



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de Diseño Gráfico

DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO

Para el Instituto Neurológico de Guatemala orientado a la
inclusión social de personas con discapacidad intelectual

Presentado por:

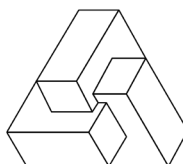
Francisco Eduardo Siquiná Castillo

al conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico

egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO

Para el Instituto Neurológico de Guatemala
orientado a la inclusión social de personas
con discapacidad intelectual

Presentado por:

Francisco Eduardo Siquiná Castillo

al conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico
egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de
San Carlos de Guatemala.

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

NÓMINA DE AUTORIDADES

Junta directiva Farusac

Dr. Byron Alfredo Rabé Rendón

Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías

Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa

Vocal V

Msc. Publio Rodríguez Lobos

Secretario Académico

Tribunal examinador

Dr. Byron Alfredo Rabé Rendón

Decano

Msc. Publio Rodríguez Lobos

Secretario Académico

Lic. Lourdes Pérez

Examinador

Lic. Larisa Mendóza

Examinador

Lic. Andy Amílcar Rodríguez Castillo

Examinador

Francisco Eduardo Siquiná Castillo

Sustentante

AGRADECIMIENTOS

A Dios que me regala la experiencia de existir transformando todo lo que me rodea en un acto de agradecimiento constante, quien me amó aun cuando no era consciente de su presencia, y de manera previsible colocó los elementos necesarios para darme vida, pues una cosa es decir que se vive y otra cosa es sentirse vivo y pleno.

A mi madre quien me enseñó que sencillez y humildad no son sinónimos de debilidad sino de fuerza; y a mi padre, que siempre ha sido un ejemplo por la excelencia con que orienta su trabajo y formación profesional.

A mis hermanos, Astrid y Oliver por siempre estar presentes como la voz que me recuerda que es necesario seguir adelante .

A Ana, Freddy, Josselyn, Iris, Maribel y Casa de Oración Guatemala con quienes he vivido una experiencia de alegría, amistad, lealtad y aprecio sinceros.

Al Instituto Neurológico de Guatemala, por permitirme implementar en mi desarrollo profesional y poder retribuir a la sociedad con el mismo.

Y reconocer a todos los que han formado parte de este camino lleno de aprendizaje de forma indirecta en diferentes momentos de mi vida.

*Dedicado a la memoria de mi abuela:
Liberia Martínez Ordóñez de Castillo
quien falleció al inicio de este proyecto.*

1927 - 2016 †



*"Si fuimos buenos jóvenes, pues tenemos que ser buenos viejos".
(Liberia Martínez Ordóñez de Castillo)*

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

Introducción	9
Antecedentes	10
Problema	14
Justificación.	15
Objetivos del Proyecto	16

CAPÍTULO 2

Perfil de la institución	18
Perfil de Grupo Objetivo	19

CAPÍTULO 3

Planeación Operativa	21
Flujograma del proceso	23
Cronograma de Trabajo	25

CAPÍTULO 4

Marco Teórico	27
----------------------	-----------

ÍNDICE

CAPÍTULO 5

BRIEF de Diseño	36
Referentes visuales	38
Definición creativa	40
Técnica de creatividad 1	41
Técnica de creatividad 2	42
Técnica de creatividad 3	43

CAPÍTULO 6

Proceso de Producción Gráfica	48
Nivel 1 de Visualización.	49
Nivel 2 de Visualización.	52
Nivel 3 de Visualización.	57
Fundamentación de la Propuesta Gráfica.	70

CAPÍTULO 7

Lecciones Aprendidas	75
Conclusiones	76
Recomendaciones	77
Fuentes Consultadas	78
Anexos	79

INTRODUCCIÓN

01

INTRODUCCIÓN

La sociedad guatemalteca se caracteriza por ser un conjunto social conservador, machista, dogmático, racista y prejuicioso (Mariano González ODAGH, 2005). La práctica de estereotipos sociales y estigmas, forma parte de su cultura y falta de empatía hacia las personas con discapacidad intelectual, es esta premisa la que abre puertas hacia un nuevo camino, donde se pueden encontrar los puntos errados que han llevado a los guatemaltecos a ser dueños de la inconsciencia colectiva, y hacer hincapié en las consecuencias desfavorables de una conducta desinteresada en la población, hacia todo aquel que es diferente física o intelectualmente.

Es indispensable ofrecer oportunidades que partan de los deseos e intereses de las personas con discapacidad intelectual, oportunidades de participación real, en miras del beneficio de los mismos, que adquieran un nivel alto de autonomía, estableciendo un modelo de colaboración donde se defiendan derechos y deberes para todos de una forma integrada. Reconocer y respetar el derecho de las personas discapacitadas a beneficiarse de medidas que garanticen su autonomía, su integración social y profesional así como su participación en la vida de la comunidad (Unión Europea, Diario Oficial N.º C. 303, 2007).

El propósito de este documento es presentar la sistematización de las diferentes fases utilizadas para el desarrollo del proyecto de diseño de material informativo para sencibilizar, fomentando una conciencia renovada y aceptación social hacia las personas con discapacidad intelectual en la juventud guatemalteca, para un cambio de postura de inconsciencia y rechazo social hacia la inclusión.

El proyecto corresponde claramente a la visión institucional de la Universidad de San Carlos de Guatemala que busca la igualdad de oportunidades constituyendo un enfoque renovado que modifique la estructura social en la juventud, estableciendo como principio el respeto de los demás individuos que se desarrollan en el entorno guatemalteco.

ANTECEDENTES

Instituto Neurológico de Guatemala

El objetivo del Instituto Neurológico de Guatemala es lograr, a través de programas educativos, desarrollar integralmente a cada persona, favoreciendo así el avance en sus habilidades, aspectos psico-afectivos, intelectuales y motrices.

Con el apoyo constante de sus padres, se espera una pronta integración al ámbito familiar, escolar, laboral y social.

Brinda apoyo a la población de personas con discapacidad intelectual para que puedan tener educación, promoviendo el desarrollo integral con enfoque familiar, social, educativo y laboral. La autonomía de las personas con discapacidad intelectual no está en función de la discapacidad, sino en función del apoyo para que puedan vivir de la forma que los mismos decidan, sin vulnerar sus derechos.

Si no existen las expectativas en el entorno, difícilmente el individuo con discapacidad intelectual puede progresar. Su condición no es una realidad biológica o psicología, es fundamentalmente social y cultural, por tal razón se hace necesaria la integración de las personas con discapacidad intelectual, y la igualdad de oportunidades, promoviendo una conciencia renovada en la juventud guatemalteca que representa el 80% de la población según el INE, 2012).



Figura 1: Instituto Neurológico de Guatemala (2016)

Comunicación visual

El Instituto Neurológico de Guatemala consta con el departamento de comunicación y relaciones públicas que se encarga de la creación del material impreso y digital. La competencia directa es Margarita tejada no como producto ni en causa sino como idea institucional, las piezas gráficas del Instituto Neurológico de Guatemala suelen estar enfocadas a la sencibilización, recaudación, apadrinamiento y donaciones económicas (Fabiola López Barbero, 2016).

Bazar Kalea

Se realiza desde hace 10 años para la recaudación de fondos que serán implementados en las actividades del Instituto Neurológico de Guatemala, la estrategia de este bazar es promover la compra de muebles para familias guatemaltecas que estén formando un hogar o que deseen la adquisición de bienes inmuebles a precios accesibles, promoviéndose así misma entre la sociedad guatemalteca que siempre busca un mejor precio el conocido "regateo". Otra de las estrategias es hacer sentir al consumidor que no es la compra de un mueble más, pues está aportando económicamente con su compra a una causa noble, su aplicación se da en Mupis, redes sociales y anuncios de Transmetro.



Figura 2: Bazar Kalea niño (2015)



Figura 3: Bazar Kalea niña (2015)

JUANNIO

De carácter benéfico, privado y no lucrativo, JUANNIO es el evento de arte más importante de Centro América. Se inició en 1964 con el objetivo de apoyar económicamente al Instituto Neurológico de Guatemala, el cual fue establecido en 1961. El Instituto Neurológico es una institución privada, no lucrativa, dedicada a la atención de niños y jóvenes de escasos recursos con necesidades educativas especiales. En su mayoría atiende a niños con Síndrome Down.

Esta actividad se celebra cada año en el mes de junio la intención es promover el arte nacional e internacional en una subasta, dirigida a artistas para que participen y puedan llamar la atención de posibles compradores con la posibilidad de adquirir las piezas.

El Instituto Neurológico ha sido vital para el país, ya que no existe ninguna otra institución educativa y de soporte social de esta índole, la totalidad de las ganancias que se obtienen de la subasta de arte, anualmente, es donada al Instituto Neurológico, suma con la cual se paga aproximadamente la mitad de su presupuesto.

JUANNIO



Figura 4: JUANNIO (2015)

APLICACIONES

Publicaciones en redes sociales



Figura 5: Día mundial del Síndrome de Down (2015)



Figura 7: Carrera GNC con el corazón



Figura 9: Día de la madre



Figura 10: Perfil de facebook



Figura 6: Tómate en cuenta (2015)



Figura 8: Contratación de educadores especiales anuncio



Figura 11: Gran bazar de muebles usados

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Sensibilización para la inclusión



Figura 12: Alumnos de Instituto Neurológico de Guatemala

El Instituto Neurológico de Guatemala requiere concientizar a la población de jóvenes guatemaltecos sobre la necesidad de un cambio de postura, que favorezca la condición de integración social de las personas con discapacidad intelectual, que proporcione información respecto a su condición como individuos, y permita dar a conocer la valiosa labor social de la institución.

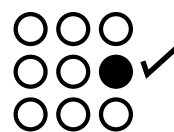
La sensibilización de la juventud guatemalteca respecto al tema de inclusión de las personas con discapacidad intelectual se hace imperativa, concientizar tanto hacia el respeto de la vida como al prójimo, hoy se habla de la dignidad del medio ambiente, de los animales, es parte del principio maya del carácter sagrado de la naturaleza y de todo lo que tiene vida. Esto es parte de la preparación del contexto a cualquier ley, el respeto a las personas con discapacidad intelectual es diferente si surge por amor o por obligación (Enrique Campang Chang, 2016)

Existen instituciones como Margarita Tejada reconocida por su transparencia, cobertura y profesionalismo, buscan la integración social de la población con síndrome de Down que forma parte de una de las condiciones de discapacidad intelectual en el expediente del Instituto Neurológico de Guatemala.



Figura 13: Enseñanza lúdica

La línea grafica del Instituto Neurológico de Guatemala está conformada principalmente por los colores rojo, gris y blanco, estos colores relacionados a la vida y el lado humanista. Cabe resaltar que la mayoría de publicaciones carecen de jerarquía visual, el logotipo representa al niño explorando el mundo, sin embargo esta con la cabeza agachada y esta era la connotación de la discapacidad intelectual en 1970, en el tiempo actual se busca magnificar las capacidades de las personas con discapacidad intelectual, la aplicación grafica es pautaada generalmente en Mupis, vallas, redes sociales y el sitio web (Fabiola López Barbero, 2016).



JUSTIFICACIÓN

Trascendencia

Sensibilizando a la población de jóvenes guatemaltecos por medio de material gráfico orientado a la inclusión social de personas con discapacidad intelectual, utilizando el medio digital, ya que el mismo se encuentra en un periodo cúspide y es una herramienta con mucha preminencia, capaz de tener un alcance de comunicación integral, apto para generar el movimiento colectivo de la sociedad.



Según Pamela Laines, Lifebelt (2016), La cantidad de usuarios activos en Facebook en el área guatemalteca en el año 2016 es de 5.300.000, el rango predominante (35.50%) de edad entre los usuarios digitales es de los 21 a 30 años.

Facebook una de las redes sociales primarias de los jóvenes que representan la audiencia, permite llegar a todas las esferas sociales, optimizar el tiempo de interacción entre la organización y usuarios sin hacer gastos económicos cuantiosos, y con la capacidad de retroalimentación casi instantánea por medio de los usuarios.

Incidencia del diseño gráfico

La publicidad en la actualidad es muy ostentosa, desde el proceso de producción hasta el momento que se publica físicamente, El Instituto Neurológico de Guatemala no cuenta con recursos cuantiosos para hacer grandes campañas publicitarias, las donaciones que se obtienen son las que sustentan la educación de las personas con discapacidad intelectual.



Factibilidad

Actualmente las redes sociales son la plataforma de lanzamiento de varias iniciativas nacionales como internaciones, se encuentran en su etapa inicial y su capacidad de expansión de la información es insuperable por la publicidad habitual, que cuenta con un tiempo de vida corto en comparación de la estabilidad que ofrecen las redes sociales en el medio digital, beneficiando también el medio ambiente pues el medio digital no implica gastos en material impreso.



De la interactividad propia del medio nace la actual ventaja de poder generar cambios de conducta a través de campañas de marketing viral que por medio de Internet se extienden como la pólvora. Pero no sólo eso, gracias a Internet y las redes sociales que son el vivo ejemplo de la interactividad se puede modificar una conducta, crear nuevos movimientos de opinión, promover manifestaciones, crear grupos de apoyo a causas concretas o conseguir crear una moda que genere el consumo de un determinado producto (David Caldevilla Domínguez, 2012).

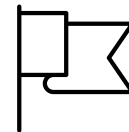
OBJETIVOS

Objetivo General

Contribuir con el Instituto Neurológico de Guatemala a través del diseño de material informativo, para fomentar la incorporación social de las personas con discapacidad intelectual y garantizar la equidad favoreciendo los valores éticos y morales de la institución.

Objetivo de Comunicación

Impulsar los procesos de sensibilización social del Instituto Neurológico de Guatemala en redes sociales de acuerdo con el requerimiento que el grupo objetivo establezca.



Objetivo de Diseño Gráfico

Desarrollar material gráfico para el Instituto Neurológico de Guatemala que preste el apoyo de comunicación apropiado, para sensibilizar a los jóvenes guatemaltecos en el medio digital.

PERFILES

02

PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

Instituto Neurológico de Guatemala

institución no lucrativa, fundada en el año 1961 por un grupo de padres y médicos interesados en brindar a niños y jóvenes de escasos recursos con discapacidad intelectual, atención especializada para potenciar sus capacidades.



Figura 14: Logotipo Instituto Neurológico de Guatemala

Objetivos



Desarrollar capacidades en los niños y jóvenes para lograr una adaptación a la vida familiar, social y laboral.

Orientar a los padres y familiares para que sean coeducadores de sus propios hijos.

Informar y sensibilizar a la comunidad acerca de las capacidades y destrezas que un niño con necesidades educativas especiales puede adquirir.

Ser un centro de investigación y difusión hacia la comunidad científica sobre nuevos aportes a la educación especial.

Servir como centro de práctica técnica profesional para estudiantes de universidades del país.



Visión

Ser una institución reconocida por sus valores éticos y profesionales, que vela por el bienestar de los niños y jóvenes con discapacidad intelectual y de su pronta integración a la sociedad.

Misión

Diseñar a cada persona con discapacidad intelectual, un plan integral de vida con el fin de potenciar y favorecer el desarrollo de sus habilidades y destrezas encaminadas a lograr la plena integración familiar, escolar, laboral y social, mejorando su calidad de vida y la de sus familias.



Organización

Junta Directiva

Dirección Ejecutiva

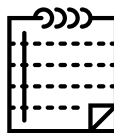
Dirección Académica

Coordinación Administrativa-Financiera

Coordinación Académica

Coordinación de Comunicación Social

Coordinación de Recaudación



Servicios brindados

Psicología

Terapia del lenguaje

Terapia ocupacional

Intervención temprana

Educación especial por niveles

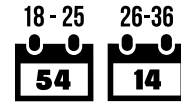
Trabajo Social, Talleres vocacionales

Hidroterapia, Educación física

Computación

Montessori

PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO



Perfil demográfico



Guatemaltecos



Graduados de educación media.



Español/ Inglés intermedio.



Solteros y Casados Estudiantes y trabajadores.



Uso de los medios digitales, siempre estar conectados.



Jóvenes de 18 a 36 años Masculino y Femenino



Encuestados



Diversidad Religiosa



Transporte

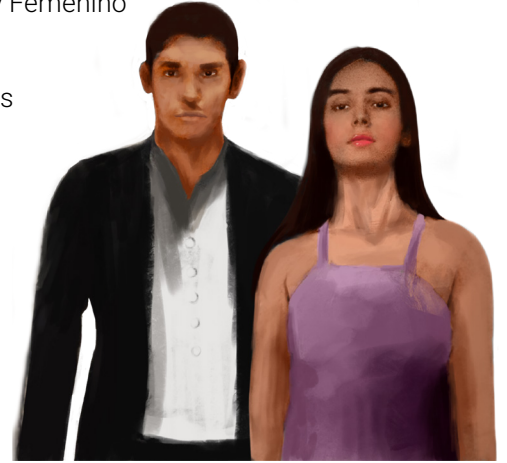


Figura 15: Jóvenes guatemaltecos

Perfil conductual

Son personas que a diario conviven en su entorno presentando indiferencia, desinteresadas en el tema generando exclusión hacia las personas con discapacidad intelectual, por el mismo afán de sus metas personales, Son constantemente informados a través de medios de comunicación y especialmente carteles que promueven actividades en pro de las personas con discapacidad pero se resisten al cambio encerrándose en su círculo social y actividades.

Perfil Psicográfico

Clase Media-Baja (B, C)

Su prioridad es la educación, en sus tiempos libres practican deportes, navegan en las redes sociales, usan videojuegos y ven películas y series por televisión y online, socializa con personas de la universidad, el trabajo y círculo social. Visitan centros comerciales, cines y actividades culturales Gustan de las mascotas, velan por el bien estar de su familia, se preocupan por su futuro el éxito profesional y apariencia física.

Perfil gráfico cultura visual

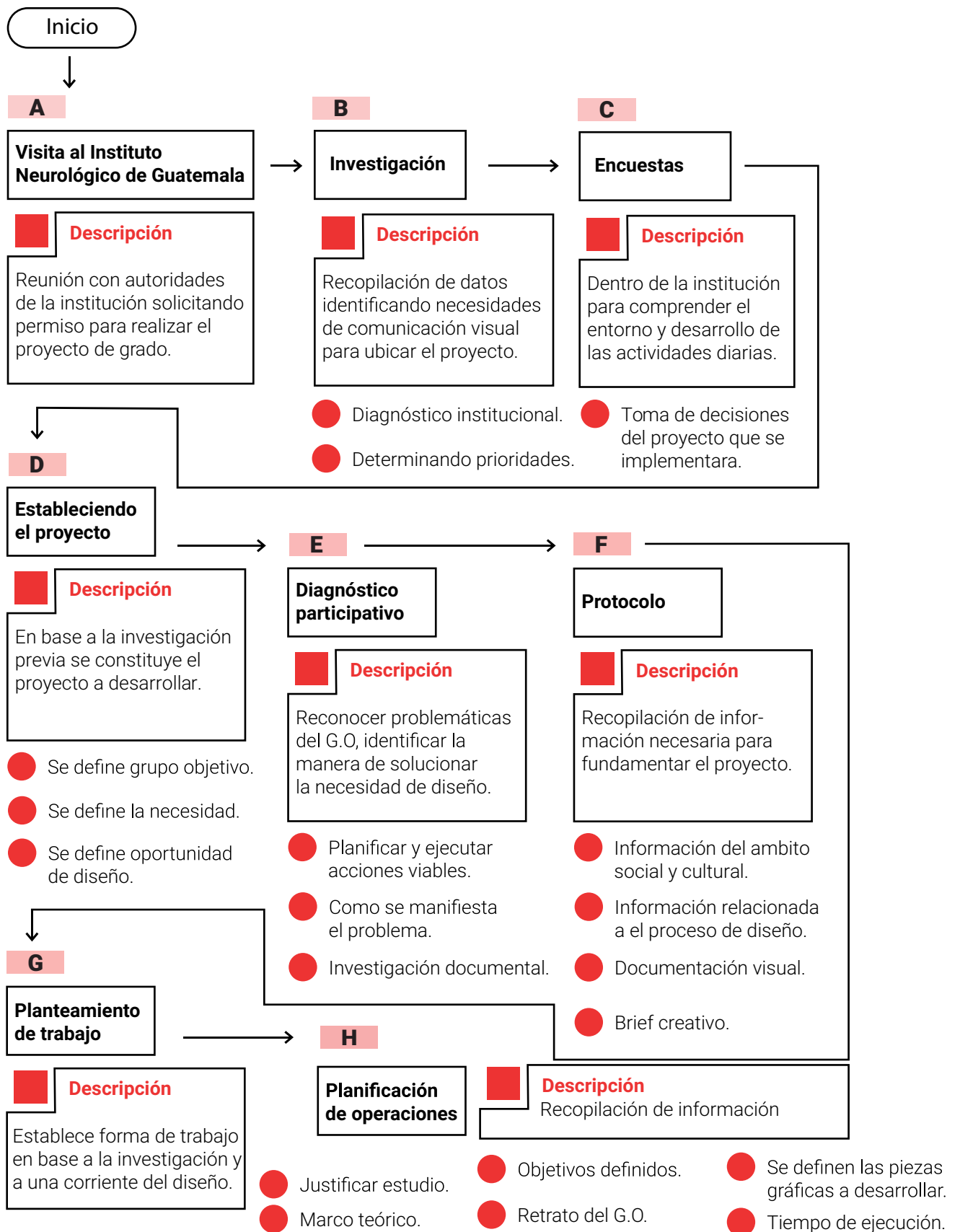


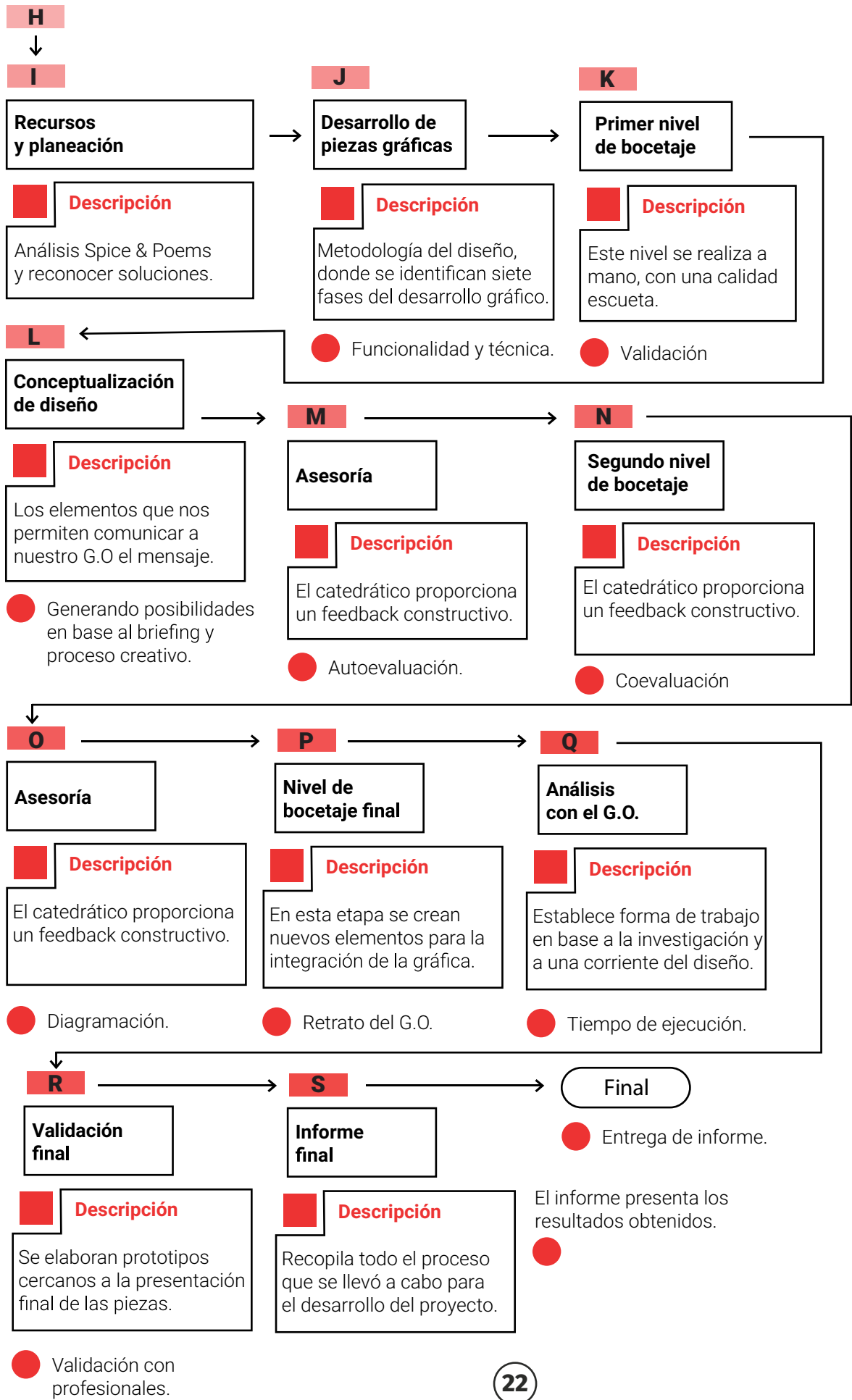
Figura 16: Marcas comunes para el G.O

03

PLANEACIÓN OPERATIVA




















FLUJOGRAMA





CRONOGRAMA

Tareas

A		Visita al Instituto Neurológico de Guatemala
B		Investigación
C		Encuestas
D		Estableciendo el proyecto
E		Diagnóstico participativo
F		Recopilación de información para Protocolo
G		Planteamiento de trabajo
H		FASE 2 Planificación de operaciones
I		Recursos y planeación
J		FASE 3 Desarrollo de piezas gráficas
K		Primer nivel de bocetaje
L		Conceptualización de Diseño
M		Asesoría
N		Segundo nivel de bocetaje
O		Correcciones Asesoría
P		Nivel de bocetaje final
Q		Análisis con el G.O
R		FASE 4 Validación
S		Informe Final

CRONOGRAMA



COSTOS DEL PROCESO

Producto	Descripción	Costo	Tiempo
Investigación Diagnóstico institucional	Recopilación de información para concretar una necesidad de comunicación visual en la institución y establecer el propósito del proyecto.	Q18,000	7 de abril al 11 de junio, 3 horas diarias.
Investigación Diagnóstico institucional	Recopilación de información para concretar el perfil del grupo objetivo para comprender sus necesidades y gustos.	Q10,000	2 al 26 de mayo, 4 horas diarias.
Marco Teórico	Recopilación de información para definir el fundamento teórico para la toma de decisiones en el proyecto.	Q18,000	2 al 26 de mayo, 4 horas diarias.
Producción Gráfica	Planeación	Q2,000	2 al 21 de agosto, 2 horas diarias.
	Concepto creativo	Q5,000	2 al 21 de agosto, 2 horas diarias.
	Visualización 1	Q7,000	21 de agosto al 10 de septiembre 2 h diarias.
	Visualización 2	Q7,000	2 al 21 de septiembre 12 horas diarias.
	Visualización 3	Q7,000	21 de septiembre al 10 de octubre 12 h diarias.
	Propuesta gráfica final	Q5,000	10 a 29 de octubre 10 h diarias.
TOTAL		Q79,000	

Producción gráfica

Producto	Descripción	Costo
Ilustraciones matte painting	10 ilustraciones de personajes.	Q10,000
Ilustraciones vectores	120 ilustraciones para infografías.	Q5,000
TOTAL		Q15,000

Otros gastos

Producto	Descripción	Costo
Teléfono móvil	Plan de datos para 3 meses.	Q1500
Vehículo	Gasolina para 3 meses.	Q3,000
Módem	Paquete fijo para 3 meses.	Q800
TOTAL		Q7,300

TOTAL

Costos del proceso	Q79,000		
Producción gráfica	Q15,000		
Otros gastos	Q7,300		
			TOTAL FINAL Q101,300

04

MARCO TEÓRICO

Sensibilizar e informar a la población juvenil sobre las personas con discapacidad intelectual.

Continuando con el desarrollo de una estructura teórica para elaborar el proyecto de grado y optar a la Licenciatura en diseño gráfico, impulsada por la escuela de diseño gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala. Se propone la fundamentación en base a conjeturas previas de diferentes autores e instituciones que permiten facilitar el desarrollo conceptual del material informativo para sensibilizar a la población juvenil acerca de la inclusión social de las personas con discapacidad intelectual, promovida por el Instituto Neurológico de Guatemala.

Es ineludible como primer punto comprender el impacto social que el proyecto tiene y la relación socio-política y educativa del mismo es por esto que se aborda el tema social en la primera parte haciendo referencia a el carácter discriminativo en la población guatemalteca entender su incidencia en el contexto social y así comprender su origen. Se explica el comienzo del Instituto Neurológico de Guatemala y su labor con la población de personas con discapacidad intelectual, que representa un grupo vulnerable con la necesidad de integrarse al marco social.

Posteriormente se clarifican varias ideas en base a leyes establecidas tanto por el CONADI, Consejo nacional para la atención de personas con discapacidad intelectual y entidades como la unión europea.

Como punto definitivo se instauran las bases acorde a la eficacia en el medio digital, la comunicación que se ejerce es específicamente enfocada en el medio virtual, el aspecto visual la estética y su funcionalidad son acorde al mismo, el material informativo se sustenta en este medio, se esclarecen las siguientes dimensiones que conforman el marco teórico a continuación.

DISCRIMINACIÓN

Contexto Social

La condición de vida de las personas con discapacidad intelectual están sujetas al colectivo social y la comprensión de la condición de las mismas, al entorno político y social de cada época. “El miedo, la superstición, y la ignorancia son hechos que determinan el aislamiento de las personas con discapacidad y el retraso en su desarrollo” (UNESCO; 2005).

A través de la historia se determinan dos corrientes conceptuales acerca de las personas con discapacidad intelectual, la primera es el enfoque segregacionista, apunta a tratar a las personas con discapacidad intelectual como “otras”, distintas a las personas “normales” y a privilegiar los cuidados especiales que provocan exclusión. Aparentemente en beneficio de las personas con discapacidad intelectual, en centros especiales. Establecido por la creencia religiosa que llega a considerar la discapacidad como un don divino hasta un castigo o maldición. Todo aquello que no es posible de explicar por medio de la razón, es destruido o aislado si no encaja con los modelos establecidos, esta corriente se basa en la creciente institucionalización de las personas discapacitadas y la necesidad de proteger a la sociedad del daño que podrían hacerle las mismas. En última instancia el enfoque aun vigente se materializa en diversos grupos e instituciones bien intencionadas, es que las personas con discapacidad deben ser “protegidas” de tal manera que se les mantiene a distancia de los demás grupos sociales “normales”. La marginación del conjunto social, la reclusión total o parcial en centros de cuidado específico, por considerar que la persona no es capaz de relacionarse y desenvolverse, se consideran primordiales las asistencias terapéuticas donde la dependencia a la familia incapacita y limita a la persona discapacitada para determinarse actuar con libertad. Este tipo de condicionamiento altera la percepción de las personas discapacitadas acerca de si mismas, haciendolos proclives a la necesidad de cuidados y atenciones exteriores a si misma, se subestima al discapacitado.

En 1961 surgen iniciativas como la del Instituto Neurológico de Guatemala que tiene un enfoque integracionista, la posibilidad que el individuo discapacitado desarrolle un tipo de vida tan normal como sea posible. Normalizar no hace referencia a convertir lo excepcional en normal, sino que consiste en ofrecerle condiciones de vida auténticas a las demás personas, el derecho a una educación adaptada a las necesidades de cada niño, independientemente de la magnitud de su deficiencia o necesidad particular, haciendo énfasis en el derecho de autonomía e integración social, si el primer enfoque considera la discapacidad como una limitación intrínseca en la persona discapacitada, el principio integracionista considera que la limitación esta la respuesta que da la sociedad al problema.

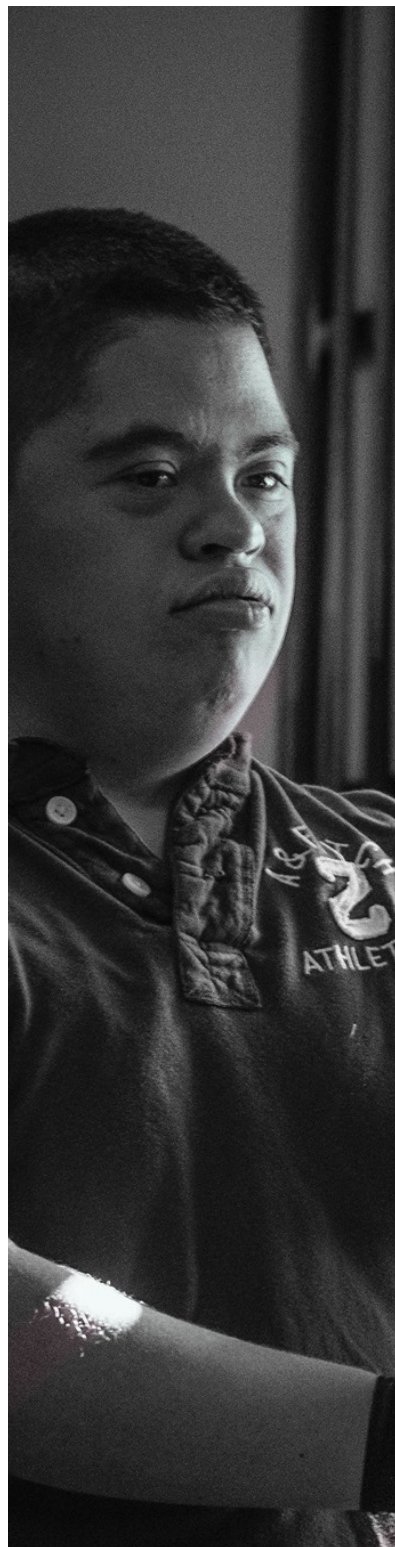


Figura 17: Campeón de billar (2016)

La exclusión en Guatemala es estructural, está en la génesis misma de la sociedad guatemalteca, la lógica de su organización y operación es excluyente. Después de los Acuerdos de paz, se han realizado estudios profundos sobre las prácticas sociales, estatales, en el discurso, en el imaginario, en lo psicológico; se han analizado sus consecuencias en relaciones interpersonales, sociales e incluso económicas. La causa de su profunda persistencia es esta condición de ser un elemento estructural, tan antiguo e internalizado que sus prácticas se naturalizan y esto mismo lo invisibiliza, se toma por norma lo que en realidad constituye “un fracaso de las relaciones sociales, en la comunidad humana” (Herrera Peña 2007:121).

“Se considera discapacidad cualquier deficiencia física, mental o sensorial, congénita o adquirida, que limite substancialmente una o más de las actividades consideradas normales para una persona.” (Guatemala, Ley de Atención a las Personas con Discapacidad - 135-96 y sus reformas, 2011).

“La discapacidad es una desarmonía entre el entorno y la persona, en la que ambos son responsables de los esfuerzos que se hagan para atenuarla o compensarla, por tanto, no es sólo un asunto de la propia persona o su familia, sino también es una situación que involucra el entorno social, político, económico y cultural”, según el Consejo Nacional para la atención de personas con discapacidad (CONADI, 2011).

En Guatemala existen leyes que protegen a las personas con discapacidad intelectual, legislaciones que buscan fomentar su valor como personas para que puedan tener una vida provechosa, que el contexto pueda adaptarse de la mejor manera posible a sus necesidades, sin embargo el estigma social Actualmente los excluye de la participación ciudadana.



Figura 18: Eterna Primavera, Eterna Tiranía, de Jean-Marie Simon (1982)



Figura 19: Emaze, Guatemalan genocide (2012)

DISCRIMINACIÓN

Exclusión

Según el instituto Neurológico de Guatemala en 1960 la discapacidad intelectual era un tema de vergüenza mitificado por las familias, se interpretaba como un castigo divino y a los niños se les escondía de la interacción comunitaria y de ser conocidos en el entorno social guatemalteco.

“En el año 1961 un grupo de padres decide establecer una institución que proporcione educación para el desarrollo intelectual, social y emocional de las personas con discapacidad intelectual”.

La exclusión es un factor determinante para las personas con discapacidad intelectual, pues limita su desarrollo sumando un anti-valor nocivo a la capacidad de desarrollarse en el ámbito emocional, laboral, y social.

“Gestando como resultado problemas de adaptación en su comunidad, que tienen su origen en un cuadro clínico pero también en el rechazo”.

La sociedad guatemalteca se caracteriza por ser un conjunto social conservador, machista, dogmático, racista y prejuicioso (Mariano González ODAGH, 2005). La práctica de estigmas sociales y estereotipos, forma parte de la ausencia de cultura y empatía hacia las personas con discapacidad intelectual.

Si no existen las expectativas en el entorno, difícilmente el individuo con discapacidad intelectual puede progresar. Su condición no es una realidad biológica o psicológica, es fundamentalmente social y cultural, por tal razón se hace necesaria la integración de las personas con discapacidad intelectual, promoviendo una conciencia renovada en la juventud guatemalteca que representa el 80% de la población según el INE, 2012).



Figura 20: Expresión artística (2016)



Figura 21: Ejercicio psicomotor (2016)

El Instituto Neurológico de Guatemala brinda apoyo a la población de personas con discapacidad intelectual para que pueda tener educación, promoviendo el desarrollo integral con enfoque familiar, social, educativo y laboral. La autonomía de las personas con discapacidad intelectual no está en función de la discapacidad, sino en función del apoyo para que puedan vivir de la forma que los mismos decidan, sin vulnerar sus derechos.

La ley es formal de poco sirve si no se maneja la conciencia de las personas, Enrique Campang Chang docente universitario en la Facultad de Psicología de la Universidad Francisco Marroquín establece que existe la cultura de burla, la falta de reconocimiento de la dignidad de las personas. En el racismo, el abuso sexual y el bullying. El agresor no reconoce ni respeta la dignidad del otro, es necesaria una pedagogía tanto hacia el respeto de la vida como al prójimo, hoy se habla de la dignidad del medio ambiente y de los animales.

Representan parte del principio maya de carácter sagrado de la naturaleza y de la vida. Esto es una fracción muy apreciable de nuestras raíces en la preparación del contexto a cualquier ley, el respeto a las personas con discapacidad intelectual es diferente si surge por amor que por obligación.

Cuando en la persona predomina la risa maliciosa sobre la desgracia ajena, hay que dar la señal de alarma de tendencias sádicas. La tolerancia al humor cruel, deja un mensaje ambiguo de aceptación de los actos violentos contra otros, en especial entre los niños y personas sin criterio maduro.

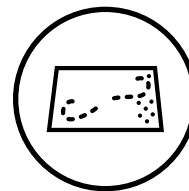
“Nadie es malo porque quiere, sino porque no encontró a alguien que le enseñara a ser bueno”.

(Enrique Campang Chang, 2016)

FUNDAMENTO GRÁFICO

Diseño

El diseño incide como ninguna otra profesión en diferentes ámbitos sociales y culturales, no se encuentra limitado sino implícito en todos los aspectos de la vida cotidiana, tiene la capacidad de formar parte en iniciativas sociales y facilitar la comunicación, en este caso para las personas con discapacidad intelectual, el apoyo a la familia que es la base de la sociedad y el fomento de tolerancia al promover contenido informativo y persuasivo del comportamiento nocivo en la población juvenil guatemalteca, instituido en el conocimiento previo del entorno para generar la comunicación exitosa.

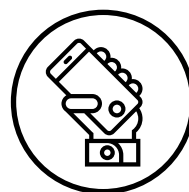


Medio

Las **Redes Sociales** hacen referencia a una de las necesidades fundamentales del ser humano que pertenecer a un grupo y formar parte, el entorno de redes sociales hoy facilita la interacción social y fomenta la necesidad humana de pertenencia, es así como esta plataforma genera tendencias que afectan los canales sociales reales en los que la sociedad se desenvuelve.

Según (Vilma Nuñez, 2012) Las redes sociales tienen como objetivo satisfacer los deseos cognitivos de las personas y no para marcas, los mensajes deben de estar orientados hacia las personas, contenidos basados en la necesidad del usuario, esto otorga una funcionalidad donde el usuario establece un compromiso cuando la marca le ofrece lo que necesita.

(Según 40deFiebre, 2014) el blog de Socialmood y Marketing de Contenidos, Los usuarios de este medio cada vez desean conocer más sobre sus intereses, todo debe ser inmediato, y todo usuario tiene el poder de participar, criticar y elegir lo que cree conveniente, una marca debe tener significado y personalidad, y ser honesta porque de no serlo se encontrara con una legión de usuarios que se lo harán sentir, la sociedad de consumo digital está orientada al individuo como lo principal, esto permite tener un público empático, sincero y sensible.



"Estar en todos los canales no siempre es la mejor estrategia es de mayor eficacia estar presente en los canales que consiguen mayor tráfico hacia el mensaje sugerido".

(Juan Merodio, 2014)

Según (Tristan Elosegui, 2016) Este proceso se desarrolla en siete fases, Análisis de perfil de audiencia, adecuar el mensaje y estrategia, Conocer a nuestra audiencia, permite una retribución recíproca, conocer la motivación oculta que les lleva a comprar, Según el diccionario (The American Heritage, 2015) un insight es el acto o resultado de comprender la naturaleza oculta de las cosas, continuando con los siete pasos es importante que los objetivos de comunicación tengan relación con los objetivos de la empresa, para que la audiencia decida conocer a la empresa o producto, en función de esto debe darse a conocer la esencia de la marca fuera de argumentos comerciales, se debe de tener clara la visión y su propósito de comunicación en la red social.

Miniaturización

El 19 de abril de 1965. Gordon E. Moore, cofundador de Intel, formula una teoría visionaria sobre la evolución de las computadoras, actualmente conocidas como "ordenadores". Esta teoría expresa que, aproximadamente cada dos años, la evolución tecnológica permite duplicar el número de transistores en un circuito integrado de igual tamaño, el concepto de la miniaturización según Ondho, 2016 entidad dedicada al marketing de contenidos en Barcelona, España.

El diseño gráfico se ha visto beneficiado de esta evolución pues se encuentra en la actualidad totalmente vinculado con los medios tecnológicos y la Ley de Moore ha definido el precedente para cada una de las diferentes tendencias digitales.

"Gran parte de la culpa de este diseño minimalista la tiene la compañía Apple". (Jordy Busquets, 2015)

La planificación necesita un esquema de como ejecutar las publicaciones, el movimiento de las publicaciones debe acompañarse de la intención comunicativa, y obtener un feedback que permita implementar futuras estrategias por medio del análisis y la optimización.



Figura 22: Intel, Gordon Moore (1968)

"El diseño es importante pero es más importante la claridad de contenido, pues un mensaje no captado por el público objetivo a falta de comprensión y legibilidad resulta en un diseño sin funcionalidad". (Template Monster, 2015 enfocado al diseño digital)

Actualmente existe una tendencia a minimizar la expresión, en una época donde se ha alcanzado el mayor uso de píxeles tanto en formato impreso como en video en resoluciones de 4K, es contrario que el mayor deseo de los creativos visuales y del público en general sea el que menos sea más.

El enfoque de diseño gráfico digital en la actualidad está basado en una estética minimalista pero con funcionalidad capaz de comunicar un mensaje en segundos pues el lector no retiene su atención demasiado tiempo en una lluvia de contenidos constantes en la navegación por la web 2.0 gana el material distintivo y que logre enganchar al espectador.

El diseño memorable de la Web 2.0 en el tiempo actual es imprescindible para ser tomado en cuenta en la sensibilización a la juventud ya que un material con las bases establecidas por el público objetivo es de fácil asociación por el mismo y cumple con su funcionalidad de llevar un mensaje de conciencia social para la integración de las personas con discapacidad intelectual al contexto guatemalteco.

Si se desea implementar imágenes con muchos detalles definitivamente debe evaluarse su legibilidad tanto para la comprensión como para la promoción de la estrategia comunicativa, ya que el público prefiere mensajes inmediatos y con fácil comprensión lectora.

El público objetivo desconoce los diagnósticos médicos de discapacidad intelectual, la campaña de concientización tiene por objetivo sensibilizar, pero también se hace necesario integrar material informativo respecto a estos diagnósticos clínicos para una comprensión más profunda de la condición de vida que tienen las personas con discapacidad intelectual.



DEFINICIÓN CREATIVA

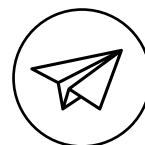
05

BRIEF DE DISEÑO

Volviendo a los objetivos

Objetivo General

Contribuir con el Instituto Neurológico de Guatemala a través del diseño de material informativo para fomentar la incorporación social de las personas con discapacidad intelectual y garantizar la equidad favoreciendo los valores éticos y morales de la institución.



Objetivo de Comunicación

Impulsar los procesos de sensibilización social del Instituto Neurológico de Guatemala en redes sociales en base al requerimiento que el grupo objetivo establezca.

Objetivo de Diseño Gráfico

Desarrollar material gráfico para el Instituto Neurológico de Guatemala que preste el apoyo de comunicación apropiado para sensibilizar a los jóvenes guatemaltecos en el medio digital.



Insight seleccionado



Se cree que una persona con discapacidad intelectual no es capaz de realizar actividades, ni de aprender por medio de enseñanza ni capaces de la integración social y conductual.

Concepto seleccionado



“Persona no discapacidad”

BRIEF DE DISEÑO

¿Qué piezas se van a diseñar?



Campaña digital

Proyecto A

Representa el objetivo principal que es informar y sensibilizar a personas de 18 a 36 años sobre la inclusión de personas con discapacidad intelectual.

Infografías

Proyecto B

10 infografías que tienen un resumen informativo de los diagnósticos que el Instituto Neurológico de Guatemala atiende.

Manual de inducción

Proyecto C

Documento que contendrá información importante de la institución, historia, los valores institucionales y la forma de trabajo de la organización.

Medio digital

Las redes sociales representan un medio eficaz para comunicar y sensibilizar.

Representa poder tener interacción con los usuarios y al mismo brindarle información, educación y sensibilización en el tema de la discapacidad intelectual.

La mayor cantidad de publicaciones se dan de manera digital en la página oficial de la institución y en facebook, otra de las pautas visuales de la institución es JUANNIO una exposición de arte para obtener donaciones que den soporte a la labor del Instituto Neurológico de Guatemala.

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Sensibilización

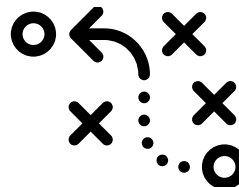
Comunicación para fomentar la empatía hacia la causa de la institución. Posicionando con ello la temática y problemática de la discapacidad intelectual en Guatemala.

Institucional

Comunicación para la promoción de la visibilidad institucional, con el objetivo de legitimar sus acciones en pro de la población con DI en Guatemala y la participación en la Política Nacional de Discapacidad.

Informativo

Comunicación para informar a la población juvenil guatemalteca acerca de la condición real de los diagnósticos principales atendidos por la institución promoviendo la capacidad antes que la discapacidad intelectual.



REFERENTES VISUALES



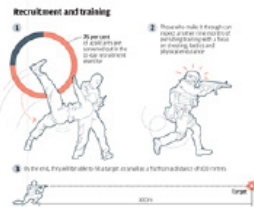
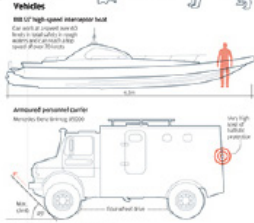
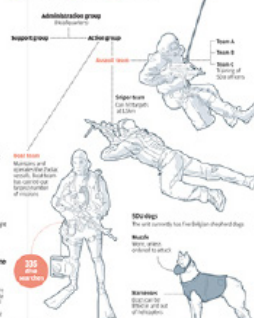
Figura 23: Behance (2015)

ying Tigers

A French Special Forces Unit, popularly known as the Flying Tigers, during 40 years of service this year, established in 1971 to target and neutralize, it is the French elite tactical unit

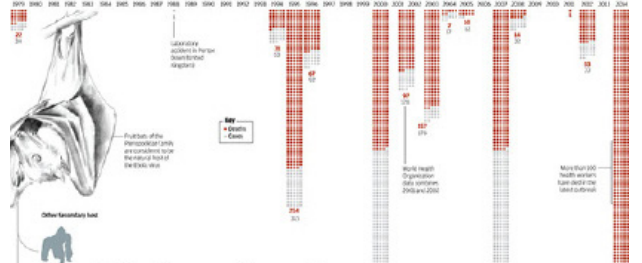


Special Duties Unit level
 - 24 hours on duty
 - 24 hours on duty
 - 24 hours on duty



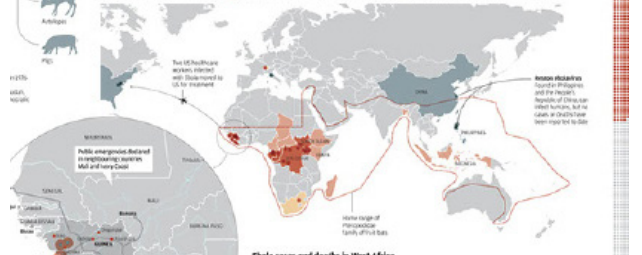
is from 40 years' active service
 - 1971: Establishment of the unit
 - 1973: First deployment
 - 1975: Second deployment
 - 1977: Third deployment
 - 1979: Fourth deployment
 - 1981: Fifth deployment
 - 1983: Sixth deployment
 - 1985: Seventh deployment
 - 1987: Eighth deployment
 - 1989: Ninth deployment
 - 1991: Tenth deployment
 - 1993: Eleventh deployment
 - 1995: Twelfth deployment
 - 1997: Thirteenth deployment
 - 1999: Fourteenth deployment
 - 2001: Fifteenth deployment
 - 2003: Sixteenth deployment
 - 2005: Seventeenth deployment
 - 2007: Eighteenth deployment
 - 2009: Nineteenth deployment
 - 2011: Twentieth deployment
 - 2013: Twenty-first deployment
 - 2015: Twenty-second deployment
 - 2017: Twenty-third deployment
 - 2019: Twenty-fourth deployment
 - 2021: Twenty-fifth deployment

ases and deaths since first outbreak

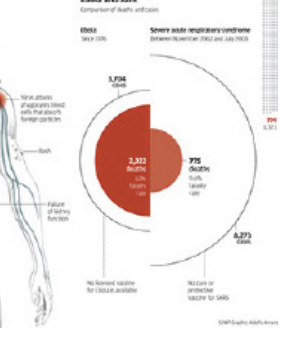
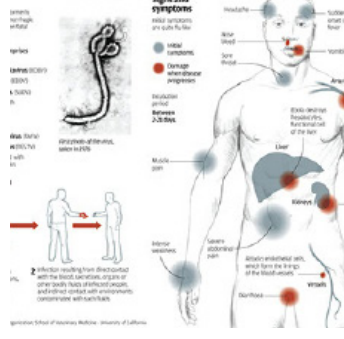


Ebola outbreaks

Ebola is one of the deadliest viruses known, with a mortality rate of up to 90% per cent, higher than SARS virus. Currently, the virus spreading faster than ever before, leading the WHO to say that it is spreading faster than ever before.



Ebola cases and deaths in West Africa



racking the enigma

archaeologists have been puzzled for decades over the dark stone artefacts known as the 'Flint Enigma'. Only in March 2014 did they come to light when excavations in the region of the enigma. The enigma is a dark stone artefact that has been found in the region of the enigma. The enigma is a dark stone artefact that has been found in the region of the enigma.

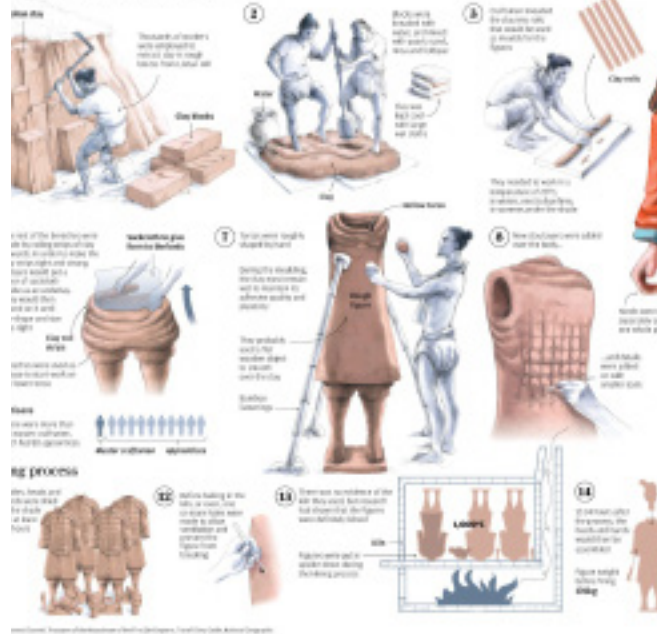


Figure modeling



Figura 24: Infografias de Adolfo

DEFINICIÓN CREATIVA

Spice & Poems

- S** Gustan que la gente a su alrededor sea sociable. Se relacionan con personas que comparten sus intereses. Escuchan los consejos de sus amigos cercanos y de marcas en las que les tienen confian.
- P** Grupo bastante activo físicamente, gusta de actividades recreativas al aire libre. Hacen caminatas, gimnasio y deportes. En contacto con espacios de la ciudad cuando se ejercitan. Le dan importancia al consumo de productos naturales y saludables esto es tendencia.
- I** Son personas comprometidas con su trabajo y su familia. Buscan éxito laboral y personal. Valoran la excelencia en su trabajo, estudio o en cualquier actividad que realicen es parte de su realización personal. buscan las marcas de mayor calidad dándole preferencia a marcas extranjeras y tendencias de primer mundo en vestimenta como en su comportamiento.
- C** Se interesan en noticias de cultura general, leen frecuentemente el periódico, presentes en redes sociales, no se enfocan en una sola temática en particular, gustan ser conscientes sobre las noticias del mundo y el país en general; los medios sociales que más utilizan son especialmente Facebook y usuarios de mensajería instantánea como Whats App.
- E** Buscan el equilibrio en sus relaciones, vida laboral, familiar y social. Les gusta que las personas sean recíprocas y recibir afectividad. Despejan su mente con actividades varias que realizan (como el ejercicio, socializar, Visitar un restaurante, parques, etc.) buscan relajación durante el día es una forma de mantenerse con energía, deseo de superación personal.

Personas

- P** Dentro del mercado laboral, algunos son estudiantes, algunos cuentan con familia propia. Viven dentro de zonas urbanas y una minoría fuera de la ciudad. Se encuentran desde trabajadores de diversas empresas que pertenecen a la casas de estudios, Call centers, Supermercados estan en el esquema Pricográfico Clase Media-Baja (B, C).

Objetos

- O** Uno de los elementos con mayor precedente en estos momentos son las redes sociales y los telefonos móviles, sus casas de estudios poseen áreas que pueden ser utilizadas para colocar elementos visuales como carteles ó publicidad BTL enfocando al G.O.

Entorno

- E** El grupo se desenvuelve en el área metropolitana de Guatemala, en sus trabajos, centro de estudios, centros comerciales, tiendas y restaurantes, el conjunto se enfoca en un ambiente urbano y en constante movimiento.

Mensajes / Medios

- M** Trifoliar, banners web (en especial para Facebook), vallas publicitarias, POP's, anuncios en periódico, anuncios por mail avalados por otras marcas.

Servicios

- S** Se puede promocionar y proveer información para una actitud correcta e influir en un cambio conductual dando un mensaje claro capaz de inspirar al G.O. ver mas allá de la discapacidad, viendo capacidades.

DEFINICIÓN CREATIVA

Técnicas de creatividad

Etapa para alcanzar los ideales próximos a la creatividad, permitiendo direccionar el pensamiento en procedimientos gráficos-concretos, y tomar decisiones de diseño en base a los objetivos del proyecto.



6 Sombreros

Esta técnica desarticula la principal restricción del pensamiento en el ego responsable de la mayoría de los errores prácticos del pensar. Los sombreros permiten pensar y decir cosas que de otro modo no se podrían pensar ni decir sin arriesgar el ego.

El segundo valor es el de dirigir la atención hacia el pensamiento no sólo sea reactivo, pues dirige la atención a espectros distintos.

Promoviendo una forma de pensar por medio del uso de colores.

Insight

Las personas con discapacidad intelectual suelen ser tratados como objetos, no presentes la causa es la falta de comprensión en la interacción diaria.

“Valgo, no soy invisible”

Aplicación

Blanco:

Los discapacitados pueden hacer todo tipo de actividades

Negro:

Existen diferentes tipos de discapacidades, las cuales pueden afectar el desempeño en ciertas actividades

Amarillo:

La oportunidad de demostrar que algunas de las personas discapacitadas pueden ser incluidas en actividades de personas normales

Verde:

Que no existan prejuicios sin fundamentos para hacer de menos a las personas discapacitadas

Azul:

Pensamos que los discapacitados pueden hacer lo mismo que una persona normal, y llegamos a la conclusión que los discapacitados si pueden realizar distintas actividades dependiendo su grado de discapacidad.

Rojo:

No todas las personas aceptarían salir de su zona de confort para relacionarse con una persona discapacitada

DEFINICIÓN CREATIVA



Mapa de empatía

Inicialmente se debe identificar al G.O con la mayor cantidad de detalles posibles y necesarios para desarrollar la emisión de un mensaje amplio y que sea claro para el receptor.

Una vez obtenida la imagen del G.O. en base a la información obtenida previamente y se le humaniza por medio de preguntas para identificar quien es y que aspectos son motivadores a la compra o interacción con el producto o servicio.

La construcción del mapa de empatía, así como se utiliza para conocer mejor al cliente, permite anotar y visualizar todas las características necesarias para el desarrollo gráfico y encontrar la esencia del proyecto.

Insight

Se cree que una persona con discapacidad intelectual no es capaz de realizar actividades, ni de aprender por medio de enseñanza ni capaces de la integración social y conductual.

“Persona no discapacidad”

Aplicación

¿Qué dice?

Las personas con discapacidad, son rechazadas por ser diferentes.

¿Hay frases o palabras significativas que el usuario utiliza?

Enfocarse en la persona y no en la discapacidad es algo básico para que puedan adaptarse a un círculo social de alguna manera.

¿Qué hace?

Pediría permiso y me iría, porque no estoy acostumbrado a convivir con personas así, no sabría cómo actuar o que decir.

¿Qué acciones y comportamientos notaste?

Inconformidad e incomodidad

¿Qué piensa?

Me gustaría que todas las personas estuvieran dispuestas a convivir con personas así, porque de ellos se puede aprender demasiado.

¿Qué crees que el usuario piensa?

Es importante vernos a todos como iguales.

¿Qué emociones se ha identificado?

En algunas personas descontento y en otras alegría, porque muchos pensaron que sería muy incomodo salir de su rutina o comodidad, otras con gran felicidad ya que piensan que es una gran oportunidad para que otras personas que no convivían con ello puedan involucrarse a tener una relación con las personas.

DEFINICIÓN CREATIVA



Lluvia de ideas

Técnica basada en la exposición de manera informal y libre de todas las ideas en torno a un tema o problema planteado que ayuda a estimular la creatividad.

Desarrolla y ejercita la imaginación creadora y la búsqueda de soluciones a problemas.

Impulsa el comportamiento autónomo, original y libre.

Enseña a los participantes a no emitir juicios hasta que se haya generado un máximo de ideas, y a escuchar positivamente las ideas de los demás, evitando los comentarios negativos que pueden frustrar el proceso creativo.

Insight

Al momento de interactuar con una persona con discapacidad intelectual, 8 de 10 personas sienten vergüenza o incomodidad.

“La vergüenza es tuya”

Aplicación

Instituto Neurológico de Guatemala

Personas
Capacidades
Familia
Labor social
Educación
Jóvenes
Habilidades
Servir
• Comunidad
Población

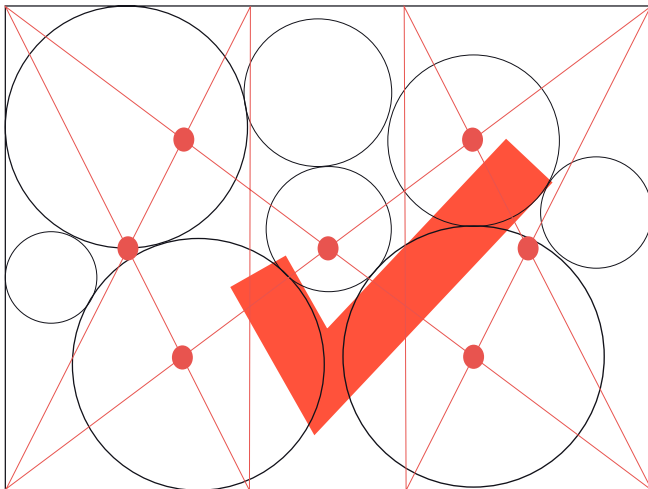
Discapacidad

Desarrollo
• Transformarse
Independiente
Cerebro
Seguridad
Pensamiento
Silencio
Grupo
• Significativo

Sociedad

Igualdad
Hormigas
Entretenimiento
Comida
Cultural
• Dignidad
Lecciones
Derechos
• Vergüenza

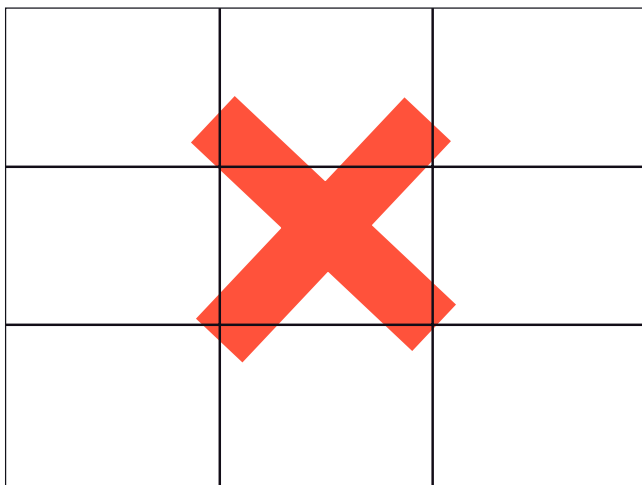
FORMATO



Luis Villacinda

Diseñador guatemalteco aplica esta estructura en su diagramación.

Figura 26: Luis Villacinda



Jay Hambidge

Figura 25: Jay Hambidge

Simetría Dinámica

La simetría dinámica es un sistema metodológico natural y proporcional de diseño descrita en los libros de Hambidge

Es una alternativa que permite calcular los puntos donde situar nuestro centro de interés y facilitar la atracción de imágenes.



John Thomas Smith

Figura 27: John Thomas Smith

La ley de Tercios

¿Por qué NO?

Desaprovecha el espacio, no representa la mejor forma de darle interés visual a una composición ya sea fotográfica o de comunicación visual.

PREMISAS DE DISEÑO

Campaña para sencibilizar

El objetivo es promover a personajes con discapacidad intelectual, que han logrado integrarse a la sociedad y ser exitosos en las labores que desempeñan.



Figura 28: Campaña Persona no discapacidad niña.

Infografías

Su enfoque es totalmente informativo para dar a conocer los diagnósticos de discapacidad intelectual mas relevantes con los que la institución trabaja.



Figura 29: Propuesta infografía Síndrome de Down



Figura 30: Campaña Persona no discapacidad joven.



Figura 31: Campaña Persona no discapacidad vergüenza.



PRODUCCIÓN GRÁFICA

06

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 1

Planteamiento gráfico para Infografías

Bocetos a mano

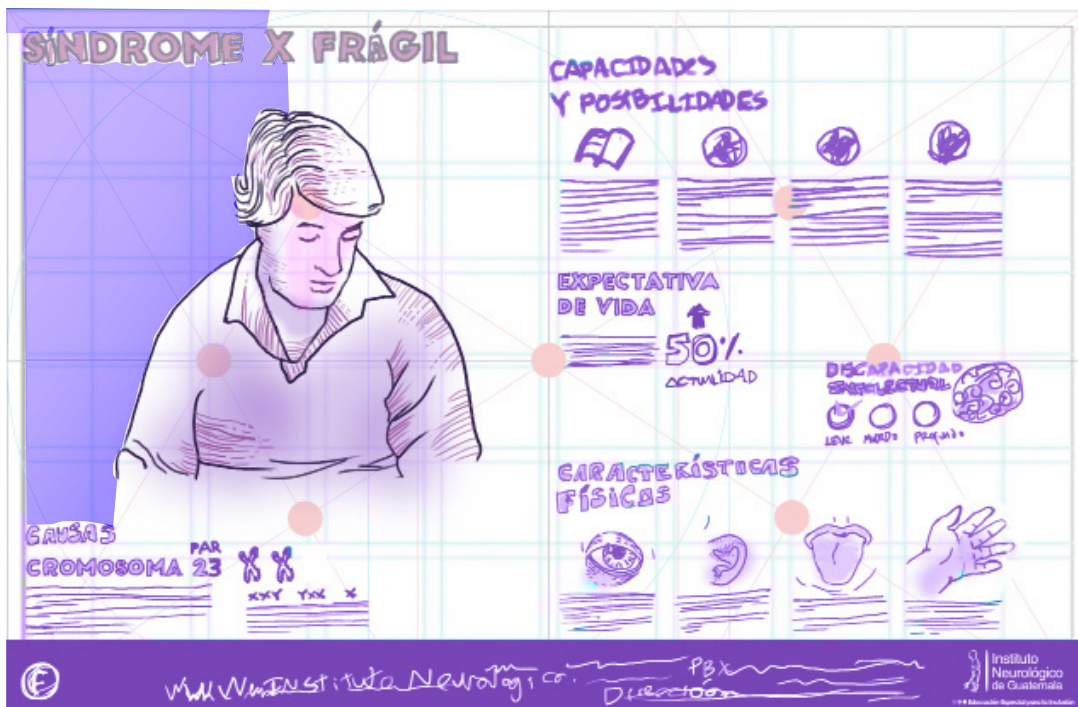


Figura 32: Propuesta infografía X Frájlil

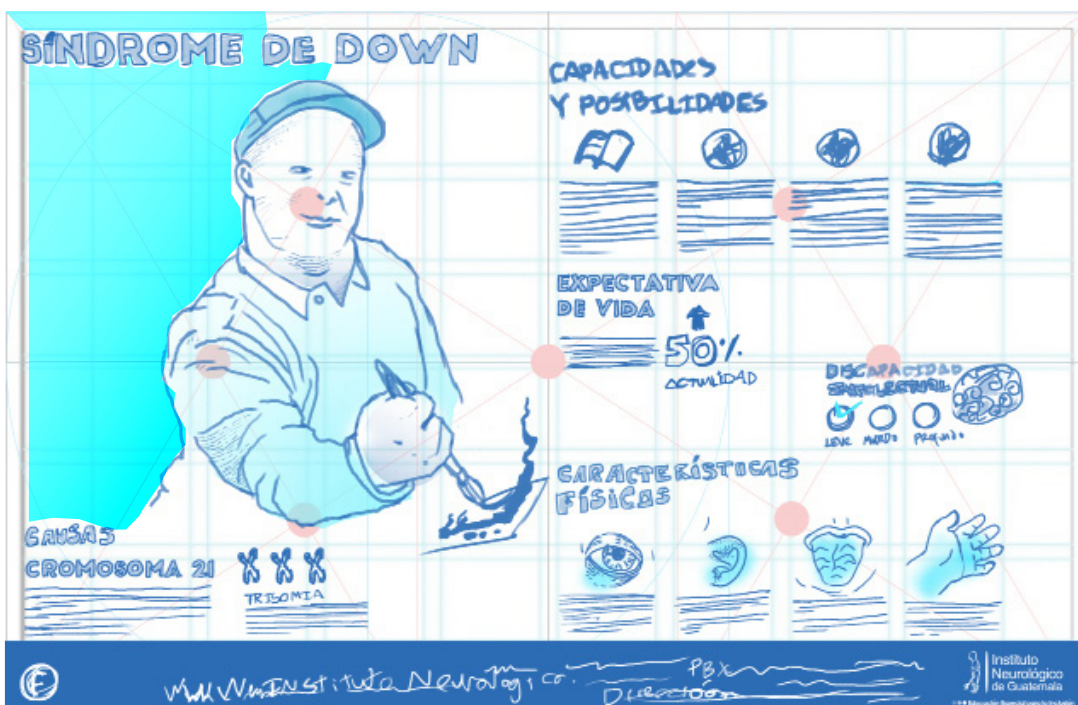


Figura 33: Propuesta infografía Síndrome de Down

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 1

NIVEL 1

Sistematización

Objetivo

Desarrollar 10 infografías que se publicaran en redes sociales en conjunto con una campaña digital que sensibiliza e informa sobre las personas con discapacidad intelectual en Guatemala y su necesaria inclusión social.

Insight

El trato hacia las personas como objetos por la discapacidad intelectual.

Concepto Creativo

Persona no discapacidad.

Proceso

Bocetaje a mano, esta primera etapa establece los principios para la estructura visual aplicando los criterios a evaluar.

Copy

"Veo una persona, no una discapacidad.

Criterios a Evaluar

Código cromático

La paleta de colores utilizada se fundamenta en un concepto acorde a la naturaleza del proyecto.

Legibilidad y aplicación de puntos de atención en el buen uso del color.

Código icónico

Ilustración fundamentada en un concepto.

Fidelidad de la ilustración con la realidad.

Código lingüístico

Uso del lenguaje coloquial para el G.O

Código tipográfico

Jerarquía de textos

Código formato

Recorrido visual congruente.

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 1

Coevaluación

Sistematización

Objetivo

Gestionar el obtener un punto de vista de compañeros y personal de la institución.

Insight

El trato hacia las personas como objetos por la discapacidad intelectual.

Concepto Creativo

Persona no discapacidad.

Proceso

Entrevistas directas o indirectas en la institución y con compañeros de la carrera de diseño gráfico

Copy

"Veo una persona, no una discapacidad.

Autoevaluación

Sistematización

Objetivo

Gestionar un punto de vista critico personal.

Insight

El trato hacia las personas como objetos por la discapacidad intelectual.

Concepto Creativo

Persona no discapacidad.

Proceso

Indagar en las mejoras de la gráfica.

Copy

"Veo una persona, no una discapacidad.

Criterios a Evaluar

Código cromático

colores podrian estar menos contrastantes.

Código icónico

La calidad de la ilustración es buena.

Código lingüístico

Uso del lenguaje coloquial para el G.O

Código tipográfico

No se sabe donde comenzar a ver la gráfica.

Código formato

Recorrido poco congruente

Criterios a Evaluar

Código cromático

La aplicación de color se encuentra saturada.

Código icónico

Utilizar iconos planos para comunicar el mensaje requerido, iconos con mas detalle.

Código lingüístico

Uso del lenguaje coloquial para el G.O

Código tipográfico

Jerarquía de textos un poco difusa

Código formato

Recorrido visual pierde armonia por la interacción saturada de color.

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 1

AUTOEVALUACIÓN

1	Código cromático			●	
2	Código icónico			●	
3	Código linguístico			●	
4	Código tipográfico		●		
5	Código formato				●
		12		34	
		Deficiente	Medio	Satisfactorio	Exelente

AUTOEVALUACIÓN

1	Código cromático			●	
2	Código icónico			●	
3	Código linguístico			●	
4	Código tipográfico			●	
5	Código formato			●	
		12		34	
		Deficiente	Medio	Satisfactorio	Exelente

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 2

Planteamiento gráfico para Infografías



Figura 34: Propuesta 2 infografía Síndrome de Down



Figura 35: Propuesta 2 Síndrome de Down campaña persona no discapacidad.

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 2

NIVEL 2

Sistematización

Objetivo

Gestionar el obtener un punto de vista crítico de profesionales que se dediquen a la ilustración y comunicación visual.

Insight

El trato hacia las personas como objetos por la discapacidad intelectual.

Concepto Creativo

Persona no discapacidad.

Proceso

Interactuar con los profesionales de diseño por medio de redes sociales y obtener un feedback por medio de chat.

Copy

"Veo una persona, no una discapacidad.

Criterios a Evaluar

Código cromático

La paleta de colores utilizada se fundamenta en un concepto acorde a la naturaleza del proyecto.

Legibilidad y aplicación de puntos de atención en el buen uso del color.

Código icónico

Ilustración fundamentada en un concepto, fidelidad de la ilustración con la realidad.

Código lingüístico

Uso del lenguaje coloquial para el G.O

Código tipográfico

Jerarquía de textos

Código formato

Recorrido visual congruente

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES

Billy Melgar

Sistematización

Objetivo

Entrevista chat para saber si la gráfica es congruente e informa.

Código de formato

La dimensión del material es adecuada para el medio al que está dirigido.

Código lingüístico

Lenguaje coloquial, valido para el G.O.

Código cromático

Aunque la aplicacion de color es buena es demasiado densa para informar.

Código icónico

Correcta aplicación de pinceles, pero el detalle aleja de comunicar e informar.

Código tipográfico

La tipografía se encuentra desordenada cuesta asimilar un orden claro.

Figura 36: Profesional Infografías



Diseñador gráfico e Ilustrador, reconocido por su trabajo en PRENSA LIBRE.

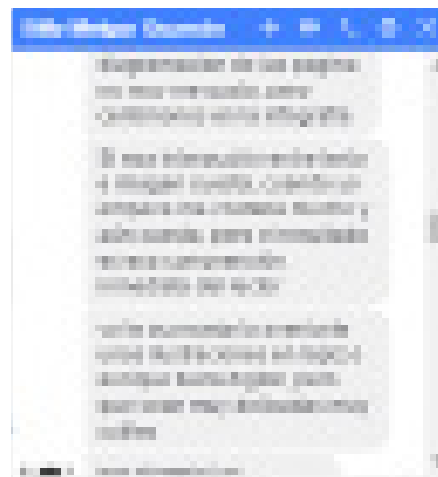


Figura 38: Fb Chat

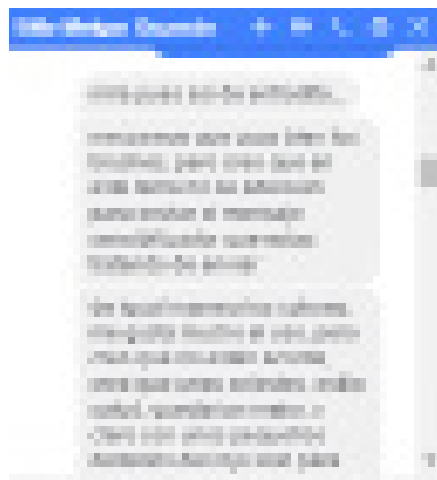


Figura 39: Fb Chat

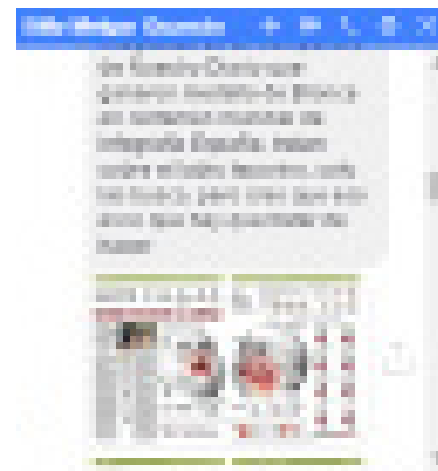


Figura 40: Fb Chat

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES

Yavheni De León

Sistematización

Objetivo

Entrevista chat para saber si la gráfica es congruente e informa.

Código de formato

La dimesión del material es adecuada para el medio al que está dirigido.

Código lingüístico

Lenguaje coloquial, valido para el G.O.

Código cromático

Se deberia quitar el fondo y aumentar los espacios en blanco es mejor cuando hay mucha información.

Código icónico

Esta bien que la imagen central tenga detalles y que los iconos secundarios sean minimalistas.

Código tipográfico

No hay jerarquía tipográfica

Figura 37: Profesional Diseño



Artista visual y diseñador gráfico, reconocido entusiasta visual en DISTEFANO y la plataforma TAPE para creativos.

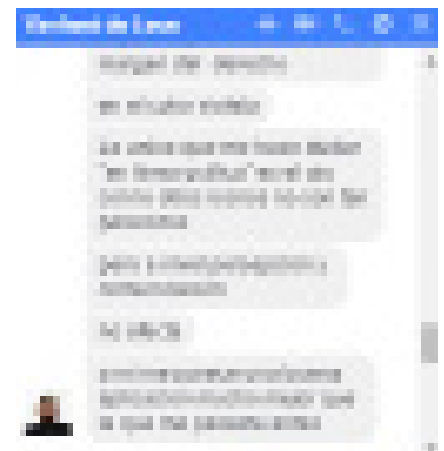


Figura 41: Fb Chat

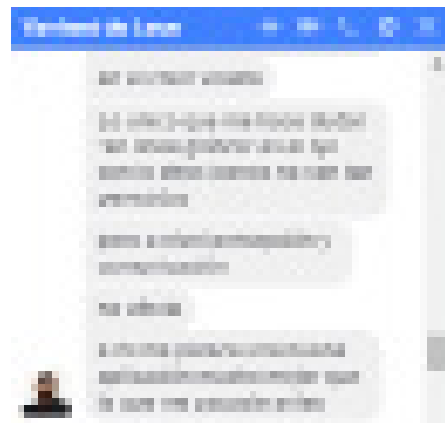


Figura 42: Fb Chat

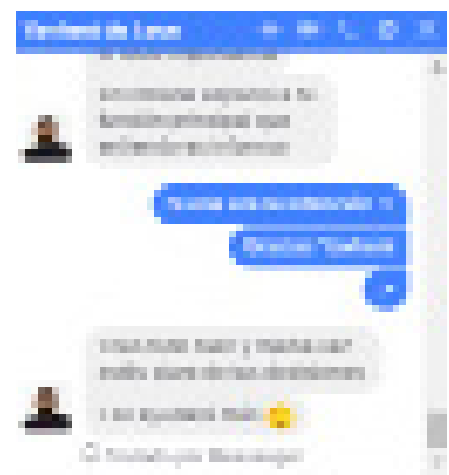


Figura 43: Fb Chat

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES

BILLY MELGAR

1	Código cromático			●	
2	Código icónico	●			
3	Código lingüístico				●
4	Código tipográfico	●			
5	Código formato				●
		Deficiente	Medio	Satisfactorio	Exelente

YAVHENI DE LEÓN

1	Código cromático				●
2	Código icónico	●			
3	Código lingüístico			●	
4	Código tipográfico	●			
5	Código formato			●	
		Deficiente	Medio	Satisfactorio	Exelente

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 3

Planteamiento gráfico para Infografías

Bocetos a mano

SÍNDROME DE DOWN



Sujiet Desai
Instrumentalista con Síndrome Down, gracias al amor por la música que le inculcaron sus padres, toca de forma profesional el violín.

Capacidades y Posibilidades

Las capacidad visual es mejor que la auditiva, su **capacidad comprensiva** es superior a la expresión, por lo que su lenguaje es escaso.

Integración plena en la comunidad donde viven, desarrollan **autonomía e independencia** adquieren responsabilidad y madurez.

La actividad física es importante para el **desarrollo psicomotor**, ejerce beneficios en la motricidad.

Características Físicas

Disminución del tono muscular

Primer **dedo del pie** separado de los otros.



Manchas de **Brushfield** en el borde del iris.



Pliegue único en la palma de la mano.



Discapacidad intelectual

Leve



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

Alteración genética causada por una copia extra del cromosoma 21, en vez de los dos habituales, se denomina trisomía del par 21.



VED UNA PERSONA NO UNA DISCAPACIDAD.

Entendiendo la Discapacidad

[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#)

[@neurologico_gt](#)

www.institutoneurologicodeguatemala.org

8a Avenida 6-50 zona 11
Tel. (502) 24711613 - Fax: (502) 24751178

Instituto
Neuroológico
de Guatemala
Educación Especial para la Inclusión

Figura 44: Infografía Síndrome de Down propuesta 3

SÍNDROME DE ASPERGER



Albert Einstein
Físico alemán de origen judío, considerado como el científico más popular del siglo XX, desarrollo de la teoría de la relatividad.



Evita mirar a los ojos

Capacidades y Posibilidades

Tiene una **memoria excepcional** recuerda datos y fechas, interés por las matemáticas y las ciencias en general, aprende a leer solo a una edad temprana.

Se relaciona mejor con adultos que con niños de su edad, dificultades en la **interacción social** y en la comunicación de gravedad variable.

Poca coordinación motriz, corre a un ritmo extraño, y no tiene destreza para atrapar una pelota, no se interesa por los deportes.

Características Frecuentes



Perímetro craneal

20% de las personas con Síndrome de Asperger muestran macrocefalia.



Prosodia vocal

Hablan con palabras complejas y gramaticalmente correctas.



Hiperacusia

Hipersensibilidad auditiva que provoca malestar.



Nerviosismo

Movimientos corporales repetitivos como mover las manos.

Características Frecuentes

Puntualidad, ahorra tiempo no socializa.

Sentido de ubicación escaso.

Aislamiento social
Déficit comunicacional.



Predominio de una posición **egocéntrica**.



El **50-90%** presentan torpeza motora.



Trastorno Conductual
Gravedad variable



Expectativa de vida

Desarrollo **normal** alcanzan la adultez.

Causas

Existe una gran variedad de cromosomas involucrados, el más frecuente es el cromosoma 15 y a los cromosomas sexuales.



VED UNA PERSONA NO UNA DISCAPACIDAD.

Entendiendo la Discapacidad

[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#)

[@neurologico_gt](#)

www.institutoneurologicodeguatemala.org

8a Avenida 6-50 zona 11
Tel. (502) 24711613 - Fax: (502) 24751178

Instituto
Neuroológico
de Guatemala
Educación Especial para la Inclusión

Figura 45: Infografía Síndrome de Asperger propuesta 3

VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

Se obtuvo retroalimentación sobre la funcionalidad de las propuestas del material informativo, desarrollado para el Instituto Neurológico de Guatemala para sensibilizar en relación a las personas con discapacidad intelectual, dirigido al grupo objetivo jóvenes guatemaltecos de 18 a 36 años, una muestra de 12 personas.

Exelente	Muy Bueno	Bueno	Deficiente	En las siguientes preguntas seleccione la opción numérica con un cheque.
1	2	3	4	

Personas

1	●			
2	●			
3		●		
4	●			
5	●			
6	●			
7		●		
8	●			
9	●			
10	●			
11		●		
12	●			
	1	2	3	4

El grupo objetivo fue capaz de diferenciar el mensaje, comprendieron que las personas con discapacidad, un punto favorable fue la facilidad de comprensión del grupo objetivo para entender la información que las infografías proporcionan así como lograron abordar la misma sin caer en el aburrimiento y les pareció muy interesante, sin duda alguna las piezas promovieron los valores de la institución promoviendo la inclusión de las personas con discapacidad intelectual y proporcionando un nuevo punto de vista al grupo objetivo ya que los mismos manifestaron tener una comprensión mas amplia respecto al tema y a ser mas conscientes de las personas con discapacidad intelectual

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES

El siguiente resultado fue dirigido a profesionales del diseño gráfico para validar las propuestas gráficas del proyecto de graduación: Diseño de material informativo para el Instituto Neurológico de Guatemala orientado a la inclusión social de personas con discapacidad intelectual.

Exelente 1	Muy Bueno 2	Bueno 3	Deficiente 4	En las siguientes preguntas seleccione la opción numérica con un cheque.
----------------------	-----------------------	-------------------	------------------------	--

MÓNICA NORIEGA

1	Objetivo de comunicación que es informar y sensibilizar				<input checked="" type="radio"/>
2	La línea gráfica en las piezas es comprensible y comunica				<input checked="" type="radio"/>
3	Impulsa a la consideración de cambiar de postura y favorecer la inclusión			<input checked="" type="radio"/>	
4	Alfabetidad visual y su articulación es correcta para la comprensión lectora				<input checked="" type="radio"/>
					4 3 2 1

CARLOS FRANCO

1	Objetivo de comunicación que es informar y sensibilizar				<input checked="" type="radio"/>
2	La línea gráfica en las piezas es comprensible y comunica				<input checked="" type="radio"/>
3	Impulsa a la consideración de cambiar de postura y favorecer la inclusión				<input checked="" type="radio"/>
4	Alfabetidad visual y su articulación es correcta para la comprensión lectora				<input checked="" type="radio"/>
					4 3 2 1

LUIGUI COGUOX

1	Objetivo de comunicación que es informar y sensibilizar				<input checked="" type="radio"/>
2	La línea gráfica en las piezas es comprensible y comunica				<input checked="" type="radio"/>
3	Impulsa a la consideración de cambiar de postura y favorecer la inclusión				<input checked="" type="radio"/>
4	Alfabetidad visual y su articulación es correcta para la comprensión lectora				<input checked="" type="radio"/>
					4 3 2 1

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES

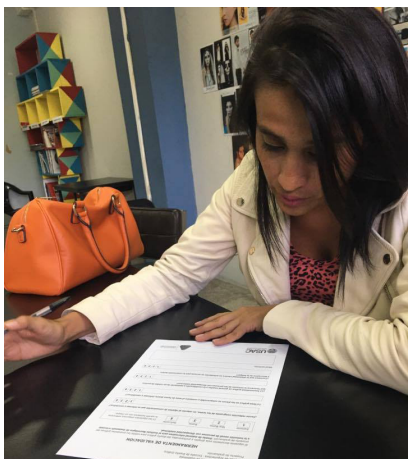


Figura 46: Licda. Mónica Noriega

Licda. Mónica Noriega
Experta en estrategias de comunicación.

“Interesante proyecto, compartiendo conocimiento se genera desarrollo.”



Figura 47: Lic. Luigui Coguox

Lic. Luigui Coguox
Experto en fotografía.

“Los créditos de las fotografías utilizadas siempre son importantes para no tener inconvenientes de copyright.”



Figura 48: Lic. Carlos Franco

Lic. Carlos Franco
Experto en diagramación.

“La ilustración es bastante fiel con la realidad así como la interacción de la luz con los personajes los hace destacar.”

PROPUESTA FINAL

Campaña / Piezas para sensibilización

PABLO PINEDA

Maestro, conferencista, escritor y actor español ganador de la Concha de Plata al mejor actor en el Festival Internacional de Cine de San Sebastián de 2009.

SÍNDROME de Down

VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Instituto Neurológico de Guatemala

Figura 49: Propuesta final 1 campaña persona no discapacidad

MICHAEL PHELPS

El deportista olímpico más condecorado de todos los tiempos, con un total de 28 medallas, Phelps posee los récords de más medallas olímpicas de oro y más medallas de oro individuales.

Trastorno Autista

VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Instituto Neurológico de Guatemala

Figura 50: Propuesta final 2 campaña persona no discapacidad

PROPUESTA FINAL



Instituto Neurológico de Guatemala

MAYIM BIALIK

En 2007 obtuvo el doctorado en neurociencia, defendiendo una tesis centrada en el hipotálamo y el trastorno obsesivo-compulsivo en el síndrome de Prader-Willi.

Síndrome Prader Willi



VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Figura 51: Propuesta final 3 campaña persona no discapacidad



Instituto Neurológico de Guatemala

GLORIA LENHOFF

Cantante soprano, de pequeña tenía dificultades de aprendizaje, es un ejemplo de vida, nos enseña a comprender que discapacidad significa, uno de los principios para descubrir las virtudes.

Síndrome Williams



VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Figura 52: Propuesta final 4 campaña persona no discapacidad

PROPUESTA FINAL



Instituto Neurológico de Guatemala

PHILIPPE RIBIERE

Escalador francés, es una inspiración pues nació con síndrome de Rubenstein-Taybi, desventaja que le han dado fortaleza y convertido en un hombre luchador, respetuoso y muy amable.

Síndrome Rubinstein



VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Detailed description: This is a campaign poster for Philippe Ribiere. The top half features a photograph of Ribiere, a French mountaineer, with a red color overlay. The bottom half has a white background with a green-to-blue gradient bar. It includes a short biography in Spanish, the text 'Síndrome Rubinstein', an eye icon, and the slogan 'VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD'. The logo of the Instituto Neurológico de Guatemala is in the top right corner.

Figura 53: Propuesta final 5 campaña persona no discapacidad



Instituto Neurológico de Guatemala

ALBERT EINSTEIN

Físico alemán de origen judío, nacionalizado después suizo y estadounidense. Considerado el científico más popular del siglo XX, se hizo conocido por su teoría de la relatividad especial.

Síndrome de Asperger



VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Detailed description: This is a campaign poster for Albert Einstein. The top half features a photograph of Einstein with a purple color overlay. The bottom half has a white background with a green-to-blue gradient bar. It includes a short biography in Spanish, the text 'Síndrome de Asperger', an eye icon, and the slogan 'VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD'. The logo of the Instituto Neurológico de Guatemala is in the top right corner.

Figura 54: Propuesta final 6 campaña persona no discapacidad



Instituto
Neurológico
de Guatemala

DAVE MATHIS

Estuvo treinta años en silla de ruedas, en 2015 participo por primera vez en una carrera maratónica, a pesar de la hipotonia muscular de su condición eso nunca fue un limite.

Síndrome
de Noonan



VEO UNA PERSONA,
NO UNA DISCAPACIDAD

Figura 55: Propuesta final 7 campaña persona no discapacidad

PROPUESTA FINAL

Campaña / Piezas informativas

SÍNDROME DE DOWN

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

Integración plena en la comunidad donde viven, desarrollan **autonomía e independencia** adquieren responsabilidad y madurez.

La actividad física es importante en edad temprana para el **desarrollo psicomotor**, ejerce beneficios en la motricidad.

Características Físicas

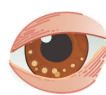
Pliegue único en la palma de la mano.



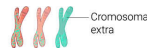
Primer dedo del pie separado de los otros.



Manchas de Brushfield en el borde del iris.



Disminución del tono muscular.



Causas

Alteración genética causada por una copia extra del cromosoma 21, en vez de los dos habituales, se denomina trisomía del par 21.

Enfermedades Frecuentes



Cardiopatía

Se debe a un problema en el desarrollo del corazón durante la maduración fetal.

Alteración gastrointestinal

Anomalías o malformaciones digestivas congénitas.



Inmunodeficiencia

Mayor susceptibilidad a ciertas enfermedades infecciosas.

Trastornos de la visión

El astigmatismo, las cataratas congénitas y la miopía son enfermedades frecuentes.



Discapacidad intelectual

Leve



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Personaje Destacado



Sujeet Desai

Músico profesional toca instrumentos como el violín, piano y saxofón.

[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#) [@neurologico_gt](#) www.institutoneurologicodeguatemala.org 8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613



Figura 56: Propuesta final 1 Infografías

TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

El grado del daño de **interacción social** y carencia de apropiada comunicación, se puede corregir tempranamente.

Actividad corporal repetitiva, como sacudir las manos constantemente, doblándose, y moviéndose en círculos.

Síntomas Frecuentes

Capacidad de hablar antes de los 6 años.



Carecen de empatía, no entienden emociones fácilmente.



Ecolalia, repite lo que oye frases o palabras.



Trastorno del sueño, dificultad para dormir.



Trastorno neurológico Gravedad variable



Expectativa de vida

Desarrollo **normal** alcanzan la adultez.

Causas

Un gen defectuoso puede hacer que una persona desarrolle autismo, desequilibrio químico, virus y sustancias químicas neurotóxicas.



Enfermedades Frecuentes



Problemas sensoriales

Extremadamente sensible a, ciertos sonidos, texturas, sabores y olores.

Convulsiones

Actividad anormal en el cerebro, produce pérdida de conciencia.



Esclerosis tuberosa

Problema genético que causa tumores benignos (no cancerosos).

Nerviosismo

Movimientos corporales repetitivos, como mover las manos o tics faciales.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#) [@neurologico_gt](#) www.institutoneurologicodeguatemala.org 8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613



Figura 57: Propuesta final 2 Infografías

SÍNDROME DE ASPERGER

VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

Se relaciona mejor con adultos que con niños de su edad, dificultades en la **interacción social** y en la comunicación de gravedad variable.

Poca coordinación motriz, corre a un ritmo extraño, y no tiene destreza para atrapar una pelota, no se interesa por los deportes.

Síntomas Frecuentes

Puntualidad, ahorra tiempo no socializa.

Aislamiento social Déficit comunicacional.

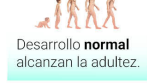
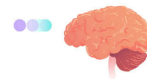
Predominio de una posición **egocéntrica**.

El **50-90%** presentan torpeza motora.

Trastorno conductual Gravedad variable

Expectativa de vida

Sentido de ubicación excesivo.



Causas

Existe una gran variedad de cromosomas involucrados, el más frecuente es el cromosoma 15 y a los cromosomas sexuales.



Características Frecuentes



Perímetro craneal

20% de las personas con Síndrome de Asperger muestran macrocefalia.

Prosodia vocal

Hablan con palabras complejas y gramaticalmente correctas.



Hiperacusia

Hipersensibilidad auditiva que provoca malestar.

Nerviosismo

Movimientos corporales repetitivos como mover las manos.



Personaje Destacado



Albert Einstein

El científico más popular del siglo XX, desarrollo la **teoría de la relatividad**.



Figura 58: Propuesta final 3 Infografías

SÍNDROME DE RUBINSTEIN

VEO UNA PERSONA, NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

La mayoría de los niños puede aprender a leer en un nivel elemental, presentan problemas del **lenguaje verbal** la mayoría requiere tratamiento de logopedia.

Presenta retraso en el **desarrollo motriz**, en promedio aprende a caminar a los dos años y medio, marcha inestable o rígida.

Características Físicas

Pulgares anchos y dedos gruesos.

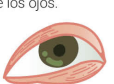
Hirsutismo, exceso de vello en el cuerpo.

Subdesarrollo **óseo** de la cara.

Inclinación palpebral de los ojos.

Discapacidad intelectual Gravedad variable

Expectativa de vida



1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

El par cromosómico 16 es afectado por mutaciones en los genes, es poco frecuente y sucede en 1 de cada 125,000 niños.



Enfermedades Frecuentes



Estreñimiento

Retención de agua en el intestino grueso que lleva al endurecimiento de las heces.

Agnesia renal

Ausencia en el nacimiento de un riñón o de ambos riñones.



Cataratas

Opacidad parcial del cristalino es tratable con cirugía.

Microcefalia

Desarrollo insuficiente del cráneo, acompañado de atrofia cerebral.



Personaje Destacado



Philippe Ribiere

Escalador francés, inicio el reconocimiento de personas escaladoras con minusvalías.



Figura 59: Propuesta final 4 Infografías

SÍNDROME DE WEST

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

Modificación del humor, el niño cae en la indiferencia total; pérdida de la sonrisa, de las reacciones a los estímulos sensoriales.

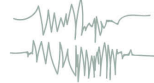
Una **regresión psicomotora** evidente, pierde las actividades que poseía al inicio no se sienta, no sostiene la cabeza.

Síntomas Frecuentes

Espasmos, flexión brusca del cuerpo.



Hipsarritmia, patrón anormal detectado en electroencefalograma.



Retraso del **desarrollo psicomotor**.

Musicoterapia, muy utilizada con niños síndrome de West.



Trastorno neurológico Grave



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

Hemorragia vascular ya sea prenatal o perinatal, anomalía por duplicación cromosómica, espasmos infantiles ligados al cromosoma X.

Cromosoma sexual X — neurona

Enfermedades Frecuentes



Desmielinización

Carencia en la transmisión de los impulsos nerviosos de unas neuronas a otras.

Epilepsia

Aumento anormal de la actividad eléctrica de las neuronas.



Esclerosis tuberosa

Problema genético que causa tumores benignos (no cancerosos).

Síndromes neurocutáneos

trastorno genético del cerebro, la columna vertebral y nervios periféricos, causadas al nacer.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#) [@neurologico_gt](#) www.institutoneurologicodeguatemala.org 8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613

Instituto Neurologico de Guatemala

Figura 60: Propuesta final 5 Infografías

SÍNDROME DE PRADER WILLI

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

Los niños suelen ser alegres y afectuosos hasta los 6 años se tornan irritables e inseguros, muestran **conductas autolesivas**, suelen ser manipuladores y mentirosos.

Presentan ansiedad intensa por la comida harán cualquier cosa por obtenerla, puede causar **aumento de peso rápido y obesidad**.

Síntomas Frecuentes

Ojos **almendrados**.



Baja estatura, deficiencia de hormona de crecimiento.



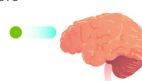
Capacidad baja de **sentir dolor**.



Trastorno respiratorio al dormir.



Discapacidad intelectual Leve



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

A causa de una falla genética el cromosoma 15 se encuentra incompleto, la deficiencia es de origen paterno.

Cromosoma par 15

Enfermedades Frecuentes



Diabetes.

Enfermedad crónica del metabolismo, se produce un exceso de azúcar en la sangre y en la orina.

Hipopigmentación

El color de la piel es irregular, se refiere a cambios vasculares.

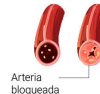


Hipogonadismo

Trastorno en que los testículos u ovarios no son funcionales.

Hipertensión

Presión arterial alta, se origina por la obesidad.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#) [@neurologico_gt](#) www.institutoneurologicodeguatemala.org 8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613

Instituto Neurologico de Guatemala



Mayim Bialik

Actriz, posee un doctorado en neurociencia y dedica su labor a descifrar el SPW.

Figura 61: Propuesta final 6 Infografías

SÍNDROME DE WILLIAMS

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

Capacidades y Posibilidades

Déficits en la psicomotricidad y la percepción visual, en otras facetas existe desarrollo amplio como en el lenguaje y el **sentido musical**.

Apariencia facial denominada **éfica**, facciones largas, **caballete nasal bajo** y una acentuada distancia entre la nariz y la boca.

Características Físicas

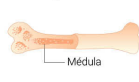
Aparición temprana de **canas**.



Hipotonía muscular, falta de fuerza muscular.



Subdesarrollo **óseo** general.



Estrabismo, desvío de un ojo.



Discapacidad intelectual

Gravedad variable



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

Una pérdida del material genético en los cromosomas 7, procedente del padre o de la madre, se origina en la formación del embrión.



Enfermedades Frecuentes



Estreñimiento

Retención de agua en el intestino grueso que lleva al endurecimiento de las heces.

Incontinencia urinaria

Pérdida del control de la vejiga, la orina se escapa de la uretra.



Enfermedades cardiovasculares

Relacionadas con el corazón o los vasos sanguíneos, arterias y venas.

Hiperacusia

Hipersensibilidad auditiva que provoca malestar.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#)

[@neurologico_gt](#)

[www.institutoneurologicodeguatemala.org](#)

8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613



Figura 62: Propuesta final 7 Infografías

SÍNDROME DE CROUZON

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

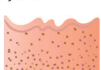
Capacidades y Posibilidades

Inteligencia normal, algunos tienen necesidades educativas especiales ó discapacidad intelectual, tienen problemas de **visión y audición**.

Surco profundo en entre la nariz y la boca, **ojos ampliamente espaciados**, orejas pálidas con una implantación baja que rotan hacia atrás.

Características Físicas

Displasia, anomalía en el desarrollo de tejidos.



Hipotonía muscular, falta de fuerza muscular.



Escoliosis, columna vertebral en curvatura.



Cabeza aplanada en el área superior y posterior.



Discapacidad intelectual

Gravedad variable



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

Se transmite de progenitores a su descendencia según un patrón de herencia en el cromosoma 10 autosómico dominante.



Enfermedades Frecuentes



Leucemia

Algunas personas con el síndrome de Noonan la pueden desarrollar.

Trastornos hemorrágicos

Problema con la coagulación sanguínea del cuerpo.



Pectus carinatum

Deformidad de la caja torácica en la que el pecho sobresale.

Cardiopatía

Se debe a un problema en el desarrollo del corazón durante la maduración fetal.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#)

[@neurologico_gt](#)

[www.institutoneurologicodeguatemala.org](#)

8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613



Figura 63: Propuesta final 8 Infografías

SÍNDROME DE NOONAN

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

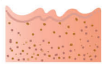
Capacidades y Posibilidades

Inteligencia normal, algunos tienen necesidades educativas especiales ó discapacidad intelectual, tienen problemas de **visión y audición**.

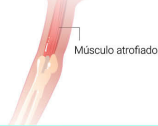
Surco profundo en entre la nariz y la boca, **ojos ampliamente espaciados**, orejas pálidas con una implantación baja que rotan hacia atrás.

Características Físicas

Displasia, Anomalia en el desarrollo de tejidos.



Hipotonía muscular, falta de fuerza muscular.



Escoliosis, columna vertebral en curvatura.



Blefaroptosis, párpado superior en descenso permanente.



Discapacidad intelectual
Gravedad variable



Expectativa de vida

1961	Hoy
25 Años	50 Años

Causas

Uno de los padres tiene que aportar el gen defectuoso para que el bebé tenga el síndrome, se origina en el cromosoma 12.



Enfermedades Frecuentes



Leucemia

Algunas personas con el síndrome de Noonan la pueden desarrollar.



Trastornos hemorrágicos

Problema con la coagulación sanguínea del cuerpo.



Pectus carinatum

Deformidad de la caja torácica en la que el pecho sobresale.

Cardiopatía

Se debe a un problema en el desarrollo del corazón durante la maduración fetal.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#)
[@neurologico_gt](#)
www.institutoneurologicodeguatemala.org
 8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613



Figura 64: Propuesta final 9 Infografías

DISCAPACIDAD INTELECTUAL

VEO UNA PERSONA. NO UNA DISCAPACIDAD

Datos Relevantes

El funcionamiento de la persona puede mejorar significativamente con los apoyos apropiados durante un periodo continuado.

No depende sólo del nivel intelectual ni de las habilidades de adaptación, sino de ambos elementos. Se refiere a una limitación de la persona en consecuencia de la interacción.

Grados de Discapacidad Intelectual

LEVE: CI entre 50-55 y 70

Causas de tipo ambiental o familiar. Se caracteriza por lentitud en el desarrollo, en la adultez, no tienen problemas en el desarrollo de la vida cotidiana.

MODERADA: CI entre 35-40 y 50-55

Tienen problemas para adquirir las habilidades de comunicación y en la edad adulta suelen tener dificultades, ya que pocos se casan o tienen hijos.

GRAVE: CI entre 20-25 y 35-40

El desarrollo comunicativo es escaso o nulo. En la vida adulta, necesitan mucha supervisión de los demás adultos.

Discapacidad intelectual

Gravedad variable



Causas

Incluye enfermedades genéticas, anomalías cromosómicas; enfermedades de origen ambiental, carencias nutricionales, traumas en el parto, infecciones, o una privación social grave en la infancia.

Enfermedades Frecuentes



Convulsiones

Actividad anormal en el cerebro, produce pérdida de conciencia.



Cardiopatía

Se debe a un problema en el desarrollo del corazón durante la maduración fetal.



Trastornos de la visión

El astigmatismo, las cataratas congénitas y la miopía son enfermedades frecuentes.



Incontinencia urinaria

Pérdida del control de la vejiga, la orina se escapa de la uretra.



[/InstitutoNeurologicodeGuatemala](#)
[@neurologico_gt](#)
www.institutoneurologicodeguatemala.org
 8a Avenida 6-50 zona 11 Tel. (502) 24711613



Figura 65: Propuesta final 10 Infografías

FUNDAMENTACIÓN

Ley de Moore

Cofundador de Intel, formula una teoría visionaria sobre la evolución de las computadoras, esta teoría expresa que cada dos años, la evolución tecnológica permite duplicar el número de transistores en un circuito integrado de igual tamaño.

La ley de Moore nos introduce por primera vez en el concepto de la miniaturización de la tecnología. Y hasta la fecha, su teoría se ha cumplido.



Miniaturización

¿Por qué estamos hablando de diseño?

El diseño gráfico se ha visto beneficiado de esta evolución, se encuentra actualmente totalmente vinculado con los medios tecnológicos y la Ley de Moore ha definido el precedente para cada una de las diferentes tendencias digitales.

Punto Y Línea

Elementos gráficos básicos y esenciales para la construcción visual con características y funciones determinadas.



¿Por qué el Diseño actual se opone a la ley de Moore?

La web 2.0 era un invento que da luz en la primera década del 2000, sería en el año 2008 que las redes sociales tomaran fuerza y cambiarían la forma de interacción y comunicación para siempre.

Material Design

Responde a la necesidad de limitar el peso de las imágenes para una rápida carga en navegadores y la concepción del mundo digital como algo totalmente aislado de la realidad.



Su función está totalmente enfocada a la comunicación intuitiva para todos.

Características comunes en el diseño de las webs 2.0

Efectos de sombras con la pretensión de acercar el mundo real y el digital.

Botones con biseles y bordes redondeados con el objetivo de llamar la atención.

Degradados, por la facilidad con la que pueden generarse y la novedad que representan.

Tipografía clara, y un sentido del orden y jerarquía marcado. ya se aplican al diseño Material.

El nacimiento del pixel

Aparecen las computadoras personales, los profesionales del sector aún no se familiarizan con ellas, por lo que siguen utilizando métodos tradicionales como la serigrafía, el collage fotográfico y la ilustración manual.

Aun así las bases de lo que son herramientas de hoy empiezan a asentarse, en especial surgen herramientas de diseño tan actuales como el mouse, las UI gráficas o impresora láser.

FUNDAMENTACIÓN

Armonía monocromática

Muy simple de utilizar, sobria y elegante. Se basa en un solo color y sus diferentes tonos. Es decir, en un círculo cromático, estaríamos en un solo punto y elegiríamos variantes del mismo valor y saturación, con mayor o menor luminosidad.

Colores Monocromaticos

La luz monocromática es aquella que está formada por componentes de un solo color.

¿Selección de color, cómo?

La naturaleza del proyecto ofrece distintas estructuras de color posibles.

Técnicas de citogenética molecular en cinco casos

Ordena los cromosomas por color.

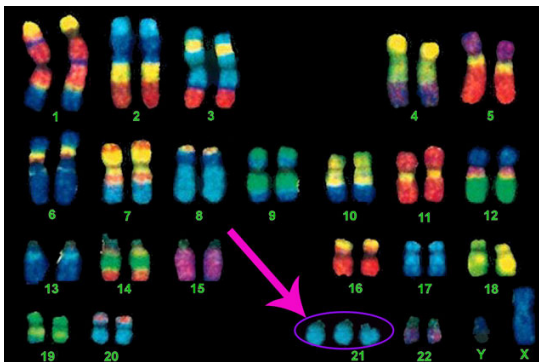


Figura 66: Cromosoma humano

- Síndrome de Down (par 21)
- Síndrome de Edwards (par 18)
- Síndrome de Prader Willi (par 15)
- Síndrome de Noonan (par 12)
- Síndrome de Williams (par 7)
- Síndrome de Turner (par 23 – XO)
- Síndrome X frágil (par 23)



Citogenética

Campo de la genética que comprende el estudio de la estructura, función y comportamiento de los cromosomas.

Colores

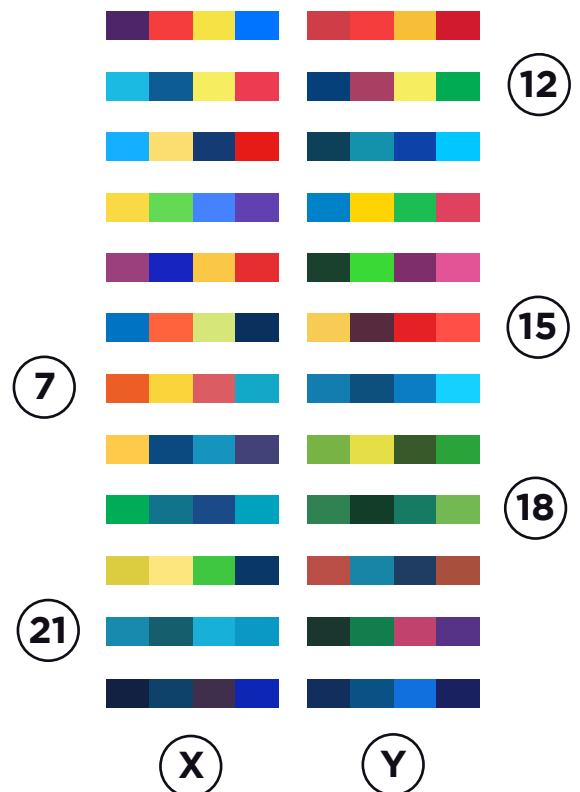
La discapacidad intelectual es ocasionada por alteraciones cromosómicas, anomalías genéticas y trastornos metabólicos hereditarios, enfermedades infecciosas en el embarazo, traumatismos encefálicos.

Factores biomédicos

El estudio integrado de la biología, química y física, y como estas pueden afectar el desarrollo de los seres vivos.

CROMOSOMA

del griego chroma = color; soma = cuerpo



FUNDAMENTACIÓN

Tipografía

Roboto ha sido diseñada para funcionar correctamente a lo largo de todas las plataformas soportadas. Es ligeramente más ancha y redondeada, dando una mayor claridad y haciendo de ella una fuente más optimista que el resto.

Esta tipografía proporciona una comprensión con mucha claridad en la interacción digital.

Técnicas de citogenética molecular en cinco casos

Roboto tiene seis tipos diferentes: Delgado, Ligerado, Regular, Medio, Negrita y Negro (Thin, Light, Regular, Medium, Bold, and Black).

Roboto Thin
Roboto Light
Roboto Regular
Roboto Medium
Roboto Bold
Roboto Black

Configuración espacial

El espacio transformado en comunicación.

Simetría Dinámica



Un rectángulo dinámico es aquel en el que la relación de su lado mayor al menor es un número irracional. En cambio, aquellos rectángulos que dan razones enteras o racionales son, en general, estáticos. Algunas relaciones enteras o racionales resultan ser estáticas y dinámicas al mismo tiempo como, por ejemplo, un rectángulo de razón $2 = \sqrt{4}$. Jay Hambidge (2003)

Por tanto la estructura dinámica es capaz de proporcionarnos elementos distintivos que proporcionan armonía visual.



Figura 67: Línea radial

Figura 68: Elipse

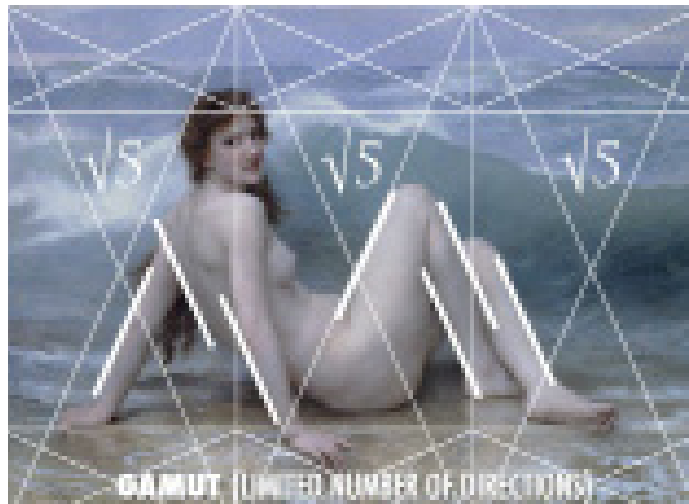


Figura 69: Simetría dinámica

PRESUPUESTO

Cotización



SUPERNOVA

diseño gráfico / Creatividad Digital

diseño, branding, publicidad & producción audiovisual
9na. Calle B 13-84 Col. El Cedro Z.7 Mixco

FECHA: **2 de marzo de 2016**

CLIENTE: **Instituto Neurológico de Guatemala**

Estimado cliente, por medio del presente, le hacemos entrega de la cotización que ha solicitado. Puede corroborar a detalle su pedido en las subsecuentes páginas. Cualquier duda favor de contactarnos a: francosiquina7@gmail.com y con mucho gusto lo resolveremos.

PEDIDO		PRECIO
● Investigación Diagnóstico institucional	Recopilación de información para concretar una necesidad de comunicación visual en la institución y establecer el propósito del proyecto.	Q34,000
● Marco Teórico	Fundamento teórico para la toma de decisiones en el proyecto.	Q10,000
● Producción Gráfica	Planeación Concepto creativo	Q18,000
● Ilustraciones matte painting		Q34,000
● Ilustraciones vectores		Q5,300

TIEMPO DE ENTREGA:

3 meses a partir del primer anticipo
a espera de respuesta del cliente.

* Método de pago: anticipo 50%. Pago final a contraentrega.

TOTAL >> Q 101,300



FRANCISCO SIQUINÁ
Diseño Gráfico/Ilustración/Animación

FIRMA CONFORMIDAD DE CLIENTE

07

SÍNTESIS DEL PROCESO

LECCIONES APRENDIDAS

A los diseñadores gráficos, durante el proceso de visualización es necesario sustentar con la mayoría de referencias posibles, no solo para no recaer en lo convencional o lo que ya se ha hecho, esto permitirá obtener una línea gráfica original, que aunque tenga referentes visuales ya existentes mantenga una esencia propia.

Toda evaluación debe hacerse con un instrumento elaborado de manera congruente que este ligado a la base que son los objetivos, esto permitirá plantear preguntas claras y que proporcionaran información valiosa para implementar en el trabajo de diseño gráfico.

Cuando se realiza una validación con el grupo objetivo y si solo se realizan encuestas, siempre es bueno hacer unas cuantas preguntas que surgen de las dudas que el receptor del mensaje pueda tener en el momento, esto permite tener una idea de las carencias de la gráfica de una forma personalizada y suelen potenciar el trabajo.

Algunas veces la información necesaria para el desarrollo del proyecto no será proporcionada de forma inmediata es en esta parte donde se deben buscar soluciones alternativas esta parte de gestión es necesaria de aplicar en todo momento porque este tipo de inconvenientes surgirán durante el proceso de proyecto.

Los archivos de los diferentes programas que son utilizados por el estudiante de diseño gráfico suelen dañarse, hacer copias de los mismos en todo momento durante el proceso así como mantener copias en diferentes discos extraíbles, ya que el hardware suele dañarse y este tipo de inconvenientes pueden significar la pérdida de todo el proyecto; así mismo utilizar la opción para guardar en todo momento pues el software de diseño suele dejar de funcionar de manera aleatoria y si no hemos guardado podemos perder los avances realizados.

RECOMENDACIONES

A los estudiantes de diseño gráfico

Es imperativo saber sintetizar el tiempo para evitar problemas de salud a causa de permanecer varias horas al día frente a un computador o presentar problemas de visión por exposiciones prolongadas a la luz a causa de los desvelos.

Todos los componentes son claves para el desarrollo idóneo del proyecto ya que el mismo se fundamenta en cada paso anterior, se llega a obtener una mejor claridad del proceso al finalizarlo, es recomendable utilizar los meses de vacaciones a medio año para indagar en el proceso de desarrollo de proyecto y así no desaprovechar el tiempo durante el ultimo semestre que es una etapa de avance fuerte y puede llegar a dificultarse por la falta de comprensión de la metodología planteada.

El proyecto final debe enfocarse siempre en las capacidades mas elevadas del diseñador gráfico, por ejemplo si el diseñador no gusta del ámbito editorial sera mejor que busque un proyecto afín por el cual sienta pasión esto permitirá al diseñador dar lo mejor de si mismo durante el proyecto.

A la Escuela de Diseño Gráfico

Durante el desarrollo de proyecto algunas asesorías se podrían hacer por medio de correos ya que por el aumento en el trafico automovilístico local la movilización de un lugar a otro puede representar la perdida de 4 horas valiosas durante el proceso, seria bueno comenzar a gestionar las asesorías a través del medio digital.

Se debería permitir que los estudiantes propongan sus propias metodologías en algunos aspectos de la guía metodológica ya que los propuestos pueden ser tediosos como la aplicación de ruta critica, y así los estudiantes de diseño opten por tomar caminos que solucionen el proceso de una forma diligente.

Abrir mas espacios para exámenes privados en el mes de noviembre, esto para que sea mas rápido el proceso de graduación y se de en los primeros meses del año siguiente, se entiende que esto sera en base al progreso de los estudiantes pero abrir algunos espacios mas seria ideal.

CONCLUSIONES

El diseño de una campaña puede ser muy estilizado pero si no tiene un enfoque claro de nada sirve, ya que las personas necesitan recibir el mensaje y eso es prioridad en el diseño gráfico, los puntos estéticos se mejoran en el proceso pero el mensaje se debe mejorar desde el principio.

Es necesario abordar los temas de inclusión en Guatemala, ya que la exclusión social no solo se vive por las personas con discapacidad intelectual sino también por sectores marginados de la población, la integración es capaz de generar oportunidades y las oportunidades generan cambios de postura tanto del grupo excluido como de la sociedad, una sociedad que no propone límites para ningún individuo sino que fomenta el desarrollo personal.

Las personas con discapacidad intelectual Actualmente a nivel mundial están incursionando en varios ámbitos laborales, artísticos y académicos esto significa que los únicos límites existentes son los de su entorno y no la discapacidad intelectual como tal, el gobierno de Guatemala debe implementar programas para la inclusión laboral de los mismos o proporcionar más presupuesto económico a las instituciones que apoyan a la integración de los mismos a la sociedad.

La carrera de diseño gráfico se integra desde el primer día hasta el final de la misma en cada cátedra recibida, define la comprensión de diagramación, aplicación tipográfica y muchos otros aspectos, sin embargo el diseñador gráfico también se convierte en autodidacta durante el proceso y es capaz de desarrollar nuevas aptitudes que le permitan crear en diferentes contextos laborales, artísticos y publicitarios.

El trabajo siempre ha de compartirse con los demás una persona puede escalar todos los peldaños solo pero con el apoyo de amigos y familiares será mucho más fácil, crear propuestas de trabajo y colectivos de personas creativas es una buena idea para hacer proyectos grandes a futuro donde los diseñadores puedan ser dueños de su tiempo y empresa, proyectándose de la manera más enriquecedora hacia la labor de diseño gráfico.

REFERENCIAS

The American Heritage (2015). Insight Recuperado de: <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=insight&submit.x=25&submit.y=2>

Merodio, Juan. (2014). Reflexiones sobre marketing digital Recuperado de: <http://www.juanmerodio.com/2016/reflexiones-marketing-digital/>

Núñez, Vilma. (2012). Guía para el marketing Recuperado de: <http://vilmanunez.com/guias-de-social-media-marketing/>

Tristan Aristegui (2016). Definir estrategias que conecten con tu audiencia. Recuperado de <http://tristanlosegui.com/2016/05/03/como-definir-estrategias-que-conecten-con-tu-audiencia/>

Predicciones y tendencias de marketing digital (2016). 45 predicciones y tendencias de Marketing Digital 2016. Recuperado de <https://www.40defiebre.com/predicciones-tendencias-de-marketing-digital/>

La burla de Noe (2012). ¿Y usted de que se ríe? La moral del sentido de humor Guatemala. Recuperado de <http://enriquecampang.blogspot.com/>

¿Qué es "diseño social"? (2013) una revolución en el diseño para poder alcanzar el otro 90%. "Recuperado de <http://disenosocial.org/>

ODHAG. (2005). Personas con discapacidad y condiciones de exclusión en Guatemala. Recuperado de: http://www.odhag.org.gt/pdf/R_PERSONAS_CON_DISCAPACIDAD.pdf

CONADI. (2006). Política nacional de discapacidad en Guatemala. Recuperado de: <http://www.segeplan.gob.gt>

Derechos Humanos. (2007). Diario Oficial de la Unión Europea N°. C. 303. Recuperado de: <http://www.derechoshumanos.net/normas/CartaDerechosFundamentalesUnion>

Europea Instituto Nacional de Estadística Guatemala. (2012). Caracterización Poblacional. Recuperado de: <http://www.ine.gob.gt/sistema/2014/02/26/L5pN-HMXzxy5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf>

Luis Cardoza y Aragón. (1955). La Reforma Agraria de Árbenz. Recuperado de: http://www.eleutheria.ufm.edu/Articulos/071211_Pestebubonicadearbenz.htm

Instituto Nacional de Estadística Guatemala. (2014). Encuesta Nacional de Empleos e Ingresos. Recuperado de: <http://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/11/19/xdyDvYEZzl7YZp9EbPc5Ox2BEafF67h8.pdf>

Ley 135-96 (2011). Ley de atención a personas con discapacidad intelectual y sus reformas Recuperado de: <http://conadi.gob.gt/1/wp-content/uploads/2013/04/Ley-de-atencion-de-las-personas-con-discapacidad-decreto-135-96-reformas.pdf>

Infografía principales tendencias (2015). Recuperado de: <https://www.frogx3.com/infografia-principales-tendencias-de-seo-2015/>

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura - Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de graduación

HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN

El siguiente documento esta dirigido a profesionales del diseño gráfico para validar las propuestas gráficas del proyecto de graduación: **Diseño de material informativo para el Instituto Neurológico de Guatemala orientado a la inclusión social de personas con discapacidad intelectual.**

Exelente	Muy Bueno	Bueno	Deficiente	En las siguientes preguntas seleccione la opción numérica con un cheque.
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	

¿Existe redacción congruente de los textos, en relación al objetivo de comunicación que es informar y sensibilizar?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

La línea gráfica en las piezas es comprensible y comunica el tema de forma directa (informar y sensibilizar)?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

¿La funcionalidad gráfica en general impulsa a la consideración y motivación de un cambio de postura que favorezca la inclusión de las personas con discapacidad intelectual?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

¿Considera que la alfabetidad visual y su articulación es correcta para la comprensión lectora y descriptiva de la imagen?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Observaciones:

--

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1:** Instituto Neurológico de Guatemala (2016)
- Figura 2:** Bazar Kalea niño (2015)
- Figura 3:** Bazar Kalea niña (2015)
- Figura 4:** JUANNIO (2015)
- Figura 5:** Día mundial del Síndrome de Down (2015)
- Figura 6:** Tómame en cuenta (2015)
- Figura 7:** Carrera GNC con el corazón
- Figura 8:** Contratación de educadores especiales anuncio
- Figura 9:** Día de la madre
- Figura 10:** Perfil de facebook
- Figura 11:** Gran bazar de muebles usados
- Figura 12:** Alumnos de Instituto Neurológico de Guatemala
- Figura 13:** Enseñanza lúdica
- Figura 14:** Logotipo Instituto Neurológico de Guatemala
- Figura 15:** Jóvenes guatemaltecos
- Figura 16:** Marcas comunes para el G.O
- Figura 17:** Campeón de billar (2016)
- Figura 18:** Eterna Primavera, Eterna Tiranía, de Jean-Marie Simon (1982)
- Figura 19:** Emaze, Guatemalan genocide (2012)
- Figura 20:** Expresión artística (2016)
- Figura 21:** Ejercicio psicomotor (2016)
- Figura 22:** Intel, Gordon Moore (1968)
- Figura 23:** Behance (2015)
- Figura 24:** Infografías de Adolfo Arranz
- Figura 25:** Jay Hambidge
- Figura 26:** Luis Villacinda
- Figura 27:** John Thomas Smith
- Figura 28:** Campaña Persona no discapacidad niña.
- Figura 29:** Propuesta infografía Síndrome de Down
- Figura 30:** Campaña Persona no discapacidad joven.
- Figura 31:** Campaña Persona no discapacidad vergüenza.
- Figura 32:** Propuesta infografía X Frágil
- Figura 33:** Propuesta infografía Síndrome de Down
- Figura 34:** Propuesta 2 infografía Síndrome de Down
- Figura 35:** Propuesta 2 Síndrome de Down campaña persona no discapacidad.
- Figura 36:** Profesional Infografías
- Figura 37:** Profesional Diseño

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 38:** Fb Chat
- Figura 39:** Fb Chat
- Figura 40:** Fb Chat
- Figura 41:** Fb Chat
- Figura 42:** Fb Chat
- Figura 43:** Fb Chat
- Figura 44:** Infografía Síndrome de Down propuesta 3
- Figura 45:** Infografía Síndrome de Asperger propuesta 3
- Figura 46:** Licda. Mónica Noriega
- Figura 47:** Lic. Luigui Coguox
- Figura 48:** Lic. Carlos Franco
- Figura 49:** Propuesta final 1 campaña persona no discapacidad
- Figura 50:** Propuesta final 2 campaña persona no discapacidad
- Figura 51:** Propuesta final 3 campaña persona no discapacidad
- Figura 52:** Propuesta final 4 campaña persona no discapacidad
- Figura 53:** Propuesta final 5 campaña persona no discapacidad
- Figura 54:** Propuesta final 6 campaña persona no discapacidad
- Figura 55:** Propuesta final 7 campaña persona no discapacidad
- Figura 56:** Propuesta final 1 Infografías
- Figura 57:** Propuesta final 2 Infografías
- Figura 58:** Propuesta final 3 Infografías
- Figura 59:** Propuesta final 4 Infografías
- Figura 60:** Propuesta final 5 Infografías
- Figura 61:** Propuesta final 6 Infografías
- Figura 62:** Propuesta final 7 Infografías
- Figura 63:** Propuesta final 8 Infografías
- Figura 64:** Propuesta final 9 Infografías
- Figura 65:** Propuesta final 10 Infografías
- Figura 66:** Cromosoma humano
- Figura 67:** Línea radial
- Figura 68:** Elipse
- Figura 69:** Simetría dinámica

Desarrollo Material Informativo Discapacidad Intelectual USAC (respuestas) ☆

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Formulario Complementos Ayuda Comentario

	A	B	C	D	E	F	
1	Marca temporal	¿Trabaja ó Estudia?	¿Cuál es su edad?	¿Que hace en su tiempo libre?	¿Que lugares frecuenta?	¿Cuál es su música favor?	¿Que programas de televisión son su
8	27/04/2015 20:39:00	Estudio	21-30	leer y ejercicio	gym usac	rock	Documentales
9	27/04/2015 20:43:12	Estudio	21-30	ver televisión	comedores	toda la musica.	Peliculas
10	27/04/2015 20:52:08	Estudio	21-30	Salir con amigos y descansar	las ventas de comida y f	Bachata y romanticas	Peliculas
11	27/04/2015 20:54:22	Estudio	15-20	Pasar tiempo con mis amigos.	S-12 y T-3	Rock, grunge, etc.	No veo televisión.
12	27/04/2015 21:09:59	Ambos	21-30	tv, música, Netflix	t1, t2	melódico	Peliculas
13	27/04/2015 21:16:05	Ambos	21-30	Bicicleta	Oklands	Rock alternativo y musica	Peliculas
14	27/04/2015 21:18:20	Ambos	21-30	leer.	edificio bienestar estudiar	brit pop	Documentales
15	27/04/2015 21:19:29	Trabajo	15-20	escuchar musica	biblioteca usac	rock	Documentales
16	27/04/2015 21:20:09	Estudio	21-30	Orar	Biblioteca	Cristiana	Documentales
17	27/04/2015 21:21:21	Estudio	21-30	Leer, ver peliculas.	Biblioteca, la cafeteria.	Cristiana	Peliculas
18	27/04/2015 21:31:00	Estudio	21-30	Salir con amigos y descansar	las ventas de comida y f	Bachata y romanticas	Peliculas
19	27/04/2015 21:44:31	Estudio	21-30	Oir música	Cafeteria de farmacia	Pop	Peliculas
20	27/04/2015 21:48:25	Estudio	21-30	estudiar	M2	Pop	Documentales
21	27/04/2015 21:58:23	Trabajo	21-30	Deporte	Canchas de papfubol	Rock	Deportes
22	27/04/2015 22:11:30	Trabajo	21-30	veo t.v. ejercicio			
23	27/04/2015 22:14:04	Trabajo	21-30	salir con amigos	t1 t2 bienestar	hip hop	Documentales
24	27/04/2015 22:14:13	Estudio	15-20	Descansar, dibujar, y escuchar música	Facultad de Arquitectura	rock alternativo, indie	Peliculas
25	27/04/2015 22:14:38	28/04/2015 22:14:38	21-30	correr, leer, ver t.v.	espacios abiertos	rock indie	Documentales

Desarrollo Material Informativo Discapacidad Intelectual USAC (respuestas) ☆

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Formulario Complementos Ayuda Todos los cambios guardados en Drive Comentario

	A	B	C	D	E	F	
1	Marca temporal	¿Trabaja ó Estudia?	¿Cuál es su edad?	¿Que hace en su tiempo libre?	¿Que lugares frecuenta?	¿Cuál es su música favor?	¿Que programas de televisión son su
50	28/04/2015 11:50:47	Estudio	21-30	ir al gimnasio, escuchar musica, diseñar en 3D	Gimnasio Exerzone San	psytrance y electrónica	Deportes
51	28/04/2015 11:50:57	Ambos	31-40	aprender cosas nuevas	biblioteca arquitectura	de todo un poco	Documentales
52	28/04/2015 11:53:59	Estudio	21-30	Descansar, Leer	Alrededores de la Faculta	Variada	Peliculas
53	28/04/2015 11:56:45	Ambos	21-30	ver peliculas,criar peces, plantas, salir a centros comerciales	camينات por el campus	sountracks de anime, ser	Peliculas
54	28/04/2015 12:35:23	Trabajo	21-30	Malabares	San Cristobal	Rock	Peliculas
55	28/04/2015 12:57:30	Ambos	21-30	Dedicarme tiempo a mi	Edificio M2, Bienestar, pl	Rock, pop e Indie (Altern	Peliculas
56	28/04/2015 12:59:50	Ambos	21-30	salir a pasear	t2, t3	rock alternativo	Documentales
57	28/04/2015 14:40:10	Ambos	21-30	Ir a fiestas	edificio s2, s12, biblioteca	pop	Peliculas
58	28/04/2015 15:20:05	Estudio	21-30	Leer	los de comida, biblioteca	rock	Peliculas
59	28/04/2015 20:07:26	Ambos	21-30	dormir	cine	future bass	Peliculas
60	28/04/2015 20:29:06	Ambos	21-30	ver peliculas	Ventas de Café, o las bar	de todo un poco, menos r	Peliculas
61	28/04/2015 21:02:09	Trabajo	21-30	internet	centros comerciales	baladas	series
62	28/04/2015 22:47:55	Ambos	21-30	Diseñar, ver series/netflix	T1, T2, Calusac	Jazz, Marimba, Marimba	Caricaturas
63	28/04/2015 23:39:37	Ambos	21-30	no tengo tiempo libre	t1 y t2	cristiana	series
64	30/04/2015 23:05:16	Estudio	21-30	tareas del hogar	T1 y T2	rock	Peliculas
65	1/05/2015 9:45:01	Trabajo	21-30	ejercicio	no voy a la universidad, c	jazz y boleros	Peliculas
66	27/04/2015 23:26:08	28/04/2015 23:26:08	29/04/2015 23:26:08		30/04/2015 23:26:08	1/05/2015 23:26:08	2/05/2015 23:26:08
67	28/04/2015 1-17:30	29/04/2015 1-17:30	30/04/2015 1-17:30		1/05/2015 1-17:30	2/05/2015 1-17:30	3/05/2015 1-17:30

Guatemala, julio 11 de 2017.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Presente.

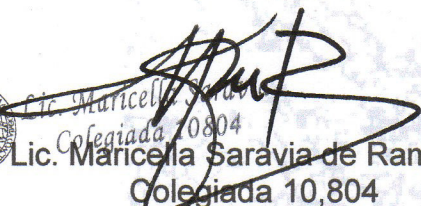
Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **FRANCISCO EDUARDO SIQUINÁ CASTILLO**, Carné universitario: 200817455, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA EL INSTITUTO NEUROLÓGICO DE GUATEMALA ORIENTADO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

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




Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: [3122 6600](tel:31226600) - [5828 7092](tel:58287092) - [2252 9859](tel:22529859) - - maricellasaravia@hotmail.com

“Diseño De Material Informativo para el instituto neurológico de Guatemala orientado a la inclusión social de personas con discapacidad intelectual.”

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Francisco Eduardo Siquiná Castillo

Asesorado por:



Lic. Andy Amílcar Rodríguez Castillo

Asesor



Licda. Larisa Caridad Méndez Alvarado

Asesor



Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Asesor

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Decano

