



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

DISEÑO

de material gráfico y audiovisual
para dar a conocer las actividades
de la fundación

Animal Aware

Sumpango, Sacatepéquez

Presentado por
Diego Andrés Ranero Lepe,

Al conferírsele el Título de:
Licenciado en Diseño Gráfico
Egresado de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, marzo del 2016.





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

“Diseño de material gráfico y audiovisual
para dar a conocer las actividades
de la fundación Animal Aware,
Sumpango, Scatepéquez”

Proyecto desarrollado por Diego Andrés Ranero Lepe
para optar al título Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, marzo 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”





Junta Directiva

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordon
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Br. Héctor Adrián Ponce Ayala
Vocal IV

Br. Luis Fernando Herrera Lara
Vocal V

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos
Secretario Académico

Terna

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Lic. Marco Antonio Morales Tomas
Asesor metodológico

Licda. Larisa Caridad Méndez
Asesora gráfica

Lic. Axel Eulalio Barrios
Tercer asesor

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos
Secretario Académico





Dedicatoria

A Dios, por las bendiciones que me ha otorgado a lo largo de la vida.

A mis padres, por brindarme su cariño, confianza y todo el apoyo necesario.

A mi familia, por su apoyo y cariño en todo momento.

A las personas que me brindaron su apoyo y ayuda durante todo este proceso de formación profesional.

A los catedráticos de Diseño Gráfico, que me orientaron y brindaron su apoyo.

A mis asesores, por guiarme durante el proceso académico y de graduación.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por haber permitido mi formación como profesional.

A Xenii Nielsen por su apoyo y a todas las personas y animales de Animal Aware.



Índice

Presentación.....	13
Capítulo I - Introducción.....	15
Definición y delimitación del problema de comunicación visual	18
Justificación del proyecto	19
Objetivos	20
<i>Objetivo general.....</i>	20
<i>Objetivos específicos.....</i>	20
<i>Objetivo de diseño.....</i>	20
Capítulo II - Perfiles.....	23
Perfil de Animal Aware.....	26
<i>Características del sector social en el que se encuentra inmersa la institución.....</i>	26
<i>Historial de la institución.....</i>	26
<i>Filosofía.....</i>	26
<i>Visión.....</i>	27
<i>Servicios que presta a diversos usuarios.....</i>	27
<i>Identidad visual.....</i>	28
<i>Cultura visual, listado y ejemplos.....</i>	28
<i>Producción visual.....</i>	29
<i>Estrategias, políticas u objetivos de comunicación.....</i>	30
Perfil del grupo objetivo	31
<i>Características sociodemográficas.....</i>	31
<i>Características socioeconómicas.....</i>	31
<i>Características psicográficas.....</i>	31
<i>Insights.....</i>	32
Capítulo III - Definición creativa	35
Estrategia de la aplicación de la pieza a diseñar.....	38
<i>Necesidades de la institución</i>	38
<i>Pieza a diseñar.....</i>	39
Presentación interactiva Animal Aware.....	39
<i>Coffee table book Animal Aware.....</i>	39
<i>Motion graphic: derecho animal.....</i>	39
<i>Motion graphic: beneficios de una mascota.....</i>	39
<i>Tarjeta de vacunaciones.....</i>	39
<i>Documentos para voluntariado.....</i>	39
<i>Fotografías.....</i>	39
<i>Material para redes sociales (banners, post, etc).....</i>	39
Beneficios de la pieza a diseñar.....	40
Concepto creativo de diseño.....	41
Propuesta de códigos visuales	44
Capítulo IV - Planeación operativa	49
Flujograma de proceso.....	52-53
Cronograma de trabajo.....	54-55
Capítulo V - Marco teórico.....	57
Relevancia social del contenido a comunicar	60
<i>Causas del maltrato animal.....</i>	60
<i>Beneficios de las mascotas.....</i>	61-62
Características, funcionalidad, ventajas y desventajas de las piezas a diseñar	63

<i>Coffe table book</i>	63
<i>Datos del coffee table book</i>	63
<i>Aportes del coffee table book</i>	64
<i>Presentación interactiva</i>	65
<i>Datos de la presentación interactiva</i>	65
<i>Aportes de la presentación interactiva</i>	66
Aportes del diseño gráfico en el contexto del proyecto.....	68-69
Capítulo VI - Proceso de producción gráfica y validación.....	71
Nivel 1 de visualización.....	74
<i>Nivel 1 de bocetaje - categoría 1</i>	74
<i>Coffee table book</i>	74
<i>Portadas</i>	74
<i>Índice</i>	75
<i>Portadillas</i>	75-76
<i>Diagramación</i>	76
<i>Presentación interactiva</i>	77
<i>Portadas</i>	77
<i>Índice</i>	78
<i>Portadillas</i>	78
<i>Diagramación</i>	79
<i>Línea gráfica de ilustración</i>	80
<i>Ilustración línea gráfica</i>	80
<i>Nivel 1 de bocetaje - Categoría 2</i>	82
<i>Coffee table book</i>	82
<i>Portadas del coffee table book</i>	82
<i>Índice</i>	83
<i>Portadillas</i>	83-84
<i>Diagramación</i>	84
<i>Presentación interactiva</i>	85
<i>Portada presentación interactiva</i>	85
<i>Índice presentación interactiva</i>	86
<i>Portadillas presentación interactiva</i>	86
<i>Diagramación</i>	87
<i>Línea gráfica de ilustración</i>	88
<i>Ilustración línea gráfica / categoría 2</i>	88
<i>Nivel 1 de bocetaje - Categoría 3</i>	90
<i>Boceto de diagramación coffe table book / opción 2</i>	90
<i>Boceto de diagramación de portada coffe table book / opción 2</i>	90
<i>Boceto de índice coffe table book / opción 2</i>	91
<i>Boceto de portadillas coffe table book / opción 2</i>	91
<i>Boceto de diagramación coffe table book / opción 2</i>	91
<i>Boceto de diagramación presentación interactiva / opción 3</i>	91
<i>Personaje</i>	92
<i>Ilustración línea gráfica / categoría 1</i>	92
<i>Ilustración línea gráfica / categoría 2</i>	92
<i>Ilustración línea gráfica / categoría 3</i>	92
<i>Autoevaluación del nivel 1 de bocetaje</i>	93
<i>Nivel 2 de visualización</i>	94

Bocetaje parcial – coffee table book.....	94
Portada interior.....	94
Evaluación.....	94
Índice coffee table book.....	95
Evaluación.....	95
Bloques de texto coffee table book.....	95
Evaluación.....	95
Bocetaje parcial – presentación interactiva.....	96
Portada presentación interactiva.....	96
Evaluación.....	96
Navegación de la presentación interactiva.....	97
Evaluación.....	97
Página home presentación interactiva.....	98
Evaluación.....	98
Pieza digital del coffee table book – ajustada.....	99
Portada interior del coffee table book.....	99
Portadillas del coffee table book.....	100
Textos principales del coffee table book.....	100
Presentación interactiva Animal Aware – ajustada.....	101
Portada interior de la presentación interactiva.....	101
Página home de la presentación interactiva.....	102
Textos principales de la presentación interactiva.....	103
Evaluación de profesionales.....	104
Instrumento de evaluación para profesionales.....	104
Resultados de evaluación con profesionales.....	104
Nivel 3 de bocetaje.....	105
Validación del coffee table book y presentación interactiva al grupo objetivo.....	105
Instrumento de validación – impreso.....	105
Instrumento de validación – digital.....	105
Resultados de la aplicación del instrumento de validación.....	105
Resultados acerca de la relevancia del tema.....	105
Legibilidad.....	105
Títulos y subtítulos de temas.....	106
Coherencia de imágenes en relación a los textos.....	106
Calidad de imagen.....	106
Contenido general a través de las imágenes.....	106
Memorabilidad del contenido.....	106
La forma de comunicar el contenido.....	106
Relación humano-mascota a través del contenido.....	106
Aplicación de diseño gráfico en las piezas gráficas.....	106
Interpretación de resultados y análisis de la validación al grupo objetivo.....	107
Resultados acerca de la relevancia del tema.....	107
Legibilidad.....	107
Títulos y subtítulos de temas.....	107
Coherencia de imágenes en relación a los textos.....	107
Calidad de imagen.....	107
Contenido general a través de las imágenes.....	107
Memorabilidad del contenido.....	107
La forma de comunicar el contenido.....	107

<i>Relación humano-mascota a través del contenido</i>	107
<i>Aplicación de diseño gráfico en las piezas gráficas</i>	107
<i>Conclusiones de los resultados de validación con el grupo objetivo</i>	107
<i>Coffee table book</i>	109-126
<i>Presentación interactiva</i>	127-136
<i>Costos del proceso de producción gráfica y validación</i>	137
<i>Descripción y fundamentación de la propuesta gráfica</i>	137
<i>Tipografía</i>	137
<i>Tipografía para títulos y subtítulos</i>	137
<i>Tipografía para bloques de texto</i>	137
<i>Lógica de color</i>	138
<i>Iconografía</i>	138
<i>Portadas</i>	139
<i>Portada coffee table book</i>	139
<i>Portada presentación interactiva</i>	139
<i>Índice y home</i>	140
<i>Índice - coffee table book</i>	140
<i>Home - presentación interactiva</i>	140
<i>Portadillas</i>	141
<i>Portadilla - coffee table book</i>	141
<i>Portadilla - presentación interactiva</i>	141
<i>Páginas interiores con texto</i>	142
<i>Página interior con texto - coffee table book</i>	142
<i>Página interior con texto - presentación interactiva</i>	142
<i>Páginas interiores con fotografías</i>	143
<i>Página interior con fotografía - coffee table book</i>	143
<i>Página interior con fotografía - presentación interactiva</i>	143
Capítulo VII - Lecciones aprendidas	145
<i>Lecciones aprendidas generales</i>	148
<i>Lecciones aprendidas por capítulos</i>	149
<i>Capítulo I - introducción</i>	149
<i>Capítulo II - perfiles</i>	149
<i>Capítulo III - definición creativa</i>	149
<i>Capítulo IV - planeación operativa</i>	149
<i>Capítulo V - marco teórico</i>	150
<i>Capítulo VI - proceso de producción gráfica y validación</i>	150
Capítulo VIII - conclusiones y recomendaciones	153
<i>Conclusiones del proyecto</i>	156
Recomendaciones técnicas	159
<i>Recomendaciones a la institución</i>	162
<i>Coffee table book</i>	162
<i>Presentación Interactiva</i>	162
<i>Motion graphics</i>	162
<i>Recomendaciones a los futuros estudiantes</i>	164
<i>Recomendaciones a la Escuela de Diseño Gráfico</i>	164
<i>Costos del proyecto</i>	165
<i>Capítulo I - Introducción</i>	165
<i>Capítulo II - Perfiles</i>	165

<i>Capítulo III - Definición creativa</i>	166
<i>Capítulo IV - Planeación operativa</i>	166
<i>Capítulo V - Marco teórico</i>	167
<i>Capítulo VI - Proceso de producción gráfica y validación</i>	167
Costos del proyecto.....	168
Bibliografía	172
Trabajos citados	173
Glosario	175-177
Anexos	179-194



Presentación

Se presenta el informe del proyecto realizado a lo largo del último semestre de Diseño Gráfico, el cual evidencia los distintos aspectos que el estudiante ha acumulado y perfeccionado para ejercer la profesión de diseñador gráfico. El refugio Animal Aware fue la institución elegida para completar el proceso académico del estudiante y desarrollar el proyecto de graduación “Diseño de material gráfico y audiovisual para dar a conocer las actividades de la fundación Animal Aware”. Para la elaboración del proyecto, se contó con el apoyo de los asesores del curso Proyecto de graduación y del curso Ejercicio Profesional Supervisado. Se contó con el apoyo de un tercer asesor para la elaboración del material gráfico.

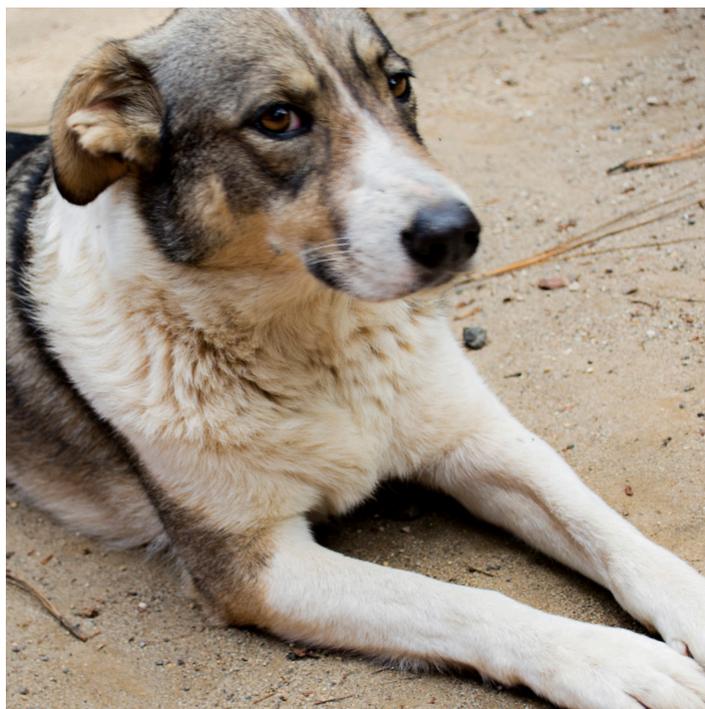
El proyecto constó de distintos capítulos que permitieron desarrollar el proceso, de una manera ordenada y facilitar el control de los pasos a seguir para el éxito del mismo. Los capítulos permitieron generar un diagnóstico a la institución, conocer al grupo objetivo, distribuir el tiempo de trabajo, desarrollar el proceso de bocetaje y a su vez de generar retroalimentación para el estudiante y demás involucrados. Adicionalmente se colocaron los anexos del proyecto, para reforzar la información de manera gráfica.





Capítulo I

Introducción



"Hasta que hayas amado a un animal, una parte de tu alma estará dormida"

-Anatole France

Introducción

El diseño gráfico es funcional para la comunicación, pero es más efectivo cuando la creatividad rompe los esquemas de lo cotidiano, lo cual genera todos los parámetros a seguir en el desarrollo de una manera más agradable para el grupo objetivo. La definición creativa, es un proceso fundamental para el desarrollo del proyecto, y ayuda a ordenar los temas con sus respectivas ideas o metodología de trabajo. La adopción de animales es un proceso en el cual, se dice que el ser humano alcanza una conciencia de ayuda para lograr el desarrollo de la sociedad, ya que hoy en día, muchas personas utilizan a los animales como un medio lucrativo. Los animales que quedan abandonados, muchas veces son maltratados en la mayoría de las situaciones, y las personas que realizan este tipo de maltrato, son todos aquellos que no poseen la conciencia por el respeto a los animales.

La necesidad del desarrollo gráfico de Animal Aware fue primordial, ya que se requirió de distintas ideas para implementar la imagen y hacer que la información fuera más efectiva y de esta manera lograr que las personas pudieran sentir atracción e interés mediante nuevas propuestas de comunicación gráfica en distintas actividades que se han realizado como método de contribución para la institución. Fue así como se logró dar a conocer las actividades que se deseaba promover la institución. Se requirió de mucho énfasis en la elaboración y estrategia de comunicación para

poder llegar a concientizar a las personas acerca de los daños y gravedad del abandono de mascotas a las calles. Ya que dueños que son irresponsables generan muchos problemas para las personas, es así como se elaboraron distintos métodos de comunicación visual y audiovisual, para generar un cambio en la conducta del ser humano, ya que la población de los animales callejeros, es culpa de los seres humanos, al quitarle el hogar a los mismos. Al crear material gráfico de alta calidad, se pudo generar un mayor alcance en cuanto a la forma de distribución del mensaje, y a su vez permitió crear un cambio significativo en la institución y en la sociedad.

Las personas día a día se van adueñando del mundo, en el sentido de resaltar siempre al ser humano ante cualquier otro ser vivo, lo cual es una forma incorrecta vida. La importancia de crear conciencia en el ser humano, es para recordarle que uno es todo y todo es uno, esto quiere decir que la interacción con la naturaleza es importante para el desarrollo psicológico de una mente sana, y no la destrucción de la misma. Al abandonar a los animales, se genera siempre un sentimiento de superioridad en contra de las especies, pero con ayuda de las ideas propuestas, generar un cambio positivo fue posible, ya que el más pequeño detalle puede ayudar a las personas a vivir en un mundo de una mejor manera. La razón principal del proyecto, fue desarrollar cambios positivos para la sociedad,

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

El maltrato animal es una de las interrogantes de algunos trastornos psicológicos de la sociedad, ya que en una época tan avanzada en la que se vive, se debería de permanecer en un estado estable de convivencia con la madre naturaleza. El abandono de los animales, genera un descontrol en el crecimiento en animales callejeros, causando distintos problemas sociales y /o ambientales como distintas de las enfermedades, accidentes, maltrato, etc. Una gran parte de la población que no vive en sectores privatizados, como los condominios, residenciales, apartamentos, son los que están principalmente afectados, ya que los animales tienden a vagar por las calles buscando alimento o refugio. A su vez, conductores son afectados también, ya que muchos han generado accidentes. Las personas que se encuentran en áreas rurales, son las que se ven principalmente afectadas por los efectos de los animales de las calles y a su vez son la principal fuente de todo este maltrato y abandono, lo que genera muchos de los inconvenientes para las futuras generaciones, ya que todo se va acumulando de manera que hace de mayor importancia el tema.

El problema es generado día a día, ya que los animales son maltratados o abandonados constantemente por dueños irresponsables, afectando a las personas con distintas situaciones como enfermedades, accidentes, falta de integridad, etc. Son muchas las instituciones que intentan buscar soluciones para evitar este tipo de situaciones, las cuales tienen como fin darles refugio a estos animales y nos hablan acerca de la importancia de darle hogar a un animal abandonado y métodos para evitar que este problema siga esparciéndose.

Principalmente la población de todos los animales abandonados, son los que han generado más problema y los que más se ven afectados, ya que el maltrato es directamente hacia ellos, y a causa de esto, se ha generado muchas veces, comportamiento muy agresivo o introvertido en muchos de los animales que han pasado por alguna especie de situación no deseada. Las personas deben de conocer su situación con el medio ambiente, principalmente para evitar que las generaciones futuras continúen deteriorando el entorno y de esta manera preservar y mejorar el ambiente. El maltrato animal causa muchos cambios en la salud psicológica de la población.

Gracias a instituciones a favor de la protección y derecho de los animales, esto ha podido disminuir los incidentes, con respecto a este problema. Las Instituciones como Animal Aware, Animal's Hope, AEMS, etc. Son algunas de las más conocidas en el medio, ya han ayudado a que muchos de los animales sin hogar puedan volver a tener una oportunidad para una vida digna. Las personas han adoptado una filosofía de "adopta, no compres", ya que es uno de los ideales que estas instituciones planean promover, para que las personas que se dedican a la venta de animales, dejen de sacar provecho y utilizarlos como una herramienta lucrativa. Muchas de las ventas ilegales de animales, se han minimizado gracias a que cada día es mayor la cantidad de personas consientes de los daños que producen estas personas a los animales, y la sociedad. Se han cancelado muchas ventas con ayuda de la Municipalidad, y se han realizado actividades recreativas, educativas, promotoras de adopciones y derechos de los animales para su bienestar.

Justificación del Proyecto

Trascendencia del proyecto de comunicación visual

Para poder crear un sistema muy funcional y efectivo, se requirió del análisis de distintos métodos para solucionar una interrogante. El desarrollo de distintas, ayudó a generar cambios que facilitó el método de aprendizaje a los usuarios del material desarrollado. Las nuevas soluciones que se elaboraron, tuvieron como fin implementar el mensaje que la institución desea comunicar, principalmente las adopciones y dar a conocer la importancia de los derechos animales en nuestra sociedad. Una idea plasmada gráficamente de una manera increíble e impactante, fue vital para que las personas se sintieran atraídas y presten interés al mensaje que se les deseó transmitir, lo cual fue indispensable para ayudar a concientizar a las personas desconocían el problema, para evitar ser parte del mismo y ser la solución.



Un perro rescatado y rehabilitado

Incidencia del diseño gráfico en la ejecución del proyecto

Las personas que ven una muy buena pieza gráfica o visual, generalmente se crea un cambio en su mente, es decir, pueden memorizar imágenes, ideas, frases, etc. Con tan solo ver algo que les genere un impacto visual. La idea de crear piezas visuales para motivar a las personas en adoptar y no comprar, e como informarles acerca la importancia del derecho animal, es fundamental para una sociedad con una mente sana, ya que con todos estos actos de violencia, se han ocasionado muchos daños a la salud mental de las personas. La mayoría de los seres humanos, son muy conscientes de sus acciones, pero muchas veces no se percatan de las consecuencias que puedan causar, es por eso que concientizar a las personas es necesario. Si no existiera un método que gráficamente fuera agradable, el problema no disminuiría y los mensajes que se desean transmitir no llegarían en su totalidad o de la misma manera. Fue necesario concientizar a las personas para que puedan realizar buenas acciones, las cuales tuvieron como fin, ayudar a mejorar la sociedad y el ambiente en el que se vive, para eso, se requirió de mucha educación en los ámbitos necesarios para expandir el conocimiento y poder aplicarlo de la mejor forma posible. Es por eso que se requirió de un sistema visual eficaz, para que las personas pudieran percibir estímulos motivacionales y fueran capaces de trascender en distintos sentidos y de esta manera mejorar la filosofía de la población.

Factibilidad del proyecto

Gracias a las distintas ideas que se generaron durante el proceso de elaboración del proyecto, la creación del material gráfico se pudo desarrollar libremente, siempre y cuando cumpliera con todas las expectativas del mensaje que se deseaba comunicar. La libertad de propuestas es una ventaja para realizar un trabajo de alta calidad, el cual con la ayuda del conocimiento que fue brindado por la institución, se pudo implementar las ideas para proponer distintas soluciones gráficas, de los cuales se obtuvieron distintos resultados compartiendo un mismo fin, que fue el de compartir la información de una forma única y llamativa. Con la correcta forma de educación a la población guatemalteca, se pudo generar un cambio de alto impacto. Las sociedades más desarrolladas, son todas aquellas que tienen altos niveles en la educación. Guatemala posee los recursos necesarios para estar al nivel de ciudad o país desarrollado, el problema está en que las personas muchas veces no quieren contribuir o no tienen el conocimiento a su alcance siempre, por lo que el material desarrollado brindó aspectos educativos e informativos para concientizar a las personas. Es por eso que con este proyecto, la información de las actividades que realiza Animal Aware, fueron transmitidas por distintos medios de comunicación, para que las personas pudieran disfrutar de educación, un derecho que todos los seres humanos tienen y merecen. Gracias a todos los programas educativos de Animal Aware, se pudo crear conciencia, de todos los problemas que genera la sociedad.

Objetivos

Para determinar lo que se deseó lograr, fue de vital importancia establecer los objetivos que se alcanzaron, de esta manera se pudo definir el trabajo de una manera más práctica y a su vez analizar expectativas de eficacia.

Objetivo General

1. Apoyar, a través del diseño gráfico, a la fundación Animal Aware para que continúe brindando bienestar animal y humano en su área de cobertura.

Objetivos Específicos

1. Promover las actividades del voluntariado para generar lazos entre animales y personas, por medio del diseño gráfico.
2. Informar a las personas de los beneficios que la adopción animal trae a la sociedad, por medio de material visual.
3. Dar a conocer visualmente, acerca de las actividades de voluntariado para generar lazos entre animales y personas.

Objetivo de Diseño

1. Informar a la población, a través de gráficos y audiovisuales, acerca de la importancia de adoptar una mascota.







Capítulo II

Perfiles



"Podemos juzgar el corazón de un hombre según trata a los animales"

-Immanuel Kant

Perfiles

Para el desarrollo del proyecto, fue necesario conocer datos de la institución y del grupo objetivo, para determinar las posibles soluciones, aportes, necesidades, y demás aspectos técnicos para la realización del material gráfico. Comprender y conocer ayuda a profundizar un tema, y ayuda descubrir nuevas posibilidades en cuanto a soluciones creativas, ya que con mayor cantidad de información, es más fácil y agradable desarrollar material funcional.

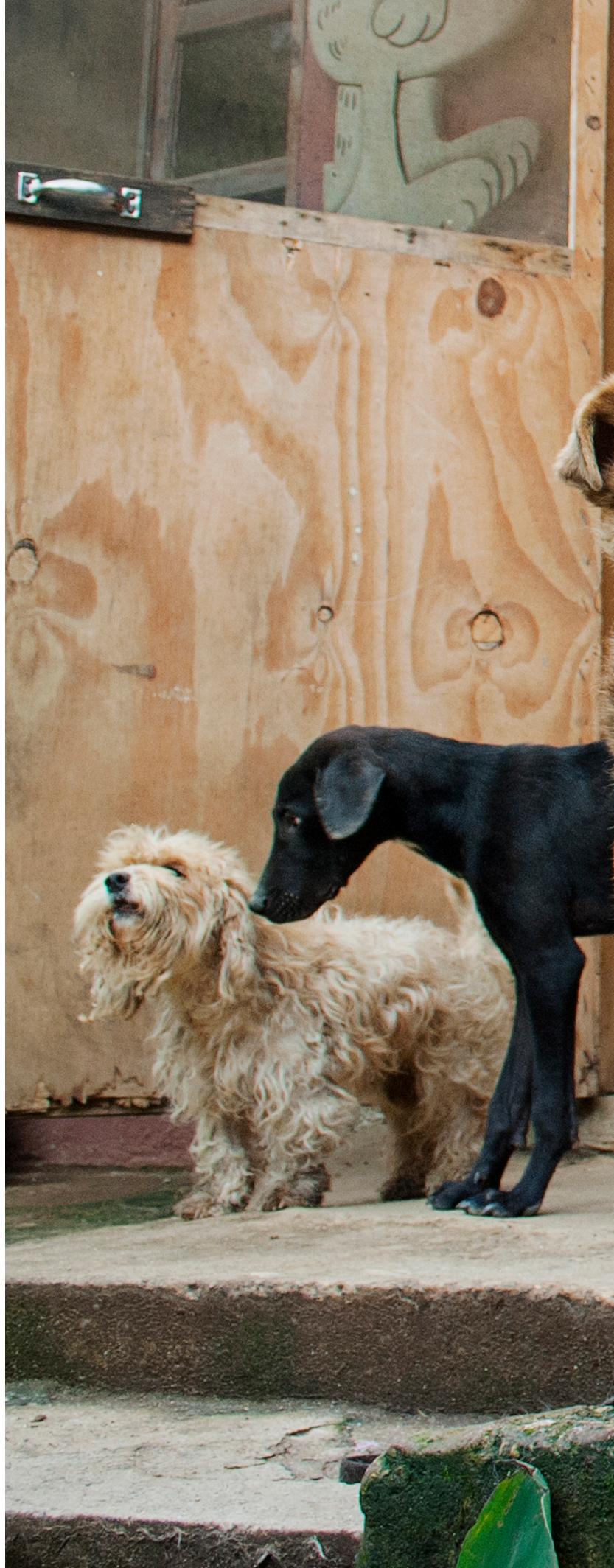
Perfil de Animal Aware

Características del sector social en el que se encuentra inmersa la institución

Animal Aware, se encuentra situada en un sector social que posee los medios necesarios para la salud de los miembros en la institución y de los animales que se encuentran en la misma. Posee conocimiento sobre la conducta animal y a su vez transmiten ese conocimiento a la sociedad. Cuentan con un ambiente seguro para la recreación de los animales y programas de voluntariado en la cual se aprecia la interculturalidad, desde las raíces de la institución hasta sus medios activos actuales.

Historial de la institución

Animal AWARE (Asociación para el bienestar de los animales - Rescate/Educación) es una organización sin fines de lucro, organización no gubernamental para el rescate y el bienestar de animales abandonados o agredidos. Fue fundada en Guatemala en 1998 por Xenii Nielsen (EE.UU.), Gina Illescas (Guatemala), y Pamela Hirst-Prins (Inglaterra). Animal Aware es una organización sin fines de lucro, que se encuentra 10km antes de Sumpango, Sacatepéquez; y ha estado trabajando por más de 15 años, para cambiar la forma de vida de los animales que han sufrido maltrato, por medio de la educación y campañas de castración. Actualmente posee más de 300 perros y 90 gatos en adopción, que viven en el refugio y esperan por una familia que pueda darles una oportunidad, todos los animales están castrados, vacunados y desparasitados. La institución está reconocida legalmente por la WSPA.





Visión

Ser la institución que fomente el Bienestar Animal en Guatemala. Identificamos dos aspectos de nuestra visión general:

La educación a los niños para ayudarlos en una mejor forma a entender su papel como protectores del ambiente, para que sean mejores dueños de sus mascotas y para entender y tratar mejor a los animales

1. El compromiso con la comunidad local para llevar a cabo campañas de esterilización y vacunación contra la rabia, a bajo costo o gratis.
2. Nuestra visión es que los animales dejen de sufrir enfermedades y una muerte lenta en las calles de Guatemala.

Si un niño puede aprender a amar y a cuidar de un animal, entonces la raza humana está un paso más cerca de lograr lo que Albert Schweitzer se refería como “paz”.

Servicios que presta a diversos usuarios

Animal Aware presenta distintos servicios para todo aquel interesado en ayudar a un animal abandonado, entre los servicios que más resaltan están los siguientes.

1. Atención veterinaria a animales maltratados.
2. Refugio y hogar a los animales que han sido abandonados.
3. Voluntariado para quienes deseen interactuar con animales.
4. Jornadas de castración.
5. Actividades de recreación.

Identidad visual

La fotografía fue vital para dar a conocer el estado de los animales en Animal Aware, es importante reconocer que lo importante es captar a los animales en un estado de felicidad, ya que eso es uno de los fines que tiene la institución. Reconocer la realidad en la que los animales llevan su vida, ya que en muchas situaciones el cambio realizado gracias a los cuidados y atención que se les da asombra a las personas.



Cachorros en Animal Aware

Cultura visual, listado y ejemplos

La mayoría del material gráfico existente, contiene fotografías para dar a conocer los animales que se encuentran en la institución y a su vez, la utilización de frases que implementan o incitan a las personas a tomar conciencia acerca de los derechos de los animales. Ilustraciones para la información sobre programas de adopción, de castración y distintos tipos para animales y sus dueños, como educación para mascotas y para personas sobre este maltrato.



Publicación de facebook



Uno de los perros de Animal Aware



Publicación de facebook

La información con fotografías o ilustraciones de animales en piezas gráficas, son de mayor interés para las personas de la institución o que tienen relación directa o indirecta con la misma.



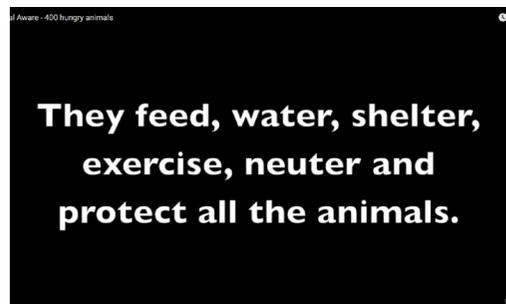
Fotografía utilizada por la institución.



Fotografía utilizada por la institución.

Producción visual

Existen algunos videos institucionales, los cuales cuentan historias de las actividades que se realizan en Animal Aware, y a su vez de la vida que han llevado algunos de los animales que han sido socorridos por la institución, y de cómo la vida les ha sido cambiada.



Fotografía utilizada por la institución.



Fotografía utilizada por la institución.

Estrategias, políticas u objetivos de comunicación

La principal estrategia que existe es mediante la publicación de imágenes en redes sociales, debido a que muchos jóvenes tienen mayor acceso a las mismas y a su vez, son quienes tienen mayor interés en los derechos de los animales, es por eso que Animal Aware, se enfoca en programas de recreación, o voluntariado, para incitar a las personas (jóvenes en su mayoría) a adoptar una mascota, y a educar a la población para crear una sociedad de mente sana y de una forma de pensar basada en la igualdad por los derechos animales y humanos, algo que es indispensable para que las sociedades puedan ser relevantes en el futuro.

Otra estrategia utilizada, es la distribución de unifolios, trifolios, volantes, o medios de información impresa. Los cuales tienen cierto impacto para informar a las personas sobre qué hacer en distintas situaciones de contacto con animales callejeros, como una mordida o reportar alguna clase de maltrato. Además de lo anteriormente mencionado, se han realizado actividades gracias a la Municipalidad de Guatemala, en donde distintas asociaciones en contra del maltrato animal, se han unido en programas de adopciones y/o educativos.



Perfil del grupo objetivo

Personas trabajadoras y que utilizan la vía pública por lo que su frecuencia con los animales abandonados. La amplitud de educación permite tener distintos tipos de estrategias, y generar actividades con cambios dependiendo el sector o lugar en el que se trabaje. Las principales características son las siguientes:

1. Jóvenes y adultos guatemaltecos de la capital.
2. Jóvenes y adultos de Antigua Guatemala y Sumpango.
3. Trabajo en áreas rurales o frecuencia en vías peatonales.
4. Constantes encuentros en las calles con animales abandonados,
5. Perspectiva diferente sobre el derecho animal, ya que no es visto psicológicamente igual.
6. Carencia de información en cuanto a los aspectos sobre el derecho animal y lo que este significa.

Características Sociodemográficas

Las principales características son las siguientes:

1. Rango de edad de 15 a 25 años.
2. Estudios primarios al diversificado en el sector no privatizado.
3. Creencias religiosas: católicos, protestantes, agnósticos, otras.

Características Socioeconómicas

Se requiere comprender la siguiente información para generar propuestas gráficas funcionales:

1. Nivel socioeconómico B y C
2. Ingresos promedio de Q1500 a Q4000 a familias en el sector rural
3. Ingresos promedio de Q4500 a Q8000 a familias en el sector urbano

Características psicográficas

Las características psicográficas, permitieron conocer al grupo objetivo en cuanto a la influencia del sector en el que se encontraban situadas. Muchas personas actúan conforme a la sociedad que tiene alrededor, lo cual puede determinar el comportamiento de una persona, basado en su entorno. Para comprender mejor al grupo objetivo, se analizan los siguientes datos:

1. Idioma español, inglés, alemán, idiomas mayas entre otros.
2. Más del 60% posee un trabajo.
3. Han tenido relación con alguna mascota directa o indirectamente.
4. Han visto algún animal sin hogar.
5. Son parte de la sociedad que tiene relación con los animales abandonados.

Insights

Los *insights* ayudan a definir lo que piensa o siente el grupo objetivo. A continuación se presentan frases asociadas a la filosofía de Animal Aware y a la relación que se espera del grupo objetivo con los animales.

1. Una sociedad saludable, una mascota saludable.
2. No abandones a quien no te abandona.
3. Los amigos son para siempre.
4. Sé el ejemplo de una sociedad mejor.







Capítulo III

Definición creativa



"Los perros no son nuestra vida completa, pero completan nuestra vida"

-Roger Caras

Definición creativa

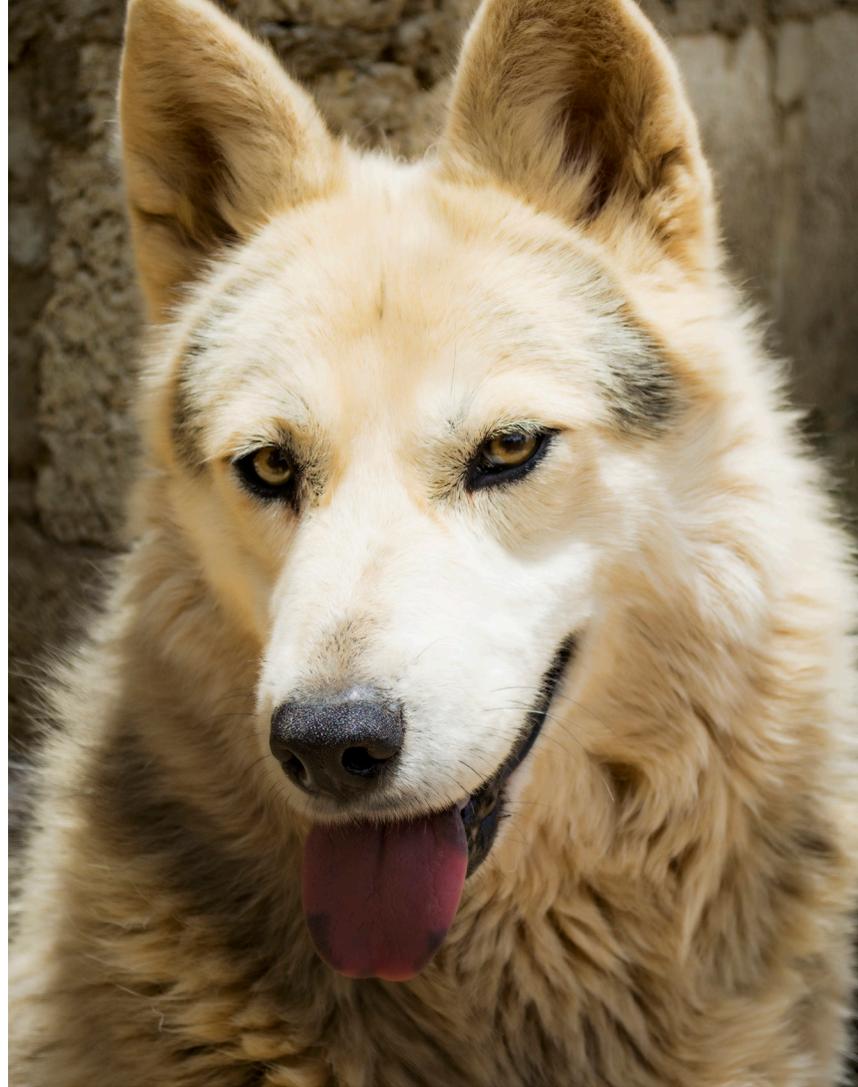
El diseño gráfico es funcional para la comunicación, pero es más efectivo cuando la creatividad rompe los esquemas de lo cotidiano, lo cual genera todos los parámetros a seguir en el desarrollo de una manera más agradable para el grupo objetivo. La definición creativa, es un proceso fundamental para el desarrollo del proyecto, y ayuda a ordenar los temas con sus respectivas ideas o metodología de trabajo. Durante el desarrollo del proyecto, se plantearon distintas estrategias para generar los resultados que se obtuvieron.

Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar

La pieza a diseñar fue afectada por distintos factores en cuanto a diseño, debido a que para responder a las necesidades del grupo objetivo, se analizaron varios aspectos de interés, como la funcionalidad, la aceptación, la técnica, etc. Todo esto se resumió con la definición de un buen concepto creativo, para lograr un mejor resultado, y a su vez interactuar de la mejor manera con los objetivos que se deseaban lograr. Se definieron aspectos para determinar si los temas eran compatibles con el posible concepto que se desarrolló. Asociando palabras clave y temas de interés se pudo crear ideas conociendo los diversos temas.

Necesidades de la institución

La institución busca educar e influenciar a las personas en temas de apoyo para los animales necesitados, ya sean abandonados o maltratados, dar a conocer los programas de voluntariado y los beneficios de tener una mascota y/o adoptar. El área metropolitana de la ciudad capital, La Antigua Guatemala y Sumpango, son los lugares de mayor actividad para la institución, de acuerdo con la localización geográfica. Una de las necesidades primordiales de la institución es dar a conocer las actividades que se realizan, para desarrollar los distintos programas que la institución ofrece, como el voluntariado o los programas educativos. Principalmente, alcanzar un impacto en la sociedad para esparcir los diversos mensajes que necesitan llegar a generaciones vigentes y futuras. Poder generar propuestas gráficas que motiven a la población a evitar el maltrato animal y a su vez educar a las personas de los sectores previamente mencionados, es vital para el desarrollo de una sociedad que vive en balance con el medio ambiente, la naturaleza, los recursos, etc. Su aporte no solo ayuda a los animales, también a



las personas, y a la vida misma. Es por eso que surge la necesidad de concientizar a la población de distintos sectores, para que junten sus conocimientos y los apliquen de una manera positiva. Disminuir las incidencias de animales maltratados o abandonados, no solo mejora la salud de la sociedad, también genera diversas oportunidades para trascender en la historia, y tener una vida más significativa, al no solo pensar que el ser humano es el único ser en el planeta. Buscar formas alternativas para difundir la información crea distintos sistemas de comprensión para los diferentes sectores de la sociedad, gracias a las fotografías e ilustraciones, se facilita el proceso de comprensión y se crea un vínculo o relación con las actividades diarias para recapacitar si las mismas han sido de funcionalidad en la sociedad, o si han perjudicado de alguna forma, ya sea directa o indirectamente. En años anteriores, se realizó una campaña en contra del maltrato animal, en perros y gatos, también distintos proyectos universitarios, a beneficio de la institución, como programas de remodelaciones de las instalaciones o práctica veterinaria.

Pieza a diseñar

Se decidió realizar material gráfico y audiovisual en su mayoría informativo y educativo. La institución posee distintos temas, y resumirlos en secciones fue la estrategia más eficiente para proponer distintas soluciones con un mismo fin. El diseño de material gráfico y audiovisual para conocer las actividades de la institución, requirió de una amplia recolección de información, y de interacción con personas conocedoras del tema y con distintos tipos animales, en su mayoría perros y gatos, debido a que son los que poseen el mayor porcentaje de abandono y maltrato. La campaña tuvo distintas piezas clave que se clasificaron de la siguiente manera:

Presentación interactiva

1. Abarca distintos temas de mayor relevancia de la institución y visualiza de una manera eficaz, creativa y fácil de manejar para los programas educativos.

Coffee table book

1. Muestra distintos temas de la institución ordenados en distintas secciones.
2. La fotografía representa un alto porcentaje de la pieza, debido a que se enfocó más el aspecto estético-visual, para reflejar ciertas escenas de manera natural para captar la esencia de las mascotas.

Motion graphic Derecho animal

1. Las ilustraciones fueron utilizadas para reflejar ideas de una manera más simplificada y menos explícitas a diferencia de fotografías.

Motion graphic Beneficios de una mascota

1. Las ilustraciones fueron utilizadas para reflejar ideas de una manera más simplificada y más representativa.
2. Se utilizaron diversas ilustraciones de elementos característicos de las mascotas para generar el vínculo emocional.

Tarjeta de vacunaciones

1. Para apoyar a la clínica de la institución.

Documentos para voluntariado

1. Los documentos se elaboraron con el fin de mostrarle a las personas las distintas tareas que realiza un voluntario.

Fotografías

1. Para uso de redes sociales y de otras piezas gráficas.

Material para redes sociales

1. Para uso de redes sociales y de otras piezas gráficas.

Material para la institución

1. Para generar mayor alcance en el grupo objetivo.

Beneficios de la pieza a diseñar

El material que se desarrolló, buscó concientizar a personas del área metropolitana, la Antigua y Sumpango, para poder expandir la información educativa y los programas de voluntariado de la institución. Para lograr crear un alcance mayor en cuanto a la forma de transmitir información, fue necesario comunicar en distintos medios digitales, impresos, audiovisuales, y de esta manera tener medios más versátiles, para llegar a un mayor número de personas, a comparación de los medios tradicionales utilizados en otras campañas.

Se crearon distintas ilustraciones con el fin de que las personas logren reconocer, asociar e identificar los fines de Animal Aware. De tal manera que las piezas crearon un impacto visual memorable y funcional, para facilitar el recurso de aprendizaje-asociación. Además se desarrollaron audiovisuales (*motion graphics*) con información que puede funcionar por un largo periodo de tiempo al ser utilizado en los medios sociales como *Youtube* o *Facebook*, por el alto potencial en cuanto a visitas de distintos sitios, aseguran una trascendencia del mensaje mucho más duradero que un medio impreso. Con los materiales realizados, se puede crear una nueva campaña en un futuro, a partir de las ilustraciones o la línea gráfica utilizada, simplemente actualizando ciertos aspectos en los distintos temas que ofrece Animal Aware.

Los aspectos más importantes de las actividades de la institución, pueden ser asociados al siguiente esquema:

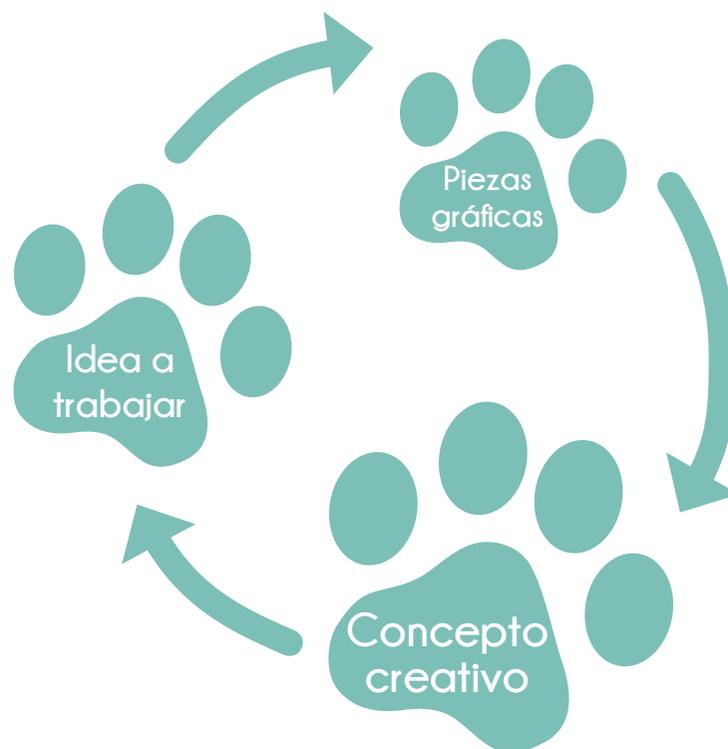




Concepto creativo

El concepto creativo es una idea materializada que genera un impacto en la sociedad, grupo objetivo determinado o fin deseado. Ayuda a desglosar una idea de manera mucho más efectiva y plasmable, debido a que se aferra a un centro (el concepto) y permite que todo lo que se desarrolle no se distancie mucho de la idea principal, para crear una línea gráfica unificada en un proyecto, trabajo, campaña, etc. De una manera, todo el proceso a desarrollar funciona gracias al concepto creativo.

Se requirió analizar los distintos puntos del tema para generar una propuesta unificada de tal forma que los espectadores puedan relacionar todo el material con la institución, y de esta manera lograr los objetivos que se deseaban alcanzar, y a su vez poder crear una imagen específica en la mente de las personas. El proceso se aplica de la misma manera que la continuidad del concepto creativo, debido a que el mismo se crea para ocupar un espacio en la mente de los espectadores.



Para llegar al concepto creativo, se utilizaron distintas técnicas, que aportaron a encontrar el método adecuado para elaborar el material.

Técnica de Moliere

Se utilizó ayuda de personas que no conocen el tema de manera de ampliar el conocimiento y la visión de lo que se desea realizar.



Técnica Da Vinci

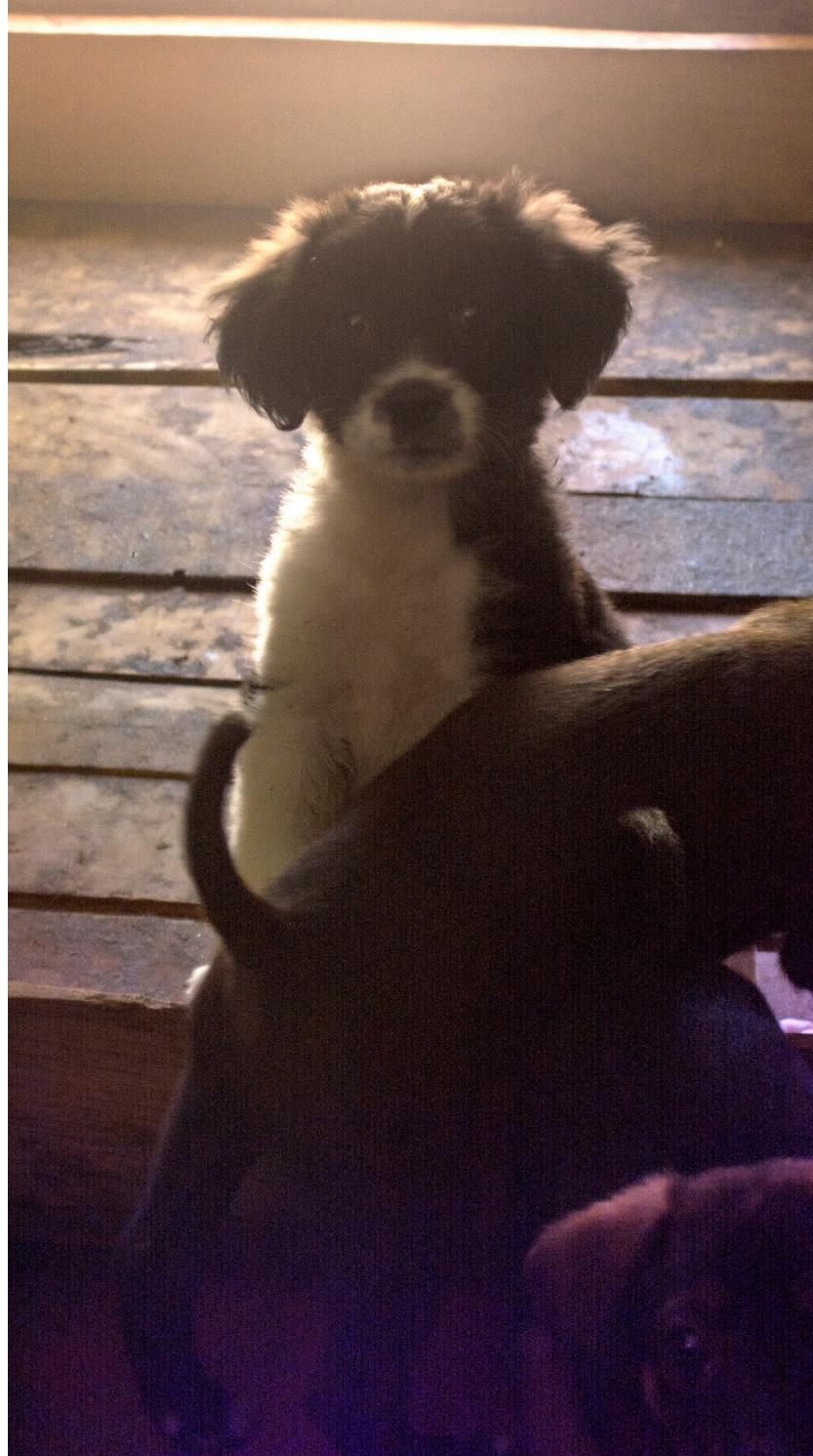
Después de analizar la información y quedarse sin nueva inspiración, se procedió a realizar un dibujo, el cual se analizaron y se extrajeron ideas que resultan difíciles poner en palabras.



Galería de famosos

Estudiando a personas famosas que nos inspiren, se pudo generar conceptos a partir de sus ideas, gustos, frases, etc.

Las técnicas utilizadas, generaron distintas opciones, las cuales permitieron llegar de una manera más específica al concepto creativo. La aplicación de distintas técnicas, permitieron crear un concepto más sólido y funcional para el desarrollo de las piezas gráficas y audiovisuales.



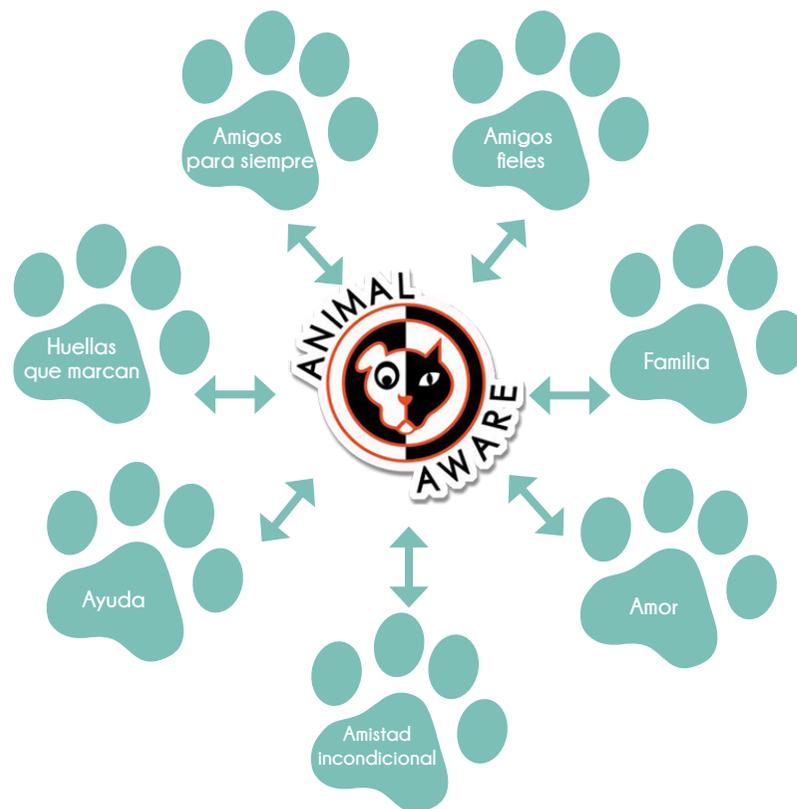
Técnica de Moliere

Técnica Da Vinci

Galería de famosos



Las distintas técnicas que se aplicaron, permitieron generar distintos conceptos para el desarrollo de la campaña, teniendo en cuenta las características de la fundación Animal Aware y sus distintas metas, objetivos, actividades, etc. Las características de cada técnica, dieron origen a diversas frases y palabras, que se desglosaron de la siguiente manera:



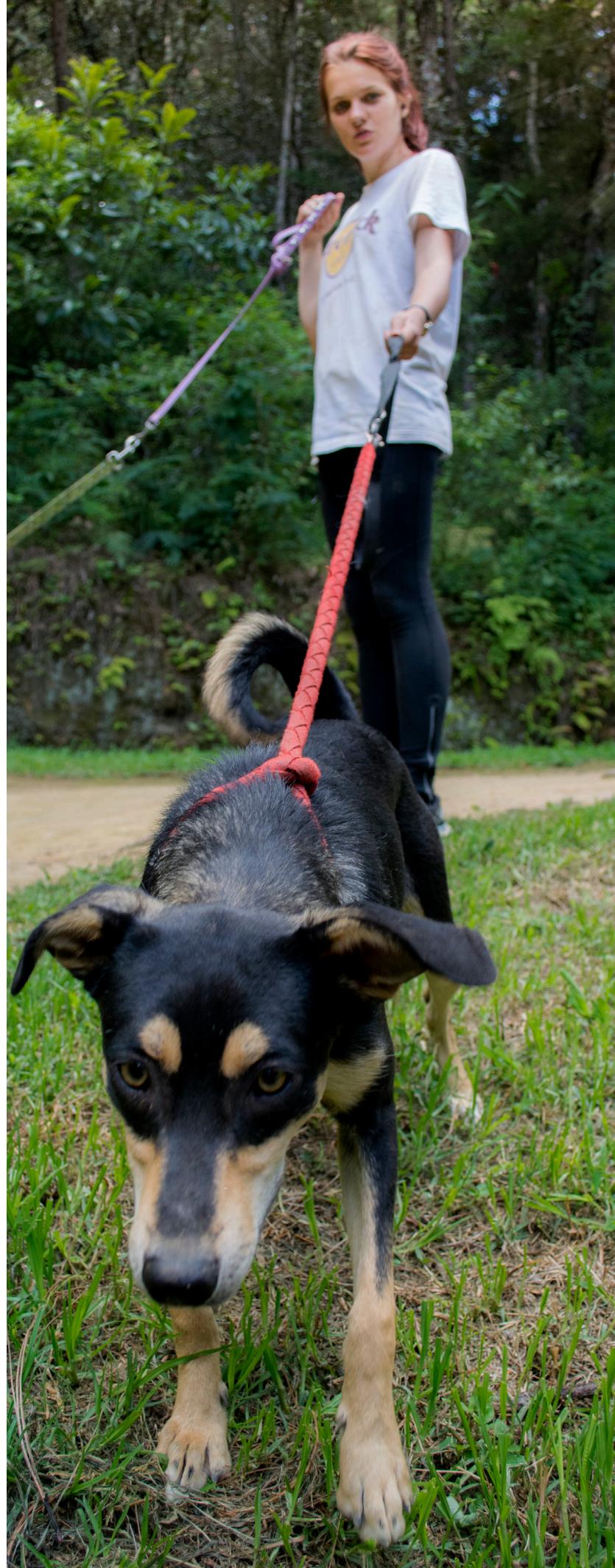
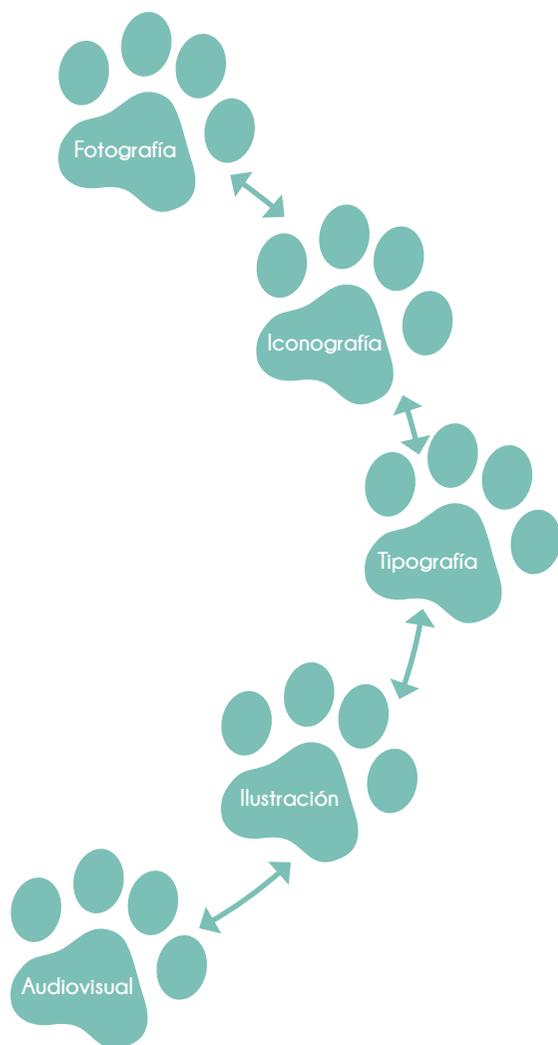
Los conceptos que se obtuvieron gracias a la aplicación de las técnicas, fueron los siguientes:

1. Dar amor, recibir amor
2. Amarscota
3. Huellas de amor
4. Dame una mano, te doy una pata
5. Mi mascota es mi familia

El concepto creativo final que se utilizó fue **“Huellas de amor”**, el cual refleja la marca trascendental de amor incondicional que dejan los animales en nuestras vidas, los cambios que puede llegar a producir el tener una mascota en nuestras vidas y de cómo afectan psicológicamente.

Propuesta de códigos visuales

Los códigos visuales permitieron el desarrollo de ciertos elementos o resaltar ideas de una manera más memorable o estética dependiendo de la pieza a elaborar. Existen distintos códigos que se utilizaron, que cumplieron un distinto papel según la pieza que se elaboraba, o el tema a desarrollar. Los elementos más destacados, cumplieron un papel determinado en un momento determinado. La creación de material gráfico y audiovisual de Animal Aware, constó de distintos elementos como se puede observar en el siguiente esquema:





Elementos gráficos

Para la realización del proyecto, se propusieron distintos tipos de material, dependiendo de la pieza, en ocasiones se utilizaron combinaciones de distintas ramas del diseño gráfico, entre las cuales tenemos las siguientes:

Tipografía

La selección de la tipografía fue fundamental para aplicarla al concepto creativo, la cual a su vez, debe encajar al grupo objetivo. Se utilizaron 2 tipografías para diferenciar temas y hacer énfasis en palabras clave, títulos, textos, y frases.

Anja eliane

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Champagne & Limousines

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

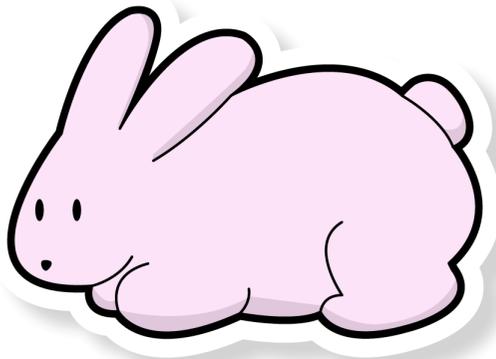
Fotografía

Las fotografías de alta calidad, dieron una mejor imagen para que el grupo objetivo pudiera apreciar una mejor imagen de lo que se deseó dar a conocer. La utilización de fotografía fue sumamente importante, porque capta momentos reales de la situación que se desea compartir.



Ilustración

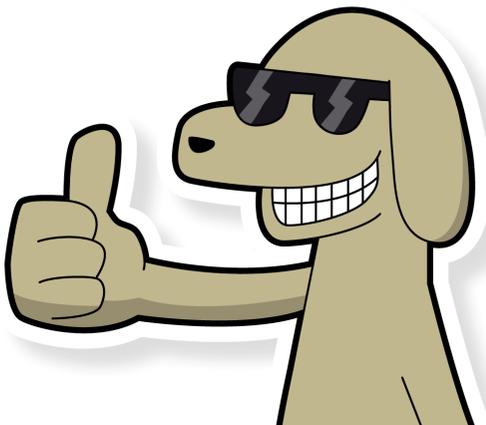
Los Motion graphics con ilustraciones, fueron clave para simplificar las ideas y para crear un estilo de animación libre. Las ilustraciones también fueron utilizadas para otras aplicaciones gráficas. Crear una ilustración siguiendo el concepto, reforzó la intención de utilizarlo. Las ilustraciones ayudaron a representar mascotas de una forma más simple.



Se utilizaron personas interactuando con sus mascotas para representar el cariño y la ternura que una mascota representa.

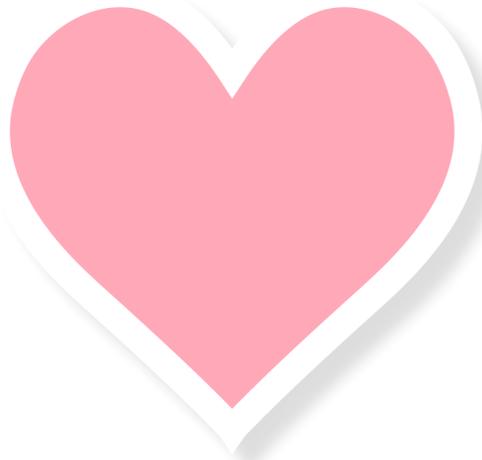


Algunas de las ilustraciones fueron diseñadas para crear momentos graciosos.



Iconografía

La ayuda de los iconos, facilitará la representación de ideas. Son ilustraciones simplificadas las cuales proporcionan una función vital en el reconocimiento de imágenes.



Audiovisuales

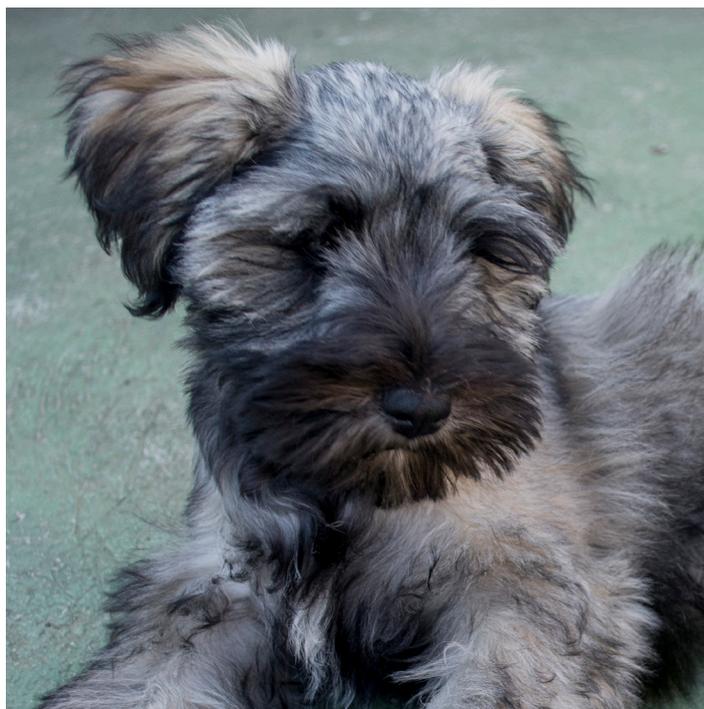
Los audiovisuales brindan un punto de vista más interactivo ya que estimulan el sentido del oído y la vista. El audiovisual incita a las personas a seguir las recomendaciones dadas.





Capítulo IV

Planeación operativa



"El perro representa todo lo mejor de una persona"

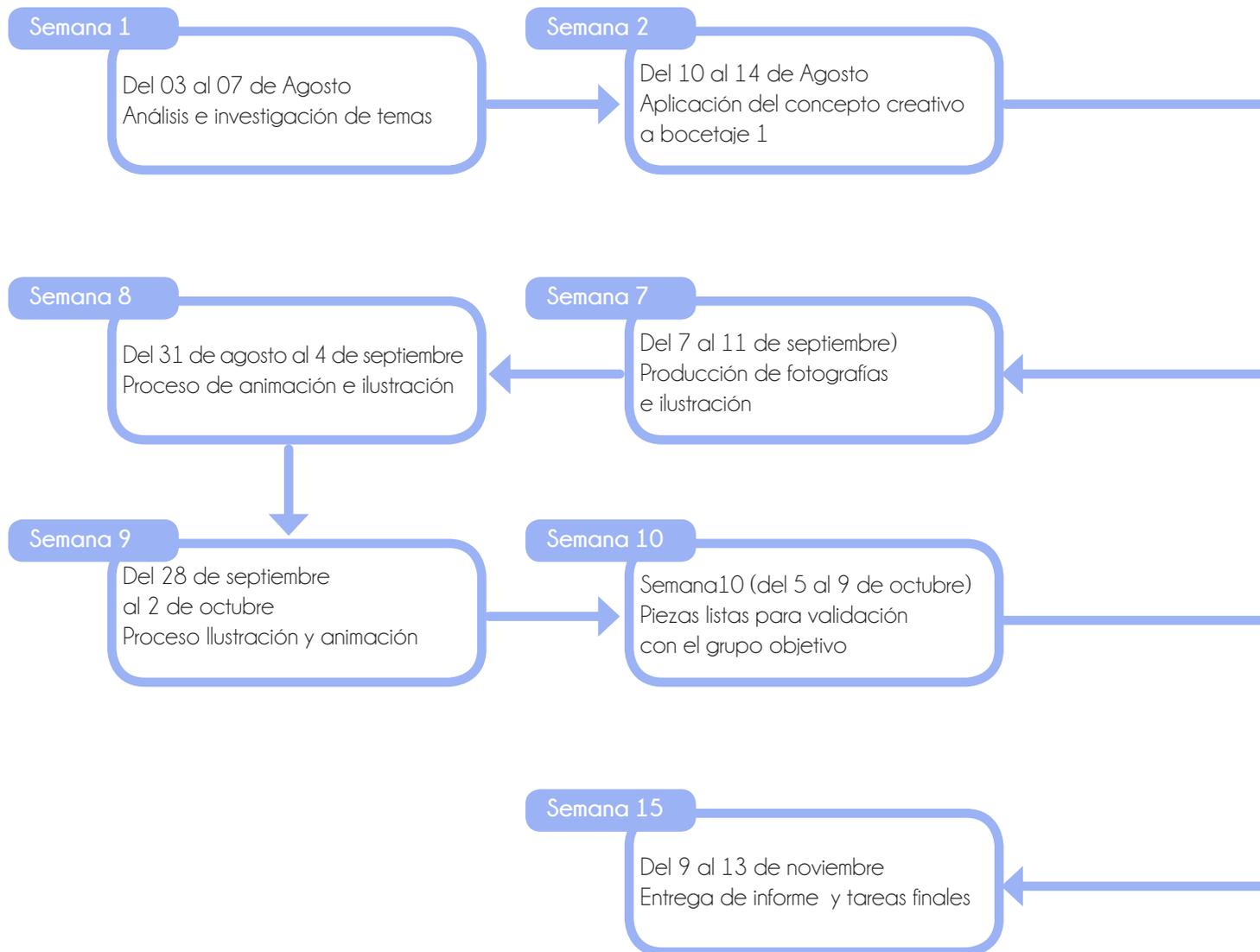
-Etienne Charlet

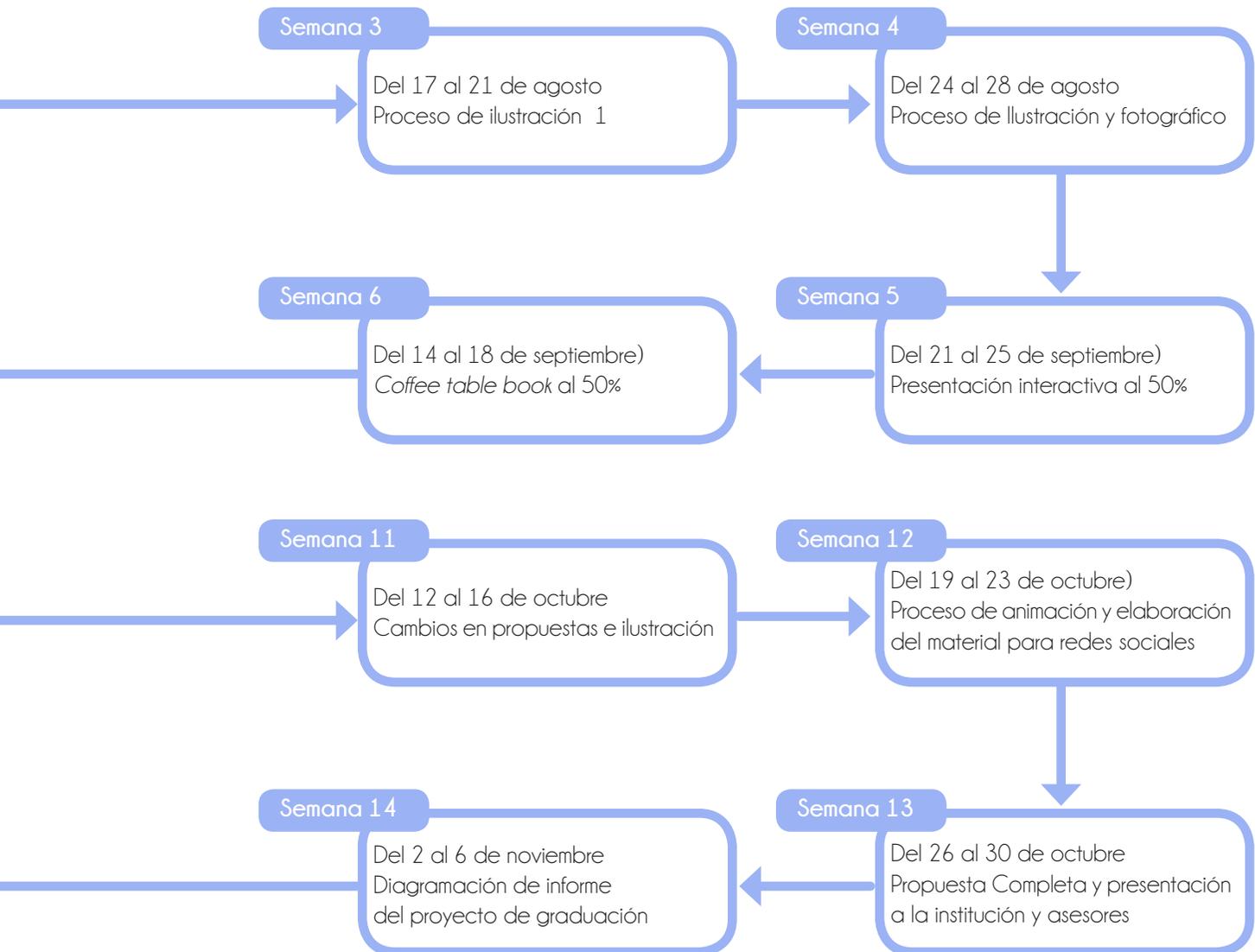
Planeación Operativa

Llevar un control de lo que se hizo fue necesario para distribuir el tiempo y visualizar los posibles inconvenientes o las posibles ventajas que se puedan presentar durante el futuro. La organización de las actividades, fue un método clave, para detallar lo que se elaboró y medir con precisión el tiempo de los materiales que se crearon y de las actividades que se realizaron, es por eso que se cuenta con una serie de datos ordenados para el éxito de todo proceso.

Flujograma de proceso

El flujograma evidenció un orden cronológico de los procesos que se realizaron, los cuales se sugirieron estar finalizados según cada periodo de trabajo, para completar las fases sin problema y proceder a la siguiente fase de la manera secuencial.

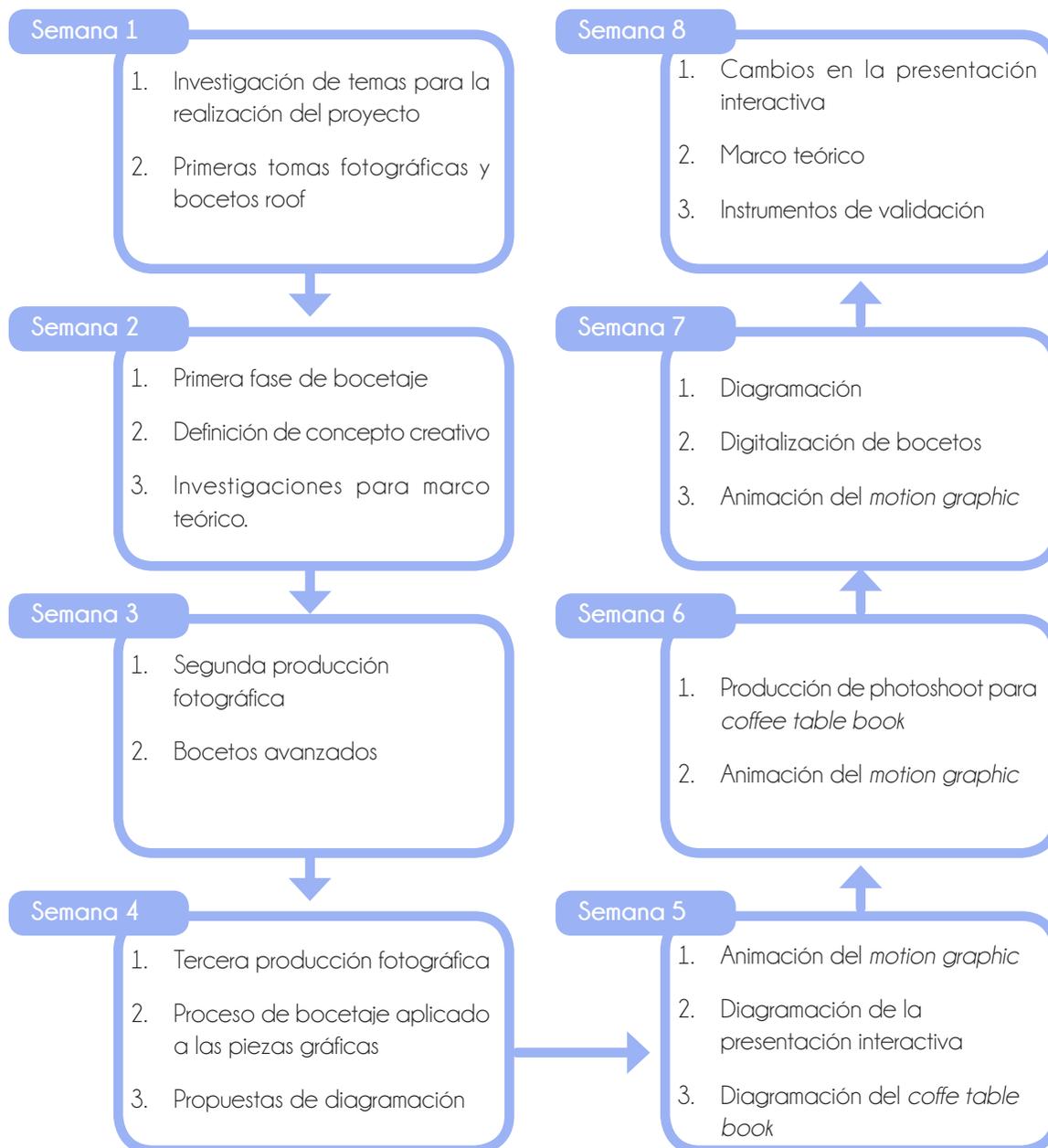


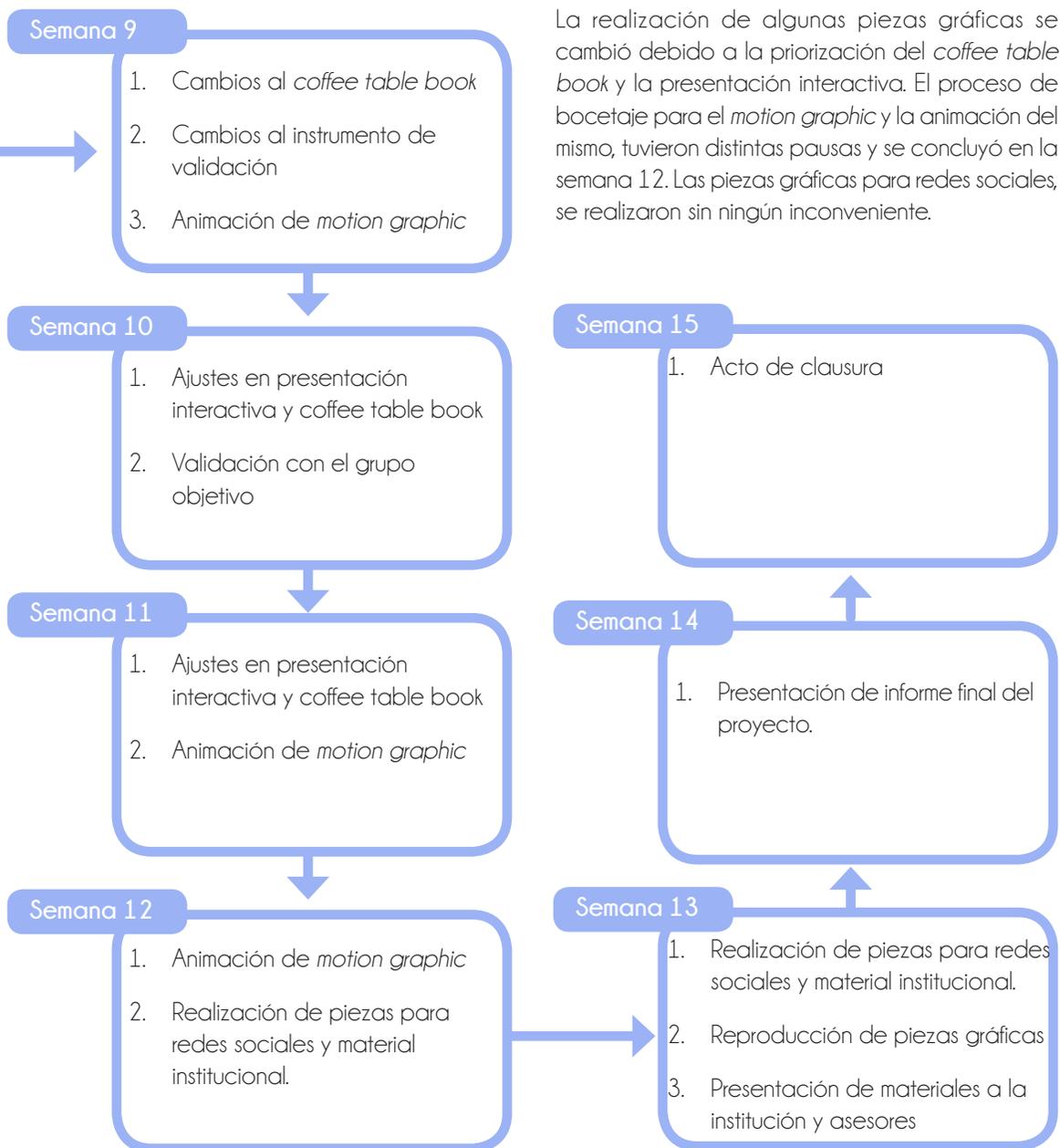


Cronograma de trabajo

Las actividades que se realizaron se encontraron enmarcadas durante cada semana, de esta forma se logró establecer un tiempo límite para las actividades y proceder a la siguiente actividad sin ningún inconveniente.

En el siguiente cronograma se muestra la calendarización del proceso de las piezas a elaborar.





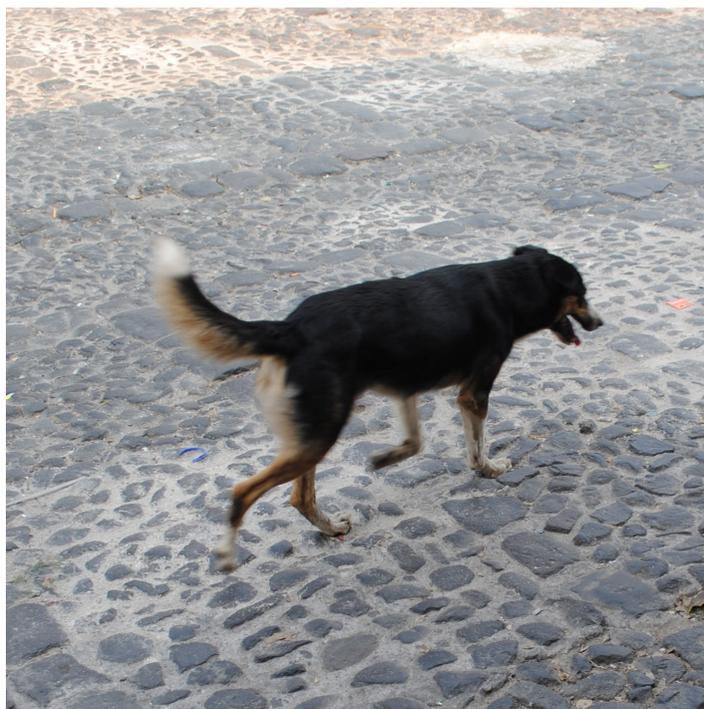
La realización de algunas piezas gráficas se cambió debido a la priorización del *coffee table book* y la presentación interactiva. El proceso de bocetaje para el *motion graphic* y la animación del mismo, tuvieron distintas pausas y se concluyó en la semana 12. Las piezas gráficas para redes sociales, se realizaron sin ningún inconveniente.





Capítulo V

Marco teórico



"El perro promedio es mejor persona que la persona promedio"

-Andrew A. Rooney

Marco teórico

La sociedad en la actualidad vive deteriorando el medio ambiente, lo cual genera que muchos animales terminen sin hogar, sean domésticos o silvestres. La intervención del ser humano, ha generado un cambio en el ecosistema, el cual perjudica el desarrollo sostenible en la sociedad. Existen organizaciones que velan por los derechos de los animales, brindándoles servicios para su bienestar y fomentando actividades educativas. El proyecto a realizar, comunicará de distintas maneras y medios, los temas más importantes con respecto al bienestar de los animales. Los temas proponen ayudar a generar una sociedad más consciente y evitar futuros incidentes con los animales, la sociedad y el medio ambiente que nos rodea.

Relevancia social del contenido a comunicar

Causas del maltrato animal

Durante la evolución del ser humano, se ha convivido con la naturaleza, lo que ha sido un acto vital para la historia y la vida misma. Hoy en día, la mayoría de las personas, viven a costa de los recursos que el planeta ofrece para subsistir, y a causa de eso se ha deteriorado el mismo entorno, en especial a otros seres vivos. El maltrato animal no posee límites en cuanto a cada acción que se pueda llegar a realizar, pero si puede clasificarse en un área distinta. "Cada año existe un elevado número de animales que sufren maltratos indirectos" (Vlrz, 2012). Es un dato de vital importancia que hay que tomar en cuenta, según el sitio web el maltrato enti. Las personas que no tienen una conciencia de armonía con el medio ambiente o la naturaleza, optan por realizar distintas acciones inconscientes y conscientes, que hacen daño a un gran número de animales, al ambiente y a otras personas. Debido al ego del ser humano, muchos animales son terriblemente esclavizados, reflejando en ellos la mentalidad de las personas.

Los animales que se encuentran en la naturaleza, a menudo son cazados por el ser humano, algunos se han extinto debido al deterioro de su hábitat, y otros se encuentran en peligro de extinción. A diferencia de esos animales, existen los que han sido domesticados por el ser humano, los cuales han sido utilizados a lo largo de la historia para generar distintos tipos de trabajo o simplemente como compañía, pero a su vez, no todos han experimentado la misma suerte debido al tipo de trabajo o área en el que el animal es utilizado. Los animales poseen similitudes con el ser humano, ya que sienten dolor, ansiedad, hambre, cansancio, entre otros aspectos que las personas también experimentan.



"La definición de sufrimiento inaceptable varía y la crueldad hacia los animales es aquello que causa sufrimiento o daño a los mismos." (Medina, 2009) Menciona el sitio web the world dismin 3, esto quiere decir que en algunos lugares del mundo, se acepta o es válido realizar una acción que en otro sitio puede ser prohibida. Lo indispensable es reconocer que el maltrato animal es generado por el ser humano, y muchas de estas acciones, son principalmente experimentos, caza por deportes, esclavitud, mutilaciones estéticas, abandono, entre otros. Estos temas generan distinta controversia en la sociedad, ya que en una época tan avanzada en la que se vive, las prácticas no éticas, deberían de ser totalmente prohibidas, ya que los daños psicológicos que éstas prácticas le causan al ser humano, generan distintos aspectos negativos en la sociedad.

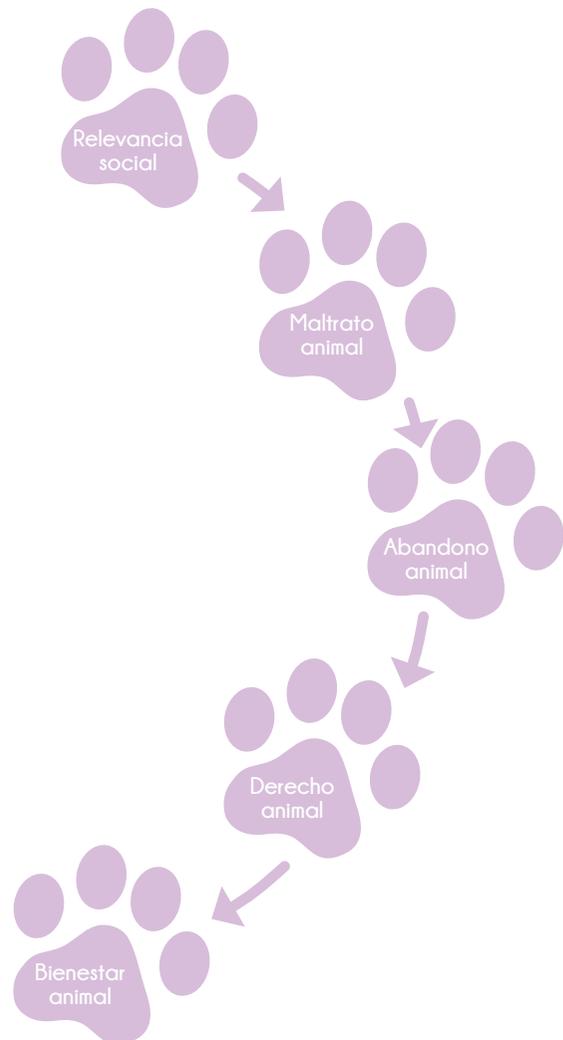
"La crueldad animal es uno de los componentes de la triada psicopática junto a la piromanía y la enuresis. Un gran porcentaje de los psicópatas reunían estas características en su infancia." (Medina, 2009). Los problemas psicológicos, a menudo se asocian con personas que en algún momento de su vida, han maltratado animales. Las principales causas de esto es la deficiencia de información respecto al tema, por lo que muchas personas no están conscientes de los daños que causan a los demás seres vivos y a ellos mismos. La educación es la clave para evitar estas situaciones, por lo que comunicar a las personas constantemente, ayuda a que los datos puedan llegar a un mayor alcance de receptores. Los daños psicológicos de una persona que maltrata animales, pueden definirse de distintas maneras, por lo que es importante que cualquiera pueda reconocer si las acciones que se toman, generan un cambio positivo o negativo en el medio ambiente, la sociedad, etc.

Beneficios de las mascotas

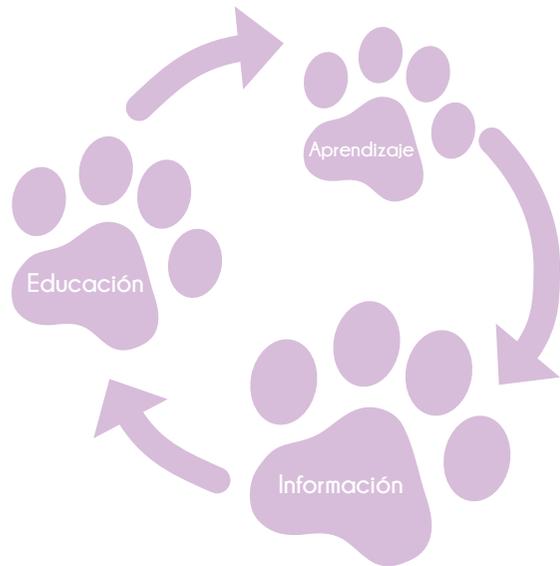
Los beneficios que una mascota genera al ser humano, son capaces de contrarrestar los aspectos negativos del mismo. Los seres humanos que aman a sus mascotas, poseen mayor consciencia por el medio ambiente y los seres vivos, ya que el poseer una mascota el ser humano se vuelve más sensible por el bienestar animal. Las personas con mascotas están conscientes de los beneficios que generan. Ya que muchas personas en la actualidad comparten una cantidad de tiempo razonable con sus mascotas. Animal Aware, es una institución no lucrativa, que promueve el bienestar animal por medio de jornadas de castración, charlas a centros educativos, y adopciones. Los animales son rehabilitados para que puedan ser adoptados o llevar una mejor calidad de vida dentro del refugio. Los materiales generados para la institución, han ayudado a promover las distintas actividades que se ofrecen y a su vez ha facilitado el alcance de información, creando distintos medios de transmisión del mensaje y a su vez llegando a más personas en distintos sectores, ciudades y países.

“La familia también se ve beneficiada con la presencia de una mascota en casa, ya que según estudios realizados ayuda a que exista mayor comunicación y convivencia”. (Peque, n.f.) Las mascotas brindan distintos beneficios a las personas, desde los más pequeños, hasta las personas de edad avanzada. Ayudan a desarrollar aspectos psicológicos positivos, ya que al ser seres vivos, requieren un trato especial por parte del dueño. Según Peque, La presencia de una mascota en casa alivia las presiones de los miembros de la familia (Peque, n.f.). Es necesario que desde pequeños, los niños sean instruidos al bien, para que aprendan a respetar los derechos de los animales y puedan ser parte de la solución. Tener una mascota en casa vehiculiza los sentimientos, los afectos y diferentes reacciones en cada uno de los miembros del hogar. Pero además, “hay diferentes estudios que han comprobado que las mascotas mejoran nuestra calidad de vida, no sólo emocionalmente, sino que también físicamente.” (Salud, 2015). Una mascota puede transformar a una persona, las mascotas

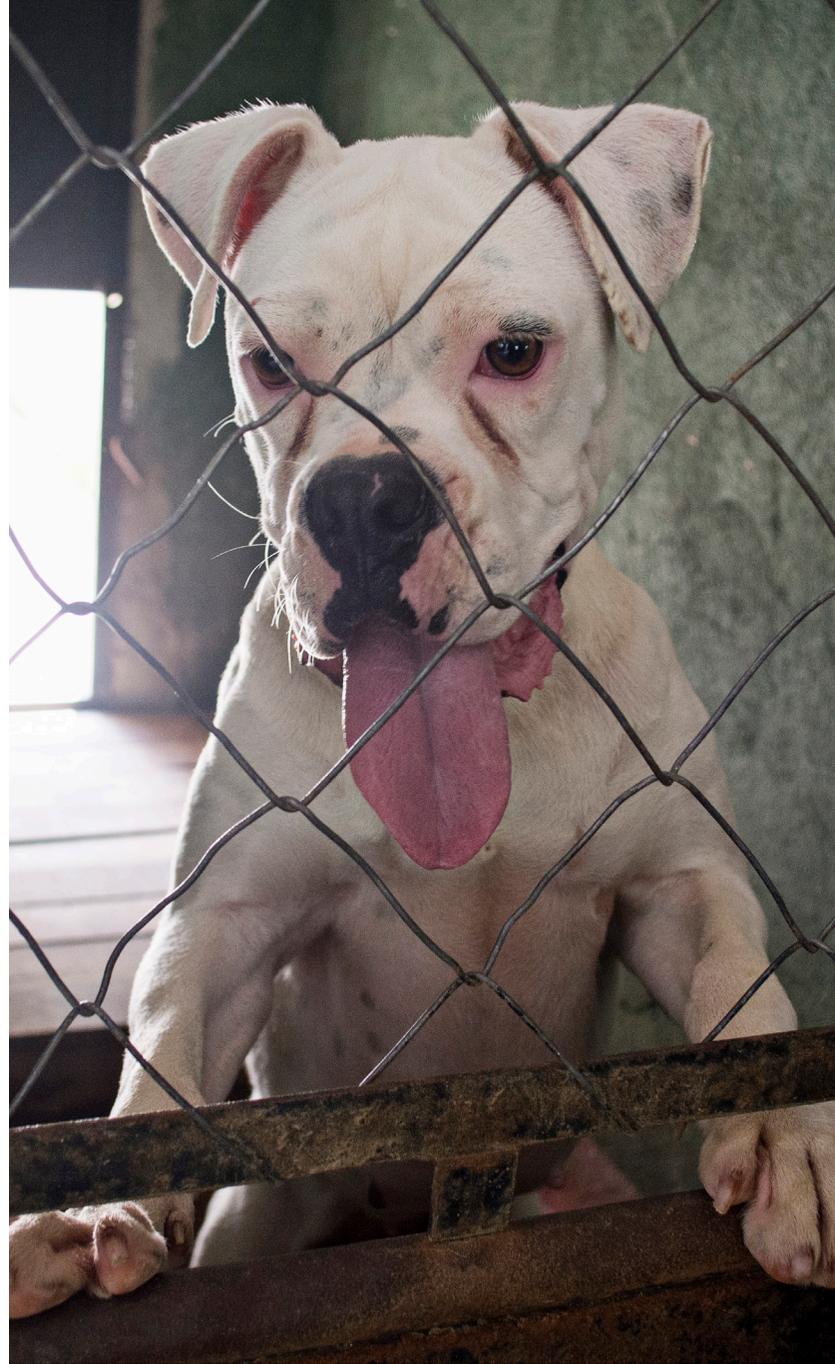
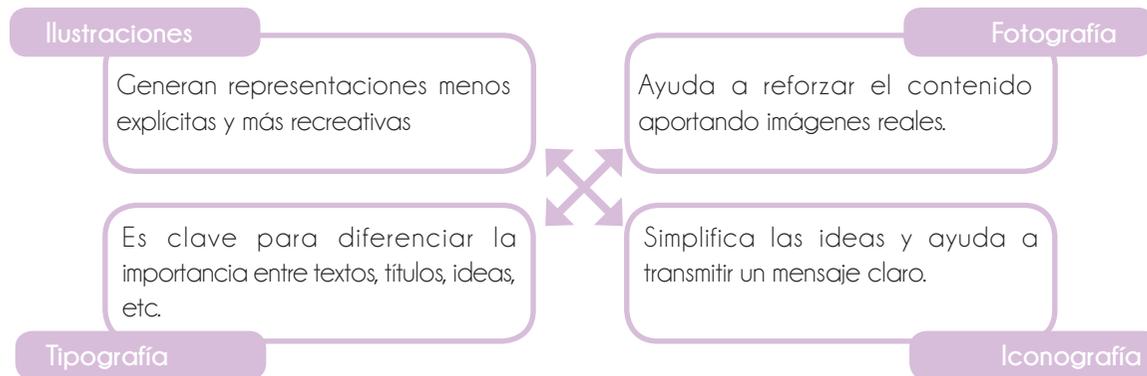
aportan al entendimiento entre el ser humano y otras especies de seres vivos, lo que desarrolla distintos aspectos psicológicos y además beneficia el balance mental para el correcto crecimiento de la integridad de la misma. En la actualidad, el ser humano ha alcanzado nuevos horizontes gracias a los avances de la tecnología, ya que una de las metas principales, es precisamente mejorar la calidad de vida de las personas. Las mascotas brindan atributos a favor de los seres humanos, y hacen de ellas algo importante en la vida para quienes las poseen.



La presentación interactiva facilita el método de aprendizaje y a su vez genera un método recreativo de enseñanza, para que la información sea mucho más eficiente en comunicar.



El siguiente esquema muestra algunos aspectos que incluye el *coffee table book* en cuanto a su importancia en la elaboración.



Características, funcionalidad, ventajas y desventajas de las piezas a diseñar

Coffe Table Book

“Un *coffee table book* es un libro impreso de alta calidad, con textos breves y con ilustraciones o fotografías excepcionales que enriquecen el contenido de la pieza. Son objetos culturales pensados, tanto en tema como en diseño, para interesar a un público amplio y ser dispuestos en mesas como entretenimiento para las visitas y como elemento decorativo.” Arjuno, (3, 2014).

Una de las características principales, es que al ser material gráfico impreso, facilita al usuario a interactuar, debido a que no se requiere de ningún software o dispositivo electrónico para visualizarlo. Se puede tener al alcance en cualquier momento y puede ser apreciado por todas las personas que visiten la institución, para que puedan conocer distintos aspectos de una forma más placentera y agradable, debido a su abundancia y calidad en imágenes. Los cuerpos de texto breves, facilitan que el lector se muestre centrado en el tema y pueda apreciar las imágenes del contenido, ya que las mismas son de suma importancia para resaltar los aspectos de cada tema, de una forma real para lograr captar la esencia de cada momento que se vive día a día en la sociedad o en la vida de las personas que interactúan con animales de distintas maneras.

Poseen distintas ventajas notables a diferencia de las revistas, periódicos u otro medio impreso. Se caracterizan por desarrollar temas de manera más gráfica que escrita, los textos poseen la información necesaria de manera breve y los títulos son notables para cualquier usuario. “Aunque su precio usualmente suele ser elevado, los aficionados encuentran en los *coffee table books*, una auténtica inversión.” (López, 2014). La calidad del *coffee table book* fortalece los estímulos visuales del usuario y genera

mejor aceptación del material. El *coffee table book* constó distintas partes, Carátula, índice, Portadillas, Sección de contacto con la institución, redes sociales y página web. Las cuales fueron partes fundamentales para la correcta presentación del material y reflejar las necesidades de comunicación de la institución para con los usuarios.

Datos del Coffee table book

Características

1. Facilidad de visualización
2. Entretenido para el público
3. Práctico
4. Puede ser visto sin requerimientos

Funcionalidad

1. Muy útil tenerlo a la mano
2. Genera una atracción a simple vista
3. Se puede llevar con uno
4. Se integran distintos temas de una forma original

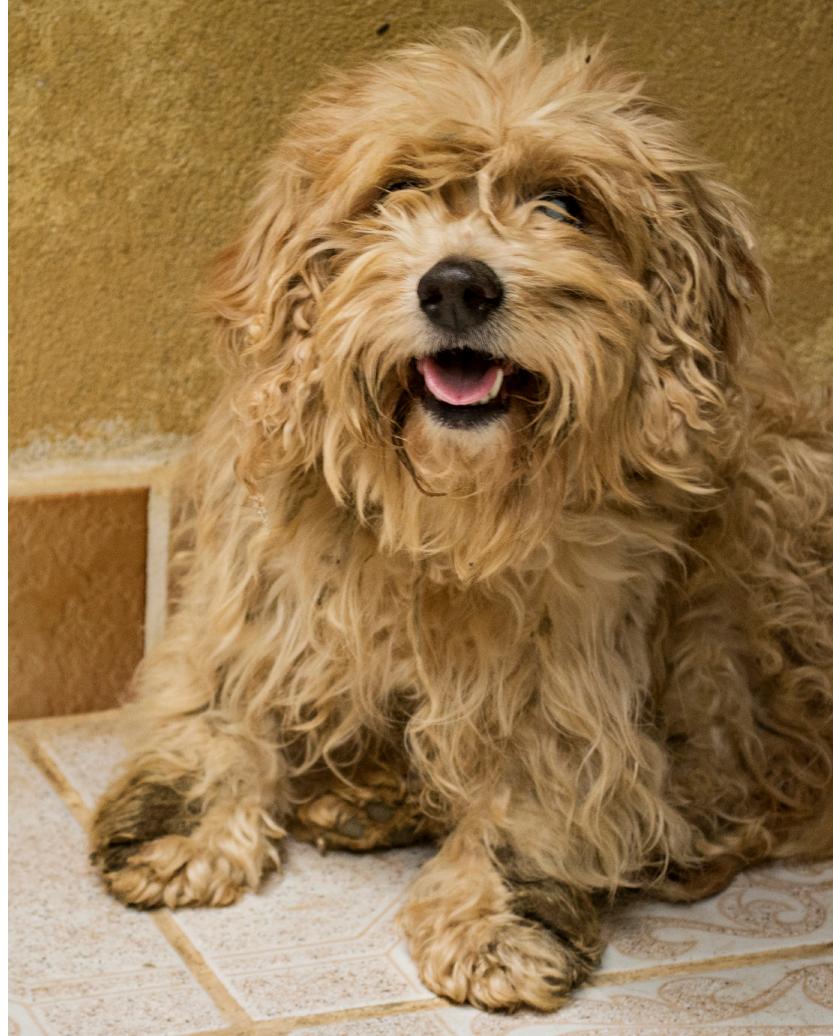
Ventajas

1. Se puede crear una versión digital
2. Aporta información de manera resumida
3. Genera atracción a los visitantes de la institución
4. Método útil para aprender
5. Visualmente, estimula los temas de interés.

Desventajas

1. El costo de reproducción es alto
2. Solo puede ser visto presencialmente
3. Debe ser cuidado para que no se dañe
4. Se deteriora con el tiempo

Las ventajas y las desventajas del Coffee table book se simplificaron, y visualizaron con una balanza entre las cosas buenas y malas de la pieza, como se muestra a continuación.



Aportes del coffee table book

Apoyar

Creando material de alta calidad, el apoyo a la institución será invaluable para la trascendencia de la misma en la sociedad.

Informar

El principal aporte será informar visualmente, debido que en su mayoría contará con fotografías.

Culturizar

Las personas se darán cuenta del cambio que pueden lograr por ellos mismos.

Educar

La información adjunta en las páginas, serán *tips* para educar a las personas en distintos aspectos, dependiendo la imagen.

Convencer

Una buena imagen dice más que mil palabras. Se deben captar los momentos clave para convencer a las personas de la importancia del bienestar animal.

Concientizar

La forma en que los temas serán ilustrados, concientizará a los que interactúen con el material debido a su ejecución.

Aportes estéticos

La calidad refleja la seriedad y formalidad de los distintos temas en la institución.

Facilitar

Facilitará la pre visualización de los posibles resultados en adopciones, debido a que las personas se identificarán con las fotografías.

Presentación interactiva

Una presentación interactiva es una herramienta creada por el diseño gráfico que facilita el uso del usuario para el desarrollo de un tema en específico. “Desde el punto de vista del usuario, interactividad es la cantidad de control que éste tiene sobre los contenidos” (Machine, 2006). Esto quiere decir, que una característica fundamental en cualquier pieza interactiva, es que el usuario pueda acceder a distintos comandos, que faciliten la navegación del documento, y generen un aspecto funcional pero a su vez estético y llamativo, para que el espectador disfrute del contenido de una manera original.

Animal Aware es una institución que transmite información a los distintos centros educativos cercanos a la localidad de Sumpango Sacatepéquez y la Antigua Guatemala. La presentación interactiva cumple con la característica especial, que puede ser reproducida en distintos dispositivos, desde celulares con lectores de formato PDF o SWF, hasta *ipads*, *tablets*, Y computadoras, las cuales son el elemento principal para satisfacer con las necesidades de la institución. Las imágenes de la presentación, cumplen un papel especial, debido a que el grupo objetivo se identificará continuamente con las escenas que fueron captadas en la institución. La presentación interactiva, permite que distintos usuarios puedan utilizarla, ya que la reproducción del material es sumamente sencillo, basta con tener una copia en un dispositivo de almacenamiento de datos.

Al ser una pieza digital, se pueden añadir cuantas páginas se necesiten y a su vez, se pueden modificar o ajustar a distintos formatos si se requiere. El formato estándar de la presentación interactiva es de 1280px X 720px. Una ventaja muy importante de su uso, es que se puede añadir al sitio web sin ningún problema, y de esa forma los usuarios pueden interactuar en distintas partes del mundo, simplemente accediendo al sitio web de la institución. La información incluida, es el resumen de muchos temas que la institución maneja, lo que facilita la comprensión del usuario. La interactividad, el diseño, las fotografías, los íconos, son elementos que brindan aporte para la mejoría visual de la presentación, siendo

así una forma para mejorar la calidad de la pieza y elevar la aceptación de la misma con el usuario. Las características que posee son muy versátiles, ya que la misma se puede adaptar para desarrollar distintas piezas a partir de ella como el material principal.

Datos de la Presentación interactiva

Características

1. Abarca distintos temas de manera ordenada y sistemática
2. Genera aportes educativos a gran escala

Funcionalidad

1. Educa de distintas maneras
2. Organiza los distintos temas de manera estructurada
3. Ilustra el contenido

Ventajas

1. Los costos de reproducción son bajos
2. Se puede distribuir a cualquier persona con medios digitales.
3. Facilita la explicación de temas en centros educativos
4. Estimula la interacción de las personas con el conferencista.

Desventajas

1. Si no se posee una computadora, Tablet o Smartphone, no se puede visualizar
2. Limita los centros educativos donde se pueda utilizar
3. Problemas técnicos si no se actualizan ciertos controladores de visualización

Las ventajas y las desventajas de la presentación interactiva se simplificaron y visualizaron en la balanza entre las cosas buenas y malas, como se muestra a continuación.



Aportes de la Presentación Interactiva

Apoyar

Generar material de calidad, es aportar de una manera significativa lo que las personas pueden llegar a aprender, para modificar la forma de pensar.

Informar

Con ayuda del diseño gráfico, informar a la población será mucho más simple y agradable.

Educar

Las fotografías e ilustraciones, ayudan a facilitar el proceso de aprendizaje.

Culturizar

Al notar los cambios que puede adquirir la sociedad gracias a pequeñas acciones, las personas adoptarán una manera de pensar distinta a la habitual.

Convencer

Ayudará a convencer a las personas a realizar las acciones esperadas con ayuda de un buen diseño o idea.

Concientizar

Con palabras clave colocadas de la manera correcta, se puede generar un pensamiento de recapacitación.

Aportes estéticos

Es importante presentar una buena imagen para que las personas tengan en mente la importancia del tema.

Facilitar

Las fotografías e ilustraciones, ayudan a facilitar el proceso de aprendizaje.



Aportes del diseño gráfico en el contexto del proyecto

“El diseño debe interactuar y ser funcional para que podamos obtener piezas que comuniquen un lenguaje cercano al público” (normal, 2010). Debe de cumplir con distintas características que faciliten los distintos quehaceres, obligaciones, necesidades, etc. De quién lo solicite. La realización del presente proyecto, genera distintas soluciones para facilitar el proceso de comunicación, la visualización de distintos temas e ideas en una pieza ayuda a abarcar distintos temas de una manera recreativa para que el usuario pueda captar mucha más información de lo habitual. Tanto el *coffee table book* y la presentación interactiva, son herramientas que beneficiarán a la institución en la transmisión de la información. Siendo el principal grupo objetivo del proyecto, personas jóvenes de entre 15 a 25 años de edad, la pieza cumple con distintas características que se pueden apreciar y a su vez interactuar. El diseño de ambas piezas, está pensado de tal modo que el grupo objetivo pueda disfrutar de un material de alta calidad en distintos aspectos técnicos y estéticos.

Las piezas principales del proyecto cuentan con distintos beneficios que se unen al usuario, gracias a su aporte gráfico, permiten que el espectador pueda disfrutar de imágenes de alta calidad y a su vez, fusionar los textos a lo que visualizan. Esto es un aspecto muy importante para el aprovechamiento de retención de información, ya que la institución busca generar cambios en la conducta de las personas, y la mejor manera de que las personas puedan comprender los temas, es graficando el contenido en su totalidad. Para la fluidez de la lectura, se optó por utilizar la tipografía *Anja eliane* para los titulares, debido al peso tipográfico que generan a simple vista y la tipografía *Champagne & Limousines*, debido a sus trazos estilo palo seco, ya que los mismos generan un aspecto estético, funcional y elegante en los diversos textos del documento. Es una tipografía que por sus características, es apta para que el



grupo objetivo aprecie la lectura de los distintos temas del contenido. “El diseñador debe, además de crear piezas comerciales y publicitarias, generar opinión y aportar sobre temas que lo cuestionan y cuestionen al público” (normal, 2010).

La educación es un derecho para todas las personas, pero ésta es mejor aprovechada cuando se combina con el diseño gráfico, debido a que se generan distintos niveles de interacción, de creatividad, de propuestas, etc. Las personas buscan cosas distintas a lo que ven día a día, es por eso que el diseño gráfico innova las herramientas cotidianas, a ideas bastante productivas y eficaces, con el fin de ser aprovechado al máximo para los distintos usuarios. Animal Aware, es una institución que transmite información de distintos tipos con el fin concientizar a la población. El diseño le otorga a la institución, la facilidad de comunicar de distintas



una profesión cuya función es concebir, programar, proyectar y realizar una serie de elementos visuales destinados a comunicar mensajes a través de ellos” (Karolina, 2014). Por esta razón, es importante utilizar los conocimientos que se poseen para generar beneficios a la sociedad y el buen uso del diseño gráfico garantiza la facilidad de comprensión y atracción de distintos temas para la sociedad.

La sociedad está dividida en distintos sectores, por lo que algunas personas no obtienen la información necesaria sobre algún tema en específico. El diseño gráfico ayuda a esparcir distintos mensajes por distintos métodos como lo son los siguientes:

- 🐾 Vallas
- 🐾 Mupis
- 🐾 Afiches
- 🐾 Audiovisuales
- 🐾 Periódicos
- 🐾 Revistas
- 🐾 Medios digitales (redes sociales, páginas web, blogs)

formas, lo que expande los medios por el cual se transmite la información y llegando a más alcance. La sociedad se vale de distintos medios para comunicarse, siendo el diseño gráfico el método más eficaz, debido a los análisis que se realizan para observar el comportamiento de las personas y determinar la mejor solución para sus necesidades.

Las piezas generadas para la institución, son material que proporciona facilidades tanto como a los usuarios del material, como al grupo objetivo, debido a que los aspectos visuales son de gran importancia para la efectividad y aprobación del contenido en los espectadores. Animal Aware es una institución que genera bienestar animal, y se vale del diseño gráfico como el medio principal para comunicarse a las distintas personas del exterior. En la sociedad, es necesario avanzar y generar cambios positivos, “El diseño gráfico es

Los elementos antes mencionados, están presentes en distintos sectores de la sociedad, por lo que dependiendo del sector, existirán distintos elementos y transmitirán la información necesaria de una manera en particular. Al ser distintas todas las personas, el diseño gráfico es asimilado de una manera distinta dependiendo de cada individuo, pero lo primordial es generar un aporte trascendental para que las futuras generaciones puedan disfrutar de los frutos de la información que el diseño transmite. Educar a los individuos por medio del material elaborado por el diseñador, pretende facilitar el proceso de aprendizaje, de comprensión, de lectura, entre otros. La sociedad guatemalteca está atrasada en cuanto al desarrollo de muchos aspectos, independiente mente de los factores de este retraso, el diseño gráfico debe de aportar en muchas maneras, como en la comunicación, que es vital para transmitir distintos criterios relevantes.





Capítulo VI

Proceso de producción gráfica y validación



"Los animales son amigos tan agradables - no te hacen preguntas, ni te critican"

-George Elliot

Proceso de producción gráfica y validación

Se requiere de un proceso de bocetaje para identificar posibles ideas, cambios, soluciones, y mejorar distintos aspectos de la propuesta, lo cual solo se puede lograr siguiendo un proceso ordenado y estructurado. La evolución de los primeros bocetos ayudó a crear una propuesta final más sólida y funcional, lo que generó mayor calidad de trabajo con un carácter más profundo de comunicación y visualización.

Nivel 1 de visualización

Nivel 1 de bocetaje Categoría 1

Se presentaron los bocetos *roof*, los cuales fueron las primeras ideas de visualización de la propuesta. Inicialmente a lápiz, para que una vez analizados y validados, se pudiera proceder al siguiente nivel de bocetaje, en el que se realizaron modificaciones de distintos aspectos.



Coffee table book

A continuación se presentan las propuestas utilizadas para la elaboración del *coffee table book*.

Portadas

Se presentaron tres propuestas de carátula, en donde la interacción ente el dueño y la mascota era fundamental para reflejar el concepto "huellas de amor".

Propuesta 1 de portada

La utilización de una imagen de una persona abrazando a su mascota, una frase clave para el contenido y el logotipo de la institución en la esquina inferior derecha.



Propuesta 2 de portada

Un dueño interactuando con su mascota y varios elementos para reflejar el concepto creativo. El logotipo se propuso en la esquina superior derecha.



Propuesta 3 de portada

La imagen de un dueño cargando a su mascota y un cintillo cruzando la imagen, en donde se colocó el tema y logotipo de la institución.



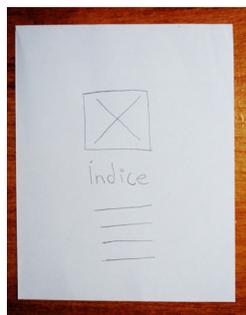


Índice

Se presentaron tres propuestas de índice, mostrando los temas principales para la fácil navegación del documento.

Propuesta 1 de índice

La utilización de un recuadro con una imagen que represente el contenido, con los títulos principales por debajo de la misma.



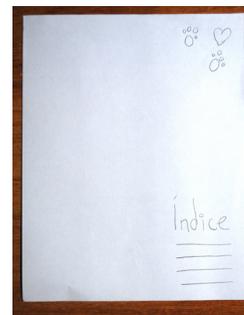
Propuesta 2 de índice

Se utiliza una huella como patrón para insertar la imagen, seguido del índice por debajo.



Propuesta 3 de índice

El índice se coloca en la esquina inferior derecha y en la esquina superior derecha, elementos que representen el concepto creativo.

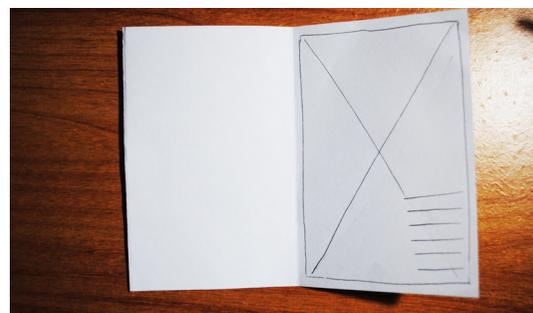


Portadillas

Se elaboraron para representar el inicio de cada tema a desarrollar.

Propuesta 1 de portadilla

Un recuadro con la imagen del tema, con el título por debajo de la misma.



Propuesta 2 de portadilla

Se proponen distintos recuadros con imágenes del tema, seguido del título y ciertas palabras clave para el desarrollo del mismo.



Propuesta 3 de portadilla

Se propuso una imagen dentro de una huella abarcara toda la página derecha y el título la imagen.

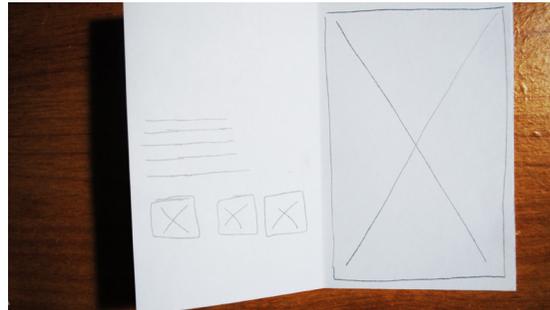


Diagramación

Se propuso una diagramación principalmente de tres columnas para cada una de las propuestas, con distintas perspectivas de jerarquía y ubicación de los elementos.

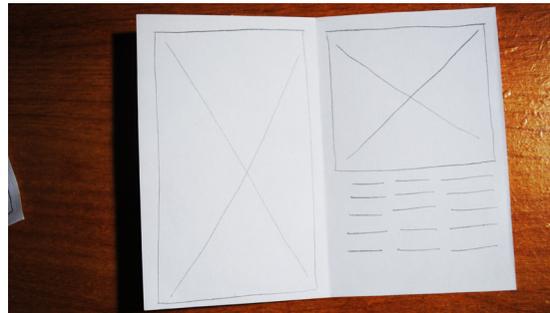
Propuesta 1 de diagramación

La descripción del tema acompañado de pequeñas imágenes y una página completa con la descripción de cierta actividad o *tips*.



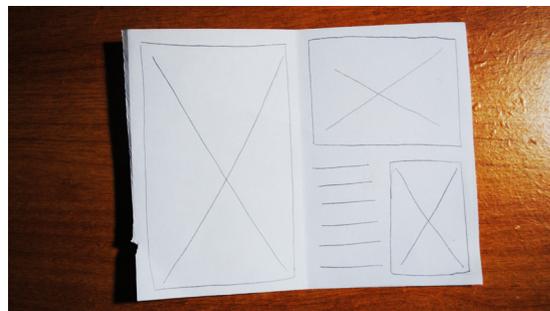
Propuesta 2 de diagramación

Una página completa con imagen y pequeños bloques de texto por cada 2 páginas, para maximizar el contenido visual y minimizar la lectura.



Propuesta 3 de diagramación

Se propuso utilizar imágenes relevantes con una misma proporción entre bloques de texto y la imagen, para distribuir el contenido visual.





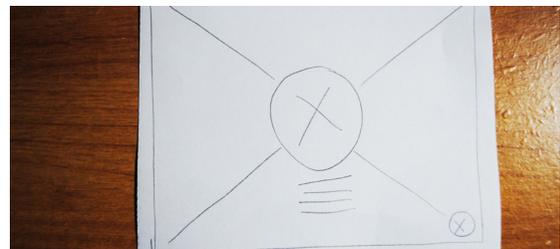
Propuesta 1 de portada

Se propuso una imagen completa como fondo y el logo de la institución en la esquina superior derecha. Un botón de navegación a página siguiente del lado derecho.



Propuesta 2 de portada

Se propuso una imagen de fondo y el logo de la institución en el centro. Debajo del logotipo, un texto con información del contenido. El botón de navegación en la esquina inferior derecha.



Presentación interactiva

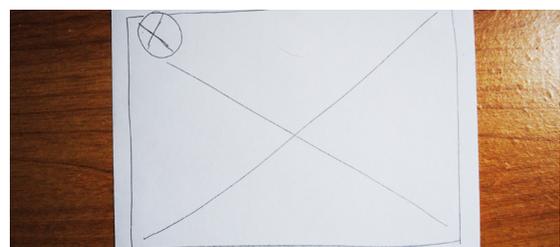
A continuación se presentan las propuestas utilizadas para la elaboración de la presentación interactiva.

Portadas

Se presentaron tres propuestas de carátula para abarcar el contenido general de Animal Aware. A continuación se presentan las descripciones de las propuestas seguido de los bocetos

Propuesta 3 de portada

Se propuso una imagen de fondo con el logotipo en la esquina superior izquierda. El botón de navegación en el centro a la derecha.

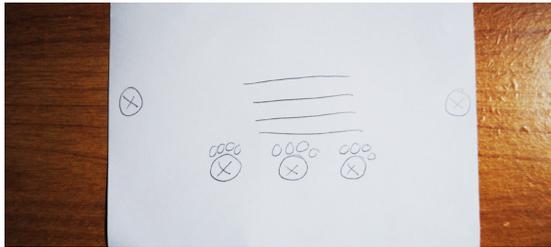


Índice

El índice de navegación para el documento interactivo, se propuso de una manera de fácil utilización por el usuario.

Propuesta 1 de índice

El título centrado y debajo huellas con cada ícono representativo del tema, al igual que el título del mismo.

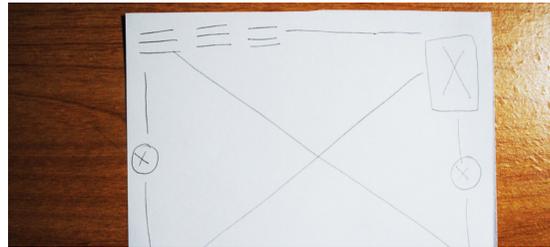


Portadillas

Son un elemento esencial para diferenciar los temas del contenido, a continuación se presentan las propuestas elaboradas.

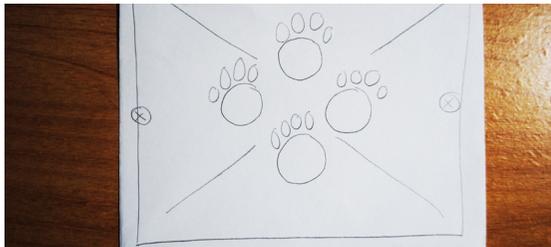
Propuesta 1 de portadilla

La imagen se utiliza de fondo y el menú de navegación se encuentra en la esquina superior izquierda. Un texto clave del tema por la esquina opuesta.



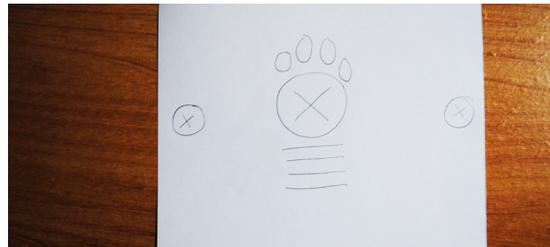
Propuesta 2 de índice

El título al centro de las 5 huellas que abarcan los distintos temas de la presentación.



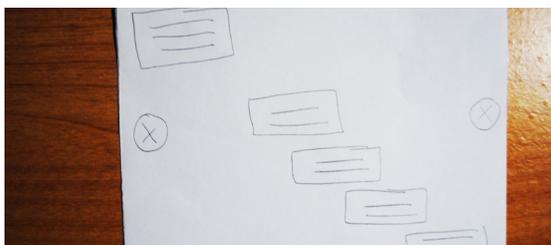
Propuesta 2 de portadilla

La utilización de una huella como forma de la imagen y por debajo el título del tema actual.



Propuesta 3 de índice

El título de índice en la esquina superior izquierda, seguido de los títulos de manera descendente.



Propuesta 3 de portadilla

Se abarca la mitad del espacio de trabajo para una imagen y el título más información resumida del mismo en la esquina superior derecha.



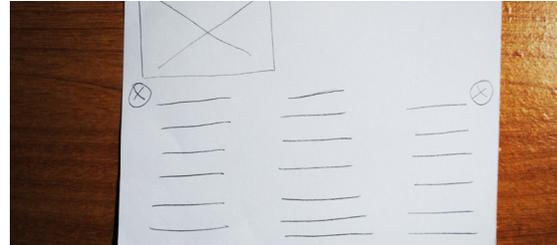


Diagramación

La diagramación que se trabajó en todas las propuestas iniciales, fue de 4 columnas para abarcar el ancho del *canvas* equitativamente y de una manera simétrica

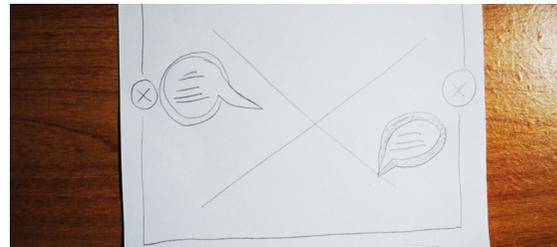
Propuesta 1 de diagramación

La imagen se colocó arriba de tres columnas de diagramación. En las columnas, se utilizó texto para las primeras tres y la última columna imagen.



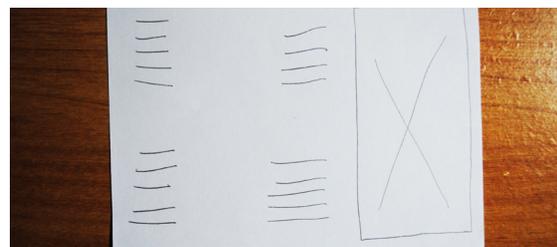
Propuesta 2 de diagramación

Se utilizaron 2 columnas para la distribución del texto y 2 columnas para el uso de imágenes.



Propuesta 3 de diagramación

La imagen abarcó las 4 columnas de diagramación y un espacio de una columna fue utilizado como área de texto.



Línea gráfica de ilustración

A continuación se presentan las propuestas *roof* utilizadas para la línea gráfica de ilustración.



Ilustración línea gráfica

Para iniciar el proceso de bocetaje, se presentaron 3 tipos de propuesta en la línea gráfica de los personajes y demás elementos. Los principales están basados en la siguiente propuesta ilustrativa.

Propuesta 1 de Ilustración

Se propuso la utilización de personajes al estilo manga-anime, esto con el propósito de presentar una propuesta totalmente diferente en la línea gráfica utilizada en Guatemala, y darle al material gráfico un acabado llamativo, funcional, profesional y fuera de lo común en el país.



Propuesta 2 de Ilustración

El estilo "*chibi*" se ha popularizado en los últimos años, por lo que se elaboró una propuesta que cumpliera ciertas características de ese estilo de ilustración, siendo así muy compatible con el concepto creativo que se utilizó.



Propuesta 3 de Ilustración

La propuesta fue un estilo "*cartoon*", la cual es utilizada en la actualidad ya que es una tendencia en el estilo de ilustración del continente americano. Se adaptó el personaje de manera que compitiera con las otras propuestas.





Nivel 1 de visualización

Nivel 1 de bocetaje Categoría 2

Los bocetos de la categoría 1, se refuerzan con la utilización de contornos más gruesos, más claros y se perfeccionan ciertos detalles para visualizar mejor la propuesta. Las propuestas se delinearon para perfeccionar contornos, detalles, y eliminar líneas guías de composición de la pieza.

Coffee table book

A continuación se presentan las propuestas en la categoría 2, utilizadas para la elaboración del *coffee table book*.

Portadas

Las carátulas fueron contorneadas para obtener una mayor precisión de la fase anterior.

Propuesta 1 de portada

La utilización de una imagen de una persona abrazando a su mascota, una frase clave para el contenido y el logotipo de la institución en la esquina inferior derecha. (Sin modificaciones).



Propuesta 2 de portada

Un dueño interactuando con su mascota y varios elementos para reflejar el concepto creativo. El logotipo se propuso en la esquina superior derecha. (Sin modificaciones)



Propuesta 3 de portada

La imagen de un dueño cargando a su mascota y un cintillo cruzando la imagen, en donde se colocó el tema y logotipo de la institución. (Sin modificaciones)



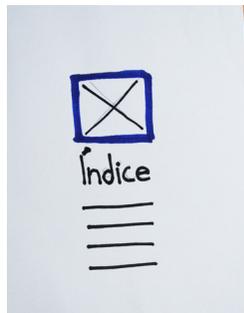


Índice

Los índices fueron contorneados para obtener una mayor precisión de la fase anterior.

Propuesta 1 de índice

La utilización de un recuadro con una imagen que represente el contenido, con los títulos principales por debajo de la misma. (Sin modificaciones)



Propuesta 2 de índice

Se utiliza una huella como patrón para insertar la imagen, seguido del índice por debajo. (Sin modificaciones)



Propuesta 3 de índice

El índice se coloca en la esquina inferior derecha y en la esquina superior derecha, elementos que representen el concepto creativo. (Sin modificaciones)

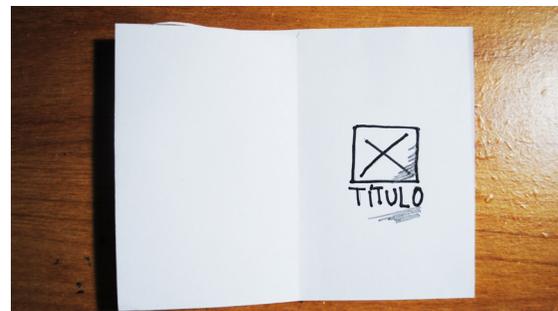


Portadillas

Las portadillas fueron contorneadas para obtener una mayor precisión de la fase anterior.

Propuesta 1 de portadilla

Un recuadro con la imagen del tema, con el título por debajo de la misma. (Sin modificaciones)



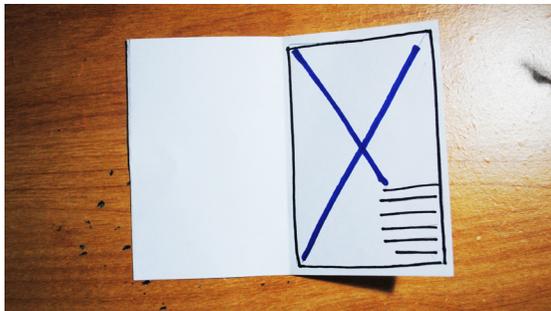
Propuesta 2 de portadilla

Se colocó una imagen arriba del título para que la propuesta fuera más funcional. (Modificado)



Propuesta 3 de portadilla

Se propuso una imagen que abarcara toda la página derecha y el título encima de la imagen. (Sin modificaciones)

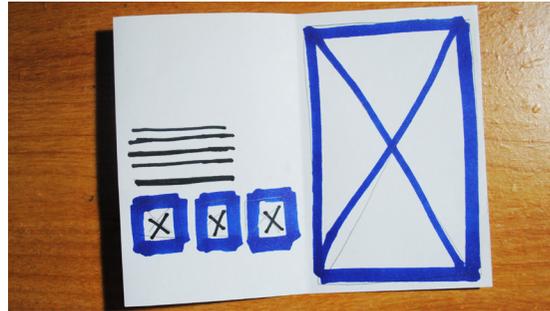


Diagramación

La diagramación fue contorneada para obtener una mayor precisión de la fase anterior.

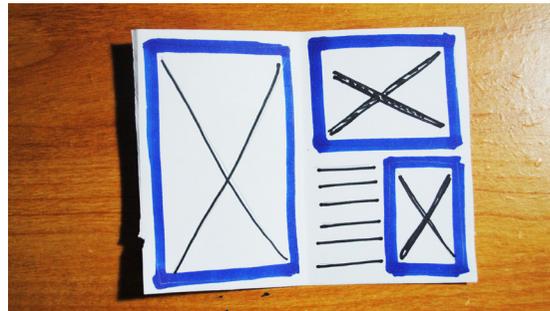
Propuesta 1 de diagramación

Se utilizó una imagen completa en una página y una imagen en media página, utilizando solamente una columna para texto. (Modificado)



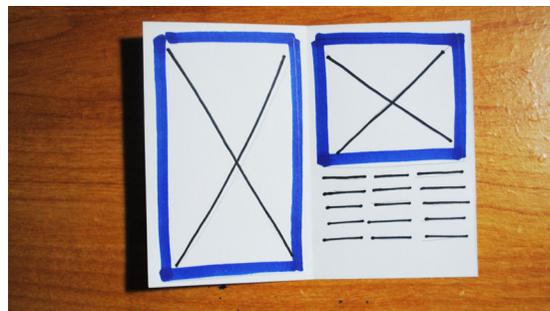
Propuesta 2 de diagramación

Una página completa con imagen y pequeños bloques de texto por cada 2 páginas, para maximizar el contenido visual y minimizar la lectura. (Sin modificaciones)



Propuesta 3 de diagramación

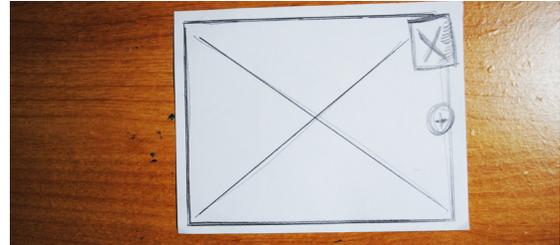
Se utilizó la diagramación de tres columnas por página y se propuso utilizar solamente la columna central para colocar textos más breves. (Modificado)





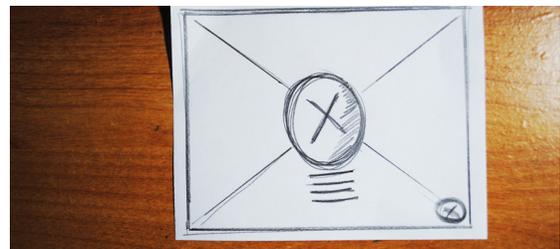
Propuesta 1 de portada

Se propuso una imagen completa como fondo y el logo de la institución en la esquina superior derecha. Un botón de navegación a página siguiente del lado derecho. (Sin modificaciones)



Propuesta 2 de portada

Se propuso una imagen de fondo y el logo de la institución en el centro. Debajo del logotipo, un texto con información del contenido. El botón de navegación en la esquina inferior derecha. (Sin modificaciones)



Presentación interactiva

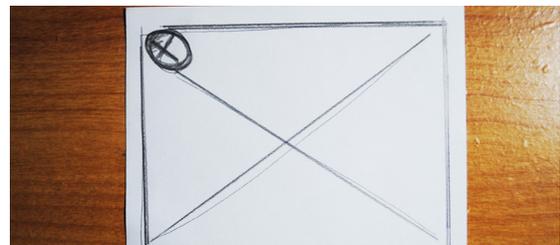
Los bocetos de la categoría 1, se refuerzan con la utilización de contornos más gruesos, más claros y se perfeccionan ciertos detalles para visualizar mejor la propuesta.

Portadas

Las carátulas fueron contorneadas para una mejor precisión del acabado.

Propuesta 3 de portada

Se propuso una imagen de fondo con el logotipo en la esquina superior izquierda. El botón de navegación en el centro a la derecha. (Sin modificaciones)

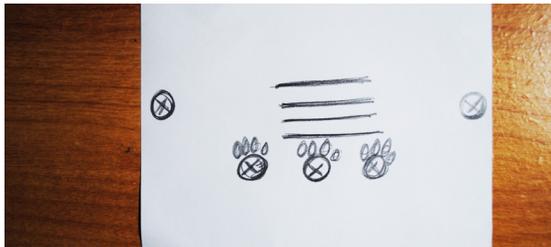


Índice

El índice fue contorneado para un mejor acabado.

Propuesta 1 de índice

El título centrado y debajo huellas con cada ícono representativo del tema, al igual que el título del mismo. (Sin modificaciones)

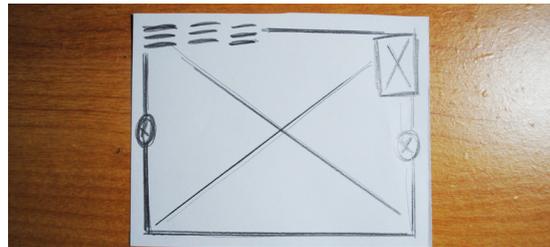


Portadillas

Las portadillas fueron contorneadas para obtener una mayor precisión de la fase anterior.

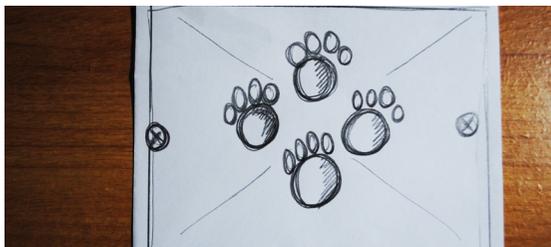
Propuesta 1 de portadilla

La imagen se utiliza de fondo y el menú de navegación se encuentra en la esquina superior izquierda. Un texto clave del tema por la esquina opuesta. (Sin modificaciones)



Propuesta 2 de índice

El título al centro de las 4 huellas que abarcan los distintos temas de la presentación. (Sin modificaciones)



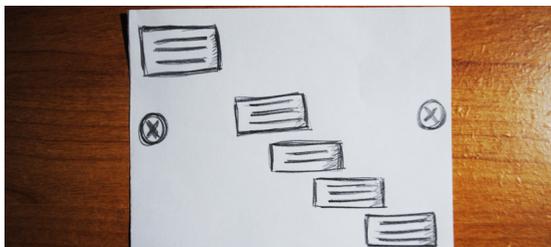
Propuesta 2 de portadilla

La utilización de una huella como forma de la imagen y por debajo el título del tema actual. (Sin modificaciones)



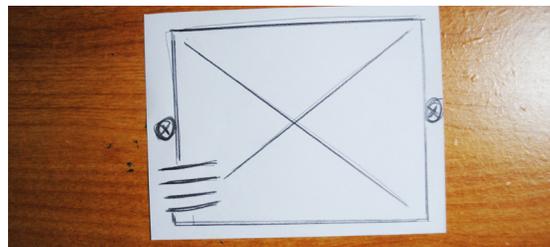
Propuesta 3 de índice

El título de índice en la esquina superior izquierda y seguida de los títulos de manera descendente. (Sin modificaciones)



Propuesta 3 de portadilla

Se abarca la mitad del espacio de trabajo para una imagen y el título más información resumida del mismo en la esquina superior derecha. (Sin modificaciones)



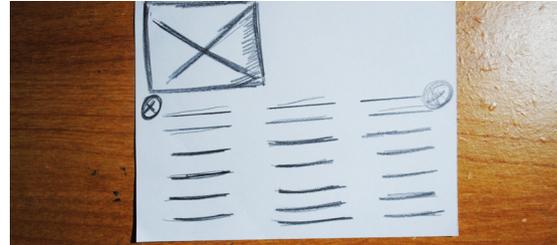


Diagramación

Las diagramación fue contorneada para obtener una mayor precisión de la fase anterior.

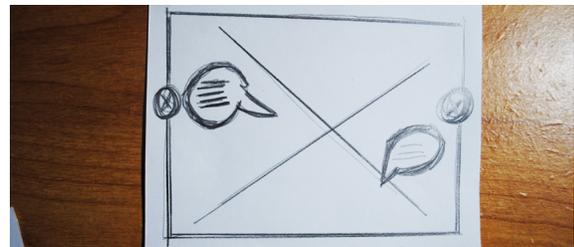
Propuesta 1 de diagramación

La imagen se colocó arriba de tres columnas de diagramación. En las columnas, se utilizó texto para las primeras tres y la última columna imagen. (Sin modificaciones)



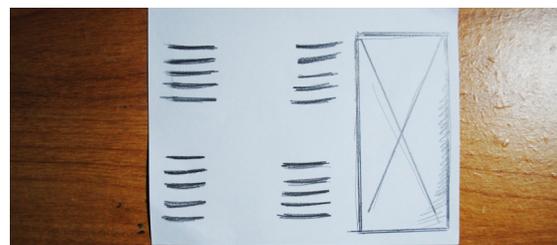
Propuesta 2 de diagramación

Se utilizaron 2 columnas para la distribución del texto y 2 columnas para el uso de imágenes. (Sin modificaciones)



Propuesta 3 de diagramación

La imagen abarcó las 4 columnas de diagramación y un espacio de una columna fue utilizado como área de texto. (Sin modificaciones)



Línea gráfica de ilustración

A continuación se presentan las propuestas utilizadas para la elaboración del *coffee table book* y la Presentación interactiva.

Ilustración línea gráfica

La ilustración fue contorneada para precisar el acabado de la misma.

Propuesta 1 de Ilustración

Se propuso la utilización de personajes al estilo manga-anime, esto con el propósito de presentar una propuesta totalmente diferente en la línea gráfica utilizada en Guatemala, y darle al material gráfico un acabado llamativo, funcional, profesional y fuera de lo común en el país. (Sin modificaciones)



Propuesta 2 de Ilustración

El estilo "chibi" se ha popularizado en los últimos años, por lo que se elaboró una propuesta que cumpliera ciertas características de ese estilo de ilustración, siendo así muy compatible con el concepto creativo que se utilizó. (Sin modificaciones)



Propuesta 3 de Ilustración

La propuesta fue un estilo "cartoon", la cual es utilizada en la actualidad ya que es una tendencia en el estilo de ilustración del continente americano. Se adaptó el personaje de manera que compitiera con las otras propuestas. (Sin modificaciones)





Nivel 1 de visualización

Nivel 1 de bocetaje Categoría 3

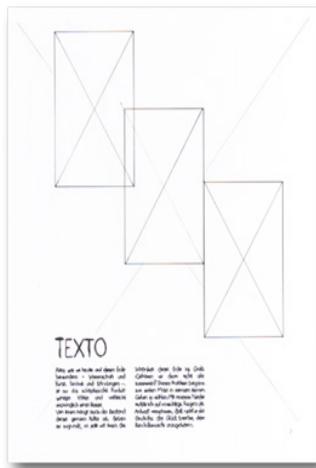
De las categorías anteriores, se seleccionó una propuesta para un trabajo más profundizado y elaborado, previo a proceder al área digital.

Boceto de diagramación coffe table book / Opción 2

Las imágenes son de mucha importancia en la pieza, por lo que se decidió aplicar mayoría de imágenes y textos breves.



Portada coffee table book/ Opción 2



Diagramación de portada Coffe table book / Opción 2

Se colocó una imagen como fondo del diseño para la mejora de la calidad visual. La portada contiene una frase representativa del documento y el logo de la institución. Se colocaron las redes sociales y el sitio web para que la información de contacto sea la información inmediata del documento, con el fin de que las personas puedan contactar a la institución por medios más interactivos.

Boceto de índice Coffe table book / Opción 2

Al igual que la portada, el índice tiene una imagen de fondo, la cual representará el concepto creativo. Se colocaron elementos en la esquina superior derecha para reforzar el concepto.

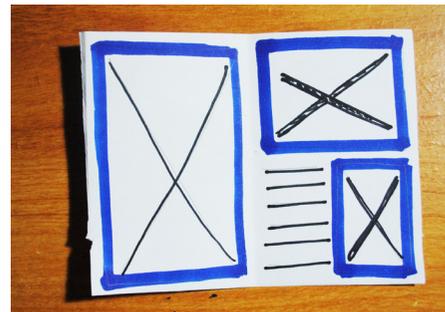
La palabra "índice" se trabajó con la tipografía *Deningan* y la tipografía que indica las páginas con *Champagne & Limousiness*.





Boceto de diagramación Coffe table book / Opción 2

Las imágenes se colocaron en módulos de acuerdo a las tres columnas de diagramación, para que de esa manera la efectividad de visualización fuera efectiva. Debajo de las imágenes, se colocó el texto y su respectivo título en su respectiva columna para una legibilidad más agradable e ininterrumpida.



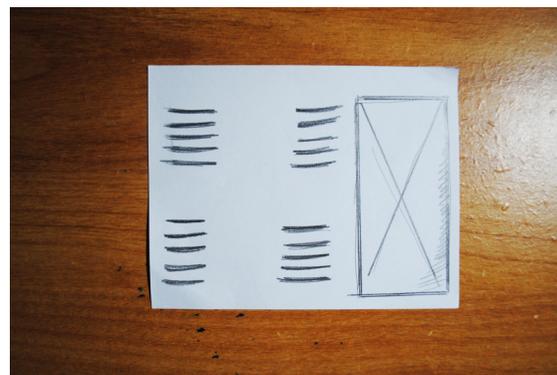
Boceto de Portadillas Coffe table book / Opción 2

Se utilizó una imagen de fondo paralela al título en cuestión, y a su vez una pequeña descripción de la escena debajo del mismo. Todo alineado en la esquina inferior derecha de la página derecha, para que la fluidez de la lectura y la jerarquía visual no tengan interrupciones.



Boceto de diagramación Presentación interactiva Opción 3

Se utilizó una imagen de fondo paralela al título en cuestión, y a su vez una pequeña descripción de la escena debajo del mismo. Todo alineado en la esquina inferior derecha de la página derecha, para que la fluidez de la lectura y la jerarquía visual no tengan interrupciones.



Personaje

Ilustración línea gráfica / Categoría 1

Se bocetaron personajes de manera básica para obtener la figura deseada. Se propuso el estilo de dibujo Manga/anime, debido a su creciente popularidad en cultura guatemalteca, a su vez por la misma aceptación del grupo objetivo (jóvenes de 15 - 25 años). Y se desarrollaron personajes juveniles con sus mismas características típicas.

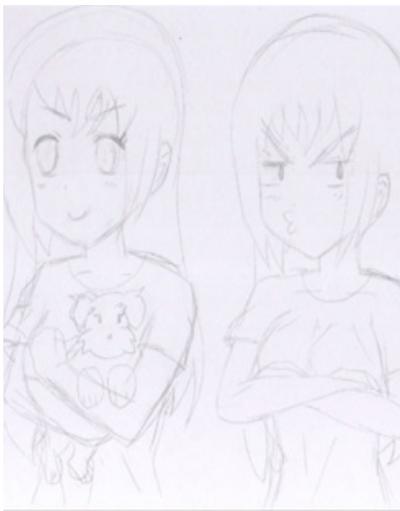


Ilustración línea gráfica / Categoría 2

Ilustración línea gráfica / Categoría 3

Los colores utilizados para los distintos personajes, son principalmente colores pastel, siendo estos los utilizados en las distintas piezas del proyecto. Los colores son distintas combinaciones de la lógica de color principal del proyecto, reflejando el concepto creativo y sentimientos positivos hacia los animales. El atuendo es casual para identificar a las personas del voluntariado, que son los encargados de distribuir la información y concientizar a la población, por medio del mismo material gráfico elaborado para la institución.

Ilustración línea gráfica / Categoría 2

Los bocetos fueron perfeccionados en cuanto a los diferentes trazos realizados. Las diferentes propuestas realizadas, reflejan el actuar ideal de una persona que ama a su mascota y una que no posee una o desea una y no la tiene por el momento. (Escena del *motion graphic* Beneficios de una mascota) Los ojos muestran la expresión o la emoción del personaje y son fáciles de identificar para que el grupo objetivo identificara las reacciones del personaje.





Autoevaluación del nivel 1 de bocetaje

Las piezas fueron analizadas en distintos aspectos, los cuales se pueden observar en la siguiente matriz con distintos parámetros calificativos. Los parámetros ayudaron a desarrollar un análisis acerca de los puntajes y poder determinar las deficiencias o los puntos de interés de las piezas anteriores, ya que al tener los bocetos realizados en su nivel final previo a digitalización, se determinaron aspectos que debieron mejorarse o modificarse. Los resultados permitieron desarrollar nuevas modificaciones y mejoras para los niveles siguientes, y a su vez cubrir las necesidades del material para el proyecto.

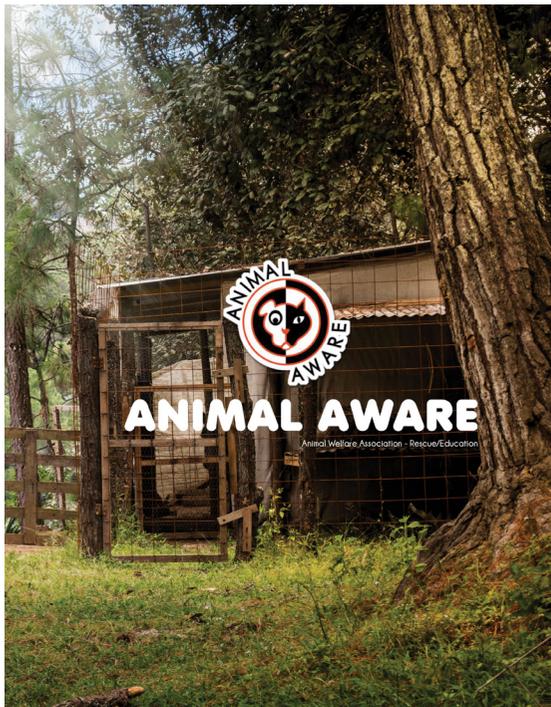
Nivel 2 de visualización

Bocetaje parcial Coffee table book

La primera versión del *coffee table book*, se desarrolló colocando las propuestas de diagramación en su forma digital, y a su vez explorando distintas propuestas de los bocetos anteriores para tomar las partes más funcionales.

Portada Interior

Se realizó de tamaño carta (8.5in x 11in) para un aprovechamiento de tamaño en la visualización del contenido y a su vez para aprovechar al máximo el material. La carátula consta de una imagen de una parte de la institución, para que el usuario pueda sentirse identificado con el lugar. La tipografía utilizada fue *Anja Eliane* para el título principal y la secundaria y textos la tipografía *champagne & limousines* para su fácil legibilidad.



Evaluación

La medida de la pieza fue cambiada a 7in x 8in, debido a distintas observaciones y recomendaciones acerca de un *coffee table book*. Se exploraron nuevas propuestas en cuanto a dimensiones de la pieza.

Índice coffee table book

El índice se realizó de una manera breve para la fácil comprensión por el usuario, enumerando solamente los títulos de cada sección. La tipografía del título fue la *deningan* por sus características palo seco. La diagramación fue a tres columnas para dividir el contenido de una forma equitativa.



Evaluación

La tipografía del titular fue evaluada debido a sus aspectos de legibilidad. Se obtuvieron distintos resultados en cuanto a la configuración de estilos de párrafo.

Texto coffee table book

Los bloques de texto se trabajaron de tal manera que la información fuera breve para que el lector se mantenga interesado en el contenido ya sea el textual o el gráfico. La tipografía utilizada fue la *champagne & Limousines* para que la lectura fuera aprovechada al máximo.



Evaluación

Los bloques de texto fueron evaluados para evitar los espacios entre dos párrafos, para que la lectura del usuario fuera mucho más fluida y el documento más estético.

Nivel 2 de visualización

Bocetaje parcial Presentación Interactiva

La presentación interactiva se desarrolló en paralelo al *coffee table book*, ya que ambas piezas contienen prácticamente información similar, pero expuesta de forma distinta. Las primeras propuestas digitales se tomaron en cuenta a partir de los bocetos elaborados a mano, pero haciendo uso de las herramientas digitales.

Portada Interior

La carátula de la presentación interactiva, fue diseñada de tal forma que el logotipo de la institución fuera claramente visible y también que se pudiera acceder a la información de una manera fácil. La tipografía utilizada fue *anja eliani* para los títulos y para los textos de refuerzo al título, la tipografía *champagne & limousines*.



Evaluación

El menú interactivo fue fundamental para la ubicación de los distintos elementos. La jerarquía debía ser más equitativa en el espacio de trabajo.





Navegación de la Presentación interactiva

En cualquier documento digital, se requiere de una fácil comprensión del manejo o navegación del mismo, debido a eso, se generó la opción de una página para la explicación de botones y demás comandos para interactuar en el documento. Para el título se utilizó la tipografía *deniningan* y se colocó debajo una breve explicación de la navegación. Los botones de navegación, fueron piezas gráficas del concepto, como los corazones y las huellas.

Evaluación

Los botones de navegación y demás elementos fueron evaluados para no saturar el contenido con los mismos patrones

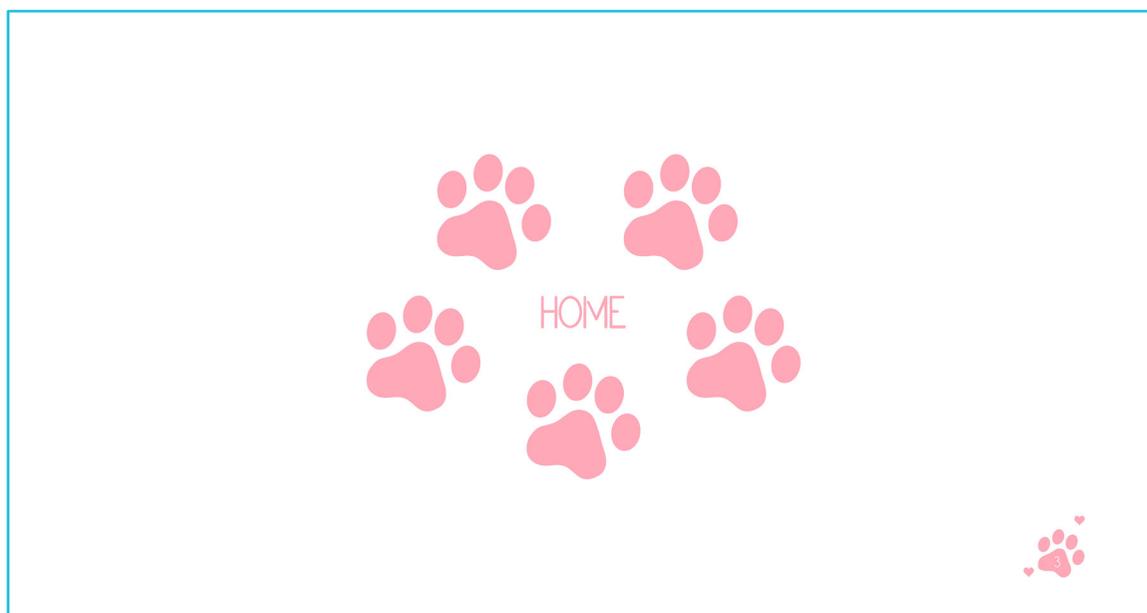


Página Home Presentación Interactiva

Se requirió de un menú inicial para navegar por el documento, por lo que la página de Home, se elaboró de manera que el usuario pudiera acceder a las distintas áreas del documento de una manera mucho más fácil y cómoda. Las huellas fueron el elemento inicial de diseño, ya que el concepto creativo es “**huellas de amor**”. El color magenta predomina en el documento por su relación a la palabra “amor”.

Evaluación

El ejemplo inicial del home, fue un prototipo para proceder al contenido más avanzado del mismo. Los elementos fueron manejados de distintas formas para que el contenido tuviera equilibrio estético.





Pieza digital coffee table book ajustada

El proceso de trabajo digital continuó de tal forma que las piezas tuvieran la mejor presentación posible. Por lo que al seguir orientaciones de catedráticos y personas conocedoras del tema, se obtuvieron distintos resultados, con cambios notables en cuanto a las primeras propuestas digitales.

Portada Interior

La portada interior se replanteó de manera que se colocó en dos páginas, quedando el título de la institución y el logotipo, del lado derecho, y en la página izquierda una parte de la misma fotografía del fondo. Los cambios en cuanto a la dimensión, fueron analizados por una más conveniente, llamativa y funcional, al típico formato de hoja carta.



Portada interior coffee table book

Portadillas

Las portadillas tendrán solamente el título en una página completa, con la tipografía Anja eliane, para obtener el peso tipográfico y diferenciar claramente el título principal, de los cuerpos de texto o subtítulos.. En la página izquierda, se utilizará una fotografía completa que represente el tema en cuestión.



Portadillas coffee table book

Textos principales

Los textos principales se utilizaron en grandes bloques para centrar la información más relevante de una manera más específica. Los bloques de texto principales abarcan 2 columnas de la diagramación de 3 columnas. De igual forma que

las portadillas, los textos principales comparten la otra página con una imagen que hace referencia al tema. Los titulares y la tipografía es la *Champagne and Limousiness* la cuál es una tipografía palo seco para facilitar la lectura del usuario..



Texto coffee table book

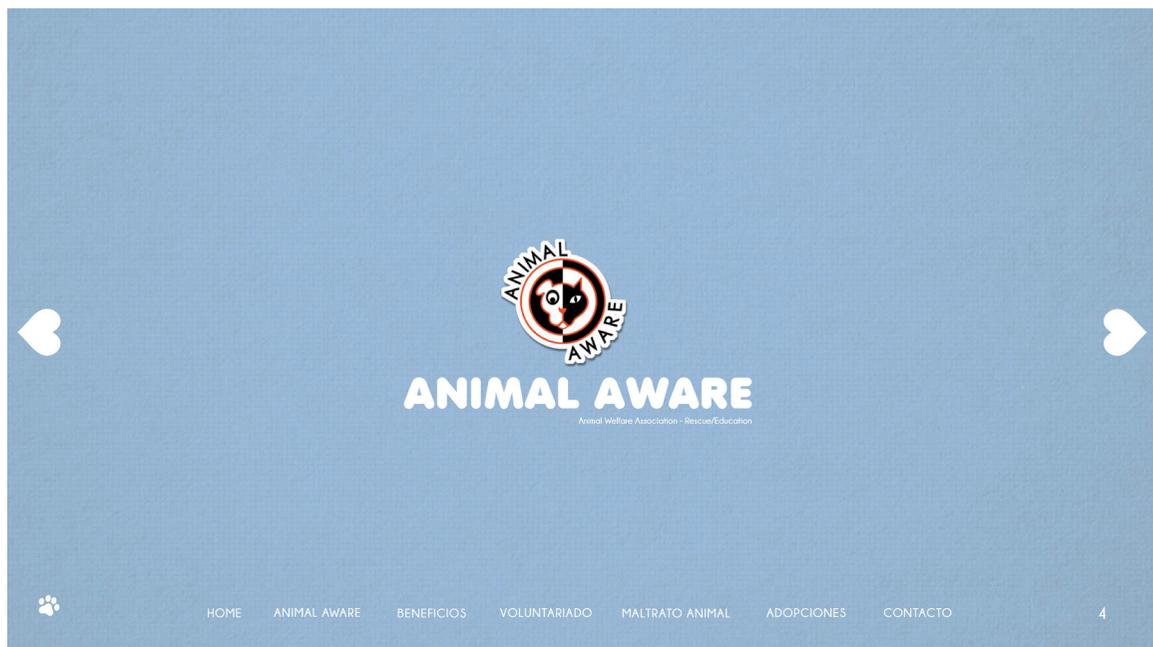


Presentación Interactiva Animal Aware - Ajustada

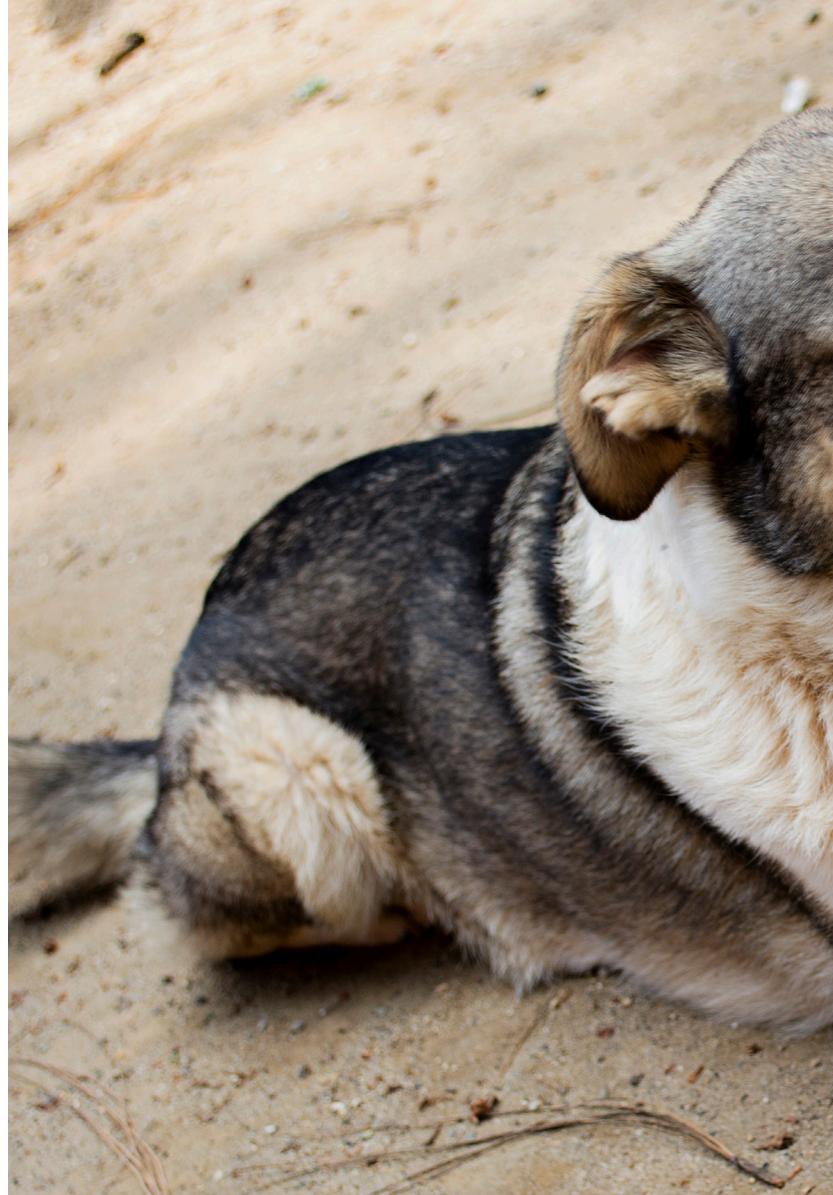
La similitud entre el *coffee table book* y la presentación interactiva, facilitó el proceso de diagramación, pero la diferencia es que la presentación interactiva, se pensó de manera de ubicar lo necesario en una sola página. La digitalización de la misma, permitió crear cambios moderados y estéticos para que la jerarquía de los elementos tuviera armonía.

Portada Interior

La portada, al igual que el resto de las páginas del documento, comparte fondos de color pastel, para que el usuario se identificara con la ternura que una mascota le brinda. Los principales ajustes realizados, fueron la utilización de distintos colores y no solo el mismo anteriormente utilizado (rosado o rojo). Los botones de navegación se cambiaron por palabras y se eliminaron las huellas para cada botón. De esta forma el contenido no quedaba saturado del mismo elemento.

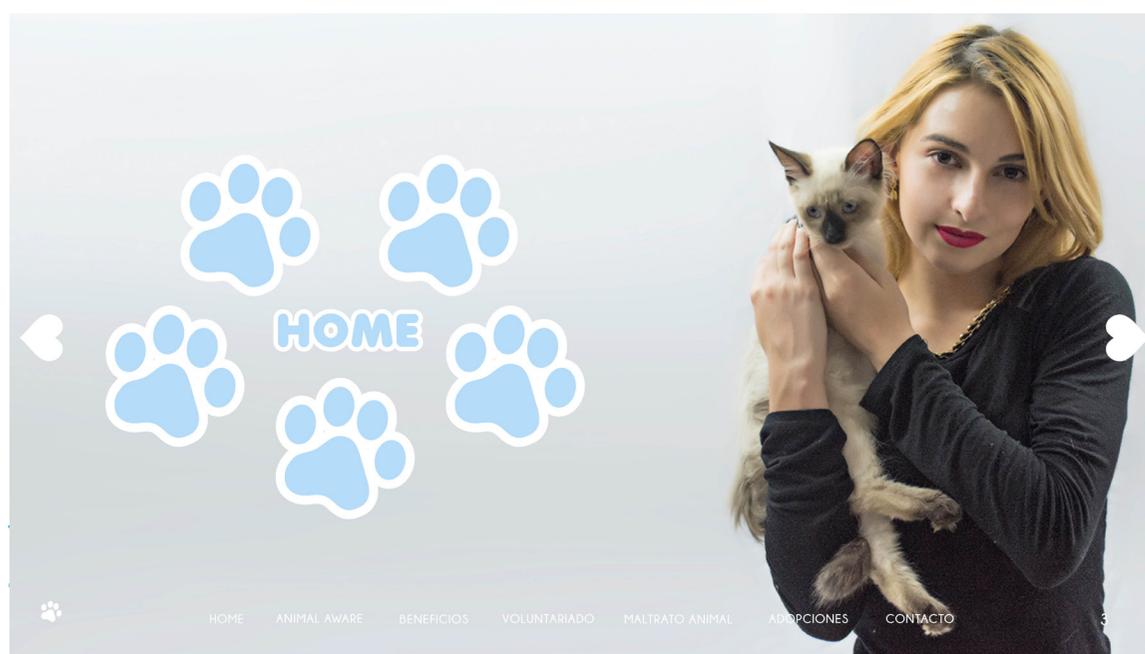


Portada interior presentación interactiva



Página Home presentación interactiva

El menú de inicio, se diseñó de manera que los títulos principales estuvieran al alcance del usuario, utilizando una fotografía como fondo para enfatizar el concepto y los elementos que se ubicaron de manera simétrica. Los ajustes permitieron optar por el uso de las distintas palabras clave para la navegación y los elementos del concepto creativo.



Página Home de la presentación interactiva



Textos principales presentación interactiva

A los textos principales se les añadió un fondo con textura como el de las otras diapositivas. Una imagen para reforzar el texto y graficarlo, al igual que breves descripciones de cada contenido. La tipografía utilizada para los textos fue la *champagne and Limousines* ya que sus características de palo seco, permiten una mayor legibilidad y fluidez de las palabras. Los titulares fueron con capitales y con un tamaño notablemente diferencial al texto, para resaltar ese punto de enfoque.



Textos principales presentación interactiva

Evaluación de profesionales

Se evaluaron las piezas en distintos criterios, y estos fueron utilizados para poder generar mejoras en el proceso digital. Tomando en cuenta distintos aspectos de crítica y ponderación, se pudo generar una propuesta totalmente diferente la cual se utilizó para mejorar. El instrumento utilizado, contenía los siguientes valores como ponderación y la misma era puesta de 10 en 10, para obtener un total de 100pts en cada aspecto.

- 🐾 Calidad del contenido general
- 🐾 Diagramación
- 🐾 Diseño
- 🐾 Aplicación del concepto
- 🐾 Calidad del contenido gráfico
- 🐾 Legibilidad de Tipografía
- 🐾 Facilidad en navegación del documento
- 🐾 Jerarquía de elementos
- 🐾 Memorabilidad de los temas
- 🐾 Visualización del contenido
- 🐾 Redacción del contenido
- 🐾 Aplicación de programas de diseño

Instrumento de evaluación para profesionales

Se utilizó un instrumento con preguntas de puntaje y casilla de comentario, esto con el fin de sacar conclusiones de manera autoevaluativa y aprovechar las recomendaciones para mejorar aspectos del *coffee table book* y de la presentación interactiva. El instrumento constó de distintas partes que permitieron identificar criterios como la diagramación, la legibilidad, la memorabilidad, entre otros.



Resultados de evaluación con profesionales

Los criterios tenían adjunto comentarios o recomendaciones, las cuales sirvieron para generar cambios o ver el trabajo en otra perspectiva. La siguiente gráfica muestra el promedio en puntaje a los distintos parámetros de evaluación, siendo el valor máximo 10pts y el menor 0pts.

- 🐾 Calidad de contenido en general
- 🐾 Diagramación
- 🐾 Diseño
- 🐾 Aplicación de concepto
- 🐾 Calidad de contenido gráfico
- 🐾 Legibilidad de tipografía
- 🐾 Facilidad en navegación del documento
- 🐾 Jerarquía de elementos
- 🐾 Memorabilidad de los temas
- 🐾 Visualización del contenido
- 🐾 Redacción del contenido
- 🐾 Aplicación de programas de diseño

Los resultados mostraron puntos favorables para los distintos criterios de evaluación, los cuales tuvieron sugerencias y recomendaciones que fueron trabajadas para la mejoría de las piezas gráficas.

Nivel 3 de visualización

El nivel 3 de bocetaje, fue comprendido por distintos aspectos que permitieron llegar a las piezas finales que fueron el *coffee table book* y la presentación interactiva, las cuales fueron validadas por el grupo objetivo, orientadas por los asesores y modificadas según los aspectos que debían de ser cumplidos para que la funcionalidad y eficacia de la mismas permitieran generar un aporte de alta calidad a la sociedad guatemalteca. A continuación se presentan los detalles de los procesos que se cumplieron a lo largo de este nivel de bocetaje.

Validación del coffee table book y presentación interactiva al grupo objetivo

El grupo objetivo, determinó en gran parte los detalles finales de las piezas gráficas ya que a ellos se dirige el material y los criterios o sugerencias mencionados, fueron perfeccionados para la satisfacción visual y mejor apreciación de las piezas gráficas por el grupo objetivo. Se utilizó un instrumento para recopilar distinta información por parte del grupo objetivo, se realizó en versión impresa y digital.

Instrumento de validación - Impreso

Para la herramienta impresa, se mostró el material por medio de una Tablet a cada persona. El material (*coffee table book* y presentación interactiva) se mostró 1 vez, para evaluar los distintos aspectos. Las preguntas determinaron distintos aspectos a evaluar y a mejorar, por lo que se profundizó en las respuestas dadas por el grupo objetivo.

Instrumento de validación - Digital

La herramienta digital fue distribuida por correo electrónico y por la red social de Facebook. Se adjuntó el material con el link para la respectiva encuesta para que el grupo objetivo pudiera visualizarlo y a su vez responder las interrogantes del material.

Resultados de la aplicación del instrumento de validación

Los resultados que se conocieron durante el proceso de validación con el grupo objetivo, determinaron la veracidad y eficacia del material y a su vez se descubrieron aspectos desconocidos inconscientemente que fueron visibles a través de las gráficas proporcionadas por la recopilación de los datos aportados por el instrumento de validación.

Resultados acerca de la relevancia del tema

La primera interrogante del instrumento, tiene como fin determinar la relevancia del tema en la sociedad, lo cual es una de las funciones primordiales del proyecto, ya que comunicar a la población acerca de los aspectos que vive la sociedad, son de suma importancia para el desarrollo positivo del país.

Legibilidad

Para apreciar el contenido textual, se requiere que una pieza gráfica tenga buena legibilidad. Los resultados que se presentan a continuación, muestran el criterio de los encuestados con respecto a la legibilidad de los textos del documento.

Títulos y subtítulos de temas

Los titulares cumplen un papel importante en la orientación de de la lectura, la cual facilita la comprensión del usuario en cuanto al contenido del tema, y resalta palabras clave del contenido, el siguiente gráfico muestra características de los titulares.

Coherencia de imágenes en relación a los textos

Para facilitar la comprensión del tema con respecto a lo gráfico, se utilizaron imágenes representando la idea central de cada apartado o tema, siendo así un método subconsciente facilitador para el lector.

Calidad de imagen

Para facilitar la comprensión del tema con respecto a lo gráfico, se utilizaron imágenes representando la idea central de cada apartado o tema, siendo así un método subconsciente facilitador para el lector.

Contenido general a través de las imágenes

La armonía de las piezas gráficas debe de reflejarse en todo momento, por lo que las imágenes deben representar siempre al contenido. Las imágenes deben de asociarse a sus secciones y representar el contenido en general.

Memorabilidad del contenido

La funcionalidad de una pieza gráfica, se determina comprobando la memorabilidad de la misma, para evaluar si al usuario pudo retener la información necesaria para la trascendencia de la misma. El instrumento ayudó a recopilar datos importantes en cuanto a este aspecto.

La forma de comunicar el contenido

La forma de comunicar el contenido, sea cual sea, siempre será mucho más efectivo, si se desarrolla de una manera agradable al usuario. Una persona puede apreciar cierto tema que en su perspectiva no sea de su agrado, si el mismo está desarrollado de una forma diferente y llamativa.

Relación humano-mascota a través del contenido

El contenido del *coffee table book* y la presentación interactiva, tienen como fin ayudar a comunicarle a la población las experiencias de las personas que poseen una mascota, y educar a las personas a comprender que los seres vivos son parte fundamental de la coexistencia con el humano. Los resultados obtenidos ayudaron a determinar este ideal.

Aplicación de diseño gráfico en las piezas gráficas

Un material de alta calidad se puede determinar por medio de la aplicación del diseño gráfico, con aspectos como creatividad, funcionalidad, originalidad, etc. Los métodos que ofrece el diseño gráfico en la comunicación de contenido, proporcionan novedad e impacto a los usuarios, lo que ayuda a generar mayor interés en la apreciación de la pieza gráfica. El instrumento ayudó a evaluar la opinión del grupo objetivo con respecto a la aplicación de diseño en las piezas.



Calidad de imagen

La calidad de las imágenes, tuvo un alto porcentaje favorable, pero algunas críticas en cuanto a ciertas fotografías, fueron negativas debido a que no competían con la mayoría de las imágenes. Los comentarios ayudaron a evaluar la elección de nuevas fotografías para el contenido gráfico.

Contenido general a través de las imágenes

Las imágenes en general demostraron la capacidad de cumplir con su objetivo, el cual era reflejar el concepto creativo y ayudar a transmitir el *insight* y distintos aspectos al grupo objetivo. Las imágenes simplificaron el contenido textual y aumentaron el interés del grupo objetivo.

Memorabilidad del contenido

Más de la mitad del contenido fue de una fácil memorabilidad, el porcentaje de personas que retenían poca información, fue que justificaron la poca retentiva independientemente del tema a comunicar. Por otro lado, más del 75% recordaron el contenido, lo que significó que los temas fueron distribuidos de una forma adecuada para evitar la sobrecarga de contenido.

La forma de comunicar el contenido

El método para la comunicación del contenido, obtuvo resultados favorables, ya que más del 90% de los resultados mostraron un agrado por el material gráfico que se les proporcionó, justificando la forma de educar a las personas y los temas de alto grado de interés por parte general y de la institución.

Relación humano-mascota a través del contenido

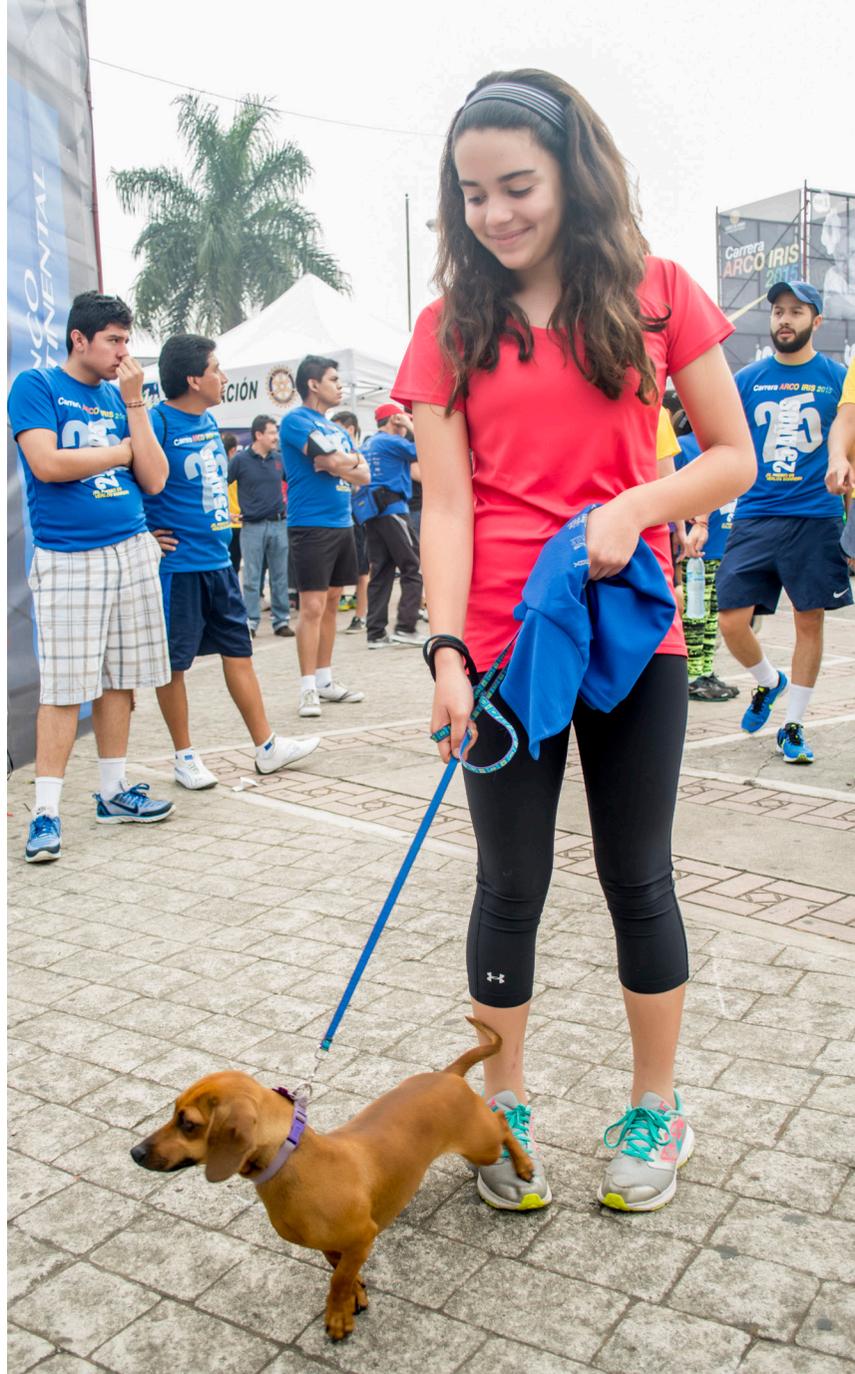
El contenido reflejaba situaciones reales en cuanto a la relación del humano y su mascota, claramente se pudo observar en la gráfica, que las personas estuvieron de acuerdo a que esto era de esa forma. Por otro lado, una minoría no estuvo de acuerdo, debido a que el problema existe y el porqué de la elaboración del material. El contenido ayuda a concientizar a las personas que desconocen aspectos de los animales por medio de las fotografías, para que puedan aprovechar la información y ser parte de una sociedad positiva y libre de maltrato.

Aplicación de diseño gráfico en las piezas gráficas

Los resultados de la aplicación del diseño gráfico en las piezas mostradas, demuestran que fue un total éxito, ya que claramente se pudo determinar que el diseño ayuda reforzar el contenido, creando métodos de apoyo para la fácil comprensión del contenido, lo cual es necesario para que el contenido a comunicar pueda trascender en la sociedad de una manera estética y de alta calidad.

Conclusiones de los resultados de validación con el grupo objetivo

1. Los aspectos analizados con anterioridad, abrieron puertas para un nuevo camino de exploración en cuanto a propuestas visuales de los aspectos gráficos con resultados menores. Las fotografías fueron replanteadas en algunas secciones, utilizando fotografías más realistas y de momentos con mayor espontaneidad.
2. Los resultados de las encuestas permitieron visualizar otro tipo de opinión y crear nuevas alternativas en algunos aspectos, en su mayoría el aspecto fotográfico, debido a que no todas las fotografías compartían el mismo estilo o línea gráfica. Los cambios realizados a partir de los resultados obtenidos, y en cuanto a las distintas opiniones de los asesores.
3. Es importante resaltar el impacto visual de la pieza gráfica, ya que el concepto creativo fue totalmente funcional para las personas que pudieron visualizar la pieza gráfica. Se generó una asociación con sus respectivas mascotas para las que poseían alguna, y un recuerdo para los que no poseían pero si conocían a alguien con una situación similar a las personas de las imágenes en las piezas mostradas.



Coffee table book

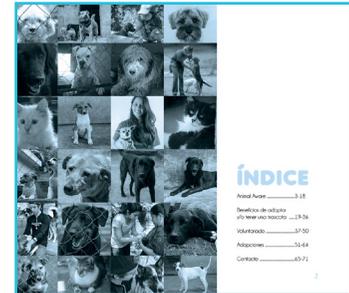
A continuación se presenta el resultado del *coffee table book* con las modificaciones elaboradas a partir del proceso de validación, los resultados a las conclusiones.



Portada y contra portada coffee table book



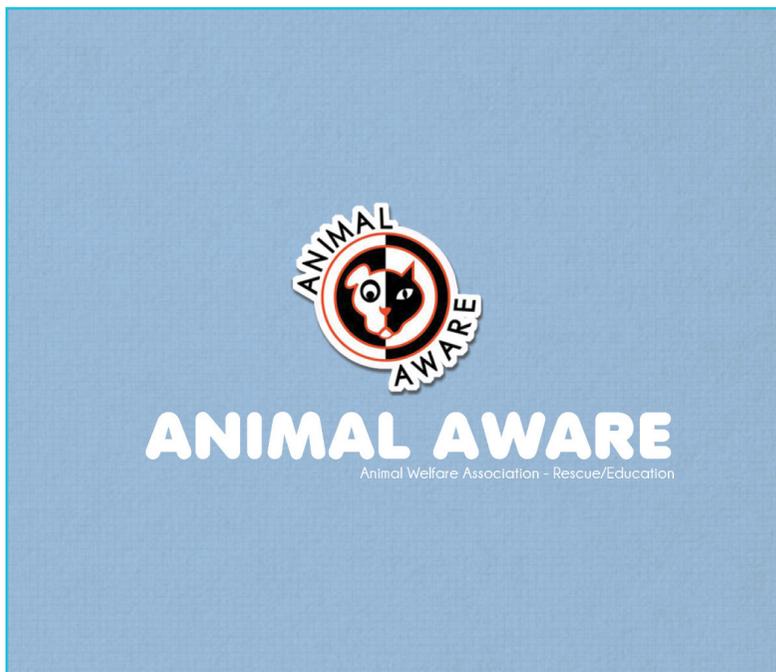
Página 1 - coffee table book



Página 2 - coffee table book



Página 3 - coffee table book



Página 4 - coffee table book



Página 5 - coffee table book



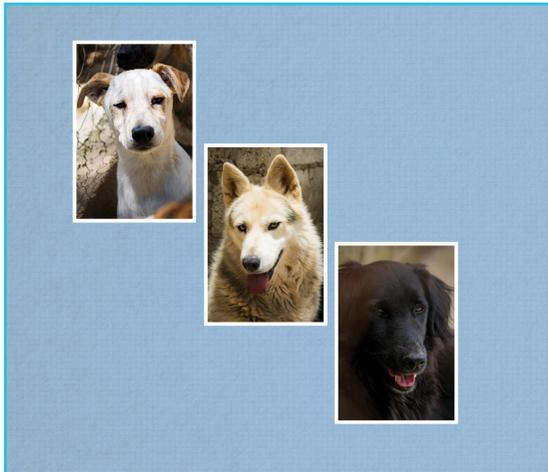
Página 6 - coffee table book



Página 7 - coffee table book



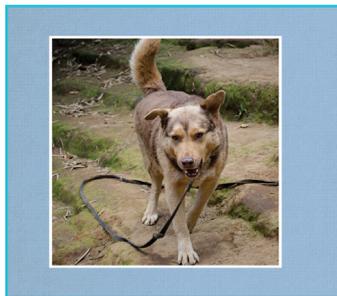
Página 8 - coffee table book



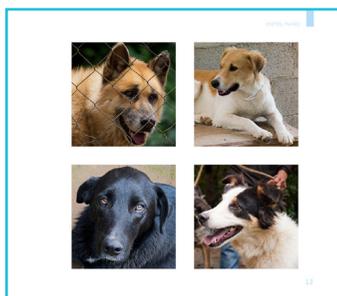
Página 9 - coffee table book



Página 10 - coffee table book



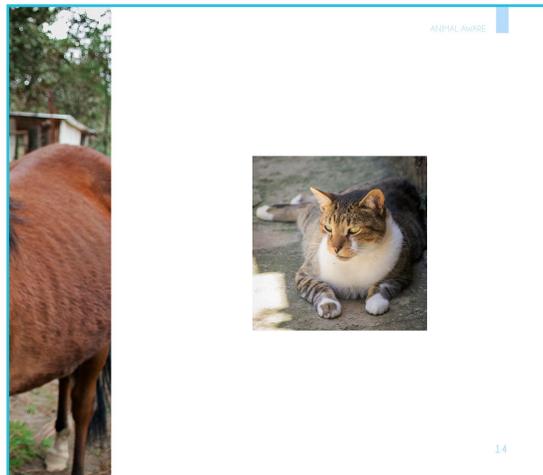
Página 11 - coffee table book



Página 12 - coffee table book



Página 13 - coffee table book



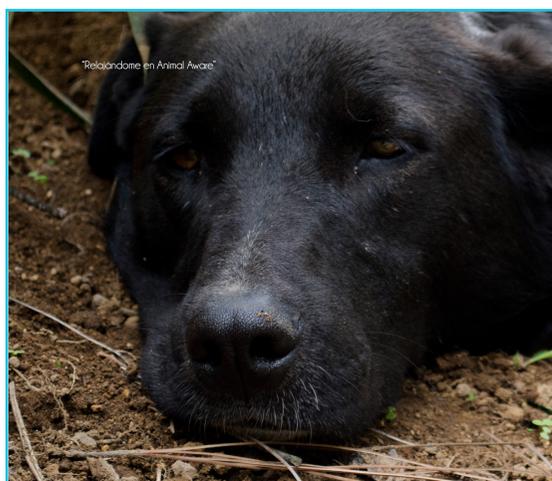
Página 14 - coffee table book



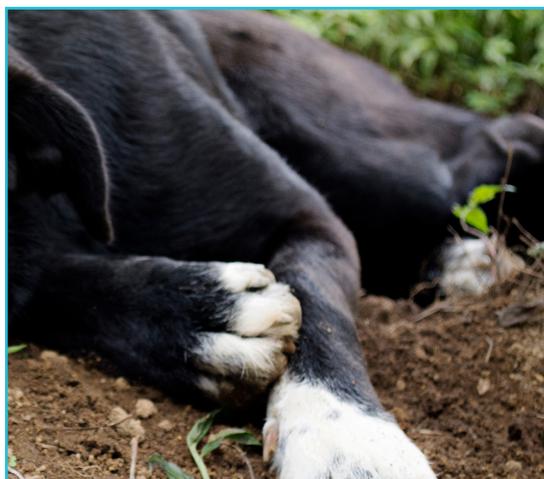
Página 15 - coffee table book



Página 16 - coffee table book



Página 17 - coffee table book



Página 18 - coffee table book



Página 19 - coffee table book



Página 20 - coffee table book



Página 21- coffee table book



Página 22 - coffee table book



Página 23 - coffee table book



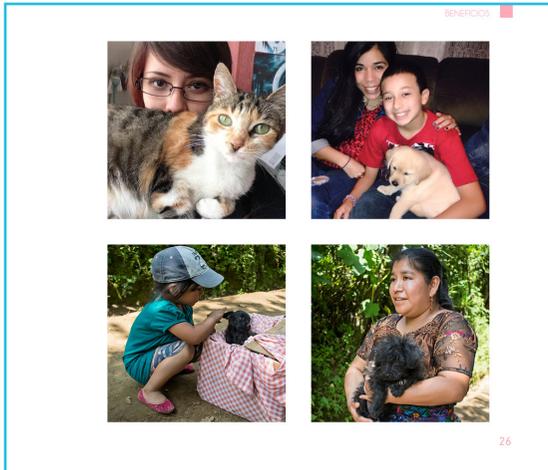
MASCOTAS

Las mascotas son parte de la familia, debido al cuidado y responsabilidad que se les brinda, al amor que transmiten y los momentos de compañía que brindan. Las mascotas más comunes son los gatos y los perros, pero existen otros ejemplos como las tortugas, iguanas, hurones, conejos, arañas, peces entre otros.

Página 24 - coffee table book



Página 25 - coffee table book



Página 26 - coffee table book



Página 27- coffee table book



Página 28 - coffee table book



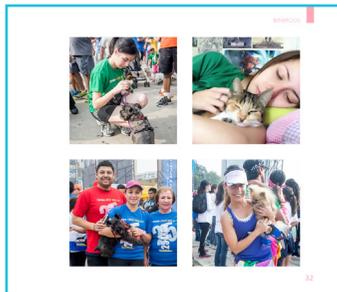
Página 29 - coffee table book



Página 30 - coffee table book



Página 31 - coffee table book



Página 32 - coffee table book



Página 33- coffee table book



BENEFICIOS

34

Página 34 - coffee table book



Página 35 - coffee table book



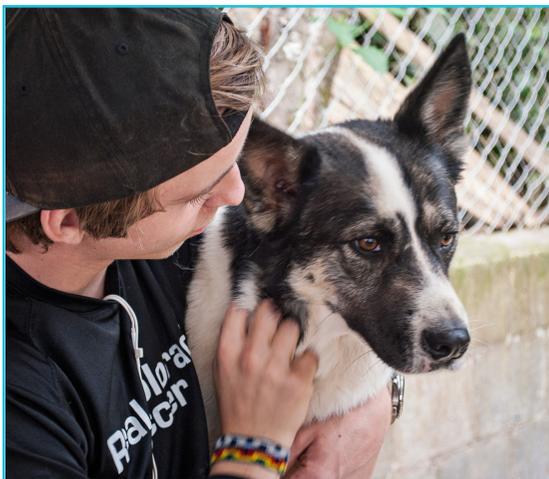
Página 36- coffee table book



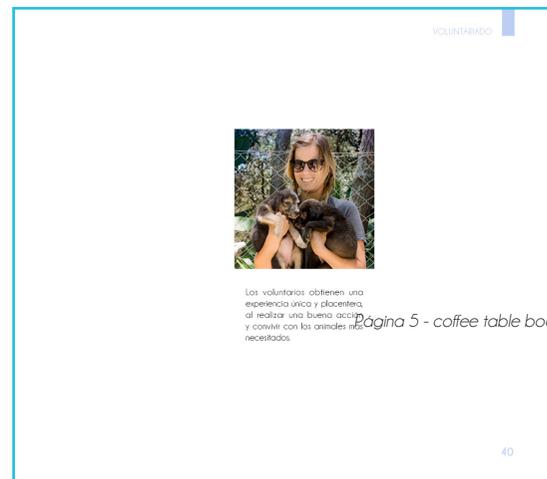
Página 37 - coffee table book



Página 38 - coffee table book



Página 39 - coffee table book



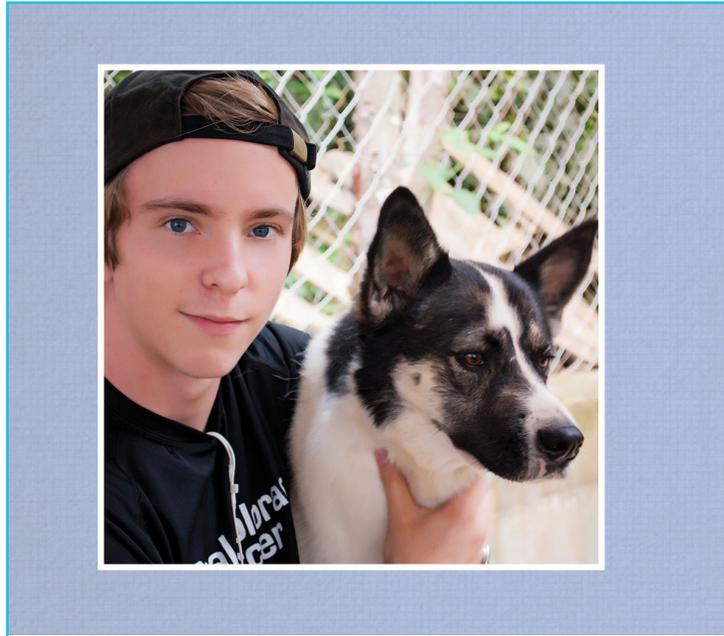
Página 40 - coffee table book



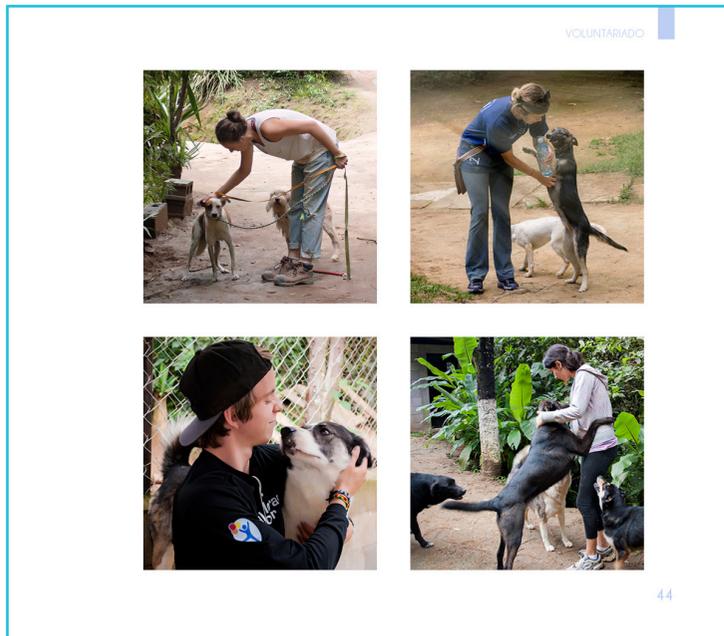
Página 41 - coffee table book



Página 42 - coffee table book



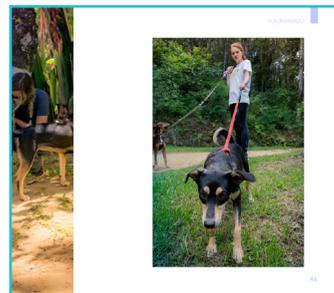
Página 43 - coffee table book



Página 44 - coffee table book



Página 45- coffee table book



Página 46 - coffee table book



Página 47 - coffee table book



Página 48 - coffee table book



Página 49 - coffee table book



Página 50 - coffee table book



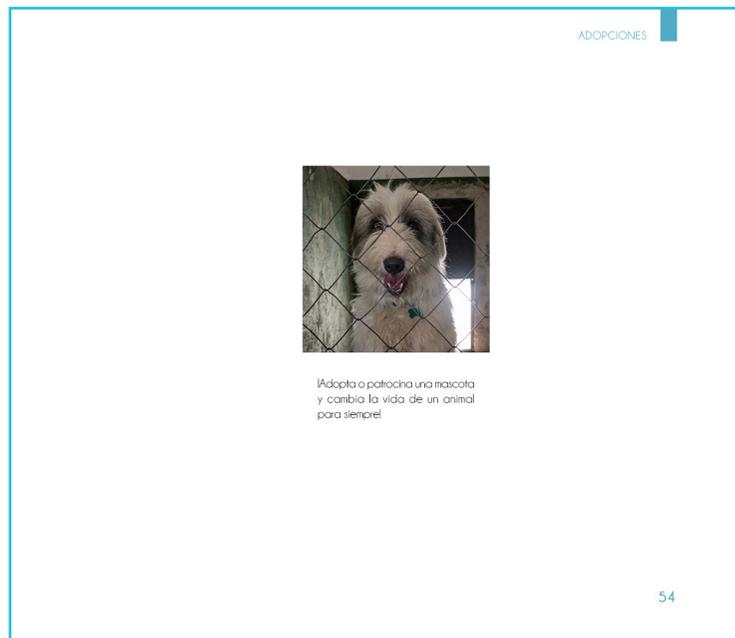
Página 51- coffee table book



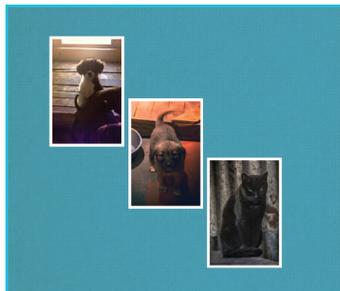
Página 52 - coffee table book



Página 53 - coffee table book



Página 54 - coffee table book



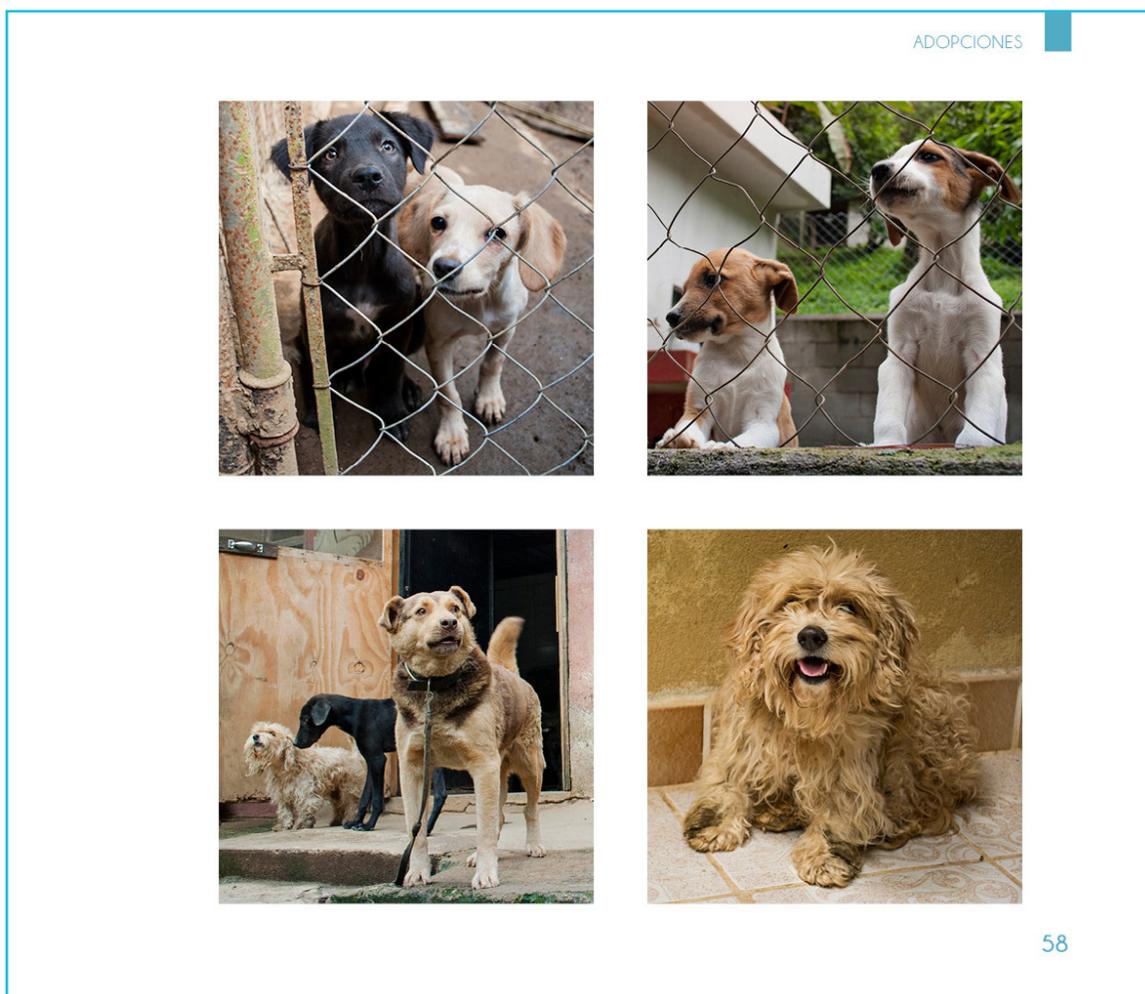
Página 55 - coffee table book



Página 56 - coffee table book



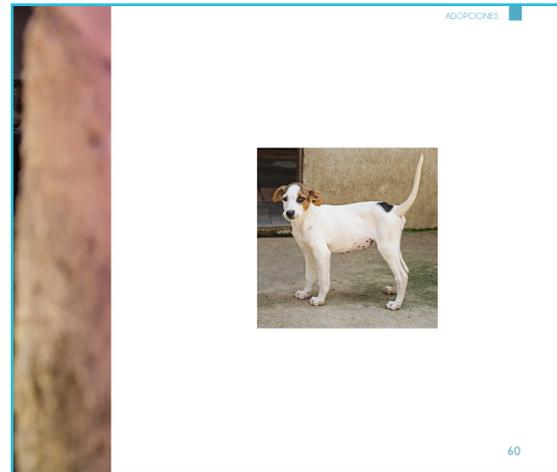
Página 57- coffee table book



Página 58 - coffee table book



Página 59 - coffee table book



Página 60- coffee table book

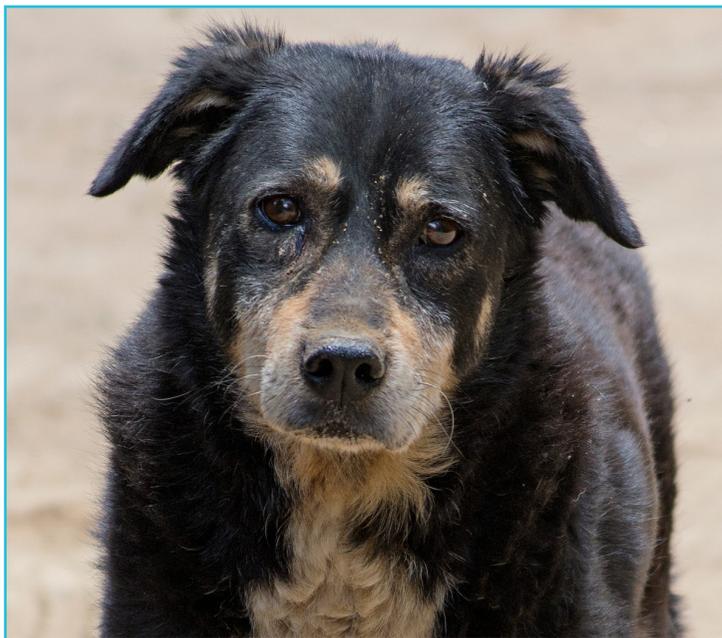
ADOPCIONES

UN AMIGO PARA SIEMPRE

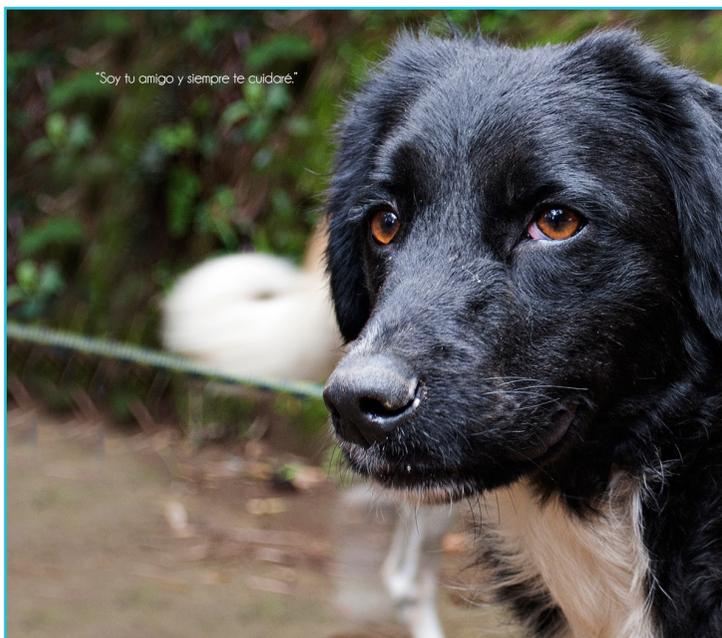
Al adoptar una mascota, ayudas a generar un cambio positivo en la sociedad y además consigues un amigo que te amará incondicionalmente. Puedes visitar la institución para conocer a los distintos animales del refugio y darle a un animal la oportunidad de mejorar la calidad de vida y cambiar la tuya para siempre.

61

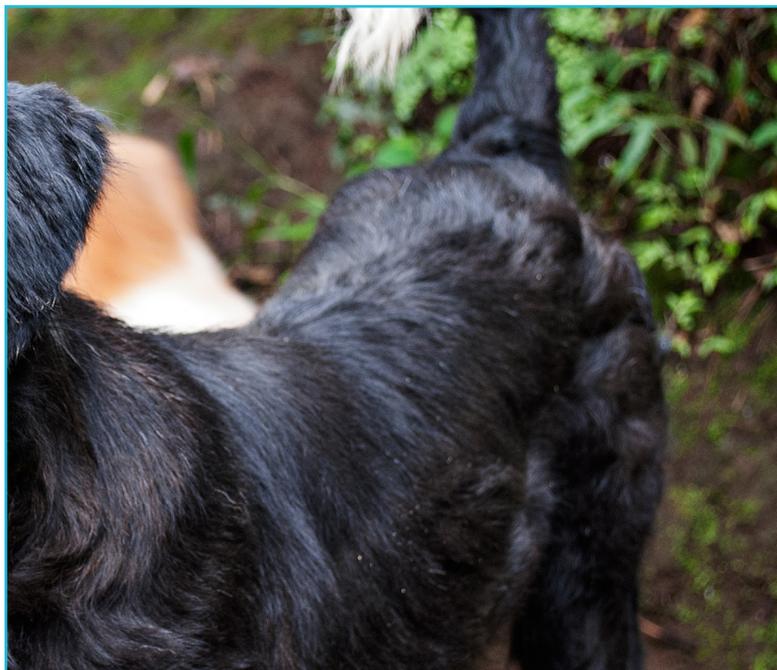
Página 61 - coffee table book



Página 62 - coffee table book



Página 63 - coffee table book



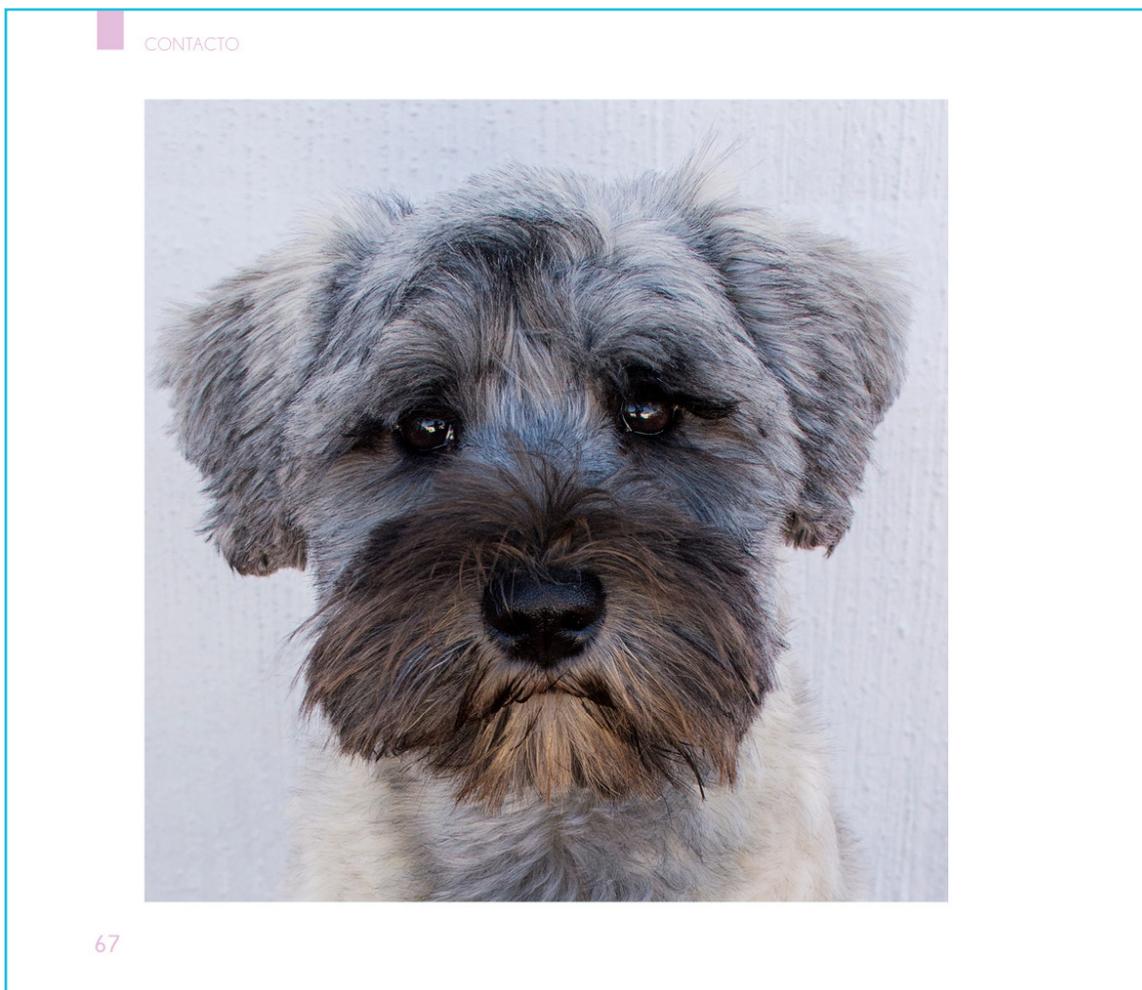
Página 64- coffee table book



Página 65 - coffee table book



Página 66 - coffee table book



67

Página 67 - coffee table book



Página 68 - coffee table book



Página 69 - coffee table book



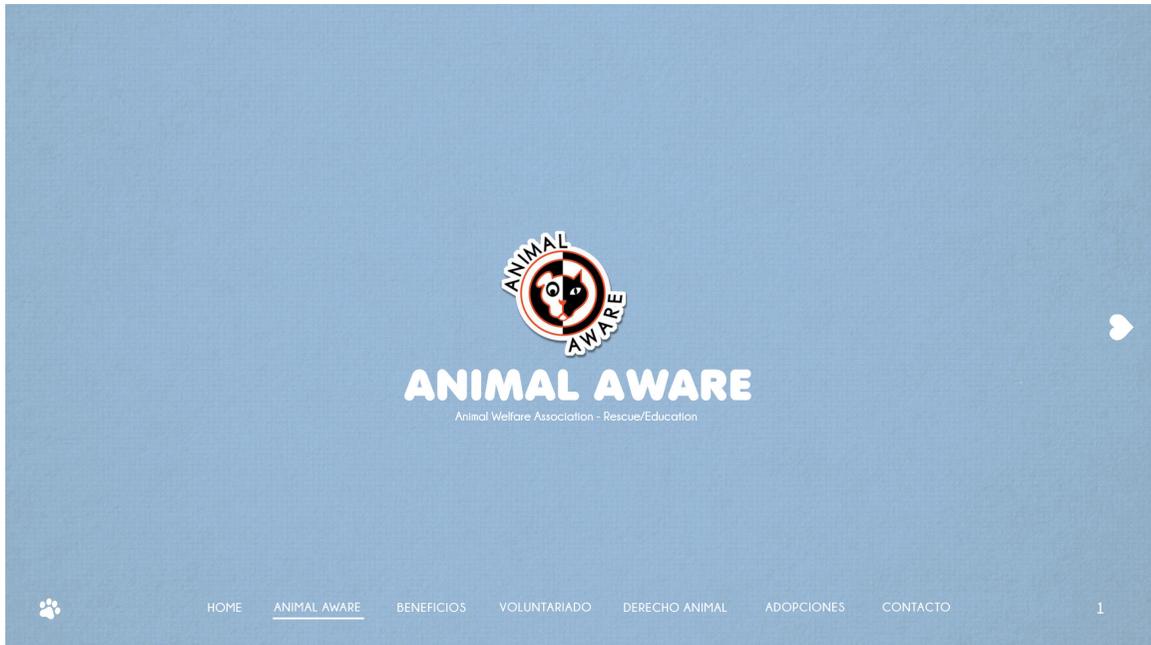
Página 70- coffee table book



Página 71 - coffee table book

Presentación interactiva

A continuación se presenta la pieza completa de la presentación interactiva, los detalles de la misma fueron modificados de acuerdo a la validación con el grupo objetivo y recomendaciones de asesores.



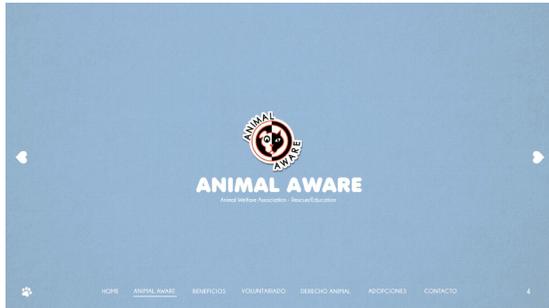
Página 1 - Presentación interactiva



Página 2 - Presentación interactiva



Página 3 - Presentación interactiva



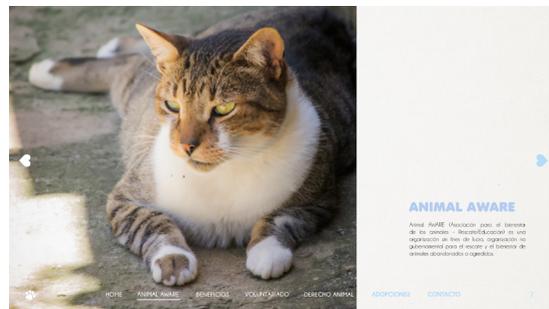
Página 4 - Presentación interactiva



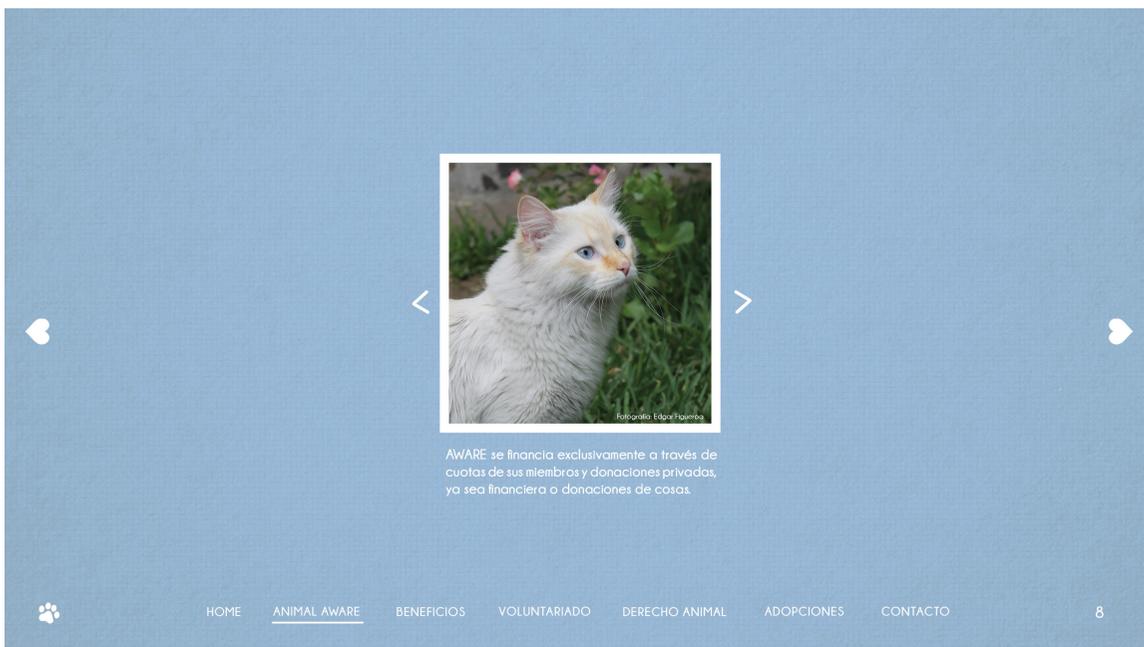
Página 5 - Presentación interactiva



Página 6 - Presentación interactiva



Página 7 - Presentación interactiva



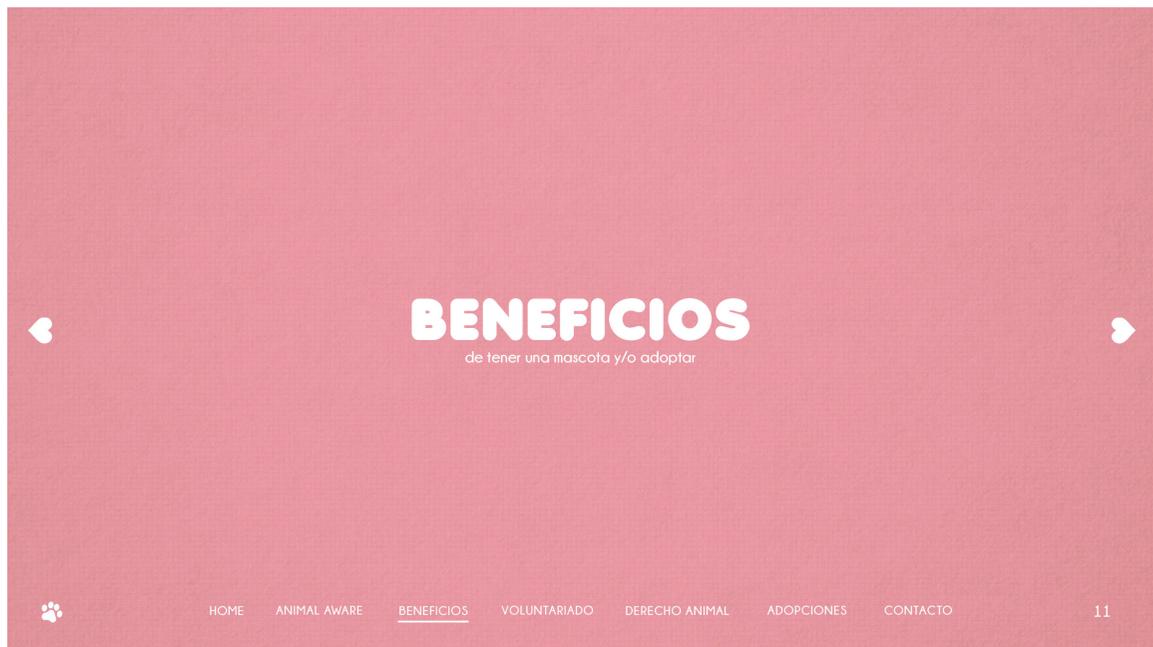
Página 8 - Presentación interactiva



Página 9 - Presentación interactiva



Página 10 - Presentación interactiva



Página 11 - Presentación interactiva



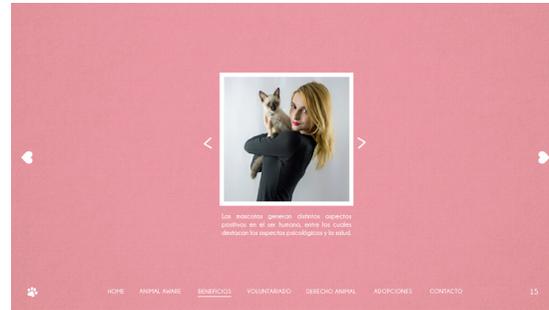
Página 12 - Presentación interactiva



Página 13 - Presentación interactiva



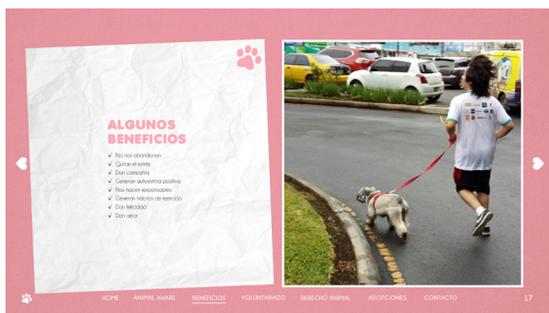
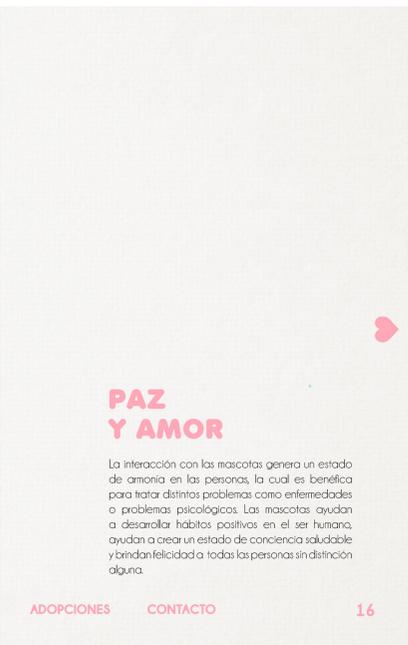
Página 14 - Presentación interactiva



Página 15 - Presentación interactiva



Página 16 - Presentación interactiva



Página 17 - Presentación interactiva



Página 18 - Presentación interactiva



Página 19 - Presentación interactiva



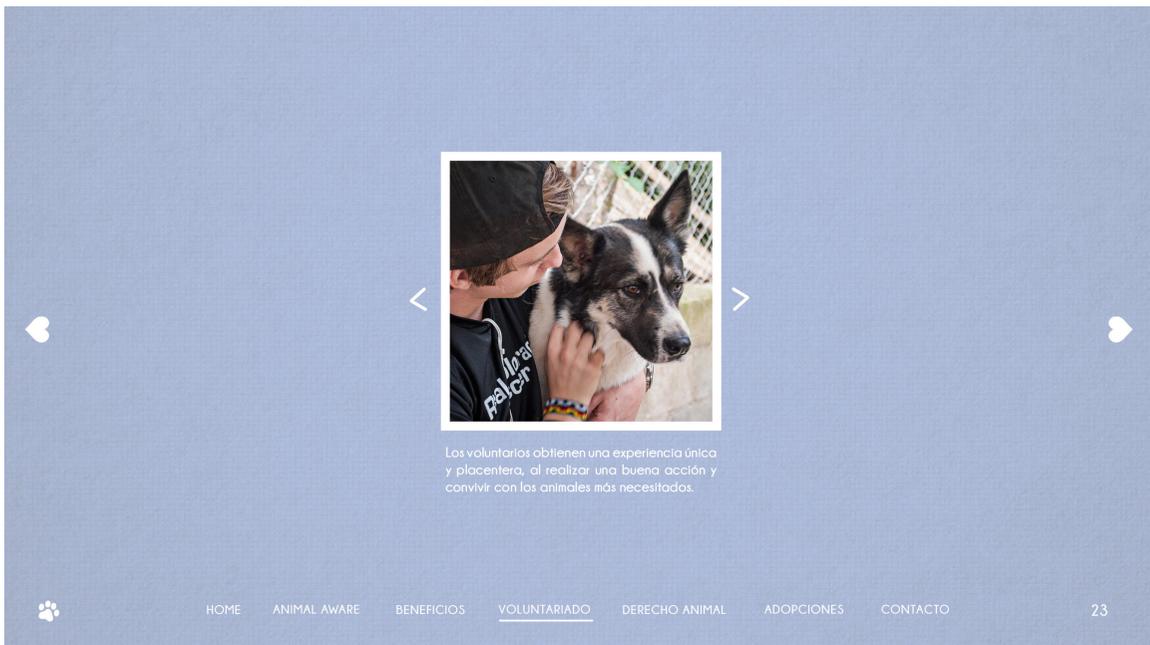
Página 20 - Presentación interactiva



Página 21 - Presentación interactiva



Página 22 - Presentación interactiva



Página 23 - Presentación interactiva



Página 24 - Presentación interactiva



Página 25 - Presentación interactiva



Página 26 - Presentación interactiva



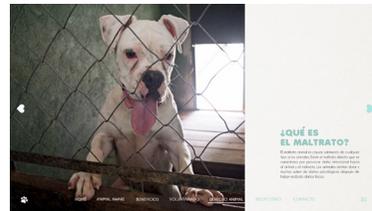
Página 27 - Presentación interactiva



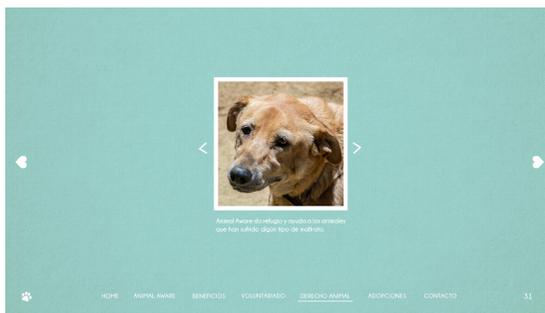
Página 28 - Presentación interactiva



Página 29 - Presentación interactiva



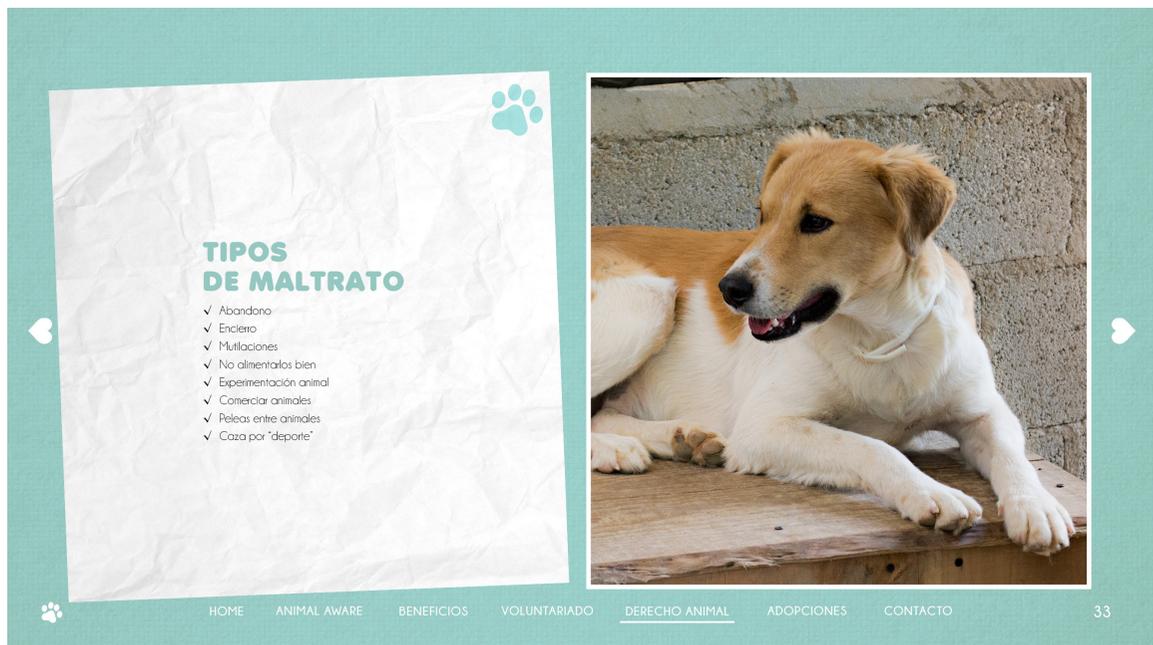
Página 30 - Presentación interactiva



Página 31 - Presentación interactiva



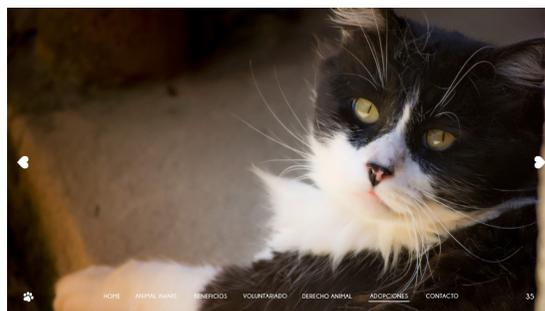
Página 32 - Presentación interactiva



Página 33 - Presentación interactiva



Página 34 - Presentación interactiva



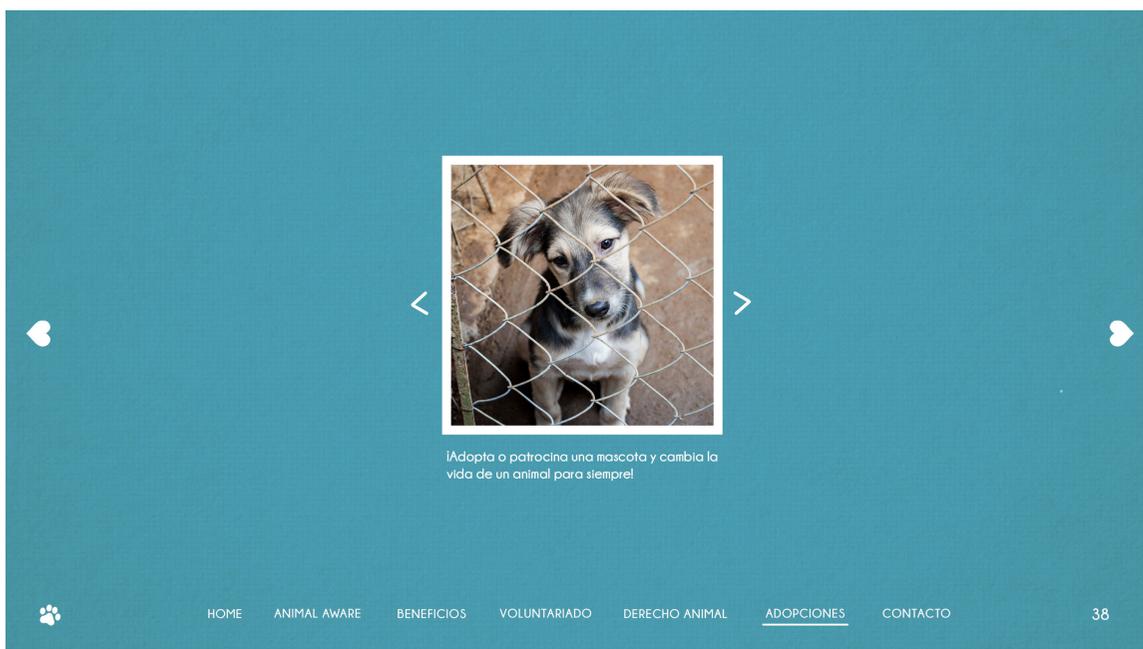
Página 35 - Presentación interactiva



Página 36 - Presentación interactiva



Página 37 - Presentación interactiva



Página 38 - Presentación interactiva



Página 39 - Presentación interactiva



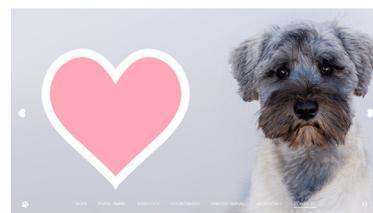
Página 40 - Presentación interactiva



Página 41 - Presentación interactiva



Página 42 - Presentación interactiva



Página 43 - Presentación interactiva



Página 44 - Presentación interactiva



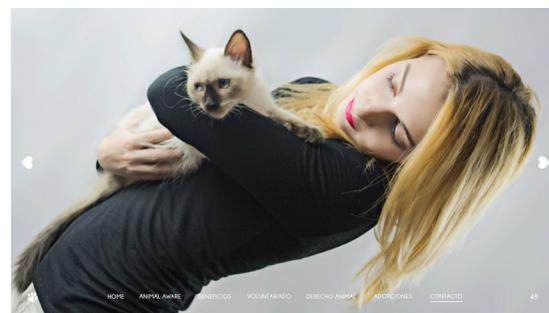
Página 45 - Presentación interactiva



Página 46 - Presentación interactiva



Página 47 - Presentación interactiva



Página 48 - Presentación interactiva



Página 49 - Presentación interactiva

Descripción y fundamentación de la propuesta gráfica

A continuación se presentan los aspectos principales de la propuesta gráfica final.

Tipografía

Se utilizaron dos tipografías, siendo una específicamente para los bloques de texto y palabras de menor peso tipográfico, y otra para los títulos y subtítulos.

Tipografía para títulos y subtítulos

Para los títulos y los subtítulos, se utilizó la tipografía *Anja Eliane*, la cual genera un peso tipográfico ideal para diferenciar los temas y resaltar las secciones de las piezas gráficas que se elaboraron. A su vez, su contorno es redondo, lo que permite generar esa sensación de suavidad, y ternura para poder reflejar el concepto creativo “Huellas de amor”.

abcdefghijklmnpqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPNPQRSTUVWXYZ
0123456789

Tipografía para bloques de texto

Los bloques de texto se diferenciaron por su legibilidad y elegancia, aspectos que la tipografía *Champagne & Limousines* posee. Su característica de palo seco, permiten al usuario comprender los bloques de texto con facilidad, y a su vez evitar el cansancio en la lectura. La tipografía es muy versátil y le da a las piezas gráficas un toque refinado y legible.

abcdefghijklmnpqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPNPQRSTUVWXYZ
0123456789

Costos del proceso de producción gráfica y validación

El proceso de producción gráfica, constó de distintas secciones, las cuales fueron trabajadas de distintas formas y en su respectivo orden, dando a su vez los resultados deseados. Para llegar al proceso final del material gráfico elaborado, fue necesario pasar por distintos niveles de bocetaje, los cuales están incluidos en los costos. Adicionalmente de todo lo necesario para que el material fuera elaborado, como los materiales de apoyo, el equipo, procesos, etc. A continuación se presentan los costos del proceso de producción. El costo total para la elaboración del coffee table book, fue de Q275. Con hojas papel couche en el interior y una pasta personalizada dura plastificada mate. La cotización fue realizada en CMYK.

Lógica de color

El proyecto constó de 6 colores principales para diferenciar las secciones de la información y otros aspectos de la institución. Estos colores fueron colores pastel, para transmitir el concepto creativo por medio de los colores que representan colores más suaves en cuanto a tonos.



Pantone 1765 C



Pantone 2708 C



Pantone 317 C



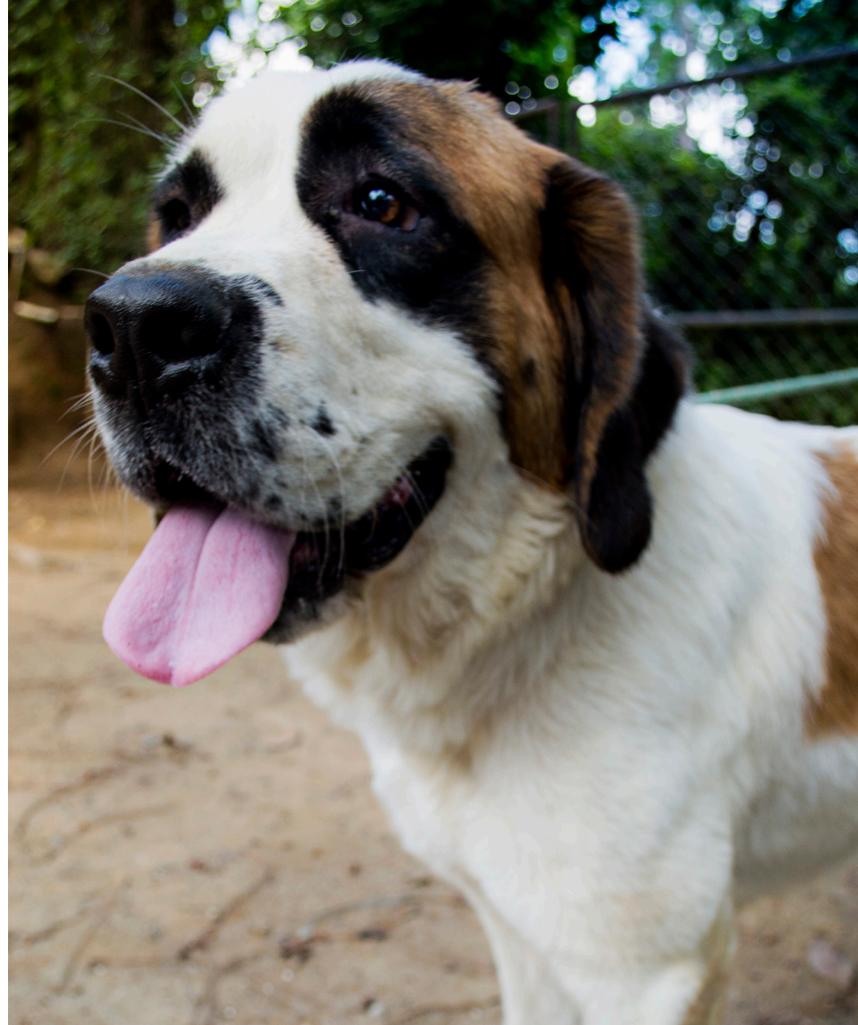
Pantone 516 C



Pantone 290 C



Pantone 7702 C



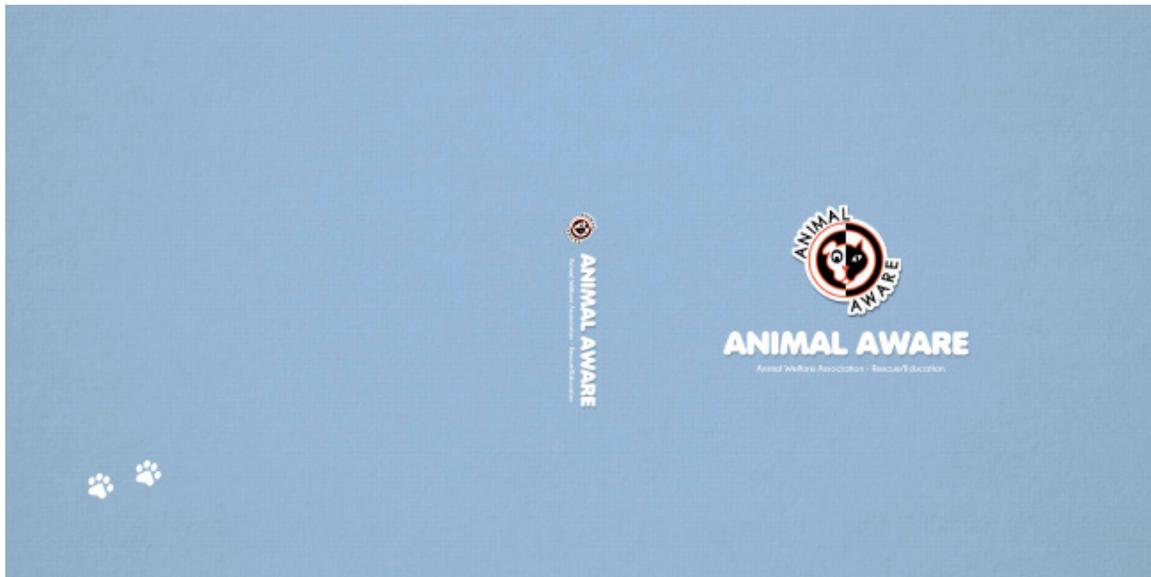
Iconografía

Los íconos principales fueron las abstracciones de corazones y huellas, para que las piezas gozaran de los elementos visuales del concepto. Los cuales ayudaron a reforzar la transmisión del mensaje.

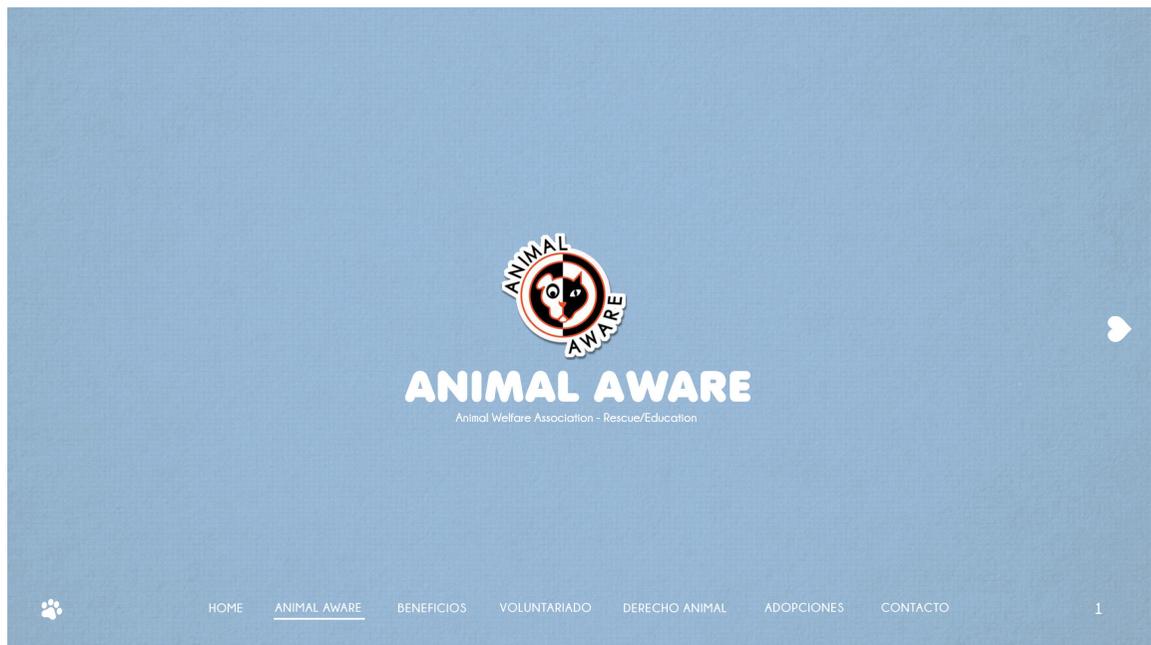


Portadas

Las portadas fueron diseñadas de una manera minimalista, para evitar la saturación del contenido y a su vez mantener la línea gráfica utilizada en la pieza, sin generalizar con fotografías. En ambas portadas se utilizaron las dos tipografías mencionadas con anterioridad y el logotipo de la institución. No se utilizaron fotografías de animales para evitar el favoritismo en los usuarios.



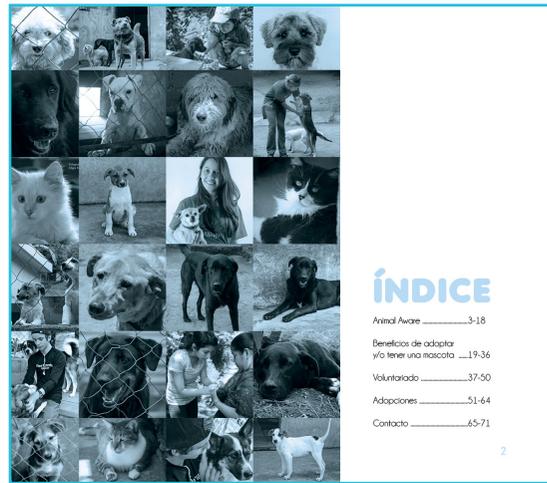
Portada y contra portada coffee table book



Página 1 - Presentación interactiva

Índice y Home

El índice y el Home, fueron diseñados de manera de no saturar el contenido o las opciones, generando simplicidad para que el usuario se guíara fácilmente y a su vez reconociera solamente los temas principales de cada sección. La tipografía *anja eliane* resaltó el titular y generó mayor peso tipográfico para la fácil comprensión del usuario. En el caso del *home*, se puede apreciar que cada sección tiene su respectivo color.



Página 1 y 2 coffee table book



Página 3 - Presentación interactiva

Portadillas

El diseño de las portadillas se realizó con el texto centrado con su respectivo color dependiendo de la sección en la que se encontraba el usuario. La portadilla de cada sección contenía el título y color respectivo para diferenciar las secciones del documento. En el caso del coffee table book, en la página izquierda se colocó una fotografía representativa del tema para guiar al usuario y a su vez apreciar el contenido gráfico de la sección.



Página 51 y 52 coffee table book



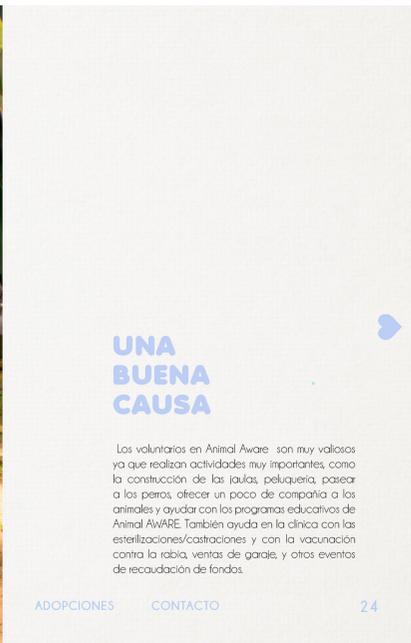
Página 34 - Presentación interactiva

Páginas interiores con texto

El diseño se caracterizó por incluir una imagen representativa y a su vez textos breves para detallar la información más relevante y a su vez apreciar el contenido gráfico, como las fotografías, diseño o diagramación. Los cuerpos de texto se caracterizaron por la legibilidad que ofrecía la tipografía *champagne and limousines* y los títulos reforzaban la sección en la que el usuario se encontraba, con el fin de evitar la sobrecarga de elementos y contenido por página.



Página 24 y 25 coffee table book



Página 24- Presentación interactiva

Páginas interiores con fotografías

Para apreciar el contenido, se colocaron distintas fotografías que representaban cada sección del documento. Los usuarios prestaron mayor interés por la apreciación fotográfica, ya que les recordaba su propia vida o alguna experiencia con relación al tema.



Página 5 y 6 coffee table book



Página 41 - Presentación interactiva





Capítulo VII

Lecciones aprendidas



"Los ojos de un animal tienen el poder de hablar un gran lenguaje"

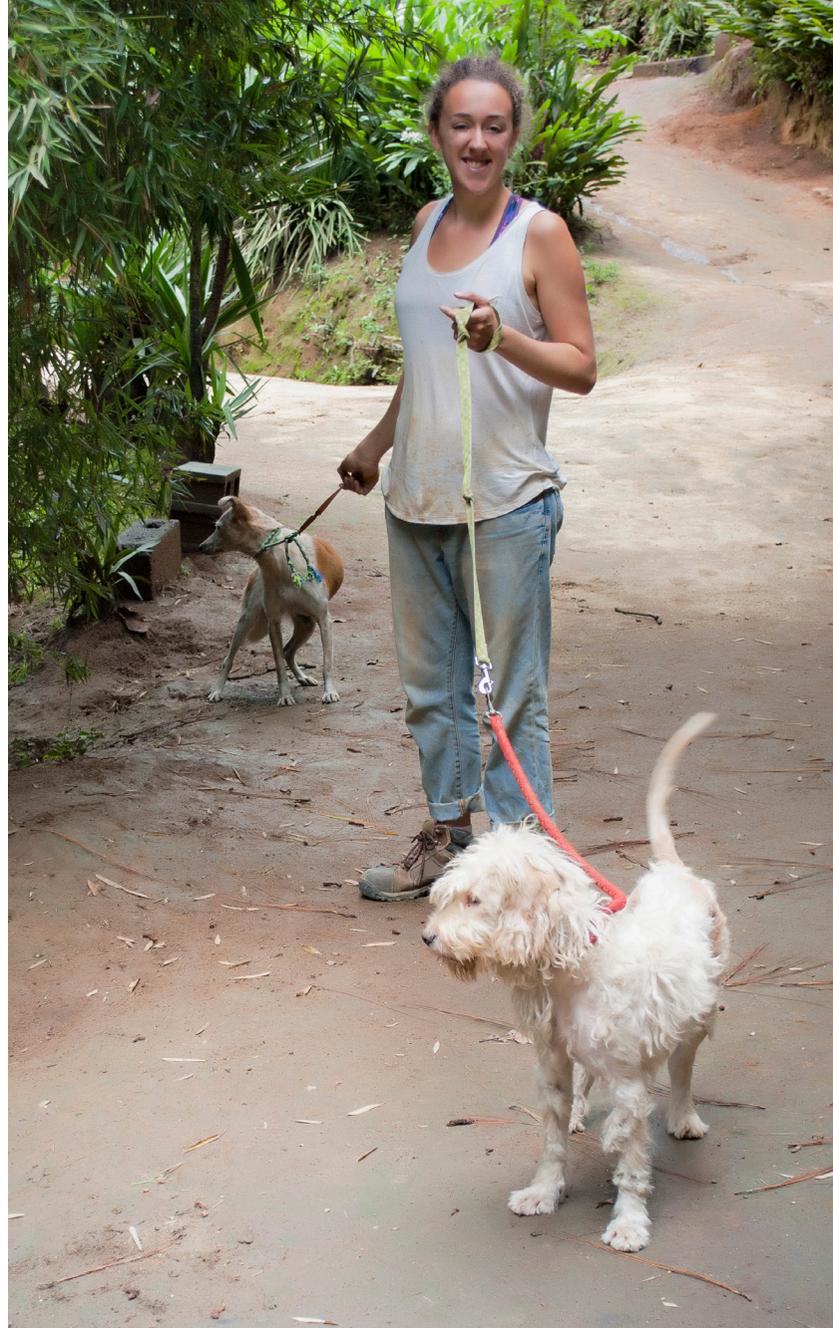
-Martin Buber

Lecciones aprendidas

El proyecto de graduación tiene como fin demostrar el potencial y talento del estudiante, el cual ha generado a lo largo de la formación académica recibida. Parte del aprendizaje es visualizar los problemas, errores, dudas, etc. Que se generan a lo largo de cualquier situación. Las lecciones aprendidas durante el proceso de gestión y producción del diseño gráfico, permiten analizar distintas situaciones realizadas y conocer más acerca de los distintos procesos que fueron realizados, para que en el futuro, estas lecciones sirvan de apoyo para afrontar y resolver situaciones.

Lecciones aprendidas generales

1. La experiencia que se puede obtener interactuando con el cliente, en este caso la institución Animal Aware, genera un sentimiento de aportar de la mejor manera posible para ayudar a todos los animales necesitados y crear una sociedad consiente y educada.
2. Las distintas campañas generadas en otros países en contra del maltrato animal, crean la necesidad de querer mejorar la situación que se vive en Guatemala, generando nuevas soluciones y métodos para ayudar a disminuir la cantidad de animales maltratados.
3. Cada día se aprende más sobre el tema contenido a comunicar o distintos aspectos del tema. Datos curiosos sobre los animales y las mascotas, información de aprendizaje y se crea un contacto más cercano con los animales.
4. Con el pasar de los días se va generando una conexión con el tema y se llega a conocer mucho para explorar nuevas alternativas en las propuestas, generadas a partir del conocimiento que se va adquiriendo en el proceso de búsqueda de información y en el de interacción.
5. Organizar el tiempo de trabajo es esencial para cualquier trabajo a desarrollar, esto distribuye las actividades con el tiempo necesario y a su vez permite visualizar mejor los puntos a realizar.
6. Realizar el proyecto con un determinado orden, facilita la búsqueda de información de algunos temas o procesos. De esta manera se facilita el control de las partes del proyecto.
7. En cada propuesta se aplican los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, lo cual es útil para demostrar las distintas habilidades de un diseñador, desde bocetos hasta animaciones.
8. El proyecto refleja una balanza de los conocimientos del estudiante, ayuda a determinar sus fortalezas y debilidades de una manera más apreciable a la vista.
9. Conocer de qué manera se puede aportar en la sociedad, es importante para facilitar el uso de las habilidades de un diseñador.
10. Convivir con personas que desempeñan distintos labores, ayuda a comprender que cada persona es una pieza de un engranaje en la sociedad, puesto que todos colaboran de una manera distinta siendo fundamental para el equilibrio de la sociedad.





Lecciones aprendidas generales

Capítulo I Introducción

1. Determinar lo que se desea realizar, es vital para proponer límites en lo que se puede o no puede hacer. Tener objetivos fue fundamental para alcanzar lo que se deseaba por medio del diseño gráfico.
2. El conocimiento del problema, ayudó a plantear distintas soluciones, las cuales respondían a las necesidades que se solicitaron.

Capítulo II Perfiles

1. La necesidad de conocer ayuda a resolver, por lo que el conocimiento adquirido durante el proceso de evaluación del problema y el reconocimiento del grupo objetivo, fue de mucha importancia para acceder a distintas soluciones a lo largo del desarrollo del proyecto.
2. Para realizar un trabajo que exija ciertas características, es necesario conocer claramente el problema principal de lo que se desea resolver, de esa manera es posible estructurar las fases o métodos de desarrollo del trabajo. Al haber hecho un análisis previo del problema, se facilitaron las posibilidades de trabajo.

Capítulo III Definición creativa

1. Analizar la pieza correcta para resolver las necesidades de comunicación de la institución, fue algo valioso, ya que ayudó a resolver muchas interrogantes acerca de los distintos medios posibles de comunicación y determinar cuál era el más apto.
2. Determinar el concepto creativo fue fundamental lograr que el grupo objetivo se sintiera identificado con el proyecto, lo cual beneficia mucho la interacción entre el grupo objetivo y la pieza gráfica diseñada.
3. Los códigos visuales ayudaron a respaldar las distintas decisiones en cada uno de sus respectivos aspectos. Se descubrió que el usuario se siente a gusto con el contenido si se aplica la correcta tipografía, iconografía, gráficos, ilustraciones, etc.
4. Proponer distintos códigos visuales ayudó a seleccionar el más apto, por medio de procesos de crítica constructiva, orientación y evaluación. La ayuda para determinar la decisión más apta, siempre es primordial.

Capítulo IV Planeación operativa

1. Llevar un control de los distintos métodos de producción del proyecto, ayudó a generar orden y distribución del tiempo.
2. Aprovechar el tiempo de la manera correcta, ayudó a realizar el proyecto de una manera mucho más simple, por lo que utilizar un cronograma fue de mucha utilidad.

Capítulo V Marco teórico

1. Investigar acerca de un tema siempre es benéfico para expandir el conocimiento de cualquier individuo. La investigación del tema seleccionado, sirvió no solo para que el grupo objetivo fuera comunicado, también para que el investigador generara nuevos conocimientos.
2. El marco teórico ayudó a profundizar el tema, ya que generó nuevo conocimiento además del que ya se poseía acerca del tema.
3. Las piezas gráficas que elabora un diseñador siempre tienen un ¿Por qué?, la aplicación correcta del marco teórico ayudó a descubrir características relevantes.

Capítulo VI producción gráfica y validación

1. La producción de las piezas en sus determinados niveles, ayudó a explorar nuevas soluciones y nuevas ideas.
2. La realización de bocetos fue muy importante para desarrollar criterios de autoevaluación de las piezas que se crearon, ya que permitían juzgar otras piezas con métodos de comparación.



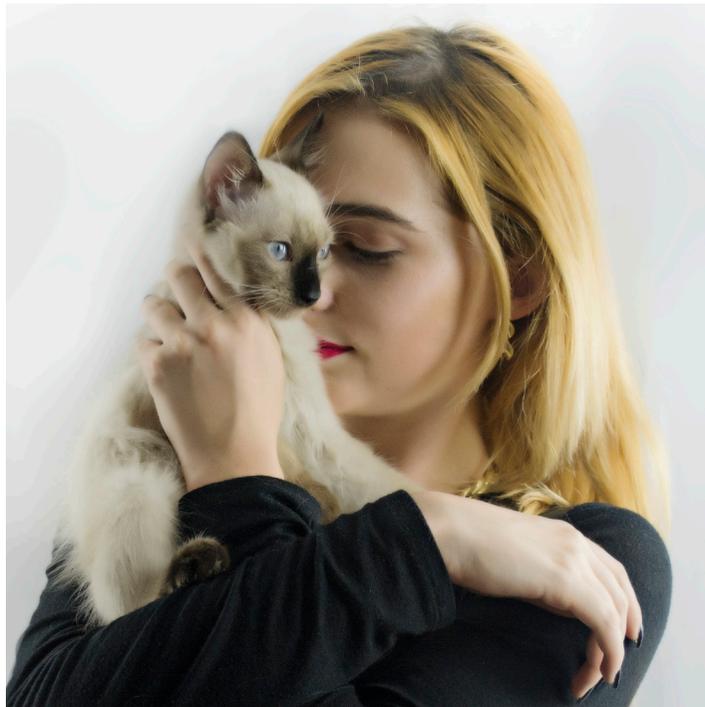






Capítulo VIII

Conclusiones y Recomendaciones



"El amor por todas las criaturas vivientes es el más noble atributo del hombre"

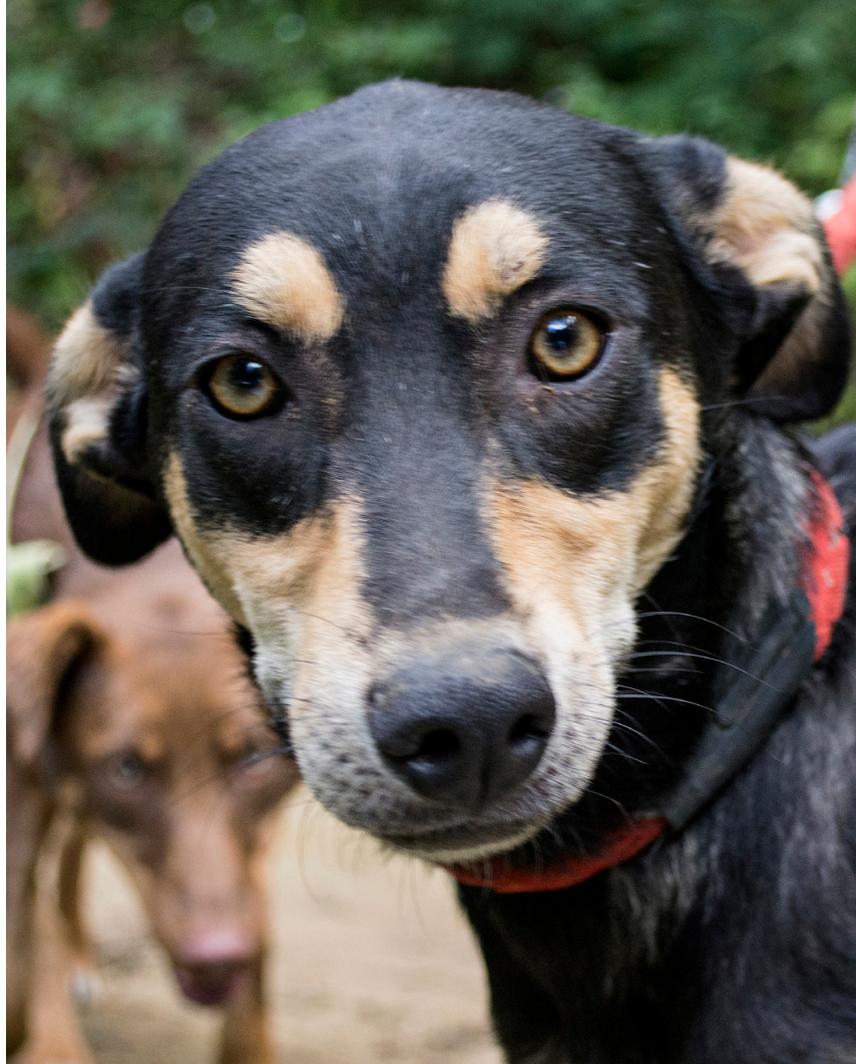
-Charles Darwin

Conclusiones

Durante el proceso académico, se encontraron distintas interrogantes, las cuales fueron resueltas a lo largo del desarrollo del proyecto. Los beneficios de resolver las dudas y profundización de los temas, permitieron la creación de las conclusiones del proyecto realizado, las cuales generaron distintos aportes para el enriquecimiento académico, técnico y creativo.

Conclusiones del proyecto

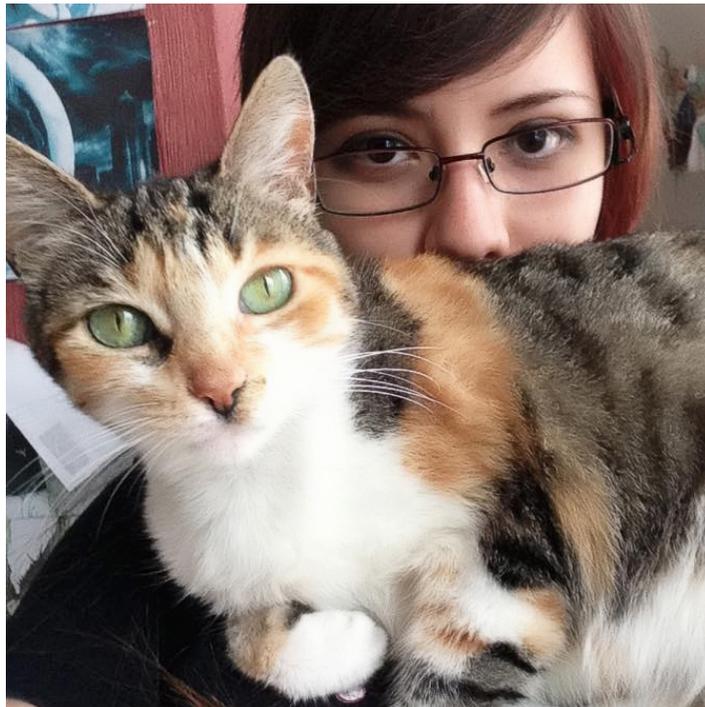
1. Muchas de las personas desconocen de información importante para el desarrollo de la sociedad en la que se rodean, por la deficiencia de los medios de comunicación. Los materiales para medios digitales, crearon una mejoría en cuanto a la aceptación de material visual para el grupo objetivo, esto permitió incrementar la cantidad de veces que la información se transmitió y a su vez las veces compartidas y difusión del mensaje.
2. Un mensaje es fácil de recordar, si se elabora de la forma correcta, dependiendo del grupo objetivo, por lo que analizar las necesidades del mismo es de gran importancia para desarrollarlo generando una herramienta para educar a la población, como lo fue la presentación interactiva, mejoró el sistema de enseñanza por parte de los voluntarios de Animal Aware y a su vez ayudó a los estudiantes de diversos centros educativos, ya que se facilitó y mejoró la retentiva de información.
3. El diseño gráfico genera grandes aportes para la difusión de un mensaje, el cual ayuda a facilitar la comprensión de la información y a su vez de generar estímulos de atracción y aceptación por parte del usuario hacia el contenido. El concepto aplicado al material visual elaborado, permitió realizar material con una perspectiva más profunda y con un concepto que dejó una marca en las personas que pudieron visualizarlo de manera digital o impresa.
4. El material audiovisual elaborado para la institución, permitió que los programas educativos que se imparten, mejoraran en la comunicación con los estudiantes en centros educativos que visita la institución, ya que el material fue diseñado con base a los criterios de evaluación por profesionales y validación por parte del grupo objetivo.











"Debes amar a un gato en sus propios términos"

-Paul Gray

Recomendaciones técnicas

Las recomendaciones facilitan y aclaran algunas dudas en cuanto a distintos aspectos del proyecto, las cuales proporcionan al usuario, mayor comodidad para la comprensión de las piezas elaboradas y aspectos técnicos del proceso.

A la institución, para la reproducción, difusión y aplicación de las piezas gráficas diseñadas

Coffee table book

Al ser un documento impreso, se recomienda el cuidado del material, ya que con el tiempo tiende a deteriorarse fácilmente, ya sea por la suciedad, por daños ocasionados por accidentes, la humedad, etc. El coffee table book tiene que almacenarse en alguna estantería y evitar ser manipulado con suciedad. Las páginas tienen la ventaja de poder ser apreciadas sin ningún inconveniente por cualquier usuario, siempre y cuando mantengan el cuidado necesario para no deteriorar o estropear el material. La cubierta del libro ayuda a mantener protección de muchos inconvenientes, ya que se elaboró de manera que pueda resistir con el paso del tiempo. A continuación se mencionan aspectos a tomar en cuenta con el material:

1. Evitar la humedad
2. Alejarlo del polvo
3. Colocarlo en una librería de no ser utilizado
4. Al ser su finalidad un material para mesas de centro, se recomienda mantener aseado el lugar donde se coloque el libro.
5. Si un niño desea apreciarlo, utilizarlo bajo el cuidado de un adulto responsable.



El coffee table book tendrá su formato digital editable para la trascendencia del proyecto, de manera que la institución pueda disponer del material y hacer uso del mismo en nuevas versiones. De esta forma se podrá editar libremente el contenido manteniendo la misma línea gráfica y facilitando distintos aspectos.

1. Es importante que la pieza sea cuidada, ya que al ser material impreso, los daños físicos pueden estropear completamente el material. Se recomienda que los usuarios del material, tengan el debido cuidado para la apreciación de la pieza.
2. Si las personas que interactúan con el material, están interesadas en adquirirlo de una forma económica, se puede enviar por medio de correo electrónico el archivo original en pdf o swf. El archivo nativo puede ser modificado constantemente si se desea actualizar la información o las fotografías del documento.

Presentación interactiva

La presentación interactiva es una pieza totalmente versátil, la cual puede manipularse de distintas maneras y distribuirse sin ningún costo por medios digitales. La misma tiene ventajas que facilitan la manera de transmitir distintos mensajes que la institución desea comunicar.

El formato original de la presentación interactiva es SWF. Para que el documento no tenga ningún inconveniente para su correcto funcionamiento, es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Reproducirlos con cualquier navegador de Internet
2. Tener actualizada la última versión de Flash player
3. Utilizar programas específicos para la reproducción de archivos SWF como Swiff Player (Windows), iSwiff (OS X) o Eltima Flash Movie Player (Windows y OS X).

La medida original de la presentación interactiva, es de 1280 x 720px, por lo que puede apreciarse en distintos tamaños de monitores en computadoras o en televisores con entrada HDMI entre otros.

La reproducción de la pieza es muy simple y económica, ya que el archivo puede ser copiado y enviado a cualquier persona que lo desee. El archivo brindado a la institución, puede ser actualizado en cualquier momento, si la información desea cambiarse, ya que al ser un archivo digital, tiene la versatilidad de actualizarse constantemente. Los programas educativos pueden implementarse con la reproducción del archivo y puede ser utilizado en el sitio web para que cualquier persona que acceda a Internet, aprecie el contenido.

Motion graphics

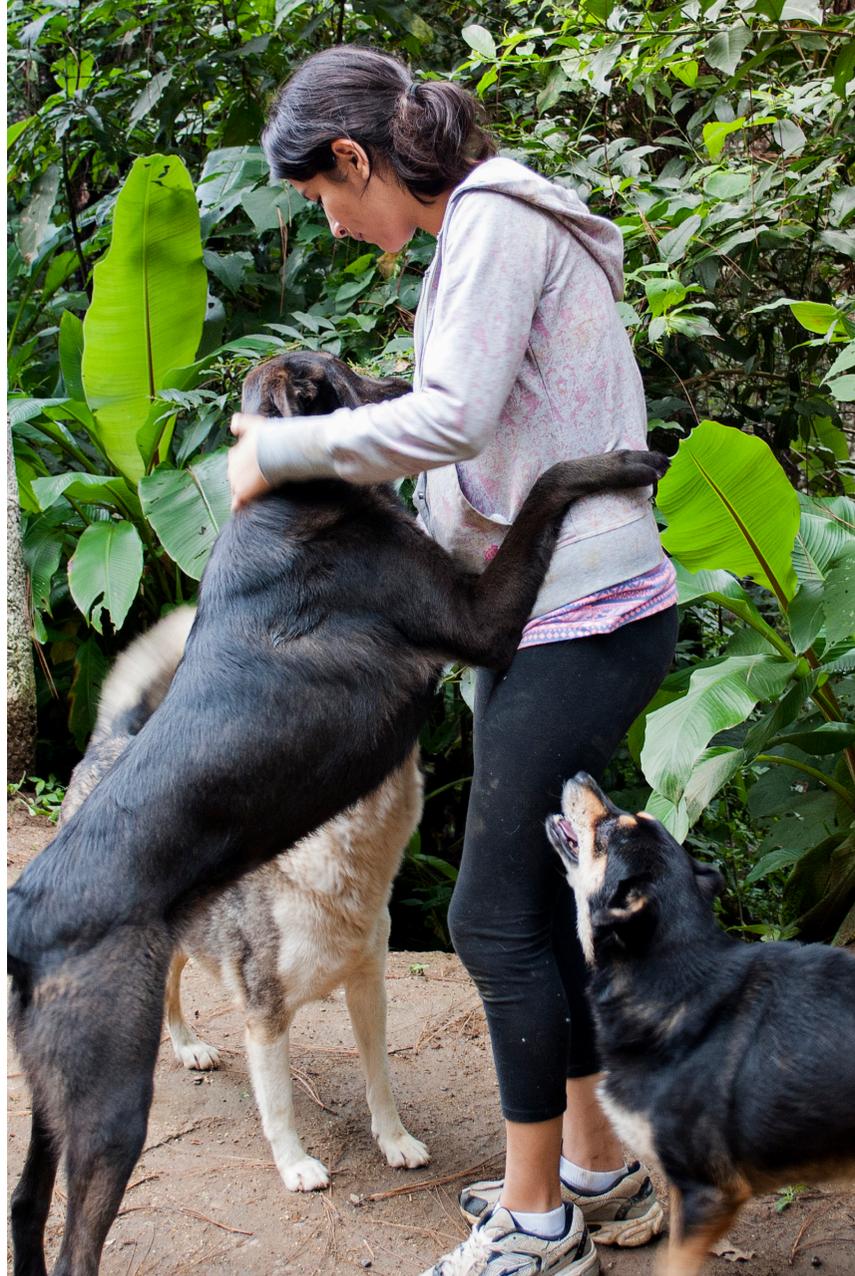
La presentación interactiva es una pieza totalmente versátil, la cual puede manipularse de distintas maneras y distribuirse sin ningún costo por medios digitales. La misma tiene ventajas que facilitan la manera de transmitir distintos mensajes que la institución desea comunicar.

El formato original de la presentación interactiva es SWF. Para que el documento no tenga ningún inconveniente para su correcto funcionamiento, es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Los motion graphic son piezas con una característica especial, que es la de fácil reproducción. Al ser archivos de video, pueden difundirse en distintos sitios que permitan reproducir video, como Facebook, youtube, vimeo, blogs, etc.
2. El archivo puede reproducirse en dispositivos como smarphones, tablets, computadoras, televisores.

A futuros estudiantes del curso proyecto de graduación

1. Llevar orden y control es indispensable para facilitar el proceso de elaboración del informe del proyecto. Los archivos nombrados adecuadamente también ayudan a orientarse de una manera más cómoda.
2. Anotar y seguir las instrucciones dadas en clase, permiten al estudiante aprovechar al máximo todo el apoyo que se brinda dentro del salón de clase, para evitar las dudas posteriores a la misma.
3. Compartir puntos de vista, sugerencias e interactuar con los demás compañeros de clase, ayudan a desarrollar beneficios para con los demás.
4. Apoyar a los demás compañeros, es indispensable para garantizar el éxito como persona, ya que parte del éxito se alcanza con la solidaridad, por lo que compartir información con otros estudiantes acerca del proyecto de graduación, permite la integridad y comunicación del grupo.



A la escuela de diseño gráfico

1. Informar a los estudiantes por medio de charlas o talleres, de los aspectos técnicos de diseño gráfico, como los procesos de reproducción, excesos (bleed), troqueles, tipos de papel, reglas o consejos en la diagramación o del uso adecuado de los programas para diseñar, ya que son pequeños los detalles que pueden retrasar al estudiante en el proceso de diseño y de esa forma evitar cometer errores simples y poder generar grandes beneficios a lo largo de la carrera, los cuales facilitan el proceso de aprendizaje y comprensión.

Costos del proyecto

Los costos del proyecto, determinan el trabajo, tiempo, equipo, material, etc. Que se utilizaron a lo largo del desarrollo del mismo. Los costos ayudan a determinar y visualizar los distintos quehaceres de un diseñador gráfico. A continuación se presentan los costos del proyecto:

Capítulo I Introducción

A continuación se presentan los costos realizados para la elaboración del problema, la justificación y los objetivos del proyecto.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q1,500.00
Identificación del problema	Q1,500.00
Equipo de cómputo	Q500.00
Viáticos	Q500.00
Fuente de energía (electricidad)	Q50.00
Materiales de apoyo (lápices, cuadernos, etc.)	Q50.00
Total	Q4,100.00

Capítulo II Perfiles

La elaboración de los perfiles de la institución y el perfil del grupo objetivo generaron distintos factores que se incluyen en los costos presentados a continuación.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q1,500.00
Análisis de la institución	Q1,000.00
Análisis e identificación del grupo objetivo	Q1,000.00
Equipo de cómputo	Q500.00
Viáticos	Q500.00
Fuente de energía (electricidad)	Q50.00
Materiales de apoyo (lápices, cuadernos, etc.)	Q50.00
Total	Q3,100.00

Capítulo III

Definición Creativa

Los costos de la definición creativa se derivaron de la aplicación de métodos de diseño gráfico, el desarrollo del concepto creativo y propuestas para códigos visuales utilizados a lo largo del proyecto.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q3,000.00
Concepto creativo	Q1,500.00
Propuestas de códigos visuales	Q1,000.00
Equipo de cómputo	Q500.00
Viáticos	Q500.00
Fuente de energía (electricidad)	Q50.00
Materiales de apoyo (lápices, cuadernos, etc.)	Q50.00
Asesoría externa	Q200.00
Total	Q2,800.00

Capítulo IV

Planeación operativa

La estructura del proyecto fue elaborado con base a la calendarización, la cual se determinó de la siguiente manera.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q1,000.00
Elaboración del flujograma del proceso	Q350.00
Elaboración del cronograma de trabajo	Q350.00
Equipo de cómputo	Q500.00
Fuente de energía (electricidad)	Q50.00
Materiales de apoyo (lápices, cuadernos, etc.)	Q50.00
Total	Q2,500.00

Capítulo V

Marco teórico

El marco teórico desempeñó una labor muy importante dentro del proyecto, por lo que se esquematizaron los siguientes costos.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q1,500.00
Elaboración del marco teórico	Q3,000.00
Asesoría del marco teórico	Q500.00
Viáticos	Q500.00
Equipo fotográfico	Q2,000.00
Fotografías para marco teórico	Q2,500.00
Equipo de cómputo	Q500.00
Fuente de energía (electricidad)	Q50.00
Materiales de apoyo (lápices, cuadernos, etc.)	Q50.00
Total	Q10,600.00

Capítulo V I

Producción gráfica

El marco teórico desempeñó una labor muy importante dentro del proyecto, por lo que se esquematizaron los siguientes costos.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q11,500.00
Bocetos iniciales	Q1,500.00
<i>Storyboard</i>	Q300.00
Digitalización de bocetos	Q2,500.00
Elaboración final del <i>coffee table book</i>	Q4,000.00
Costo de Impresión <i>coffee table book</i>	Q500.00
Elaboración final presentación interactiva	Q4,000.00
Equipo fotográfico	Q4,000.00
Asistente fotográfico	Q1,000.00
Fotografías y postproducción	Q15,500.00
Ilustraciones	Q4,000.00
<i>Motion graphic</i>	Q8,000.00
Equipo de cómputo	Q1,000.00
Equipo fotográfico	Q50.00
Fuente de energía (electricidad)	Q50.00
Materiales de apoyo (lápices, cuadernos, etcetc.)	Q500.00
Asesoría de piezas gráficas	Q3,000.00
Artes para Redes sociales	Q500.00
Total	Q61,400.00

Costos generales

La siguiente tabla presenta los costos generales de la realización del proyecto, siendo el resumen de los capítulos anteriores.

Diseñador gráfico (mano de obra)	Q20,000.00
Informes escritos	Q7,700.00
<i>Bocetos</i>	Q400.00
Equipo de computación	Q3,500.00
Producción fotográfica	Q13,500.00
Post producción fotográfica	Q400.00
<i>Storyboard</i>	Q300.00
Postproducción - <i>Motion graphic</i>	Q5,000.00
Ilustración	Q4,000.00
<i>Motion graphic</i>	Q8,000.00
<i>Coffe Table book</i>	Q4,500.00
Fuente de energía (electricidad)	Q8300.00
Materiales de apoyo	Q300.00
Redes sociales	Q3,000.00
Presentación interactiva	Q4,000.00
Viáticos	Q2,000.00
Total	Q87,500.00







Bibliografía



Bibliografía

Guatepets. Colaborando con los derechos de las mascotas, 2015. Disponible en <http://www.guatepets.com/Organizaciones.htm>

Animal Aware - Antigua Guatemala Volunteer Work, 2015, Abril. Disponible en <https://www.facebook.com/AnimalAwareGuatemala/info>

Animal Aware, Visit us, 2015, Abril. Disponible en <http://animalaware.org/home/visit-us>

Trabajos citados

- 3, A. (04 de 11 de 2014). Coffe table book. Recuperado el 24 de 09 de 2015, de https://es.wikipedia.org/wiki/Coffee_table_book
- Karolina. (28 de enero de 2014). Principales características del diseño gráfico. Obtenido de <http://diseo456.blogspot.com/2010/11/principales-caracteristicas-del-diseno.html>
- López, N. (01 de 03 de 2014). 5 razones para adquirir coffee table books. Recuperado el 24 de 09 de 2015, de <http://www.espacio-independiente.com/2014/03/5-razones-para-adquirir-coffee-table.html>
- Machine, M. (02 de 02 de 2006). Qué es multimedia interactivo? Recuperado el 14 de 09 de 2015, de <http://multimediamachine.blogspot.com/2006/02/qu-es-multimedia-interactivo.html>
- Medina, G. (04 de 12 de 2009). El maltrato animal. Recuperado el 22 de 09 de 2015, de <http://theworldismin3.blogspot.com/>
- normal, L. g. (21 de 06 de 2010). Aportes del diseño gráfico a la sociedad. Recuperado el 24 de 09 de 2015, de <http://tipo-grafica-mente.blogspot.com/2010/06/aporte-del-diseno-grafico-la-sociedad.html>
- Peque. (n.f.). Efectos positivos de tener una mascota. Recuperado el 24 de 09 de 2015, de http://www.peques.com.mx/efectos_positivos_de_tener_una_mascota.htm
- Salud, M. (n.f. de 2015). Beneficios de tener mascotas para nuestra salud. Recuperado el 24 de 09 de 2015, de <http://mejorconsalud.com/beneficios-de-tener-mascotas-para-nuestra-salud/>
- Virz, R. (14 de 05 de 2012). El maltrato entic. Recuperado el 12 de 09 de 2015, de <https://sites.google.com/site/elmaltratoentic/tipo-de-maltrato/maltrato-animal/causas-y-consecuencias-del-maltrato-animal>





Glosario

del proyecto





Glosario

Académico: De los estudios reconocidos oficialmente o que tiene relación con ellos.

Afecto: Que es partidario de una persona o una cosa, o siente aprecio o afición por ellas.

Amor: Sentimiento de vivo afecto e inclinación hacia una persona o cosa a la que se le desea todo lo bueno.

Anexo: Que va unido a otra cosa de la cual depende o con la que está muy relacionado.

Aporte: Cosa o conjunto de cosas que se entregan o suministran para contribuir al logro de un fin.

Boceto: Estudio o ensayo en el que se trazan las líneas generales y la composición que tendrá una pintura

Diseño gráfico: Actividad creativa y técnica que consiste en transmitir ideas por medio de imágenes.

Doméstico: Que se cría en compañía de las personas.

Huella: Señal o rastro que queda de una cosa o de un suceso.

Ícono: Signo que representa un objeto o una idea con los que guarda una relación de identidad o semejanza formal.

Maltrato: Comportamiento violento que causa daño físico o moral.

Proyecto: Idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios.

Psicológico: De la manera de sentir, de pensar y de comportarse de una persona o una colectividad, o relacionado con ella.

Refugio: Lugar que sirve para protegerse de un peligro.

Ternura: Sentimiento ante las personas, cosas o situaciones que se consideran merecedoras de un amor o un cariño puro y gratuito, por su dulzura, debilidad o delicadeza.

Validación: Acción de validar.

Visual: Del sentido de la vista o relacionado con él.

Voluntario: Que se hace con la voluntad.





Anexos

del proyecto

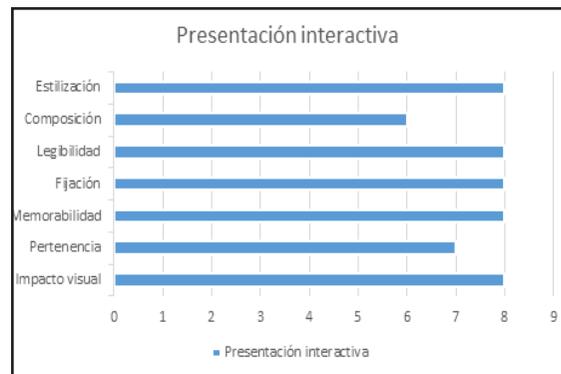
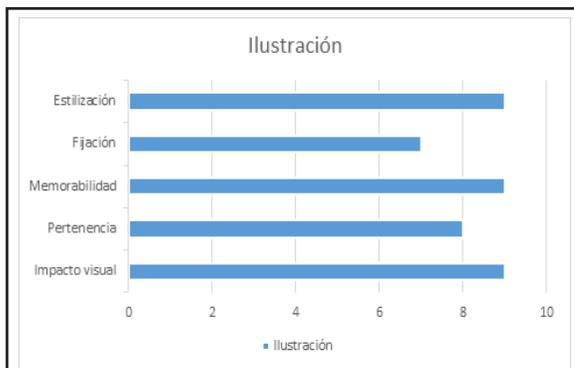
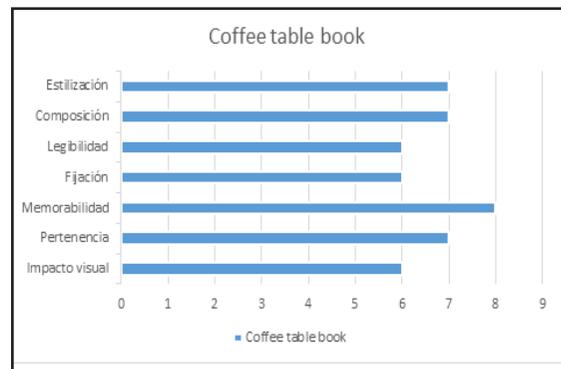
Autoevaluación de bocetaje Nivel 1

La autoevaluación de bocetaje, permitió determinar y calificar distintos aspectos para proceder a mejoras o modificaciones parciales o totales. Los criterios que se utilizaron ayudaron a visualizar distintos campos de manera textual y numérica.

	<i>Coffee table book</i> (Diagramación)	Presentación Interactiva (Diagramación)	Opción 1 de ilustración
Interés e impacto visual	6/10	8/10	9/10
Pertenencia	7/10	7/10	8/10
Memorabilidad	8/10	8/10	9/10
Fijación	6/10	8/10	7/10
Legibilidad y fluidez en la lectura	6/10	8/10	X
Composición	7/10	6/10	X
Estilización	7/10	8/10	9/10
Total	47/70	53/70	42/50

Puntaje gráfico de la autoevaluación

Los resultados de la tabla se interpretaron con las barras azules, para determinar distintos aspectos de las piezas gráficas que se realizaron.



Instrumento de evaluación con profesionales

Los instrumentos de evaluación con profesionales, permitieron generar una mejor visualización de la calidad del trabajo, y ayudaron a mejorar el trabajo por medio de ponderación en distintos aspectos dependiendo de la pieza elaborada.

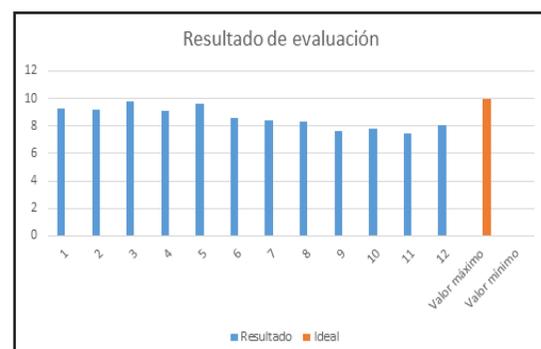




EVALUACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS

A continuación se presentan criterios de evaluación de las piezas gráficas que se proponen para el proyecto "Diseño de material gráfico y audiovisual para dar a conocer las actividades de la fundación Animal Aware", las cuales son 1 coffee table book y una presentación interactiva. El concepto creativo es "huellas de amor". Marque la casilla para evaluar el puntaje. Se agradece su colaboración.

PUNTAJE DE EVALUACIÓN	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	Total
Calidad del contenido general											
Diagramación											
Diseño											
Aplicación del concepto											
Calidad del contenido gráfico											
Legibilidad de Tipografía											
Facilidad en navegación del documento											
Jerarquía de elementos											
Memorabilidad de los temas											
Visualización del contenido											
Redacción del contenido											
Aplicación de programas de diseño											
Total											



Los resultados se representaron con barras para visualizar los resultados numéricos.

Instrumento Impreso de validación con el grupo objetivo

Evaluar al grupo objetivo fue un proceso crucial para la finalización de las piezas, por lo que el instrumento presentado, constaba de distintas interrogantes que ayudaron a implementar el material gráfico. Las personas que fueron encuestadas ayudaron a la mejora del material.



Instrumento de validación Grupo Objetivo

A continuación se presentan interrogantes de las piezas gráficas que se le mostraron. Marque la opción que crea conveniente. Se agradece su colaboración.

1. ¿Considera que el contenido le ha brindado información relevante?

- a. Me ha parecido muy útil b. Más o menos entendí el tema c. Para nada

¿Por qué?

2. ¿Qué opina de la facilidad en la lectura de las piezas gráficas que se le mostraron?

- a. Me pierdo fácilmente b. No me pierdo para nada c. Me confundo por ratos

¿Por qué?

3. ¿Considera que los titulares ayudan a distinguir las secciones del contenido?

- a. Son muy útiles b. Exageran en tamaño c. Me orientan en la lectura

¿Por qué?

4. ¿Qué tanto considera las imágenes adecuadas para los textos?

- a. Reflejan el contenido b. No me gustan c. Me encantan!

¿Por qué?

5. ¿Cómo considera la calidad de las imágenes?

- a. Muy malas b. Podrían mejorar c. Excelente calidad

¿Por qué?

6. ¿Cree que las imágenes hacen referencia al contenido en textos?

- a. Totalmente de acuerdo b. No entiendo algunas c. Para nada

¿Por qué?

7. ¿Considera que el contenido es fácil de recordar?

- a. Creo que solo partes... b. Me recuerdo de todo c. Ya se me olvidó

¿Por qué?

8. ¿Piensa que el material que se le proporcionó, comunica el contenido de una forma...?

- a. Excelente! b. Muy mala, no entendi c. Regular, podría mejorar

¿Por qué?

9. ¿Cómo considera el contenido en cuanto la relación ideal entre humano-mascota?

- a. Igual a la realidad b. Pura fantasía c. Hay cosas que exageran

¿Por qué?

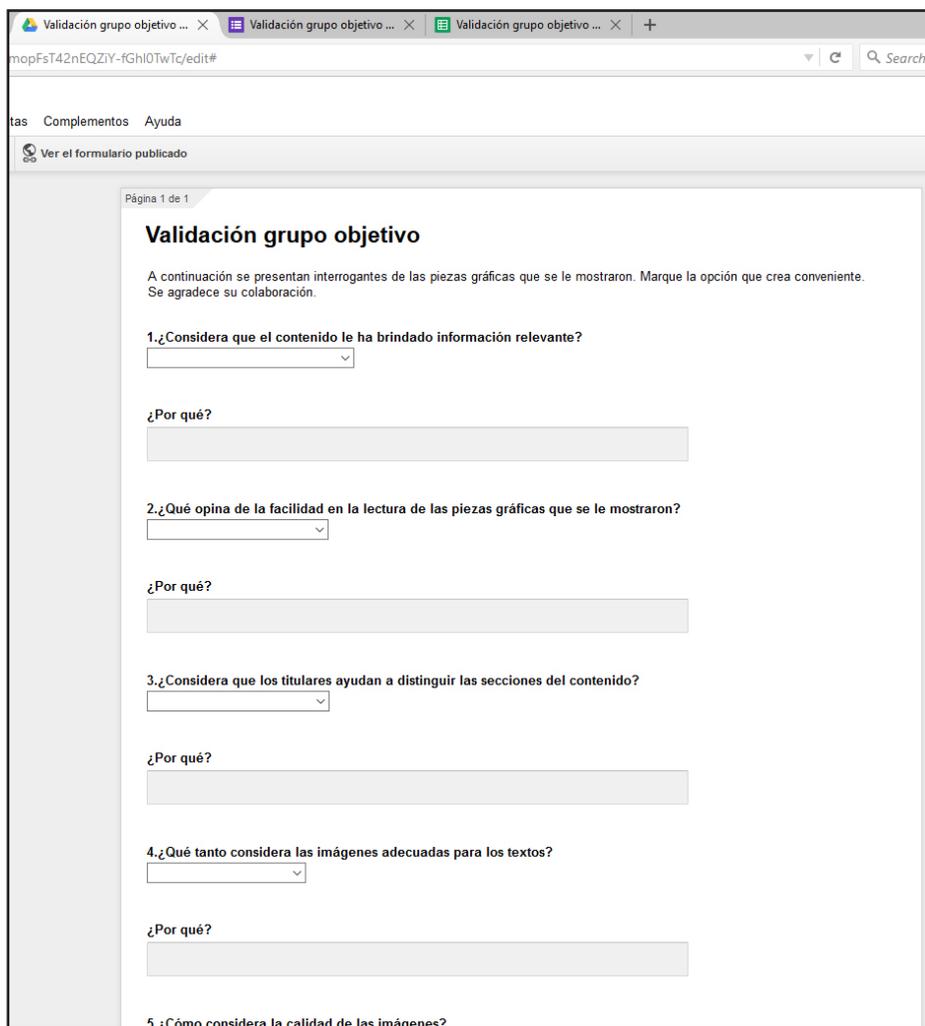
10. ¿Cómo considera la aplicación del diseño gráfico del contenido?

- a. Muy mala, aburrido b. Me agradó totalmentel. c. Diferente y muy creativo

¿Por qué?

Instrumento digital de validación con el grupo objetivo

El instrumento digital permitió ampliar la ruta de validación con el grupo objetivo, fue muy importante generar distintos procesos de evaluación. El instrumento digital, poseía las mismas características que el impreso, con la diferencia que la información se manipulo de una manera más simple.



The screenshot shows a web browser window with three tabs titled "Validación grupo objetivo". The address bar contains the URL "mopFsT42nEQZY-fGhIOTwTc/edit#". The browser's menu bar includes "Ver el formulario publicado". The page content is titled "Validación grupo objetivo" and includes the following text: "A continuación se presentan interrogantes de las piezas gráficas que se le mostraron. Marque la opción que crea conveniente. Se agradece su colaboración." The form consists of five numbered questions, each with a dropdown menu and a text input field for justification:

1. ¿Considera que el contenido le ha brindado información relevante?

¿Por qué?
2. ¿Qué opina de la facilidad en la lectura de las piezas gráficas que se le mostraron?

¿Por qué?
3. ¿Considera que los titulares ayudan a distinguir las secciones del contenido?

¿Por qué?
4. ¿Qué tanto considera las imágenes adecuadas para los textos?

¿Por qué?
5. ¿Cómo considera la calidad de las imágenes?

Validación grupo objetivo ... X Validación grupo objetivo ... X Validación grupo objetivo ... X +

mopFsT42nEQziY-fGhIOtwTc/edit#

tas Complementos Ayuda

Ver el formulario publicado

Página 1 de 1

Validación grupo objetivo

A continuación se presentan interrogantes de las piezas gráficas que se le mostraron. Marque la opción que crea conveniente. Se agradece su colaboración.

1. ¿Considera que el contenido le ha brindado información relevante?

¿Por qué?

2. ¿Qué opina de la facilidad en la lectura de las piezas gráficas que se le mostraron?

¿Por qué?

3. ¿Considera que los titulares ayudan a distinguir las secciones del contenido?

¿Por qué?

4. ¿Qué tanto considera las imágenes adecuadas para los textos?

¿Por qué?

5. ¿Cómo considera la calidad de las imágenes?

Fotografías de la validación con el grupo objetivo

Las fotografías de algunos momentos en los que se evaluó al grupo objetivo, los cuales fueron encuestados en parejas o grupos.



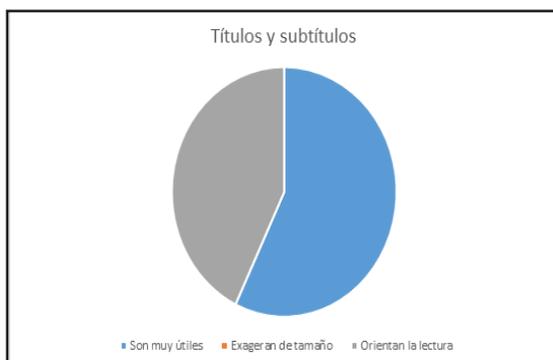
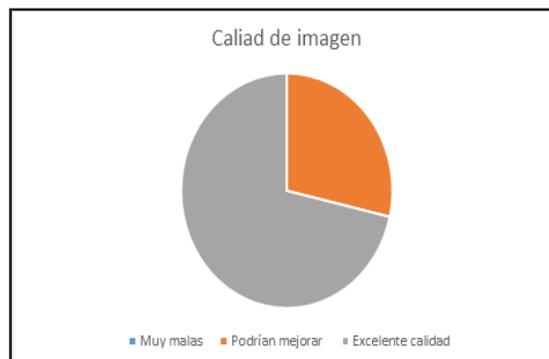
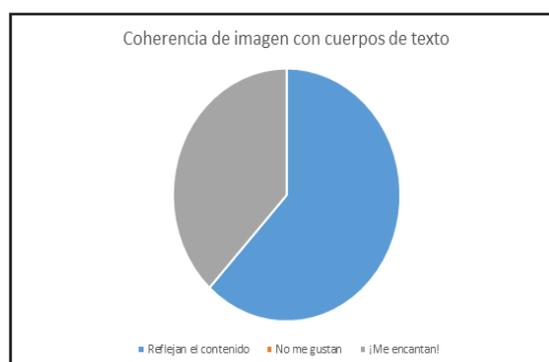
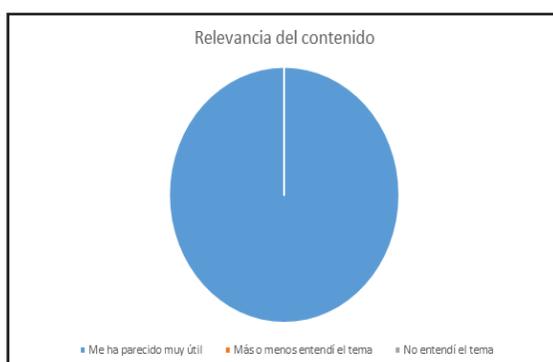
*Validación con el grupo objetivo
Fotografía por Sadie Mendoza*

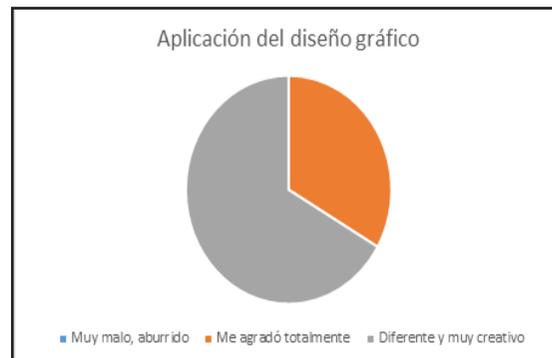


*Validación con el grupo objetivo
Fotografía por Sadie Mendoza*

Resultados de la aplicación del instrumento de validación

Las gráficas que se presentan a continuación, son el resultado de la ponderación obtenida en cuanto a la validación con el grupo objetivo, cada una muestra un porcentaje distinto en cuanto al material que se presentó para la evaluación.





Los resultados mostraron los datos numéricos en una forma gráfica y ordenada para el análisis.

Cotización de la pieza gráfica

La pieza gráfica *coffee table book* se cotizó en CMYK para su reproducción con pasta dura.

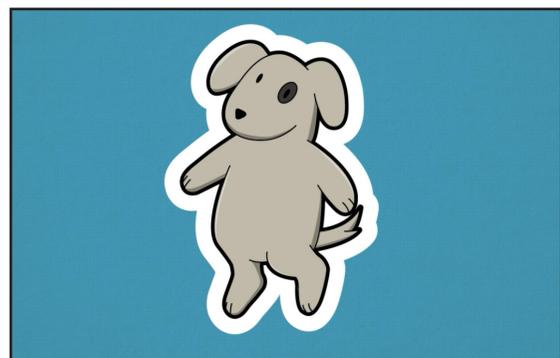
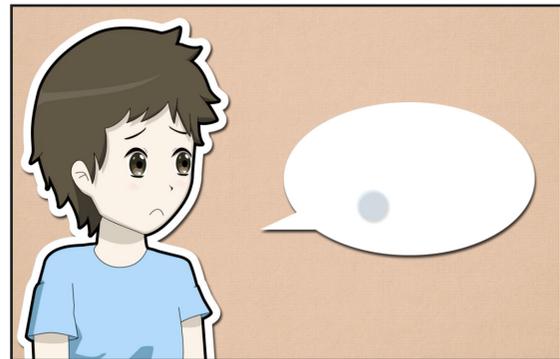
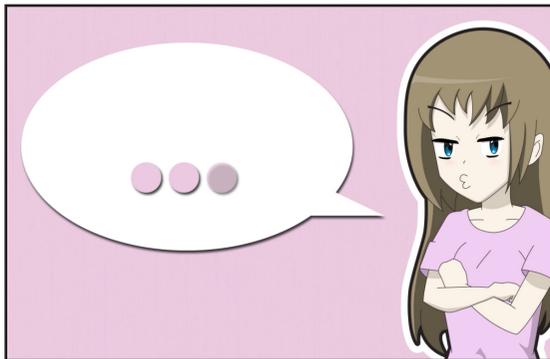


Audiovisuales Animal Aware

Se realizaron dos *motion graphic* para dar a conocer los beneficios de una mascota y las cosas que se deben evitar para cumplir los derechos de los animales.

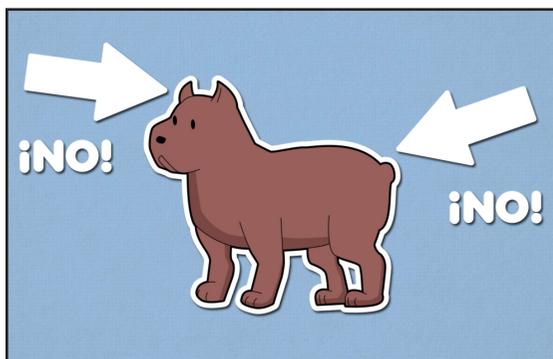
Beneficios de tener una mascota

Se presentaron ilustraciones simulando dueños con y sin mascota, para que el grupo objetivo identificara las diferencias.



Derechos de los animales

Las ilustraciones ayudaron a representar de una forma adecuada, a distintos animales en situaciones negativas como abandono o encierros.



Material de apoyo, promocional y educativo

Se realizaron distintos materiales para transmitir el mensaje de la fundación de una manera distinta, de igual forma material con alta calidad gráfica.



Banner para redes sociales



Banner para redes sociales



Post para redes sociales



Post para redes sociales

Carta de revisión de licenciado en letras



FACULTAD DE
ARQUITECTURA

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

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación “**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO Y AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES DE LA FUNDACIÓN ANIMAL AWARE**”, del estudiante **DIEGO ANDRÉS RANERO LEPE** de la Facultad de Arquitectura, carne universitaria **200810860**, al conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de Licenciado.

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

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

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

Atentamente,

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


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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"Diseño de material gráfico y audiovisual para dar a conocer las actividades de la fundación Animal Aware, Sumpango, Sacatepéquez"

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Diego Andrés Ranero Lepe

Asesorado por:

Licda. Larisa Caridad Mendóza

Asesora gráfica

Lic. Marco Antonio Morales Tomas

Asesor metodológico

Lic. Axel Eudalio Barrios Lara

Tercer asesor

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Decano

