,  
pequeña y sola.

No serán interrogados  
sobre sus trajes,  
ni sobre sus largas  
siestas  
después de la merienda,  
tampoco sobre sus estériles  
combates con la nada,  
ni sobre su ontológica  
manera  
de llegar a las monedas.  
No se les interrogará  
sobre la mitología griega,  
ni sobre el asco  
que sintieron de sí,  
cuando alguien, en su fondo,  
se disponía a morir cobardemente.

Nada se les preguntará  
sobre sus justificaciones  
absurdas,  
crecidas a la sombra  
de una mentira rotunda.  
Ese día vendrán  
los hombres sencillos.  
Los que nunca cupieron  
en los libros y versos  
de los intelectuales apolíticos,  
pero que llegaban todos los días  
a dejarles la leche y el pan,  
los huevos y las tortillas,  
los que les cosían la ropa,  
los que le manejaban los carros,  
les cuidaban sus perros y jardines,  
y trabajaban para ellos,  
y preguntarán,  
“¿Qué hicisteis cuando los pobres  
sufrían, y se quemaban en ellos,  
gravemente, la ternura y la vida?”

Intelectuales apolíticos  
de mi dulce país,  
no podréis responder nada.

Os devorará un buitres de silencio  
las entrañas.  
Os roerá el alma  
vuestra propia miseria.  
Y callaréis,  
avergonzados de vosotros.

**Otto René Castillo**