



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 página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales.”

Proyecto de graduación presentado por:
Mitzy Magaly Martínez Roque

Guatemala, octubre 2017

Al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico
egresada 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 página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales

Proyecto de graduación presentado por:
Mitzy Magaly Martínez Roque
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico,
egresada de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos

Guatemala, Octubre 2017

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

Nómina de Autoridades

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Msc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías
Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa
Vocal V

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

Terna Sinodal

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario

Licda. Claudia Anabella Leal Rivera
Asesora Metodológico

Licda. Glenda Betzaida de Paguaga
Asesora Gráfica

Dedicatoria

- A mi papá Rolando por enseñarme que todas las metas se pueden alcanzar con dedicación y esmero, por estar al pendiente y proveerme lo que estaba en sus manos y motivarme a dar lo mejor de mí.
- A mi mamá Magaly por haberme amado incondicionalmente e inculcarme su pasión por el arte, pintura y dibujo.
- A mi hermana Paola por todas sus palabras de aliento, a mi hermano Hesser por todo su apoyo, a mi hermanita Astrid por hacerme reír con todas sus locuras y ocurrencias, a mi sobrina Dany por ser una luz en medio de la oscuridad, y a mis cuñados Roberto y Laura, por todo el cariño y apoyo que me han brindado.



Agradecimientos

- A Dios por colmarme de muchas bendiciones.
- A mi familia por apoyarme, darme su cariño y comprensión en el transcurso de esta etapa de mi vida.
- A todos mis amigos que han estado en las buenas y en las malas, que han sabido animarme cuando estaba decaída o deprimida. Por brindarme generosamente su valiosa amistad y apoyo en este paso de mi vida, sobre todo a Mariela, Víctor, Anaí, Eymi y Andrés, por ser unos amigos excepcionales.
- A la Escuela de Diseño Gráfico y sus catedráticos, por compartir conmigo sus experiencias, sabidurías y sobre todo sus enseñanzas.
- A la Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC- por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de realizar y culminar mi EPS.



Contenido

Capítulo 1

Introducción

Antecedentes	19
Problema	21
Justificación	
Trascendencia	22
Incidencia del diseño	22
Factibilidad	23
Objetivos del proyecto	
Generales	25
Objetivos de comunicación institucional	25
Objetivos de diseño	25

Capítulo 2

Perfiles

Perfil de la Escuela de Ciencias Psicológicas	29
Historia	30
Misión	32
Visión	32
Objetivos	33
Identidad visual	34
Grupo Objetivo	
Características socio demográficas	36
Económicas	36
Psicográficas	36
Relación entre G.O. y la institución	37

Capítulo 3

Definición creativa

Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza a diseñar	41
Concepto creativo	42

Técnica creativa No. 1	43
Técnica creativa No. 2	45
Técnica creativa No. 3	47
Concepto creativo seleccionado	49
Propuesta de códigos visuales	
Premisa tipográfica	50
Premisa de formato	51
Premisa cromática	51
Premisa icónica visual	51

Capítulo 4

Planeación Operativa

Flujograma del proceso	55
Flujograma	57
Cronograma	61

Capítulo 5

Marco Teórico

Los problemas psicosociales ante la realidad guatemalteca y su incidencia en los centros de apoyo	67
Incidencia del diseño gráfico en el diseño de páginas web	70
Diseño de página web como medio de información y comunicación sobre problemas psicosociales	72

Capítulo 6

Proceso de producción gráfica

Nombre del programa	
Bocetos de propuestas	78
Validación del nombre del programa	81
Nivel 1 de visualización	
Propuesta No.1	82
Propuesta No.2	83
Propuesta No.3	84
Nivel 2 de visualización	86
Nivel 3 de visualización	89
Descripción y fundamentación de la pieza gráfica	92
Formato	92
Color	92
Tipografía	93
Ilustración	94
Animaciones	95
Piezas gráficas finales	96
Secuencias de GIFS	100

Iconografía	102
Trifoliales	104
Banners	106
Página de Facebook	107
Afiches	108
Playeras promocionales	110
Botones promocionales	111
Puesta en práctica	112
Costo de diseño	113
Costo de impresión	114

Capítulo 7

Conclusiones

Lecciones aprendidas	119
Conclusiones	120
Recomendaciones	121
Bibliografía	122
Anexos	124

Anexo 1.1: Encuesta a directores de las áreas de prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC-	124
Anexo 3.1: Cuadro de Estrategia de Aplicación de la Pieza a Diseñar	128
Anexo 3.2: Cuadro comparativo de piezas a diseñar	128
Anexo 3.3: Cuadros de potencialidad del Insight 1	129
Anexo 3.4: Cuadros de potencialidad del Insight 2	130
Anexo 3.5: Cuadros de potencialidad del Insight 3	131
Anexo 6.1: Tabla de autoevaluación de opción 1, nombre del programa	132
Anexo 6.2: Tabla de autoevaluación de opción 2, nombre del programa	132
Anexo 6.3: Tabla de autoevaluación de opción 3, nombre del programa	133
Anexo 6.4: Tabla de coevaluación opciones de nombre del programa	133
Anexo 6.5: Tabla de autoevaluación propuestas de diseño.....	134
Anexo 6.6: validación con profesionales de diseño gráfico y Expertos en el tema.....	135
Anexo 6.7: validación con con el grupo objetivo.....	146

Presentación

Este proyecto se realizó en acuerdo con el Departamento de Prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el fin de realizar un medio de comunicación e información dirigida a los estudiantes de la universidad, para dar a conocer los problemas psicosociales que pueden llegar a afectar su desarrollo social y familiar; así mismo brindar apoyo a todos los estudiantes que ya han sufrido de estos problemas.

El departamento de Prácticas cuenta con más de 80 centros de apoyo y ayuda en toda la región de Guatemala; solo en la ciudad universitaria de la zona 12 y el CUM hay 9 centros que ayudan tanto a los estudiantes de la San Carlos como a la población en general.

A pesar de que estos centros llevan años en funcionamiento, son muy pocos los estudiantes que se abocan a ellos cuando tienen algún conflicto que necesite la intervención de un psicólogo. Esto se debe mayormente a que les da pena, miedo, vergüenza o depresión contar sus problemas abiertamente a alguna persona, pensando que lo único que hará el psicólogo será juzgar; sin darse cuenta que en realidad lo que hará será analizar su caso y darle una guía o pasos para

mejorar su situación y que no afecte su desarrollo como persona.

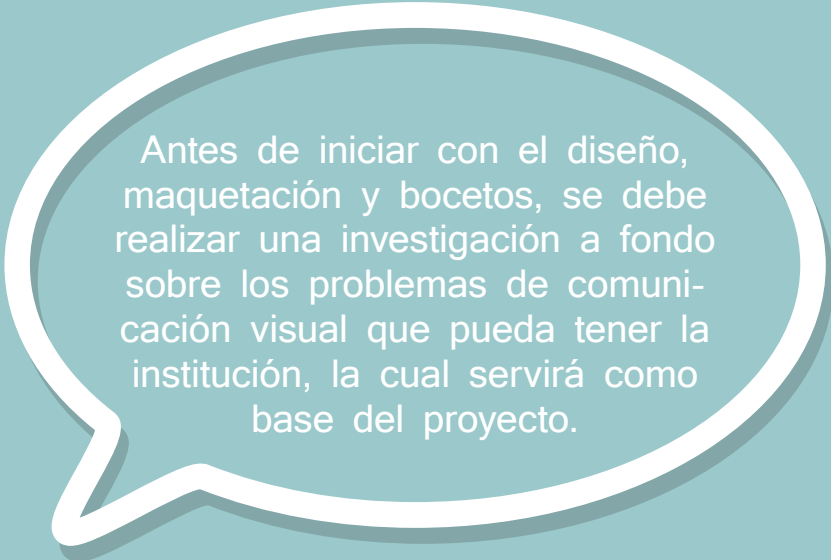
Por esto, El Departamentos de Prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas se ve en la necesidad de obtener un medio de información y de comunicación que logre que los estudiantes contacten directamente con los psicólogos, sin necesidad de presentarse directamente a las instalaciones de los centros de apoyo, con el fin de lograr que ellos expresen libremente sus sentimientos y emociones sin el temor de ser juzgados, al mismo tiempo que obtienen la ayuda que necesitan en esos momentos. Básicamente es alentarlos a que den el primer paso para poder llevar a cabo todo el proceso de sanación.

El presente trabajo describe el proceso de la creación del programa HABLA YO TE ESCUCHO del Departamento de Prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC-, el cual pretende informar y crear un medio de comunicación directa con los psicólogos de los centros de ayuda a través de una página web con la información necesaria sobre los problemas psicosociales y también un área específica de contacto donde las personas pudieran comunicarse por medio de un correo enviado desde la página a el correo oficial del programa.

Capítulo 1

Introducción





Antes de iniciar con el diseño, maquetación y bocetos, se debe realizar una investigación a fondo sobre los problemas de comunicación visual que pueda tener la institución, la cual servirá como base del proyecto.

Antecedentes

Según la página de deficion.mx (2012) el significado de psicología combinada a la sociología es:

El verdadero saber es interdisciplinar especialmente cuando se trata de comprender mejor al ser humano. Una rama de estudio fundamental para comprender el comportamiento humano es la psicología y la sociología. De esta forma, surge la psicología social o psicosocial que toma como objeto de estudio al ser humano pero integrado en un contexto social, es decir, como parte de un grupo. El ser humano a nivel individual también se ve influenciado por la vida en sociedad. (deficion.mx, 2012)

De esta forma, la psicología social estudia factores importantes como la cultura. Existen acciones que tienen un significado concreto en una cultura determinada y en caso de interpretar esos gestos fuera de esa cultura, entonces, tienen un valor distinto. Ello muestra el relativismo cultural como una realidad pero al mismo tiempo muestra cómo el hecho de formar parte de una cultura determinada también influye en el modo de pensar y de sentir de un individuo en particular que no puede abstraerse del entorno en el que le toca vivir. (deficion.mx, 2012)

Según los directores del área de prácticas del área social de la Escuela

de Ciencias Psicológicas, mencionaban durante la reunión realizada la fecha 7 de septiembre del 2016, que uno de los factores que influyen a que se desarrollen los problemas psicosociales era la cultura que se ha instaurado en un sistema patriarcal y autoritario que en el ámbito social es el más empleado tanto para la relación y formas de crianza en la familia como en los sistemas de relación entre las personas. Por lo que no es de extrañar el tema de la violencia desde la denominada delincuencia común hasta las prácticas de la violencia estructural.

La Escuela de Ciencias Psicológicas de la USAC, cuenta con más de 80 centros que brindan apoyo y ayuda psicológica a la población guatemalteca en general, no solo en los problemas psicosociales, si no también en todo lo relacionado con la psicología.

Apesar de llevar años en funcionamiento, los centros que están ubicados dentro de la Universidad de San Carlos son pocos conocidos, lo que ha provocado que los estudiantes de la misma no busquen la ayuda que estos centros brindan; por ello, en su misión de contribuir al bienestar integral de la sociedad guatemalteca en todos los contextos y componentes culturales, la Escuela de Ciencias Psicológicas de la USAC, tiene la tentativa de crear sistemas donde se brinde apoyo a personas que han sufrido alguno de los problemas psicosociales que

afectan actualmente a la sociedad; además de brindar información a los estudiantes de la -USAC- sobre dichos problemas para prevenir que esta generación de estudiantes continúen las mismas tendencias que conllevaron a desarrollar dichos problemas en la sociedad y lograr así erradicarlos dentro de los futuros senos familiares.

Luego de la investigación realizada, se pudo destacar por medio de una encuesta realizada a los jefes de los departamentos de prácticas (anexo 1.1), cuales eran los problemas psicosociales que más afectan a la sociedad guatemalteca; dichos problemas son: violencia intrafamiliar, violencia sexual, drogadicción, alcoholismo, violencia de género, maltrato infantil y bullying.

Según datos recopilados por el Instituto Nacional de Estadística de Guatemala (INE) en el segundo trimestre del año 2014, se denunciaron un total de 8,889 casos de violencia intrafamiliar de los cuales el 90.6% de las víctimas fueron mujeres¹. Así mismo, el INACIF realizó un conteo de los casos de violencia sexual que se han reportado tanto en mujeres como en hombres durante el año 2008 hasta el 2015 teniendo un total de 42,699 casos reportados.²



Hay más casos de violencia en casa (Prensa Libre)
Fotografía: Archivo. Prensa Libre



Intervención comunitaria en San Rafael Pie de la Cuesta, Gissell
Fotografía: Archivo de la Escuela de Ciencias Psicológicas

Problema

El Departamento de Prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desea crear un espacio de comunicación donde se brinde información sobre los problemas psicosociales que pueden sufrir los estudiantes de la USAC, además de prevenir las consecuencias de mantener una cultura que resulte dañina tanto para ellos, como para los miembros de su familia. Se dice que es cultura, porque es una enseñanza de generación en generación y que queda arraigada dentro del seno familiar; por lo cual termina siendo parte de la misma cultura y creencias que como familia tienen.

También se busca alentar a los estudiantes que han sufrido algunos de los problemas que busquen el apoyo necesario, para poder orientarlos tanto mental o sentimentalmente a resolver dichos conflictos. Para ello se necesita un medio de comunicación entre las víctimas y el psicólogo, en el cual se pueda brindar asesoría, consejos, anécdotas; no solo entre el psicólogo y la víctima, si no también, entre las personas que han sufrido los mismos conflictos; creando así una red de apoyo donde los estudiantes puedan hablar y expresarse libremente obteniendo al mismo tiempo ayuda.

Justificación

Trascendencia

Crear un sistema de información y comunicación sobre todos los problemas psicosociales que actualmente se dan con mayor frecuencia en la sociedad guatemalteca, o que han sido más frecuentes dentro de los centros de atención de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la USAC, puede ayudar a evitar que estos mismos problemas sigan dándose de generación a generación.

Se necesita que tanto los estudiantes de la universidad, víctimas, personas interesadas y los psicólogos de la USAC, puedan mantener una constante comunicación entre ellos, formando una red de información y apoyo que ayudará y orientará a las personas que han sido o que van en camino de sufrir alguno de los problemas psicosociales mencionados anteriormente. También puede ser una forma de prevenir que los estudiantes de la USAC sigan teniendo las mismas tendencias que afectan y conllevan a que se den dichas problemáticas y que están esencialmente arraigadas en la cultura.

Incendencia del Diseño Gráfico

El diseño de una página web como medio de comunicación e información para los estudiantes de la universidad, permitira que la Escuela de Ciencias Psicológicas mantenga una constante comunicación con los estudiantes, ayudandolos a progresar en sus problemas y situaciones emocionales con respecto a los problemas psicosociales.

El diseño gráfico dentro de la misma, es necesaria para mejorar la comunicación visual de la página y lograr que el mensaje sea recibido por el receptor de una forma clara. No es solo por la estética de la página, si no también para evitar que el mensaje sea erróneo o que dañe a alguno de sus receptores. Dado que es un tema delicado que incurre en la sensibilidad de las personas que han sufrido de los problemas, los diseños deben realizarse de una forma que logre causar impacto sin dañar a las personas.

Factibilidad

Para llevar a cabo el proyecto de diseño de página web y material gráfico digital como medio de información y apoyo para la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se cuenta con los recursos y espacios necesarios para su adecuada realización; así también con el apoyo del Departamentos de Practicas de Escuela de Psicología, así mismo con la ayuda de los encargados de las áreas de prácticas de psicología (área Clínica, área Social Comunitaria y área Clínica-Educativa), brindando sus conocimientos, opiniones y experiencias sobre todo el tema.

También se contará con un profesional en el área de psicología con experiencia en tratar pacientes con estos problemas; el cual será el encargado de gestionar, analizar y contestar el correo que servirá como base del programa HABLA YO TE ESCUCHO en donde los pacientes podran ser atendidos y ayudados de una forma privada y confidencial.

Así mismo, la Universidad de San Carlos de Guatemala asignará al estudiante un asesor que brindará orientación y supervisión durante todo el proceso, ayudando a gestionar el proyecto de la forma más factible y que logre la comunicación visual que se desea alcanzar.

Objetivos del proyecto



Generales:

“Contribuir con la Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC- a través de un sistema de comunicación visual para promover el bienestar integral de los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala en todos los contextos y componentes culturale”.



Objetivo de comunicación institucional:

“Apoyar a los procesos de sensibilización sobre la problemática dirigida a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala a través de un sistema de comunicación digital, que les brinde información sobre los problemas psicosociales que afectan a la sociedad y crear una red de apoyo para los estudiantes que han sido víctimas por los mismos”.



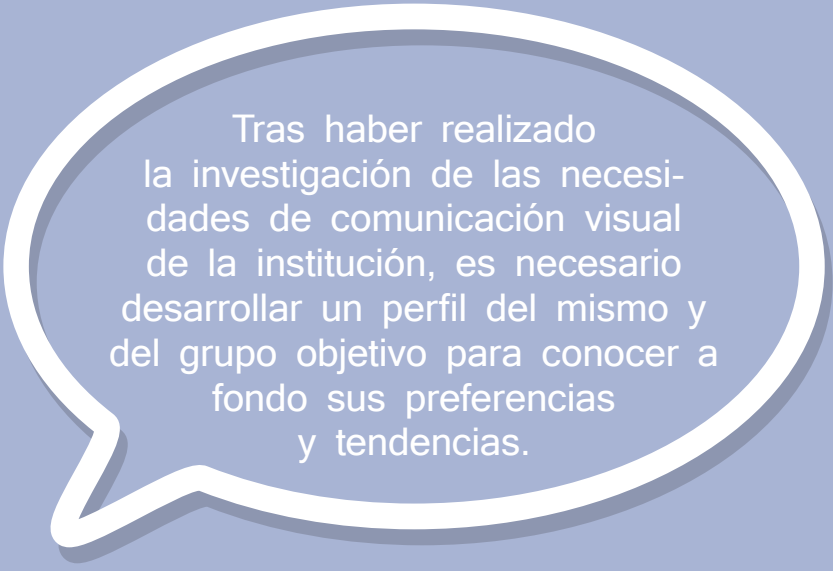
Objetivo de diseño

“Diseñar material gráfico digital, para un sistema de comunicación, que brinde información sobre los problemas psicosociales que afectan a la sociedad y para una red de apoyo para los estudiantes de la USAC”.

Capítulo 2

Perfiles





Tras haber realizado la investigación de las necesidades de comunicación visual de la institución, es necesario desarrollar un perfil del mismo y del grupo objetivo para conocer a fondo sus preferencias y tendencias.



Centro Universitario Metropolitano -CUM- edificio “A”.
Fotografía: Archivo de la Escuela de Ciencias Psicológicas

Perfil de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC

La Escuela de Ciencias Psicológicas es una unidad educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ubicada en el edificio del Centro Universitario Metropolitano (CUM) en la zona 11 de la ciudad capital de Guatemala. El departamento de prácticas de la escuela cuenta con la área Clínica, área Social Comunitaria y área Clínica-Educativa.

La Psicología Clínica es la que se encarga del estudio, análisis y comprensión del comportamiento de las personas que sufran de algún trastorno mental y que afecte directamente a su comportamiento y a su salud. Este se fija más en el diagnóstico de los trastornos y su tratamiento. Cuando se dice trata-

miento, no se refiere a medicamentos, si no a métodos que ayude a que las personas puedan sobre llevar sus problemáticas.³

La Psicología Clínica-Educativa es la disciplina que se dedica a la relación entre el aprendizaje y el comportamiento en el entorno educativo, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y el desarrollo de las personas involucradas en el proceso del mismo.⁴

La Psicología Social Comunitaria es la que se encarga del estudio del comportamiento social o psicosocial de las sociedades en conjunto y como el individuo reacciona a su entorno social.⁵

Historia de la Escuela

En el documento de catalogo de estudios de la Escuela de Ciencias Psicológicas publicado en el 2014 describe la siguiente historia sobre la Escuela:

Los estudios de Psicología en Guatemala se iniciaron en la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala en el año 1946. Dichos estudios constituyeron cursos que se impartían a las carreras que ofrecía la mencionada Unidad Académica. En el año de 1947, fue formado el Instituto de Psicología e Investigaciones Psicológicas de la Facultad de Humanidades, bajo la dirección del Doctor Antonio Román Durán, de origen español. No fue sino hasta en el año 1949, cuando se cambio el nombre de dicho Instituto y se constituyó como Departamento de Psicología de la misma Facultad de Humanidades. De 1950 al mes de junio de 1974, el Departamento de Psicología se estructuró académicamente mediante un sistema tradicional de cursos semestrales.

Un movimiento estudiantil planteó cambios sustanciales para la transformación académica del Departamento que culminó con el desarrollo de un congreso de reestructuración de psicología que solicitó a las autoridades universitarias la separación del departamento de Psicología de la facultad de Humanidades y su transformación en una facultad independiente. El Consejo Superior Universitario por acuerdo de fecha 24 de julio de 1974,





Pacientes del área de reumatología haciendo gimnasia
Fotografía: Galería de Escuela de Ciencias Psicológicas

creó la Escuela de Ciencias Psicológicas dependiente de la Rectoría de la Universidad, con capacidad para administrar la enseñanza profesional en el área de estudios de dicha ciencia, así como otorgar los títulos y grados académicos establecidos en las leyes universitarias.

Entre las metas buscadas por la Escuela de Ciencias Psicológicas en su desarrollo educativo, está la integración de la docencia, investigación y práctica psicológica, traduciendo ésta última, en los servicios de atención psicológica que se brinda a la población guatemalteca en instituciones de servicio educativo, clínico, social e industrial, para lo cual se crearon los centros de práctica que funcionan desde 1976.

También en 1976 se crearon las Carreras Técnicas, aprobadas por el Consejo Superior Universitario en marzo de 1981. Este mismo año y como resultado de la segunda reestructura, las unidades integradoras, modalidad metodológica que caracterizó al Movimiento de Transformación de Psicología, se cambiaron por asignaturas: cinco en cada grado, más investigación y práctica. Más adelante y de conformidad con el punto séptimo del acta No. 67-89 de la sesión celebrada por el Honorable Consejo Superior Universitario, el 25 de octubre de 1989 se acordó crear la Escuela de Ciencia y tecnología de la Actividad Física y el Deporte, adscrita a la Escuela de Ciencias

Psicológicas y con el punto vigésimo noveno del acta No. 26-96, del CSU. De fecha 15 de noviembre de 1996, se acordó autorizar que a la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte funcione en calidad de carrera de la Escuela de Ciencias Psicológicas.

La Escuela de Ciencias Psicológicas funcionó hasta 1998 en el edificio M-5 del Campus Central zona 12. En el año 1999 El consejo Directivo acepta el traslado de la Escuela de Ciencias Psicológicas al Centro Universitario Metropolitano -CUM-, ubicado en la 9ª avenida 9-45 de la zona 11. Quedando en el Campus central la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Educación Física y el Deporte.

Misión

“Desarrollar programas de investigación, docencia y extensión con carácter multi, inter y transdisciplinario; con un equipo de profesores, estudiantes e investigadores que participen activamente en los procesos de construcción y de construcción de conocimientos, con intención de contribuir al bienestar integral de la sociedad guatemalteca en todos los contextos y componentes culturales”.

Visión

“Facultad a la vanguardia en el desarrollo científico, social y humanístico de la Psicología en Guatemala, con egresados de excelencia académica, portadores de valores éticos, creativos y pro positivos ante la diversidad sociocultural del país; comprometidos en la construcción de una sociedad para la democracia y la convivencia en una cultura de paz”.

Objetivos

- Formar profesionales en Psicología y en la ciencia de la actividad física, capaz de intervenir humana, científica y técnicamente en forma eficiente y eficaz, para atender la salud mental y el desarrollo físico de la población guatemalteca.
- Impulsar el desarrollo de la investigación científica en el área de las Ciencias Psicológicas y de la Actividad Física para lograr un mejor conocimiento de la realidad nacional, contribuyendo a la solución de la problemática de la población guatemalteca en los aspectos de su competencia profesional.
- Capacitar metodológica y técnicamente al estudiante de psicología y de la actividad física como futuro profesional para estudiar, describir y comprender al individuo en la sociedad guatemalteca.
- Velar porque el plan de estudios sea dinámico, funcional e integral.
- Mantener vínculos transdisciplinarios con diferentes instituciones para el desarrollo de la academia y de la práctica psicológica con proyección de servicio.
- Graduar profesionales en el grado académico de Licenciatura de Ciencias Psicológicas y de las Ciencias Físicas, el Deporte y la Recreación.
- Graduar profesionales en el pre-grado académico de profesorado de Enseñanza Media en Psicología, orientación vocacional y Laboral, profesorado en Educación Especial, Terapia del Lenguaje, Técnico en Deportes, Profesorado de Enseñanza Media en Educación Física.

Identidad visual

Logo institucional de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Logo de la Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC-
Fotografía: Archivo de la Escuela de Ciencias Psicológicas

Fucsia: color designado para la Escuela de Ciencias psicológicas USAC; también es el color que utilizan los encapuchados de esta escuela.

Símbolo Psi: determina todo ámbito relacionado a la psicología y el estudio de la mente humana.

Cuentan con una página de Facebook y una página web, pero solo sirven como medio de información sobre las carreras que imparte la Escuela de Psicología, los programas de estudios y galería de fotos de actividades que los estudiantes de Psicología han realizado.



Página de Facebook de la Escuela de Ciencias Psicológicas- USAC-
Fotografía: Screen Shot



Página de web de la Escuela de Ciencias Psicológicas- USAC-
Fotografía: Screen Shot



Edificio de la Rectoría en la USAC
Fotografía: por Lestrada, trabajo propio.

Perfil del grupo objetivo

Características socio demográficas

Estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, solteros, casados, ambos sexos, edades de 18 a 24 años y que residen en Guatemala.

Características socioeconómicas

Que sean de clase media, con ingresos entre los Q.1,500.00 a Q.3,000.00 por persona, estudiantes, trabajadores a medio tiempo o a tiempo completo, y que actualmente estén formándose educativamente en la universidad.

Características psicográficas

Estudiantes y profesionales que se dedican a forjarse un camino o una meta laboral y personal. Son independientes, impulsivos, extrovertidos y con interés en la formación académica superior. Amantes de la tecnología y todas las nuevas tendencias, tanto en aparatos como en programas o aplicaciones para el celular. Su estilo de vida es estresante. Su lengua materna es el español, pero entiende hasta cierto punto el inglés. Les gusta dar su opinión en diferentes temas y demostrar sus puntos de vista. Trabajan en horarios regulares entre semana.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

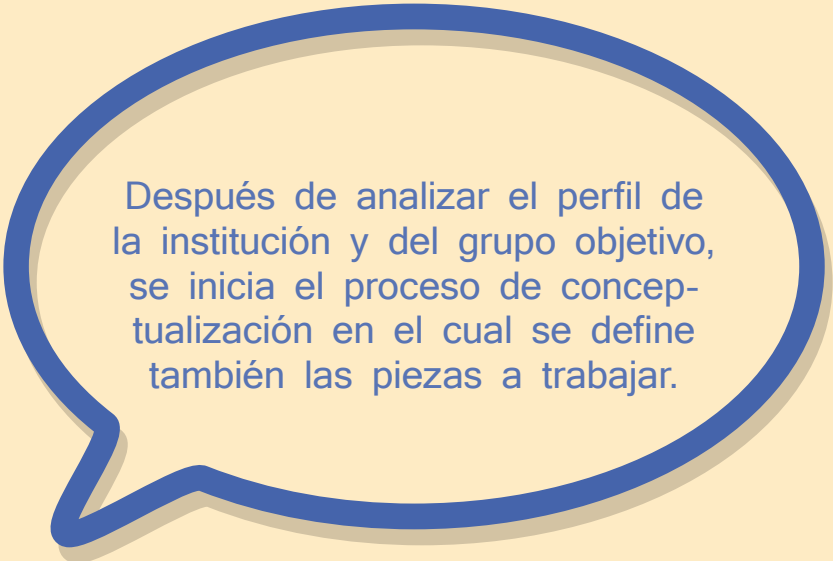
La Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC- cuenta con centros de ayuda psicológica, que ayuda a la población en general a obtener tratamientos ó a prevenir problemas sociales y culturales que afecten la integridad psicológica de los pacientes. **Con este fin la Escuela desea crear una campaña para informar, prevenir y persuadir sobre los problemas psicosociales que estan ligados directa o indirectamente a algunos aspectos o partes de la cultura guatemalteca, y sus consecuencias.** Dicha campaña se iniciara en los estudiantes sancarlistas para que ellos actúen como agentes de cambio social y cultural llegando a ser portavoces y multiplicadores del mensaje que se desea transmitir a la sociedad guatemalteca, para luego expandir la campaña a los diferentes centros de prácticas que la escuela tiene bajo su mando.



Capítulo 3

Definición creativa





Después de analizar el perfil de la institución y del grupo objetivo, se inicia el proceso de conceptualización en el cual se define también las piezas a trabajar.



Ilustraciones usadas para el proyecto Habla yo te apoyo
Ilustración: Mitzy Magaly Martínez Roque

Descripción de la estrategia de aplicación de las piezas a diseñar

Para iniciar con la definición creativa, se realizó un cuadro de estrategias de aplicación de las piezas a diseñar; en el cual se colocó que es lo que se deseaba realizar, para que se quería hacer, con que se iba a lograr, para quienes iba dirigido, cuando se iniciaba la estrategia y en donde se realizaría. (Ver anexo 3.1)

Con dicho cuadro, se pudo destacar que para informar, ayudar y apoyar a los estudiantes con los problemas psicosociales, era necesario un medio de comunicación directo entre ellos y un psicólogo profesional. Tomando en cuenta los gustos y preferencias del grupo objetivo por la tecnología, se optó por realizar una página web que estuviera orientada a brindar información sobre los problemas y al mismo tiempo sirviera como medio de comunicación entre ambos por medio de correo. Se optaría por realizar dicha página en la plataforma Wix por tener un host gratuito, y si la Escuela de Ciencias Psicosociales desea

adquirir el host (sin que aparezca en la dirección el .wix) sería a un bajo costo.

También era necesario contar con una fanpage en Facebook para promocionar la página web y tener una constante comunicación con los estudiantes, sobre todo si se desea realizar una actividad que involucren a los estudiantes de la universidad. Además para darle más publicidad y dar a conocer la campaña se necesita elaborar un tríptico con la información de la misma y como pueden contactarse con los psicólogos.

Luego se procedió a elaborar un cuadro comparativo de ventajas y desventajas donde se puso en manifiesto las cualidades que posee cada una de las piezas como medio de comunicación entre la institución y el grupo objetivo. (Ver anexo 3.2)

Concepto creativo de diseño

El concepto creativo es el proceso mediante el cual el diseñador gráfico realiza una serie de procesos y técnicas que ayudarán a generar ideas para crear un mismo concepto a todas las piezas gráficas de una misma propuesta, unificando así el enfoque, los colores, línea gráfica, etc.

Para este proyecto se realizaron tres técnicas creativas, de las cuales se generaron tres insights por técnica; para luego proceder a autoevaluarlos y destacar uno por técnica. Por último, se coevaluó con los asesores para definir cual de los tres insights sería adecuado para el proyecto.

Con el objetivo de demostrar como surgen los insights en cada técnica, se les asignó un color a cada uno; a continuación el color que se usaron por cada uno de los tres.

Primer insight

Segundo insight

Tercer insight

Después de realizar cada una de las técnicas creativas y sacar los tres insights, se autoevaluó con un cuadro de potencialidad del insight (ver anexo 3.3, anexo 3.4 y anexo 3.5).

Los cuadros de potencialidad de insight responden a preguntas como:

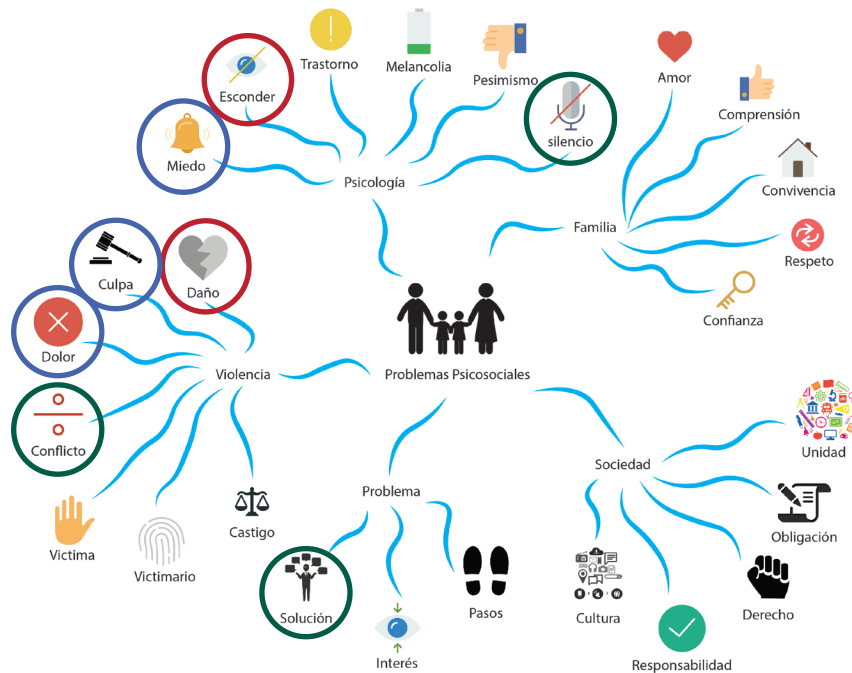
- ¿Genera un sentimiento?
- ¿Es fácil de entender?
- ¿Se relaciona con una característica del G.O.?
- ¿El insight es aplicable a la mayoría del G.O. según la observación e investigación realizada?

En cada una de las interrogantes se colocó un puntaje de 1 a 5, dependiendo de cuanto respondía a la misma el insight. De cada técnica se escogió el insight con mayor puntaje, y se definió el concepto de cada uno de los tres; para después, proceder a realizar una coevaluación con los asesores, y definir cual concepto creativo se adaptaba más al grupo objetivo, problemática visual, tipo de diseños a trabajar, etc.

Técnica creativa No. 1

MAPA MENTAL

Un mapa mental es un diagrama usado para representar palabras, ideas, tareas, dibujos, u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz para extraer y memorizar información.⁶



Primer Insight:

Miedo + culpa + dolor =

“Tengo miedo de buscar ayuda y sentirme culpable del dolor que siento”.

Tercer Insight:

Silencio + conflicto + solución =

“Prefiero guardar silencio para evitar conflicto”.

Segundo Insight:

Daño + esconder =

“Por fuera demuestro que todo esta bien, aunque por dentro este dañado”.

Tras realizar los cuadros de pontencialidad (anexo 3.3), se determino que el Insight con mayor punteo era el segundo.

Insight No. 1

“Por fuera demuestro que todo está bien, aunque por dentro este dañada”.

Concepto:

“Dejar de almacenar
los sentimientos”.

Cuando las personas sufren cualquier problema que afecte su entorno, optan por almacenar los sentimientos con tal de aparentar bienestar y no sentirse vulnerables a las críticas de las personas que los rodean. Llegan a crear una caja de seguridad en su interior donde colocan cada uno de los problemas, sentimientos, miedos, dolores, culpas, rencores, melancolias, etc. con el fin de sentirse hasta cierto punto bien con ellos mismos; sin darse cuenta que todos estos se irán acumulando y creciendo a tal medida que serán un constante recordatorio en su día a día, evitando que se siga desarrollando plenamente en su entorno familiar, social y laboral.

Técnica creativa No. 2

LLUVIA DE IDEAS (BRAINSTORMING)

La Lluvia de Ideas es una técnica que tiene como objetivo generar la mayor cantidad de ideas posibles en un periodo de tiempo determinado. En este método, los participantes son invitados a pensar ideas rápidamente alrededor de una pregunta, problema u oportunidad.⁷

- Cultura
- Sociedad
- Familia
- **Realidad**
- **Experiencia**
- Oportunidad
- **Miedo**
- **Dolor**
- **Palabras**
- Hablar
- **Evadir**
- **Juzgar**
- Eliminar
- Indiferencia
- Atrapado
- Silenciar
- Callar
- Sentir
- Manifestar
- Bienestar
- Escapar
- Lazos
- Enemigos
- Undir
- Tradiciones
- **Importante**
- Creencias
- Tendencias
- **Problemas**
- Silencio
- Derecho
- Solidaridad
- **Sofocar**
- Obligación
- **Compartir**

Primer Insight:

Miedo+palabras+dolor+sofocar=

“Sofoco mis palabras por miedo a sentir más dolor”.

Segundo Insight:

Realidad+evadir+importante
+problemas=

“Trato de no tomarle tanta importancia a los problemas con tal de evadir mi realidad”.

Tercer Insight:

Experiencia+juzgar+compartir=

“No quiero compartir mis experiencias para evitar que las personas me juzguen”.

Tras realizar los cuadros de potencialidad (anexo 3.4), se determinó que el Insight con mayor puntaje era el segundo.

Insight No.2

“Trato de no tomarle tanta importancia a los problemas con tal de evadir mi realidad”.

Concepto:

“Indiferencia al no hablar”.

Al no hablar de los problemas, las personas demuestran su indiferencia respecto al mismo, ya que si se desea mejorar emocionalmente, de primero se debe hablar para determinar las causas y efectos que han tenido dichos problemas en sus entornos. Al darle poca importancia a los mismos, estos se irán acumulando hasta crear una red de problemas entrelazados de los que será difícil salir.

Técnica No. 3

SERENDIPITY

Una serendipia es un descubrimiento o un hallazgo afortunado e inesperado que se produce cuando se está buscando otra cosa distinta. También puede referirse a la habilidad de un sujeto para reconocer que ha hecho un descubrimiento importante aunque no tenga relación con lo que busca. En este caso se puede leer algún libro o ver alguna película e ir destacando palabras, objetos, cosas, situaciones que nos ayuden a realizar un proceso creativo, y que encontramos de forma inesperada en ellos.⁸

- **Derecho**
- Actitud
- Dualidad
- **Sentir**
- Carácter
- Silencio
- Mejorar
- **Desistir**
- Violencia
- **Esconder**
- Tolerancia
- Permitir
- Decisión
- **Otorgar**
- Dar
- Obligación
- Solidaridad
- Ayuda
- Auxilio
- Ejemplo
- Víctima
- Mantener
- Víctimario
- **Encontrar**
- **Mejorar**
- Rendirse
- Conformarse
- **Callar**
- Engañarse
- **Interés**
- Vencer
- Miedo
- Conflicto
- Inseguridad
- **Solución**
- **Problema**
- **Sobreponer**

Primer Insight:

Encontrar+mejorar+interés
+problema=

“No encuentro el interés suficiente para mejorar mis problemas”.

Segundo Insight:

Desistir+encontrar+solución
+problemas=

“Me cuesta encontrar soluciones a mis problemas por lo que desisto”.

Tercer Insight:

Derecho+sentir+esconder+otorgar
+callar+sobreponer=

“Siento que por callar y esconder mis sentimientos, he otorgado el derecho a las demás personas sobre mí”.

Tras realizar los cuadros de pontencialidad (anexo 3.5), se determino que el Insight con mayor punteo era el segundo.

TERCER INSIGHT

“Siento que por callar y esconder mis sentimientos, he otorgado el derecho a las demás personas sobre mí”.

Concepto:

“Habla que
el silencio otorga”.

Cuando se callan los problemas psicosociales que se tienen, o no se denuncian los maltratos o golpes que el victimario comete, se le esta otorgando el derecho a seguir cometiendo los mismos delitos o cometiendo otros sobre su persona. Al hablar sobre todo lo que les atormenta, pueden orientar y distinguir los pasos a seguir para mejorar sus situaciones y recuperar el derecho sobre ellos mismos.

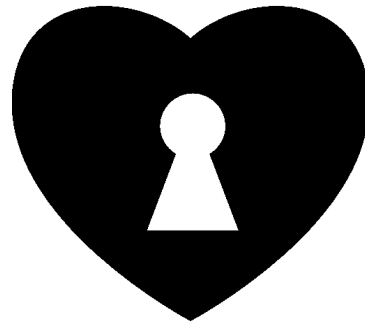
Concepto creativo seleccionado

El concepto creativo seleccionado para la realización de las piezas es:

“Dejar de almacenar los sentimientos”.

Cuando las personas sufren cualquier problema que afecte su entorno, optan por almacenar los sentimientos con tal de aparentar bienestar y no sentirse vulnerables a las críticas de las personas que los rodean. Llegan a crear una caja de seguridad en su interior donde colocan cada uno de los problemas, sentimientos, miedos, dolores, culpas, rencores, melancolías, etc. Con el fin de sentirse hasta cierto punto bien con ellos mismos; sin darse cuenta que todos estos se irán acumulando y creciendo a tal medida que serán un constante recordatorio en su día a día, evitando que se siga desarrollando plenamente en su entorno familiar, social y laboral.

Se seleccionó este concepto, ya que la finalidad de la página web es lograr que los estudiantes de la universidad exterioricen sus sentimientos, y logren dejar a un lado las huellas o marcas del pasado que los acechan. Lo principal es que dejen de almacenar esos sentimientos para que no los obstaculicen a alcanzar sus metas.



Implementación:

El concepto se planea implementar en la imagen principal de la página web, en donde servirá como la entrada al menú de los diferentes problemas psicosociales, donde se podrá obtener información e ingresar a los distintos sitios de comentarios. La imagen será como un almacén donde se encuentren todos los problemas y al darle clic a una imagen o imágenes se brinde la información.

Propuesta de códigos visuales

Premisa tipográfica

La tipografía san serif, es útil cuando lo que se desea es trasladar información, ya que hace que la lectura sea más fluida y no canse la vista del grupo objetivo. Las tipografías san serif más adecuadas para el G.O. Son:

Open Sans

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
ñ p q r s t u v w x y z
1234567890.,-{}+¿'°".\$%&/()=?

Open Sans Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P
Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ p q
r s t u v w x y z
1234567890.,-{}+¿'°".\$%&/()=?

Próxima Nova

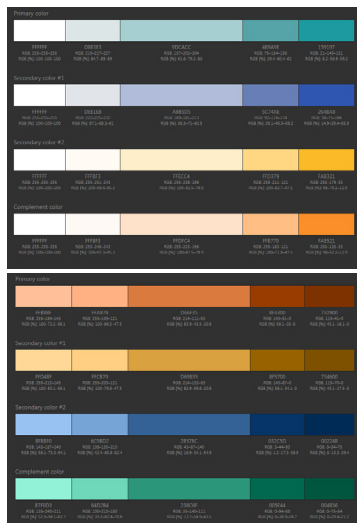
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ p
q r s t u v w x y z
1234567890.,-{}+¿'°".\$%&/()=?

Premisa de formato

Se optará por un formato digital, ya que se realizará una página web. Será tanto para laptop o desktop, como para poder navegar por celular. Esto facilitará que los estudiantes ingresen a la página a cualquier hora y en cualquier lugar.



Digital (1280*1024 píxeles)



Premisa cromática

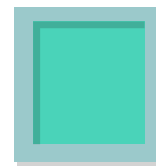
Se seleccionó los colores pasteles terrosos para darle un contraste entre positivo y antiguo para hacer referencia a situaciones que se han dado en el pasado. Para ello se combinaron dos paletas cromáticas.

Premisa icónica-visual

Se podrían usar ilustraciones en 3D realistas para iconos que representen los problemas. también se podría usar diseño plano 2.0; ya que esto llamará la atención del grupo objetivo, por su simplicidad y complejidad.



3D

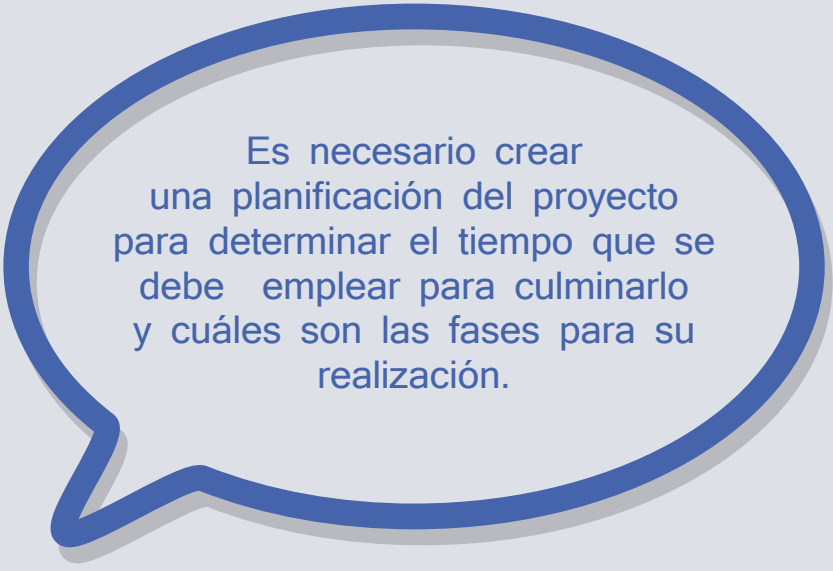


Flat 2.0

Capítulo 4

Planeación operativa





Es necesario crear una planificación del proyecto para determinar el tiempo que se debe emplear para culminarlo y cuáles son las fases para su realización.

Flujograma del proceso

Es una guía visual de una serie de pasos a seguir para llegar a una meta. Cada paso conlleva una acción específica, que conlleva a una reacción determinada por las líneas trazadas dentro del flujograma.

Símbolos o figuras en el flujograma

Un flujograma necesita de símbolos o figuras que representen una acción en específico. Esto ayuda a tener una lectura más simple y fluida al momento de interpretarlo.



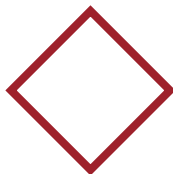
Inicio o fin del proceso

Sirve para iniciar el proceso o dar por terminado el mismo.



Acción

Indica una acción a realizar; en el mismo se desglosa los elementos de la acción.



Decisión

Indica que es necesario tomar una decisión. Normalmente se decide entre si se continua el proceso o no se continua y se regresa a una acción anterior.



Conector

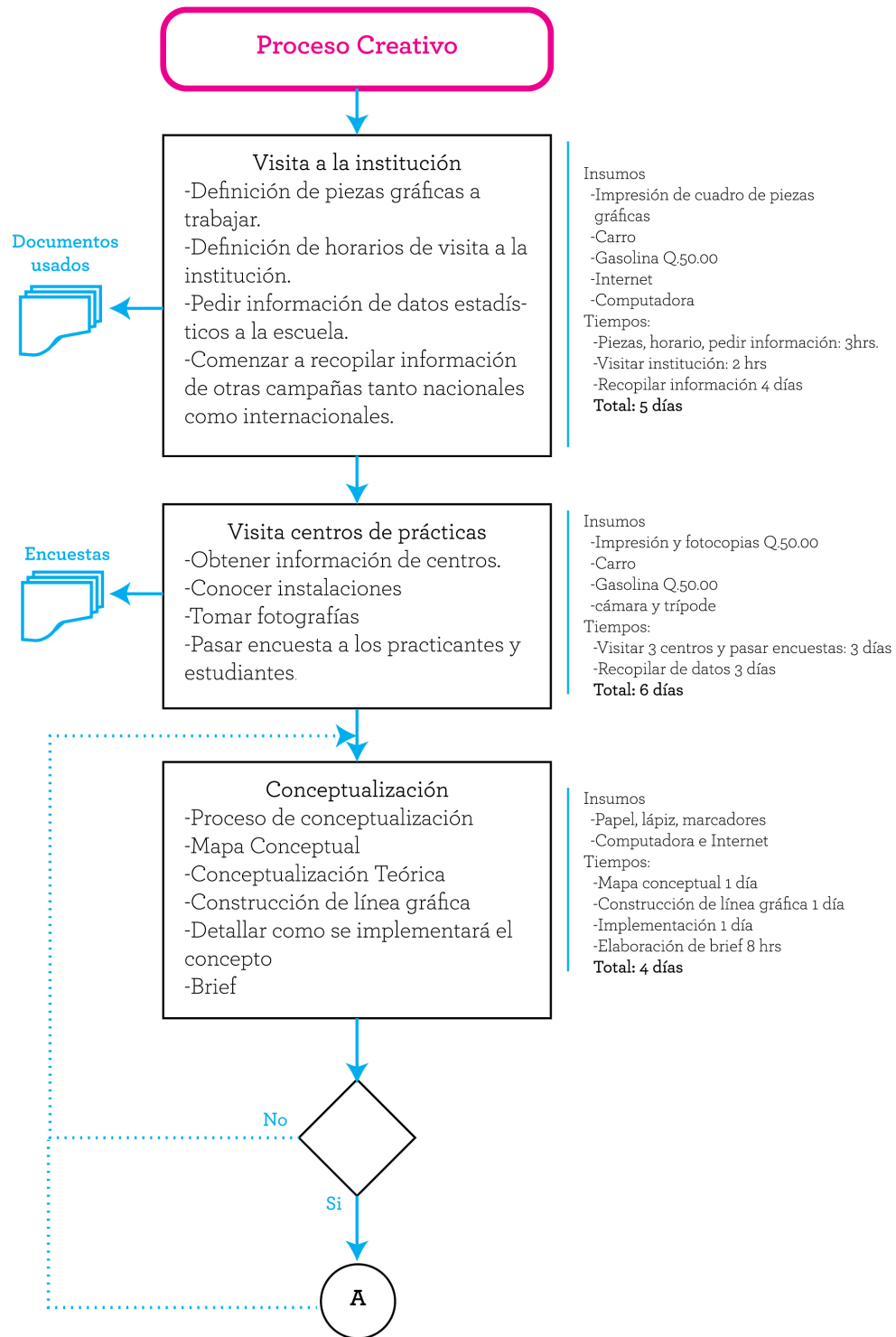
Conecta una parte del flujograma con otra.

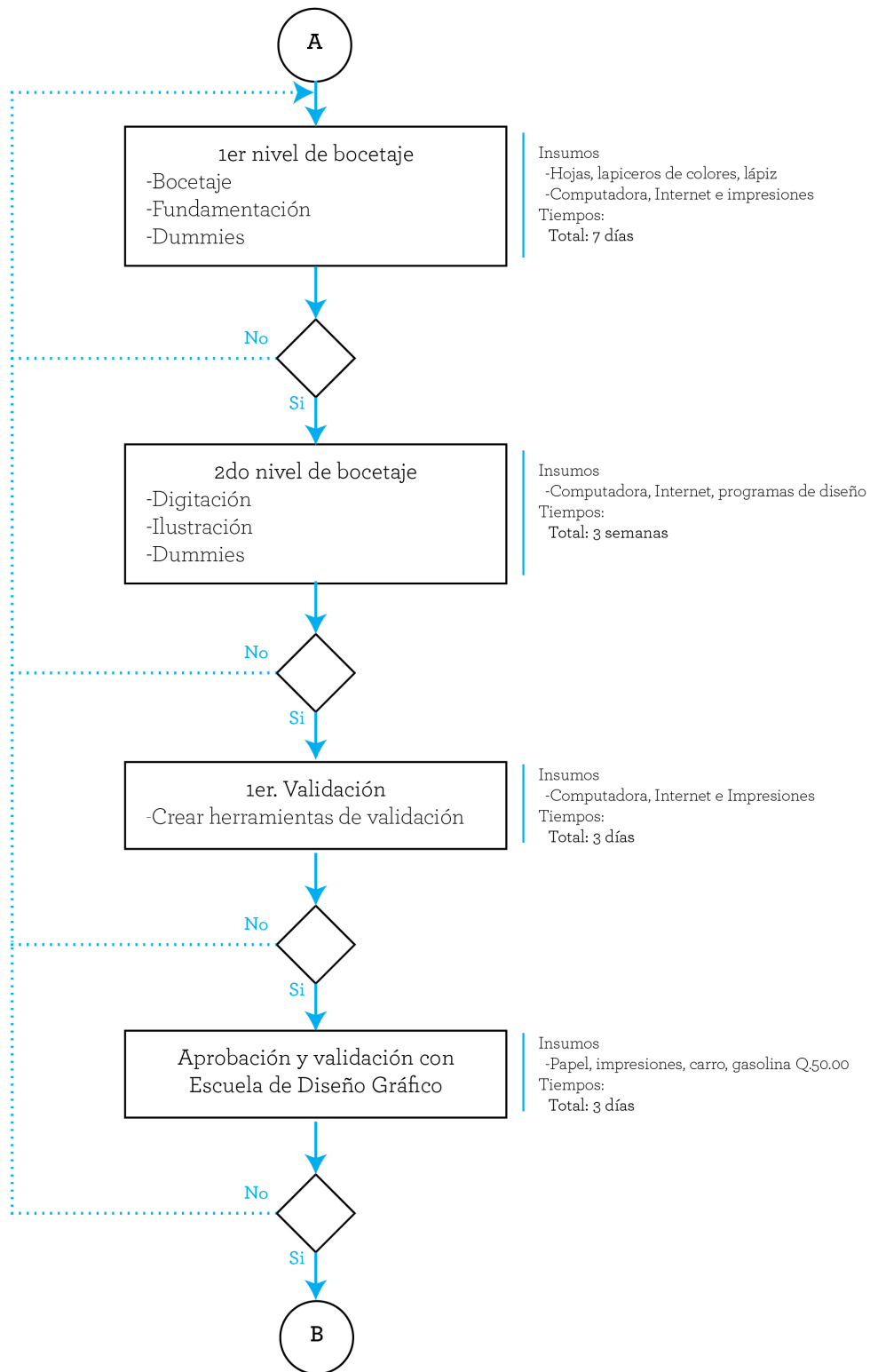


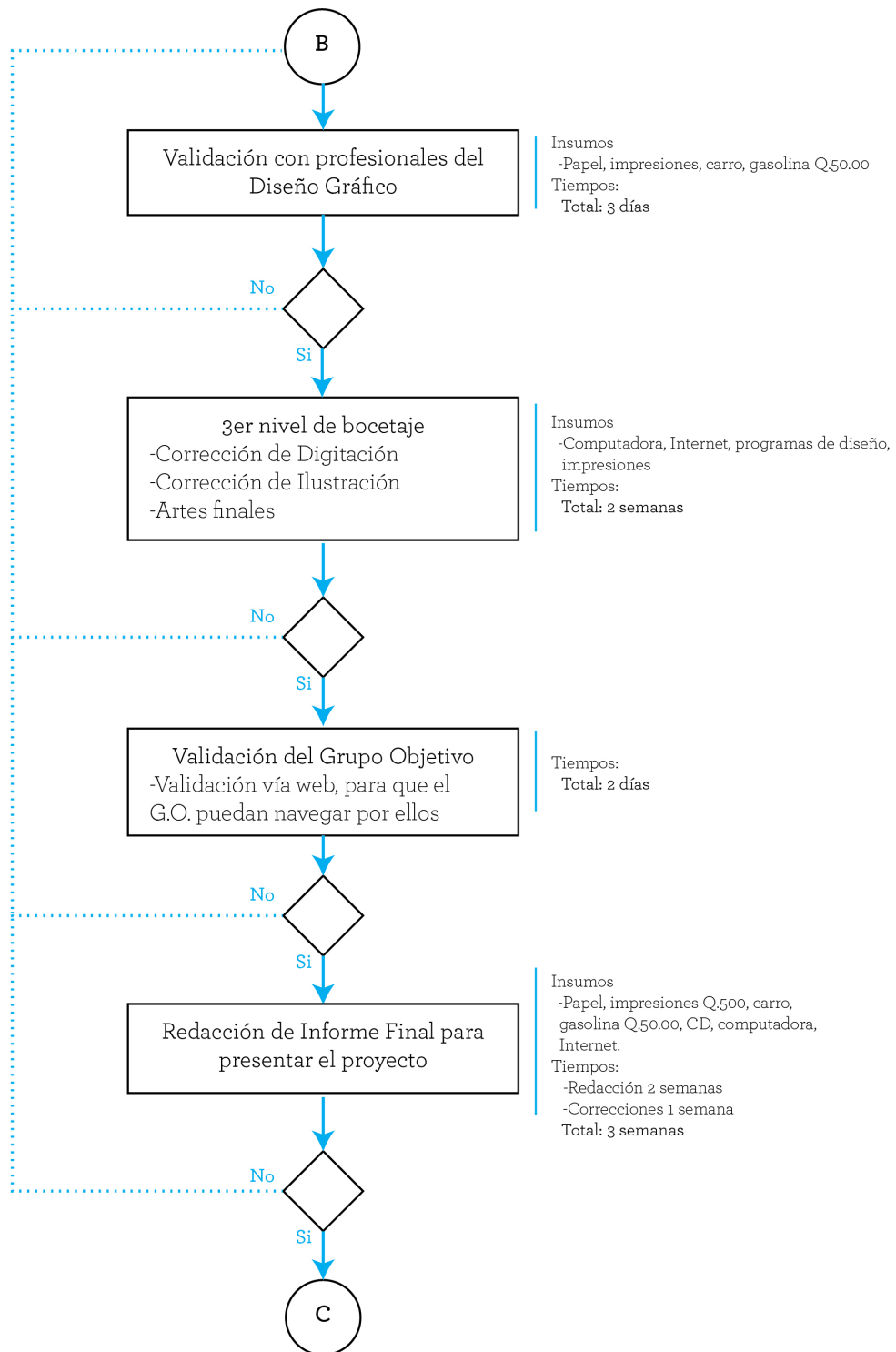
Documentos anexos

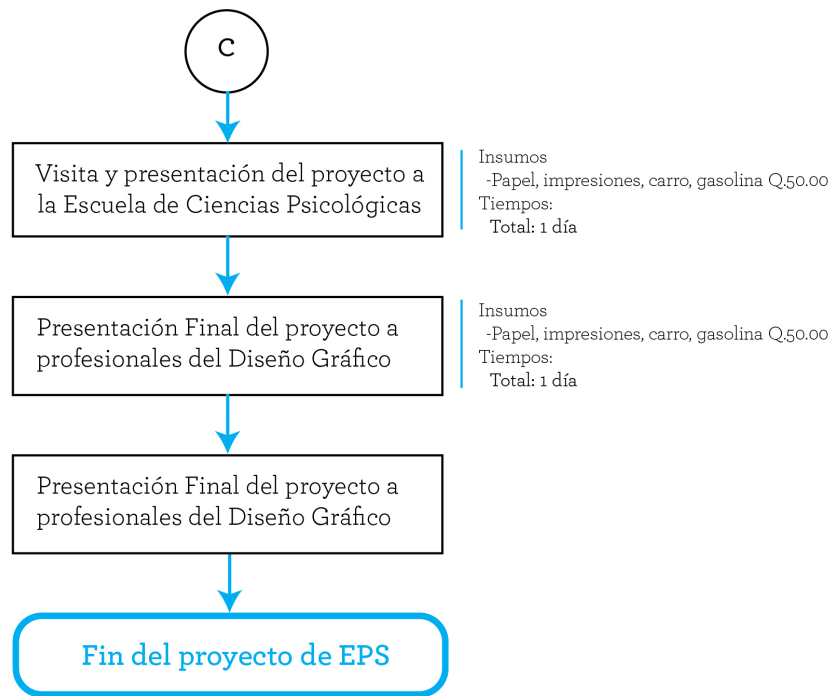
Indica que se cuenta con documentos extras que son necesarios para la acción.

Flujograma y Cronograma de este proyecto:




















Cronograma

Consiste en una candelarización de las actividades a realizar, para llevar un orden específico en el proceso de realizar las piezas gráficas o material visual.

Calendario y Cronograma de agosto 2016
Ejercicio Profesional Supervisado 2016







Agosto						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	2 14:00 a 22:00 EPS	3 14:00 a 22:00 EPS	4 14:00 a 22:00 EPS	5 14:00 a 22:00 EPS	6 Asesoría EPS 9:30 a 12:30
7 14:00 a 18:00 EPS	8 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	9 14:00 a 22:00 EPS	10 14:00 a 22:00 EPS	11 14:00 a 22:00 EPS	12 14:00 a 22:00 EPS	13
14 14:00 a 18:00 EPS	15 14:00 a 22:00 EPS	16 14:00 a 22:00 EPS	17 14:00 a 22:00 EPS	18 8:00 a 15:00 EPS 17:30 a 18:30 Visita a institución	19 14:00 a 22:00 EPS	20 Asesoría EPS 9:30 a 12:30
21 14:00 a 18:00 EPS	22 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	23 14:00 a 22:00 EPS	24 14:00 a 22:00 EPS	25 14:00 a 22:00 EPS	26 14:00 a 22:00 EPS	27 Asesoría EPS 9:30 a 12:30
28 14:00 a 18:00 EPS	29 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	30 14:00 a 22:00 EPS	31 14:00 a 22:00 EPS	Notes:		

-  Determinación de los proyectos a trabajar y el horario en la institución
-  Realización del cronograma de trabajo
-  Investigación sobre otras campañas (diseño, línea gráfica, ilustración)
-  Concepto para proyectos B y C (1era. Asesoría)
-  Completar papelería para entregar a asesora de EPS (Check list)
-  Realizar cambios y correcciones para asesoría de proyectos B y C (2da. asesoría)
-  Presentación de técnicas creativas y definición de concepto
-  preparar bocetaje, concepto y dummies para 1era. Entrega de proceso EPS
-  creación de concepto creativo para proyecto A (Fundamentación)
-  Realizar cambios y correcciones para los proyectos B y C (3ra. Asesoría)
-  Realizar cambios a concepto creativo proyecto A (2da. Asesoría)

Calendario y Cronograma de septiembre 2016

Ejercicio Profesional Supervisado 2016

Septiembre						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1 14.00 a 22.00 EPS	2 14.00 a 22.00 EPS	3 Asesoría EPS 9.30 a 12.30
4 14.00 a 22.00 EPS	5 8.00 a 15.00 EPS 16.30 a 17.30 Visita a institución	6 14.00 a 22.00 EPS	7 14.00 a 22.00 EPS	8 14.00 a 22.00 EPS	9 14.00 a 22.00 EPS	10 Asesoría EPS 9.30 a 12.30
11 14.00 a 16.00 EPS	12 8.00 a 15.00 EPS 16.30 a 17.30 Visita a institución	13 14.00 a 22.00 EPS	14 14.00 a 22.00 EPS	15 14.00 a 22.00 EPS	16 14.00 a 22.00 EPS	17 Asesoría EPS 9.30 a 12.30
18 14.00 a 16.00 EPS	19 8.00 a 15.00 EPS 16.30 a 17.30 Visita a institución	20 14.00 a 22.00 EPS	21 14.00 a 22.00 EPS	22 14.00 a 22.00 EPS	23 14.00 a 22.00 EPS	24 Asesoría EPS 9.30 a 12.30
25 14.00 a 16.00 EPS	26 8.00 a 15.00 EPS 16.30 a 17.30 Visita a institución	27 14.00 a 22.00 EPS	28 14.00 a 22.00 EPS	29 14.00 a 22.00 EPS	30 14.00 a 22.00 EPS	

-  Realizar cambios a concepto creativo proyecto A (2da. Asesoría)
-  Proceso de bocetaje proyecto A y correcciones A
-  correcciones proyectos B y C
-  Corrección de proyectos A, B y C para asesoría
-  Diagramación del informe final
-  Correcciones del proyecto A (presentar dudas finales de proyectos B y C)

Calendario y Cronograma de octubre 2016

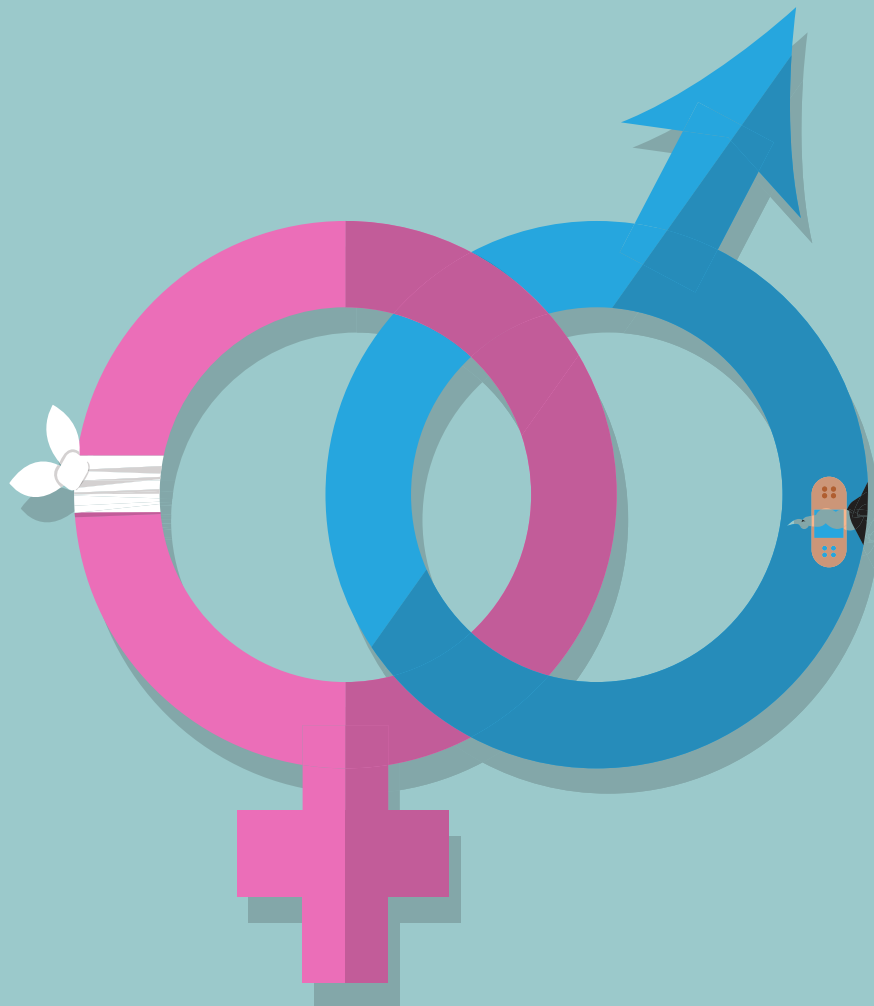
Ejercicio Profesional Supervisado 2016

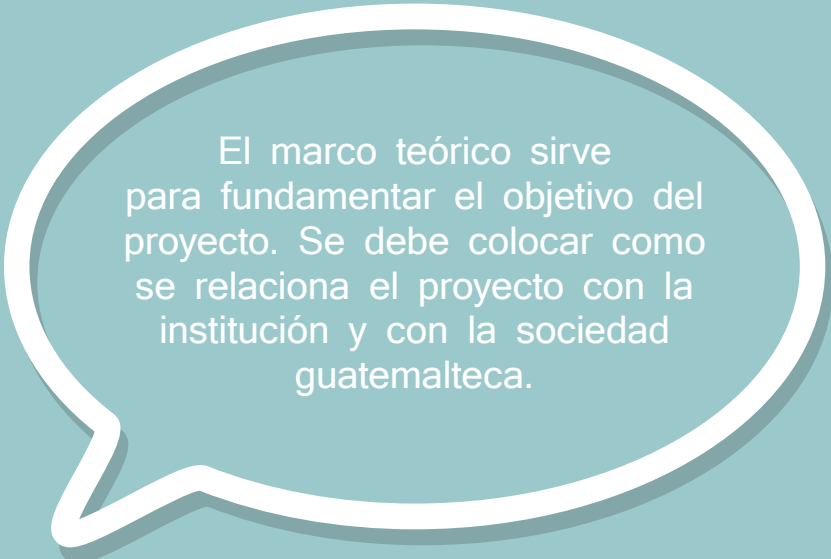
Octubre						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1 Asesoría EPS 9:30 a 12:30
2 14:00 a 18:00 EPS	3 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	4 14:00 a 22:00 EPS	5 14:00 a 22:00 EPS	6 14:00 a 22:00 EPS	7 14:00 a 22:00 EPS	8 Asesoría EPS 9:30 a 12:30
9 14:00 a 18:00 EPS	10 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	11 14:00 a 22:00 EPS	12 14:00 a 22:00 EPS	13 14:00 a 22:00 EPS	14 14:00 a 22:00 EPS	15 Asesoría EPS 9:30 a 12:30 14:00 a 22:00 EPS
16 14:00 a 18:00 EPS	17 8:00 a 15:00 EPS 16:30 a 17:30 Visita a institución	18 14:00 a 22:00 EPS	19 14:00 a 22:00 EPS	20 14:00 a 22:00 EPS	21 14:00 a 22:00 EPS	22 Asesoría EPS 9:30 a 12:30
23	24	25	26	27	28	29
30	31	Notes:				

- Elaboración artes finales proyectos B y C
- Realizar arreglos para proyecto A
- corrección de diagramación de Informe Final
- preparación de presentaciones para representantes de las sedes de EPS
- Diagramación de informe final (3er. Asesoría)

Capítulo 5

Marco teórico





El marco teórico sirve para fundamentar el objetivo del proyecto. Se debe colocar como se relaciona el proyecto con la institución y con la sociedad guatemalteca.

Los problemas psicosociales ante la realidad guatemalteca y su incidencia en los centros de apoyo.

En la página de Que significado (2014) describen el término psicosocial como:

...la conducta humana y su inserción en la sociedad, el accionar individual analizado desde los aspectos sociales. El ser humano y su comportamiento en un contexto social es objeto de estudio de la psicología individual y de la sociología. El término riesgo psicosocial se utiliza para referirse a las dificultades que genera el estrés laboral en el ámbito de la seguridad (riesgo laboral) y la salud ocupacional, que afecta a las personas y a las organizaciones.

El entorno cultural en el que interactúan las personas, influye en la formación de su identidad. De la misma manera el sujeto interviene con su accionar en la construcción de su grupo social, formando parte de su cultura (significado, 2014).

El término psicosocial deriva de la relación directa del individuo con la sociedad, pero de la forma psicológica en que se desenvuelve dentro de la misma. Se podría entender que psicosocial solo se trata de la sociedad, pero también incurre en la vida familiar de la persona; ya que la familia es el primer grupo social que el individuo conoce desde su

nacimiento y dependiendo de las inculcaciones de sus progenitores o sus familiares se determinara hasta cierto punto el comportamiento del mismo. Tanto la cultura como las costumbres son inculcadas por la familia.

La psicología social o psicosocial también analiza la percepción, sentimientos, pensamientos y problemas que conlleva la relación entre ambos. Como en toda relación, se puede llegar a tener problemas de convivencia en los cuales ambas partes o solo una de ellas se ve afectado.

Se les llama problemas psicosociales a todos aquellos problemas que afectan a la persona al relacionarse con la sociedad y que influye directamente en su psicología. Estos problemas influyen en la actitud, acciones, sentimientos, pensamientos y comportamiento de las víctimas, y de los victimarios.

El Dr. José Castro en su artículo Problemas psicosociales: una aproximación en la consulta (2013) entiende “los problemas psicosociales no como verdaderos trastornos mentales y sí como acontecimientos vitales negativos, o una dificultad o deficiencia ambiental, un estrés familiar o personal, una insuficiencia en el apoyo social o en los recursos personales u otro problema relacionado con el contexto en que se desarrollan alteraciones por una persona que necesitan

atención clínica”.en este contexto se puede destacar la influencia que ejerce una persona sobre otra en su pensamiento y comportamiento. Los problemas psicosociales afectan tanto a las personas involucradas como en su entorno o a las personas que estan al rededor de la interactividad de los implicados. Un ejemplo de esto, es la violencia intrafamiliar que se da la mayoría de las veces entre los conyugues, pero todo lo negativo o positivo afecta a los hijos, padres, abuelos o todos los que esten entorno a la problematica.

Dentro de los centros de apoyo que tiene la Escuela de Ciencias Psicológicas de Universidad de San Carlos, hacen referencia al término problemas psicosociales a todos aquellos problemas que afectan integralmente a la persona desde el seno familiar hasta el social, y que puede afectar el rendimiento mental y emocional de las víctimas de los mismos. Entre estos problemas se encuentran la violencia Intrafamiliar, violencia sexual, maltrato infantil, violencia de género, drogadicción y bullying.

Los problemas psicosociales existen desde tiempos antiguos aunque se conocían con diferentes nombres, y muchos de los problemas eran tan comunes que eran parte de la cultura de la sociedad. Este es el ejemplo del maltrato infantil, que hace décadas era bien visto que un niño fuera golpeado por desobedecer o por travieso, además de eso recibir algún insulto por sus progenitores y nadie hacia nada para detenerlo. La psicología logro que se diera un nuevo

enfoque en esas problemáticas y se consideraran riesgosos para la salud mental de los pacientes, y destacar que eran predecesores a problemas más graves como la delincuencia.⁹

De allí, radica la necesidad de comunicar a la sociedad las causas y consecuencias de todos los problemas psicosociales, ya que estos problemas se siguen repitiendo de generación en generación y queda grabada en la cultura del guatemalteco que a largo plazo conlleva a la desintegración de las familias y de la sociedad.

Muchas veces las personas subestiman la importancia que tiene la psicología en la sociedad, pero es sumamente importante, desde brindar apoyo a las personas que han sufrido algún padecimiento mental o sentimental, hasta las personas que necesiten una ayuda para entenderse o conocerse a ellos mismos. No se debe confundir el psicólogo con el psiquiatra; porque son profesiones diferentes. La psiquiatría analiza el estado mental de los pacientes clínicos, mientras que la psicología analiza el estado emocional de los pacientes desde el ángulo social.¹⁰

Estos dos términos han sido sumamente confundidos dentro de la sociedad, a tal grado que la mayoría de los guatemaltecos piensan que si un individuo necesita la ayuda de un psicólogo para con llevar sus problemas o conflictos, es porque el individuo esta loco o tiene problemas mentales. De esta mala información o creencia, radica el problema fundamental que tienen los psicólogos en

brindar su ayuda a una sociedad que se niega a la misma.

La Escuela de Ciencias Psicológicas de la USAC, es una de las pocas instituciones que brindan apoyo a los guatemaltecos en el ámbito psicológico por medio de los 80 centros de apoyo que tienen distribuidos por toda Guatemala. En dichos centros, se brinda ayuda a las personas que han sufrido de todo tipo de conflictos o problemas, pero no es suficiente tratar a las personas que ya han tenido estos conflictos, sino tratar de eliminar ese patrón de comportamiento o detener a gran medida que sigan dándose tanto en el seno familiar como en la sociedad.

Incidencia del diseño gráfico en el diseño de páginas web

Según la página de concepto definición (2015) define una página web como:

...un documento de tipo electrónico, el cual contiene información digital, la cual puede venir dada por datos visuales y/o sonoros, o una mezcla de ambos, a través de textos, imágenes, gráficos, audio o videos y otros tantos materiales dinámicos o estáticos. Toda esta información se ha configurado para adaptarse a la red informática mundial, también conocida como World Wide Web (Definición, 2015).

Por la definición anterior, se puede pensar en una página web como un archivo gigante, lleno de información de forma que el usuario pueda interactuar con la misma, ya sea de forma textual, gráfica o visual; y que ayuda hasta cierta medida a mantener una fluidez de elementos para que sea una forma de comunicación bien estructurada.

Dejando a un lado las aplicaciones, las páginas web han tenido una gran aceptación por su rapidez al conectarse y fluidez al navegar en las mismas, no se necesita un espacio grande de almacenamiento en los celulares y es fácil de utilizar. Dada la era tecnológica y el auge de celulares smart que se ha dado en las últimas décadas, es indispensable que un

medio de comunicación se dé por medio de internet o directamente un aplicativo en el celular.

Antiguamente, la elaboración de páginas web se atribuían directamente a los ingenieros en sistemas o a un programador web, que diseñaba hasta cierto punto la estructura de las páginas, su funcionamiento, características y su simpleza para una mayor fluidez de trabajo. Dejaban a un lado el tema de la estética, y se guían más por la funcionalidad de la misma.

El diseño gráfico evolucionó la comunicación gráfica de los elementos digitales al darle una estética sin perjudicar la funcionalidad de las páginas web.

Durante la evolución de la tecnología se fueron realizando diseños más complejos que evidenciaban la presencia de diseñadores dentro de todos los procesos gráficos tanto de las páginas web, como de las aplicaciones que un programador realizaba, esto se dio, gracias a los avances de los nuevos programas para lenguaje HTML que ayudaban a gran medida a entender de una manera más amena la programación y facilitaba el proceso de colocación de elementos gráficos dentro de la misma.¹¹

Los diseñadores web comenzaron a fijarse en tres aspectos importantes

que deben regir cada uno de los elementos que están concentrados dentro de los diseños web, que son: funcionalidad, usabilidad y estética.

La funcionalidad se refiere a la forma de la estructura básica de la página, los links, los accesos directos, los servicios y coherencia en la información. La usabilidad se refiere a si es fácil para navegar en ellas, se entiende el contenido y la facilidad de usar los servicios en el portal. La estética esta ligada a la forma visual de la página, los colores, logotipos, fotos, animaciones, iconos y tipos de letras.¹²

El diseñador gráfico debe comprender y entender estos tres aspectos para poder diseñar una página que logre impactar a su grupo objetivo y cree una vinculación con ellos. No solo se trata de transmitir información, si no, de lograr que ellos sigan visitando la misma página.

Diseño de página web como medio de información y comunicación sobre problemas psicosociales

Como dice la Dra. Delia María Crovi Druetta (2006):

Movernos hacia otra perspectiva nos permite ver a Internet desde sus condiciones y posibilidades comunicativas. Su lenguaje multimedia abarca expresiones visuales, escrito-visuales, sonoras y audio-visuales. Debido a su arquitectura informática, es reticular. Por el tipo de niveles de comunicación que puede establecer se le considera multinivel (comunicación interpersonal, grupal y masiva), en tanto que el uso del tiempo lo convierte en multicrónico, ya que permite comunicación en tiempo real y diferido. (Crovi, 2006)

La evolución en la comunicación humana se debe en mayor parte a todos los avances tecnológicos que se han dado durante las últimas décadas, no solo por el celular, las computadoras o el internet; si no también a la evolución que sufrió la forma de escritura y el habla. Esta evolución pasa desde la pintura rupestre hasta la evolución de los nuevos aparatos electrónicos de última generación que están actualmente disponible en el mercado, para que los consumidores adquieran y sigan siendo seres sociales e interactuar de una forma fácil y sencilla.¹³

La evolución de las páginas web y

los avances tecnológicos van ligados hasta cierto punto, ya que a medida que van evolucionando los aparatos, softwares o programas para diseñar, más complejos se vuelven los requerimientos de los usuarios. Una página web para ser llamativa para el grupo objetivo, en primer lugar debe ser una página donde se pueda navegar fácilmente, que tenga la información necesaria sin tanto alarde y que cumpla con sus funciones. En segundo lugar, que cuente con una estética que logre captar la atención del mismo; esto se logra a través de las ilustraciones, animaciones, tendencias, tipografías, vídeo, etc.

Los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, no son ajenos a esta evolución, siendo usuarios que exigen páginas que los ayuden a localizar información de una forma rápida, ordenada y concreta. Son de una generación que le gusta investigar y saber la verdad de las cosas; para ello se abocan a el internet, que es su medio de conexión y vía de comunicación más utilizada.

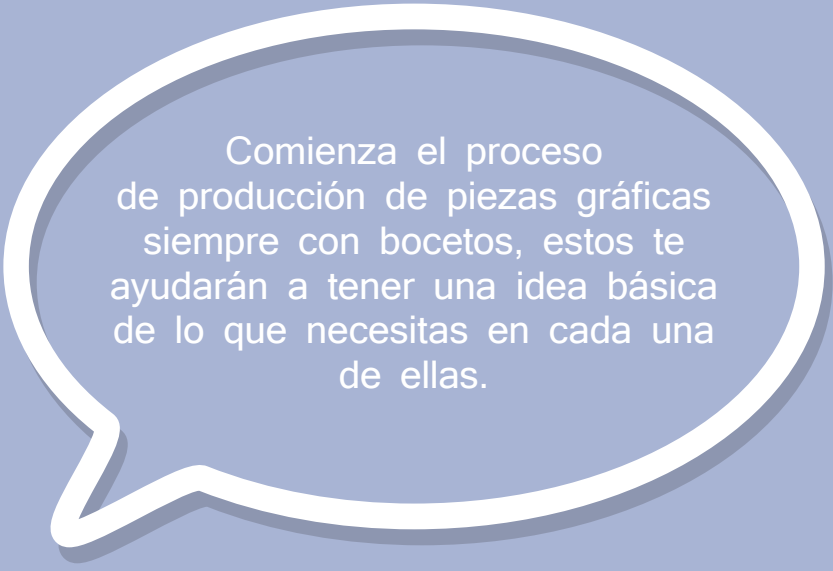
Elaborar una página web, una aplicación, una fanpage, mensajería instantánea, o cualquier plataforma de comunicación que involucre el internet, es hasta cierto punto necesario en estos días si se quiere lograr una comunicación efectiva con los usuarios.

Hablar sobre problemas psicosociales, no es una tarea fácil, ya que las personas que han sido víctimas de ellos, se sienten en cierta medida vulnerables a todo el tema; por lo cual, es importante comunicarse de una forma clara y concisa, que tengan información sobre cada uno de los temas, pero sin dañar la sensibilidad de las víctimas. También es una ventaja que al momento de ellos necesitar ayuda o orientación, no deban de acudir a un centro a pedirla, si no, tenerla disponible cuando ellos lo necesiten sin sentir la presión o el miedo de hablar que se presenta al pretender hacerlo en persona.

Capítulo 6

Proceso de producción gráfica





Comienza el proceso de producción de piezas gráficas siempre con bocetos, estos te ayudarán a tener una idea básica de lo que necesitas en cada una de ellas.

Nombre del Programa

Antes de comenzar con el proceso de bocetaje de la página web, se realizó una lluvia de ideas para poder analizar el posible nombre que se le podía dar a todo el programa y que ayudara a unir todas las campañas que se fueran a realizar.

LLUVIA DE IDEAS

La Lluvia de Ideas es una técnica que tiene como objetivo generar la mayor cantidad de ideas posibles en un periodo de tiempo determinado. En este método, los participantes son invitados a pensar ideas rápidamente alrededor de una pregunta, problema u oportunidad.

Colores que se utilizaran para indicar las palabras seleccionadas para formar cada nombre.

Primer nombre

Segundo nombre

Tercer nombre

- **hablar**
- charlar
- discutir
- **apoyar**
- dar
- realidad
- voz
- sentir
- perdón
- pedir
- buscar
- encontrar
- **chatear**
- comunicar
- contar
- mensaje
- razonar
- expresar
- mandar
- interactuar
- sonido
- ver
- ayudar
- abrir
- sentimientos
- conflictos
- problemas
- familiar
- social
- oír
- **escuchar**

Primer nombre

Chatea por Apoyo

Segundo nombre

Habla yo te Apoyo

Tercer nombre

Habla yo te Escucho

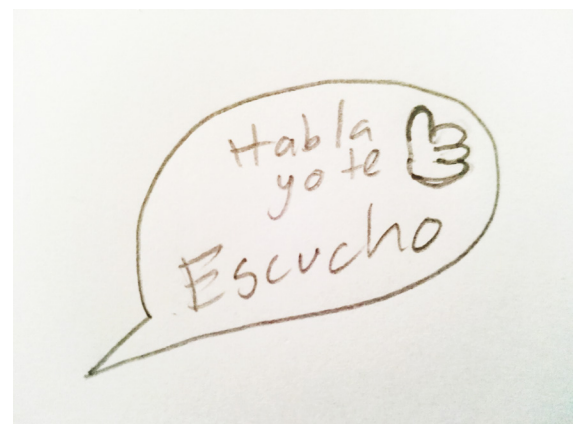
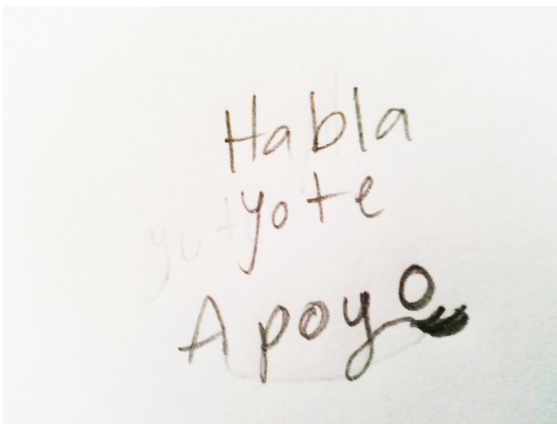
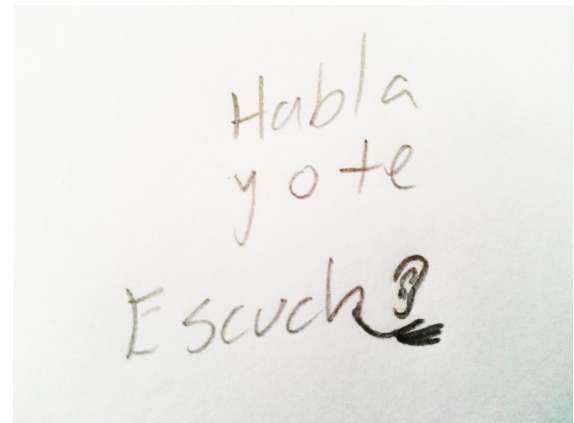
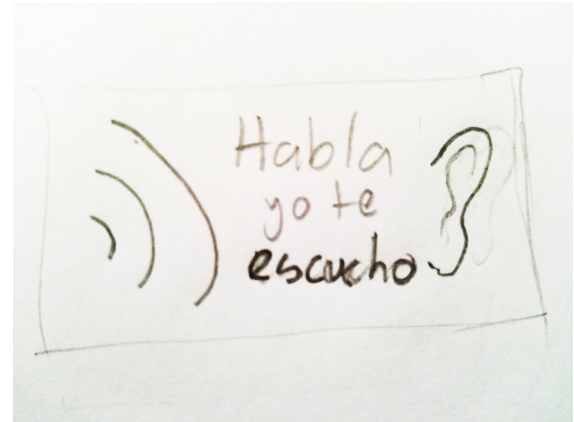
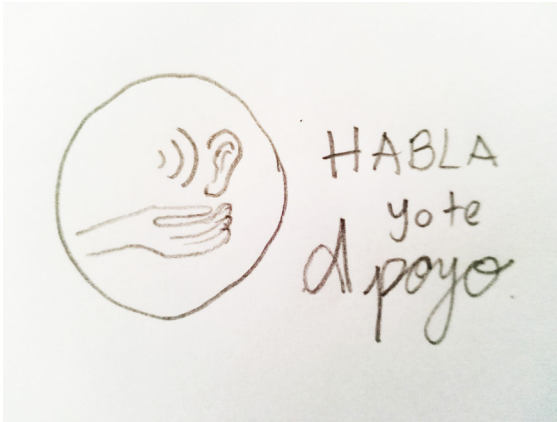
Bocetajes de Chatea por Apoyo



Después se procedió a realizar 3 bocetajes de cada uno de los nombres, y luego se autoevaluaron para seleccionar un logo de cada uno.

Bocetajes de Habla yo te apoyo

Bocetajes de Habla yo te escucho



Después se realizó una Tabla de autoevaluación (ver anexo 6.1, 6.2 y 6.3) por cada uno de los tres posibles nombres, para evaluar los tres bocetos de cada nombre.

Luego se procedió a pasar en forma digital los bocetos que cumplieran con un mayor grado de los requisitos dentro de la Tablas de autoevaluación. Los bocetos seleccionados por cada uno de los nombres fueron:



Validación de nombre de programa

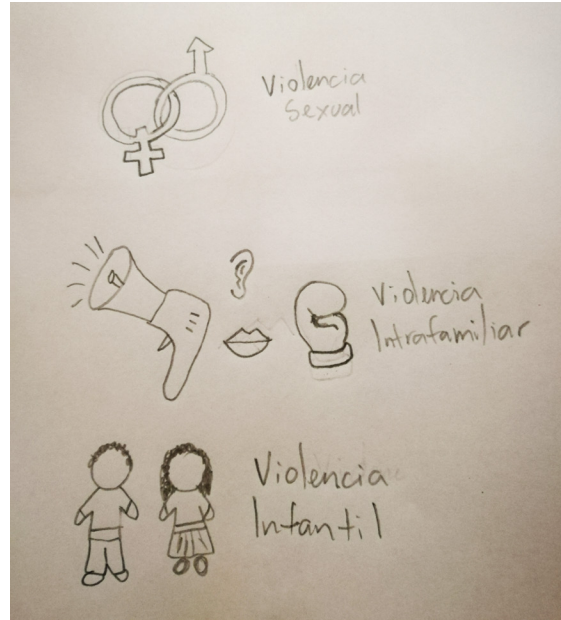
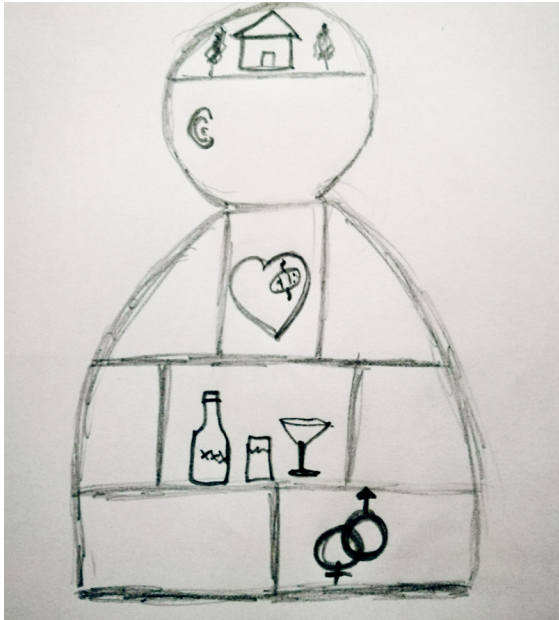
En colaboración del área de prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas, se evaluó los posibles nombre que se le podían dar al programa. Esto se realizó por medio de una Tabla de coevaluación (ver anexo 6.4), en la cual los supervisores de las áreas de prácticas evaluaron tanto los tres nombre, así como el boceto digital.

Al finalizar la coevaluación se pudo obtener que el nombre y boceto que aplicaba en mayor grado todos los requisitos dentro de la Tabla, era el nombre y boceto tres.



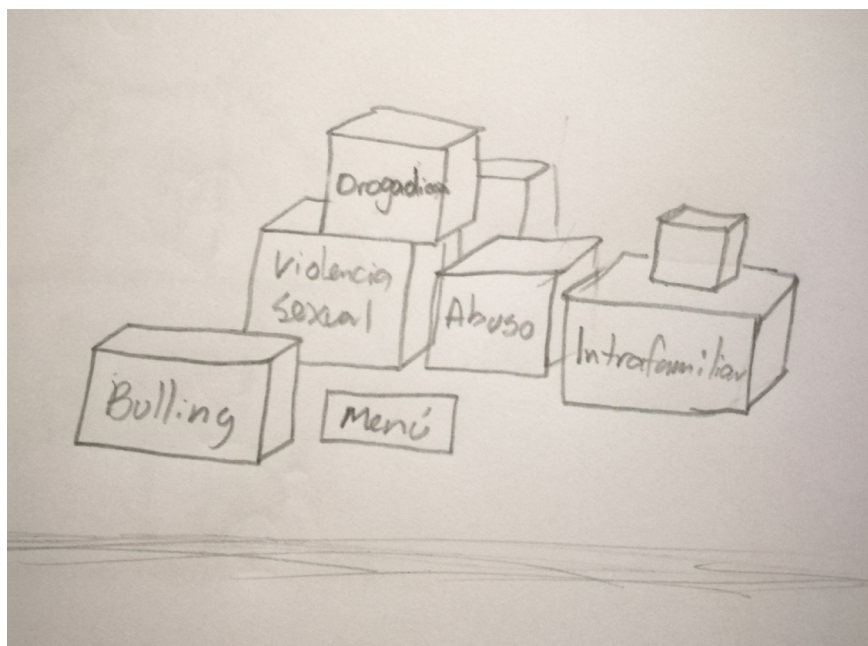
Primera visualización

Propuesta No. 1



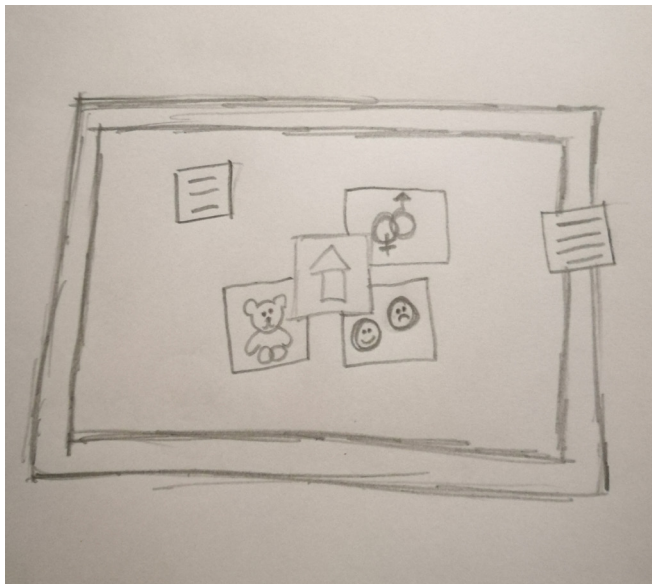
En esta propuesta se hizo uso del diseño 3D para realizar objetos que representarán cada una de las problemáticas y que fueran cosas que la gente normalmente guarda o almacenan haciendo énfasis al concepto creativo que es almacenando sentimientos. Se uso la iconografía para dicha representación y la síntesis de los objetos.

Propuesta No. 2



En esta propuesta se colocaron cajas de almacenamiento, en donde se pudiera colocar el nombre de cada uno de los problemas. Se realizó en 3D con un fondo infinito en gradiente y cada caja representaba un pedazo de sentimiento guardado.

Propuesta No. 3



Las pizarras de Corcho muchas veces son usadas para guardar memos, notas, fotos, recuerdos, actividades, etc., por ello se pensó en utilizar el concepto de almacenando sentimientos en el pizarrón, en el cual colgarán imágenes que representan los diferentes problemas, se realizó en estilo Flat 2.0 ya que este tipo de diseño permite mayores detalles que el flat normal.

A continuación se procedió a autoevaluar las propuestas de primer nivel de bocetaje, por medio de una Tabla (ver anexo 6.5).

Al finalizar la Tabla, se pudo constatar que la propuesta que cumplía con mayor grado los requisitos era la propuesta 3.



Segunda visualización

Se realizó una fusión entre la primera propuesta y la tercera, ya que el pizarrón que se había propuesto en la tercera no lograba entenderse del todo; por lo cual se optó por eliminar el pizarrón e ilustrar un mueble donde pudieran estar las iconografías e hicieran referencia a la parte del concepto creativo que era almacenar.



También se creó un menú que serviría de navegación en la página web, lo cual facilitaría en gran medida la utilización de la misma; y para lograr que el diseño no fuera tan plano, se les agregó movimiento con una animación de gifs.



Se mejoró el logo de la campaña y se cambiaron colores y formas del mismo, con tal de hacerlo más entendible. Luego se procedió a realizar una validación con los profesionales en diseño gráfico y expertos en el tema. (Ver anexo 6.6)

Las validaciones consistían en interrogantes que los diseñadores y los profesionales podían calificar de 1 a 5, siendo 1 el punto menor y 5 el punto mayor. En la validación de Profesionales del diseño gráfico se obtuvo los siguientes resultados:

El 66.7% de los profesionales del diseño opino que la evidencia del concepto creativo en la propuesta gráfica era buena, mientras que el 33.3% creía que era excelente. El 66.7% consideraba que la pertinencia de la propuesta gráfica con respecto al grupo objetivo era excelente, mientras que el 33.3% la consideró buena. Todos opinaron que tanto la jerarquía visual y tipografía, así como la retícula de la diagramación en la página web eran excelentes. El 66.7% consideró las proporciones excelentes, mientras el 33.3% las consideró regulares. Todos opinaron que la forma de las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de una manera diferente a lo acostumbrado visualmente era excelente. El 66.7% opinó que el manejo del color según el concepto creativo y el G.O. era excelente, mientras que el 33.3% que era bueno.

Sugerencias:

- Proporciones de la computadora, tamaño del texto en los rótulos, sugiero que las imágenes sean botones, evaluar si es conveniente poner iconos de navegación en cada página.
- Enfocar el concepto a algo más positivo como: transformar los sentimientos almacenados o dejar de almacenar los sentimientos.
- Unificar criterio para disposición de títulos en página web, resaltar logo de campaña del fondo, evaluar disposición de logos.

En la validación de expertos sobre el tema se obtuvo los siguientes resultados:

El 66.7% creía que era fácil la forma de navegación dentro de la página, mientras que el 33.3% le pareció buena. Todos consideraban que el color utilizado en la propuesta gráfica era excelente. El 66.7% consideró que las ilustraciones de las piezas gráficas con respecto al G.O. eran excelentes, mientras que el 33.3% las encontró buenas. El 66.7% consideraba que el tamaño de la letra de párrafos era excelentemente legible, mientras que el 33.3% la consideró buena. Todos opinaban que la página web cumplía con su función de informar y ser un medio de apoyo a víctimas. El 66.6% consideraba que las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de una manera diferente era excelente, mientras que el 33.3% las consideraba buenas. El 66.7% consideró que era buena la información dada dentro de la página, mientras que el 33.3% la consideró excelente.

Sugerencias:

- Falta información que nosotros mandaremos.
- Verificar información con el Lic. Mariano.

Tercera visualización

Según observaciones de Profesionales del diseño gráfico y de los expertos del tema a tratar, se mejoraron las piezas gráficas. (Ver anexo 6.6)



Se mejoraron las proporciones de los elementos con respecto al tamaño de los mismos, en especial la computadora. Se agrandaron las letras de los carteles que acompañan a cada uno de los iconos. Se dispuso un menú que ayudaría a una fácil navegación dentro de las páginas. Cada una de los iconos que representan a los problemas psicosociales están vinculados a las páginas de información de cada uno de los problemas.



El concepto creativo era originalmente “Almacenado sentimiento”. pero los profesionales de diseño concideraron que debía ser un concepto creativo positivo que tratara de convencer a las personas a dejar de almacenar esos sentimientos, por lo que se cambio a “Dejar de almacenar los sentimiento”.

Se unificaron la disposición de los títulos dentro de la página, se reordenaron los iconos para que tuviera mas cuerencia en la navegación y se resalto el logo de la campaña del fondo cambiandolo de forma y usando una alternativa en blanco para resaltar dentro de los fondos azules, haciendolo más abstracto y más memorable. El logo se volvio isologotipo por su estructura y sus elementos.



Positivo y negativo del isologotipo



Se realizó validación con grupo objetivo (ver anexo 6.7). Las validaciones consistían a interrogantes que el grupo objetivo podían calificar de 1 a 5, siendo 1 el punto menor y 5 el punto mayor; se obtuvieron los siguientes resultados:

El 62.5% opinó que eran excelente los tamaños de las piezas gráficas y las animaciones, mientras que el 37.5% las consideró buenas. El 87.5% creía era excelente la fácil navegación dentro de la página, mientras que el 12.5% lo consideró solamente buena. En cuanto a los colores el 62.5% los consideró excelentes, el 25% buenos y el 12.5% los consideró regular. Con respecto a las ilustraciones para representar los problemas el 75% las consideró excelentes, mientras que el 25% las consideró buenas. El 75% opinó que el tamaño de la letra era excelente para leer, mientras que el 25% opinó que era buena. Con respecto a la forma que se informaba con respecto a los problemas psicosociales, el 87.5% la consideró excelente, mientras que el 12.5% la consideró buena.

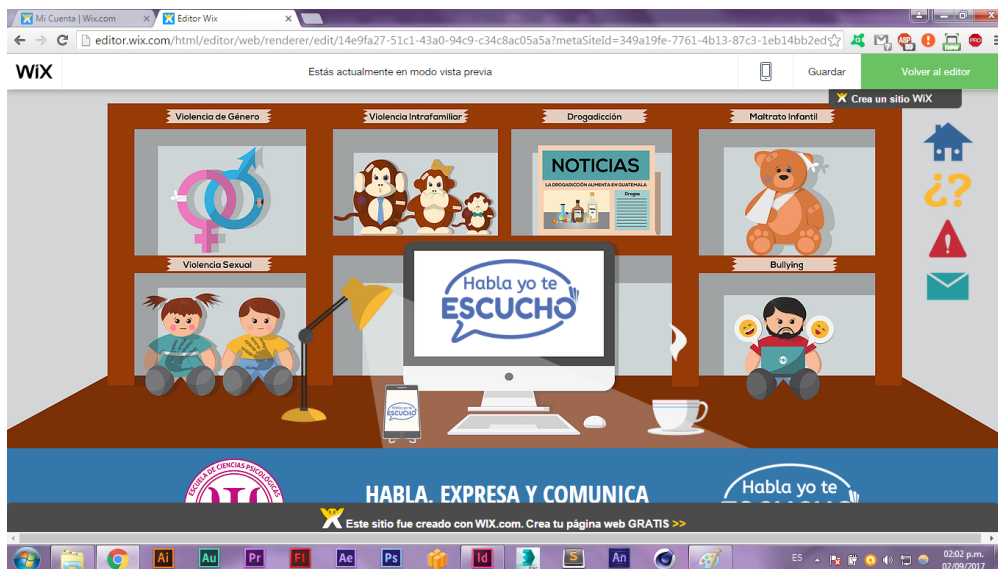
Sugerencias:

- Mejor animación del logo.
- Creo que se debe buscar una forma mejor de informar.
- ¡Excelente! me gustaron las ilustraciones y las animaciones.
- La letra de los títulos debe ser más grande.
- Creo que los colores deben ser más oscuros.

Fundamentación de propuesta

Formato

Se optó por un formato digital, que será tanto para laptop o desktop, aprovechando que la mayoría de los estudiantes de la San Carlos cuentan con ordenadores disponibles a su conveniencia, facilitando así que los estudiantes ingresen a la página a cualquier hora y en cualquier lugar.



Color

Se seleccionó los colores pasteles terrosos para darle un contraste entre positivo y antiguo para hacer referencia a situaciones que se han dado en el pasado. Para ello se combinaron dos paletas cromáticas. Todas las iconografías e ilustraciones fueron combinadas con estas dos paletas para mantener la uniformidad y son colores que son usados en ilustraciones flat 2.0.



Tipografía

Se uso la tipografía san serif, ya que es útil cuando lo que se desea es transmitir información larga, ya que hace que la lectura sea más fluida y no canse la vista del grupo objetivo. Las tipografías san serif más adecuadas para el G.O. son:

Open Sans

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
ñ p q r s t u v w x y z
1234567890.,-{}'+¿'°".\$%&/()=?

Open Sans Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P
Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ p q
r s t u v w x y z
1234567890.,-{}'+¿'°".\$%&/()=?

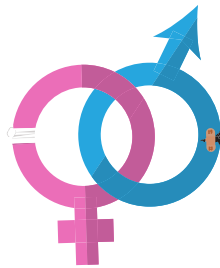
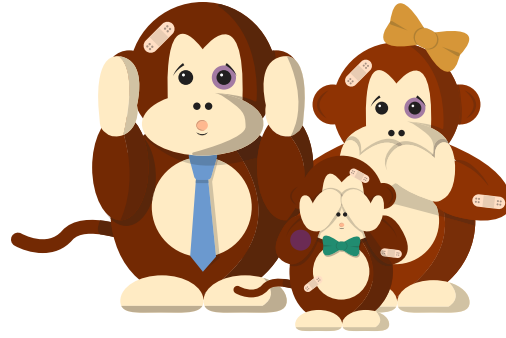
Proxima Nova

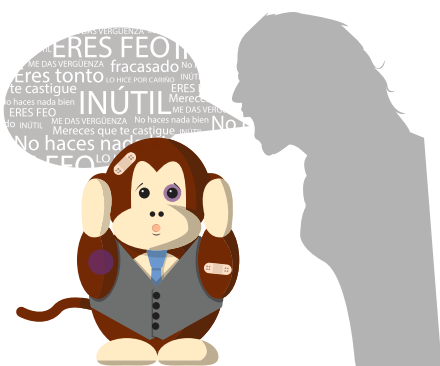
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ p
q r s t u v w x y z
1234567890.,-{}'+¿'°".\$%&/()=?

Ilustración

Se decidió usar el estilo de ilustración plana 2.0 (Flat 2.0), ya que a diferencia del estilo plano convencional, el 2.0 puede tener más detalles, por lo que lo hace más atractivo para el grupo objetivo; además que este tipo de ilustración se vincula con la tecnología porque los iconos de las aplicaciones de celulares utilizan esta tendencia. Es una tendencia moderna y atractiva para el grupo objetivo, por su sencillez y complejidad.

Dado que se iban a tratar temas delicados, en el sentido emocional que estos puedan tener hacia las personas que han sufrido dichas problemáticas, se optó por hacer ilustraciones que representaran cada uno de ellos, pero sin ofender la sensibilidad de las víctimas.





Para las ilustraciones de los afiches y trifoliales, se optó por colocar cada uno de las iconografías que representaban el problema que se iba a tratar, con un estilo que no afectará a las personas que han sufrido estos problemas; pero detrás de las misma, en forma de sombra se colocó la realidad que viven al no enfrentar estos problemas y almacenar cada uno de los sentimientos, provocando así, que se vayan acumulando en su interior, impidiendo que sigan desarrollándose de una forma adecuada dentro de su entorno familiar, social y laboral.

No es solo una sombra, es su vida diaria; una vida que los va consumiendo y llegando a tal punto que se va arraigando en el carácter, comportamiento y pensamiento de los individuos que son sometidos a estas problemáticas y que pueden llegar a desarrollar la costumbre de actuar de una forma similar a la que han sufrido.

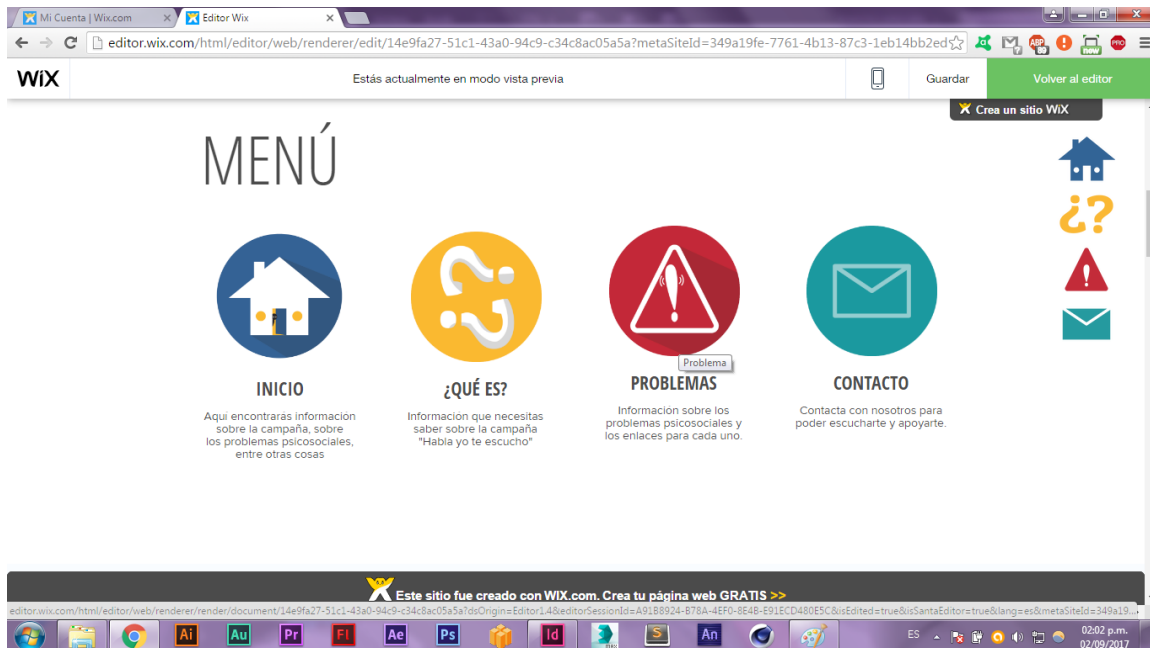
Animaciones

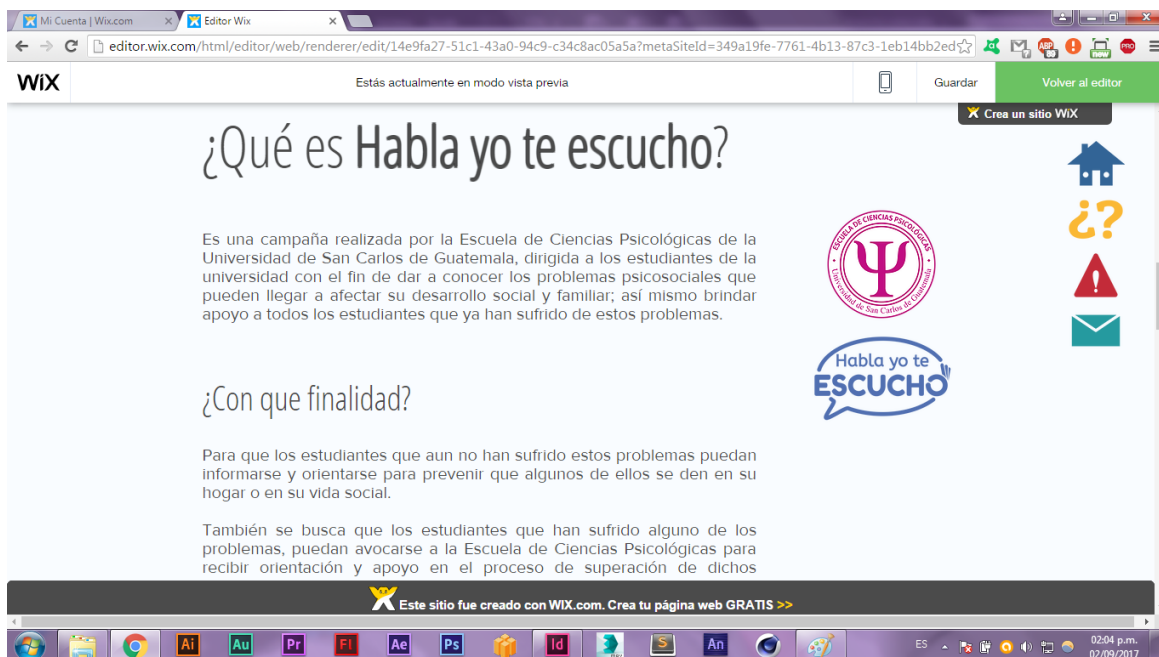
Para darle mas interactividad a la página y no hacer diseños tan planos y poco atrayectes, se crearon animaciones gifs, que ayuda a que las páginas sean más atractivas sin saturar la memoria ram con su baja cantidad de espacio, que se requiere almacenarlas. Los gifs son modernos y atrayentes para el grupo objetivo por la gran gama de ellos que existen en las redes sociales y que son normal mente utilizados para comunicar algun pensamiento.



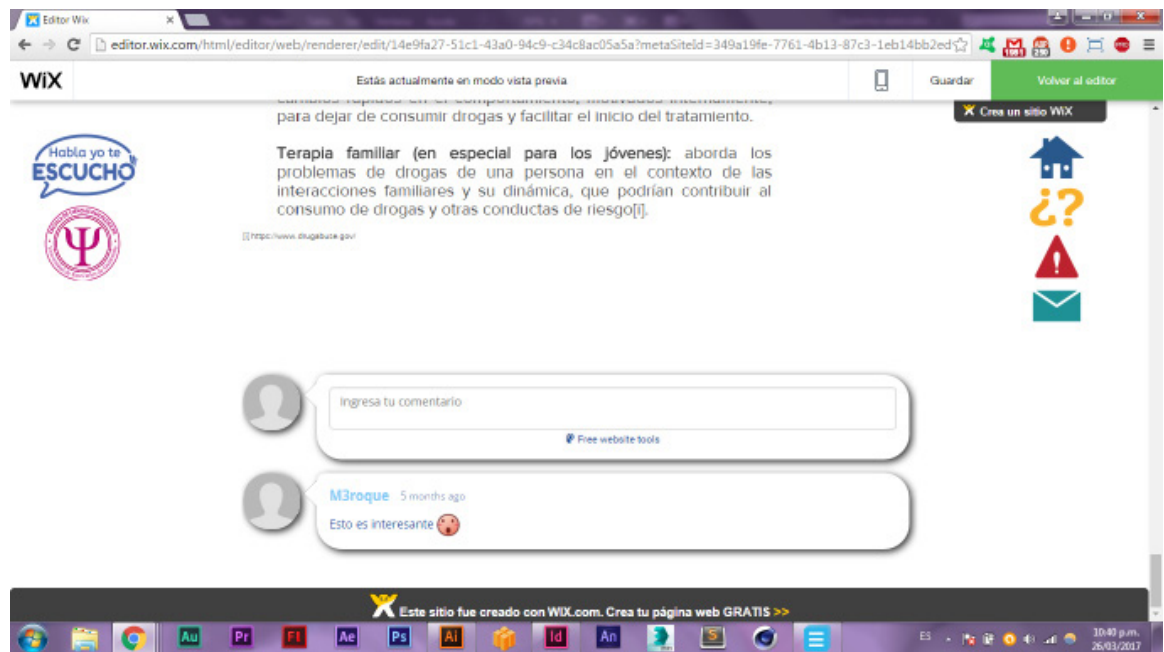
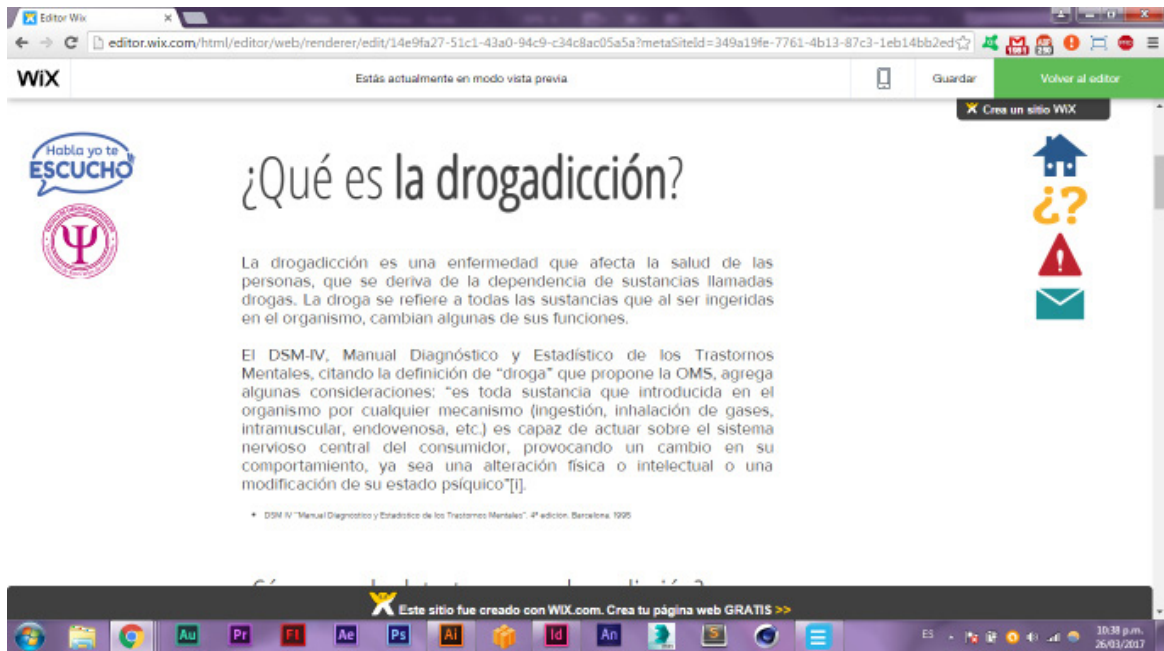
Piezas gráficas finales

Página web









Secuencia de gifs

Gif inicio



Gif problema



Gif ¿Quién somos?



Gif contacto



Gif taza de café

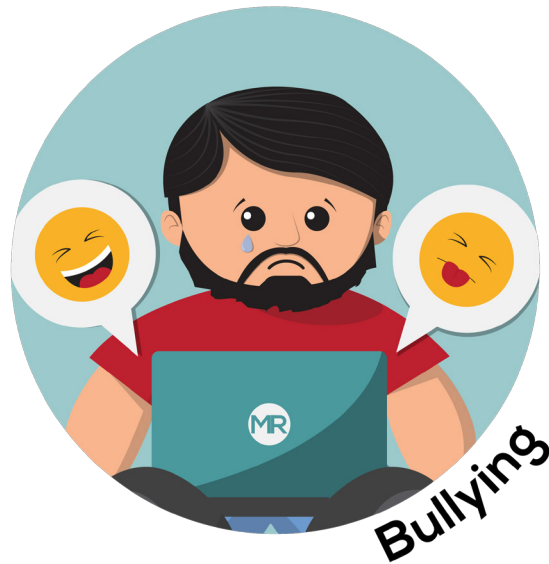


Gif de logo Habla yo te Escucho



Iconografía





Trifoliales

¿Qué es **Habla yo te ESCUCHO?**

Es una campaña realizada por la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, dirigida a los estudiantes de la universidad con el fin de dar a conocer los problemas psicosociales que pueden llegar a afectar su desarrollo social y familiar; así mismo brindar apoyo a todos los estudiantes que ya han sufrido de estos problemas.

¿Con qué finalidad?

Para que los estudiantes que aun no han sufrido estos problemas puedan informarse y orientarse para prevenir que algunos de ellos se den en su hogar o en su vida social.

También se busca que los estudiantes que han sufrido alguno de los problemas, puedan avocarse a la Escuela de Ciencias Psicológicas para recibir orientación y apoyo en el proceso de superación de dichos problemas.

Problemas Psicosociales



Violencia Intrafamiliar

Es toda actitud agresiva o violenta, ya sea física, psicológica o verbal que se da entre los miembros de una familia.



Maltrato Infantil

Se define como los maltrato físico o psicológico, abuso sexual, desatención, negligencia y explotación comercial de menores.



Violencia Sexual

Se define como todo acto sexual, comentarios o insinuaciones sexuales no deseados, de una persona hacia otra.



Bullying

Consiste en la práctica de actos violentos o intimidatorios sobre una persona, con el propósito de agredir, o hacer sentir insegura a la víctima.



Drogadicción

La drogadicción es una enfermedad que afecta la salud de las personas, que se deriva de la dependencia de sustancias llamadas drogas.



Violencia de Género

Es un tipo de violencia física o psicológica ejercida contra una persona sobre la base de su sexo o género que impacta de manera negativa su bienestar.

¿Por qué necesito el apoyo?

Muchas veces almacenamos todos los sentimientos, emociones, miedos y otras inseguridades con tal de mostrar a las demás personas que estamos bien, aunque interiormente no lo estemos.

El psicólogo te brindará apoyo para que logres transformar todos esos conflictos en experiencias y que puedas seguir adelante tu camino sin que ellos te limiten o te retengan.

¿Cómo puedo recibir apoyo?

Ingresar a la página web de "Habla yo te escucho" en el área de contacto y mandar un mensaje para que uno de los psicólogos puedan asesorarte y apoyarte.

También puedes entrar a la página de facebook y encontrar información sobre las campañas y actividades que se realizarán.



...NO
DETENGAN
TU CAMINO



www.hablayoteescuchops.wix.com/apoyo

Habla yo te escucho

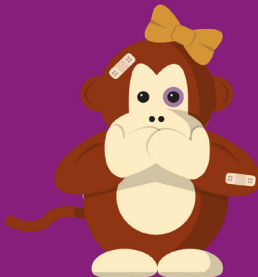
Centros de apoyo

Unidad de Salud Edif. Bienestar estudiantil 3er. nivel Cd. Universitaria zona 12	Unidad de Apoyo Escuela de Psicología Edif. "A" del CUM -USAC-
CITAA Edif. "A" del CUM -USAC-	UNADE facultad de Medicina CUM -USAC-
Jardín Infantil Campus central, USAC, zona 12	Facultad de Arquitectura Campus central, USAC, zona 12
Sección de Orientación Vocacional Edif. Bienestar estudiantil 3er. nivel Cd. Universitaria zona 12	Unidad popular de servicios psicológicos Edif. "A" del CUM -USAC- salón 310
Facultad de Odontología Campus central, USAC, zona 12	

Que
las huellas
del pasado...



Calladita
NO te ves
MÁS BONITA



www.hablayoteescuchops.wix.com/apoyo

Habla yo te escucho

Centros de apoyo

Unidad de Salud Edif. Bienestar estudiantil 3er. nivel Cd. Universitaria zona 12	Unidad de Apoyo Escuela de Psicología Edif. "A" del CUM -USAC-
CITAA Edif. "A" del CUM -USAC-	UNADE facultad de Medicina CUM -USAC-
Jardín Infantil Campus central, USAC, zona 12	Facultad de Arquitectura Campus central, USAC, zona 12
Sección de Orientación Vocacional Edif. Bienestar estudiantil 3er. nivel Cd. Universitaria zona 12	Unidad popular de servicios psicológicos Edif. "A" del CUM -USAC- salón 310
Facultad de Odontología Campus central, USAC, zona 12	

A palabras
hirientes
OIDOS NO
SORDOS



Banners digitales

HABLA QUEREMOS APOYARTE

Habla yo te ESCUCHO



www.hablayoteescuchops.wix.com



Que las huellas del pasado
NO DETENGAN TU CAMINO

Habla yo te ESCUCHO



www.hablayoteescuchops.wix.com



Puedes optar por no escuchar, no hablar o no ver...
PERO NO POR ESO LOS PROBLEMAS
SE SOLUCIONARÁN

Habla yo te ESCUCHO



www.hablayoteescuchops.wix.com



Página de Facebook



Afiches

**Calladita no te ves
MÁS BONITA**
Habla queremos apoyarte

Mundialmente, una de cada tres mujeres han sufrido de violencia intrafamiliar. Si eres una de ellas o quieres informarte al respecto, ingresa a la página web.

www.hablayoteescucho.wix.com/apoyo
Habla yo te escucho

**A palabras hirientes
OIDOS NO SORDOS**
Habla queremos apoyarte

En Guatemala, una de cada diez denuncias de violencia intrafamiliar es el hombre la víctima. Si eres uno de ellos o quieres informarte al respecto, ingresa a la página web.

www.hablayoteescucho.wix.com/apoyo
Habla yo te escucho

**Que las huellas del pasado
NO DETENGAN TU CAMINO**
Habla queremos apoyarte

Una de cada seis mujeres han sido víctimas de la violencia sexual en Guatemala. Si eres una de ellas o quieres informarte al respecto, ingresa a la página web.

www.hablayoteescucho.wix.com/apoyo
Habla yo te escucho

**Que las huellas del pasado
NO DETENGAN TU CAMINO**
Habla queremos apoyarte

Uno de cada diez hombres han sido víctimas de la violencia sexual en Guatemala. Si eres uno de ellos o quieres informarte al respecto, ingresa a la página web.

www.hablayoteescucho.wix.com/apoyo
Habla yo te escucho



Playeras promocionales



Botones promocionales



Puesta en práctica de los materiales diseñados

Piezas	Medio de publicación	Especificaciones técnicas	Distribución
Página web	Digital	Versión para laptop o Desktop	Por medio de Internet a todos los estuđinates de la USAC.
Página de Facebook	Digital	Versión para laptop o Desktop, y para celulares	Por medio de Facebook
Trifoliales	Impreso	Impresión laser, full color, tamaño oficio (8.5x13 pulgadas), duplex, papel couche.	A estuđiantes de la USAC, con el fin de dar a conocer el programa, por lo que serían distribuidos dentro de las diferentes facultades y escuelas de la universidad.
Banners	Digital	Medio digital	Irían colocados en las páginas web de las diferentes facultades de la universidad.
Afiches	Impreso	Tamaño tabloide (11x17 pulgadas), en papel Husky Cover, full color, impresión laser.	Se pondrían dentro de las facultades de la universidad para dar a conocer el programa.
Playeras	Impreso	Papel transfer con calor, tamaño carta (8.5x11 pulgadas), full color.	Como promocional en las campañas que se realicen.

Costos de diseño

Material	Precio
Logo para campaña	Q.2,500.00
Página Web	Q5,000.00
4 afiches	Q.2,000.00
3 trifoliales	Q.2,100.00
2 botones	Q.100.00
3 banners	Q.1,800.00
Playera	Q.250.00
Gifs	Q.1,500.00
Ilustraciones generales	Q.2,000.00
Pruebas de impresión	Q.300.00
Subtotal	Q.17,550.00
Energía eléctrica	Q.250.00
Agua	Q.200.00
Alimentos	Q.200.00
Gasolina	Q.1,000.00
Depreciación de equipo de computo	Q.150.00
Tiempo de aire y uso de internet	Q.200.00
Total	Q.19,550.00

Q19,550.00 TOTAL DE PIEZAS GRÁFICAS
DONATIVO DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO,
FACULTAD DE ARQUITECTURA,
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

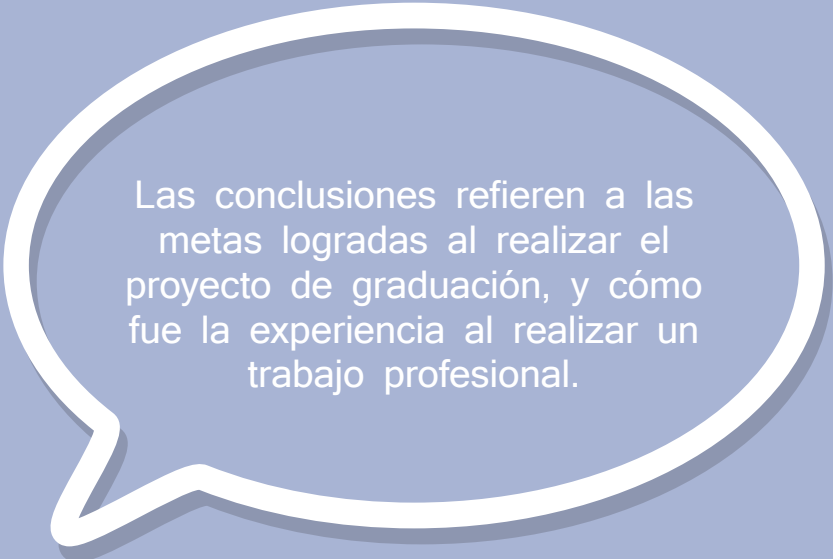
Costos de impresión

Material	Unitario	Total
4 afiches	Q.20.00	Q.80.00
3 trifoliales	Q.7.00 por lado	Q.42.00
2 botones	Q.12.00	Q.24.00
Playera	Q.30.00	Q.30.00
Total		Q.176.00

Capítulo 7

Conclusiones





Las conclusiones refieren a las metas logradas al realizar el proyecto de graduación, y cómo fue la experiencia al realizar un trabajo profesional.

Lecciones aprendidas

Etapas necesarias

Es de suma importancia pasar por todos las etapas del proceso de análisis para no tener cabos sueltos al final del proyecto, que sean difíciles de llenar después de terminada la propuesta; además que beneficia a la toma de decisiones y la elaboración de la conceptualización.

Llevar una agenda

Llevar una base de datos que nos oriente a todo momento que cosas ya se hicieron y cuáles no, para no perder el tiempo realizando pasos o procedimientos que previamente ya se habían realizado. Puede llegar a ser tedioso, pero también nos servirá para probar lo que se ha realizado día con día a la institución.

Llevar de la mano el color

Es necesario estar verificando la paleta de colores a usar durante el proyecto para no cometer errores que en la impresión se notarán. También es sumamente importante tomar en cuenta la cromatología para que los colores que se utilicen hagan énfasis a lo que se desea comunicar.

No lo dejes para de último

Nunca dejes las pruebas de color cuando ya hayas terminado tu proyecto; esto por el hecho de que tienes todo tu proyecto finalizado, y cuando haces la prueba de color resulta que el tono seleccionado no era el que se deseaba entonces se debe volver a verificar los colores, las paletas cromáticas, etc., en fin ya te atrasaste por no haber revisado a tiempo. Trata de hacer una prueba de color en cada paso de la producción gráfica.

Conclusiones

Se logró alcanzar una buena aceptación por parte del grupo objetivo según la validación no. 3, la cual se realizó vía google forms, ya que se necesitaba que los estudiantes navegaran por ellos mismos en la página y pudieran visualizar los iconos.

Por medio de este proyecto, se logrará que el estudiante de la San Carlos puedan obtener apoyo psicológico, sin presentarse a los centros de salud; para que den el primer paso sin tener el temor o miedo a hablar libremente y expresar sus emociones al tener un modo de comunicación directa con los psicólogos. Además se logrará difundir la información sobre qué son los problemas psicosociales, causas, consecuencias y cómo prevenirlos.

Por medio de este proyecto, la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, brinda un aporte a la sociedad guatemalteca para mejorar su desarrollo social y familiar; sobre todo en los estudiantes de la Universidad que son los que comienzan a tener su propia familia.

La elaboración del proyecto fue un proceso arduo y complejo, que hasta cierto punto sirvió para que los estudiantes exploraran los ámbitos laborales que conlleva la elaboración de un proyecto de una magnitud mayor al que normalmente se realizaba como ejercicio de integración.

Recomendaciones

A la institución.

Actualizar la página web cada cierto tiempo con nueva información y actividades; también estar pendientes a los comentarios que los usuarios vayan dejando en la página, para mantener un servicio eficiente y funcional.

Mantener actualizado siempre la información de los centros de apoyo, para que los futuros pacientes no se confundan a la hora de elegir a que centro ir.

A los estudiantes de Diseño Gráfico

Analizar muy bien que institución van a elegir, revisar la información con la que cuentan, que tan colaboradores son, como es la jerarquía de trabajo en la que ustedes estarán ubicados, hacer que se comprometan con ustedes a brindarles los elementos necesarios para finalizar sus proyectos. Si en dado caso no se cuenta con nada de lo anterior es mejor buscar otra antes de empezar el proceso.

A la escuela de Diseño Gráfico

Elaborar un foro donde se resuelvan todas las dudas de todos los estudiantes a la vez; así se contará con información unificada sobre la elaboración del proyecto y lo que se desea lograr para cumplir los lineamientos del mismo.

Bibliografías

Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos de España. PSICOLOGÍA CLÍNICA Y PSIQUIATRÍA. Papeles del Psicólogo, vol. 24, núm. 85, mayo-agosto, 2003, pp. 1-10. ISSN: 0214-7823.

El diseño web: Funcionalidades, Usabilidad y Estética. SPC. Recuperado de <http://spc.com.es/documentacion/disenio-web-funcionalidades-usabilidad-estetica>

Hernández Pou, Priscilla. Psicología educativa y métodos de enseñanza. 2010. normaldemompox.tripod. Recuperado de http://normaldemompox.tripod.com/documentos/psicologia_educativa_metodos_de_ensenanzas.pdf

Jiménez J., Nhuna Daiana. Los Medios de Comunicación frente a la Revolución de la Información. monografías. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos14/medios-comunicacion/medios-comunicacion.shtml>

Lluvia de ideas (brainstorming). 2010. VIU técnicas. Recuperado de http://cv.uoc.edu/UOC/a/moduls/90/90_156/programa/main/viu/tecnicas/viu30.html

Psicología Comunitaria. Wikipedia. 20 de agosto 2016. 1er parr. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_comunitaria

¿Psicólogo o psiquiatra? ¿Cuál es la diferencia?. esmas.com. 23 de diciembre de 2014. Recuperado de <http://www2.esmas.com/salud/dia-a-dia/705662/psicologo-o-psiquiatra-cual-diferencia/>

¿Qué es un Mapa Mental? Cómo Hacerlos y Ejemplos. Tu Gimnasia Cerebral. 2016. Recuperado de <http://tugimnasiacerebral.com/mapas-conceptuales-y-mentales/que-es-un-mapa-mental-caracteristicas-y-como-hacerlos>

Psicología Clínica, definición de Pág.3 Parr.1. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/778/77808501.pdf> INE - Estadísticas de Violencia Intrafamiliar Segundo trimestre 2014. 2015. Instituto nacional de Estadística de Guatemala. Recuperado de <https://www.ine.gov.gt/sistema/uploads/2015/11/27/HQGLZakVvx5Em2vgjcFrqQ1RAKSvqRNh.pdf>

Relaciones Sociales, Que significado, 2015, Recuperado de <http://quesignificado.com/relaciones-sociales/>

Sánchez Ramos, María Eugenia. 7 de julio 2007. La revolución digital en el diseño gráfico. Universidad de Palermo. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5912&id_libro=16

Vicente Gomila, José. Técnicas de creatividad: Serendipity. innovaforum. Recuperado de <http://www.innovaforum.com/tecnica/serendip.html>

VIOLENCIA SEXUAL - INFORME DE SITUACIÓN DE VIOLENCIA SEXUAL EN GUATEMALA. 2008. Grupo de Apoyo Mutuo Guatemala C.A. Gráfica 1: Agresiones sexuales en 8 años en Guatemala. Cuadro 1: Agresiones sexuales por género en 8 años en Guatemala. Recuperado de <http://www.albedrio.org/htm/otrosdocs/comunicados/GAM-INFORMEVIOLENCIASEXUAL2008-2015.pdf>

Citas

Relaciones Sociales. Qué significado. 2015. Recuperado de <http://quesignificado.com/relaciones-sociales/>

definicion.mx. (2012). definicion.mx. Recuperado de <http://definicion.mx/psicosocial/>

significado, Q. (2014). Psicosocial. Recuperado de <http://quesignificado.com/relaciones-sociales/>

Dra. Covi Druetta, Delia María. ¿ES INTERNET UN MEDIO DE COMUNICACIÓN?. Revista Digital Universitaria UNAM. 10 de junio 2006. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art46/jun_art46.pdf

Anexos

Anexo 1.1: Encuesta a directores de las áreas de prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas -USAC-

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
EPS – Ejercicio profesional supervisado

Encuesta no.1 para “Área de prácticas de la Escuela de Ciencias Psicológicas (USAC)”

La siguiente encuesta está realizada con fines investigativos y de recolección de datos. La información que el encuestado proporcione será únicamente utilizada para datos de referencias y estadísticos dentro del proyecto de EPS. En ningún momento se le brindará dicha información a Terceras personas o ajenas al proyecto.

Responda con total honestidad y profesionalidad las siguientes preguntas.

1. Nombre completo: _____ Área Social Comunitaria _____
2. Cargo que desempeña: _____ Supervisores del área social comunitaria
3. Años de desempeñar el mismo cargo: _____ Desde 1976 a partir del terremoto
4. A qué área de la psicología se dedica: _____ Psicología Social Comunitaria
5. ¿En que se Especializo? _____ Hay diversidad de especializaciones entre las compañeras y compañeros. Algunos en temas de Género, educación popular, investigación, atención en crisis y desastres, psicología de la salud y en Psicología social comunitaria entre otras.
6. ¿Cuántos centros de la Escuela aquí en la capital se enfocan en su área? 20 centro de práctica
7. Según su experiencia, ¿Qué centro de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la capital, tiene un mayor número de Concurrencia?
Desarrollo Psicológico Comunitario–DEPSIC- UBICADO EN LA ZONA 6. El año pasado se tuvo una cobertura de 1709 personas, entre procesos de atención individual, Grupal y colectiva (grupos mayores de 50 personas)

8. Tomando en cuenta su experiencia, enumere del 1 al 7 los siguientes problemas socioculturales (en lugares de problemas socioculturales los denominamos PSICOSOCIALES), según la frecuencia con que se da dicho problema dentro de los centros que atiende la escuela de Ciencias Psicológicas (USAC); siendo 1 el de mayor frecuencia y el 7 de menor.

Hemos dispuesto algunos cambios en la propuesta que nos enviaron ya que algunas problemáticas son parte de una misma categoría. Por ejemplo dentro de la problemática de drogadicción incluimos el alcoholismo, aún cuando es el alcoholismo la principal enfermedad en el tema de adicciones que se presenta con las personas de las comunidades e instituciones que atendemos.

___5___ Drogadicción

___1___ Violencia intrafamiliar

___4___ Violencia de Género

___7___ Discriminación

___6___ Violencia Sexual

___2___ Maltrato Infantil

___3___ Abandono (De padres o madres que se separan y forman otras familias o que se migran al extranjero)

_____ Conflictividad social (en comunidades: se evidencia como problemas de relaciones interpersonales y problemas interinstitucionales) En este año concretamente con las comunidades que están siendo acompañadas por la situación del deslave en la comunidad del Cambray II)

___8___ Bullying

9. Marque con un X en la casilla el problema que enumero "1" en la pregunta anterior; ¿quién de las personas son más propensos a sufrir este problema.

Niños

Adolescentes

- Jóvenes
- Adultos (MUJERES)
- Adultos mayores

10. Describa brevemente ¿Cuál ha sido el caso más relevante que ha tratado en los centros, y que esté relacionado con el problema enumerado “1” en la pregunta 8?

Hay diversidad de casos destacándose aquellos en donde se da la violencia física y psicológica. Con golpes en insultos. En esta categoría de violencia intrafamiliar es preciso señalar que generalmente se presenta maltrato infantil, violencia de género y sexual también. En varios casos se combina también con consumo de alcohol o de otras sustancias.

11. ¿Cree usted que la cultura influye de cierta manera, para que se dé en Guatemala el problema enumerado “1” en la pregunta 8? ¿Y de qué manera influye o afecta?

- SI
- NO

Diríamos que el principal elemento cultura que se ha instaurado es un sistema patriarcal y autoritario que en nuestros medio social es el más empleado tanto para la relación y formas de crianza en la familia como en los sistemas de relación entre las personas. Por lo que no es de extrañar el tema de la violencia desde la denominada delincuencia común hasta las practicas de la violencia estructural. Nuestra historia de conflicto armado refleja justamente sistemas de de exclusión social y desigualdades expresados en sus punto más álgido en el asesinato de muchas personas.

¿Conoce alguna Campaña que se enfoque en tratar el problema que usted enumero “1” en la pregunta 8?

- SI
- NO

¿Cuál? _____ Hay Varias: desde iniciativas de diversas ONG`s, del Estado (contaselo a Waldemar. Alerta Alba Keneth, Leyes de protección integral de la infancia y de la adolescencia, Embarazo en Adolescentes) y de Naciones Unidas.






12. ¿Qué elementos cree usted que se deberían destacar sobre la problemática que enumero "1" en la pregunta 8, si se realizara una campaña contra esa problemática?

- Históricos: como patrones de crianza desde la violencia.
- Estructurales: desde las esferas del estado a las prácticas más comunes en las comunidades y familias. En esta categoría es importante señalar las grandes carencias en salud, educación y vivienda y empleo que tienen las personas lo cual son la base para el apareamiento de condiciones de vulnerabilidad y agudización de problemáticas psicosociales.
- Culturales: Naturalización de la violencia y falta del la cultura de la violencia.

Anexo 3.1: Cuadro de Estrategia de Aplicación de la Pieza a Diseñar

¿Qué?	¿Para qué?	¿Con qué?	¿Con quiénes?	¿Cuándo?	¿Dónde?
Problemas psicosociales que afectan a la sociedad	Para informar, ayudar, apoyar y prevenir dichos problemas	Con una página web, que contenga información y foros que les brinde ayuda	Jovenes Adultos de la USAC, psicólogos de la Escuela de Ciencias Psicologicas de la USAC, victimas y personas interesadas. Sus familiares.	Iniciara en marzo del año 2017	En la Universidad.

Anexo 3.2: Cuadro comparativo de piezas a diseñar

Pieza	Ventajas	Desventajas	Es legible	
página web	-Se podrá mantener información sobre causas, uno de los problemas psicosociales, los factores y las medidas o acciones que se toman en un mismo lugar. - se podrá publicar información de los centros de la Usac. - se podrá bajar información en forma de pdf sobre el proyecto y sobre los diferentes componentes que lo componen. - se podrá colocar un foro de comentarios que permitan a cada uno de los problemas psicosociales, además de que se podrán comunicarse con un psicólogo mencionando un correo en el foro de contacto.	-Tiene mucha tiempo para ser una página optima. -debe tener un diseño que se adapte tanto a jóvenes como a adultos, todo que después se quiere mantener las cosas fijas a toda la población guatemalteca.		
Radiofonía FM 2.0	-Es una opción visual más juvenil y que sigue las nuevas tendencias.	-Es una opción visual		
Redes sociales Facebook	-Permite tener información sobre todo el proyecto y las diferentes campañas pero de forma leve, más una forma gráfica de promover la página del proyecto. - se podrá colocar información de los centros de apoyo, tal como el directorio del mismo.	-		
Radio	-proporciona información sobre el proyecto y los diferentes campañas que se van a realizar.	-Las personas pueden no optar por leer la información y desde Radio .		
Presentación	-En esta población de la página, más que con las personas que utilizan el presentador, sino también con las personas que están alrededor del mismo.	-Las personas que algunas presentaciones requieren una gran inversión.		

Anexo 3.3: Cuadros de potencialidad del Insight 1

Primer insight:

Tengo miedo de buscar ayuda y sentirme culpable del dolor que siento.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GO?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GO según la observación e investigación realizada?		X
De 1 a 10, ¿Qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	6	

Segundo insight:

Por favor demuestro que todo está bien, aunque por dentro estoy dañada.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GO?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GO según la observación e investigación realizada?	X	
De 1 a 10, ¿Qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	9	

Tercer insight:

Prefero guardar silencio para evitar conflictos.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GO?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GO según la observación e investigación realizada?		X
De 1 a 10, ¿Qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	7	

Anexo 3.4: Cuadros de potencialidad del Insight 2

Primer insight:

Seteca me polibros por miedo a sentir más dolor.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GO?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GO según la observación e investigación realizada?		X
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	7	

Segundo insight:

Trato de no tomarme tanta importancia a los problemas con tal de evitar mi realidad.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GO?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GO según la observación e investigación realizada?	X	
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	8	

Tercer insight:

No quiero compartir mis experiencias para evitar que las personas me juzguen

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GO?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GO según la observación e investigación realizada?	X	
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	7	

Anexo 3.5: Cuadros de potencialidad del Insight 3

Primer insight:

No escucho el interés suficiente para mejorar mis problemas.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GOI?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GOI según la observación e investigación realizada?		X
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	4	

Segundo insight:

Me cuesta encontrar soluciones a mis problemas por lo que siento.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GOI?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GOI según la observación e investigación realizada?		X
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	7	

Tercer insight:

Siento que por culpa y excede mis sentimientos, he otorgado el derecho a las demás personas sobre mí.

Indicadores de un insight poderoso	Si	No
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del GOI?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del GOI según la observación e investigación realizada?		X
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	8	

Anexo 6.1: Tabla de autoevaluación de opción 1, nombre del programa

Propuesta	Pertinencia	Memorabilia	Fijación	Legibilidad	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Tipografía	uso del color	Total
1	4	4	3	3	4	4	3	3		28
2	3	2	3	2	2	2	2	2		18
3	2	3	2	2	1	2	3	1		16

Anexo 6.2: Tabla de autoevaluación de opción 2, nombre del programa

Propuesta	Pertinencia	Memorabilia	Fijación	Legibilidad	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Tipografía	uso del color	Total
1	3	3	4	4	3	3	3	3		26
2	2	1	2	3	1	1	1	2		13
3	2	2	1	1	2	1	2	1		12

Anexo 6.3: Tabla de autoevaluación de opción 3, nombre del programa

Propuesta	Pertinencia	Memorabilida	Fijación	Legibilidad	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Tipografía	uso del color	Total
1	1	3	2	2	1	2	3	3		17
2	3	2	3	2	2	2	2	2		18
3	4	5	3	4	3	2	1	2		24

Anexo 6.4: Tabla de coevaluación opciones nombre del programa

Propuesta	Pertinencia	Memorabilida	Fijación	Legibilidad	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Tipografía	uso del color	Total
1	3	3	3	3	3	3	3	3		24
2	2	2	3	2	2	2	2	2		17
3	4	5	4	4	3	4	4	5		33



Anexo 6.5: Tabla de autoevaluación propuestas de diseño

Propuesta	pertinencia	memorabilidad	fijación	legibilidad	composición	Abstracción	Estilización	Identidad Visual	tipografía	Uso del Color	Resultados
1	3	3	2	3	2	3	4	2	1	3	26
2	3	2	2	1	2	1	3	2	1	2	19
3	3	4	4	4	4	5	4	4	2	4	38

Anexo 6.6: Validación con profesionales del diseño y expertos en el tema.

Validación con profesionales del diseño

Lic. Lourdes Pérez

Estadística sobre validación de pieza gráfica
Validación de pieza para Proyecto de Graduación
Página Web para campaña "Habla y te Escucho"

Nombre: Lourdes Pérez
Profesión: D. G.

En la siguiente encuesta es aplicada a Diseñadores Gráficos, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales"; el objetivo de la página es facilitar un medio de comunicación e información entre el psicólogo y los estudiantes de la Universidad. El concepto creativo para las piezas gráficas es "Almacenando sentimientos".

Luego de ver la propuesta gráfica, evalúe las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.



1. ¿Se evidencia el concepto creativo en la propuesta gráfica?
1 2 3 4 5
2. ¿Considera que el diseño de la propuesta gráfica es pertinente según el grupo objetivo?
1 2 3 4 5
3. A su criterio, ¿Cómo considera la aplicación de la jerarquía visual y tipografía en la diagramación de la página web?
1 2 3 4 5
4. ¿Se evidencia el uso de retícula en la diagramación de la página?
1 2 3 4 5
5. ¿Cómo considera el tamaño y proporciones de los elementos gráficos dentro de la página web?
1 2 3 4 5

6. ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado visualmente?
1 2 3 4 5
7. ¿Es adecuado el manejo del color según el concepto creativo y el grupo objetivo?
1 2 3 4 5 Iconografía + apoyo el concepto gráfico
8. A su criterio, ¿Qué podría mejorar en la página web?
- Unificar criterio para disposición de títulos en página principal
- Resaltar logo de campaña del fondo
- Evaluar disposición de logos
(logo campaña - lenguaje onomatopéyico - ¿cómo se ve en la vida?)

¿Se os? cuales?



Licda. Erika Grajeda

Estadística sobre validación de pieza gráfica
Validación de pieza para Proyecto de Graduación
Página Web para campaña "Habla yo te Escucho"

Nombre: Erika Grajeda
Profesión: diseñadora gráfica

En la siguiente encuesta es aplicada a Diseñadores Gráficos, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales"; el objetivo de la página es facilitar un medio de comunicación e información entre el psicólogo y los estudiantes de la Universidad. El concepto creativo para las piezas gráficas es "Almacenando sentimientos".

Luego de ver la propuesta gráfica, evalúe las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.

1. ¿Se evidencia el concepto creativo en la propuesta gráfica?
1 2 3 4 5 (4)
2. ¿Considera que el diseño de la propuesta gráfica es pertinente según el grupo objetivo?
1 2 3 4 5 (5)
3. A su criterio, ¿Cómo considera la aplicación de la jerarquía visual y tipografía en la diagramación de la página web?
1 2 3 4 5 (5)
4. ¿Se evidencia el uso de retícula en la diagramación de la página?
1 2 3 4 5 (5)
5. ¿Cómo considera el tamaño y proporciones de los elementos gráficos dentro de la página web?
1 2 3 4 5 (5)

6. ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado visualmente?
1 2 3 4 5 (5)
7. ¿Es adecuado el manejo del color según el concepto creativo y el grupo objetivo?
1 2 3 4 5 (4)
8. A su criterio, ¿Qué podría mejorar en la página web?
enfocar el enfoque hacia un sentido más
positivo por ejemplo transformando en lugar
de actualizado.
A veces podemos optar por no
escuchar, no hablar y no ver...
pero no por eso los problemas
terminan. (Solucionar).
Deja las huellas atrás
No fu laminc.



Lic. Larisa Mendoza



Estadística sobre validación de pieza gráfica
Validación de pieza para Proyecto de Graduación
Página Web para campaña "Habla yo te Escucho"

Nombre: Larisa Mendoza

Profesión: Diseñadora Gráfica

En la siguiente encuesta es aplicada a Diseñadores Gráficos, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales"; el objetivo de la página es facilitar un medio de comunicación e información entre el psicólogo y los estudiantes de la Universidad. El concepto creativo para las piezas gráficas es "Almacenando sentimientos".

Luego de ver la propuesta gráfica, evalúe las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.

- ¿Se evidencia el concepto creativo en la propuesta gráfica?
1 2 3 5
- ¿Considera que el diseño de la propuesta gráfica es pertinente según el grupo objetivo?
1 2 3 4
- A su criterio, ¿Cómo considera la aplicación de la jerarquía visual y tipografía en la diagramación de la página web?
1 2 3 4
- ¿Se evidencia el uso de retícula en la diagramación de la página?
1 2 3 4
- ¿Cómo considera el tamaño y proporciones de los elementos gráfico web?
1 2 4 5

- ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado visualmente?
1 2 3 4
- ¿Es adecuado el manejo del color según el concepto creativo y el grupo objetivo?
1 2 3 5
- A su criterio, ¿Qué podría mejorar en la página web?

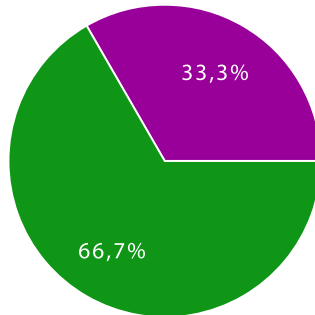
- Proporción de la computadora en la página de inicio. No corresponde a los demás elementos gráficos
- Tamaño de letras dentro de recuadros de marketing
- Sugiero que las etiquetas de marketing o iconos sean blancos y direcciones
- Evaluar si no es conveniente poner iconos en todas las páginas para mejorar el menú

Tildes:

- encontrar ^{os} = mear
- aún
- año ^o ca ^o se ?
- -b^o

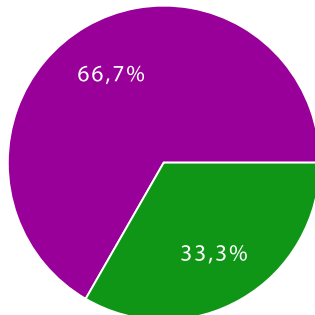
Gráficas de respuestas de profesionales del diseño

1. ¿Se evidencia el concepto creativo en la propuesta gráfica?



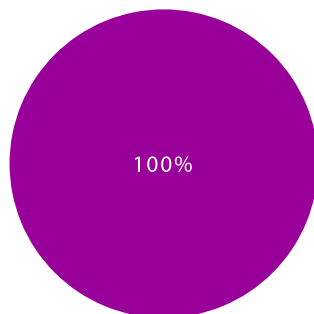
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	2	66.7%
5	1	33.3%

2. ¿Considera que el diseño de la propuesta gráfica es pertinente según el grupo objetivo?



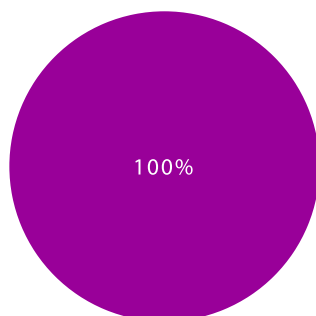
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	33.3%
5	2	66.7%

3. A su criterio, ¿Cómo considera la aplicación de la jerarquía visual y tipografía en la diagramación de la página web?



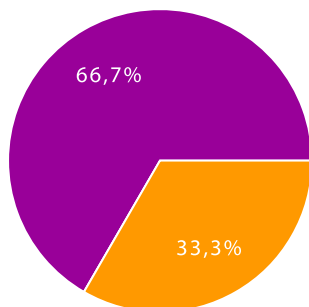
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	3	100%

4. ¿Se evidencia el uso de retícula en la diagramación de la página?



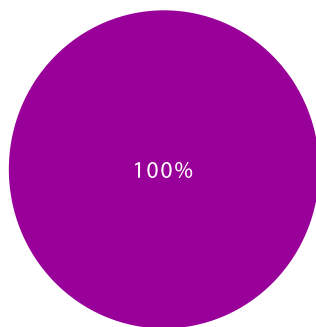
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	3	100%

5. ¿Cómo considera el tamaño y proporciones de los elementos gráficos dentro de la página web?



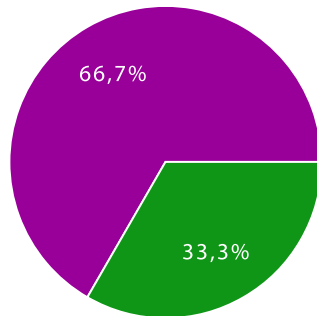
1	0	0%
2	0	0%
3	1	33.3%
4	0	0%
5	2	66.7%

6. ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado visualmente?



1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	3	100%

7. ¿Es adecuado el manejo del color según el concepto creativo y el grupo objetivo?



1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	33.3%
5	2	66.7%

8. A su criterio, ¿Qué podría mejorar en la página web?

proporciones de la computadora, tamaño del texto en los rótulos, sugiero que las imágenes sean botones, evaluar si es conveniente poner iconos de navegación en cada página.

enfocar el concepto a algo más positivo como: transformar los sentimientos almacenados o dejar de almacenar los sentimientos.

unificar criterio para disposición de títulos en página web, resaltar logo de campaña del fondo, evaluar disposición de logos

Validación con expertos del tema

Lic. Luis Alvarado

USAC TRICENTENARIA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO FACULTAD DE ARQUITECTURA

Estadística sobre validación de pieza gráfica
Validación de pieza para Proyecto de Graduación
Página Web para campaña "Hable yo te Escucho"

Nombre: Luis Tobías Alvarado Sandoval
Profesión: Psicólogo

En la siguiente encuesta es aplicada a Expertos, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales.

Luego de ver la propuesta gráfica, evalúe las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.

1. ¿Cree que es fácil la navegación?
1 2 3 4 5
2. ¿Cómo considera los colores utilizados?
1 2 3 4 5
3. ¿Cómo considera las ilustraciones de las piezas gráficas con respecto al grupo objetivo?
1 2 3 4 5
4. En cuanto al tamaño de la letra de párrafos ¿Considera que tiene legibilidad para el contenido?
1 2 3 4 5
5. A su criterio, ¿Cree que cumple con la función de informar y ser un medio de apoyo a víctimas?
1 2 3 4 5
6. ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado?
1 2 3 4 5

7. A su criterio, ¿Cree que la información es pertinente?
1 2 3 4 5

8. Comentarios y/o sugerencias:
Por verificar en función de lo que se trabaja en los casos del año anterior, el tema de la dogadística.

Lic. Juan Alvarado

USAC TRICENTENARIA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO FACULTAD DE ARQUITECTURA

Estadística sobre validación de pieza gráfica
Validación de pieza para Proyecto de Graduación
Página Web para campaña "Hable yo te Escucho"

Nombre: Lic. Juan I. Alvarado C.
Profesión: Psicólogo, Supervisor Práctica

En la siguiente encuesta es aplicada a Expertos, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales.



Luego de ver la propuesta gráfica, evalúe las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.

1. ¿Cree que es fácil la navegación?
1 2 3 4 5
2. ¿Cómo considera los colores utilizados?
1 2 3 4 5
3. ¿Cómo considera las ilustraciones de las piezas gráficas con respecto al grupo objetivo?
1 2 3 4 5
4. En cuanto al tamaño de la letra de párrafos ¿Considera que tiene legibilidad para el contenido?
1 2 3 4 5
5. A su criterio, ¿Cree que cumple con la función de informar y ser un medio de apoyo a víctimas?
1 2 3 4 5
6. ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado?
1 2 3 4 5

7. A su criterio, ¿Cree que la información es pertinente?
1 2 3 4 5

8. Comentarios y/o sugerencias

Lic. Irma Herrera de Avilés

Estadística sobre validación de pieza gráfica
 Validación de pieza para Proyecto de Graduación
 Página Web para campaña "Habla yo te Escucho"

Nombre: Irma Herrera de Avilés
 Profesión: Psicóloga en Psicología

En la siguiente encuesta se aplica a Expertos, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales.

Luego de ver la propuesta gráfica, evalúe las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.

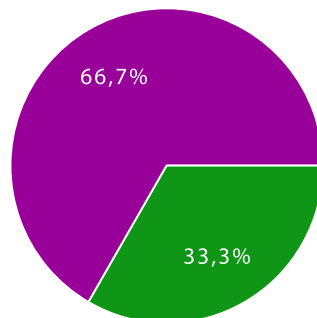
- ¿Cree que es fácil la navegación?
 1 2 3 4 5
- ¿Cómo considera los colores utilizados?
 1 2 3 4 5
- ¿Cómo considera las ilustraciones de las piezas gráficas con respecto al grupo objetivo?
 1 2 3 4 5
- En cuanto al tamaño de la letra de párrafos ¿Considera que tiene legibilidad para el contenido?
 1 2 3 4 5
- A su criterio, ¿Cree que cumple con la función de informar y ser un medio de apoyo a víctimas?
 1 2 3 4 5
- ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado?
 1 2 3 4 5
faltan las transformaciones de las fotografías para la realización.

- A su criterio, ¿Cree que la información es pertinente?
 1 2 3 4 5
- Comentarios y/o sugerencias:
*Falta ser terapéica para lograr el efecto deseado.
 ¿Hacia qué dirección se va a ir y reflexionar sobre la campaña?*



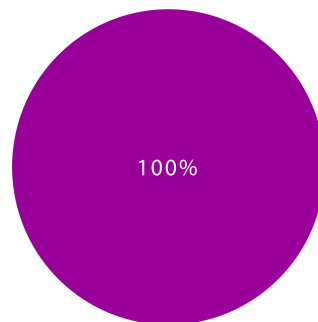
Gráficas de respuestas de expertos en el tema

1. ¿Cree que es fácil la navegación?



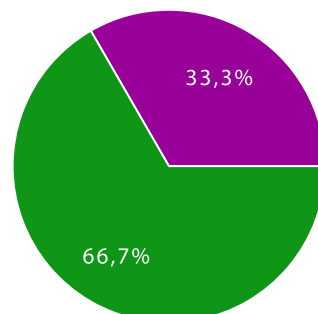
Rating	Count	Percentage
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	33.3%
5	2	66.7%

2. ¿Cómo considera los colores utilizados?



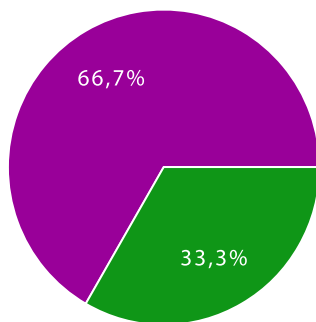
Rating	Count	Percentage
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	3	100%

3. ¿Cómo considera las ilustraciones de las piezas gráficas con respecto al grupo objetivo?



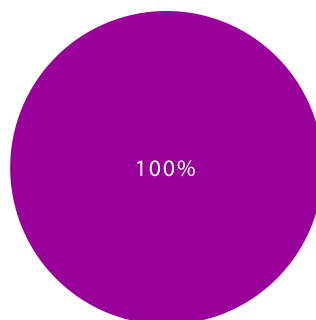
Rating	Count	Percentage
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	2	66.7%
5	1	33.3%

4. En cuanto al tamaño de la letra de párrafos ¿Considera que tiene legibilidad para el contenido?



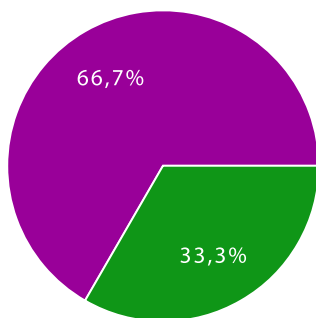
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	33.3%
5	2	66.7%

5. A su criterio, ¿Cree que cumple con la función de informar y ser un medio de apoyo a víctimas?



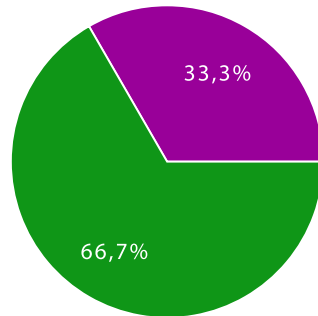
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	3	100%

6. ¿Considera adecuadas las imágenes para proyectar los problemas psicosociales de manera diferente a lo acostumbrado?



1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	33.3%
5	2	66.7%

7. A su criterio, ¿Cree que la información es pertinente?



1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	2	66.7%
5	1	33.3%

8. Comentarios y/o sugerencias

falta información que nosotros mandaremos
verificar información con el Lic. Mariano

Anexo 6.7: Validación con el Grupo Objetivo

Se realizó la validación con el grupo objetivo por medio de google forms, ya que se necesitaba que pudieran navegar libremente por la misma y probaran cada uno de los botones y links.

Estadística sobre validación de pieza gráfica Validación de pieza para Proyecto de Graduación Página Web para campaña “Habla yo te Escucho”

En la siguiente encuesta es aplicada a Grupo Objetivo, para el proyecto de graduación con el tema: "Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales.

Luego de ver la propuesta gráfica, evalué las siguientes preguntas en un rango de 1 a 5, siendo 1 con un valor bajo y 5 con un valor alto.

1. 1. ¿Cómo le parece el tamaño de las piezas gráficas y las animaciones?

Marca solo un óvalo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

2. 2. ¿Cree que es de fácil para navegar?

Marca solo un óvalo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

3. 3. ¿Le parece bien los colores?

Marca solo un óvalo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

4. 4. El uso de ilustraciones como representación de los problemas, ¿Cómo lo considera?

Marca solo un óvalo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

5. 5. ¿Cree que el tamaño de la letra está bien para leer?

Marca solo un óvalo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

6. 6. ¿Cree que la forma en que se informa es la correcta?

Marca solo un óvalo.

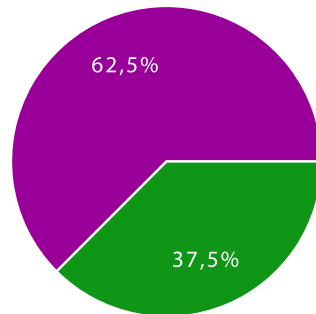
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

7. 7. Comentarios y/o sugerencias

Con la tecnología de
 Google Forms

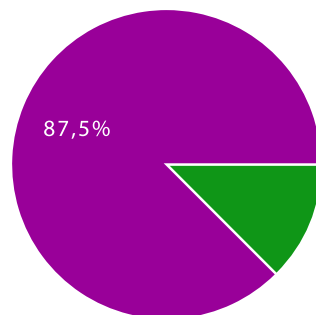
Gráficas de respuestas de Grupo Objetivo

1. ¿Cómo le parece el tamaño de las piezas gráficas y las animaciones?



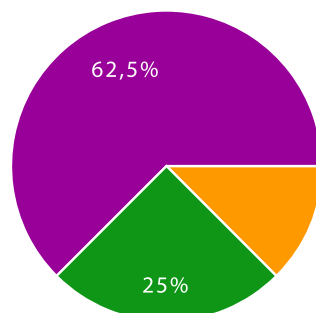
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	3	37.5%
5	5	62.5%

2. ¿Cree que es de fácil para navegar?



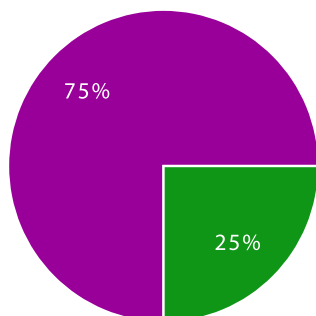
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	12.5%
5	7	87.5%

3. ¿Le parece bien los colores?



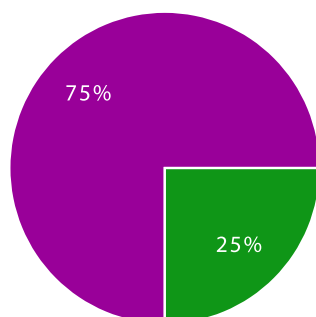
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	1	12.5%
4	2	25%
5	5	62.5%

4. El uso de ilustraciones como representación de los problemas,
¿Cómo lo considera?



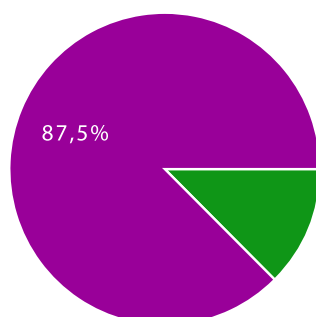
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	2	25%
5	6	75%

5. ¿Cree que el tamaño de la letra está bien para leer?



1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	2	25%
5	6	75%

6. ¿Cree que la forma en que se informa es la correcta?



1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	1	12.5%
5	7	87.5%

7. Comentarios y/o sugerencias

mejor animación del logo

Creo que se debe buscar una forma mejor de informar

excelente! me gustaron las ilustraciones y las animaciones :)

La letra de los títulos debe ser más grande

creo que los colores deben de ser mas oscuros

Guatemala, octubre 09 de 2017.

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: MITZY MAGALY MARTÍNEZ ROQUE, Carné universitario: 2006 12778, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: DISEÑO DE PÁGINA WEB Y MATERIAL GRÁFICO DIGITAL, COMO MEDIO DE INFORMACIÓN Y APOYO A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA QUE HAN SUFRIDO DE PROBLEMAS PSICOSOCIALES, previamente a conferírsele el título de Licenciada 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
Colegiada 10,804

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 - 5828 7092 - 2252 9859 - -- maricellasaravia@hotmail.com

“Diseño de página web y material gráfico digital, como medio de información y apoyo a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala que han sufrido de problemas psicosociales.”

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Mitzy Magaly Martínez Roque

Asesorado por:



Licda. Claudia Anabella Leal de Flores
Consultora



Licda. Glenda Betzaida de Paguaga
Consultora

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Habla yo te
ESCUCHO