

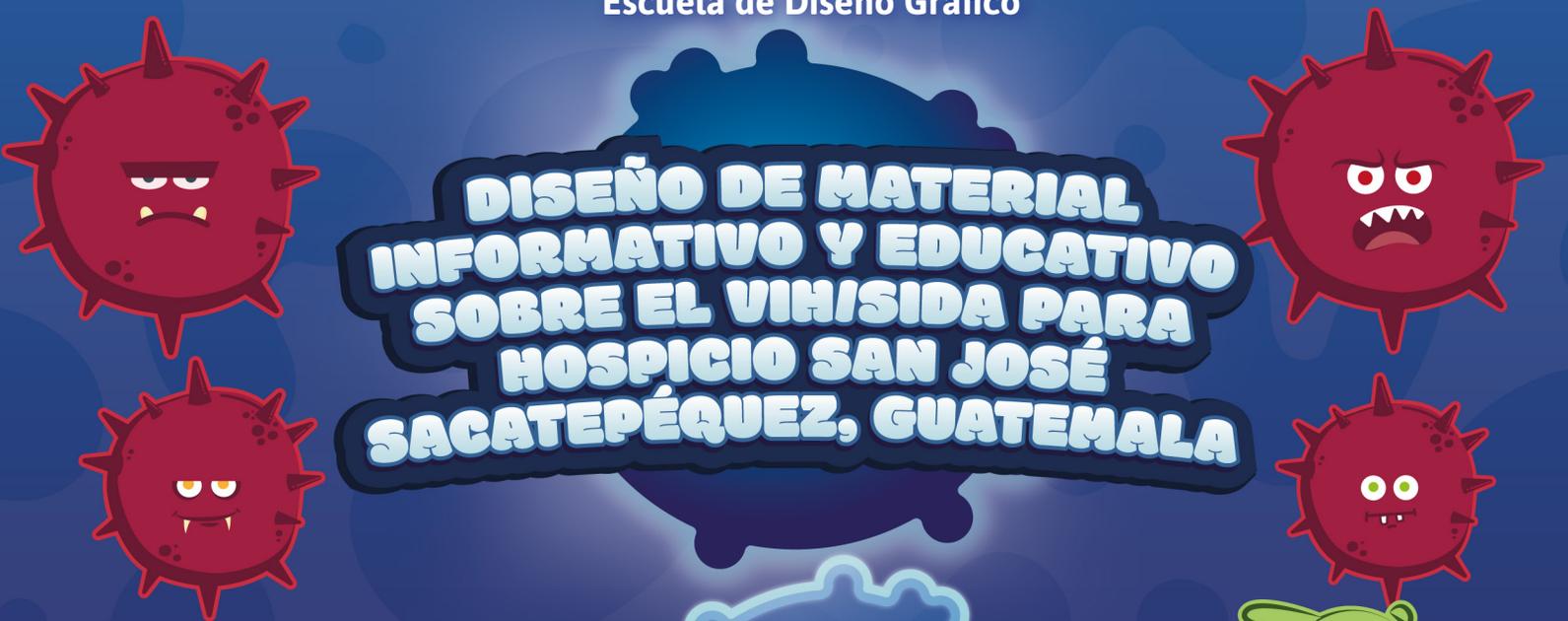


USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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



**DISEÑO DE MATERIAL
INFORMATIVO Y EDUCATIVO
SOBRE EL VIHISIDA PARA
HOSPICIO SAN JOSÉ
SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA**



Proyecto desarrollado por:
Rosa Alejandra Pinelo Zúñiga

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, abril del 2018.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**DISEÑO DE MATERIAL
INFORMATIVO Y EDUCATIVO
SOBRE EL VIHISIDA PARA
HOSPICIO SAN JOSÉ
SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA**

Proyecto desarrollado por:
Rosa Alejandra Pinelo Zúñiga

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, abril del 2018.

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

Nómina de autoridades

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón 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

Tribunal examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Lic. Anggely Enríquez Cabrera
Asesora Metodológica

Lic. Carolina Aguilar
Asesora Gráfica

Lic. Olga Zapata
Tercera asesora

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

Dedicatoria

Dedicado a todos los niños y jóvenes de Guatemala que afrontan la infección del VIH cada día a lo largo de su vida.

Agradecimientos

A mis padres por haberme apoyado en cada momento a lo largo de mi carrera. Por acompañarme en los desvelos y llevándome a cada lugar al que necesitaba ir para lograr realizar mis proyectos. Por mostrarme que siempre se puede lograr todo con esfuerzo y dedicación. A mi hermano por su apoyo incondicional.

A mis amigos por su amistad, cariño y confianza en todo el tiempo que estuvimos estudiando juntos, por apoyarme y aportar ideas a mis trabajos, que me motivaron a seguir adelante y finalizar mi meta, muchas gracias por todo.

Agradezco a cada uno de los docentes por sus enseñanzas, aunque nunca se termina de aprender. A mis asesores por su apoyo y guía para tomar decisiones y mejorar mi proyecto.

Por último, agradezco al Hospicio San José por abrirme las puertas en su organización y ayudarme a desarrollar mi proyecto de graduación, con el que espero lograr apoyar un poco a la educación sobre el VIH/Sida.

Índice



CAPÍTULO

Páginas 15 - 20

Introducción

Introducción

Justificación

- Trascendencia
- Incidencia
- Factibilidad

Objetivos del Proyecto

- General (Social)
- Específicos (de Comunicación Visual, de Diseño)



CAPÍTULO

Páginas 21 - 28

Perfiles

Perfil de la organización

Perfil del grupo objetivo



CAPÍTULO

Páginas 29 - 34

Planeación Operativa

Flujograma del proceso (Insumos y tiempos)

Cronograma de Trabajo Proceso Creativo



CAPÍTULO *Páginas 35 - 45*

Marco Teórico

Dimensión Social y Ético: Ensayo

- Aspecto Social: Entorno, Contexto y Situación
- Aspecto Ético: Incidencia, Impacto y Beneficio
- Dimensión Estética y Funcional: Ensayo

5 Aspectos principales de diseño:

- Tendencia
- Estilo de Ilustración o fotografía
- Cromatología
- Tipografía
- Retícula



CAPÍTULO *Páginas 46 - 69*

Definición creativa

Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza
Preguntas | Cuadro comparativo (ventajas y desventajas)

- Concepto Creativo

- Factores Individuales Psicológicos
- Grupos de Influencia
- Intereses, Motivaciones, Actitudes
- Insight
- Concepto Creativo

- Propuesta de Códigos Visuales

Connotaciones de los elementos y articulaciones:

- Aspecto Estético:

Tendencia y/o estilo más ejemplos

- Aspecto Didáctico:

Temas y conceptos a abordar en el material |
Índice de Contenidos | Mapa mental

- Aspecto Morfológico:

Función Informativa, Testimonial, Formativa,
Recreativa, Expresiva, Sugestiva

- **Aspecto Sintáctico:**
TODOS los códigos visuales, ejemplos y referencias

- **Aspecto Semántico:**
Denotaciones, Connotaciones: Recursos estilísticos
y Recursos lingüísticos

- **Brief**

- Cliente (Institución)
- Cliente Inmediato (Departamento)
- ¿Qué hace?
- ¿Para qué lo hace?
- ¿Qué relación tiene con el DG
Editorial/Multimedia/Publicitario?
- Grupo Objetivo (Primario / Secundario)
- Estrategia de Comunicación - Producción (Contenido)
- Presentación (Diseño)
- Distribución
- Presupuesto



CAPÍTULO *Páginas 70 - 122*

Proceso de Producción Gráfica

Previsualización

- Descripción del Concepto Creativo
- Descripción de la Tendencia / Estilo de diseño
- Resumen del tema a abordar
- Secciones principales de la(s) pieza(s) de diseño
 - Material Editorial
 - Material Multimedia
 - Campaña Publicitaria

Nivel de Producción Gráfica 1 (Bocetos a mano)

- **Pieza gráfica** (Indique)
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y Fundamentación

- **Descripción y Fundamentación de la decisión final de DG**
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y Fundamentación

Nivel de Producción Gráfica 2

- **Pieza Gráfica**
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y fundamentación
- **Descripción de Validación: Profesionales DG**
 - Técnica (Grupo focal, encuesta, entrevista)
 - Muestra (Cantidad de personas evaluadas, Rangos de edad, Profesión -DG-)
- **Aspectos Evaluados**
 - Diseño (Editorial / Multimedia / Publicitario)
 - Funcionalidad
 - Reproducción y Tiraje
- **Proceso de validación**
- **Resultados de Validación**
 - Diseño (Editorial / Multimedia / Publicitario)
 - Funcionalidad
 - Reproducción y Tiraje
- **Descripción y Fundamentación de la decisión final de DG**
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y fundamentación

Nivel de Producción Gráfica 3

- **Pieza Gráfica**
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y fundamentación
- **Descripción de Validación: Grupo Objetivo y Cliente**
 - Técnica (Grupo focal, encuesta, entrevista)
 - Muestra (Cantidad de personas evaluadas, Rangos de edad, Profesión)
- **Aspectos Evaluados**
 - Diseño (Editorial / Multimedia / Publicitario)
 - Funcionalidad

- Reproducción y Tiraje
- **Proceso de validación**
- **Resultados de Validación**
 - Diseño (Editorial / Multimedia / Publicitario)
 - Funcionalidad
 - Reproducción y Tiraje
- **Descripción y Fundamentación de la decisión final de DG**
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y fundamentación
- **Propuesta Gráfica Final fundamentada**
 - Secciones principales + indicadores
 - Descripción y fundamentación
- **Vista preliminar de la Pieza Gráfica**
 - TODO el material gráfico realizado



CAPÍTULO

Páginas 123 - 124

Lecciones aprendidas

- Gestión
- Producción del DG



CAPÍTULO

Páginas 125 - 126

Conclusiones

- Logro
- Impacto



CAPÍTULO

Páginas 127 - 128

Recomendaciones

- A la Institución
 - Reproducción
 - Difusión
 - Aplicación
- A estudiantes de Proyecto de Graduación
- A la Escuela de Diseño Gráfico



Fuentes Consultadas *Páginas 129 - 133*



Glosario

Páginas 134 - 135



Anexos (numerados y citados dentro del informe) *Páginas 136 - 159*

Antecedentes

Lista de verbos para redactar los objetivos

Mapa de empatía

Validación Producción Gráfica 2

- Presentación para Grupo Focal
- Instrumento(s) de Validación

Validación Producción Gráfica 3

- Presentación para Grupo Focal
- Instrumento(s) de Validación

Fotografías

- Institución
- Validaciones
- Entrega del material gráfico

Honorarios

CAPÍTULO

Introducción

- Problema
 - Justificación
 - Trascendencia
 - Incidencia
 - Factibilidad
- Objetivos del Proyecto
 - General (Social)
 - Específicos (de Comunicación Visual, de Diseño)



1.1 | Introducción

Hospicio San José es una asociación no gubernamental sin fines de lucro, que brinda atención integral a niños, adolescentes y adultos que viven con VIH/Sida y enfermedades comunes en Guatemala.

El VIH es el Virus de Inmunodeficiencia Humana, el cual debilita las defensas que el cuerpo tiene para protegerse de las infecciones y enfermedades. El VIH causa el SIDA.

El Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA) es el conjunto de infecciones y enfermedades que se manifiesta cuando el sistema de defensas de la persona que vive con VIH está muy debilitado. Cuando el cuerpo tiene las defensas bajas, cualquier enfermedad o infección se complica aún más.

El virus está en todos los fluidos corporales de una persona que vive con VIH, pero los que tienen la suficiente cantidad de virus para transmitir la infección son la sangre, el semen y líquido preeyaculatorio, flujo vaginal y la leche materna de madres VIH positivas.

Hospicio San José brinda atención integral a nivel nacional a pacientes niños y adultos viviendo con VIH/Sida internos, externos y casos sociales en consulta externa con enfermedades comunes a personas de escasos recursos. Estas poblaciones son atendidas con el objetivo de mejorar su calidad de vida.

Los servicios que brinda la institución se logran a través del aporte financiero del Gobierno de Guatemala, donaciones de bienhechores guatemaltecos, Empresas Pri-

vadas, Entidades Internacionales, cuyos fondos se invierten bajo principios de legalidad, economía, eficiencia y transparencia, lo cual permite atender a mayor número de pacientes, logrando aliviar el sufrimiento de cada uno de los mismos en forma integral.

El propósito de este proyecto es apoyar al Hospicio San José en su importante labor de educar, sensibilizar e informar sobre este tema para contribuir a reducir el impacto de la pandemia en personas viviendo con VIH/SIDA y a la prevención en jóvenes.

Ver anexo 1.

1.2 | Identificación del problema

Hospicio San José cuenta con varios servicios que atienden a pacientes viviendo con VIH/Sida y solamente uno de los departamentos educa sobre infecciones de transmisión sexual (ITS), el cual es atendido por dos educadoras. El material didáctico con el que cuentan está dirigido a personas adultas. El departamento de educación no posee material didáctico para trabajar con jóvenes. Esto provoca que las charlas y talleres sean poco dinámicos y los jóvenes pierdan el interés, valor y práctica de la comunicación haciendo que el conocimiento no sea recibido con precisión por el beneficiario.

A quienes afecta:

A jóvenes de entre 15 y 24 años, ya que se encuentran en una situación de mayor riesgo de infección por el VIH y el 20 % de las nuevas infecciones por el VIH entre la población adulta mundial. En Guatemala ha afectado a 211 jóvenes de ambos sexos en el año 2016.

1.3 | Justificación

El Hospicio San José es una asociación no gubernamental sin fines de lucro, que brinda atención integral a niños, adolescentes y adultos que viven con VIH/Sida y enfermedades comunes en Guatemala. El Hospicio San José cuenta con un departamento de educación el cual es el responsable de educar, sensibilizar e informar con temas relacionados al VIH/Sida, a fin de contribuir a reducir el impacto de la pandemia.

El Hospicio San José para cumplir con su labor informativa y educativa, cuenta con materiales pero no específicamente para jóvenes, muchos de ellos en estado de deterioro, no cuenta con diseñadores gráficos que formulen estrategias de comunicación y produzcan sus propios materiales, el personal del departamento de educación elabora sus presentaciones y utilizan materiales que el Ministerio de Salud Pública les dona.

El presente proyecto tiene como objetivo que el Hospicio San José cuente con estrategias de comunicación y materiales con diseño editorial para informar, sensibilizar y educar a las personas para la prevención del VIH/SIDA.

Las piezas de diseño serán realizadas por una estudiante de Diseño Gráfico como parte de su Ejercicio Profesional Supervisado de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, el cual estará bajo la supervisión de un profesional nombrado por la Dirección de la Escuela de Diseño Gráfico. Este proyecto será una impor-

tante contribución a la prevención de esta grave infección. El Hospicio San José contará con un servicio técnico y profesional, y el diseño de materiales educativos, informativos y de sensibilización que necesita.

1.3.1 Trascendencia

El material con diseño editorial a nivel gráfico facilitará al grupo objetivo la percepción de los temas, siendo ilustrados dará una mayor explicación de diversas situaciones, personas y objetos. A nivel de comunicación visual ayudará que la abundante información que existe sobre el VIH/Sida sea simplificada de forma interesante y atractiva a la vista del receptor para que comprenda mejor las ideas del contenido que se le ha expuesto. A nivel macro después de cada charla y taller las personas tomarían más conciencia de lo que causa el VIH/Sida y lo aprendido lo aplicaría en su vida cotidiana y ayudaría a reducir el porcentaje de personas infectadas en el país.

Si no se interviene desde la profesión del diseño gráfico, puede que no haya una buena comunicación entre el grupo objetivo y el Hospicio San José, ocasionando que la información no sea recordada y creara un aumento de nuevas infecciones de VIH. En ese sentido, la solución de diseño apoyará al Hospicio San José a largo plazo a la disminución y prevención de nuevas infecciones por VIH y logrará incrementar la educación sexual y reproductiva.

1.3.2 Incidencia del diseño gráfico

De acuerdo con las investigaciones realizadas, se cree que de no recibir la intervención o ayuda del diseñador gráfico, la opción de desarrollar el material educativo no se hubiera vuelto a plantear y no podría ser una opción tan viable de presentar a la institución; ya que la organización no cuenta con insumos para la reproducción del material y por ser un lugar lejano del centro de la ciudad no tienen la oportunidad de que lleguen estudiantes de diseño a realizar y apoyar con productos.

El material se entregaría a la organización ya terminado sin que los encargados deban reproducir alguna de las partes del juego, cumpliendo con las necesidades que tiene el departamento de educación y así facilitar la enseñanza en los jóvenes.

De esta forma, se resolvería la necesidad de material de refuerzo y se contribuiría a facilitar en el grupo objetivo la comprensión de la información sobre el VIH/Sida. Además, ayudar a cumplir el objetivo de Hospicio San José de sensibilizar, educar e informar para disminuir nuevas infecciones en el país.

1.3.3 Factibilidad

El proyecto es factible dado que se dan las siguientes condiciones favorables: el diseño y elaboración de los materiales no significara ningún costo económico para la organización, porque será ejecutado y donado por la estudiante del décimo semestre de la Escuela de Diseño Gráfico que lo llevara a cabo el proyecto con la asesoría de tres profesionales, dos de la Escuela de Diseño Gráfico y una Psicóloga del Hospicio San José en el plazo de tres meses, se cuenta con información de la responsable de Recursos Humanos del lugar, apoyo y trabajo con educadoras que saben y trabajan acerca del tema. Se ha identificado también que el producto de diseño gráfico será utilizado por las profesionales que dan las charlas y talleres sobre el VIH/Sida.

1.4 | Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Contribuir a reducir el impacto de la pandemia en personas viviendo con VIH/SIDA, previniendo a la población vulnerable y población en general a nivel nacional, a través del diseño editorial con mensajes que eduquen, sensibilicen e informen sobre este tema.

1.4.2 Objetivo específico de comunicación

Generar las estrategias de comunicación para informar y educar en temas relacionados al VIH/SIDA.

1.4.3 Objetivo específico de diseño

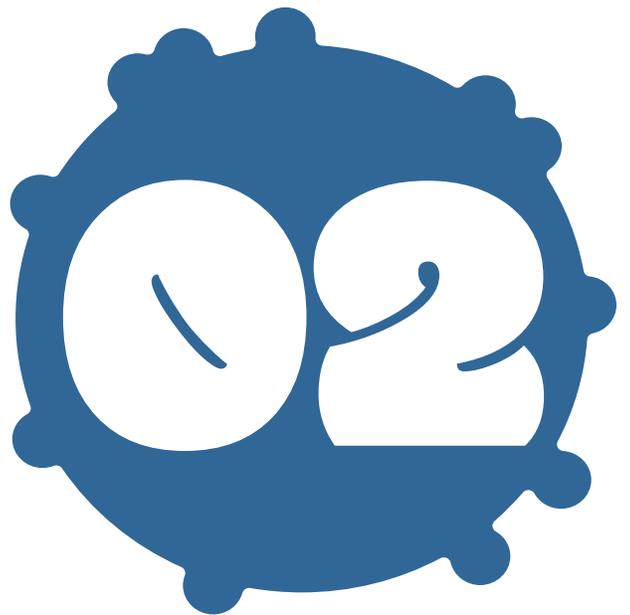
Diseñar material editorial que sea innovador, atractivo y funcional para informar y educar a jóvenes en el tema del VIH/SIDA.

Ver anexo 2.

CAPÍTULO

Perfiles

- Perfil de la Organización
- Grupo Objetivo



2.1 | Perfil de la organización

NOMBRE

Saint Joseph's Hospice Association
(Asociación Hospicio de San José)

Resolución que autoriza el funcionamiento

Acuerdo Ministerial No.290
del 2 de septiembre de 1994



Representante legal

Lic. Boris Salazar

Directora General

Elena Clavijo Uribe



Dirección

Kilometro 28.5
Carretera a Bárcenas,
Parcelamiento Santa Rosa,
Santa Lucía Milpas Altas,
Sacatepéquez.



PBX

66244700

Teléfonos

30025833 - 30026552



Página Web

www.hospiciosanjose.org

Correo

hospiciosanjose@hotmail.com

Historia

Antecedentes

El Hospicio San José fue fundado en Guatemala en 1985 por el Padre Francis O'leary y continúa con la labor de brindar atención integral a niños, adolescentes y adultos que viven con VIH/Sida y enfermedades comunes. En 1994 obtuvo la acreditación legal como Asociación Hospicio de San José. Esta institución inició a prestar servicios en la Ciudad de Guatemala, posteriormente a los seis años se trasladó al municipio de San Lucas Sacatepéquez, donde se ubicó por espacio de 12 años y con el aporte de bienhechores; felizmente en la actualidad se dispone de instalaciones propias, que se encuentran en el kilómetro 28.5 carretera a Bárcenas, municipio de Santa Lucía Milpas Altas, Sacatepéquez.

Poblaciones que se atienden en las clínicas de Hospicio San José:

- Niños internos VIH
- Adultos internos VIH
- Niños internos en exposición
- Pacientes externos VIH
- Pacientes en exposición y negativos
- Accidentes no laborales (violaciones sexuales)

Estas poblaciones son atendidas por la asociación sin ánimo de lucro, con el objetivo de mejorar la calidad de vida. Los servicios que brinda la institución se logran a través de un aporte financiero gubernamental, donaciones de bienhechores guatemaltecos, individuales, empresas privadas, cuyos fondos se invierten bajo principios de legalidad, economía, eficiencia y transparencia, lo cual permite atender a mayor número de pacientes, logrando aliviar el sufrimiento de cada uno de los mismos en forma integral.

Misión

Somos una Asociación no Gubernamental sin fines de lucro, que brinda atención integral a niños, adolescentes y adultos que viven con VIH o Sida y/o enfermedades comunes.

Visión

Ser una institución a nivel nacional que brinde diagnóstico y tratamiento a personas con VIH o Sida, con el propósito de contribuir a reducir el impacto de la pandemia a través de atención integral, información, educación y prevención dirigido a población vulnerable y en general.

Objetivo general

Brindar atención integral a nivel nacional, a pacientes niños y adultos viviendo con VIH/Sida internos, externos y casos sociales en consulta externa con enfermedades comunes a personas con escasos recursos.

Objetivos específicos

Brindar la adecuada administración de los medicamentos, su uso racional a los pacientes para lograr un 100 % de adherencia. Brindar atención médica integral con diagnóstico y tratamiento a los pacientes que viven con VIH/Sida y paciente negativos. Ayudar a mejorar la calidad de vida de las personas que viven con VIH/Sida, a través de trabajos terapéuticos.

Sensibilizar, educar e informar sobre VIH, Sida, ITS y temas relacionados a la sexualidad, derechos humanos, estigma y discriminación, dirigido a pacientes viviendo con VIH/Sida, familiares y población en general. Brindar atención de nutrición a pacientes niños y adultos internos y de consulta externa para mejorar el estado nutricional y la calidad de vida del paciente.

Valores

Solidaridad
Incluyente
Transparente
Confiable
Responsable
Eficiente

El Hospicio San José aborda los problemas del VIH/Sida como retos para:

- Aliviar el impacto de la infección diagnosticada al paciente, proporcionándole asistencia médica, tratamiento y educación a la población guatemalteca en general.
- Continuar el trabajo para ayudar a la disminución del estigma, discriminación y la homofobia relacionado con el VIH.
- Apoyar con educación en el empoderamiento a hombres y mujeres que viven violencia intrafamiliar.
- Gestionar y recaudar más recursos para intentar brindar acceso a nuevos casos a sus tratamientos.
- Ofrecer asesoramiento y pruebas voluntarias a la población en general, para lograr a través del tamizaje la detección de aquellos casos que las per-

sonas desconocen de su diagnóstico.

- Incrementar la educación sexual y reproductivas en escuelas públicas y privadas con la finalidad de aumentar el conocimiento sobre la temática y prevenir nuevas infecciones por VIH.
- Lograr la inserción de los niños o jóvenes internos con familia ampliada.
- Lograr la independencia a través de la madurez del joven adulto a la sociedad.

SERVICIOS POR ÁREA

Departamento de servicio social

Promover la atención integral a pacientes que asisten a las clínicas médicas, con el fin de encontrar una alternativa a su problemática y mejorar las condiciones de salud, así mismo contribuir a mejorar las condiciones de vida de los usuarios a través de proyectos, evaluando su condición económica a nivel familiar y social para orientarlos según sus necesidades.

Departamento de educación

Sensibilizar, educar e informar sobre Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), VIH/Sida y temas relacionados a la sexualidad, derechos humanos, estigma y discriminación, dirigidos a personas viviendo con VIH/Sida, poblaciones vulnerables y población en general a nivel nacional.

Clínica Médica

Brinda atención médica a población viviendo con VIH/Sida y casos sociales (niños y adultos).

Departamento de laboratorio clínico

Prestar servicio de laboratorio a pacientes internos y externos, asegurando y manteniendo un sistema de calidad, confiable, responsable y acreditado en las áreas de hematología, microbiología, bioquímica, inmunología, heces y orina. Así mismo, realizar gratuitamente a la población en general, tamizajes de pruebas de VIH/Sida, Hepatitis B y Sífilis. Toda prueba se realiza bajo un sistema de código de confidencialidad.

Departamento de psicología

Mejorar la calidad de vida de las personas que viven, conviven y asisten al Hospicio a través de trabajo psicoterapéutico, capacitación y asesoría a personal que trabaja con nuestros niños, pacientes ambulatorios e internos.

Clínica dental

Brinda atención a pacientes internos y externos con el fin de mejorar la salud bucal, derivado de malos hábitos de higiene, así como por los efectos causados por los medicamentos ARV y medicamentos varios.

Departamento de farmacia

Proporciona los medicamentos recetados por médico tratante, cumpliendo con los siguientes aspectos:

Cantidades, presentación y concentración que el paciente necesita.

El departamento de farmacia participa en actividades encaminadas a asegurar el uso adecuado de los medicamentos y el cum-

plimiento de las indicaciones médicas, para mejorar la calidad de vida de los pacientes, así como tratar y prevenir las enfermedades y dolencias en la población. Como parte del sistema de atención, el personal de farmacia coordina sus actividades con otros departamentos y profesionales en relación con la atención de los pacientes, para reforzar, concientizar y estimular a los mismos en el cumplimiento de su tratamiento, buscando el mayor beneficio terapéutico, para que asistan a nuestra institución.

Departamento de nutrición

Contribuye y alivia las necesidades nutricionales con el fin de mejorar la calidad de vida a pacientes internos y externos que viven con el VIH/Sida, que son atendidos en la institución, brindándoles seguimiento nutricional y bolsa de víveres.

Departamento de cuidado infantil

Brinda cuidado integral al infante niño y jóvenes adultos que ingresan a la institución, enseñándoles valores, principios morales y espirituales, hábitos de higiene, para formar hombres y mujeres de bien en esta sociedad guatemalteca.

Departamento de educación formal

Brindar acompañamiento y seguimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje a través del seguimiento continuo de las diferentes tareas y actividades escolares, mejorando el nivel académico de cada estudiante.

Sección informática

Ingresa los datos clínicos de los pacientes externos PVV y la información de los adultos se ingresa a una base de datos local llamada MANGUA, la cual guarda, ordena y proporciona informes de los pacientes. En el caso de los niños PVV externos se opera un control con la siguiente información: Edad, sexo, medicamentos, fechas, nombre completo y código del paciente.

Se registraron 2,530 expedientes por servicios prestados a los pacientes PVV en MANGUA, de los cuales 2,229 de adultos, 160 de niños internos que viven en la institución y 141 de niños externos, de igual manera registrando la edad, sexo, medicamentos, fechas, nombre completo y código. Así mismo, semanalmente se registra un control de los niños internos que están bajo el resguardo del departamento de Asistencia de Cuidado Infantil (ACI), el cual define y contabiliza las veces y la fecha en que los niños asisten a consulta externa. Se dispone de un registro del ingreso de los pacientes negativos, denominados casos sociales, para el efecto se formaron 351 expedientes de niños y adultos.

2.2 | Perfil grupo objetivo

Estatus socioeconómico:

Alto, medio y bajo

Idioma:

Español

Edad:

15 – 24 años

Área:

urbana

Religión:

Todas las creencias.

Género:

Femenino y masculino

Etnia:

Ladinos

Nivel de escolaridad jóvenes:

Estudiantes de nivel básico, diversificado, universitarios

Área demográfica:

Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala



Grupo objetivo

Características Geográficas

Las actividades son realizadas en las instalaciones de la institución que se encuentra en el kilómetro 28.5 Carretera a Bárcenas, Santa Lucía Milpas Altas, Sacatepéquez y también se abordan colegios, universidades, empresas privadas e instituciones públicas.

Características Sociodemográficas

El grupo objetivo al que va dirigido este proyecto son jóvenes viviendo con VIH/Sida y población general se encuentran entre las edades de 15 a 24 años de ambos sexos; su escolaridad son básicos, diversificado, universitarios o trabajadores, nacionalidad guatemalteca, su zona de residencia es en los diferentes municipios de la Ciudad de Guatemala, Viven dentro de una familia integrada de 5 a 15 personas contando ambos padres, padres divorciados, hermanos e hijos. Su ciclo de vida familiar es ser jóvenes solteros o en unión de hecho.

Características Socioeconómicas

Algunos de los jóvenes viven con una estabilidad económica cómoda por ser mantenidos por sus padres y otros que deben trabajar para ayudar a su familia tienen un ingreso menor a 2,000 quetzales, poseen una clase social media y media alta.

Características Psicográficas

Su estilo de vida se basa en levantarse en distintos horarios, pero en su mayoría entre 4 a 5 a. m., Utilizan transporte propio, público o caminan, algunos tienen casa con todos los servicios, otros no tiene casa pro-

pia, estudian otros no estudian solo trabajan, dependiendo si trabajan o no y de sus horarios de clase mantienen un ritmo de vida activo así que buscan distraerse en horarios nocturnos para relajarse del día. En su tiempo libre se integran en actividades.

Su personalidad se ve reflejada y los cataloga como personas independientes, extrovertidos, perseverantes, se trazan y cumplen metas. Mantienen un humor amistoso, comprensivo, adaptable, reflejan confianza y saben desenvolverse según sus necesidades. Los valores más significativos que los representan son ser: amistosos, sociales, comunicativos, creativos, entusiastas, gentiles, gratos, honestos, respetuoso, seguros, sencillos, activos, tolerantes, valientes. Otros no saben a donde van.

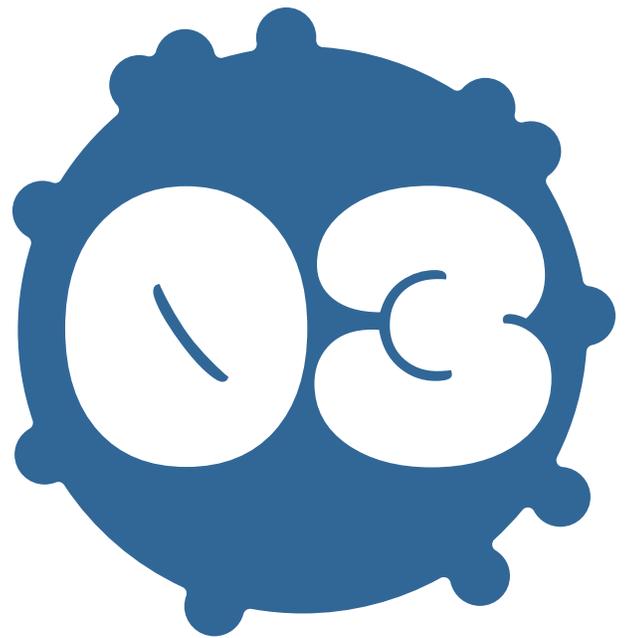
Su cultura visual se alimenta por medio de la sociedad y sus acontecimientos actuales, por compartir un sentido social en su mayoría utiliza las redes sociales para compartir puntos de vista, actividades recientes, planes, invitaciones, informarse sobre la actividad de distintos países; sin mantenerse desinformados.

Por ello su cultura visual es amplia, ya que la tecnología hoy en día abarca la mayoría del tiempo en su vida y los hace mantenerse actualizados sin necesidad de perderse detalles de su interés. Gracias a esa cultura están acostumbrados a tener puntos de vista claros y ser participativos dando a conocer su forma de pensar y su opinión ante lo que acontece a su alrededor, y así al estar informados. Para otros su cultura; son poco sociables por no tener todo lo que cuentan los jóvenes anteriores.

CAPÍTULO

Planeación operativa

- Flujograma
 - Insumos y tiempos
- Cronograma
 - Proceso creativo



Flujograma

Proceso Creativo

Visita a institución

- Visita a la oficina de recursos humanos de Hospicio San José.
- Analizar los materiales de DG a desarrollar.
- Obtener información de lo que se necesita comunicar en la pieza gráfica.
- Mencionar que en la siguiente sesión se desarrollaran los puntos de la conceptualización aprobada por el asesor.
- Explicar que es conceptualización.

Insumos:
▫ Pasaje bus Q.10.00

Tiempo:
▫ 2 - 4 horas en visitas

Total: 1 día

Definición creativa

- Definición de estrategias creativas a utilizar como base del proyecto

Insumos:
▫ Hojas, tinta, impresora.

Tiempo:
▫ Planteamiento 5 horas

Total: 1 día

Proceso de conceptualización

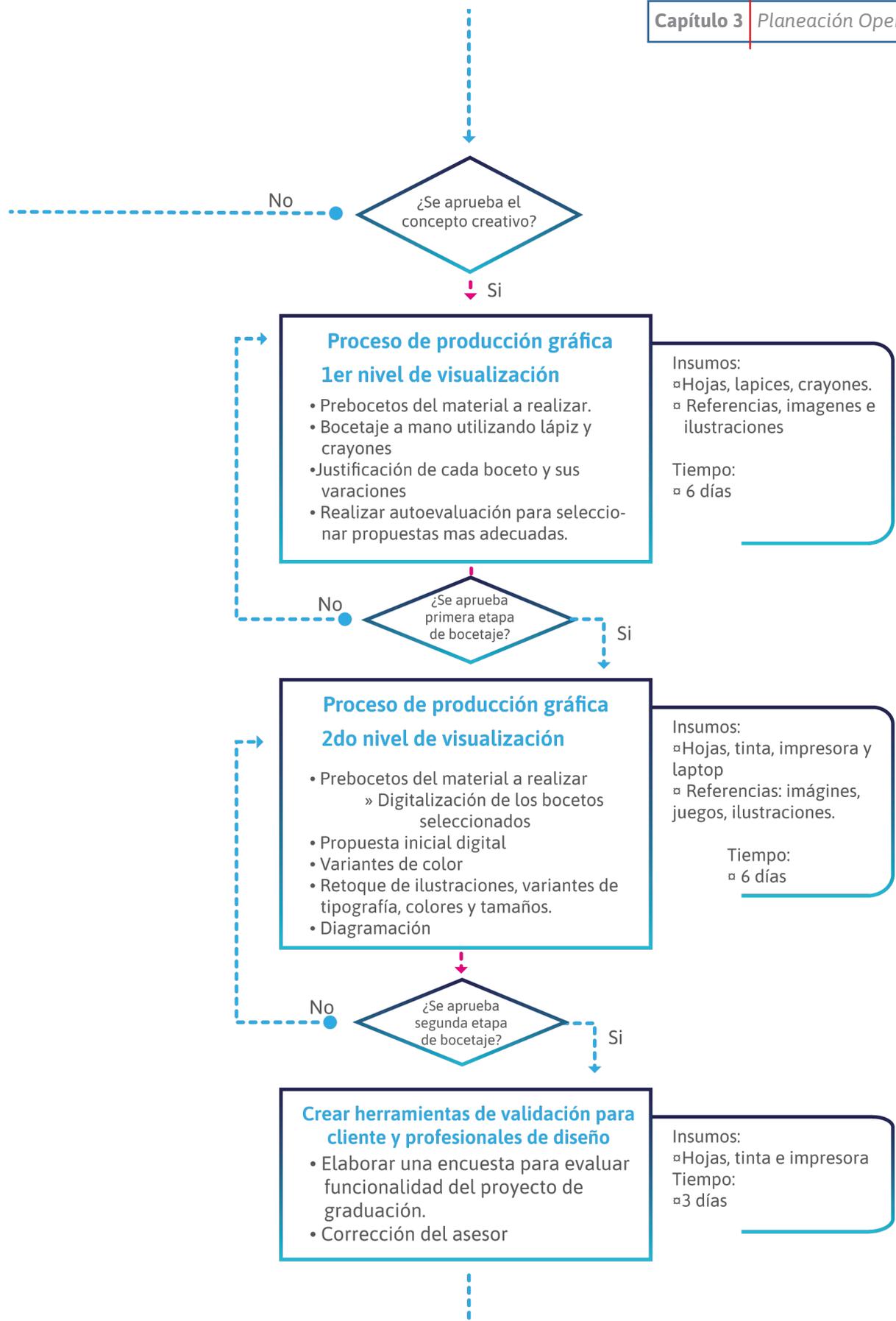
- Elaboración mapa de empatía.
- Spice & Poems
- Mapa mental
- Definir insight y concepto creativo.
- Definición de códigos visuales.

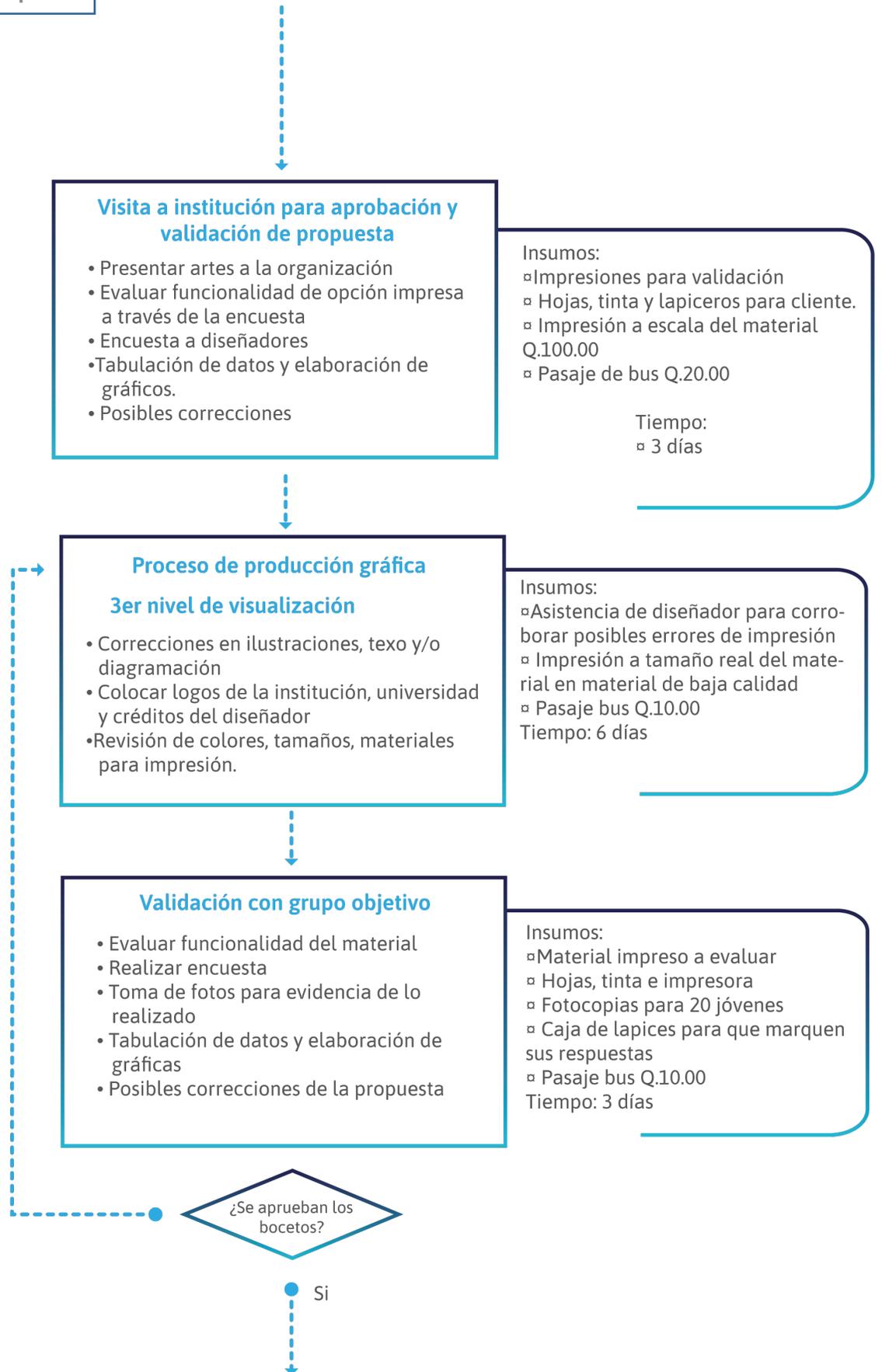
Insumos:
▫ Hojas, tinta, impresora, laptop.

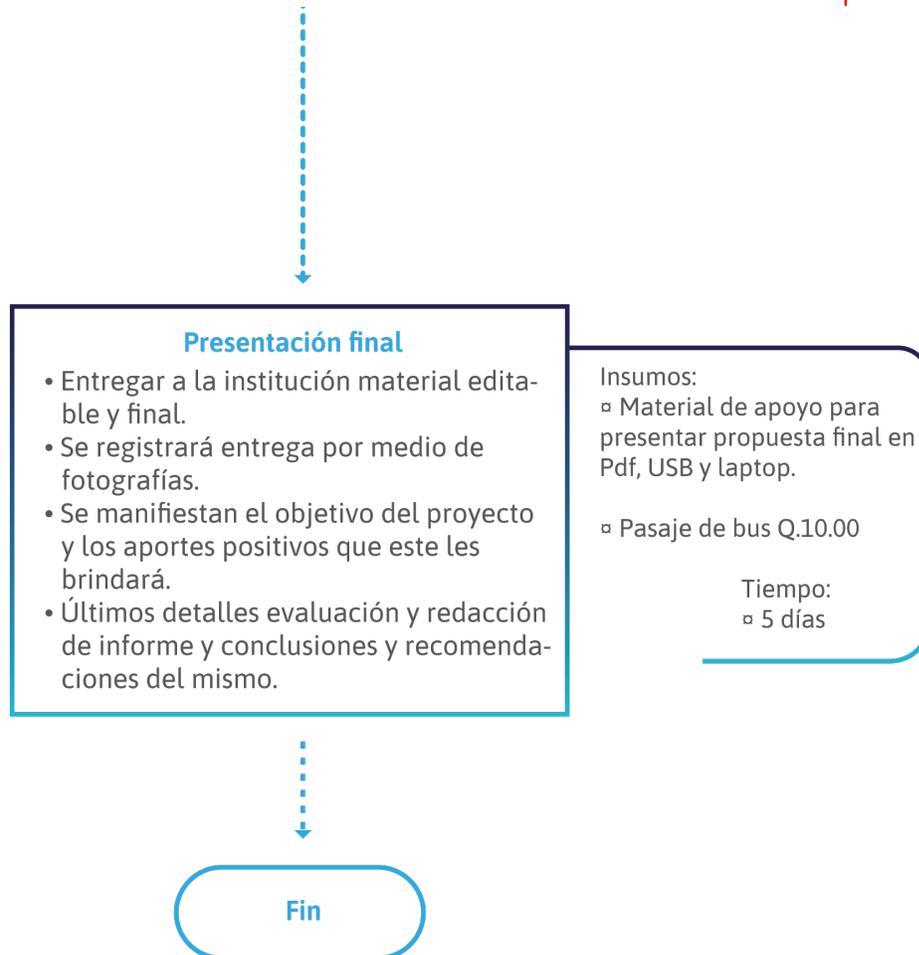
Tiempo:
▫ Mapa de empatía 5 horas
▫ Spice & Poems 3 horas
▫ Mapa mental 2 horas
▫ Insight y concepto creativo 4 horas
▫ Códigos visuales 5 horas

Total 6 días

No







1. Símbolos de la norma ANSI.

CRONOGRAMA

AGOSTO

Visita a la institución

09

AGOSTO

Definición Creativa

14

AGOSTO

Proceso de conceptualización

25

26

27

28

29

30

SEPTIEMBRE

Proceso de producción gráfica 1

22

23

24

25

26

27

SEPTIEMBRE

Proceso de producción gráfica 2

29

30

01

02

03

04

SEPTIEMBRE

Elaboración de herramienta de validación

29

30

31

SEPTIEMBRE

Validación

09

10

11

OCTUBRE

Proceso de producción gráfica 3

06

07

08

09

10

11

OCTUBRE

Validación con grupo objetivo

16

17

18

CAPÍTULO

Marco Teórico

- Dimensión Social y Ético: Ensayo
 - Apecto social: Entorno, Contexto y Situación.
 - Aspecto Ético: Incidencia, Impacto, Beneficio
- Dimensión Estética y Funcional:
Ensayo
 - Tendencia
 - Estilo de ilustración o fotografía
 - Cromatología
 - Tipografía
 - Retícula



Dimensión Social y Ética

Aceptación e igualdad a personas con VIH/Sida en Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala

El VIH/Sida es una enfermedad muy grave porque las personas que la adquieren y no lo saben les provocarán la muerte. Es una enfermedad que hoy en día se ha extendido en todo el mundo. En Guatemala hay personas portadoras del VIH/Sida que se han contagiado por desconocer las causas de transmisión. El VIH/Sida afecta a toda clase de personas sin importar el sexo, edad, etnia, condición económica y social.

Las estadísticas del ministerio de salud pública y asistencia social, indican que en el año 2016 en la ciudad de Guatemala hay 408 personas con VIH y VIH avanzado y en Sacatepéquez 20, cada vez van disminuyendo los casos de personas que se les transmite el VIH/Sida, no obstante este número aún es elevado con el cual no se ha llegado a reducir el impacto de la pandemia en nuestro país.

De hecho, según europapress (2016) uno de los principales problemas por el que los expertos creen que no ha caído más la tasa de nuevos contagios es porque ese mejor pronóstico de la enfermedad ha propiciado una baja percepción del riesgo. La gente, sobre todo los jóvenes, no le tienen miedo al VIH porque no conocen el daño que puede causar, según cuentan tanto profesionales sanitarios, como afectados y supervivientes al virus.

La despreocupación de los jóvenes es causado por la estigma y discriminación hacia personas con VIH/Sida, que por su desconocimiento creen que solo homosexuales y mujeres trabajadoras sexuales tienen el virus. Al creer esto no le ponen importancia al cuidado que se debe tener para que no les sea transmitido. Y no solo afecta a la población en general si no a las personas que viven con ello.

Debido al desconocimiento y a la errónea información que se tiene referente a la enfermedad, los mecanismos de prevención y tratamiento, asocian el VIH con la muerte. Esta situación conlleva al desinterés de acceder de forma oportuna a los servicios de salud de las personas que viven con VIH; a suspender sus tratamientos en caso de haber iniciado un proceso de rehabilitación, o en una situación extrema a practicar conductas de riesgo que deterioran su salud y la de sus pares, porque desde su perspectiva dicha situación les lleva a no creer en la existencia de un futuro. Bran L, Palacios L, Posada IC, Bermúdez V. (2016)

Muñoz (2016) afirma lo siguiente: Joel Ambrosio, representante de la red legal, refirió que este año recibieron mil 345 casos de violaciones a los derechos humanos de las personas con VIH y que de estos el 80% corresponde al relacionado con salud, principalmente por falta de medicamentos.

Agregó que este año recibieron seis denuncias laborales por la negación de empleo a personas infectadas con el virus.

Como podemos ver el desconocimiento de esta enfermedad ha ocasionado problemas no solo de salud si no también en el área laboral de muchas personas con VIH/Sida, porque en los lugares de trabajo no están bien informados sobre el virus y sus formas de transmisión, esto provoca desánimo de no seguir buscando trabajo y no querer aceptar su enfermedad además de que se continúe el rechazo en estas personas.

Desarrollo de mejores métodos y herramientas de información acerca del VIH/Sida en Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala

En Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala se le ha puesto poco interés en la educación sexual, estigma y discriminación hacia el VIH/Sida en establecimientos educativos en donde se encuentra la población con comportamientos riesgosos. Por la apatía de esta enfermedad las personas creen que solo homosexuales, trabajadoras del sexo tienen el virus y no le ponen mayor importancia a informar a jóvenes sobre el tema. En donde ellos son el objetivo más importante, ya que entre las edades de 15 a 24 años son más vulnerable a nuevas infecciones por el virus, dado que su comportamiento está en desarrollo y empiezan su vida sexual, en efecto en el año 2016 el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social indica que hay un total de 211 personas recientes que viven con VIH de las edades mencionadas.

Los jóvenes se muestran generalmente reacios a hablar de cuestiones sexuales con los médicos o las enfermeras, sea porque sienten vergüenza o porque creen que su confidencialidad no se respetará. Es posible que se sientan igualmente incómodos para hablar de esas cuestiones con sus padres, y esos a su vez quizá tienen también vergüenza o les falta confianza para discutirlos con sus hijos. (ONUSIDA, 1997)

A sí mismo se dan los casos que en algunos centros educativos se les niega la educación sobre el VIH/Sida porque se le considera un tema delicado o de controversia para ser enseñado, con tanta información que hay sobre el virus es difícil encontrar lugar para la educación de este tema en un programa escolar saturado, está limitada a ciertos grupos de edad, se facilita la información, pero no se imparten conocimientos prácticos comporta mentales necesarios para la prevención y el apoyo y puede que el plan de estudios es de deficiente calidad. (ONUSIDA, 1997)

Por esta razón los jóvenes no le ponen tanto interés y valor a la información existente en internet, hospitales e instituciones que ayudan al VIH/Sida además de que las formas de educación no son las correctas, no les dan suficiente motivación por aprender. Al mismo tiempo, los jóvenes pueden ser un valioso recurso para ayudar a prevenir el VIH y las ETS. Pueden adoptar prácticas más seguras desde el principio o pasar a adoptarlas con mayor facilidad que los adultos. Sus actitudes también son normalmente menos rígidas, y tienen menos tabúes firmemente establecidos. Los jóvenes pueden ejercer una gran influencia entre ellos. Esto puede ser negativo, cuando se animan entre sí a adoptar comportamien-

tos de riesgo, pero también puede canalizarse positivamente a través de programas de educación sobre el SIDA para difundir mensajes sobre lo que es seguro y lo que no lo es con respecto a esa enfermedad. Los jóvenes tienen mucha energía y mucha entrega. Como han tenido menos tiempo para formarse prejuicios, también pueden aprender a adoptar un comportamiento y unas actitudes no discriminatorias hacia las personas con el VIH/Sida con mucha más facilidad que los adultos. (ONUSIDA, 1997)

Para que sea efectiva la educación en jóvenes se debe implementar mejores métodos y herramientas de información. Los temas a exponer a la población deben servir para desarrollar una cultura de solidaridad y respeto, así como de prevención. Los mensajes que se transmitan no deben ir cargados de miedo ya que puede provocar actitudes negativas a personas que viven con el virus y/o temor a la pruebas para detectar el VIH.

La experiencia de los programas que han sido exitosos sugiere que emplear por lo menos cuatro horas en el salón de clase, durante un periodo determinado, es fundamental para lograr, incluso, un efecto mínimo en el conocimiento, las actitudes y las intenciones de cambios de conducta en los estudiantes. En consecuencia, de diez a 14 sesiones darán mejores resultados. (Schenker, I., Nyirenda, J. 2002)

La información sobre el VIH/Sida que se vaya a impartir deberá ser diferente a la forma de exponerse a la de una clase habitual. Utilizando diferentes herramientas por ejemplo: historias, representaciones, conferencias y autoexámenes sirve para que el estudiante tenga la oportunidad de participar en el aprendizaje. Otras herra-

mientas que pueden contribuir a una enseñanza innovadora pueden ser: presentaciones en video, visita a hospitales, como hacen los tratamientos a personas con VIH, pláticas y debates.

La repetición efectiva de los mensajes básicos acerca del VIH/Sida requiere de claridad, constancia y una variedad suficiente de recursos didácticos para mantener la atención de los estudiantes. La cooperación en el aprendizaje es otra estrategia que da la oportunidad de participar activamente en el mejoramiento de las habilidades grupales, además de que estimula una mayor retentiva y un aprendizaje más disfrutable. (Schenker, I., 2002)

Diseño de Material informativo y educativo para pacientes y visitas del Hospicio San José

Los materiales educativos son los instrumentos que se utilizan en educación para la salud facilitando la comunicación entre educador y educando. Su finalidad es favorecer la relación interpersonal entre ambos y mejorar el proceso educativo. Por tanto son recursos que se utilizan con objetivos determinados en el contexto de una intervención. Su finalidad genérica es ayudar a construir el conocimiento de las personas implicadas, puede tener un planteamiento informativo o didáctico cuando se plantea como un recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje. (Diéguez, J. 2006).

Se debe agregar que el material didáctico en la enseñanza, es la unión entre palabras y la realidad. Todo lo que aprendemos debería de llevarse a cabo en la vida real,

pero no es así, el material didáctico debe sustituir la realidad o servir como un elemento valioso cuando la información y un pizarrón no son los ideales para la explicación de algo. (Nérici, I. 1973)

El material que sea utilizado necesita de los conocimientos disciplinares y pedagógicos del profesor, ya que es el indicado para animarlo y darle vida. Porque de otra manera el material se podría convertir en reemplazo del profesor y perdería su esencia como herramienta.

Los tipos de recursos educativos pueden ser:

- Documentos impresos : manuscritos: libros y folletos, revistas, periódicos, fascículos, atlas, mapas, planos, cartas, libros de actas y otros documentos de archivo histórico, entre otros materiales impresos.
- Documentos audiovisuales e informáticos: videos, CD, DVD, recursos electrónicos, casetes grabados, slides, transparencias, láminas, fotografías, pinturas, disquetes y otros materiales audiovisuales.
- Material manipulativo: globos terráqueos, tableros interactivos, módulos didácticos, módulos de laboratorio, juegos, colchonetas, pelotas, raquetas, instrumentos musicales. Incluye piezas artesanales, reliquias, tejidos, minerales, etc.
- Equipos: Proyector multimedia, televisor, retroproyector, videogradora, DVD, pizarra eléctrica, fotocopidora.

Diéguez menciona que el material informativo debe formar parte del contexto de una intervención en educación para la salud. No es un elemento independiente por sí mismo. Tiene que ajustarse a los objetivos educativos de dicha intervención, y su función es la de apoyo en este contexto. Se utilizan como instrumentos que apoyan los contenidos que se trabajan en el programa educativo, clarifican y amplían las ideas que se consideran importantes en el proceso de aprendizaje.

Con respecto al diseño del material educativo e informativo, en esta parte serán de utilidad todos los aspectos antes mencionados en conjunto con el trabajo del diseñador el cual será la estructura, imagen y criterio estético de los contenidos para facilitar su comprensión y aceptación.

Ana Tejada, 2016 menciona que el diseño gráfico es una profesión capaz de influir en una sociedad, el diseño editorial es uno de esos medios. Más allá del contar con criterio estético y aporte creativo, es necesario que el diseñador gráfico editorial comprenda el contenido que está diseñando para que tanto la estructura como la ilustración esquemática del mismo aporten a su funcionalidad.

Para trabajar en el diseño de materiales educativos es necesario profundizar en elementos de ergonomía cognitiva; es decir, comprender cómo un ambiente puede promover ciertos aprendizajes en los estudiantes a partir del uso de colores, tipografía y fotografías particulares. También es determinante la conceptualización. Analizar el tema de clase, definir objetivos de aprendizaje, estructuras temáticas, y lo más importante, producir ideas sobre qué quiere comunicar el docente a sus estudiantes. (Leyva, V., 2013)

Con respecto a información y educación el departamento de educación de Hospicio San José se dedica a Sensibilizar, educar e informar sobre Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), VIH/Sida y temas relacionados a la sexualidad, derechos humanos, estigma y discriminación, dirigidos a personas viviendo con VIH/Sida, poblaciones vulnerables y población en general a nivel nacional.

Ellos realizan charlas a pacientes que viven con VIH/Sida y visitas del Hospicio, cuentan con un total de 2,881 pacientes internos y externos, y llegan alrededor de 682 visitas que son capacitadas con diferentes actividades en la institución en conceptos básicos de VIH/Sida para disminuir el estigma y la discriminación a través de charlas y recorridos por la institución. No cuentan con materiales dirigidos a jóvenes para que haya un aprendizaje significativo.

Dimensión Estética y Funcional

Tendencia

La innovación es importante hoy en día, ya que es muy utilizada por empresas, emprendimientos y agencias de publicidad.

La investigación y el análisis de tendencias son esenciales para que existan proyectos de innovación acertados y vanguardistas. La Rae define tendencia como “idea religiosa económica, política, artística, etc. que se orienta en determinada dirección”. También es “una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un período temporal o en un sitio”. (definición.de, 2012)

Las tendencias actuales más fuerte giran entorno a los teléfonos móviles y las redes sociales, una de las más utilizadas en ellos es el minimalismo.

El minimalismo es una corriente artística surgida en Estados Unidos, durante los años 60's. Se caracteriza por el uso de elementos básicos y pocos recursos en sus composiciones, colores sencillos, geometría rectilínea y un lenguaje simple.

De ahí su principal axioma “menos es más”. de Ludwig Mies van der Rohe.

El minimalismo consiste en reducir los objetos como formas y elementos en donde se trabaja su expresión más esencial, buscando mayor expresividad con los mínimos recursos.

Sus características básicas son la tendencia hacia la o abstracción en función de color, superficie y formato, así como un purismo a nivel estructural y funcional, con una sensa-

ción de orden, sencillez ya armonía. Además se ha visto influenciado por tradiciones orientales como la japonesa. (Significados, s/f)

Flat Design

“Consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad”. (García, 2013)

Roiting indica que diseño plano (flat design) es un tipo de diseño que se apoya en el minimalismo, del estilo tipográfico suizo y en la escuela de Bauhaus. Este es un diseño muy diferente a la tendencia anterior al realismo. (2017)

El origen de este diseño fue de Microsoft el que establece las bases en el año 2006 del Mp3 zune, además de que otros dispositivos siguieran sus pasos.

Características del Flat Design son:

- Forma: simple y plana, utilizando elementos geométricos, evitando formas complejas o sobrecargos.
- Tipografía: son clara y limpias, sin remates (sans serif) y con poco peso, utilizando poco texto.
- Color: Utilización de colores vivos, brillantes y poco saturados, que contrasten con fondos oscuros o imágenes.

Para la realización de este proyecto se aplicará el minimalismo y el flat design. Ya que

son las tendencias más usadas en el era digital y tecnología, porque es el con el que están en mayor contacto las generaciones Y, Z. Estos estilos se observan en internet, redes sociales, videos, blogs y video juegos. Con esta tendencia ayuda a presentar mensajes claros y directo de forma funcional sin alguna distracción de por medio.

Estilo de ilustración

Ilustración digital

Es el milenar arte de generar imágenes que acompañen o grafiquen texto”. (Salcedo, 2013)

Salcedo indica también que el artista crea directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo (2013). Por lo tanto realiza imágenes vectoriales al realiza miles de trazos independientes que en conjunto forman una ilustración.

El inicio de la ilustración fue en siglo XIX y principios de XX. Salió a la luz de la necesidad de agregar mayor expresividad y calidad a los dibujos. Un punto definitivo fue a finales de los 80's, cuando la compañía Adobe Systems implementa el uso del formato Postscript como sistema de edición de escritorio.

La ilustración digital es consecuencia de la aparición del software de retoque y edición digital y de generación de imágenes para el artista convirtiéndolas en elementos indispensables en el desempeño de la gran mayoría de los profesionales gráficos de la actualidad.

“La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouse, lápices ópticos y tabletas digitalizadora”. (Salcedo, 2013)

Ventajas

- Uso de software innovadores para edición de imágenes
- Técnicas de ilustración
- Imágenes más realistas y precisas

Pasos para la creación de ilustración digital

1. Concepción de la idea
2. Búsqueda de referencias
3. Realización
4. Retoque y preparación final

El uso de la ilustración digital servirá para una mejor comprensión de los temas de salud porque harán representación de los conceptos a educar.

La ilustración digital es una de las más utilizadas en las tendencias del 2017. Este tipo de ilustración es utilizado en la tecnología del momento como en los smartphones, redes sociales y video juegos los cuales están en contacto con el grupo objetivo. Así que al aplicarlo al material tendrán una mejor conexión, motivación y de interés para utilizarlo. Además al utilizar la ilustración digital es más fácil la aplicación de colores, las formas de realizar el dibujo, edición e impresión.

Cromatología

Monocromía

Es el uso de un solo color y sus derivaciones siempre dentro del mismo matiz. Se pueden utilizar otros colores además de los primarios y secundarios, si es que estos se adaptan al diseño y mensaje que se desea transmitir.

Para realizar una paleta monocromática, se debe elegir un color base uno o dos derivados. Lo difícil de una paleta monocromática es el contraste, ya que es complicado elegir colores para que uno de ellos resalte sobre el resto. Para lograr un buen contraste se deben elegir 3 colores dos claros y uno oscuro o viceversa.

Una paleta monocromática puede ser igual de impresionante que una paleta de 3 o 4 colores. El secreto está en hallar el contraste adecuado entre los colores y usarlos si realmente esta selección de colores va acorde a los valores y personalidad de la marca. (Aulaformativa, 2015)

Al trabajar con una paleta monocromática se debe pensar en el tono o matiz, saturación y brillo. Ya que será una importante herramienta cuando se desea combinar colores y crear una paleta de color monocromática.

- Matiz o tono (hue): Se refiere al color puro, es el único que se expresa mediante grados (de 0 a 360) en photoshop u otros programas similares.
- Saturación (saturation): Representa el porcentaje de gris que existe en algún

color. Se expresa mediante porcentajes (de 0 a 100).

- Brillo (Brightness): También se suele medir en porcentajes y representa que tanta luminosidad (blanco) u opacidad (negro) existe en un color. En este caso, 0 es la mayor opacidad y 100 la mayor luminosidad.

Complementarios

Es el que produce el mayor contraste de tono con relación a otro color.

En el círculo cromático son los colores que están ubicados en el lado opuesto, en donde trazando una línea encima del centro del círculo es la pareja que se une.

La característica principal de los colores complementarios es su contraste de tono. Este contraste será mayor cuando ambos colores complementarios tengan la misma saturación y valor de luminosidad. El contraste más extremo entre colores complementarios se produce cuando ambos están saturados al máximo. Si los colores complementarios se sitúan juntos se modifica el modo en el que ambos son percibidos pareciendo más brillantes y potenciando sus propiedades. Por eso este contraste es tan visible, choca a la vista y llama la atención. Sin embargo, cuando el contraste es máximo la vibración entre estos colores es tan intensa que hace los textos ilegibles. (Lasso, 2016)

Al utilizar una mezcla de los colores monocromáticos y colores complementarios en el material a realizar dará mayor sensación de unidad y armonía en las piezas y a las ilustraciones. Es adecuado para el diseño

plano porque resalta cada una de sus capas, formas y líneas. Además permitirá que elementos importantes en la pieza destaquen y sea identificado el tema rápidamente por el grupo objetivo.

Tipografía

San Serif

“Del francés Sans “si”.Serif, serifa o patines. Las fuentes Sans Serif están simplemente sin patines o pies, es decir, no tienen remates en sus extremos”. (Martínez, 2009)

Estas fuentes nacen en Inglaterra durante el siglo XIX. Entre sus trazos gruesos y delgados no existe contraste, sus vértices son rectos y sus trazos uniformes y ajustado en sus uniones.

La tipografía San Serif refleja modernidad, sobriedad, alegría y seguridad solo se utiliza en caso de textos cortos.

Los tipos Sans serif o palo seco, se subclasifican en: De contraste, geométrica, grotesca, humanista, informal, híbrida, de terminación redonda, Bauhaus y ajustada. Los ejemplos incluyen: Arial, Chicago, Mónaco, Tahoma, Helvética, Verdana y Univers

Geometría

Geometría viene de la familia San Serif. Fue creada por los tipógrafos Gayaneh Bagdasaryan y Vyacheslav Kirilenko. Esta tipografía tiene 16 estilos y ocho pesos con sus correspondientes itálicas. Los 815 glifos de esta fuente soportan 71 idiomas. Además, Geometría incluye varios conjuntos de figu-

ras y signos, pictogramas, una amplia variedad de ligaduras experimentales y signos de puntuación. (Gráfica, 2014)

Es un tipo de letra de formas limpias que se adapta bien para la lectura continua y que ofrece un aspecto compacto en su conjunto. Al mismo tiempo, esta fuente puede ser amable, incluso coqueta. Su personalidad versátil ofrece diferentes combinaciones que incluso pueden parecer opuestas. A veces ofrece un aspecto serio y grave, a veces se muestra juguetona. En ocasiones puede ser deliberada, otra dinámica. Rígida, pero también elegante. Es un tipo de letra que puede ser percibida bien desde un punto de vista de vanguardia, o como nostálgica. (Gráfica, 2014)

Tipografías Decorativas (o Graphic)

En el conjunto de tipografías decorativas, fantasía o graphics, entrarían todos los tipos de letra cuyas características no se ajustan a las de los conjuntos anteriores. Son tipografía que en su mayoría han sido creadas con fines específicos, y donde el aspecto de legibilidad no se ha tenido demasiado en cuenta. A menudo presentan una gran carga expresiva, a través de atributos temáticos. Definitivamente, no son tipografías adecuadas para bloques de textos. (Ejemplos: Shotgun, Umbra / Hobo) (Gabriel, 2008)

Las tipografías ayudan a potencia el mensaje, para que este ultimo sea comprensible de forma directa es utilizando la fuente San Serif, ya que el material a diseñar no contiene demasiado texto con el que pueda dificultar la lectura, si no es corto y preciso. Además de ser de gran tamaño para poder apreciar el texto por otra parte la

tipografía a utilizar va conforme a la tendencia del minimalismo y diseño flat. Habría que mencionar que el texto va siempre acompañado de ilustraciones, por lo cual se requiere que se ponga atención a las dos partes del diseño.

Retícula

Jerárquica

Una retícula jerárquica unifica elementos dispares, o crea una superestructura que se opone a los elementos orgánicos situados en un formato sencillo, como un cartel. (Romero, 2012)

Una retícula jerárquica también puede utilizarse para crear nuevas disposiciones visuales si éstos se muestran en grupo.

Este tipo de retícula, tanto si se utiliza para construir libros como si se usa para diseñar carteles o páginas web, constituye una aproximación casi orgánica a la manera en que se ordena la información y los elementos que la integran, también fija las partes al espacio tipográfico de una forma arquitectónica. (Romero, 2012)

La retícula jerárquica es construida de forma intuitiva, ya que su atención se concentra en las dimensiones de los elementos del diseño que realicemos.

Este tipo de estructura se utiliza cuando el contenido no es para modelo o no se repite.

Por el diseño a realizar es mejor la utilización de retícula modular, ya que el material será de gran tamaño, en donde se necesita una estructura grande para poder organizar de una mejor forma el texto e imágenes a utilizar.

CAPÍTULO

Definición creativa

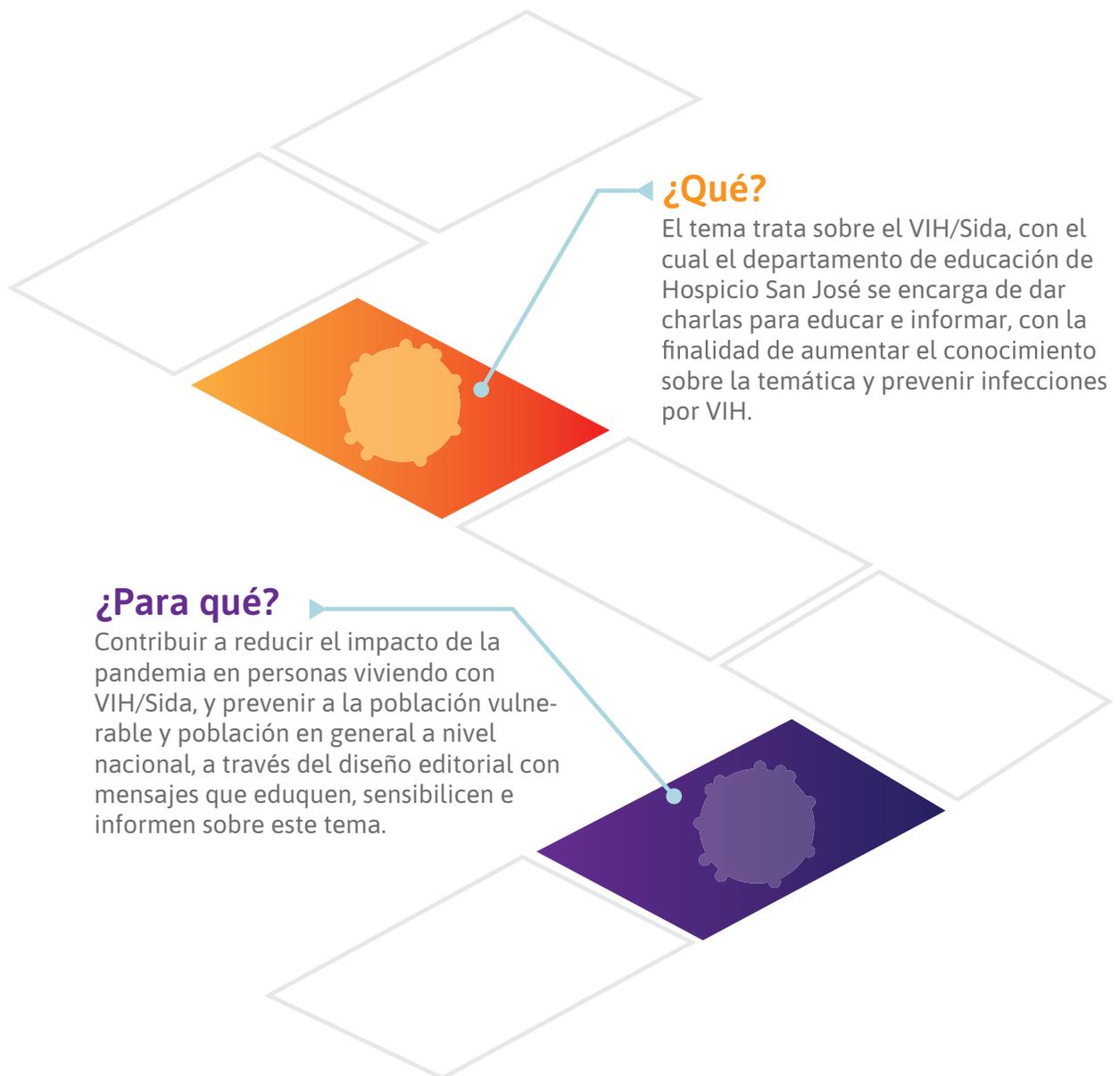
- Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza
- Concepto creativo
- Propuesta de Códigos Visuales
 - Aspecto Estético
 - Aspecto Didáctico
 - Aspecto Morfológico
 - Aspecto Semántico

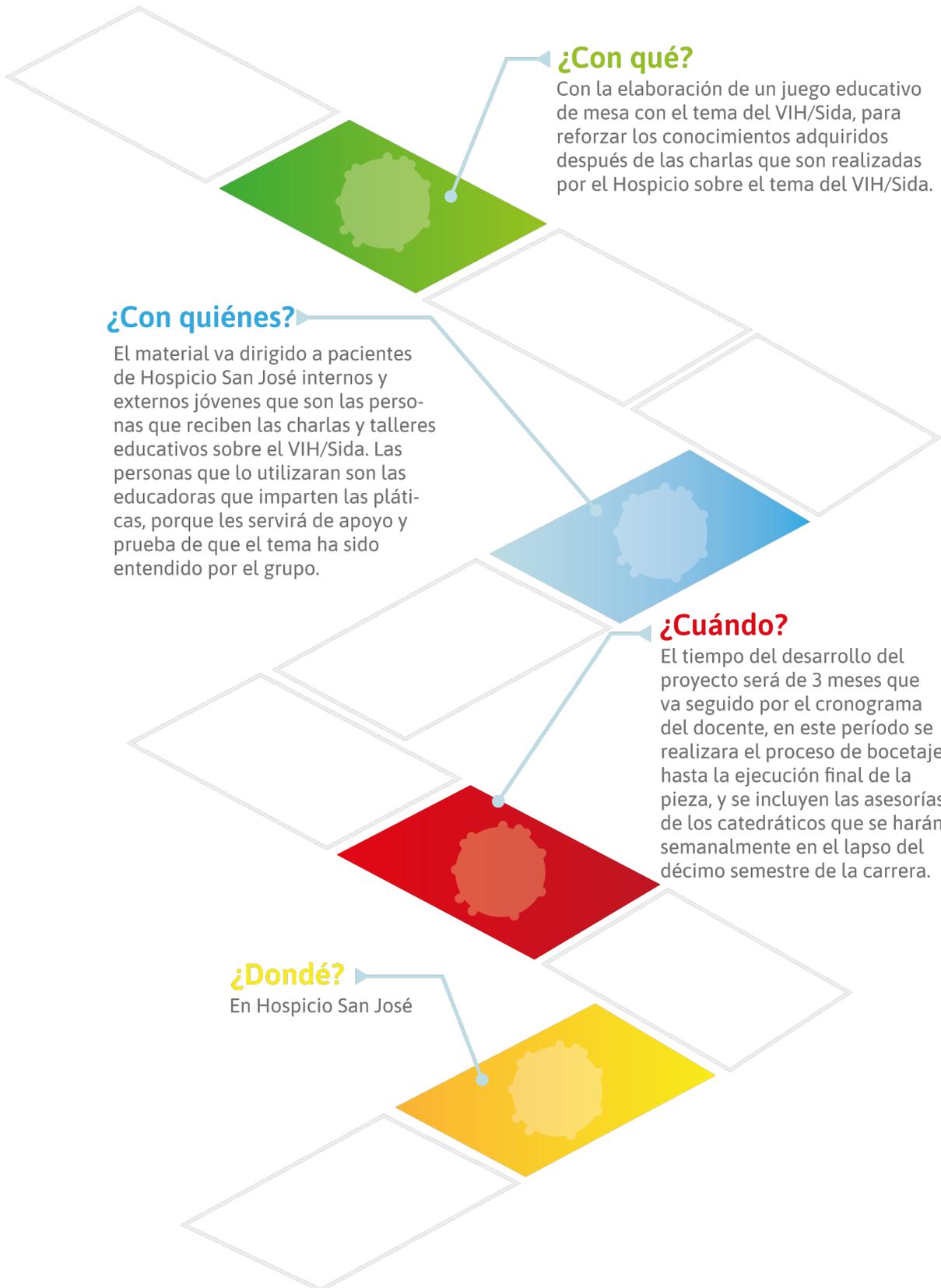


5.1

DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA

El objetivo principal de una estrategia de comunicación es preparar y facilitar el proceso de creación del material gráfico a diseñar. Antes de realizar una estrategia se debe conocer al grupo objetivo para saber de sus gustos, hábitos y motivaciones para tomarlos en cuenta en el material gráfico a realizar. Así mismo lograr tener en orden las ideas e insumos que tenemos.





CUADRO COMPARATIVO

Piezas de diseño	Ventajas	Desventajas
<p>Juego educativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los jóvenes puede reforzar los conceptos sobre temas del VIH/Sida de una forma divertida. • Genera competencia entre los jóvenes. • El aprendizaje a través del juego incrementa la atención y mejoran el nivel y calidad de colaboración. • Fomenta la participación y el liderazgo dentro del grupo de jóvenes. • Por ser material impreso, genera mas interactividad entre educador y educando. • Mejora su concentración y retención. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con el uso y manipulación del material se puede deteriorar y no durar tiempo suficiente. • Perdidas de piezas del juego educativo. • Solo se puede jugar en forma grupal y con una perso conocimientos del tema para que sea la guía del juego.
<p>Folletos informativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un menor costo de impresión y podría hacerse varias copias. • Tendría poco texto, por lo cual sería de fácil lectura para el grupo objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Por ser un folleto, es más probable que los usuarios no lo conserven. • El folleto sería sin colores por precio de reproducción.

	<ul style="list-style-type: none"> • Por ser de un tamaño más pequeño, sería fácil de compartir entre los usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • El tamaño de la letra tendría que ser reducido para colocar más información y disminuiría la legibilidad.
<p>Manuales educativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su lectura puede hacerse en cualquier momento, ya que no necesita insumos digitales para su lectura. • Por sus colores e imágenes, es de fácil lectura. • Su formato podría ser de un tamaño considerablemente grande para que pueda apreciarse bien las ilustraciones y el texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • El lector, puede no volver a usar el manual después de leerlo una vez. • Falta de presupuesto para la reproducción de los manuales. • No todas las personas del grupo objetivo tienen facilidad de lectura.

5.2

CONCEPTO CREATIVO

Factores Individuales Psicológicos

Cultura

- Semana Santa: comer enchiladas, pescado, cargar procesiones o hacer alfombras, salir de vacaciones.
- Comidas: Tamales, enchiladas, tortillas, quesadillas y dulces típicos.
- Ropa: blusas, faldas o pantalones y zapatos con estampados de patrones típicos.

Estatus

Clase social

Bajo - Medio - Alto

Nivel socioeconómico

- Agricultores y trabajadores calificados Q.1,171.0
- Oficiales, operarios y artesanos de artes Q.1,234.9
- Personal de apoyo administrativo Q.3,336.6
- Técnicos y profesionales de nivel medio Q.4,270.5
- Directores y gerentes Q.5,425.9

PDF: Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE) 2016

Afectivo

- Sienten lastima por personas con VIH/Sida
- Discriminación
- Peligro por VIH
- Prevención y seguridad de sus cuerpo hacia el VIH/Sida
- Miedo al que dirán si vive con VIH/Sida

Necesidad

- Internet
- Redes sociales
- Comidas
- Ropa
- Electrónicos
- Transporte
- Gasolina
- Trabajo

Masificación

- Tacobell
- Mcdonal's
- Tenis Nike y Converse
- Cinapolis
- Cayalá
- Antigua Guatemala
- Ayuda a organizaciones como Techo

Tecnología

- Celulares
- Audifonos
- Televisiones pantalla plana
- Tablet
- Video juegos
- Juegos online

Pertenencia

- Zapatos Nike
- Lululemon - pantalones de yoga
- Coca cola
- Pizza Hut y Domino's
- Forever 21
- Vans
- Ked's
- Megapaca
- Eos
- Apple
- (En algunos casos ninguna)

Intereses

- El deporte: Karate, futbol y natación
- Estudios
- Aprender a tocar un instrumento
- Actuación
- Internet
- Series
- Conocer nuevas personas
- Video juegos
- Arte
- Redes sociales
- Vestimenta

Motivaciones

- Reconocimiento en el lugar de estudio
- Aprobación de su familia
- Esfuerzo para alcanzar metas
- Ayudar animales
- Trabajar por dinero
- Estudiar para obtener un buen trabajo
- Realizar actividades para que sus padres lo recompensen
- Hobbies o aficiones
- Competencias en deportes
- Pareja

Actitudes

- Humor amistosos
- Adaptables
- Saben desenvolverse según sus necesidades
- Sociales
- Comunicativos
- Perseverantes
- Activos
- Valientes
- Sencillos

INSIGHT

- “Seguir viviendo es lo que más dese”.
- “Lo más importante es mi salud y la de mi familia”.
- “Ponte en su luga”.
- “Yo prevengo el VIH/Sida cuidándome y usando protecció”.

Y de estas opciones se obtuvo el insight final el cual es:

“Yo prevengo el VIH/Sida dialogando, informandome y protegiendome para no adquirirlo o transmitirlo”.

Este insight fue elegido ya que es lo que siente el grupo objetivo: población general, pacientes y enfermeras del Hospicio cuando se les pregunta que piensan, opinan y ¿qué harían para prevenir el VIH/Sida? Además se preocupan por la prevención del VIH/Sida y quieren que se siga informando, educando y sensibilizando para que no se siga propagando y afecte a muchas más personas. Expresa también el objetivo que quiere lograr Hospicio San José.

CONCEPTO

- Educación por tu vida
- Aprende y actúa
- Concientizar acciones

Y de estas opciones se obtuvo el concepto final el cual es:

Ármate de conocimiento

Salud es vida y toda persona necesita estar sana para poder vivir. Por eso las personas quieren proteger y asegurar su salud y cuerpo de cualquier enfermedad. Y eso es lo primero que hace el VIH/Sida cuando entra a nuestro cuerpo ataca las defensas que ayudan a proteger de enfermedades y al estar sin defensas nuestro cuerpo decae y entran enfermedades oportunistas, por las cuales si no se curan a tiempo provocan la muerte. Y de ahí la razón de porque se quiere informar, educar y sensibilizar a la población sobre el VIH/Sida.

Este concepto propone que los jóvenes utilicen el conocimiento como un arma de protección contra el virus, además de dejar fuera los tabús que hay sobre la sexualidad e ir dejando atrás la discriminación y estigma.

5.3 | PROPUESTAS DE CÓDIGOS VISUALES

En base al concepto creativo se plantearon diferentes códigos visuales a implementar en la propuesta.

Aspecto Estético

A continuación se presentaran algunas tendencias del 2017 identificadas con el grupo objetivo, muy utilizado en internet y redes sociales.

Minimalismo

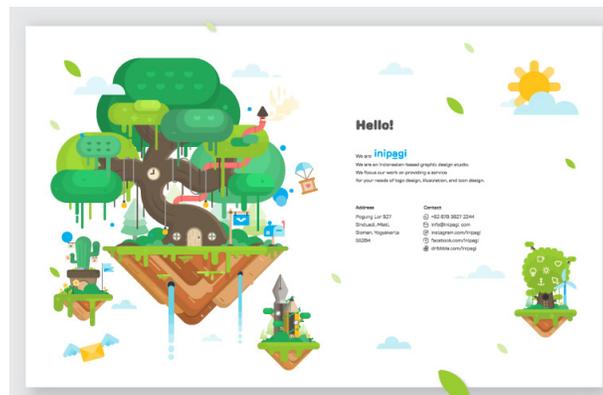
Es una corriente artística que se distingue por la reducción de objetos, formas, elementos, expresando lo esencial con un mínimo de recursos.



<http://flatstudio.tumblr.com/post/68962096124/city-sense-plattaform-by-irene-shkarovska>



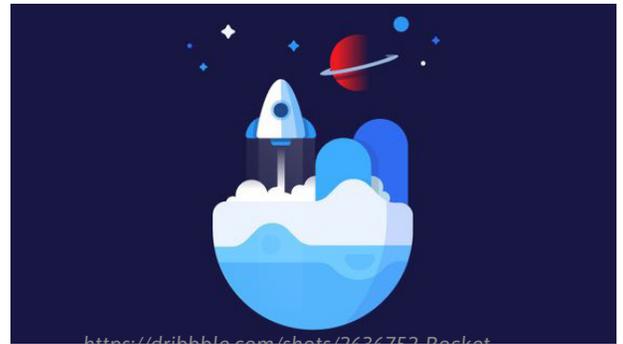
<https://i.pinimg.com/originals/b3/72/60/b372604e89382061919fbc200c0e9b59.jpg>



<https://dribbble.com/shots/3007444-inipagi>

Flat design

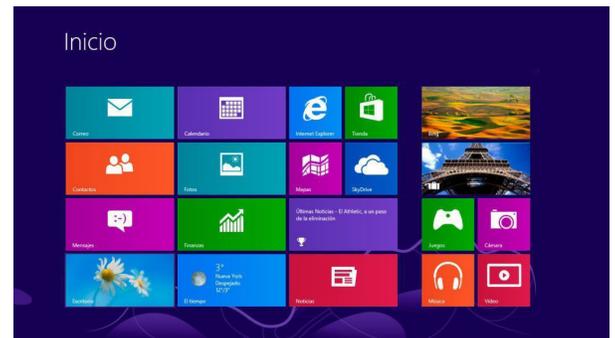
Consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad



<https://dribbble.com/shots/2636752-Rocket>

Características del Flat Design son:

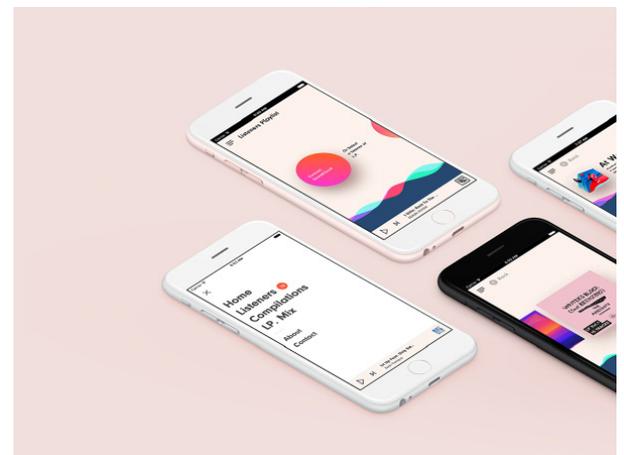
- Forma: simple y plana, utilizando elementos geométricos, evitando formas complejas o sobrecargos.
- Tipografía: son clara y limpias, sin remates (san serif) y con poco peso, utilizando poco texto.
- Color: Utilización de colores vivos, brillantes y poco saturados, que contrasten con fondos oscuros o imágenes.



<http://galernaestudio.com/que-es-diseno-plano-flat-design/>



<http://galernaestudio.com/que-es-diseno-plano-flat-design/>



<https://www.behance.net/gallery/47810259/2017-Design-Trends-Guide>

Aspecto Didáctico

Aquí se presentan los temas y contenidos que se abordan en el material a realizar.

1

VIH

2

Sistema
Inmunológico

3

La acción del VIH
sobre el sistema
inmunológico

4

Sida

5

Epidemiología

6

Formas de
prevención

7

Como no
se transmite

8

Pruebas - exámenes
del VIH

9

Temas Tabú

Entre los recursos didácticos que existen: Se utilizará un juego didáctico, ya que este sirve como una técnica en cual hace que los estudiantes participen en la enseñanza desarrollando en ellos métodos de dirección y conducta correcta. Los juegos ayudan a mejorar la capacidad de atención y concentración, despiertan el interés sobre el tema que estén aprendiendo e implica que la persona tenga que memorizar y sea constante para lograr el éxito, además de ejercitar dichas habilidades.



Aspecto Morfológico

Recreativa - expresiva

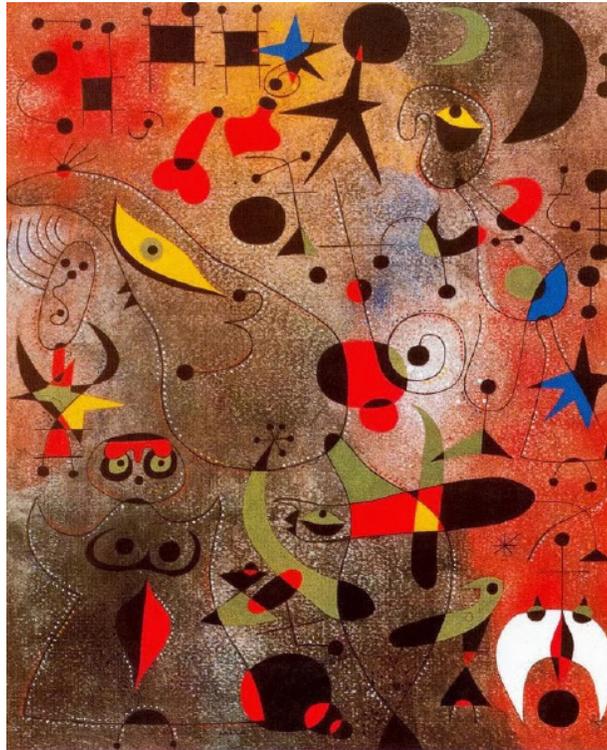
Se encuentran estrechamente ligadas entre sí. Permiten mostrar o expresar los sentimientos al mismo tiempo que son causa de un divertimento. La podemos clasificar de la siguiente manera:

Función emotiva:

A través de las imágenes el autor pretende transmitir emociones fuertes (positivas o negativas).

Sus técnicas se basan en la distorsión y la exageración de los elementos. Un buen ejemplo pueden ser las caricaturas.

La función emotiva se aplicará en los personajes que se utilizarán en el juego. Los cuales tendrán emociones, expresiones faciales, acciones y gestos estas serán expresadas también por sus colores, formas y tamaños. Los buenos serán alegres, valientes, fuertes y con entusiasmo en derrotar a los malos y los malos tendrán ira, enojo, miedo, odio y hambre de destrucción del cuerpo humano y pelearan contra las defensas que protegen nuestra salud.



http://llaraferreas.blogspot.com/2013/11/la-comunicacion-audiovisual-principal_17.html



<https://juegosydados.wordpress.com/2016/06/05/resena-de-virus/>

Aspecto Sintáctico

Código tipográfico

En el diseño del juego se utilizaron 3 tipografías las cuales son:

Modak

Tipografía decorativa para el logotipo, es una tipografía gruesa y redonda para darle fuerza al nombre y su forma redonda la hace parecida a las ilustraciones del sistema inmunológico.

A a

Modak

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
123456789 ¿? !: áéíóú



Mosk

Para la frase ¡No dejes entrar el VIH a tu cuerpo! Por relación a comics u otros juegos, también es una tipografía geométrica.

A a

Mosk

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz 123456789 ¿? !:
áéíóú



<https://fontmeme.com/mosk-free-clean-sans-serif-font/>



<https://fontmeme.com/mosk-free-clean-sans-serif-font/>

Geometría

Es san serif, con formas geométricas el juego incluye poco texto entonces se busca una fuente de fácil legibilidad, moderno, alegre y que le de seguridad a lo que se lee.

A a

Geometría

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
123456789 ¿? ¡! áéíóú

Gutenb

P. 38-39

Between 1450 and 1455, Gutenberg printed several texts, some of which remain unidentified; his texts did not list the printer's name or date, so attribution is possible only through typographical *evidence and external* references. Certain church documents including a *papal letter* and indulgences were printed, one of which was issued in 1455. Realizing the value of printing in quantity, seven editions of two styles were ordered, resulting in several thousand

<https://www.myfonts.com/fonts/brownfox/geometria/>

24 STYLES

aaa aaaa
aaa aaaa
aaa aaaa

<https://www.myfonts.com/fonts/brownfox/geometria/>

Código cromático

Esta es la paleta de colores que se utilizó en el juego, con los cuales se quiere dar, motivación, seguridad, alegría, fuerza y representar salud. Además de incluir los colores utilizados en el logotipo de Hospicio San José.

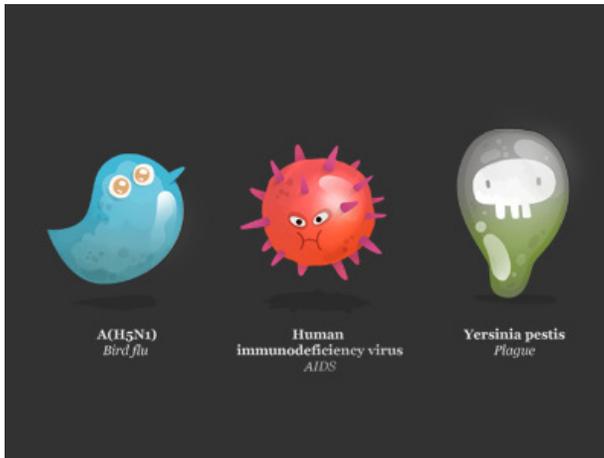


¡Estoy feliz de vivir! 

				
C-15 M-100 Y-100 K-0			R-205 G-22 B-25	
				
C-4 M-5 Y-80 K-0			R-251 G-227 B-67	
				
C-90 M-74 Y-0 K-0			R-53 G-75 B-155	
				
C-2 M-52 Y-92 K-0			R-239 G-141 B-32	
				
C-57 M-3 Y-88 K-0			R-127 G-184 B-69	
				
C-82 M-93 Y-10 K-1			R-84 G-49 B-128	

Línea gráfica

Las ilustraciones son digitales ya que es la más vista por los jóvenes en televisión, ropa y otros con un estilo de superhéroes.



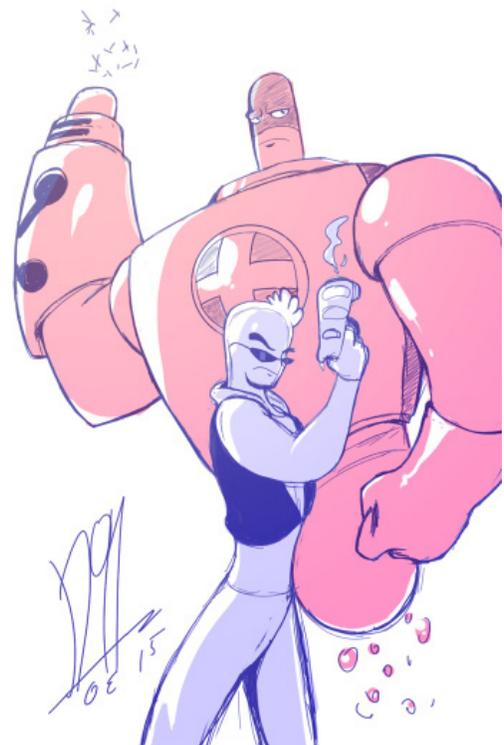
<https://dribbble.com/shots/1853225-Cute-Diseases-2>



<https://charliemccarthey.deviantart.com/art/Osmosis-Jones-sketches-183363832>



<http://liuyihuan.tumblr.com/post/161604119642>



<http://danteneoneone.tumblr.com/image/116867904742>

Aspecto Semántico

Tipografía

A a

Modak

Connotación:

Son tipografía que en su mayoría han sido creadas con fines específicos, y donde el aspecto de legibilidad no se ha tenido demasiado en cuenta. A menudo presentan una gran carga expresiva, a través de atributos temáticos.

Denotación:

Es una fuente libre y abierta. Sus caracteres son lindos, redondos y no voluminosos / rígido. Diseñada para acompañar personajes.

A a

Mosk

Connotación:

Con una familia de fuentes grande, se puede utilizar esta fuente para las titulares y subtítulos así como en cuerpo de texto. Los diseños de esta letra son buenos.

Denotación:

Es una fuente limpia y moderna y es un poco pesada.

A a

Geometría

Connotación:

Es un tipo de letra de formas limpias que se adapta bien para la lectura continua y que ofrece un aspecto compacto en su conjunto.

Denotación:

Esta fuente puede ser amable, incluso coqueta. Su personalidad versátil ofrece diferentes combinaciones que incluso pueden parecer opuestas. A veces ofrece un aspecto serio y grave, a veces se muestra juguetona.

Colores

Los colores cálidos incluyen al rojo, naranja, amarillo y las variaciones de estos tres colores. Son los colores del fuego, de las hojas caídas, de los amaneceres y atardeceres, por lo general son energizantes, apasionados y positivos.



Connotación:

Primer color del espectro solar, de tono encarnado muy vivo.

Denotación:

El rojo está asociado con diferentes sentimientos como coraje y valentía, y fuertemente ligado a la pasión y el amor. También está relacionado con advertencias o peligros.

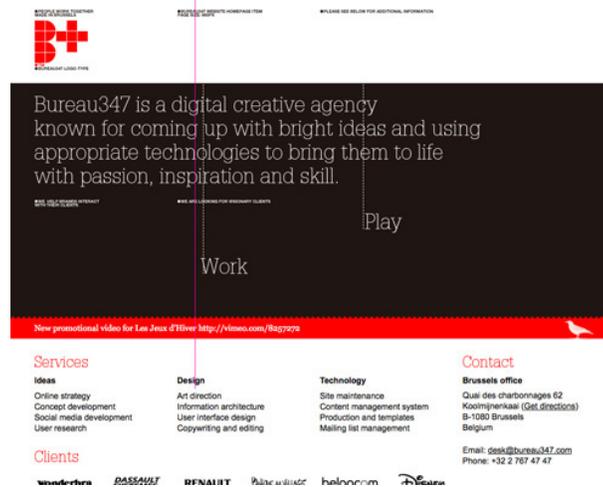


Connotación:

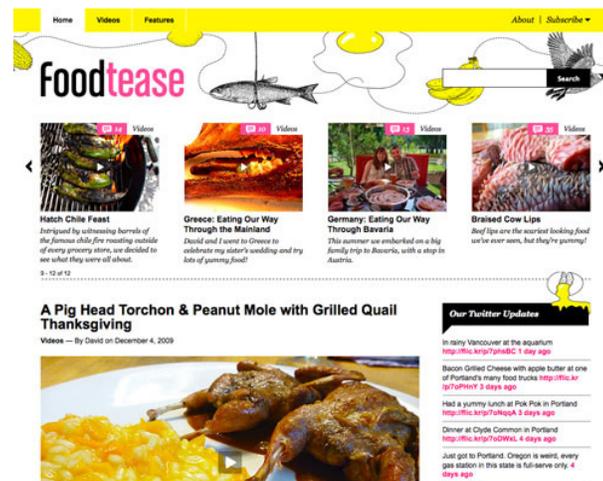
Es el color que se percibe ante la fotorrecepción de una luz cuya longitud de onda dominante mide entre 574 y 582 nm. Se asemeja a la coloración característica de la piel del limón maduro, de la flor del diente de león o del oro.

Denotación:

Es el color del sol y se traduce en emociones como optimismo, felicidad, brillo y alegría. Tonos de color amarillo dorado implican la promesa de un futuro promisorio. Se ha comprobado que el color amarillo provoca pensamientos creativos.



<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>



<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>



Connotación:

Es el color que se percibe ante la fotorrepción de una luz cuya longitud de onda mide entre 460 y 482 nm. Se asemeja a la coloración más característica del lapislázuli.

Denotación:

Es uno de los colores más populares y poderosos. Es el color de la frescura, la espiritualidad, la libertad, la paciencia, la lealtad, la paz y la honradez. El azul se asocia fuertemente con la tranquilidad y la calma y puede implicar tristeza o depresión.



<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>

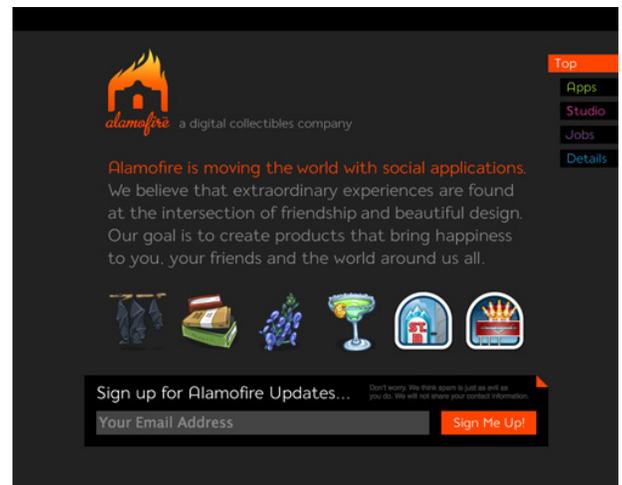


Connotación:

Es el color que se percibe ante la fotorrepción de una luz cuya longitud de onda dominante mide entre 595 a 630 nm. Se asemeja a la coloración de la naranja, es decir, del fruto del naranjo.

Denotación:

El naranja es un color cálido, vibrante y extravagante. Transmite energía combinada con diversión, es el color de las personas que toman riesgos y son extrovertidas y desinhibidas. Significa aventura, optimismo, confianza en sí mismo, sociabilidad y salud. También sugiere placer, alegría, paciencia, generosidad y ambición.

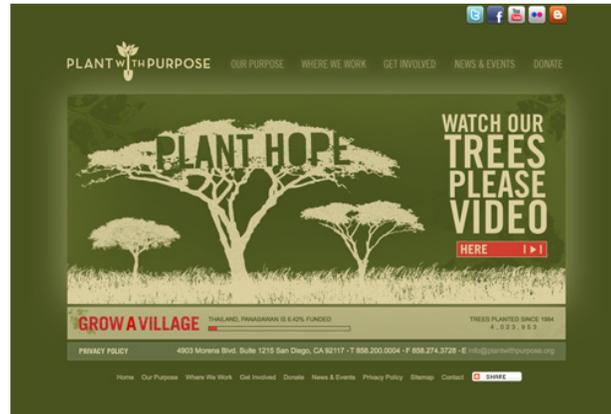


<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>



Connotación: también llamado prásino o sinople, es el color que se percibe ante la fotorrecepción de una luz cuya longitud de onda dominante mide entre 529 y 497 nm. Se asemeja a la coloración de las hojas de hierba o de la esmeralda

Denotación: El verde es el color del crecimiento, la primavera, la renovación y el renacimiento. Está asociado con la salud, la frescura, la paz y la solución de los problemas ambientales. Sugiere fertilidad, libertad, sanación y tranquilidad.



<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>

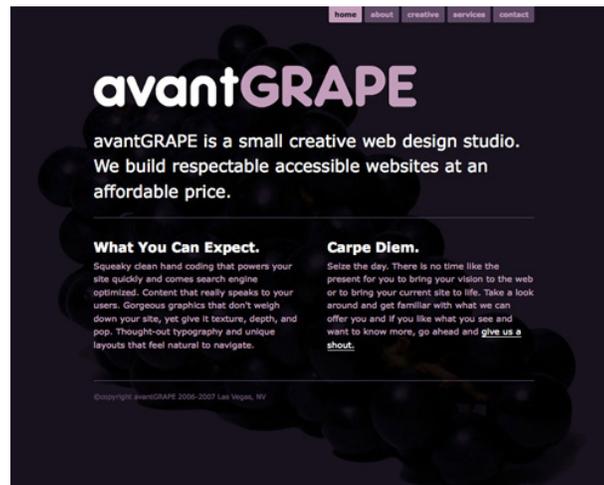


Connotación: es un color púrpura o púrpura azulado, oscuro y profundo, cuya referencia originaria es el color de la mora, es decir la infrutescencia del moro (Morus nigra). También se dice cárdeno, morel y púrpura.

Denotación: El morado ha sido largamente asociado a la realeza. Es una combinación de rojo y azul, toma atributos de ambos. Esa asociado con la creatividad e imaginación también.

Morados oscuros son asociados tradicionalmente con fortuna y nobleza, mientras que los más ligeros (como lavanda) son considerados románticos.

En el diseño, morados oscuros dan una sensación de lujo, los claros son más suaves y se les relaciona con primavera y romance.

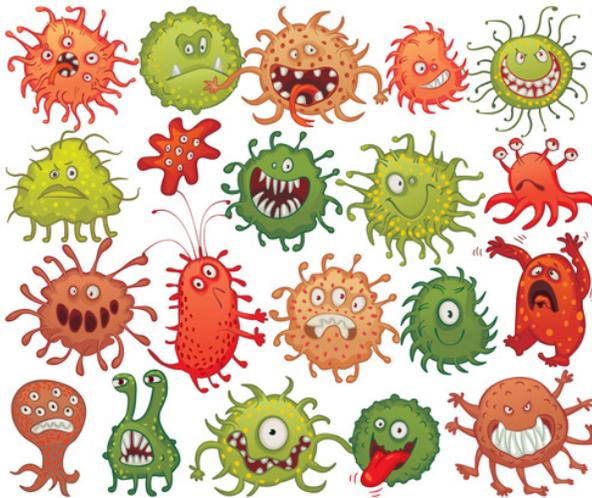


<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>

Línea Gráfica

Connotación: Virus es un veneno o toxina. Se trata de una entidad biológica que cuenta con la capacidad de autor-replicarse al utilizar la maquinaria celular.

Denotación: Rivales de las defensas, malvado, destructivo, con aspecto desagradable y provocan miedo.



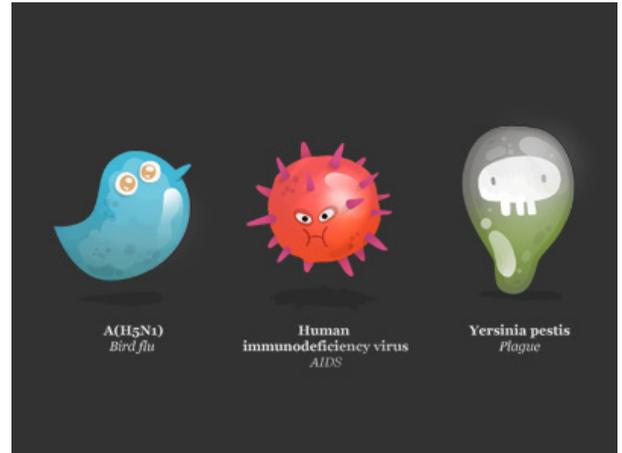
<https://hummkombucha.com/good-bacteria-vs-bad-bacteria/>



<http://turndecassette.tumblr.com/post/159001641946/peowstudio-an-alien-desert-comes-to-life>



<https://www.pinterest.com/pin/400398223102347048/>



Connotación: Sistema inmune es fundamental para la supervivencia, ya que protege al cuerpo de microbios patógenos, es decir, virus, bacterias y parásitos que producen enfermedades. Para hacerlo así, ha desarrollado un grupo poderoso de mecanismos de defensa que reconocen y protegen al anfitrión frente a posibles invasores que, de otro modo, aprovecharían la rica fuente de nutrientes que proporciona el anfitrión vertebrado. Al mismo tiempo, debe diferenciar entre células propias y microorganismos invasores dañinos, a la vez que no ataca a beneficiosa flora comensal que habita el intestino, la piel y otros tejidos.

Denotación: Defensores, protectores de órganos, destruyen virus, curan de los virus, amables, fuertes.

Brief

- **Cliente (Institución)**
Hospicio San José

- **Cliente Inmediato (Departamento)**
Departamento de educación

- **¿Qué hace?**
Brindar atención integral a nivel nacional, a pacientes niños y adultos viviendo con VIH/Sida internos, externos y casos sociales en consulta externa con enfermedades comunes a personas de escasos recursos.

Sensibilizar, educar e informar sobre Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), VIH/Sida y temas relacionados a la sexualidad, derechos humanos, estigma y discriminación, dirigidos a personas viviendo con VIH/Sida, poblaciones vulnerables y población en general a nivel nacional.

- **¿Para qué lo hace?**
Ayudar a aliviar el impacto de la infección diagnosticada al paciente, proporcionándole asistencia médica, tratamiento, asistencia psicológica y educación a la población guatemalteca en general.

Para lograr incrementar la educación sexual y reproductiva tanto en escuelas, universidades públicas y privadas, empresas individuales y población general con la finalidad de aumentar el conocimiento sobre la temática y prevenir nuevas infecciones por VIH.

- **¿Qué relación tiene con el DG Editorial/Multimedia/Publicitario?**

El departamento de educación de Hospicio tiene relación con el diseño editorial, ya que realizan material para lectura y presentaciones para capacitar sobre el VIH/Sida, aunque no cuentan con un profesional de diseño gráfico.

- **¿Grupo Objetivo?**
 - Jóvenes con VIH y en riesgo de 15 a 24 años.

- **Estrategia de comunicación**
La estrategia de comunicación que será utilizada será un juego educativo el cual favorecerá el aprendizaje, la motivación y el interés por el conocimiento sobre los temas del VIH/Sida con la ayuda de ilustraciones que reflejen emociones que ayudarán a conectarse con el juego.

- **Producción (Contenido)**
 - VIH
 - La acción del sistema inmunológico
 - Sida
 - Epidemiología
 - Formas de prevención
 - Como no se transmite el VIH
 - Pruebas del VIH
 - Temas tabú

- **Presentación (Diseño)**
Juego

- **Distribución**
Sede

- Presupuesto para ejemplar

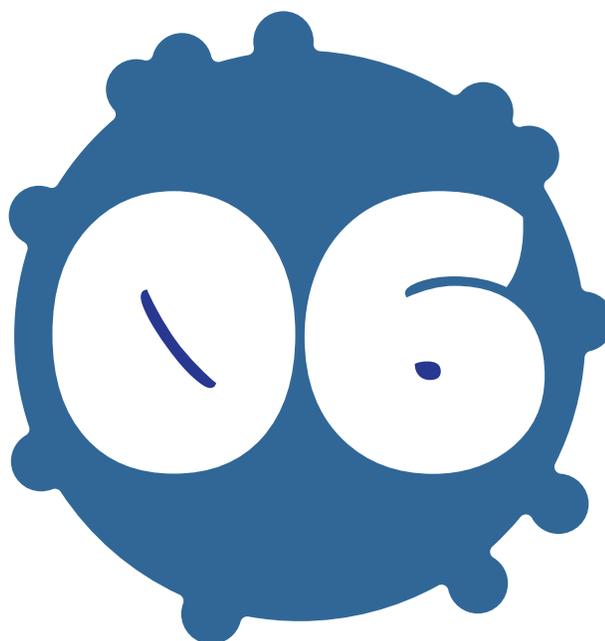
Cantidad	Producto	Material	Descripción	Subtotal
1	Lona 13 Oz mate	1 Tablero	1x1 mt	Q.120.00
4	Bloques de madera	4 Peones	Radio 5 cm x grosor 2 cm	Q25.00
1	Hoja carta sticker	4 Peones	5x5 cm	Q20.00
3	Texcote oficio Calibre 16	24 Tarjetas	7x7 cm tiro - retiro	Q45.00
2	Cartón	1 Caja	98x69 cm	Q32.00
1	Vinil adhesivo brillante	1 Caja	100x100 cm	Q.130.00
1	Texcote carta Calibre 16	1 Caja pequeña	21.59x27.94 cm	Q.12.00
1	Couché carta	Instructivo	21.59x27.94	Q.13.00
Total				Q397.00

*COSTO DE IMPRESIÓN ÚNICAMENTE. NO INCLUYE ARMAR LAS PIEZAS.

CAPÍTULO

Proceso de Producción Gráfica

- Pre-visualización
- Nivel de Producción Gráfica 1 (Bocetos a mano)
- Nivel de Producción Gráfica 2
- Nivel de Producción Gráfica 3
- Propuesta Gráfica Final fundamentada
- Vista preliminar de la Pieza Gráfica



6.1 | Pre-visualización

A. Descripción del Concepto Creativo

Ármate de conocimiento

Este concepto propone que los jóvenes utilicen el conocimiento como un arma de protección contra el virus, asegurar su salud y dejar fuera los tabús que hay sobre la sexualidad, y apartar la discriminación y estigma.

B. Descripción de la tendencia/estilo de diseño

Flat design o diseño plano

Esta tendencia elimina o reduce todo tipo de decoración o sobre carga de elementos, para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad. Su diseño es simple y plano, y utiliza figuras geométricas.

C. Resumen del tema a abordar

VIH

El VIH es un virus que se llama el Virus de la Inmunodeficiencia Humana. Es un organismo de tamaño microscópico que ataca al sistema inmune que es el que protege nuestro cuerpo de agentes extraños y perjudiciales, debilitándolo y haciéndolo vulnerable ante una serie de infecciones, algunas de ellas pueden tan graves que ponen en peligro la vida.

Sida

Es el Síndrome de Inmunodeficiencia Humana o sida. Es un estado en donde la infección del VIH baja los niveles de defensas y produce la aparición de infecciones oportunistas y muchos otros síndromes.

D. Secciones principales de la pieza de diseño

Material editorial

- Caja (Tapa y fondo)
- Tablero
- Tarjetas
- Instrucciones
- Peones

6.2

Nivel de Producción Gráfica 1 (Bocetos a mano)

A. Pieza gráfica

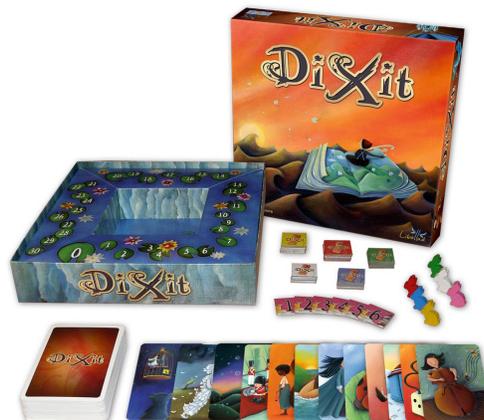
En los primeros pasos antes de realizar la pieza gráfica se desarrolla el bocetaje de las primeras propuestas de diseño para elaborar las que sean necesarias y escoger con la ayuda de autoevaluación, coevaluación y validación de los diseños realizados, paratomar la decisión de cuál de las tres opciones es la más pertinente y acorde a las necesidades de planteadas de comunicación.

Referencias

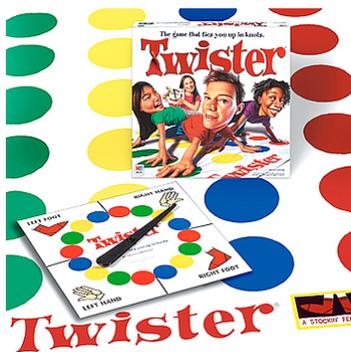
Antes de realizar las propuestas de diseño se realizó una investigación de los diferentes juegos de mesa de acuerdo a la edad y gustos del grupo objetivo, y revisando los juegos comerciales ya que son los que más utilizan los jóvenes y de su agrado para jugarlos.



<http://www.hasbro.com/es-mx/product/cranium:824896AB-19B9-F369-106D-F80AD3AA1BE8>



<http://cogsthebrainshop.ie/product/dixit/>



<https://www.families.com/blog/learning-through-twister>



<http://oxfordgames.co.uk/shop/cluedo-classic/>

Primer Boceto

Secciones principales + indicadores

- Caja: Retícula, logotipos, créditos.
- Tablero: casillas, títulos e iconos.
- Peones: ilustraciones

Descripción y fundamentación

Realización del tablero del juego con el tamaño de 20 por 20 pulgadas.

En este boceto se colocan los elementos gráficos representando el concepto creativo "Asegura tu salud". El objetivo del juego es llegar al final respondiendo las actividades que se encuentran en algunas casillas del juego estas tienen preguntas sobre el VIH/Sida y además se van sumando puntos el alcance el mayor puntaje gana el juego asegurando su vida.

Paleta de colores

El color verde es el color que utiliza el Hospicio y además mejora el aprendizaje y la comprensión es un color asociado para recordar mejor la información.

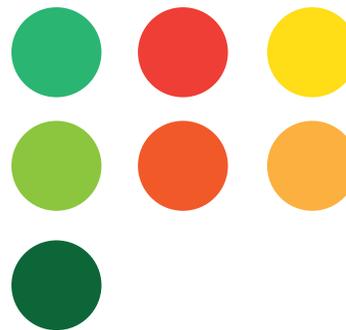
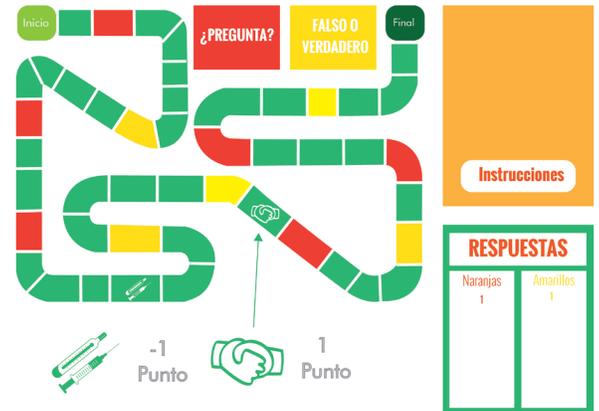
El color rojo y anaranjado atrae la atención y además es un color que lleva el lazo rojo símbolo para mostrar apoyo a la lucha contra el Sida y solidarizarse con las víctimas de la enfermedad.

Y el amarillo se ve reflejado en las emociones como la calidez, amabilidad, positividad y alegría.

Paleta tipográfica

La utilización de la familia de la fuente Futura diseñada por Paul Renner. Tiene mejor legibilidad y es una tipografía moderna para el grupo objetivo.

Y una tipografía bold para títulos ya que es muy funcional y fácil de leer.



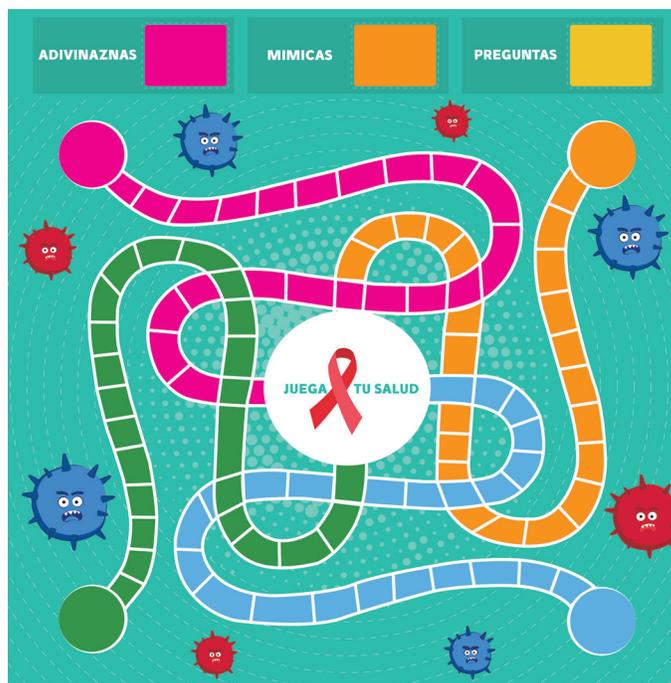
Segundo Boceto

Secciones principales + indicadores

- Caja: Retícula, logotipos, créditos.
- Tablero: casillas en forma de laberinto, títulos e ilustraciones
- Instrucciones: Retícula, título, subtítulos e iconos.

Descripción y fundamentación

Acá aparecen los mismos elementos, se cambiaron los colores por los que utiliza el isotipo de la institución, también la forma de las casillas es diferente como un laberinto se toma en cuenta que es para grupo de personas y cada uno de ellos tiene su color y camino, se agregan ilustraciones de los virus del VIH que quieren atacar la salud de los jugadores el que gane el juego asegura su salud.



1. ¡PREPÁRENSE!

- Puedes formar 4 equipos de 2 ó más personas por cada uno.
- Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.
- Comprueba que las cartas están separadas por grupos de color; puestas boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.
- Preparar el tablero, el dado y el reloj de 1 minuto.

3. ¡LA META TE ESPERA A JUGAR!

- Puedes formar 4 equipos de 2 ó más personas por cada uno.
- Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.
- Comprueba que las cartas están separadas por grupos de color; puestas boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.

2. OBJETIVO DEL JUEGO

Avanza por el camino hacia la meta pero en el camino te encontrarás obstáculos como Adánno la sedino, Mito el mimo y Dento el detective tienen que vencer las actividades que te pongan hacer para poder seguir adelante. Las actividades cuentan con 3 categorías las cuales son adivinanzas, mímica y preguntas. Llévate a tu equipo a ganar la copa de la salud.

Tercer Boceto

Secciones principales + indicadores

- Caja (Tapa y fondo): Retícula, subtítulo, logotipos, íconos.
- Tablero: casillas, logotipos, texto, ilustraciones.
- Tarjetas: Título, cuerpo de texto, ilustración.
- Instrucciones: Retícula, título, subtítulos e íconos.

Descripción y fundamentación

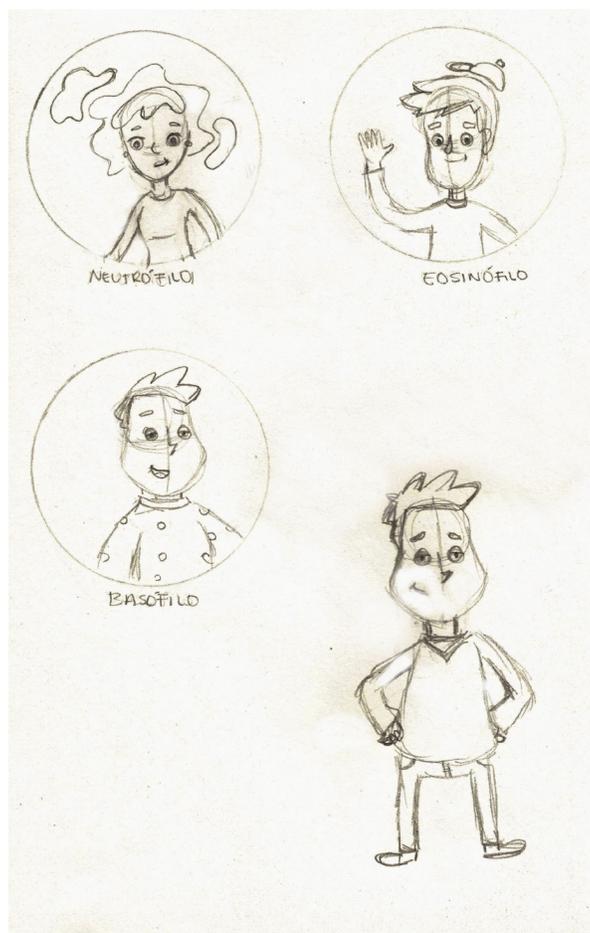
En el tercer boceto se agregan mas personajes al juego representando al sistema inmune de nuestro cuerpo, de fondo en las ilustraciones aparece un patrón de células como si se encontraran dentro de el cuerpo, pero no destaca porque la intención es ponerlas en un segundo plano. Los colores se aplican más a los personajes para que cada uno represente una emoción o forma de ser para ser diferenciados.

Personajes que ayudarán al cuerpo humano, sistema inmune.

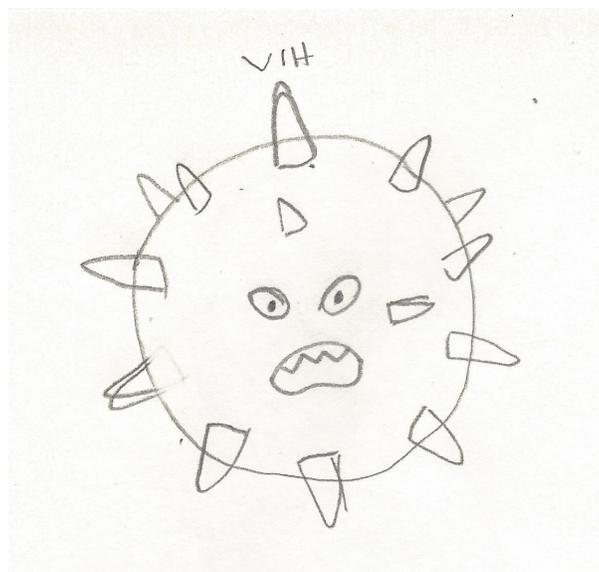
Personaje tablero



Personajes para cartas



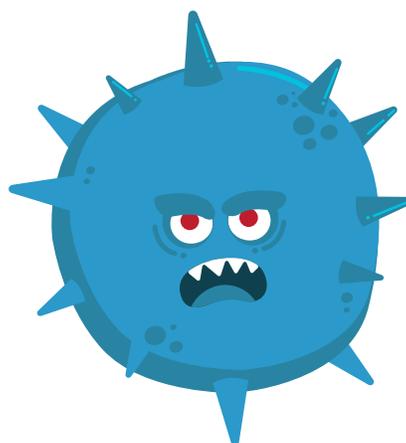
Personaje VIH



Personajes héroes



Personaje villano



Nombre del juego



Portada de caja



Tablero



Primera Validación

	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	X		
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.		X	
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.		X	
El insight identificado es fuerte.			X
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.		X	
El concepto propuesto es innovador.			X
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto		X	

Rosa

	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	X		
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.		X	
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.		X	
El insight identificado es fuerte.		X	
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.		X	
El concepto propuesto es innovador.		X	
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto		X	

Rosa

	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	X		
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.	X		
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.		X	
El insight identificado es fuerte.		X	
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.			X
El concepto propuesto es innovador.		X	
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto		X	

VII Rosa

	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	✓		
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.	✓		
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.		✓	
El insight identificado es fuerte.		✓	
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.		✓	
El concepto propuesto es innovador.		✓	
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto		✓	

Rosa

	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.		X	
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.	X		
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.		X	
El insight identificado es fuerte.		X	
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.		X	
El concepto propuesto es innovador.		X	
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto		X	

	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	✓		
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.	✓		
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.		✓	
El insight identificado es fuerte.		✓	
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.	✓		
El concepto propuesto es innovador.			
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto	✓		

Segunda Validación

A continuación se enlistan las respuestas correspondientes a cada una de las interrogantes de la validación en línea.

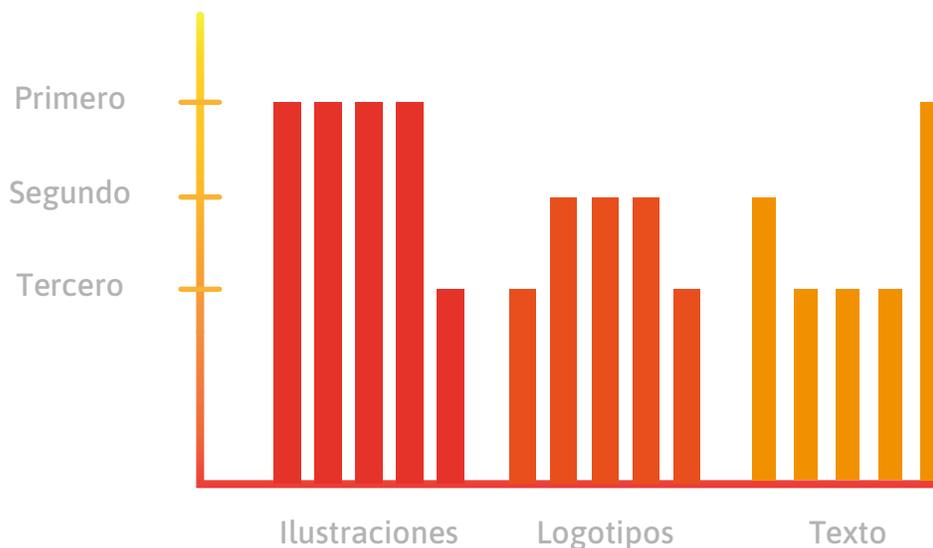
VALIDACIÓN

Profesionales de diseño

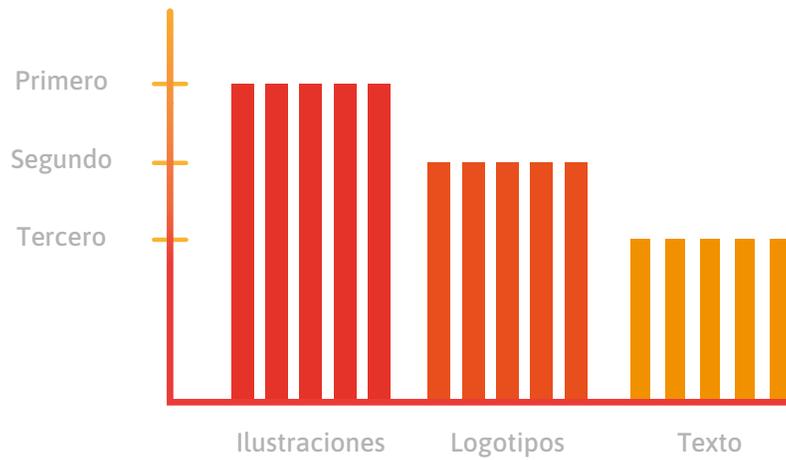
Edades	Género	Profesión	Años en el medio:
26	Hombre	Diseñador Gráfico	1 año
23	Mujer	Diseñadora Gráfica	1/2 año
27	Hombre	Lic. Diseño Gráfico Editorial	5 años
30	Mujer	Lic. Diseño Gráfico Editorial	4 años
25	Hombre	Diseñador Gráfico	1 año

1. ASPECTOS DE DISEÑO

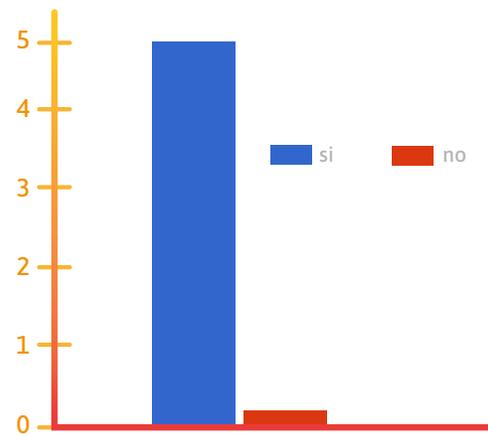
1.1 Enumere de 1 a 3 en cada sección la jerarquía visual del diseño de la pieza.
Ejemplo: 1 Ilustraciones, 2 texto, 3 Logotipos.



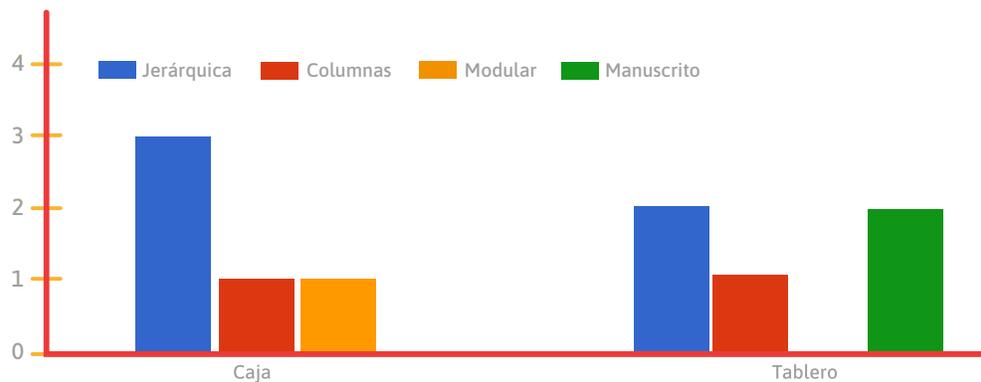
1.1.1 Enumere de 1 a 3 en cada sección la jerarquía visual del diseño de la pieza.
Ejemplo: 1 Ilustraciones, 2 texto, 3 Logotipos.



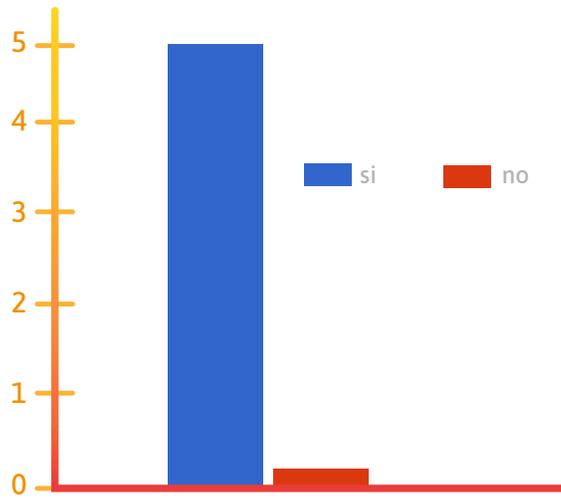
1.2 ¿La composición tipográfica y el tamaño le parecen adecuados al tipo de diseño?
Si / No ¿Cuál sugiere?



1.3 Indique una opción de cada una de las secciones (caja/tablero) ¿qué retícula observa en la pieza de diseño? [Caja]



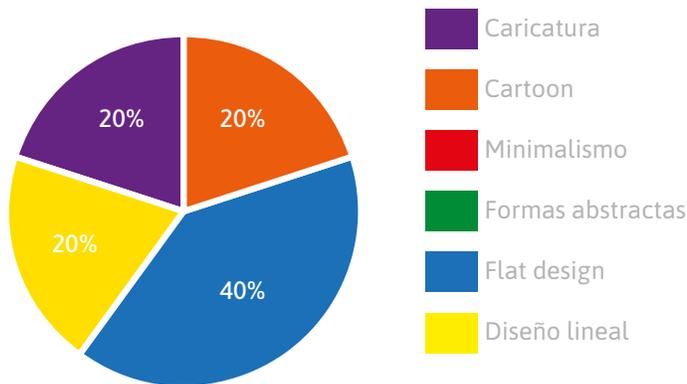
1.4 ¿Considera que la selección cromatológica en conjunto es la más adecuada para el tema propuesto? Si / No ¿Cuál sugiere?



Recomendaciones:

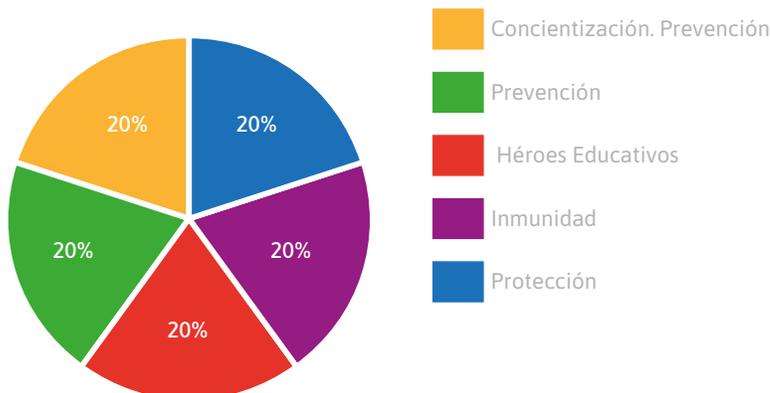
- Mi sugerencia sería, probar con negro para el delíneado de las ilustraciones, para que contraste un poco más, Neutrófila y CD4 se pierden un poco en el fondo por sus colores.
- Yo le agregaría algún verde (del color del logo) de la institución, para que haga conexión con la marca. Es más fácil que alguien tome el diseño como plagio, solo con quitar el logo y poner otro.

1.5 ¿A qué tendencia de diseño gráfico cree que corresponde las ilustraciones?

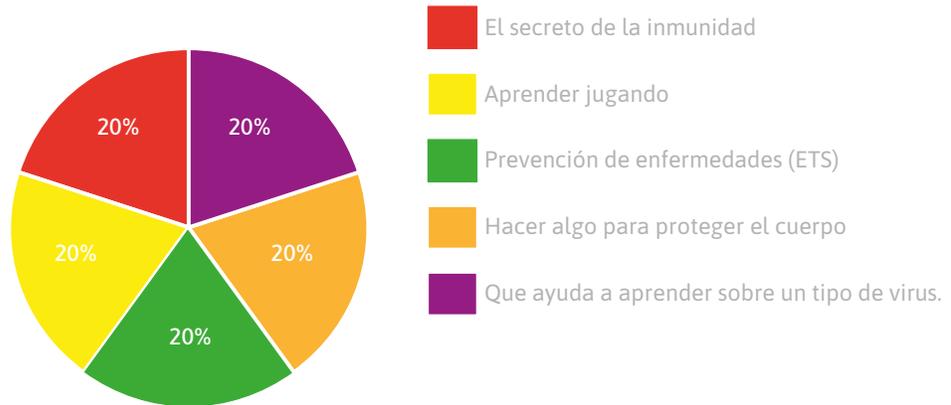


2. Aspectos de funcionalidad

2.1 Describa en una o dos palabras el concepto creativo que percibe en la pieza

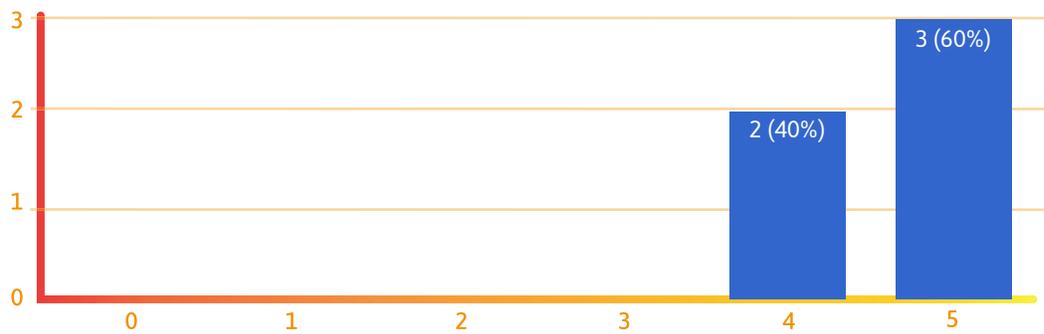


2.2 ¿Qué entiende por el nombre del juego?

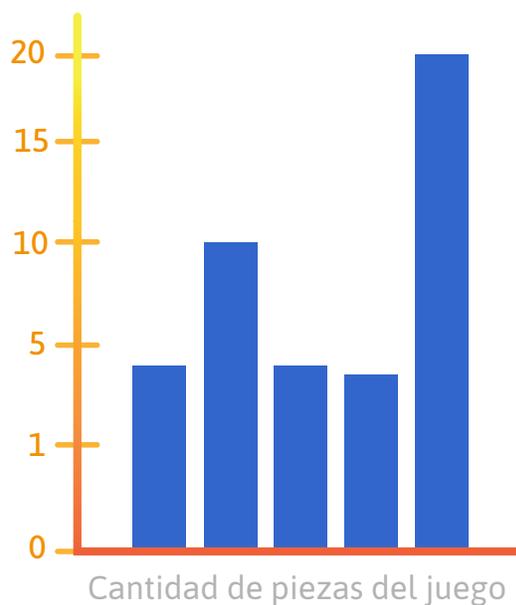


2.3 ¿Cómo cree que son las reglas del juego?

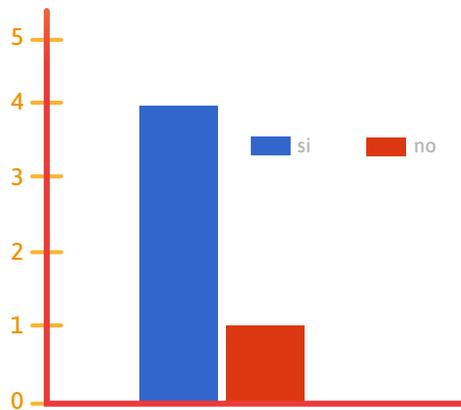
En la escala de valorización 0= No comprensible a 5= comprensible



2.4 Sin ver el juego ¿Cuántas piezas fueron las que observó?



2.5 ¿Cree que el diseño del empaque es funcional para ser transportado?
Si ¿Por qué? / No ¿Por qué?



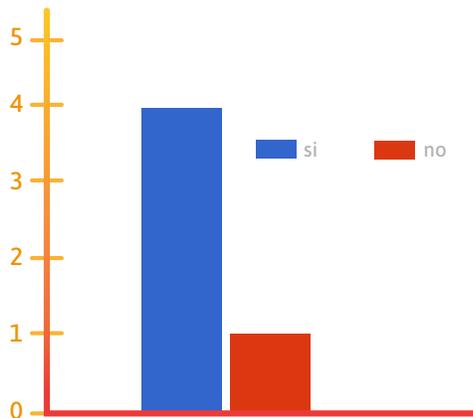
Recomendaciones:

- Sería excelente que tuviera un agarrador.
- Sería bueno agregarle un agarrador, ya sea de plástico, lazo.
- Creo que debería ser más pequeño, para poder cargarlo.

3. Aspectos de Reproducción y tiraje

3.1 ¿Cree que los materiales a utilizar para el diseño del juego son funcionales y duraderos?

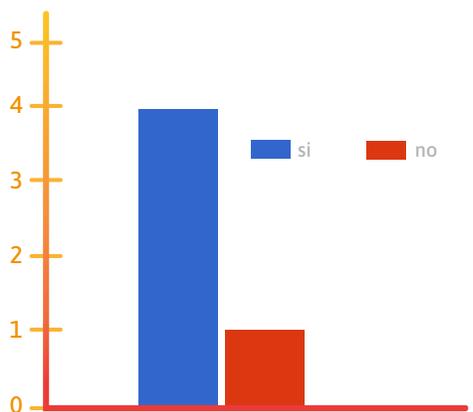
Tablero 1x1 mt - Lona 13 Oz Brillante. Si / No ¿Cuál sugiere?



Recomendaciones:

- Sugeriría que fuera lo más opaco posible, para que no refleje luces y sea legible. La medida debería ser más pequeña por cuestiones de espacio, no todo mundo tiene un espacio tan grande para colocarlo, considerando el tamaño de las casas actualmente y que al rededor del tablero habrá varias personas.
- Creo que sería mejor un cartoncillo Texcote calibre 22 plastificado o impreso en Coroplast impreso es liviano y duradero.

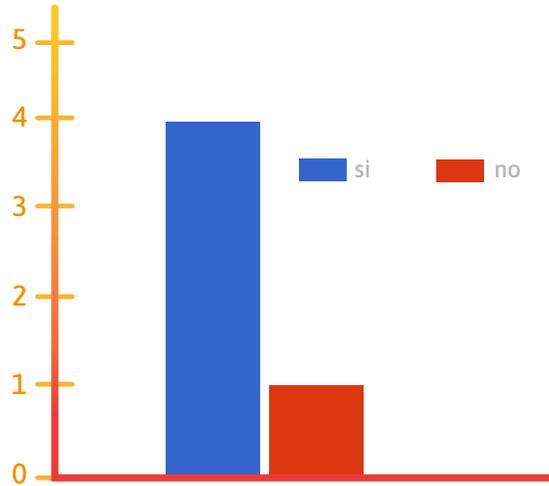
Caja de 0.71 x 0.71mt pvc 1 mt - Vinil Blanco Sobre PVC 1MM. Si / No ¿Cuál sugiere?



Recomendaciones:

- Sugiero una caja de cartón como la de cualquier juego, y más pequeña, el tablero al ser de lona se puede colocar doblado en 4, y un tiraje de cajas de PVC sería muy pesado e incluso podría quebrarse o desarmarse con facilidad al transportarla, y el costo se elevaría mucho, el PVC no es un material barato. El PVC se moldea con calor o se pega con pegamento para tuberías, la primera es muy costosa y la segunda no es confiable (se puede desarmar).
- Sugiero cartoncillo con UV para proteger el material y la impresión.
- Pensaría que en algún tipo de cartón o algún material que puede ser reciclado fácilmente. La marca parece ser amigable con el medio ambiente y los plásticos como el PVC son como contaminantes por su largo tiempo de desintegración.

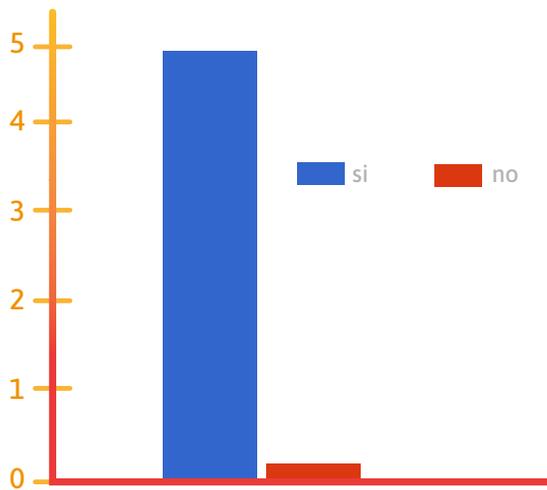
Peones de 5x6 cm pvc 1mm - Vinil Blanco Sobre PVC 1MM. Si / No ¿Cuál sugiere?



Recomendaciones:

- Me parece bien, pero sugiero hacerlos de madera para que sea más duraderos.
- Si se hace más pequeño el tablero, habría que evaluar el tamaño de las piezas.
- Sugiero cartoncillo con UV para proteger el material y la impresión
- PVC está bien. Deben tener peso para que no se muevan con el aire. (un respiro, por ejemplo).

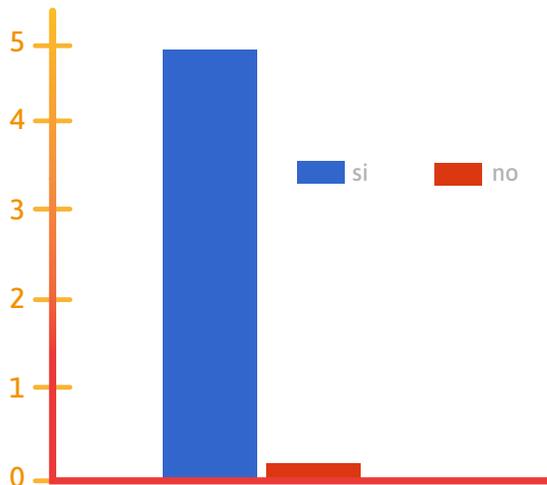
Tarjetas de 10.5x10.5 cm - Texcote Calibre 14. Si / No ¿Cuál sugiere?



Recomendaciones:

- Me parece bien, aunque también pueden ser de pvc para que sean más duraderos.
- Con barniz UV (pensando que será reproducido en tirajes largos) por su durabilidad.

Instructivo 8.5x11 - Opalina Carta. Si / No ¿Cuál sugiere?



Recomendaciones:

- Podría ser couché (como tipo revista).

B. Descripción y fundamentación de la decisión final de DG

Autoevaluación

AUTOEVALUACIÓN	Estrategia de comunicación			Estrategia de diseño			Estrategia de producción			Estrategia de distribución			Estrategia de evaluación			TOTAL
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1. ¿Qué forma la propuesta gráfica busca alcanzar el objetivo general del proyecto?																
2. ¿Cómo funcionará la propuesta para alcanzar el objetivo de comunicación del proyecto?																
3. ¿Qué elementos innovadores aporta a la redacción de comunicación?																
4. ¿Cuáles son los elementos conceptuales y formales que hacen destacar de los competidores?																
5. ¿Por qué es pertinente a la cultura visual del grupo objetivo?																
6. ¿Cuáles son los valores simbólicos de la propuesta del color utilizado?																
7. ¿Cuáles son los fundamentos técnicos para la selección de los tipografías?																
8. ¿Por qué consideras viables obtener la respuesta esperada en los canales de comunicación propuestos?																
9. ¿Qué principios fundamentales del diseño se evidencian en la propuesta?																
10. ¿Cuáles son los principios aplicados a la redacción propuesta?																

Secciones principales + Indicadores

- Caja (Tapa y fondo): Retícula, subtítulo, logotipos, íconos.
- Tablero: casillas, logotipos, texto, ilustraciones.
- Tarjetas: Título, cuerpo de texto, ilustración.
- Instrucciones: Retícula, título, subtítulos e íconos.

Descripción y fundamentación

Logotipo y nombre del juego:

Operación inmunidad hace referencia al ataque que hace el sistema inmune hacia los virus que arremeten hacia nuestro cuerpo.

Portada de la caja:

Como primer plano se encuentra el imago tipo, una frase que recuerda a los jugadores su protección, íconos y logotipo de Hospicio San José; como segundo plano se le da importancia a los personajes del sistema inmune como los defensores; en tercer plano están los virus del VIH acechando para ver una oportunidad de escape.

Como personaje principal: un joven, en el cual sus extremidades son las casillas del juego y su meta el corazón en donde se evita que los virus del VIH lleguen. Alrededor cerca del cuerpo está el sistema inmune, representado por personajes vestidos de policías, resguardando el cuerpo para que no lleguen los virus que rondan alrededor.

Luego de realizar la evaluación se tomó la decisión de elegir la tercera opción, ya que se apega más a los objetivos del proyecto, la asociación y el concepto creativo, porque en el tercer boceto el juego trata de ayudar a los personajes que son de sistema inmunológico, estos son las defensas naturales de nuestro cuerpo y que nos ayudan a combatir infecciones, bacteria y virus.

Además, el juego representa más al cuerpo humano y es al que el virus del VIH ataca. Se utilizarán colores que representan seguridad, salud, motivación, alegría y vitalidad para que las personas que lo jueguen se sientan a gusto al jugarlo y motivados a seguir jugando.

Tablero:

6.3 | Nivel de Producción Gráfica 2

En el segundo nivel de visualización se continúa con el bocetaje a nivel digital de la opción elegida de la primera visualización realizada a mano. Además, se digitalizan todos los elementos del juego para su validación con profesionales de diseño gráfico.

Nombre del juego



A. Pieza Gráfica

Secciones principales + Indicadores

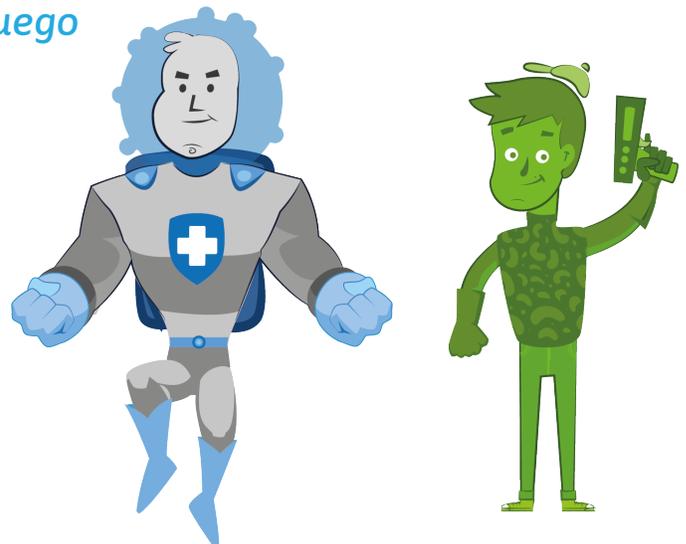
- Caja (Tapa y fondo): Retícula, subtítulo, logotipos, íconos.
- Tablero: casillas, ilustraciones, logotipos y texto.
- Tarjetas: Títulos, texto, retícula, ilustraciones.
- Instrucciones: Retícula, títulos, subtítulos, texto, ilustraciones.
- Peones: Ilustraciones.

Descripción y fundamentación

El logotipo de Operación Inmunidad hace referencia a una célula sanguínea o glóbulo blanco que es la que defiende a nuestro cuerpo de sustancias extrañas o agentes infecciosos.

El nombre operación inmunidad viene del combate que se realiza dentro de nuestro cuerpo al defender de virus que quieren hacernos daño.

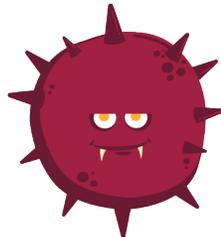
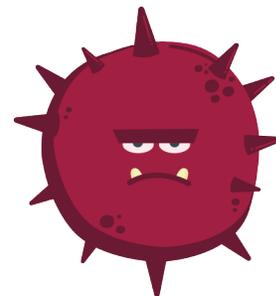
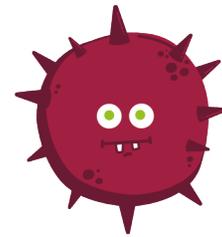
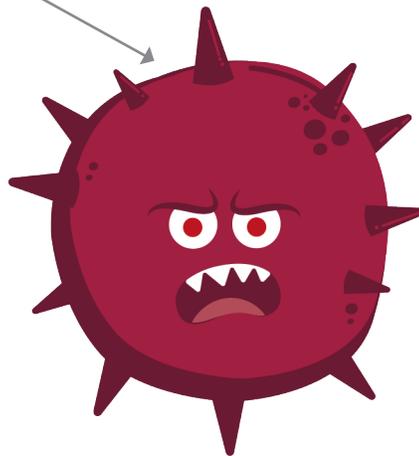
Cambio a los personajes del juego



Cambio de facciones y expresiones en los rostros de los personajes y posiciones de combate además se les agregó armas de protección.



Cambio de color a los virus del VIH para darle sentimiento de enojo y relación al peligro.



Portada de caja

Cambio de color para representar el color rojo de las venas y sangre de nuestro cuerpo.

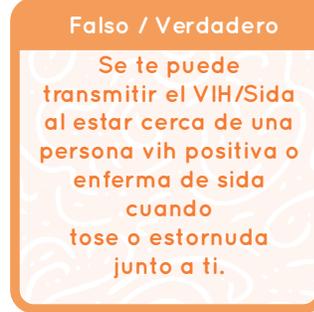
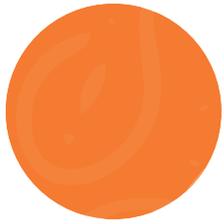
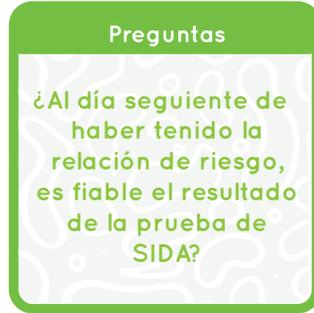
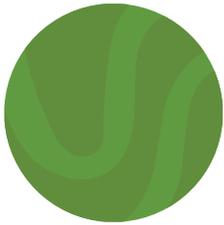
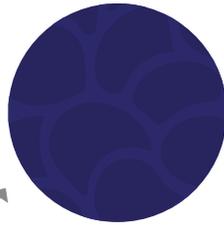


Tablero



Tarjetas

Uso de patrones con el diseño de glóbulos y defensas en cada una de las tarjetas.



Peones



INSTRUCCIONES



1. ¡Preparense!

- 1 Forma 4 equipos de 2 ó más personas.
- 2 El líder de cada equipo elige la ficha para jugar.
- 3 Preparar el tablero y el dado.
- 4 Comprueba que las cartas están separadas por grupos de color, puestas boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.

2. Objetivo del juego

Proteger al cuerpo humano de los virus del VIH/Sida. La manera de protegerlo es llegando al final de cada extremidad del cuerpo. En algunas casillas encontraras a otros glóbulos blancos que se han quedado en el camino debes ayudarlos a resolver las actividades para poder seguir avanzando y lograr llegar al final.



13+
edad



4 - 20
jugadores



15
minutos

3. ¿Cómo Jugar?

- 1 Cada equipo debe colocar la ficha elegida en el inicio del tablero.
- 2 Se debe elegir a una persona de cada grupo o puede ser el líder, para que sea el que coordine y haga las preguntas que se encuentran en las tarjetas.
- 3 Luego cada equipo debe soltar el dado y quien saque el mayor puntaje empezará la partida, y le seguirá el de la derecha.
- 4 Una vez iniciada la partida, se notará que en algunas de las casillas nos dirige hacia un tipo de tarjeta, Neutrófila es de adivinanza, Eusínófilo son preguntas y Basófilo es falso y verdadero.
- 5 Cada vez que les toque la casilla de tarjetas el encargado de ellas debe de leer la actividad en voz alta para que los de su grupo realicen la actividad que se les propone, si pasa la prueba el equipo puede hacer su movida, si no pasa la prueba, no hace movida alguna y le toca al otro equipo.
- 6 Gana quien llega a la meta.

4. Datos sobre las cartas

1 Adivinanzas

Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá intentar que su equipo adivine el concepto, que deberá representar por medio de la mímica. Previamente a que un miembro de un equipo escenifique el concepto, el monitor/a mostrará al equipo contrario el contenido de la ficha a representar.

2 Preguntas

Un miembro designado por el grupo deberá leer la pregunta y cualquier persona integrante del grupo puede responder.

3 Falso y verdadero

Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá responder si es falsa o verdadera la pregunta.

5. Contenido del juego

- 1 Tablero
- 24 Tarjetas
- 1 Dado
- 4 Peones

Descripción de Validación

Primera Validación

Técnica

- Encuesta

Muestra

- Cantidad de personas evaluadas: 6
- Rangos de edad: 23 - 26
- Profesión: Estudiantes de Diseño gráfico

Aspectos Evaluados

- El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la organización.
- La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.
- El insight identificado es fuerte.
- El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la organización.
- El concepto propuesto es innovador.
- El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto.

Proceso de Validación

- La encuesta fue realizada en el horario de clase. A cada estudiante se le entregó una pequeña hoja con los aspectos, para evaluar el insight y concepto creativo. Las ideas fueron presentadas en una cañonera para ser observada por todos. Cada alumno dio su opinión de lo que percibió y dio su resultado en su hoja.

Segunda Validación

Técnica

- Encuesta

Muestra

- Cantidad de personas evaluadas: 5
- Rangos de edad: 23 - 30
- Profesión: Licenciados en Diseño gráfico

Aspectos Evaluados

- Aspectos estéticos de diseño
- Funcionalidad
- Reproducción y tiraje

Proceso de Validación

- Como segundo paso fueron evaluadas las piezas gráficas por el criterio y experiencia de los diseñadores. Este paso es importante, porque nos dan su crítica constructiva u opinión para así poder mejorar nuestro diseño y nos ayuda a tener otras ideas y fundamentos para nuestro trabajo. La evaluación se realizó durante la clase de proyecto de graduación 2.

Ver anexo 4.

- La actividad consistió en presentar el proyecto desde el nombre del proyecto de graduación, objetivos de la asociación, objetivos del proyecto, grupo objetivo, técnicas creativas, insight, concepto creativo y piezas diseñadas, cada uno de los diseñadores se les dio una hoja donde hicieron su crítica además podían dar su opinión oral.
- La evaluación que se llevó a cabo, fue de ayuda para replantear el insight y concepto creativo para que tuviera mayor fuerza y fuera pertinente para el grupo objetivo y la organización.
- También se cuenta con la asesoría de licenciados de diseño que recomendaron el arreglo de la pieza de diseño, para lograr una mejor composición de las figuras en la portada de la caja, forma y facciones de los rostros de los personajes y mejorar su anatomía.

C. Descripción y fundamentación de la decisión final de DG

Secciones principales + Indicadores

- Caja (Tapa y fondo): Retícula, subtítulo, logotipos, íconos.
- Tablero: casillas, ilustraciones, logotipos y texto.
- Tarjetas: Títulos, texto, retícula, ilustraciones.
- Instrucciones: Retícula, títulos, subtítulos, texto, ilustraciones.
- Peones: Ilustraciones.

Resultados de la Validación con profesionales

Se les hablo a los profesionales primero y luego se les envió un correo con la presentación del proyecto adjunto y un enlace, llevándose a cabo la validación con el apoyo de las herramientas de formulario de Google.

Los profesionales que respondieron a la validación los cuales fueron cinco, todos diseñadores gráficos con años de experiencia.

En general el material cumplió con la calidad y funcionalidad esperada. Las observaciones de los profesionales serán tomadas en cuenta, aplicando cambios para mejoras del material.

Fundamentación

Con los resultados de la encuesta realizada a los profesionales de Diseño gráfico. Primero se hará la prueba de delínear de color negro las ilustraciones, para que resalten un poco más del fondo. También agregar el color verde del logotipo para que haga conexión con la marca. Agregar ilustraciones u otro elemento para representar mejor el concepto "Ármate de conocimiento". Y por último hacer revisión si es posible la reproducción y tiraje conforme a la opinión de los diseñadores.

Ver anexo 4.

Isologo

Se hizo el cambio antes de presentarlo ante los profesionales de diseño. En el isologo se cambió la forma de la célula sanguínea o glóbulo blanco a figura más minimalista con un color azul en degradé y con una tipografía redonda conforme a la apariencia del glóbulo blanco, poniendolo con un diseño de lo juegos de aplicación que están en tendencia y va hacia el estilo médico.



Personajes

Se cambió el estilo de los rostros de los personajes para darle aspectos más reales.



Portada de caja

Se cambió la jerarquía visual de la portada en primer plano se colocó el isologo y los personajes buenos, como segundo plano información del juego y tercer plano los virus del VIH.

A los personajes se les agregó una línea de baja intensidad del color, que utiliza cada personaje para que contrasten más, ya que se pierden con el fondo.



Parte de atrás de la caja

Se cambiará la jerarquía visual de los personajes, para unificarlos como en la portada de la caja. Además de alargar el cuadro de texto y el cambio de color a la línea del cuadro, para que sobresalga un poco más.



Instructivo

Para una mejor lectura se cambiará el diseño del fondo de las instrucciones, utilizando el diseño que se utilizó en el fondo de las tarjetas y se compondrán las viudas al final de los párrafos.

INSTRUCCIONES



3. ¿Como Jugar?

1. Cada equipo debe colocar la ficha elegida en el inicio del tablero.
2. Se debe elegir a una persona de cada grupo o puede ser el líder, para que sea el que coordine y haga las preguntas que se encuentran en las tarjetas.
3. Luego cada equipo debe soltar el dado y quien saque el mayor puntaje empezará la partida, y le seguirá el de la derecha.
4. Una vez iniciada la partida, se notará que en algunas de las casillas nos dirige hacia un tipo de tarjeta, Eusínófilo es de adivinanza, Eusínófilo son preguntas y Basófilo es falso y verdadero.
5. Cada vez que les toque la casilla de tarjetas el encargado de ellas debe de leer la actividad en voz alta para que los de su grupo realicen la actividad que se les propone, si pasa la prueba el equipo puede hacer su movida, si no pasa la prueba, no hace movida alguna o si contesta mal regresa una casilla y le toca al otro equipo.
6. Gana quien llega a la meta.

1. ¡Prepárense!

1. Forma 4 equipos de 2 ó más personas.
2. El líder de cada equipo elige la ficha para jugar.
3. Preparar el tablero y el dado.
4. Comprueba que las cartas están separadas por grupos de color, puestas boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.

2. Objetivo del juego

Proteger al cuerpo humano de los virus del VIH/Sida. La manera de protegerlo es llegando al final de cada extremidad del cuerpo. En algunas casillas encontraras a otros glóbulos blancos que se han quedado en el camino debes ayudarlos a resolver las actividades para poder seguir avanzando y lograr llegar al final.

4. Datos sobre las tarjetas

1 Adivinanzas

Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá intentar que su equipo adivine el concepto, que deberá representar por medio de la mímica. Previamente a que un miembro de un equipo escenifique el concepto, el monitor/a mostrará al equipo contrario el contenido de la ficha a representar.

2 Preguntas

Un miembro designado por el grupo deberá leer la pregunta y cualquier persona integrante del grupo puede responder.

3 Falso y verdadero

Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá responder si es falsa o verdadera la pregunta.

5. Contenido del juego

1 Tablero



24 Tarjetas



4 Peones



1 Dado





Troquel de caja

Se realizará el cambio de troquel, ya que la sugerencias de los profesionales en la encuesta que se realizó, sugieren poner un agarrador a la caja para mayor comodidad al transportarlo. Además se pensó en agregarle refuerzo a la caja para mayor duración del material.



6.4 | Nivel de Producción Gráfica 3

A. Pieza Gráfica

Secciones principales + Indicadores

- Caja (Tapa y fondo): Retícula, subtítulo, logotipos, íconos.
- Tablero: casillas, ilustraciones, logotipos y texto.
- Tarjetas: Títulos, texto, retícula, ilustraciones.
- Instrucciones: Retícula, títulos, subtítulos, texto, ilustraciones.
- Peones: Ilustraciones.

Descripción y fundamentación

Luego de realizar la validación con los profesionales de diseño, se tomaron en cuenta los comentarios y recomendaciones, para modificar las propuestas de diseño. Posterior a cambiar las propuestas basándose en las sugerencias de profesionales, se diseñó un instrumento para validar con el grupo objeto.

Se inició el tercer nivel de visualización, luego de haber realizado la validación de las piezas con el grupo objetivo, esta validación se hace con el fin de verificar el efecto y funcionalidad del diseño desarrollado y que también cumpla con los objetivos del proyecto planteados. Y con las opiniones del grupo objetivo podemos mejorar y hacer los cambios respectivos para que nuestro proyecto cumpla su misión.

La validación se llevó a cabo con jóvenes que viven en Hospicio San José ya que ellos han recibido las charlas y talleres sobre el VIH/Sida, el juego les sirve como un refuerzo de los conocimientos aprendidos. Una vez que los jóvenes interactuarán y jugarán con el juego, se les paso una encuesta.

Cada uno de los jóvenes respondió la encuesta y se realizaron los cambios con respecto a las opiniones y respuesta del grupo objetivo. La cual fue agregar más casillas al juego porque les fue entretenido y divertido.

Finalmente, se desarrolló la tabulación de datos y análisis de los resultados del grupo objetivo para realizar los últimos cambios de la propuesta gráfica final.

Portada de caja

Se cambió la jerarquía visual de la portada: en primer plano se colocó el isologo y los personajes buenos, como segundo plano información del juego y tercer plano los virus del VIH.

A los personajes se les agregó una línea clara del color de cada uno, para que contrastaran más, ya que se perdían con el fondo.



Parte de atrás de la caja

Se cambió de lugar a los personajes y se colocaron junto al cuadro de texto, para que estén unificados como en la portada de la caja. Además de alargar el cuadro de texto y el cambio de color a la línea del cuadro, para que sobresalga un poco más.



Instructivo

Para una mejor lectura se cambió el diseño del fondo de las instrucciones, utilizando un diseño plano, patrón y un fondo blanco, como es el que se utiliza en las tarjetas del juego.



3. ¿Cómo Jugar?

- 1 Cada equipo debe colocar la ficha elegida en el inicio del tablero.
- 2 Se debe elegir a una persona de cada grupo o puede ser el líder, para que sea el que coordine y haga las preguntas que se encuentran en las tarjetas.
- 3 Luego cada equipo debe soltar el dado y quien saque el mayor puntaje empezará la partida, y le seguirá el de la derecha.
- 4 Una vez iniciada la partida, se notará que en algunas de las casillas nos dirige hacia un tipo de tarjeta, Neutrófila es de adivinanza, Eusínófilo son preguntas y Basófilo es falso y verdadero.
- 5 Cada vez que les toque la casilla de tarjetas el encargado de ellas debe de leer la actividad en voz alta para que los de su grupo realicen la actividad que se les propone, si pasa la prueba el equipo puede hacer su movida, si no pasa la prueba, no hace movida alguna o si contesta mal regresa una casilla y le toca al otro equipo.
- 6 Gana quien llega a la meta.

INSTRUCCIONES

1. ¡Prepárense!

- 1 Forma 4 equipos de 2 o más personas.
- 2 El líder de cada equipo elige la ficha para jugar.
- 3 Preparar el tablero y el dado.
- 4 Comprueba que las cartas están separadas por grupos de color, puestas boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.

2. Objetivo del juego

Proteger al cuerpo humano de los virus del VIH/Sida. La manera de protegerlo es llegando al final de cada extremidad del cuerpo. En algunas casillas encontraras a otros glóbulos blancos que se han quedado en el camino debes ayudarlos a resolver las actividades para poder seguir avanzando y lograr llegar al final.

4. Datos sobre las tarjetas

- 1 **Adivinanzas**
Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá intentar que su equipo adivine el concepto, que deberá representar por medio de la mímica. Previamente a que un miembro de un equipo escenifique el concepto, el monitor/a mostrará al equipo contrario el contenido de la ficha a representar.
- 2 **Preguntas**
Un miembro designado por el grupo deberá leer la pregunta y cualquier persona integrante del grupo puede responder.
- 3 **Falso y verdadero**
Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá responder si es falsa o verdadera la pregunta.

5. Contenido del juego





Peones

Para mejorar el uso de los peones se pondrá cada uno de los personajes de colores en un bloque de madera, para que no se muevan de su lugar a la hora de recorrer el tablero y tengan mayor durabilidad.



Troquel de caja

Se hizo el cambio de troquel, ya que la sugerencias de los profesionales era ponerle un agarrador para transportarlo comodamente, además de que el nuevo troquel tiene mayor firmeza por sus refuerzos a los lados y otro al cerrarlo.

Descripción de Validación

Técnica

- Encuesta

Muestra

- Cantidad de personas evaluadas: 14
- Rangos de edad: 14 - 18 años
- Profesión: Estudiantes

Aspectos Evaluados

- Aspectos estéticos de diseño
- Funcionalidad
- Reproducción y tiraje

Proceso de validación

- Para realizar la validación al grupo objetivo, primero la educadora encargada de las charlas y talleres de los jóvenes de Hospicio San José, Profa. Ana Luisa se encargó de darles una charla sobre el VIH/Sida. Luego se repartieron dos grupos de cuatro y dos de tres personas. Después se les explicó sobre el juego y se les dijo el propósito del juego y de cómo se jugaba. Jugaron 3 veces el juego para que todos pudieran participar. Al terminar el juego se les explicó sobre la encuesta y todos los participantes la respondieron.
- Se les realizó la encuesta a jóvenes que habitan en el Hospicio San José y viven con el virus del VIH.

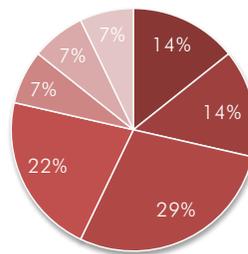
Ver anexo 5.

Resultados de Validación

A continuación se en listan las respuestas correspondientes a cada una de las interrogantes de la validación.

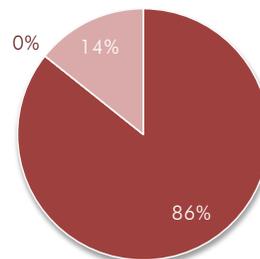
Edad

■ 14 años ■ 15 años ■ 16 años ■ 17 años ■ 18 años ■ 19 años ■ 20 años



1. ¿El material logra despertar su interés para querer jugarlo?

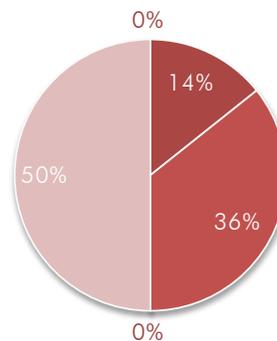
■ SI ■ NO ■ No respondio



Subraye la opción u opciones que considera apropiadas.

2. Según su criterio, ¿qué emoción o emociones despierta el juego?

■ Aburrimiento ■ Confianza ■ Alegría ■ Odio ■ Seguridad



Describalo en una o dos palabras, luego indique el porqué.

3. Según su opinión ¿Cuál es el tema del juego?

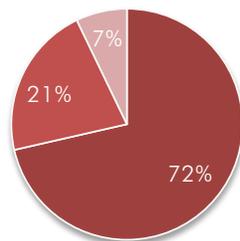
- » Los jóvenes observaron con detenimiento todo sobre el juego y entendieron que se trataba de la protección al cuerpo del VIH/Sida y además del impedimento de que entre el VIH/Sida a nuestro cuerpo.

4. En una oración describa, ¿Qué entiende por el nombre del juego?

- » Varios de los participantes entendieron que trataba sobre proteger el cuerpo del VIH y proteger a los demás para que no se les transmita.

5. ¿Le atraen los personajes del juego?

■ SI ■ NO ■ No respondió

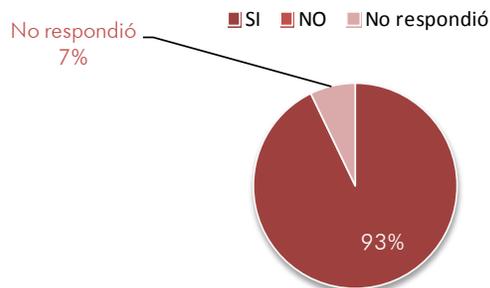


6. Escriba en una palabra, lo que representan para usted cada uno de los personajes:

- » Las respuestas de los encuestados van por el mismo concepto que es cuidar, proteger, defender al cuerpo del VIH/Sida que es lo que hace el sistema inmune dentro de nuestro cuerpo.

7. ¿Piensas que las instrucciones son claras?

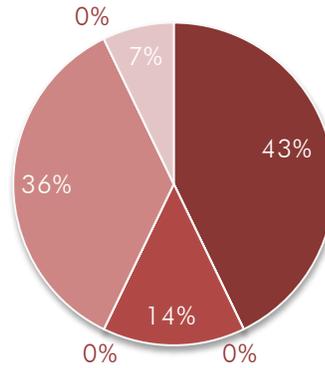
■ SI ■ NO ■ No respondió



Subraya la opción u opciones que más favorezcan a su criterio personal.

8. ¿Qué sensación le transmite los colores del juego?

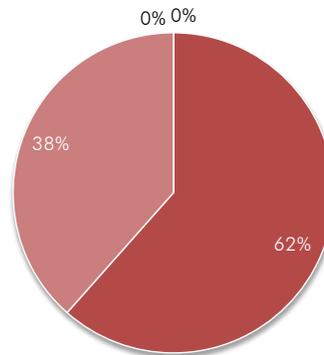
Comprensión Enojo Interés Fuerza
 Salud Agresividad No respondió



Seleccione una de las siguientes opciones de respuesta.

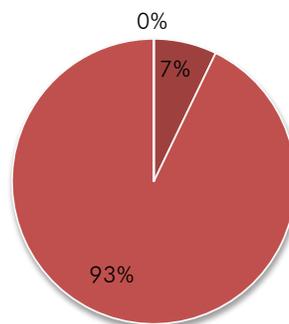
9. El diseño del juego es:

Innovador Atractivo Funcional Ninguno

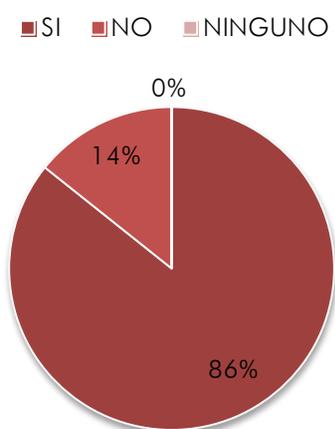


10. Según su criterio, ¿El juego es difícil de comprender?

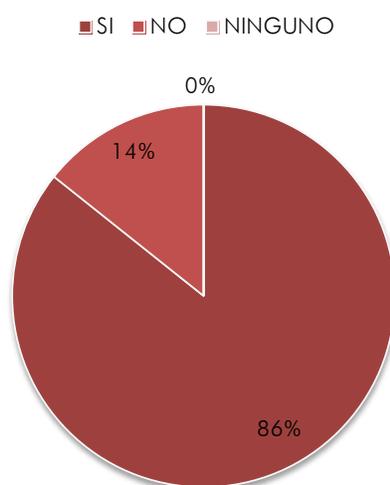
SI NO NINGUNO



11. ¿Considera que el juego deja un mensaje importante acerca del VIH/Sida?



12. ¿El juego le ayudó aprender e informarse acerca del VIH/Sida?



6.5 | Propuesta Gráfica Final fundamentada

Secciones principales + Indicadores

- Caja (Tapa y fondo): Retícula, subtítulo, logotipos, íconos.
- Tablero: casillas, ilustraciones, logotipos y texto.
- Tarjetas: Títulos, texto, retícula, ilustraciones.
- Instrucciones: Retícula, títulos, subtítulos, texto, ilustraciones.
- Peones: Ilustraciones.

Descripción y fundamentación

La realización del material informativo y educativo responde a la necesidad del Hospicio por contribuir al reforzamiento de la información, así como al aprendizaje en las charlas y talleres que da el Hospicio San José a jóvenes, para prevenir la transmisión del VIH/Sida y no se siga propagando el virus en todo el país. Este material tiene como fin que a través del juego los jóvenes se eduquen, informen y sensibilicen sobre el tema, ya que es una enfermedad que no tiene cura, y si no es tratada, lleva a la muerte. Por ello, el juego es una de las formas que se puede aprender de manera rápida, entretenida y a la vez que la información quede grabada en la mente de quien lo juegue, logrando que los jóvenes se armen de conocimiento para no adquirir el VIH/Sida.

Concepto de diseño

El concepto que fue aplicado en la realización de la pieza fue: "Ármate de conocimiento". Porque es un material educativo e informativo que ayudará a los jóvenes a aprender y reforzar los temas instruidos por el Hospicio y utilizar su conocimiento como un arma de protección.



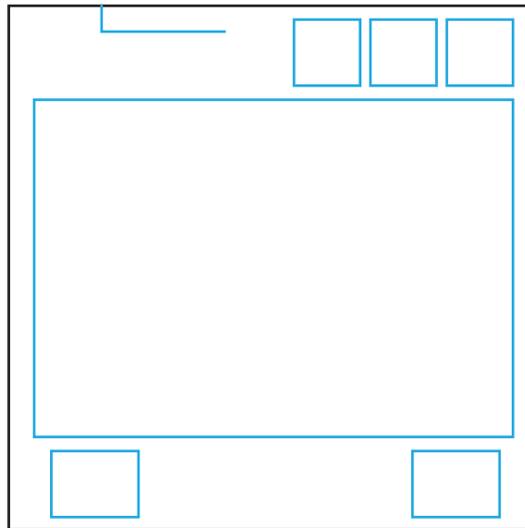
Formato

Por accesibilidad y transporte, se visualizó trabajar en un formato cuadrado, ya que no es tan común en los juegos de mesa, pues la mayoría son rectangulares. El tamaño de la caja es de 13.77 x 13.77 pulgadas cerrada, el tablero de 1 x 1 metro, las tarjetas de 3.93 x 3.93 pulgadas, peones de 2.36 x 2.36 pulgadas y el instructivo de 8.5 x 11 pulgadas.



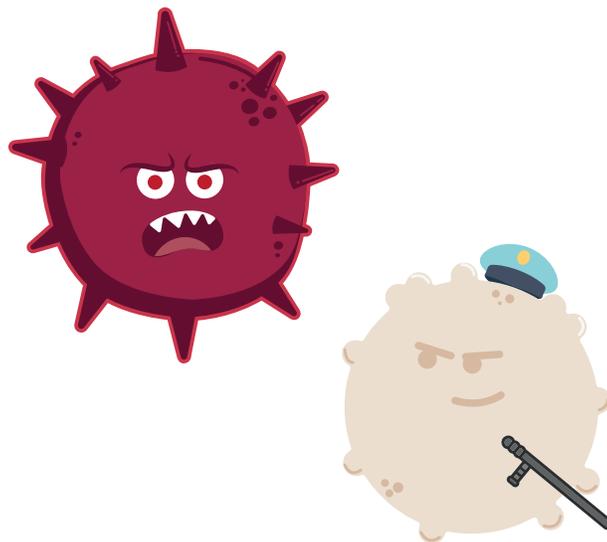
Retícula

Por el tipo de diseño que se aplicó al material, se eligió una retícula jerárquica, ya que se centra en las proporciones de los elementos de diseño, pues no contiene demasiado texto y se varía en la posición para que haya fluidez en los elementos gráficos.



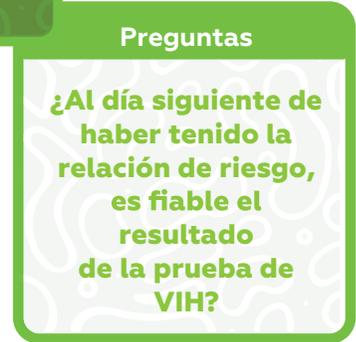
Código Lingüístico

Gráfico y escrito, utilizando un aspecto morfológico, recreativo-expresivo, ya que permite mostrar o expresar sentimientos y también emociones fuertes (positivas o negativas), esto se ve reflejado en las ilustraciones, en su forma corporal, expresión facial y color.



Código tipográfico

Por ser un juego educativo e informativo se utilizaron 3 tipos de fuentes. Modak tipografía decorativa que fue utilizada en el isologo, por su forma redonda y gruesa que le da fuerza y poder al nombre del juego. Mosk una tipografía geométrica utilizada en la frase del isologo, siguiendo la relación con el cómic y videojuegos, para darle modernidad y futurismo. Y por último Geometría, san sérif refleja modernidad, juvenil de fácil lectura, ya que no se utiliza demasiado texto, por el cual no cansa la vista, con sus variaciones (thin, extralight, light, italic, medium, bold extrabold y heavy).



Código cromático

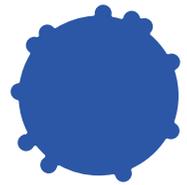
El color es lo más valioso en una pieza gráfica ya que transmite sensaciones que el diseñador experimentó frente a su proyecto, pero a la vez utilizando con un buen conocimiento de su naturaleza y efectos, y de una manera adecuada sabiendo de ellos sus propiedades, interacción y significados para aplicarlo en las piezas gráficas y conseguir los resultados deseados. Por tanto, se utilizó la combinación de la monocromía y el uso de colores complementarios para dar unidad y armonía adecuado para el diseño plano por sus colores vivos que están en tendencia y sea identificado rápidamente por el grupo objetivo.



C: 15%
M: 100%
Y: 100%
K: 0%



C: 4%
M: 5%
Y: 80%
K: 0%



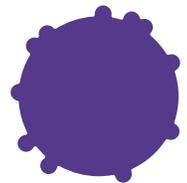
C: 90%
M: 74%
Y: 0%
K: 0%



C: 2%
M: 52%
Y: 92%
K: 0%



C: 57%
M: 3%
Y: 88%
K: 0%



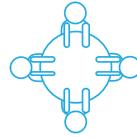
C: 82%
M: 93%
Y: 10%
K: 1%

Código Icónico

Se hizo el uso de pocos iconos para representar de forma gráfica en la caja, la edad, número de jugadores y el tiempo en el que se realiza el juego. Esto será de utilidad para quién utilice el juego y conozca para quién va dirigido, por los temas que se tocan en el material.



15+
EDAD



4 - 20
JUGADORES



15
MINUTOS

Línea gráfica

La técnica empleada se basa en ilustraciones digitales de diseño plano y con patrones relacionados con el tema de nuestro cuerpo, virus y bacterias. Este tipo de ilustración va de acuerdo con jóvenes, ya que la mayoría de personajes y caricaturas que observa el grupo objetivo en televisión son de estilo plano, además, del uso en redes sociales que es el más famoso, entre ellos en comunicación.



6.5 Vista preliminar de la Pieza Gráfica



Portada de caja
y su parte de atrás



Tablero



Fichas



Tarjetas |

Tiro

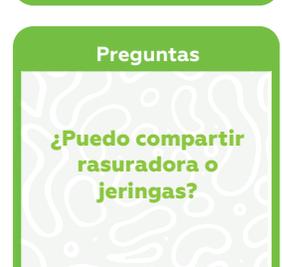
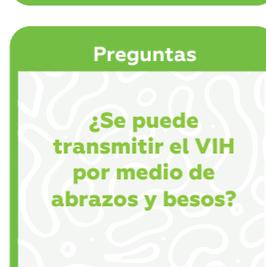
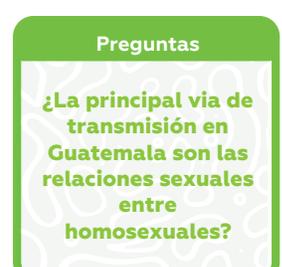
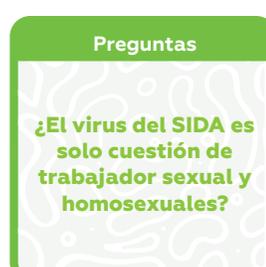
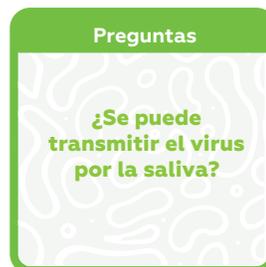
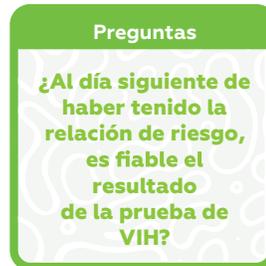
Retiro



Tiro



Retiro



Tiro



Retiro

Falso / Verdadero

Puedes adquirir el VIH al estar cerca de una persona VIH positiva cuando tose o estornuda junto a ti.

Falso / Verdadero

El sistema inmune es el encargado de proteger el cuerpo de sustancias u organismos extraños que pueden causar enfermedades.

Falso / Verdadero

Puedo adquirir VIH con una persona VIH positiva al compartir un baño.

Falso / Verdadero

Se puede infectar el VIH al compartir ropa de una persona portadora o viviendo con VIH.

Falso / Verdadero

Se puede compartir una habitación con una persona en etapa Sida con tuberculosis.

Falso / Verdadero

Tener VIH/Sida es lo mismo.

Falso / Verdadero

Tener relaciones sexuales sólo con la pareja estable sin preservativo se puede transmitir el VIH.

Falso / Verdadero

El cuidar a una persona con VIH/Sida puede adquirir el virus.

Instructivo |

Tiro



INSTRUCCIONES

1. ¡Prepárense!

- 1 Forma 4 equipos de 2 o más personas.
- 2 El líder de cada equipo elige la ficha para jugar.
- 3 Preparar el tablero y el dado.
- 4 Comprueba que las cartas están separadas por grupos de color, puestas boca abajo en el lugar correspondiente del tablero.

2. Objetivo del juego

Proteger al cuerpo humano de los virus del VIH/Sida. La manera de protegerlo es llegando al final de cada extremidad del cuerpo. En algunas casillas encontraras a otros glóbulos blancos que se han quedado en el camino debes ayudarlos a resolver las actividades para poder seguir avanzando y lograr llegar al final.



3. ¿Cómo Jugar?

- 1 Cada equipo debe colocar la ficha elegida en el inicio del tablero.
- 2 Se debe elegir a una persona de cada grupo o puede ser el líder, para que sea el que coordine y haga las preguntas que se encuentran en las tarjetas.
- 3 Luego cada equipo debe soltar el dado y quien saque el mayor puntaje empezará la partida, y le seguirá el de la derecha.
- 4 Una vez iniciada la partida, se notará que en algunas de las casillas nos dirige hacia un tipo de tarjeta, Neutrófila es de adivinanza, Eusínófilo son preguntas y Basófilo es falso y verdadero.
- 5 Cada vez que les toque la casilla de tarjetas el encargado de ellas debe de leer la actividad en voz alta para que los de su grupo realicen la actividad que se les propone, si pasa la prueba el equipo puede hacer su movida, si no pasa la prueba, no hace movida alguna o si contesta mal regresa una casilla y le toca al otro equipo.
- 6 Gana quien llega a la meta.

Retiro

4. Datos sobre las tarjetas

1 Adivinanzas

Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá intentar que su equipo adivine el concepto, que deberá representar por medio de la mímica. Previamente a que un miembro de un equipo escenifique el concepto, el monitor/a mostrará al equipo contrario el contenido de la ficha a representar.

2 Preguntas

Un miembro designado por el grupo deberá leer la pregunta y cualquier persona integrante del grupo puede responder.

3 Falso y verdadero

Un miembro de cada equipo, consecutivamente, deberá responder si es falsa o verdadera la pregunta.

5. Contenido del juego



Troquel caja



Caja para tarjetas |



CAPÍTULO

Proceso de Lecciones aprendidas

- Gestión
- Producción del DG



Gestión

- Aprender a aprovechar el tiempo porque cada minuto cuenta, en caso de hacer un EPS a distancia, se debe tener mayor control de las horas y darles el uso adecuado para avanzar en el proyecto.
- Se deben respetar tiempos y trabajar bajo un cronograma establecido para evitar retrasos y llevar los procesos de ejecución del proyecto de la mejor manera. Si se sabe cumplir con los tiempos, se logra mantener un balance entre la ejecución de piezas y su producción sin necesidad de andar corriendo o que el material no quede de la mejor calidad.
- Autoevaluarse con sinceridad y conciencia no siempre se es perfecto para realizar buenos diseños pero con los conocimientos que hemos adquirido en la carrera y la practica somos capaces de mejorar y realizar un buen trabajo.
- Llevar un orden a la hora de realizar nuestro proyecto es importante, ya que no nos hará perder mucho el tiempo en ir buscando en que archivo puede estar algún diseño que hayamos hecho tiempo atrás.
- Una ayuda importante es el ver informes de años anteriores, ya que podemos ver el orden, redacción, temas, referencias para nuestros diseños que nos pueden apoyar en nuestro proyecto.

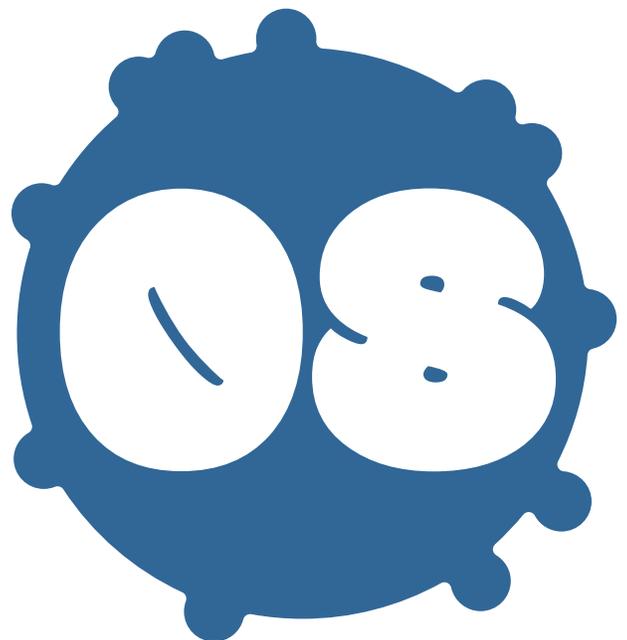
Producción del DG

- Ser autodidactas, para conocer más de los programas de diseño o volver a recordar lo que se vio en años anteriores, ya que es bueno tener retroalimentación que nos ayude al buen desempeño de nuestro trabajo.
- Realizar bien todas las etapas de visualización como el bocetaje o las ideas para aportar en asesoría y llevarlas bien echas para evitar retrasos que podrían causar problemas a la entrega a tiempo de nuestro proyecto.
- Cuando se realice el primer nivel de producción, debemos siempre primero realizarlo a mano, hacerlo diferentes estructuras, estilos, formas teniendo en cuenta al grupo objetivo teniendo una jerarquía visual, y elaborar varios bocetos para tener muchas ideas que nos ayuden a tener una final para nuestro proyecto.
- En la segunda visualización es de mucha ayuda la validación y participación de los profesionales de diseño gráfico, ya que ellos nos ayudan a ver de otra forma nuestro proyecto, hacer correcciones, y ayudarnos a ver que materiales podemos utilizar a la hora de realizar nuestro proyecto.

CAPÍTULO

Conclusiones

- Logro
- Impacto



Logro

- Se desarrolló y diseñó un material gráfico educativo para que los jóvenes se informen, eduquen y sensibilicen por medio de un juego que les ayudara a recordar toda información.
- Una de las formas más fáciles de ir creando ideas creativas es primero investigando sobre el tema del proyecto a realizar y tener a la mano técnicas creativas que complementan lo investigado.
- Al principio de crear personajes es difícil porque lleva tiempo y cada parte o detalle de este personaje cuenta para lo que se va a representar, la forma de obtener un buen personaje es bocetar varias veces y tener referencias del cuerpo humano o de un animal.
- Antes de realizar un diseño de total importancia realizar el insight y el concepto creativo porque de ahí es donde se empieza a diseñar es la raíz del proyecto a realizar.

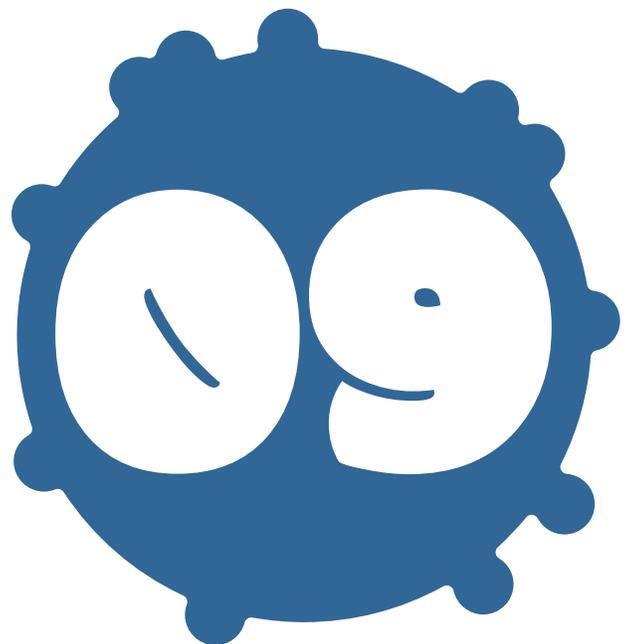
Impacto

- Se cumple con el objetivo general al desarrollar el material educativo e informativo para el grupo objetivo y así lograr contribuir a reducir el impacto de la pandemia en personas con VIH/Sida y prevenir a la población general.
- Con el juego educativo se logrará apoyar a las psicólogas en el reforzamiento de los temas del VIH/Sida en las charlas y talleres que realizan tanto dentro del Hospicio y fuera de él.
- Conocer a fondo al grupo es importante a la hora de realizar un diseño ya que del el vienen sus gustos, emociones, su localización y muchas más características que se toman a la hora de diseñar. Es necesario utilizar distintas técnicas y recursos para obtener el concepto creativo, ya que se generan resultados amplios para elección de conceptos y los materiales desarrollados tienen unidad visual, calidad gráfica y representan la esencia del contenido a comunicar.
- Gestionar, investigar y ejecutar el proyecto generado, dejó experiencias enriquecedoras ya que cada fase generada trajo consigo una experiencia y aprendizaje.

CAPÍTULO

Recomendaciones

- A la institución
- A estudiantes de PG
- A la Escuela de DG



A la institución

- Se sugiere gestionar la participación de jóvenes profesionales de diseño gráfico, para que sigan realizando proyectos que puedan ayudar al Hospicio San José en el área de educación o en la promoción para que se conozca más sobre la ayuda que se le da a personas que viven con VIH/Sida y así entren más donaciones a la organización.

A estudiantes de PG

- Previamente a elegir una institución para nuestro proyecto de graduación, es bueno investigar varias organizaciones, y ver qué tema nos interesa, nos llame la atención y/o queramos apoyar con nuestro trabajo como diseñadores. Además de preguntar en el lugar si están en la disposición de aceptar que trabajemos allí y si tiene el presupuesto necesario para realizar nuestro proyecto.
- Cuando se hagan los trabajos y antes de imprimirlos revisar bien el diseño y sobre todo la ortografía, porque el que lo hace lo revisa muchas veces y luego ya no encuentra errores, pero al verlo otra persona sí se fijará en los errores cometidos.
- Antes de imprimir los artes finales hacer pruebas de impresión: primero para observar los colores, los lugares de corte, si los elementos están situados correctamente, y esto sirve para no arruinar el proyecto.
- Sirve mucho empezar hacer cotizaciones o conseguir un tarifario de los productos que se van a realizar para tener precios y material, en el cual se

van a imprimir y tener todo listo y ponerlo en el informe.

- Siempre es bueno tener las opiniones de tus compañeros, ya que ellos te pueden ayudar a resolver con bien los trabajos a realizar.
- Por último, siempre buscar fuentes de motivación para lograr tus objetivos y tener fuerza de voluntad al realizarlos.

A la escuela de Diseño Gráfico

- Se recomienda tener una lista de organizaciones en donde se hayan trabajado antes proyectos de graduación y sigan dispuestos a ayudar en la realización de proyectos para ir renovando cada año.
- Antes o a la hora de comenzar proyecto de graduación 1, dar la información necesaria sobre lo que se va a realizar en proyecto y EPS, ejemplo: qué proyectos se pueden realizar, hacia cuántas personas debería ir dirigido el proyecto, etc. Para evitar la repetición de proyectos en la misma institución o así como, el inicio desde cero del mismo, durante el siguiente curso.
- Seguir con un buen orden de la guía metodológica, para que ayude al estudiante a desarrollar un buen informe de su proyecto de graduación y continuar actualizándolo para mejores resultados.

Fuentes Consultadas



Libros

Berkow, R. & Fletcher, A. (1994). El manual Merck de diagnóstico y terapéutica. Barcelona, España: Océano.

Lupton, E. (2011): Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.

Memoria de Labores 2014 - Asociación Hospicio San José.

Murray, P., Rosenthal, K. & Pfaller, M. (2006) Microbiología Médica. Madrid, España: Elsevier España, S.A.

Murray, P., Rosenthal, K. & Pfaller, M. (2014). Microbiología Médica. Barcelona, España: Elsevier.

Nerici, I. (1973). Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Argentina: Editorial Kapelusz.

Quiñónez, C. (2013). Desnudando la mente del consumidor: Consumer Insights en el Marketing. Lima: Editorial Planeta.

Páginas Web

Aharonov, J. (2011). Psico Typo. Recuperado de: https://issuu.com/ar0design/docs/psico_typo [Consultado: 4 de septiembre de 2017]

Ane Diseño. (2012). Géneros de Ilustración. Recuperado de: <https://anedisenowordpress.com/2012/08/22/generos-de-ilustracion/> [Consultado: 2 de septiembre de 2017]

Aulaformativa. (2015) ¿Cómo crear una paleta de colores monocromática? Recuperado de: <http://blog.aulaformativa.com/como-crear-una-paleta-de-colores-monocromatica/#prettyPhoto>

Avilés, N. (2012). RECURSOS DIDÁCTICOS. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/neamavil/recursos-didcticos-13197792>

Bran L, Palacios L, Posada IC, Bermúdez V. (2016). Concepto

sociocultural del VIH y su impacto en la recepción de campañas de promoción de la salud en Medellín. Recuperado de: <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/view/5378>

Cuevas, J. (2012). Tips para mejorar la retención de información. Recuperado de: <http://psicologiayempresa.com/tips-para-mejorar-la-retencion-de-informacion.html>

Diéguez, J. (2006). Materiales educativos en educación para la salud. Criterios de Análisis y elaboración. Recuperado de: <http://www.fisterra.com/salud/auxiliar/MaterialesEducacionParalaSalud.pdf>

Gabriel, E. (2008). Tipografía. Recuperado de: https://belgranotipografia.files.wordpress.com/2010/05/apunte2_clasificacion_tipografiamb.pdf [Consultado: 2 de septiembre de 2017]

García, J. (2013). Qué es el flat design o diseño plano. Recuperado de: <https://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/> [Consultado: 9 de septiembre de 2017]

Gráfica. (2014). Geometría, familia sans serif aguda, moderna y limpia. Recuperado de: <https://graffica.info/geometria-familia-tipografica/> [Consultado: 9 de septiembre de 2017]

Ilustra. (2016). Estilos de ilustración. Recuperado de: <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/> [Consultado: 2 de septiembre de 2017]

INE. (2013). Caracterización departamental Guatemala 2013. Recuperado de: <https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2015/07/20/WKlmHuak1yqOkr33C71wFTQE-y6kLXLQW.pdf>

INE. (2013). Caracterización departamental Sacatepéquez 2013. Recuperado de: <https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2015/07/20/2uZ7y7XHWy3G92XqXmbAAgrCGhU4qbBO.pdf>

Infosalus. (2016). VIH/sida: cronología de una epidemia. Re-

cuperado de: <http://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-vih-sida-cronologia-epidemia-20161201071744.html>

Lasso, S. (2014). Los colores complementarios (y adyacentes). Recuperado de: <https://www.aboutespanol.com/los-colores-complementarios-y-adyacentes-180297> [Consultado: 3 de septiembre de 2017]

Leyva, V. (2013). El diseño gráfico de materiales educativos. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>

Martínez Castillo, Giovanni (2009) San Serif. Recuperado de: <http://clasificaciontipografica.blogspot.com/2009/01/sans-serif.html> [Consultado: 2 de septiembre de 2017]

Martínez, L. (2013). Retículas_preview. Recuperado de: https://issuu.com/omillode/docs/pdf_interactive [Consultado: 10 de septiembre de 2017]

Minimalista. (s/f.). En Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/minimalista/> [Consultado: 1 de septiembre de 2017].

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social-Departamento de Epidemiología. (2016). Estadísticas del VIH. Recuperado de: <http://epidemiologia.mspas.gob.gt/files/Publicaciones%202016/Salas%20Situacionales/Estadisticas%20VIH%20a%20octubre%202016%20JG.pdf>

ONUSIDA, Ginebra. (Octubre de 1997). Educación sobre el SIDA en la escuela. Recuperado de: http://data.unaids.org/publications/irc-pub04/schooltu_es.pdf

Peredo, A. (2017). ¿Qué es el diseño plano?, también conocido como Flat Design. Recuperado de: <http://galernaestudio.com/que-es-diseno-plano-flat-design/> [Consultado: 4 de septiembre de 2017]

Riveros, P. (2017). Por qué todo emprendedor debería analizar tendencias. Recuperado de: <http://www.youngmarketing.co/tendencias-para-que-sirven-realmente/#ixzz3du2Sz46F> [Consultado: 1 de septiembre de 2017]

Romero, F. (2012). Retículas. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/fidelromero/unidad-4-retculas> [Consultado: 2 de septiembre de 2017]

Romero, F. (2012). Unidad 4 – Retículas. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/fidelromero/unidad-4-retculas> [Consultado: 10 de septiembre de 2017]

Schenker, I., Nyirenda, J. (2002). Prevención del vih-sida en las escuelas. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001262/126276s.pdf>

Torres, C. (2012). La ilustración vectorial en el diseño gráfico. Recuperado de: <http://ensayosuarcarolinatorres.blogspot.com/2012/06/la-en-el-diseno-grafico-introduccion.html> [Consultado: 1 de septiembre de 2017]

UGAP. (2013). Estudios de Niveles Socioeconómicos. Recuperado de: <http://ugap.com/referencias/>

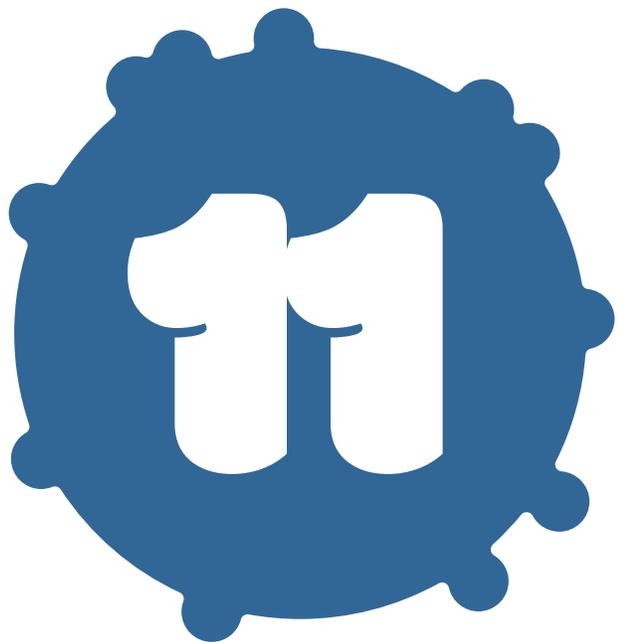
Artículo

Muñoz, G. (2016). Se incumplen derechos de personas con VIH. Recuperado de: <http://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/organizaciones-denuncian-violacion-de-derechos-a-personas-con-vih>

Tesis

Tejada, A. (2016). Diseño Editorial de Material Didáctico facilitado por la Dgeduca del MINEDUC para el área de Comunicación y Lenguaje, Nivel de Educación Media. (Tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Glosario



Glosario

Basófilo: es liberar un producto químico conocido como histamina en respuesta a una infección. La histamina es un vasodilatador que promueve el flujo sanguíneo a los tejidos.

Brief: es una herramienta que utilizada eficazmente proporciona un enfoque claro y acertado sobre la piezas solicitadas, ofreciendo la información necesaria para empezar la etapa de diseño.

CD4: son un tipo de células que forman parte del sistema inmune y que se encargan de la fabricación de anticuerpos para combatir las infecciones causadas por estos agentes externos.

Concepto creativo: es una frase o consigna que figura en una o más piezas de comunicación sin la cual la idea no llega a entenderse.

Cromatología: es el estudio del color como uno de los constituyentes fundamentales de la forma del significante icónico.

Eusinófilo: son un tipo de glóbulos blancos y uno de los componentes del sistema inmune encargados de combatir principalmente las infecciones parasitarias.

Grupo Objetivo: Es el segmento de la demanda al que está dirigido un producto, ya sea un bien o un servicio. Inicialmente, se define a partir de criterios demográficos como edad, sexo y variables socioeconómicas.

Isologo: lo componen la parte gráfica o icono y también la parte textual pero uno integrado en el otro.

Neutrófilo: Defienden el cuerpo de las infecciones bacterianas y micóticas siendo el primer tipo de célula inmune que responde y llega al sitio de la infección.

Retícula: una estructura o base sobre la que se puede trabajar y donde se aplica elementos como columnas, páginas, márgenes, maquetación por bloques, etc.

Sida: Enfermedad del sistema inmunitario causada por la infección por el VIH.

Sistema Inmunológico: es la defensa natural de nuestro cuerpo frente a los microorganismos infecciosos, como las bacterias, virus y hongos capaces de invadir nuestro organismo.

Tipografía: es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

Validación: Es el proceso para confirmar que el procedimiento analítico utilizado para una prueba en concreto es adecuado para su uso previsto.

VIH: es un retrovirus que ataca al sistema inmunitario de la persona infectada.

Anexos (numerados y citados dentro del informe)

Antecedentes

Listado de verbos para redactar los objetivos

Mapa de empatía

Validación Producción Gráfica 2

- Presentación para Grupo Focal
- Instrumento(s) de Validación

Validación Producción Gráfica 3

- Presentación para Grupo Focal
- Instrumento(s) de Validación

Fotografías

- Institución
- Validaciones
- Entrega del material gráfico

Honorarios



1 | Antecedentes

Antecedentes

El virus de la inmunodeficiencia humana/síndrome de inmunodeficiencia adquirida VIH/SIDA, tiene una historia que se remonta en la segunda mitad del siglo XX. En el mes de junio de 1981 el centro para el control y prevención de enfermedades de Estados Unidos convocan a una conferencia de prensa sobre el caso de pacientes con dos enfermedades simultáneas, una neumonía y la otra el sarcoma de Kaposi, los pacientes eran homosexuales sexualmente activos, con diagnóstico de bajas defensas, y que la mayoría de pacientes murieron a los pocos meses. Se detectaron casos similares en prostitutas, inmigrantes haitianos y hemofílicos (es una enfermedad genética que impide la coagulación de la sangre). Por esas características de estos enfermos la gente hablaba del “club de las cuatro hache”. En 1983, estaban refiriéndose a los homosexuales, las hookers (prostitutas), los hemofílicos y los haitianos.

Se cree que este virus se transfirió de los animales a los humanos a comienzos del siglo XX, procedentes de África Central. A medida que los primeros infectados viajaron por el mundo, fueron llevando la enfermedad a varias ciudades de distintos continentes. Se cree que el virus se contagió a través de actividad sexual, posiblemente de prostitutas, en las áreas urbanas de África.

Durante algunos años se sostuvieron distintas teorías sobre las causas de esta enfermedad. Fue en el año de 1984 cuando dos

científicos franceses aislaron el virus y lo purificaron. En 1986 fue denominado virus de inmunodeficiencia humana VIH. El descubrimiento del virus permitió el desarrollo de un anticuerpo e iniciar investigaciones sobre tratamientos y una vacuna.

El VIH pudo expandirse rápidamente al concentrarse la atención solo en los homosexuales, esto contribuyó que la enfermedad se expandiera entre heterosexuales, particularmente en África, el Caribe y luego en Asia.

En la actualidad la forma más común en que se transmite el VIH es a través de la actividad sexual desprotegida y al compartir agujas entre usuarios de drogas inyectables. El virus también puede ser transmitido desde una madre embarazada a su hijo, y también a través de transfusiones de sangre. No es posible para los mosquitos y otros insectos transmitir el VIH.

El problema de VIH Sida tuvo una expansión mundial, lo que dio lugar que las Naciones Unidas interviniera y fue en el año de 1994 se creó El Programa Conjunto sobre el VIH/SIDA (ONUSIDA) con el propósito de apoyar la prevención de nuevas infecciones por VIH, brindar atención a los infectados y mitigar el impacto de la epidemia en el mundo. En Guatemala se creó El Grupo Temático ONUSIDA Guatemala constituido en agosto en 1996 con el propósito de estimular, apoyar y fortalecer las actividades

necesarias para lograr un impacto contra el SIDA en Guatemala. Para lograr una respuesta más eficaz y coordinada en el país, una estrategia fundamental es promover los principios de los “Tres Uno”.

Un marco acordado de acción sobre el sida que proporcione la base para coordinar el trabajo de todos los actores involucrados en Guatemala. Una autoridad nacional de coordinación del sida, con un mandato multisectorial amplio.

Un sistema de vigilancia y evaluación establecido a nivel de país.

El Hospicio de San José fue fundado en Guatemala en 1985 como una institución católica con espíritu de servicio, no gubernamental, ni lucrativa y con proyección social a nivel nacional. Inicialmente proporcionó servicios de beneficencia, a niños abandonados, huérfanos y pobres brindándoles refugio, alimentación, salud y educación. Posteriormente dado el creciente problema de niños infectados con VIH/Sida abandonados en hospitales, el Hospicio San José enfocó su esfuerzo en brindar atención integral a nivel nacional a pacientes viviendo con VIH/Sida y casos sociales en consulta externa con enfermedades comunes.

El Hospicio San José cuenta con un departamento de Educación, el cual educa, sensibiliza e informa sobre temas relacionados al VIH/Sida, tales como la sexualidad, derechos humanos, estigma y discriminación dirigido a pacientes viviendo con VIH/Sida, familiares y población en general a nivel nacional. También realiza actividades para la gestión de fondos a través de campañas de publicidad con distintos eventos como: Rifas, eventos deportivos, donativos de alimentos, promoción de voluntariado, campañas de adopción y apadrinamiento.

Para todo este conjunto de actividades que promueve el Hospicio elabora materiales comunicativos propios y utiliza otras fuentes de información gubernamentales e instituciones relacionadas con el tema del VIH/Sida para educar, informar, sensibilizar y publicitar sus acciones. Como materiales propios cuenta con: Sitio Web, página de Facebook, memoria anual de labores y uni-folios, etc. Carecen de personal profesional para el diseño de sus diferentes medios de comunicación en su labor educativa, informativa de sensibilización y publicidad.

Antecedentes de comunicación

La comunicación visual es un proceso de elaboración de mensajes visuales que se forman con un orden, composición de formas, figuras, imágenes y textos que muestran una interpretación lógica para comprender e informar al receptor con facilidad. Se elabora para que sea impreso en cualquier medio escrito o medio de comunicación o multimedia para ser vistos y escuchados o también ya sea de forma digital, animación o recurso electrónico.

El Hospicio San José no ha contado dentro de su personal con un Diseñador Gráfico. Sus materiales son elaborados por colaboradores y voluntarios. El Ministerio de Salud Pública ha donado materiales impresos. Actualmente cuentan con una red social Facebook, página web y memoria de labores anuales.



Página Web



<http://www.hospiciosanjose.org/>

RIFA por los niños con VIH

NÚMEROS GANADORES

73138	60150
Veículo Hyundai Tucson 2015	Televisor LED
23433	42482
Equipo de Sonido	Cámara Digital

24 guatemaltecos adquieren el VIH cada día.

¿Qué puedes hacer?
No discrimines a quien vive con VIH y únete a los esfuerzos de prevención.

¡Gracias a ti seguimos salvando vidas y educando a nuestra sociedad!

Nuestros programas de atención integral benefician a cientos de niños, adolescentes y adultos que viven con VIH en Guatemala. Además brindamos albergue a más de 80 niños y niñas con VIH.

6624-4700 | www.hospiciosanjose.org



MEMORIA DE LABORES

MEMORIA DE LABORES 2011 AL 2016

<p>2016</p> <p>VER DESCARGAR</p>	<p>2015</p> <p>VER DESCARGAR</p>	<p>2014</p> <p>VER DESCARGAR</p>
<p>2013</p> <p>VER DESCARGAR</p>	<p>2012</p> <p>VER DESCARGAR</p>	<p>2011</p> <p>VER DESCARGAR</p>

29 de Noviembre 8 AM en el Obelisco

Donación **Q100** (Incluye playas y medallas)

Entrega de kits: Sábado 28 de noviembre de 10 a 19 horas, 1er nivel C.C. Los Próceres.

Inscríbete en **sport city** o en el **convenio 2148**

Carrera Positiva 5km/10km

¡Por los niños con VIH!

Más información en: www.facebook.com/HospicioSanJose

<https://www.facebook.com/hospiciosanjose>

2 | Lista de verbos para redactar los objetivos

- Contribuir
- Reducir
- Prevenir
- Diseñar
- Educar
- Sensibilizar
- Informar
- Comunicar
- Innovar
- Funcional
- Atraer

Temas para redactar los ensayos

Aspecto social: Sociedad e Institución

Sociedad: Guatemala

Institución: Hospicio San José

- Entorno social: Defina el entorno social de acuerdo al tipo de industria.

- » El VIH/Sida en Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala

- Contexto social: del Entorno descrito, ¿qué elementos analizará?

- » Falta de valor, interés y mejor comunicación de la información acerca del VIH/Sida en Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala

- Situación social: del Contexto planteado, ¿qué problema específico está tratando?

- » Falta de valor, interés y mejor comunicación de la información acerca del VIH/Sida en Pacientes y visitas del Hospicio San José

Aspecto ético: Proyecto e Institución

Proyecto: Diseño de material informativo y educativo sobre el VIH/Sida

Institución: Hospicio San José

- Incidencia: Influencia de determinado factor en el entorno social (proyección)

- » Aceptación e igualdad a personas con VIH/Sida en Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala

- Impacto: Efecto medible y observable en el contexto descrito (proyección)

- » Desarrollo de mejores métodos y herramientas de información acerca del VIH/Sida en Sacatepéquez y Ciudad de Guatemala

- Beneficio: Mejora que experimenta una persona gracias al proyecto planteado

- » Diseño de material informativo y educativo sobre el VIH/Sida para Hospicio San José

Mapa de empatía

Es una herramienta que se utiliza para conocer e identificar características, necesidades o intereses de nuestro cliente para mejorar nuestros productos o servicios.

Sirve para ver la información de una forma más sencilla y conocer de manera profunda el comportamiento, entorno, inquietudes y aspiraciones de los clientes y el mapa ayuda a orientar a la hora de realizar propuestas de diseño.

¿Qué piensa y siente?

- El VIH/SIDA es malo.
- Que el VIH/SIDA es incurable y peligroso.
- La enfermedad afecta mucho a quien la padece.
- Con el tratamiento se puede sobrevivir a esta enfermedad.
- Es necesario recibir capacitaciones y estar informados.
- Que las personas que tienen esta enfermedad son discriminadas.

¿Qué ve?

- Tiene relación con sus compañeros de trabajo o estudio, familiares y amigos.
- Su entorno es el lugar de estudio, les gusta los grupos sociales, estar en constante comunicación.
- Los medios en los cuales se informan son televisión, periódicos, revistas, carteles, charlas y volantes.
- Las personas que les han informado sobre el VIH/SIDA son amigos, familiares, compañeros de trabajo o estudio.

Esfuerzos

- Miedos que se le transmita la enfermedad a otras personas y a su familia.
- Que la enfermedad se siga propagando.
- Que el VIH/SIDA no tenga cura.
- Ser portador y no saberlo.
- Obstáculos, falta de información.

¿Qué dice y hace?

- Sienten lástima por las personas que tienen la enfermedad del VIH/SIDA
- Las personas con VIH/SIDA no debe ser discriminadas.
- Por falta de información las personas son contagiadas.
- Se les debe brindar apoyo a las personas con VIH.

¿Qué Oye?

- Algunas personas les hablas sobre esta enfermedad como amigos, familiares y compañeros de trabajo.
- Le han informado del VIH en su lugar de estudios, en su comunidad y lugar de trabajo.
- El medio en el que ha escuchado sobre el VIH/SIDA es la televisión, radio y charlas sobre esta enfermedad.

Resultados

- Que las personas que tengan VIH/SIDA no deban ser discriminadas.
- Debe apoyarseles y brindarles información.
- Dialogar sobre el tema con familiares y amigos.

Spice & Poems



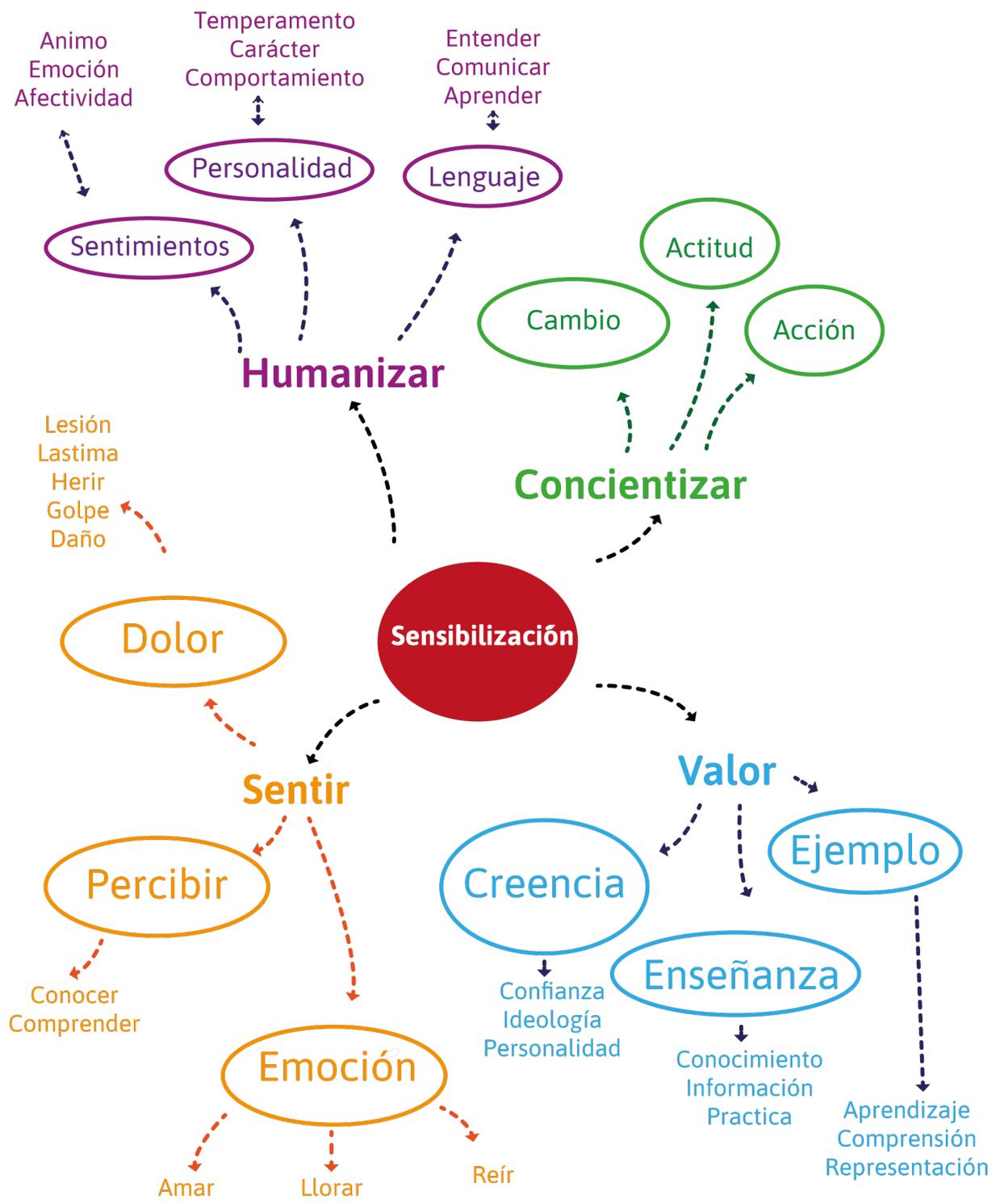


MENSAJE Y MEDIOS

Mapa Mental

Un mapa mental es un esquema en donde se representan palabras, ideas, tareas u otros conceptos unidos a una palabra clave o idea central. Sirve para la generación, visualización, estructura, organización, solución de problemas, toma de decisiones y escritura.

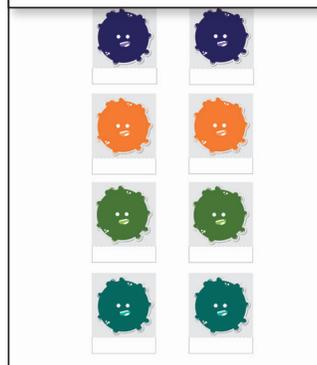
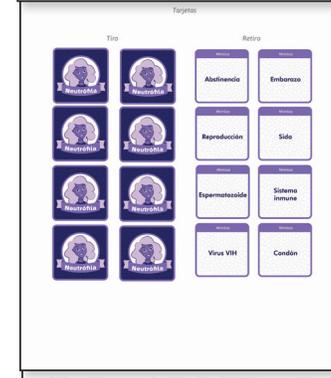
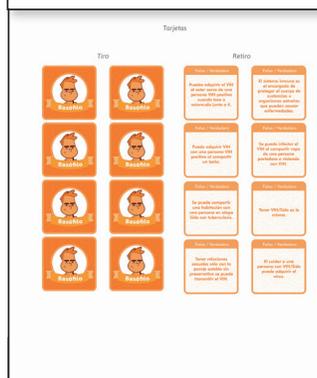
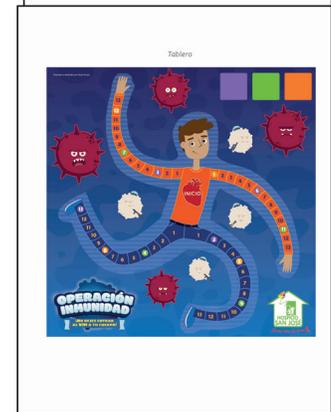
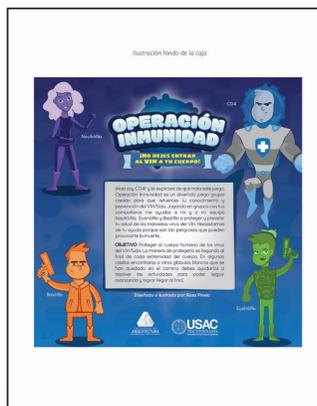




4 | Validación Producción Gráfica 2

Presentación del proyecto

A continuación se presenta una muestra del PDF adjuntado y el instrumento de validación.



Instrumento de Validación

Material Educativo e Informativo - Validación Profesionales de diseño

La presente encuesta tiene como fin validar la propuesta gráfica de "Operación Inmortalidad" material educativo e informativo dirigido a jóvenes de 15 a 28 años realizado para la organización Hospicio San José, se agradece antes de contestar abrir el pdf adjunto para visualizar las propuestas.

En base a la propuesta presentada en el pdf responda con la mayor objetividad y sinceridad posible.

***Obligatorio**

Nombre: *

Tu respuesta

Género:

Mujer

Hombre

Edad: *

Tu respuesta

Profesión: *

Tu respuesta

Años en el medio: *

Tu respuesta

1. ASPECTOS DE DISEÑO

1.1 Enumere de 1 a 3 en cada sección la jerarquía visual del diseño de la pieza. Ejemplo: 1 Ilustraciones, 2 texto, 3 Logotipos.

Caja (Logotipos, Ilustraciones, texto)

Tu respuesta

1.1.1 Enumere de 1 a 3 en cada sección la jerarquía visual del diseño de la pieza. Ejemplo: 1 Ilustraciones, 2 texto, 3 Logotipos.

Tablero (Logotipos, Ilustraciones, texto)

Tu respuesta

1.2 ¿La composición tipográfica y el tamaño le parecen adecuados al tipo de diseño? Si / No ¿Cuál sugiere? *

Tu respuesta

1.3 Indique una opción de cada una de las secciones (caja/tablero) ¿qué retícula observa en la pieza de diseño?

	Jerárquica	Columnas	Modular	Manuscrita
Caja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablero	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1.4 ¿Considera que la selección cromatológica en conjunto es la más adecuada para el tema propuesto? Si / No ¿Cuál sugiere? *



Tu respuesta

1.5 ¿A qué tendencia de diseño gráfico cree que corresponde las ilustraciones? *

- Diseño orgánico
- Diseño lineal
- Flat design
- Formas abstractas
- Minimalismo
- Otros: _____

2. Aspectos de funcionalidad

2.1 Describa en una o dos palabras el concepto creativo que percibe en la pieza *

Tu respuesta

2.2 ¿Qué entiende por el nombre del juego?

Tu respuesta

2.3 ¿Cómo cree que son las reglas del juego? *

	0	1	2	3	4	5	
No comprensible a	<input type="radio"/>	Comprensible b					

2.4 Sin ver el juego ¿Cuántas piezas fueron las que observó? *

Tu respuesta

2.5 ¿Cree que el diseño del empaque es funcional para ser transportado? Si ¿Por qué? / No ¿Por qué? *

Tu respuesta

3. Aspectos de Reproducción y tiraje

3.1 ¿Cree que los materiales a utilizar para el diseño del juego son funcionales y duraderos?

Tablero 1x1 mt - Lona 13 Oz Brillante. Si / No ¿Cuál sugiere?

Tu respuesta

Caja de 0.71 x 0.71mt pvc 1 mt - Vinil Blanco Sobre PVC 1MM. Si / No ¿Cuál sugiere?

Tu respuesta

Peones de 5x5 cm pvc 1mm - Vinil Blanco Sobre PVC 1MM. Si / No ¿Cuál sugiere?

Tu respuesta

Tarjetas de 10.5x10.5 cm - Texcote Calibre 14. Si / No ¿Cuál sugiere?

Tu respuesta

Instructivo 8.5x11 - Opalina Carta. Si / No ¿Cuál sugiere?

Tu respuesta

¡Muchas gracias por sus respuestas!

ENVIAR

Página 1 de 1

Marca envíos con contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. Denunciar abuso - Condiciones del servicio - Condiciones adicionales

Google Formularios

5 | Validación Producción Gráfica 3

Instrumento de Validación

VALIDACIÓN DEL JUEGO - OPERACIÓN INMUNIDAD

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



Edad: _____

INSTRUCCIONES:

Después de ver el juego responde las siguientes preguntas. Tu opinión es importante con el fin de mejorar el juego y que cumpla su función.

1. ¿El material logra despertar su interés para querer jugarlo?

Sí No ¿Por qué? _____

Subraye la opción u opciones que considera apropiadas.

2. Según su criterio, ¿qué emoción o emociones despierta el juego?

Aburrimiento Confianza Alegría Odio Seguridad

Otra: _____

Describalo en una o dos palabras, luego indique el porqué.

3. Según su opinión ¿Cuál es el tema del juego?

_____ ¿Por qué? _____

4. En una oración describa, ¿Qué entiende por el nombre del juego?

5. ¿Le atraen los personajes del juego?

Sí ¿Por qué? _____ No ¿Por qué? _____

Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿Cuál de los personajes le gusta más?

*Marque la opción u opciones de respuesta que más le parezcan.

CD4 Neutrofila Basófilo Eusínófilo

6. Escriba en una palabra, lo que representan para usted cada uno de los personajes:

CD4 _____

Neutrófila _____

Basófilo _____

Eusínófilo _____

7. ¿Piensas que las instrucciones son claras?

Sí ¿Por qué? _____ No ¿Por qué? _____

Subraya la opción u opciones que más favorezcan a su criterio personal.

8. ¿Qué sensación le transmite los colores del juego?

Comprensión Enojo Interés Fuerza Salud Agresividad

Otra: _____

Seleccione una de las siguientes opciones de respuesta.

9. El diseño del juego es:

Innovador Atractivo Funcional Todas las anteriores

10. Según su criterio, ¿El juego es difícil de comprender?

Sí ¿Por qué? _____ No ¿Por qué? _____

11. ¿Considera que el juego deja un mensaje importante acerca del VIH/Sida?

Sí ¿Por qué? _____ No ¿Por qué? _____

12. ¿El juego le ayudó aprender e informarse acerca del VIH/Sida?

Sí ¿Por qué? _____ No ¿Por qué? _____

¡Tus comentarios u observaciones son bienvenidas!

6 | Fotografías

Institución



Fotografía: <http://www.hospiciosanjose.org/>

Validaciones



Interacción de los estudiantes con el material a validar.

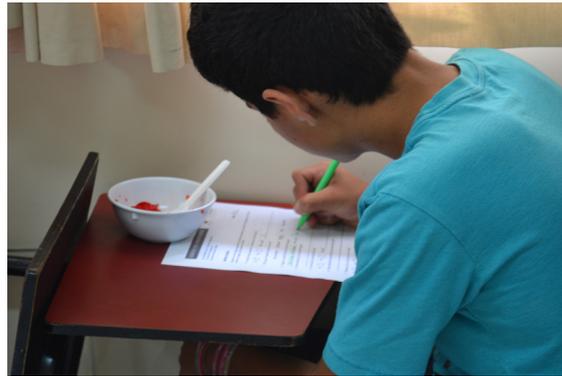
Fotografía: Propia



Fotografía: Propia

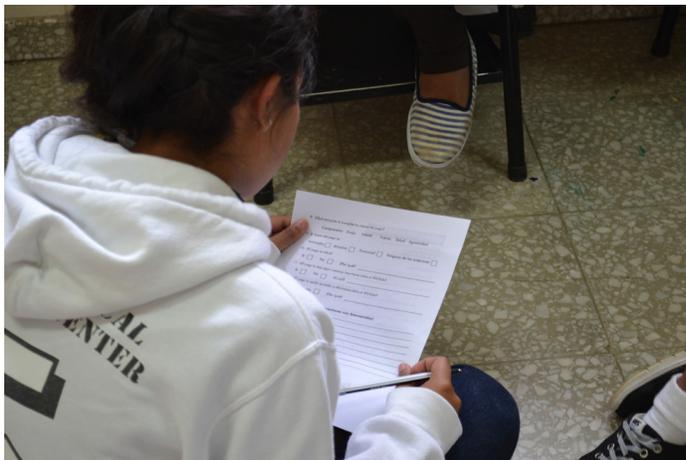


Fotografía: Propia



Fotografía: Propia

Discusión y comentarios en las encuestas



Fotografía: Propia

7 | Honorarios

Inversión para puesta en marcha del proyecto

COSTO PUESTA EN MARCHA *(impresión)*

Cantidad	Producto	Material	Descripción	Subtotal
1	Lona 13 Oz mate	1 Tablero	1x1 mt	Q.120.00
4	Bloques de madera	4 Peones	Radio 5 cm x grosor 2 cm	Q25.00
1	Hoja carta sticker	4 Peones	5x5 cm	Q20.00
3	Texcote oficio Calibre 16	24 Tarjetas	7x7 cm tiro - retiro	Q45.00
2	Cartón	1 Caja	98x69 cm	Q32.00
1	Vinil adhesivo brillante	1 Caja	100x100 cm	Q.130.00
1	Texcote carta Calibre 16	1 Caja pequeña	21.59x27.94 cm	Q.12.00
1	Couché carta	Instructivo	21.59x27.94	Q.13.00
Total				Q397.00

*COSTO DE IMPRESIÓN ÚNICAMENTE. NO INCLUYE ARMAR LAS PIEZAS.

COSTO PRODUCCIÓN GRÁFICA

Actividad	Descripción	Costo por hora	Tiempo en horas	Totales
Investigación de Campo	Elaboración de Instrumentos de investigación	Q50.00	4	Q200.00
	Ejecución	Q60.00	12	Q720.00
	Evaluación y Recopilación de datos	Q80.00	8	Q640.00
Planeación Estratégica	Planeación de la Estrategia	Q70.00	24	Q1,680.00
	Racionalización	Q60.00	15	Q900.00
	Construcción de estrategias de comunicación	Q70.00	10	Q700.00
Desarrollo Creativo	Desarrollo de técnicas creativas para construcción de Insight y Concepto	Q100.00	18	Q1,800.00
	Conceptualización e identificación de Insights	Q100.00	20	Q2,000.00
Desarrollo de propuestas de Diseño	Etapa de bocetaje 1	Q90.00	36	Q3,240.00
	Etapa de bocetaje 2	Q90.00	40	Q3,600.00
	Tercera etapa de bocetaje	Q90.00	50	Q4,500.00
Evaluación y Validación	Elaboración de Instrumentos de validación	Q30.00	4	Q120.00
	Ejecución Digital Online	Q70.00	2	Q140.00
	Recopilación y tabulación de datos obtenidos	Q50.00	5	Q250.00

Desarrollo de piezas finales	Ilustraciones	Q170.00	48	Q8,160.00
	Diseño de fondo y diagramación	Q120.00	50	Q6,000.00
	Instructivo	Q110.00	20	Q2,200.00
	Diseño de tarjetas y peones	Q120.00	36	Q4,320.00
	Packaging	Q130.00	48	Q6,240.00
Validación Final	Elaboración de instrumentos	Q30.00	2	Q60.00
	Ejecución con grupo focal	Q70.00	2	Q140.00
Correcciones	Mejora en diseño y diagramación	Q80.00	25	Q2,000.00
Total				Q49,610.00

Referencia: Tarifario- Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual, junio-noviembre, 2016

OTROS GASTOS

Actividad	Descripción	Costo
Otros Gastos	Internet	Q400.00
	Impresiones	Q200.00
	Luz Eléctrica	Q450.00
	Transporte	Q200.00
	Teléfono	Q150.00
Total		Q1,400.00

TOTAL CUANTIFICACIÓN DEL APOORTE ECONÓMICO QUE EL PROYECTO REPRESENTA PARA LA ORGANIZACIÓN

Q. 51, 407

Guatemala, marzo 13 de 2018.

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: **ROSA ALEJANDRA PINELO ZÚÑIGA**, Carné universitario: **201220217**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO Y EDUCATIVO SOBRE EL VIH/SIDA PARA HOSPICIO SAN JOSÉ**, 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,



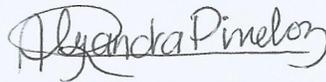

Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10,804
Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

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 Material Informativo y Educativo
Sobre el VIH/Sida para Hospicio San José
Proyecto de Graduación desarrollado por:**



Rosa Alejandra Pinelo Zúñiga

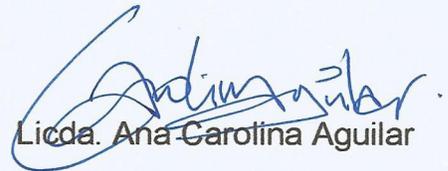
Asesorado por:



Licda. Olga Leticia Zapata



Msc. Anggely María Suceth



Licda. Ana Carolina Aguilar

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

