



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**

**Material audiovisual para la difusión
del programa Tecnología para educar
-TPE- de FUNSEPA, Guatemala, Guatemala**

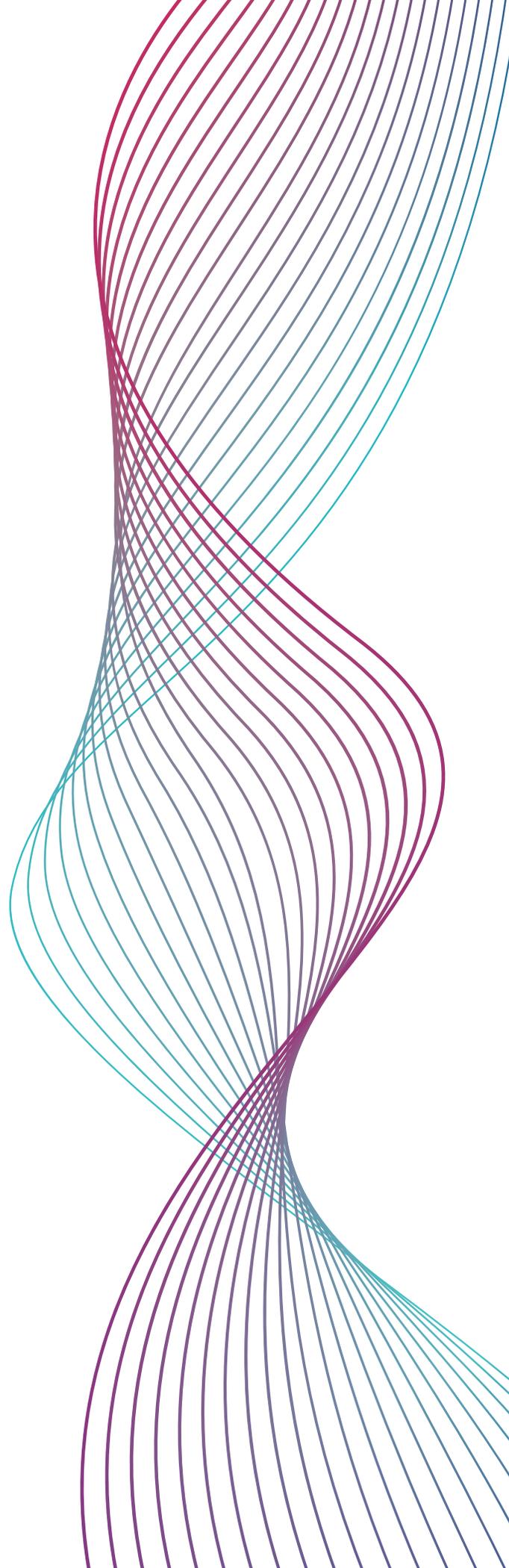
Proyecto desarrollado por :
Marta Sofía Olivares Coronado

Para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, septiembre 2021

Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala





Nómina de autoridades

JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

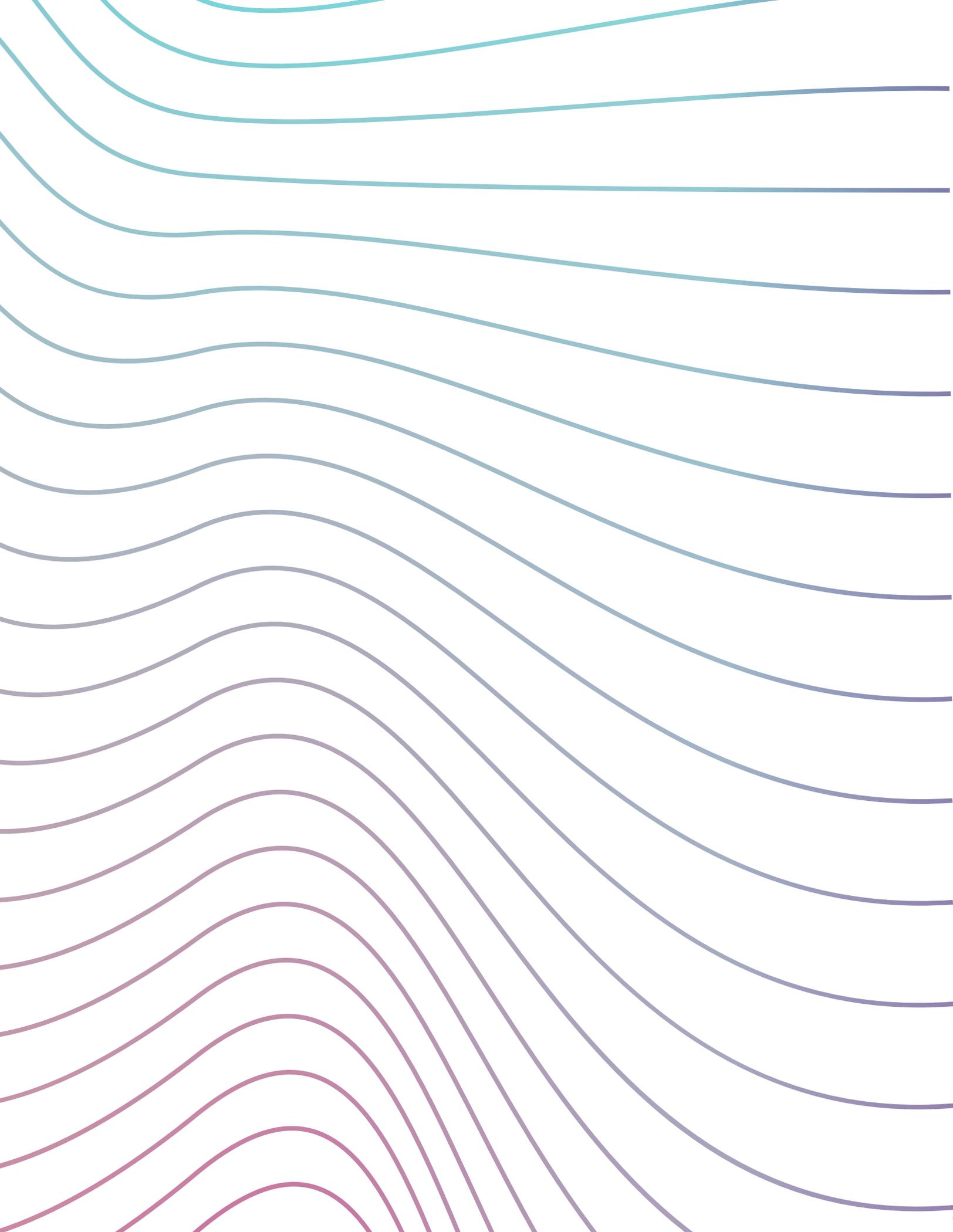
TRIBUNAL EXAMINADOR

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

Licda. Miriam Isabel Meléndez
Asesora Gráfica

Licda. Anahí Dafne Ramírez Pérez
Tercera asesora



Agradecimientos

A DIOS

Por concederme la sabiduría, paciencia y herramientas necesarias para culminar con éxito esta gran meta. Por ser la base de mi vida y no soltarme de la mano nunca.

A MIS PADRES

Edy Olivares y Marisol Coronado por su ejemplo, su apoyo incondicional y gran amor a lo largo de mi vida.

A MIS ABUELOS

En especial a mis abuelitas, Mami Tita (+) y Mamá Cony (+) por sus enseñanzas, su amor sin condición, sus consejos y lecciones de vida. Un abrazo y beso hasta el cielo.

A MIS HERMANOS Y MI SOBRINO

Joshua (+), Ale y Diego por compartir conmigo alegrías y tristezas, Por ser mis cómplices de vida. A André por llegar a nuestras vidas y llenarnos con su inocencia y sonrisas.

A MIS PRIMOS

Por todas las aventuras vividas, por siempre sacarme una sonrisa, por todo su cariño y amor. En especial a mis primeras mejores amigas, Gily y Lau por estar conmigo desde pequeñas a pesar de los malos momentos.

A MIS TIOS

Por ser un soporte de vida a través de sus consejos, por consentirme y mimarme siempre que lo necesito.

A LOS MIJES

A mi pair Karlita, a Elisa y Rou por compartir conmigo los momentos más importantes. Por sacarme millones de carcajadas. Lqmpda <3

A LAS MINONITAS

Kris y Caty por estos primeros 15 años de amistad incondicional.

AL TEAM

Porque sin ellos este largo camino de 8 años llamado Universidad, hubieran sido imposibles. Rae (Mi Babe), Fer, Ricardo, Gatito, Otto, Serch y Mily. Mil gracias.

A MI PARTNER IN CRIME

Fernando Pérez por ese empujón extra, esa energía y ese amor tan grande desde el día uno.

A MIS COMPAÑEROS DE TRABAJO

En especial a Moni, Franks y Charly por ser los disfuncionales más funcionales del mercado. Cracks! Los aqu. También Clau y Leo por estar para mi en el chisme, por llevarme en ambulancia y por los cafés improvisados.

A MI ALMA MATER

Por forjarme profesionalmente, por abrirme las puertas del conocimiento y por darme enseñanzas que quedarán siempre en mi corazón.





ÍNDICE

CAPÍTULO 1: Introducción

| | |
|-----------------------------------|----|
| •Planteamiento del problema | 14 |
| •Justificación..... | 15 |
| •Objetivos..... | 17 |

CAPÍTULO 2: Perfiles

| | |
|---------------------------------|----|
| •Perfil de la institución..... | 22 |
| •Perfil del Grupo Objetivo..... | 24 |

CAPÍTULO 3: Definición creativa

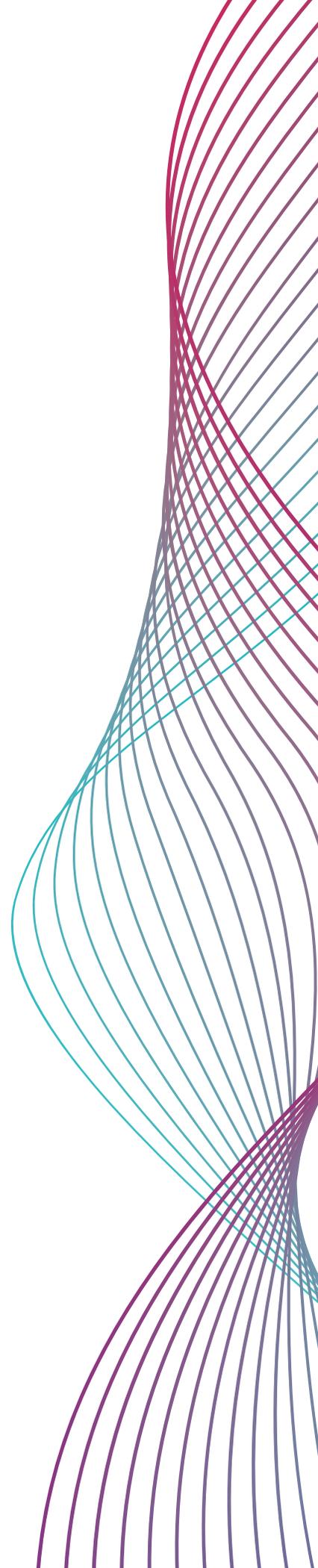
| | |
|----------------------------------|----|
| •Estrategia de comunicación..... | 28 |
| •Elaboración del brief..... | 30 |
| •Referentes visuales..... | 31 |
| •Elaboración de insight..... | 33 |
| •Conceptualización..... | 37 |

CAPÍTULO 4: Planeación operativa

| | |
|------------------------------|----|
| •Flujograma del proceso..... | 42 |
| •Cronograma de trabajo..... | 43 |

CAPÍTULO 5: Marco Teórico

| | |
|---|----|
| •Relevancia social de una política..... de comunicación. | 48 |
| •Funcionalidad, ventajas y desventajas del diseño audiovisual y su adaptabilidad | |
| •Aporte del diseño gráfico para el proyecto y características. | |



CAPÍTULO 6: Producción gráfica

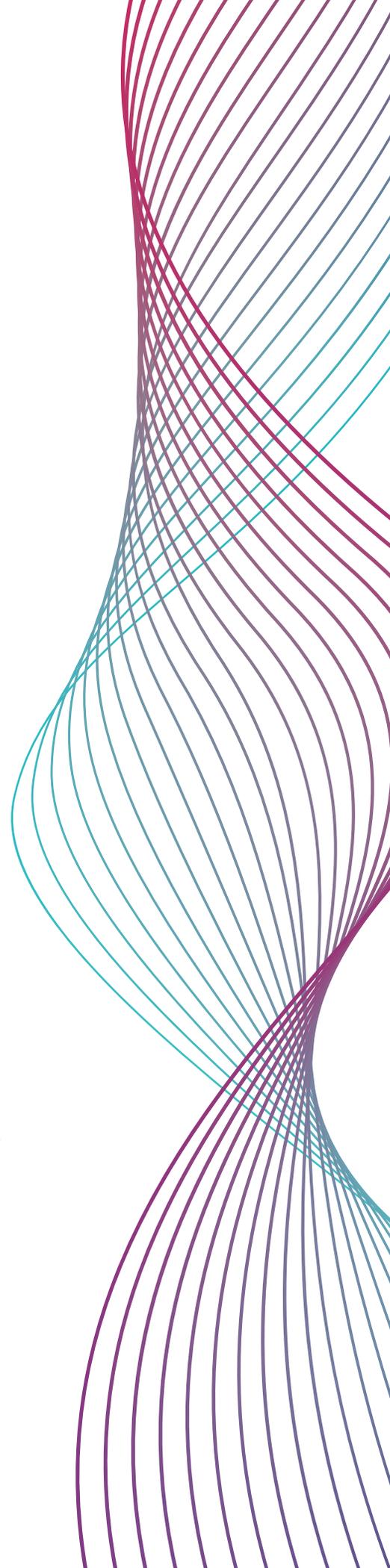
| | |
|---|----|
| •Producción gráfica..... | 60 |
| •Primer nivel de visualización y autoevaluación..... | 60 |
| •Segundo nivel de visualización y coevaluación..... | 68 |
| •Tercer nivel de visualización y validación..... | 78 |
| •Propuesta gráfica final..... | 82 |

CAPÍTULO 7: Lecciones aprendidas.....90

CAPÍTULO 8: Conclusiones94

CAPÍTULO 9: Recomendaciones.....97

| | |
|---------------------------------|------------|
| Fuentes consultadas..... | 102 |
| Glosario..... | 103 |
| Anexos | 104 |



PRESENTACIÓN

Tecnología para educar -TPE- por sus siglas es un programa elaborado por FUNSEPA con una visión innovadora y enfocada en el cambio. Su objetivo es establecer un programa auto-sostenible que sea capaz de proveer continuamente computadoras usadas a todas las escuelas públicas del país.

Los recursos tecnológicos como herramientas de difusión han realizado avances significativos en el desarrollo educativo, social y cultural proporcionando actualización y maximizando el progreso de los objetivos propuestos, buscando la efectividad en las labores de la sociedad que se han beneficiado de la era digital, mostrando un crecimiento en sus capacidades y competencias.

-TPE- fue formado por una alianza multi-sectorial que comparten la misma visión: mejorar la calidad educativa de los niños y niñas de Guatemala. En dicha alianza participan empresas del sector privado, entidades gubernamentales, fundaciones y organizaciones internacionales.

Como parte del proceso académico de los estudiantes de la Escuela de diseño gráfico, se desarrolla un período de EPS complementado por la elaboración de un informe que resume las etapas del proyecto a realizar.

En este informe se indican los procesos a seguir para el diseño digital de material de difusión para el programa -TPE- de FUNSEPA. La elaboración del material es parte fundamental para certificar al estudiante con el grado académico de Licenciado en diseño gráfico.

A través de este informe encontraremos las fases y procesos para la elaboración de un material audiovisual que informa acerca de la labor de FUNSEPA.

Cada capítulo contiene información documentada del proceso; Es esencial conocer cada fase para determinar la efectividad del material gráfico propuesto por el estudiante.

Todos los elementos gráficos desarrollados a lo largo de este proyecto están justificados y asesorados por especialistas de diseño y directores de contenido de la institución.



CAPÍTULO 1
introducción



PROBLEMA DE comunicación

FUNSEPA contribuye al desarrollo social y educativo de Guatemala, utilizando la tecnología como herramienta para el aprendizaje y formación en una era donde los avances en temas de educación se ven ligados a la experiencia digital.

Actualmente FUNSEPA busca promover y ejecutar con mayor impacto el programa tecnología para educar -TPE- que esta enfocado en proveer computadoras usadas, en perfecto estado gracias al centro de reacondicionamiento, a las escuelas del país; Lo que permite el desarrollo de los estudiantes y docentes ante la creciente era digital.



Fotografía: Niños utilizando el equipo proporcionado por Funsepa /Gustavo Rosales

El programa -TPE- requiere de material gráfico que ejemplifique el proceso que realiza FUNSEPA para lograr su objetivo y como el programa beneficia al fortalecimiento del sistema educativo en el país. El material debe ilustrar de manera interactiva para una mayor comprensión y empatía con el usuario.

La difusión de dicho programa es necesaria para el desarrollo educacional del país, ya que por medio de -TPE- muchos niños y niñas podrán aprender con nuevos métodos pedagógicos, utilizarán nuevas herramientas y desarrollarán competencias, dejando atrás métodos de enseñanza obsoletos que no mantienen el interés de los estudiantes y se ve reflejado en un deficiente sistema educativo guatemalteco.

-El diseño gráfico como herramienta de difusión y concientización interviene a través de sus características de color, forma y demás elementos en el.-

interés del usuario y los distintos aspectos que modulan su desarrollo cognitivo para la toma de decisiones. Aporta de manera directa beneficios a la psicología que analiza la manera en que reaccionamos, creamos criterios y opiniones aumentando la efectividad de las distintas intervenciones de la tecnología como método educacional.

JUSTIFICACIÓN DEL proyecto

3.1 Incidencia del diseño gráfico en el proyecto

La necesidad principal de FUNSEPA es proporcionar un mayor alcance del programa -TPE- para continuar apoyando al desarrollo del sistema educativo por medio del aporte tecnológico, impactando en el usuario para alcanzar su objetivo: auto-sostenibilidad abriendo brecha a nuevas instituciones a optar por una mejor calidad educativa. El material audiovisual está elaborado para que el usuario comprenda de manera efectiva las labores que se realizan el programa por medio de elementos gráficos que correspondan e identifiquen a las necesidades de FUNSEPA.

Los spots buscan incentivar al los usuarios a apoyar a FUNSEPA a través del programa -TPE- para que las escuelas beneficiadas brinden al estudiante las herramientas necesarias para una mejor formación.

Se cuenta con bases teóricas y proyectos que demuestran la importancia de la tecnología en la enseñanza creando conexiones entre el desarrollo digital, la educación moderna, el avance cognitivo, la psicología del usuario y la imagen visual.

Los elementos gráficos utilizados en los spots buscan la persuasión e interés del usuario en apoyar al programa que

aporta a las escuelas las herramientas tecnológicas necesarias para la formación de estudiantes capaces, con destrezas ligadas a una era digital en constante evolución.

3.2 Trascendencia del diseño gráfico en el proyecto

Alcanzar a través de herramientas tecnológicas que permita a los estudiantes el fácil acceso a conocimientos educativos, un desarrollo y fortalecimiento en el sistema educativo del país, beneficiando a los estudiantes a lograr sus objetivos y proporcionando métodos eficaces de aprendizaje para que sean capaces de cumplir sus propias metas.

Mejorar el nivel educativo del país, abriendo paso en el campo laboral, obteniendo mejores oportunidades y calidad de vida. Alcanzando un posicionamiento en el mercado global con las capacidades y competencias adquiridas durante la formación educativa.

La intención es que el usuario se interese en el proyecto, aporte a la institución y comparta sus propias experiencias. De esta forma, conseguir una promoción colectiva para que el proyecto deje una huella positiva y consiga un mayor alcance de ayuda a la educación.

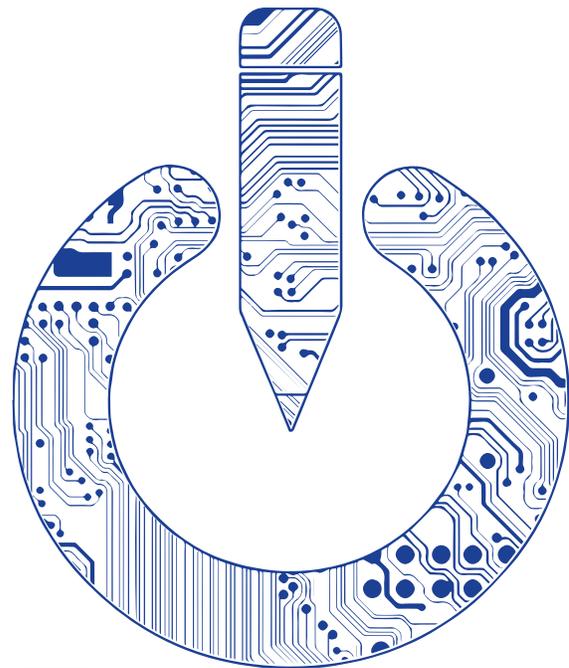
3.3 Factibilidad del diseño gráfico en el proyecto

Todos los datos e información de relevancia serán proporcionados por FUNSEPA. La misma brindará las bases para la elaboración de estrategias de comunicación que ayudarán a la difusión del material audiovisual.

El diseñador cuenta con los conocimientos requeridos y las herramientas necesarias para realizar los proyectos de diseño, mismos que ha adquirido durante el transcurso de su carrera. El estudiante es capaz de implementar todo lo adquirido en la realización de proyecto.

El aprendizaje obtenido del catedrático del curso será utilizado para el planteamiento de problemas y soluciones que beneficien el proceso de diseño y en colaboración con los asesores que brindará la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala se establecerá, fundamentará, ejecutará y documentará el desarrollo del proyecto para alcanzar los objetivos establecidos.

FUNSEPA cuenta con personal capacitado que apoyará al estudiante en las técnicas y procesos institucionales para la elaboración del material de diseño y compartirá sus experiencias dentro del entorno pedagógico para un mayor entendimiento del contexto educativo en Guatemala.



Funsepa



Fotografía: Capacitación a niños beneficiados por el equipo/ FUNSEPA.

OBJETIVOS DEL proyecto



4.1 Objetivo general

Promover a través del diseño de material audiovisual la inclusión de la tecnología como herramienta para el fortalecimiento del sistema educativo en Guatemala a través del programa tecnología para educar -TPE-



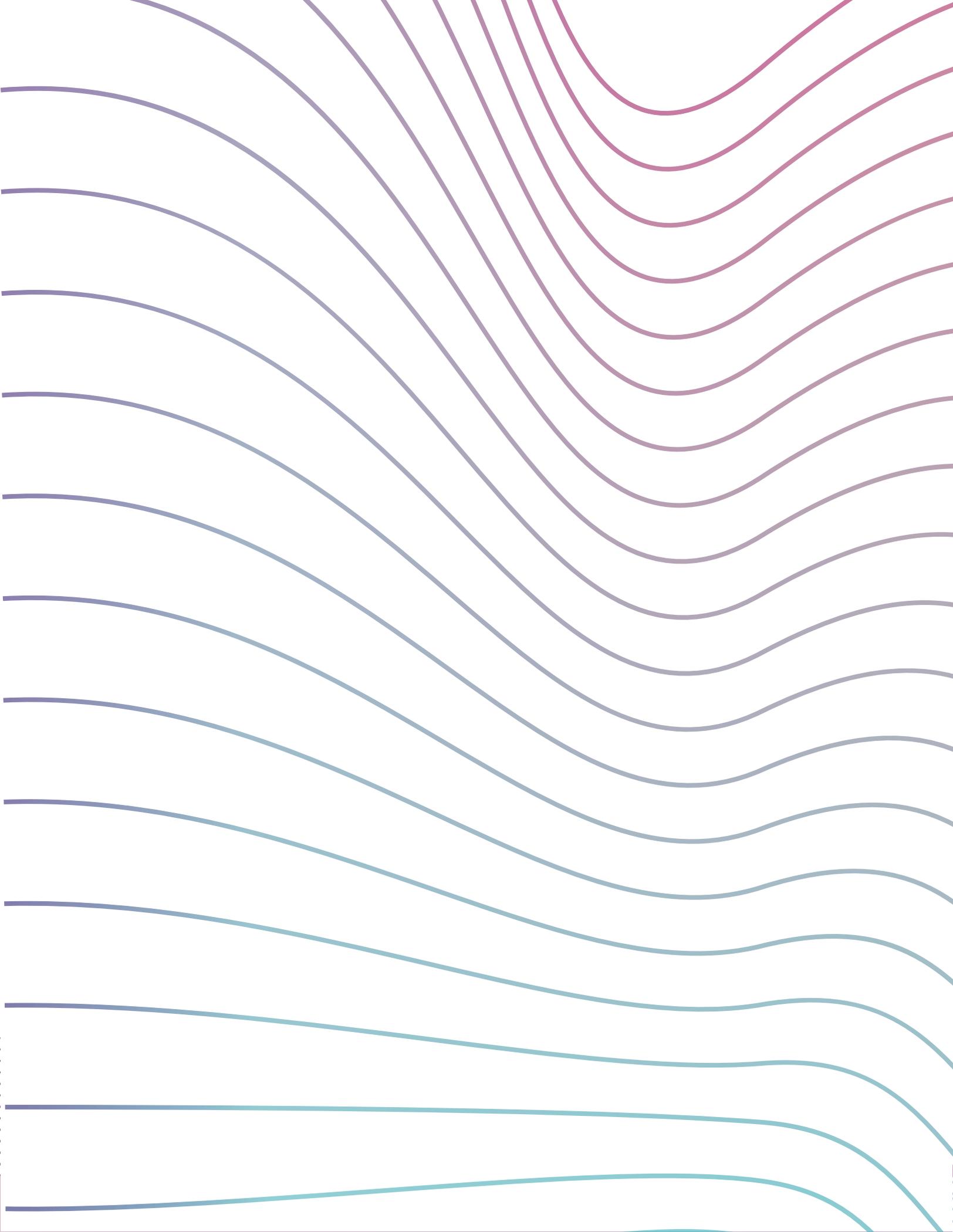
4.2 Objetivos específicos

Objetivo de comunicación

Informar a la población guatemalteca acerca del programa -TPE- de FUNSEPA y de sus labores en general que buscan el desarrollo educativo en Guatemala.

Objetivo de diseño

Diseñar el material audiovisual para el programa -TPE- de FUNSEPA que permita de manera interactiva la difusión de los aportes al sistema educativo en Guatemala.





CAPÍTULO 2

perfiles

FOTOGRAFÍA: FUNSEPA ARCHIVO



PERFIL DE LA institución

INFORMACIÓN BÁSICA

La Fundación Sergio Paiz -FUNSEPA- es una entidad sin fines de lucro, fundada en memoria del empresario Sergio Paiz Andrade, quien a lo largo de su vida utilizó la tecnología y la educación como un medio para el desarrollo sostenible en la región centroamericana.

FUNSEPA desde su creación en 2006 ha sido pionera y ha innovado acciones referentes a la inclusión de la tecnología en la educación para promover el mejoramiento de la calidad educativa. Inició sus acciones ejecutando el programa "Tecnología para Educar (TPE)", el cual tiene como propósito llevar la tecnología a las escuelas públicas del nivel primario.

FUNSEPA pretende disminuir la brecha digital y como primer paso es necesario promover el acceso a la tecnología en la educación.

FUNSEPA reconoce que la labor de inclusión de la tecnología en las escuelas no solo es proveer el hardware a los centros educativos, sino brindar capacitación a los actores principales de este proceso de desarrollo y 9 mejoramientos educativos. Es por ello que FUNSEPA lidera la ejecución del proyecto NA'AT el, cual tiene como objetivo capacitar y fortalecer las capacidades de los maestros.

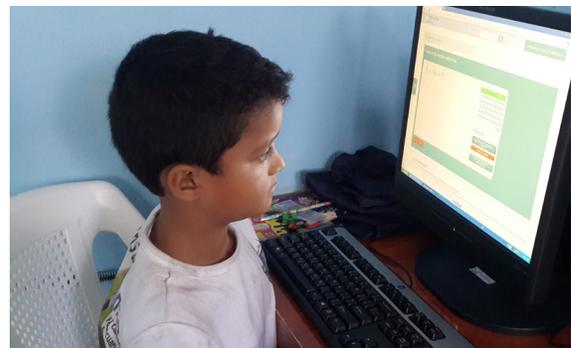
del sector público, en el uso y aplicación de la tecnología, como una herramienta que impulse el desarrollo educativo, con énfasis en las áreas prioritarias.

5.2 Misión

Contribuir al desarrollo de Guatemala, mejorando la educación, a través de la tecnología.

5.3 Visión

Ser la organización líder, pionera e innovadora en el ámbito de la educación a través de la tecnología para influir y trascender en el desarrollo de Guatemala.



Fotografía: Gustavo Rosales /Equipo donado por Funsepa

TECNOLOGÍA para educar

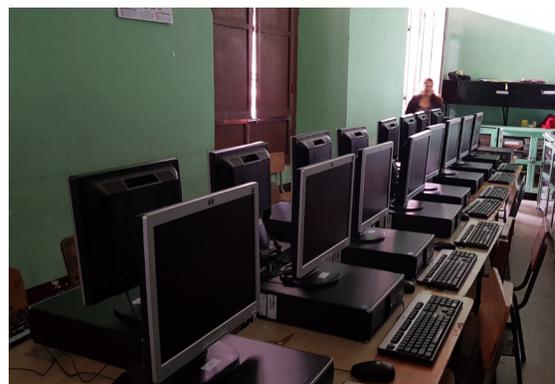
Es un programa creado con una visión innovadora y enfocada en el cambio. Su objetivo es establecer un programa autosostenible que sea capaz de proveer continuamente computadoras usadas a todas las escuelas públicas del país.

Para lograr este objetivo, TPE cuenta con un Centro de reacondicionamiento.

El centro recibe todo tipo de equipo electrónico, el cual es reparado y reacondicionado para convertirlo en computadoras funcionales.

Estas computadoras son posteriormente entregadas, sin ningún costo, a las escuelas públicas del país.

Las computadoras que entregan cuentan con licencias de uso originales, las cuales son proporcionadas por Microsoft; y con material educativo y recursos, que apoyan tanto a los maestros como a los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje.



Se cuenta con una alianza en la que participa la Fundación Heineman y el Sistema de Salud de Carolina del Norte, quienes donan equipo en excelentes condiciones, el cual es trasladado al país desde Charlotte, NC, gracias al apoyo de Chiquita Banana, quienes donan el espacio en sus contenedores para poder trasladar el equipo.

Como parte de la filosofía de -TPE- se a integrado el componente de reinserción social a las prácticas de contratación de personal, ya que se les brinda la oportunidad a jóvenes, de trabajar en nuestro Centro de Reacondicionamiento.



PERFIL DEL grupo objetivo

Ubicación geográfica

-Departamentos y municipios de Guatemala.

Características socio demográficas

- Región: Departamentos y municipios de Guatemala
- País: Guatemala
- Nacionalidad: guatemalteca
- Edad: 20-65 años
- Género: Hombres y mujeres.
- Etnia: indiferente
- Religión: indiferente
- Educación: diversificado a carrera universitaria.

Características socioeconómicas

- Ocupación: Autoridades de instituciones, docentes.
- Ingresos: 2,500 - a más.
- Clase social: baja, media baja, media.

Características Psicográficas

Personalidad: es una persona activa, independiente, trabajadora y alegre. Se destacan por su proactividad. Realizan sus actividades de manera independiente. Personas amigables y confiables. Abiertas al diálogo y la crítica.

Estilo de vida: sociables, hogareños, trabajan para poder brindar a su familia un mejor futuro. Valora el tiempo con sus compañeros de trabajo.

Valores: Honesta honrada, compasiva, humilde. Es consciente de que los valores se trabajan desde el hogar y son pieza fundamental en el desarrollo humano.



Fotografía: Maestros de distintas escuelas beneficiados por FUNSEPA / Gustavo Rosales



CAPÍTULO 3
definición creativa

FOTOGRAFÍA: SOFÍA OLIVARES



ESTRATEGIA DE comunicación

No basta con saber crear una propuesta gráfica. El estudiante proyectista de diseño gráfico de la USAC conoce los antecedentes de la necesidad que motivó a desarrollar el proyecto. También es incluyente en la gestión y producción gráfica al involucrar a diferentes actores que aportarán desde diversas experiencias y conocimientos a este proyecto.

¿Qué se va a comunicar?

La importancia de las capacitaciones continuas en docentes de nivel medio y diversificado, por medio de herramientas tecnológicas, para ayudar a una educación de calidad en Guatemala.

¿Para qué se va a comunicar?

Contribuir a la capacitación y autoformación de docentes beneficiados por FUNSEPA a través de material gráfico para la inclusión de la tecnología como herramienta pedagógica innovando en el sistema educativo de las escuelas guatemaltecas.

Objetivos específicos

Informar a la población guatemalteca acerca del programa -TPE- de FUNSEPA y de sus labores en general que buscan el desarrollo educativo en Guatemala.

Producir material audiovisual para el programa -TPE- de FUNSEPA que permita de manera didáctica e interactiva la difusión de los aportes al sistema educativo en Guatemala.

¿Con qué se va a comunicar?

Spots documentales que narraran los proyectos realizados por FUNSEPA y los beneficios hacia la población guatemalteca.

Recalcar a través de entrevistas la importancia de los programas realizados por Funsepa.

¿Con quiénes?

El estudiante estará acompañado de un asesor dentro de FUNSEPA, que revisará el material pedagógico que se utilizará para los spots documentales y proporcionará material adicional si el estudiante lo requiere. También contará con el apoyo de asesores de la Universidad de San Carlos de Guatemala que lo apoyarán en el desarrollo del proyecto.



Fotografía: Gustavo Rosales / Curso de capacitación para maestros .

La validación estará a cargo del personal docente de institutos beneficiados por FUNSEPA a través de sus distintos proyectos y de profesionales del diseño gráfico que laboran en FUNSEPA.

¿Cuándo?

Agosto: Análisis de material pedagógico, elaboración de insight y concepto creativo. Elaboración de personajes y ambientes para plataforma interactiva.

Septiembre:

01-15 de septiembre: Elaboración de insight, concepto creativo, story line y story board para spots documentales.

15-30 de septiembre: Bocetajes, tomas, grabaciones y post producción.

Octubre: Validaciones finales, entrega y elaboración de informe.

Noviembre: Exposición de proyecto final

El proyecto se mantendrá por tiempo indefinido ya que no se estima fecha de vencimiento.

¿Dónde?

El material se utilizará en los departamentos y municipios de Guatemala. En los institutos, lugares de trabajo de los docentes que se beneficiarán con los spots documentales e informativos para dar a conocer los beneficios que ofrece

ELABORACIÓN DE brief

Cliente:

Fundación Sergio Paiz Andrade. FUNSEPA.

Servicio:

Donación de material tecnológico, capacitación docente, programas de aprendizaje para maestros y alumnos.

Usuario/ Grupo objetivo:

Niños entre 8-17 años y adultos entre 18-65 años. Guatemaltecos. Hombres y mujeres en su mayoría de nivel socioeconómico.



Fotografía: soy502/ Supervisores de proyecto, Funsepa.

Problemática:

La falta de conocimiento por parte de la población respecto a las labores y los programas con los que cuenta FUNSEPA.

Contexto:

Funsepa se enfoca en las mejoras al sistema educativo por medio de la donación de material tecnológico.

Especificaciones técnicas:

- Videos informativos sobre las labores de Funsepa
- Elaboración de personajes para plataforma interactiva.
- Elaboración de campaña de expectativa impresa para carteleras en instituciones educativas y sedes del ministerio de educación.
- Elaboración de troquel para la difusión de la plataforma interactiva NA'AT.



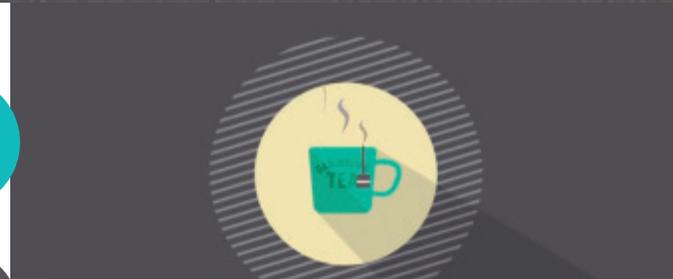
REFERENTES visuales

Los referentes visuales son elementos que permitirán la elaboración de una correcta y acertada línea gráfica para el proyecto a través del análisis de distintos casos análogos.

ELEMENTOS VISUALES

Los elementos visuales que integran el proyecto comprenden una evaluación del material gráfico con el que cuenta la institución previamente. Adicional, el moodboard, cuenta con referencias de videos evaluados por su calidad gráfica y contenido pedagógico.

El material audiovisual con el que cuenta la institución esta conformado por una secuencia de imágenes que contextualizan al usuario sobre las actividades y programas que realizan. Conformado por tomas en planos generales acompañados por textos y frases breves que explican de manera precisa el audiovisual.



El objetivo del material audiovisual a realizar es que la población guatemalteca reitere su interés en participar de los programas que desarrolla la institución y que los resultados de la participación ciudadana sean visibles y comprobables.

Promover la educación de manera interactiva, por medio de plataformas digitales, equipo de computo y nuevas tecnologías. Que todos los docentes y alumnos desarrollen sus competencias apoyados de nuevas herramientas.

Establecer una línea gráfica atractiva que permita dar reconocimiento a Funsepa y a su programa de desarrollo Tecnología para educar.

SOLUCIÓN PROPUESTA



Fotografía: Niños beneficiados por TPE
Gustavo Rosales



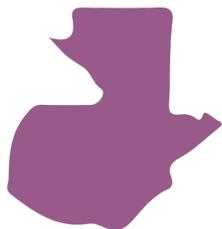
La realización de un material audiovisual que explique de manera precisa y nos de a conocer los resultados efectivos del programa TPE. Reiterar el interés de Funsepa en el desarrollo educacional del país haciendo referencia a los miles de docentes y alumnos beneficiados.

Los elementos visuales que dan vida al material audiovisual contextualizan al receptor, brindándole información del programa TPE y de la entrega de todos los colaboradores que día a día dan todo por la educación de Guatemala.



Fotografía: Niños beneficiados por TPE / Gustavo Rosales

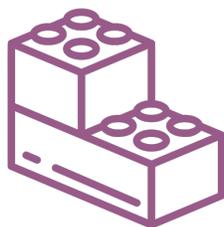
ELABORACIÓN DE insight



“Como guatemalteco, me gusta apoyar a otras personas para que puedan recibir una buena educación.”



“Me siento bien sabiendo que el equipo que donaré, otra persona podrá aprovecharlo.”
“Mi aporte sí hace la diferencia”



“Las donaciones de tecnología apoyan a las escuelas a mejorar las oportunidades de los estudiantes para un mejor futuro.”

Insights de pertenencia

Los insights fueron determinados por medio de los pensamientos de pertenencia de cada uno de los colaboradores y donadores de FUNSEPA. Se pretende crear una consciencia en el guatemalteco para que pueda apoyar a la institución con donativos significativos y así, poder construir juntos un mejor futuro para los niños en Guatemala.

Técnicas creativas utilizadas:

1. Lluvia de ideas
2. Árbol de problemas
3. Relaciones forzada

TÉCNICA 1

La lluvia de ideas es una técnica funcional para dar inicio a la visualización del concepto, por su simpleza y aleatoriedad solamente fueron factibles algunos terminos de los cuales podemos resaltar:

- Crecimiento
- Preparación
- Formación

Lluvia *de ideas*



| | | |
|-----------------|---------------|----------------|
| Educación | Apoyo | Permanencia |
| Docentes | Sistemas | Voluntad |
| Guatemala | Dispositivos | Ánimo |
| Niñez | Conexión | Constancia |
| Aprendizaje | Actualización | Dedicación |
| Desarrollo | Utilidad | Descubrimiento |
| Calidad de vida | Grabación | Computadora |
| Capacitación | Video | |
| Autoformación | Spot | |
| Didáctico | Testimonios | |
| Interacción | Crecimiento | |
| Guía | Mejora | |
| Recursos | Rural | |
| Pedagogía | Urbano | |
| Tecnología | Beneficios | |
| Multimedia | Estadísticas | |
| Diseño | Formación | |
| Plataforma | Aula | |
| Interfaz | Jóvenes | |
| Proyectos | Preparación | |
| Equipo | Lúdico | |
| Técnico | Juegos | |
| Escuelas | Motivación | |

TÉC NI CA 2

El árbol de problemas y necesidades nos ayudó a comprender mejor la situación a la cuál le queremos dar una solución. Analizando cada uno de los aspectos descritos se determinó que si se otorgan los recursos necesarios, la educación de los niños y jóvenes mejorará y proporcionará mejores oportunidades a futuro.



Poco acceso a herramientas tecnológicas y desconocimiento de las mismas



Poco interés de los docentes y estudiantes



Falta de motivación



Falta de recursos para materiales y capacitadores.

Falta de conocimiento sobre las labores y funciones de FUNSEPA



El presupuesto nacional no incluye equipos tecnológicos para las escuelas.



Métodologías obsoletas para la capacitación y aprendizaje.



La situación económica del país no permite brindar el material y el personal necesario para la formación de estudiantes

TÉC NI CA 3

Las relaciones forzadas permiten analizar a fondo la situación establecida en los ejercicios anteriores. Fue de gran ayuda para definir el concepto debido a la amplitud del proceso.

Relaciones *forzadas*



Desarrollo
Calidad de vida
Capacitación
Autoformación
Didáctico
Interacción
Guía
Recursos
Pedagogía
Tecnología
Multimedia
Diseño
Plataforma
Interfaz
Proyectos
Equipo
Técnico
Escuelas

Lonchera
Legos
Ojos
Cielo
Pájaro
Comida
Moneda
Perro
Puerta
Escalera
Fuego
Línea
Luz
Hoja
Cartón
Muñeca
Listón
Silla

Tecnología + escalera

La tecnología es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución. La escalera sirve para subir y bajar los pisos de un edificio o para poner en comunicación dos superficies a distinto nivel. Si queremos tener una educación basada en tecnología debemos construir unas bases sólidas. Avanzar paso por paso hacia nuestra meta.

Equipo + legos

El equipo se refiere al material (en este caso tecnológico) que brinda FUNSEPA, el cuál, apoya a los estudiantes a conseguir un futuro mejor. Los legos son bloques de plástico interconectables que ayudan al desarrollo cognitivo de la persona que los utiliza. La construcción de una buena educación comienza por el desarrollo de los estudiantes. Un futuro en construcción, con educación de calidad y oportunidades de empleo.

CONCEPTO

creativo

El desarrollo del concepto creativo se basa en el esfuerzo que día a día realiza FUNSEPA por mejorar la educación de nuestro país. Es un camino largo pero que, con la ayuda de todos los guatemaltecos se puede alcanzar.

Con la ayuda de las técnicas de conceptualización y los insights designados se obtiene el siguiente concepto.

“FUTURO EN CONSTRUCCIÓN”

Fundamentación:

La educación es es el proceso de transferir el aprendizaje adquirido a través de habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas. La educación de calidad representa niveles altos de oportunidades para las futuras generaciones. Aportando y ayudando como guatemaltecos a los programas de FUNSEPA podemos construir un mejor sistema educativo basado en la tecnología pedagógica , que permitirá un mejor futuro para niños y niñas.

CÓDIGOS visuales

Los códigos visuales proporcionan parámetros y reglas a la composición para una mejor visualización. Entre los códigos que se establecen para el proyecto podemos resaltar:

PALETA DE COLOR

La paleta de color se define basado en el color institucional de FUNSEPA, el azul. Se utilizan distintos tonos del mismo apoyandonos en la analogía cromática.



COLORES COMPLEMENTARIOS:

La paleta de color complementaria se utilizará para proporcionar énfasis a temas importantes dentro de los spots. Cada spot contará con un tono distintivo basandonos nuevamente en la analogía cromática del color institucional.



TIPOGRAFÍA SELECCIONADA

La tipografía se selecciona, basada en el concepto creativo y en la personalidad de la institución.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz _.,:~!@#\$%

Renogare: esta tipografía fue seleccionada por su legibilidad y por la fuerza visual que refleja. El modo bold resalta titulares y textos que lo requieran.

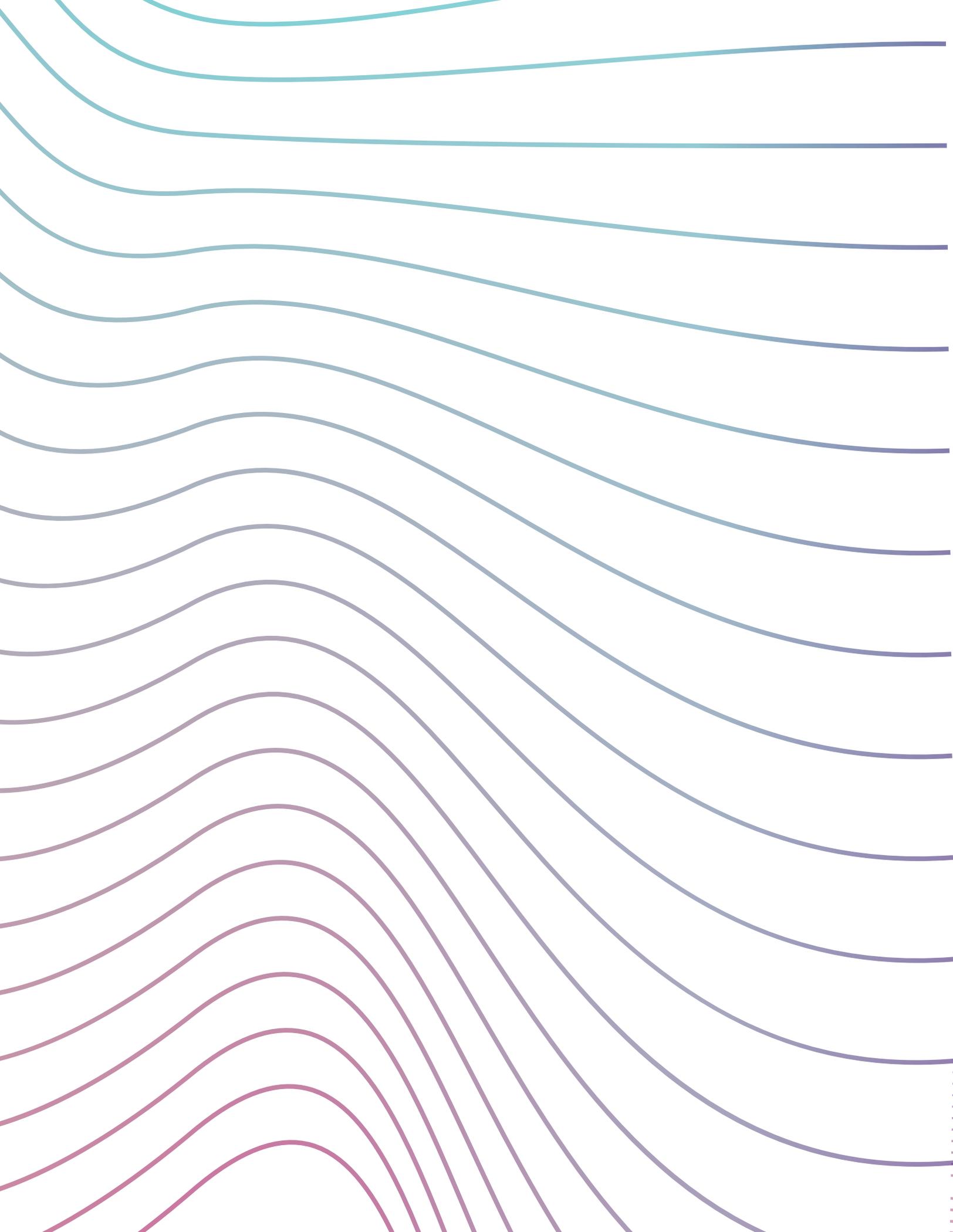
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz _.,:~!@#\$%

Love glitter: Es una tipografía tipo script. Por su trazo ligero proporciona equilibrio a los textos que complementarán el proyecto.



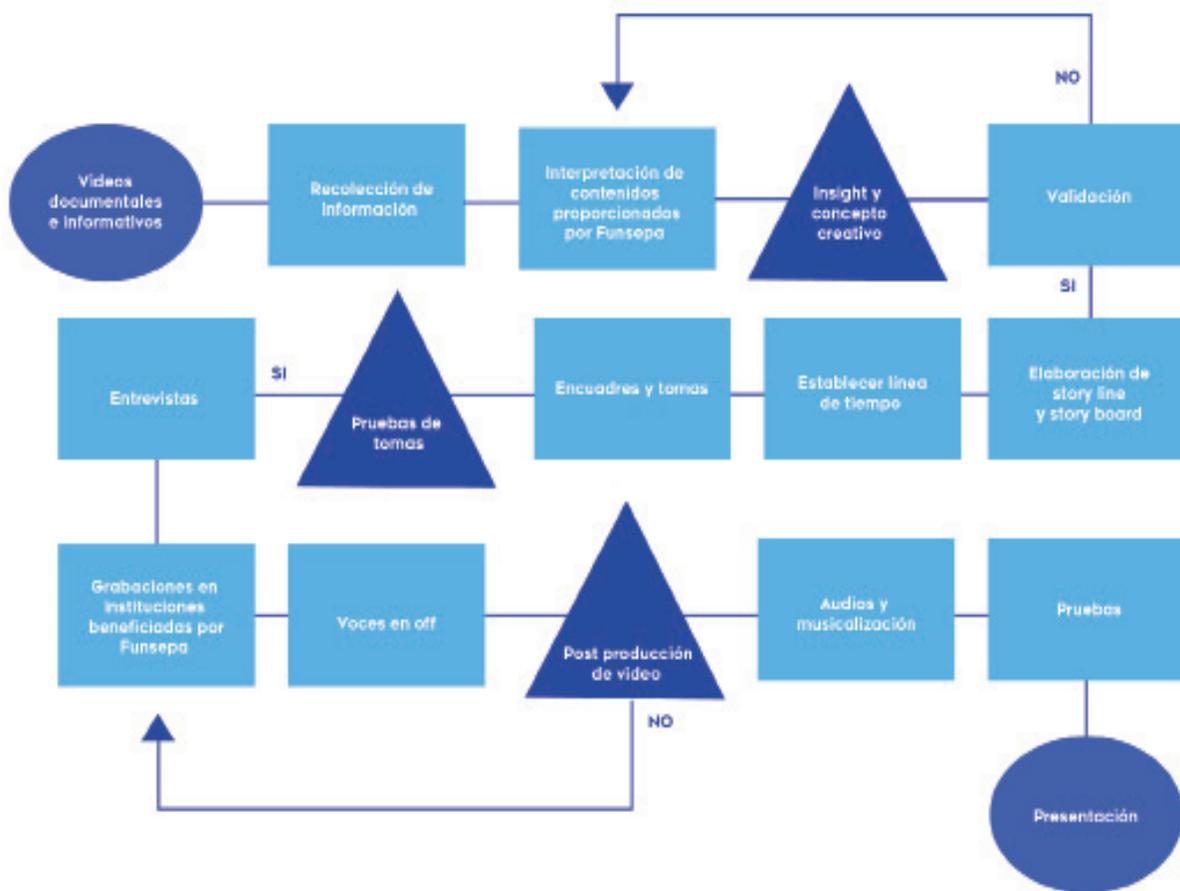
CAPÍTULO 4
planificación operativa

FOTOGRAFÍA: SOFÍA OLIVARES



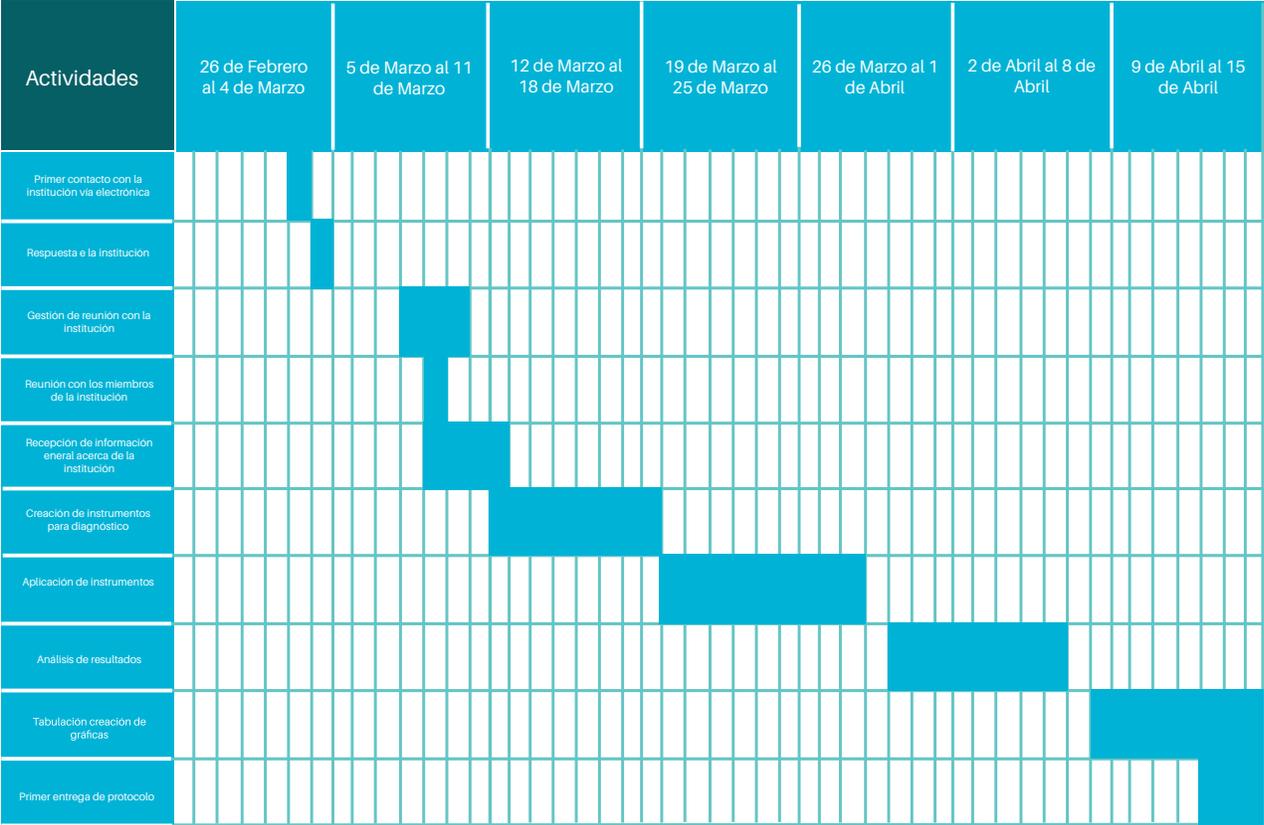
FLUJOGRAMA DE actividades

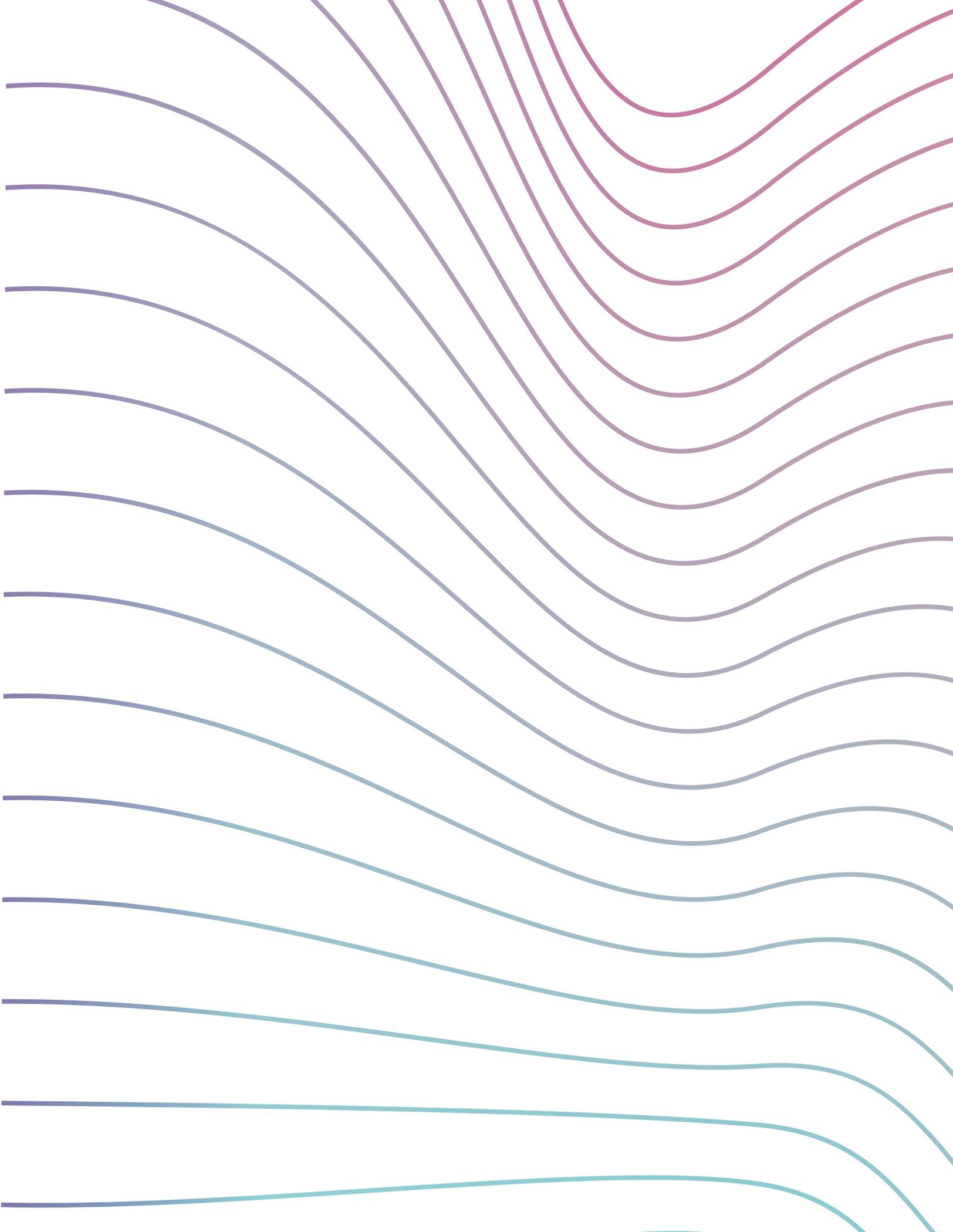
El flujograma de actividades es un recurso visual que muestra una serie de pasos a seguir para la elaboración de un determinado proyecto. Organiza basado en actividades cada línea de acción para concluir de manera efectiva el proyecto.

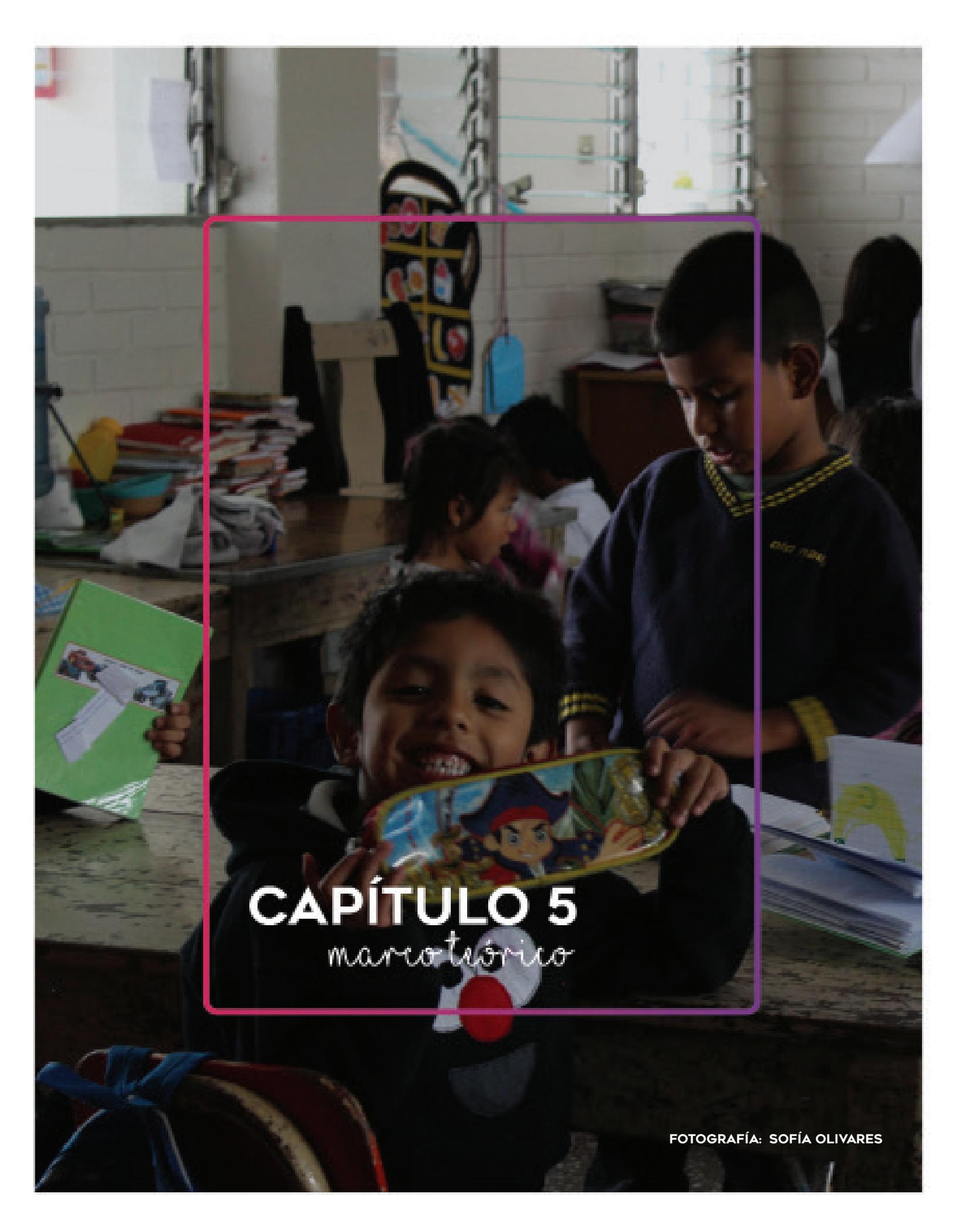


CRONOGRAMA DE actividades

A continuación se observan los pasos establecidos para la elaboración del material gráfico en un cronograma de actividades que permite organizar el tiempo de producción.







CAPÍTULO 5

marco teórico

FOTOGRAFÍA: SOFÍA OLIVARES



MARCO TEÓRICO

Contribuir por medio de material tecnológico al sistema educativo guatemalteco

Introducción

El ser humano es una especie en constante evolución y desarrollo, por lo tanto, tiene una necesidad innata de descubrir cosas nuevas día con día. En una era donde la tecnología avanza a pasos agigantados, la sociedad demuestra interés en las herramientas digitales como medios de comunicación, interacción, y educación lo que permite una formación virtual de las personas.

Nuestro entorno está rodeado de aparatos electrónicos que nos facilitan desde las tareas más complejas hasta las más simples logrando cierto grado de comodidad y adaptabilidad humana. Si bien es cierto la tecnología desprende y aleja al ser humano de su entorno físico, le permite acceder de manera sencilla a millones de datos educativos, sociales y culturales que podrá poner en práctica a lo largo de su vida brindando oportunidades adicionales a los que tienen las herramientas tecnológicas esenciales para su autoformación.

La tecnología hoy en día es comúnmente utilizada como herramienta educativa. Cada vez son más las instituciones que se apoyan de la tecnología para aportar conocimiento a la sociedad de una manera más sencilla y de alcance inmediato.

Si bien es cierto, la tecnología ha sido empleada como una manera alterna para aportar conocimiento, la lectura contribuye no solo al aprendizaje del ser humano sino, al desarrollo cultural y social del mismo, como nos indica Sheina Lee Leoni en su artículo “la importancia de la lectura en una sociedad tecnologizada”:

“La lectura es el verdadero camino hacia el conocimiento y la libertad, ya que nos permite viajar por los caminos del tiempo y el espacio, así como también conocer y comprender las diferentes sociedades y sus culturas.” (Leoni, 2012)

Es por eso que por medio de la lectura, apoyada en nuevas herramientas educativas basadas en los avances tecnológicos, podemos descubrir técnicas de estudio y aprendizaje que nos permitirán el desarrollo de competencias personales que abren la puerta a un futuro de enseñanza autodidacta. Como nos indica el manual “Los hábitos de la lectura: aprendizaje y motivación”.

Si bien es cierto la tecnología nos ayudará a tener avances en temas educativos gracias a sus múltiples áreas de aplicación, la base de todo buen aprendizaje es la lectura. La lectura fomenta hábitos sociales, culturales y académicos influyendo de forma directa al proceso de autoformación de cada individuo que la practique.

Es un hecho que la base de toda sociedad es la educación y que la misma beneficia a todas las personas otorgándoles una mejor calidad de vida. Es sumamente importante la estructuración de un plan educativo para que las poblaciones menos beneficiadas, puedan tener la oportunidad de optar no solo a educación sino, a una educación de calidad que les permita desarrollar las competencias necesarias.

FUNSEPA y la nueva era

Fundación Sergio Paiz Andrade -FUNSEPA- es una institución cuyo cometido es beneficiar a instituciones de bajos recursos proporcionándoles equipo tecnológico que permitirá la promoción del aprendizaje digital en una era donde la tecnología es esencial para la educación. Es una institución guatemalteca fundada en conmemoración a Sergio Paiz Andrade promotor de la educación sostenible y autodidacta. Además del equipo tecnológico que proporciona, FUNSEPA se encarga de capacitar constantemente a docentes cultivando el hábito de la autoformación por medio de distintas plataformas interactivas que permitirán al docente a transmitir mayor cantidad de conocimientos a los estudiantes.

En Funsepa entendemos, que la calidad de la educación no puede ser mayor a la calidad y competencias de sus maestros y directores, razón por la cual nos hemos enfocado en el programa de capacitación. (Paiz, 2010).

FUNSEPA desde su creación en 2006 ha sido pionera y ha innovado en programas para la inclusión de tecnología como herramienta para la educación. La institución pretende disminuir la brecha digital en el país proporcionando el acceso a la tecnología como primer paso.

Para el funcionamiento de FUNSEPA, se cuenta con el aporte de instituciones y de personas voluntarias comprometidas con el desarrollo de la educación en Guatemala. También cuentan con los donativos de equipo tecnológico el cual, una vez recibido, se revisa y de ser necesario se repara en las instalaciones de la institución para luego, ser trasladado a las instituciones beneficiadas.

Según estadísticas otorgadas por Unicef:

“Se estima que 657.233 niños y niñas no asisten a la escuela primaria, correspondiendo al 26% de la población total entre los 7 y los 14 años de edad. Cada año 204.593 niños y niñas abandonan la escuela (12% de matriculados). A pesar de los rezagos de Guatemala en materia de educación, es uno de los países que menos invierte en esta importante área. El gasto en educación como porcentaje del Producto Interno Bruto, PIB, de Guatemala es de aproximadamente 2,4%, en comparación al 4,4% del promedio en América Latina.”

El objetivo actual de FUNSEPA radica en aumentar el alcance de escuelas con sus donaciones y programas aportando por medio del sistema educativo a erradicar problemas sociales en el país.

Tecnología para educar

Es un programa creado con una visión innovadora y enfocada en el cambio. Su objetivo es establecer un programa autosostenible que sea capaz de proveer continuamente computadoras usadas a todas las escuelas públicas del país.

Para lograr este objetivo, TPE cuenta con un Centro de reacondicionamiento. El centro recibe todo tipo de equipo electrónico, el cual es reparado y reacondicionado para convertirlo en computadoras funcionales.

Estas computadoras son posteriormente entregadas, sin ningún costo, a las escuelas públicas del país. El material entregado a las escuelas es destinado a capacitar a los docentes y que los mismos, mejoren sus técnicas de enseñanza para el aprendizaje de los alumnos. Como nos cuenta Javier Sancho en su artículo "técnicas de enseñanza para mejorar la motivación de los estudiantes":

"La calidad del aprendizaje está relacionada directamente, aunque no de manera exclusiva, con la calidad de la enseñanza" (Sancho, 2012)

Si los estudiantes cuentan con sistemas de enseñanza interactivos, basados en la capacitación que reciben los docentes y la variación de sus métodos de enseñanza, los mismos se verán motivados y desarrollarán habilidades.

Bienvenido a mi nivel: Aprendizaje basado en proyectos -ABP-

Este módulo inicia la integración e interacción de los estudiantes en el desarrollo de proyectos. Enseña al docente a facilitar los espacios de retroalimentación de los estudiantes y les proporciona seguimiento en conjunto con la orientación objetiva al desarrollo del plan de cada estudiante.

El docente aprenderá a detectar y atender las necesidades de los estudiantes y desarrollará distintas técnicas de evaluación para los conocimientos adquiridos.

La función principal del proceso de evaluación consiste en medir el logro de aprendizaje, por lo que en cada control el docente tratará de determinar el logro de los objetivos previstos. Los logros de los estudiantes sólo serán comparados con sus logros anteriores, es decir en relación a sí mismo y no al grupo. (Lara, 1998).

Resulta imposible medir de manera ecuánime la capacidad de todos los estudiantes ya que cada uno tiene capacidades y talentos distintos. Es por eso que se considera necesarias distintas técnicas de evaluación que resalten distintas características educativas e incentiven a cada alumno.

También se apoya al docente a evidenciar el aprendizaje basado en los proyectos por parte de los estudiantes. Por medio de temas generadores expuestos por el docente, los alumnos proponen todas sus ideas y las ponen en práctica para sus tareas. Lo importante de dicho aprendizaje es que el docente de un seguimiento constante y resuelva todas las dudas que el estudiante pueda tener acerca del proceso y que luego pueda fundamentar paso a paso a través de informes lo acontecido.

Conclusiones

La educación en Guatemala necesita un cambio. Los avances en tecnológicos, culturales, sociales están generando competencias que solamente con buenas bases educativas podremos adquirir. Si no se cuenta con un sistema educativo de calidad, la calidad de vida disminuye debido a las pocas oportunidades de trabajo y por consiguiente la mala economía. Invertir en educación es la mejor decisión que las autoridades gubernamentales pueden tomar.

La institución proporciona las herramientas necesarias para el desarrollo de los niños y jóvenes. Es necesario adaptar métodos de enseñanza tradicionales y convertirlos en herramientas de comunicación que permitan el aprendizaje en una era tecnológica, que permite evolucionar según las necesidades de cada persona.

Referencias

1. ecured. (2017). Ventajas de un material didáctico. Ecuador .
2. Hernández, F. (2016). Na'at, el proyecto educativo de Funsepa que impactará en los maestros. Guatemala: Soy502.com.
3. Lara, C. M. (1998). Tecnología didáctica. Guatemala : Piedra Santa.
4. Paiz, S. (2010). Memoria de labores FUNSEPA . Guatemala, Guatemala.
5. Sancho, J. (2012). Técnicas de enseñanza para mejorar la motivación de los estudiantes. España .
6. VV.AA. (2002). "Los hábitos de la lectura: aprendizaje y motivación". Barcelona, España: Grupo editorial CEAC. S.A.

Diseño digital de material para la difusión del programa tecnología para educar -TPE- de Funsepa

Introducción

FUNSEPA tiene como objetivo principal contribuir al desarrollo social y educativo del país apoyándose en la tecnología como herramienta esencial del aprendizaje moderno en una era donde los avances educativos van ligados a la experiencia digital que el mundo virtual nos proporciona.

En la actualidad, la institución busca informar a la población guatemalteca, en especial a los docentes y autoridades educativas sobre los programas que ejecuta para el desarrollo del sistema educativo en Guatemala, lo que permitirá mayor reconocimiento de los mismos. Tecnología para educar es un programa que proporciona equipo tecnológico a escuelas.

Por medio de sus recursos educativos desarrollados de manera interactiva, personalizada y amigable al usuario (docentes y estudiantes) para su aprendizaje permiten una enseñanza distinta basada en contenido lúdico, un contenido interactivo que forma al usuario según sus habilidades y capacidades. Como nos indica Ernesto Yturralde: “La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”. (Yturralde, 2017)

La creatividad con la que se presenten los contenidos pedagógicos influirá en el docente y al estudiante de manera positiva, a excepción de los métodos tradicionales de enseñanza, por medio de las herramientas creativas aportan de manera directa beneficios al desarrollo cognitivo.

El material gráfico debe transmitir al usuario el mensaje correcto para que la pieza de diseño cumpla su objetivo. Según Munari, “El desarrollo de una pieza de diseño sin significado alguno, sin que la misma transmita un mensaje o emoción carece de lenguaje visual”. (Munari, 1985)

El material gráfico que incluye la plataforma refuerza los contenidos pedagógicos de manera que el docente aprende de una manera distinta, motivándose con un contenido interactivo.

El lenguaje visual de la plataforma implica la importancia que tiene la autoformación en general, pero, priorizando a los docentes ya que son la base del sistema educativo. Mostrar a los maestros que seguir adquiriendo conocimiento permitirá transmitir a sus alumnos todas las herramientas necesarias para su desarrollo.

El diseño gráfico como herramienta pedagógica

El diseño gráfico tiene como intención, comunicar de manera creativa los contenidos, proporcionando un mensaje, creando atracción al usuario y mantenerlo motivado a hacer uso del material. Un material pedagógico apoyado por el diseño gráfico permite mayor oportunidad de comprensión utilizando referencias visuales para el aprendizaje.

Cuando se utilizan piezas de diseño como herramienta pedagógica hay que tomar en cuenta el contenido y la importancia que este representa para dar el énfasis correcto. Como lo dice el artículo "El diseño gráfico en materiales didácticos":

"La elaboración, selección y evaluación de materiales didácticos impresos y audiovisuales son una tarea diaria del profesor en el que hacer educativo bien sea para orientar las clases en el aula o para sugerir a las directivas de las instituciones donde laboran la compra de materiales didácticos de tal manera que los profesores deben tener criterios precisos y claros de las condiciones que hacen didáctico a un material (físico o virtual)". (Rodríguez, 2009)

Play, pause, stop and repeat.

El beneficio del material multimedia radica en la interpretación lógica del contenido pedagógico otorgado por FUNSEPA. El término "multimedia interactiva" se refiere a todos aquellos sistemas que se emplean en la actualidad donde mediante diversos elementos, se permite la interacción del usuario con los contenidos de manera diferente, haciendo referencia a la evolución que los sistemas multimedia han sufrido con el paso de los años. (Belloch, s.f.).

El insight y concepto creativo que tendrá el material multimedia se ve ligado al sistema educativo y los beneficios obtenidos de los programas de capacitación. La realización de un story line ayudará a aterrizar las ideas para transmitir el mensaje y se establecerá un contexto. Un story board llevará de la mano a la producción y facilitará el proceso de postproducción analizando si la propuesta es la correcta o el mensaje en algún momento no pierde y no comunica lo que se requiere.

La gestión de producción debe tomar en cuenta las horas que se requerirán para lograr el material y se deberá planificar con anticipación y confirmar al personal si fuera necesario. Todas las grabaciones dentro de las instituciones deberán tener el consentimiento de las autoridades correspondientes y las personas que formarán parte de las grabaciones deberán autorizar el uso de su material.

Un cortometraje o spot, al ser un material de corta duración mantiene el interés y motiva al usuario a prestar la atención necesaria para que reciba el mensaje a comunicar en el espacio de tiempo que se presenta. "Las nuevas tecnologías educativas se apoyan en material gráfico multimedia como los videos didácticos y animados ya que tienen una empatía inmediata con el usuario y transmite de manera eficaz y dinámica la intención del mensaje que se quiere comunicar. (Álvares, 2017)"

El estudio de nuestro grupo objetivo nos permitirá establecer el contexto y los elementos que acompañarán como la musicalización, el lenguaje, el tipo de narración y los códigos cromáticos.

Conclusiones

FUNSEPA como institución pionera del uso de herramientas digitales y tecnología para la educación, se beneficia de materiales multimedia que explique e informen de manera sencilla y clara su objetivo a las instituciones y que las mismas se vean beneficiadas por los programas y capacitaciones. El uso correcto del material multimedia abrirá las puertas a nuevas oportunidades de desarrollo dentro del área rural recalcando los beneficios de los programas y concientizando de la importancia de la capacitación y autoformación.

El diseño multimedia ha tomado ventaja destacándose por su versatilidad y fácil comprensión. Por la referencia visual el entendimiento es sencillo y por la interacción el usuario mantiene el interés y la motivación.

La experiencia que proporciona el diseño pedagógico permite replantear la educación tradicional y apoyar con experiencias visuales que ejemplifiquen las situaciones. El proceso de elaboración del material multimedia requiere de planificación absoluta ya que es un conjunto de actividades que dispondrán de un tiempo establecido y el éxito de dicho material tendrá su base en el seguimiento de dicho plan.

Los spots y cortometrajes son la mejor opción para crear una empatía inmediata con el usuario. Por su corta duración, el interés se mantiene hasta el final transmitiendo el mensaje de manera específica.

Referencias

- 1.Álvares, L. (Enero de 2017). El cortometraje como recurso didáctico dentro del aula. Obtenido de Educortos : <http://www.educacontic.es>
2. Belloch, C. (s.f.). Aplicación de multimedia interactiva, Unidad de tecnología educativa. Obtenido de Universidad de Valencia: <http://www.uv.es/bellochc>.
3. Munari, B. (1985). Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Gustavo Gili.
4. Rodríguez, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos . Bruselas, Bélgica.
5. Yturalde, E. (2017). Aprendizaje experiencial. Estados Unidos.: www.aprendizajexperiencial.com.

VENTAJAS y desventajas

VENTAJAS

- Reconocer las labores realizadas por FUNSEPA en los establecimientos beneficiados.
- Informar sobre los proyectos que realiza FUNSEPA y el impacto que genera ante la sociedad.
- Informar a los contribuyentes sobre las labores realizadas y los beneficios que obtiene cada estudiante con su aporte.
- Captar la atención de nuevos contribuyentes para el patrocinio de la institución.

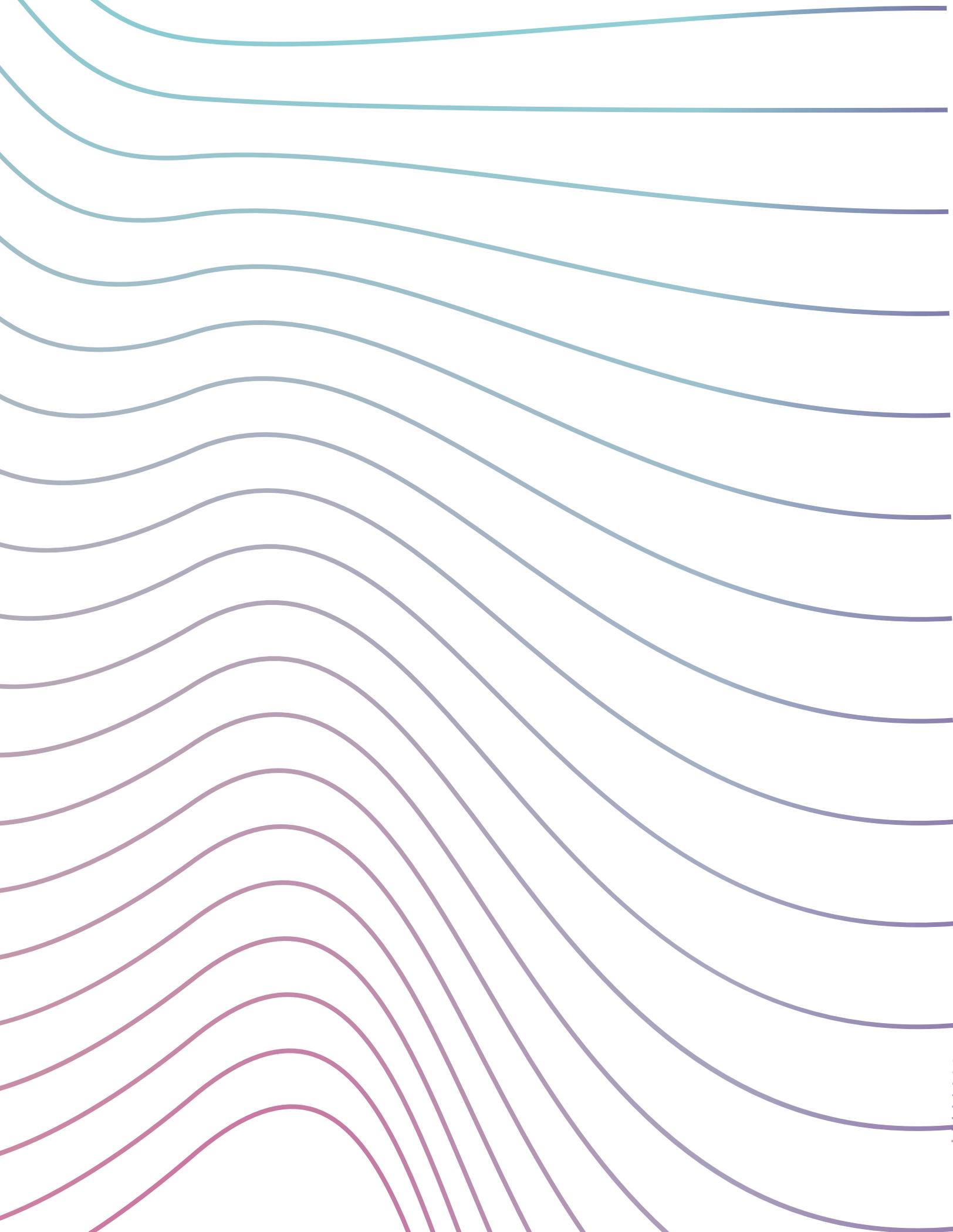
DESVENTAJAS

- No todos los centros educativos cuentan con equipo multimedia para la reproducción de dicho material.
- El material no muestra el nivel de complejidad de los procesos de la institución.
- No todas las personas perciben de la misma manera el mensaje del material gráfico.





CAPÍTULO 6
*proceso de producción
gráfica y validación*



NIVEL DE VISUALIZACIÓN 1

En una era digital, las herramientas tecnológicas han beneficiado a miles de estudiantes a obtener un mayor aprendizaje a través de técnicas didácticas e innovadoras. Los avances del sistema educativo deben basarse en la inclusión de tecnología que hace a los estudiantes autodidactas y a los docentes líderes al poner en práctica técnicas pedagógicas modernas para el cumplimiento de sus labores.

Cada equipo donado por FUNSEPA a través de su programa tecnología para educar -TPE- representa un avance para estudiantes, docentes y demás integrantes de la comunidad educativa y los impulsa a desarrollar habilidades y destrezas para la construcción de un futuro con miles de oportunidades.

VIDEO 1

INSIGHT:

“Las donaciones de tecnología proporcionan mejores oportunidades para el futuro”

CONCEPTO:

Solidaridad-informativo

CONCEPTO CREATIVO:

Futuro en construcción

IDEA:

Presentación del programa TPE

TIEMPO APROXIMADO:

5:00 minutos.

SINOPSIS:

FUNSEPA, el lugar donde los desechos se convierten en oportunidades. Un equipo comprometido que día a día ofrece una actitud del 100% para llevar a las escuelas del país las herramientas para construir un futuro mejor.

ARGUMENTACIÓN:

Se presenta el área donde se ubica FUNSEPA. Un integrante del equipo nos da la bienvenida al lugar donde se construyen oportunidades para los miles de estudiantes del país. Se presentan los distintos procesos que convierten a TPE en un programa autosostenible y los recursos educativos que posee para las mejoras en el sistema educativo. Dentro del audiovisual se presentan estadísticas y gráficas que comprueban la efectividad del programa. Se cierra el audiovisual con el logotipo de FUNSEPA.

GUIÓN LITERARIO

SECUENCIA

1. DÍA - FUNSEPA
Ubicación
2. DÍA- ENTRADA FUNSEPA
Bienvenida
3. DÍA - INT. FUNSEPA
Instalaciones - presentación
4. DÍA - CENTRO DE REACONDICIONAMIENTO -CDR-
Equipo trabajando
5. DÍA - INT. FUNSEPA
Recorrido de las instalaciones
6. DÍA- INST. OPERATIVAS FUNSEPA
Equipo de trabajo saludando
7. DÍA- INST. OPERATIVAS FUNSEPA
Miembro del equipo gestionando actividades
8. DÍA - ARCHIVO
Instituciones beneficiadas
9. GRÁFICAS - ESTADÍSTICAS
Datos de beneficiados aproximados
- 10.DÍA - INT. FUNSEPA
Recursos educativos general
- 11 .DÍA - INT. FUNSEPA
Explicación recursos educativos
12. DÍA - INT. FUNSEPA
Personas probando los recursos educativos
- 13.DIA - SALA DE REUNIONES
Coordinación del programa
- 14 DÍA- SALA DE REUNIONES
Enfoque en los documentos de coordinación
- 15.DÍA- CDR-
Vista de las computadoras para donación
- 16.DÍA - INT. FUNSEPA
Equipo uniendo las manos. (expresión manos a la obra).
17. LOGOTIPOS



Fotografía: Soy502/ Director de contenidos



Fotografía: Soy502/ Contenido metodológico de los programas

GUIÓN TÉCNICO

| INFORMACIÓN / DESCRIPCIÓN | ESCENAS/ TOMAS / ANIMACIÓN | TIEMPO |
|---|--|--------|
| Introducción Logo Funsepa | Animación logotipo | 15" |
| Contextualización de la ubicación de Funsepa | Tomas de la institución por fuera, entrada e instalaciones en general | 08" |
| Funsepa es una organización que brinda apoyo a la educación guatemalteca a través de sus programas creados específicamente para el desarrollo de maestros y estudiantes. | Tomas por las oficinas de Funsepa, pasillos corredores. Tomas de computadoras con los programas desarrollados por Funsepa. (Logotipos de los programas) | 25" |
| El equipo Funsepa día a día trabaja para convertir los sueños de las escuelas en realidad, convirtiendo desechos en oportunidades. | Tomas de escuelas, niños saludando, niños utilizando el equipo, personal de Funsepa con el equipo (descargando el equipo). | 25" |
| Gracias a las donaciones de miles de guatemaltecos conformados por empresas del sector privado, entidades gubernamentales, fundaciones y organizaciones internacionales Funsepa cuenta con varios programas, ideados para fomentar la capacitación docente y el desarrollo tecnológico de los estudiantes dentro de los centros educativos. | Animación de logotipos de las empresas aliadas con Funsepa, tomas de centros educativos, archivo de fotografías de las instituciones visitando los centros educativos. Imágenes del equipo que las empresas donan. | 30" |
| TPE, (tecnología para educar) es un programa que beneficia a las escuelas con equipo de computo para el desarrollo educacional. El equipo se obtiene de donaciones de nuestros patrocinadores, se recibe en las instalaciones de Funsepa que cuentan con un centro de reacondicionamiento. | Equipo de Funsepa descargando el equipo y llevándolo al centro de reacondicionamiento. Tomas generales del equipo encargado del equipo. (Analizar la disponibilidad de Melvin, encargado del equipo donado dentro de las instalaciones). | 40" |
| En el centro de reacondicionamiento, se les brinda servicio al equipo desde el hardware hasta el software. Un proceso completo en el que se evalúa el estado del equipo y luego se instalan los programas educativos. Luego de estar listos, los equipos son embalados con códigos para un mejor control y orden en el proceso de donación. | Tomas de los técnicos trabajando. (cada área tiene un colaborador) Apuntes sobre el servicio que se le brinda al equipo. Toma de ordenes. Computadora en pruebas de uso. Tomas del proceso de embalaje y colocación de los códigos únicos. | 40" |
| Como último paso, los equipos son entregados e instalados en la institución beneficiada para que los docentes y alumnos puedan beneficiarse de las ventajas de la educación en una era digital. Construyendo un futuro sólido con mejores oportunidades. | Animación panel de Funsepa hacia la escuela beneficiada (carro por la ciudad, cambio de escenario, llegada a la escuela). Tomas de niños en clases utilizando el equipo donado. Grupo de niños dando gracias, despidiéndose. Tomas finales (contrapicada) del suelo (instalaciones funsepa-afuera) al cielo. | 40" |

VIDEO 2

INSIGHT:

“Mi aporte sí hace la diferencia”

CONCEPTO:

Solidaridad-informativo

CONCEPTO CREATIVO:

Futuro en construcción

IDEA:

Presentación del programa TPE

TIEMPO APROXIMADO:

4:00 minutos.

SINOPSIS:

La labor de FUNSEPA ayuda a todos los estudiantes a utilizar las herramientas tecnológicas para iniciar a construir su futuro desde las aulas. Cada día más personas se ven beneficiadas con el programa TPE cuyo objetivo es ayudar en el desarrollo del sistema educativo en el país.

ARGUMENTACIÓN:

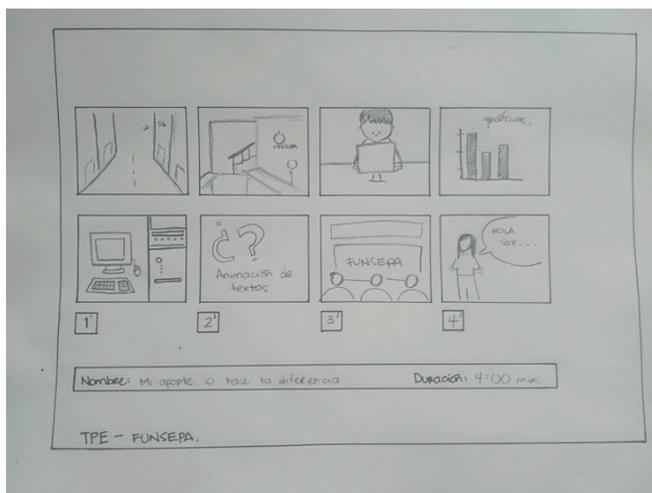
Se proporciona las instrucciones a todos los docentes. Se informa a los alumnos sobre el uso y cuidado de el equipo y se les ayuda con el uso de los recursos educativos. Los testimoniales nos aportan experiencias de vida para llevar a todas esas personas que colaboran con su donación la satisfacción de ayudar y proporcionar mejores oportunidades. Se cierra el audiovisual con el logotipo de FUNSEPA.

GUIÓN LITERARIO

1. DÍA - INSTITUCIÓN
Instrucciones para el uso a docentes
2. DÍA- INSTITUCIÓN
Instrucciones de uso a los alumnos
3. DÍA - INSTITUCIÓN
Instrucciones de uso para los recursos educativos
4. DÍA - INSTITUCIÓN
Niños interactuando con el sistema de recursos educativos
5. DÍA - INSTITUCIÓN
Apoyo del equipo FUNSEPA a los niños.
6. DÍA- INSTITUCIÓN
Testimoniales autoridades de la institución
7. DÍA- INSTITUCIÓN
Testimoniales docentes
8. DÍA - INSTITUCIÓN
Testimoniales alumnos
9. DÍA - INSTITUCIÓN
Testimoniales padres de familia
10. DÍA - INSTITUCIÓN
Testimoniales equipo FUNSEPA
11. DÍA - INSTITUCIÓN
Tomas finales de la institución
12. DÍA - INSTITUCIÓN
Despedida del equipo FUNSEPA
13. DÍA - CALLES DE LA CIUDAD
Regreso a instalaciones de FUNSEPA
14. DÍA- FUNSEPA
Reunión del equipo FUNSEPA
15. DÍA- FUNSEPA
Despedida por parte del equipo FUNSEPA
16. LOGOTIPOS

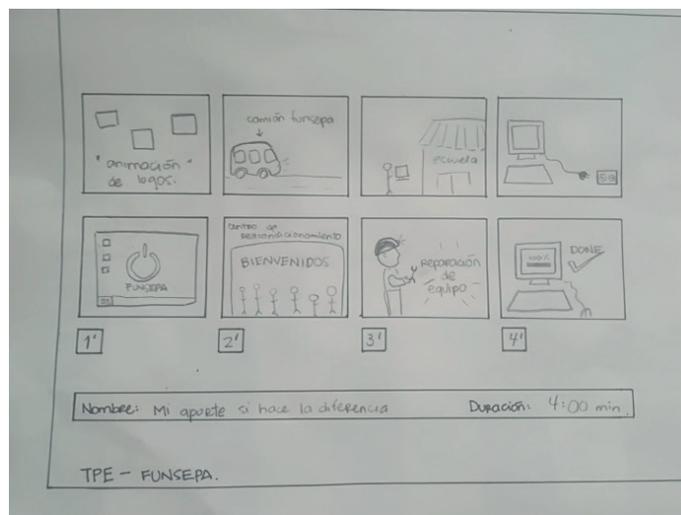
GUIÓN TÉCNICO

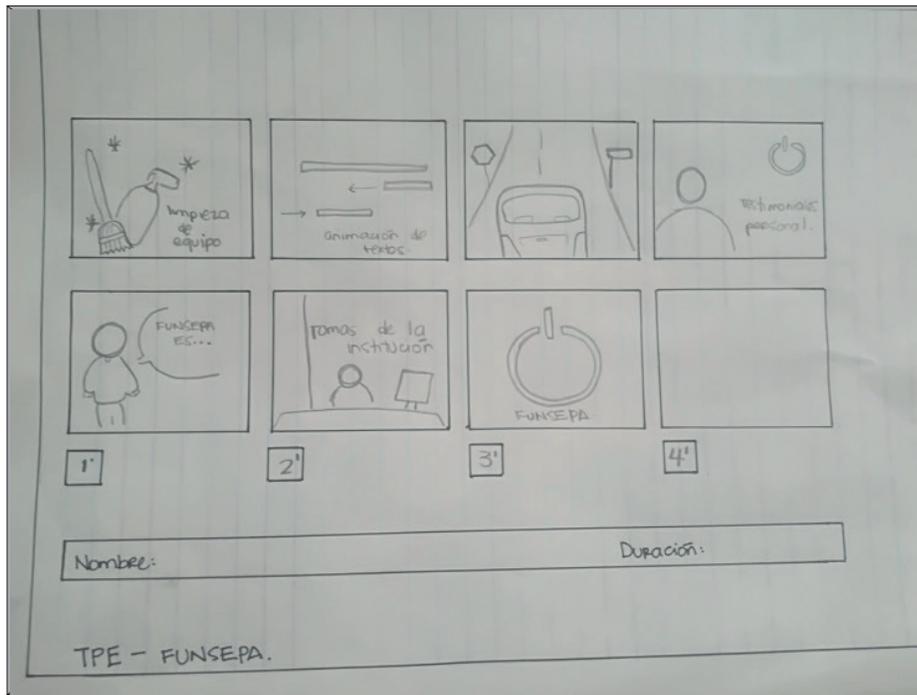
| INFORMACIÓN / DESCRIPCIÓN | ESCENAS/ TOMAS / ANIMACIÓN | TIEMPO |
|--|---|--------|
| Introducción Logo Funsepa | Animación logotipo | 15" |
| ¿Por que es importante la ayuda del programa TPE en el desarrollo de la educación en Guatemala? | Texto animado, transiciones. Voz en off. | 10" |
| La tecnología como herramienta para la educación representa una pieza clave para todos los niños y niñas a lo largo del territorio guatemalteco | Animación computadoras en escuelas. Animación de niños por etapas hasta llegar a su graduación. (representando el desarrollo educativo) | 25" |
| 17.46% de las personas en nuestro país es analfabeta. Guatemala cuenta con 19 mil escuelas públicas y de estas el 87.5% no tiene acceso a la tecnología. | Animación de gráficas con los datos estadísticos de Funsepa. | 30" |
| Funsepa y su programa TPE ha equipado más de 1,300 escuelas con computadoras. Han beneficiado a más 470 mil de niños entregando más de 20, 600 computadoras. En pocas palabras Funsepa es: tecnología, empleo, amistad, familia, desarrollo, oportunidades, educación. | Animación de computadoras para hacer referencia al equipo donado, animación de iconos para la estadística de los niños beneficiados. Tomas de distintos colaboradores expresando para ellos que es Funsepa. | 40" |
| Y nuestro dato más importante, el 100% de nuestra lucha se enfoca en mejorar la educación guatemalteca. | Animación de texto y gráficas. Tomas de niños en escuelas del país. | 30" |
| Pero estos objetivos no los hemos logrado solos, somos una gran familia que día a día lucha por una Guatemala llena de oportunidades por medio de la educación. | Tomas de colaboradores, animación de logotipos de los donantes. | 20" |
| En el 2018 hemos cumplido varias metas (resultados actualizados) pero, ¡vamos por más! | Animación de gráficas con resultados actualizados. | 20" |
| Funsepa, el lugar donde los desechos se convierten en oportunidades de desarrollo para las futuras generaciones de Guatemala. | Aparecen en pantalla varios videos (collage de videos) mostrando todas las actividades de funsepa. Cierre con el logotipo. | 25" |



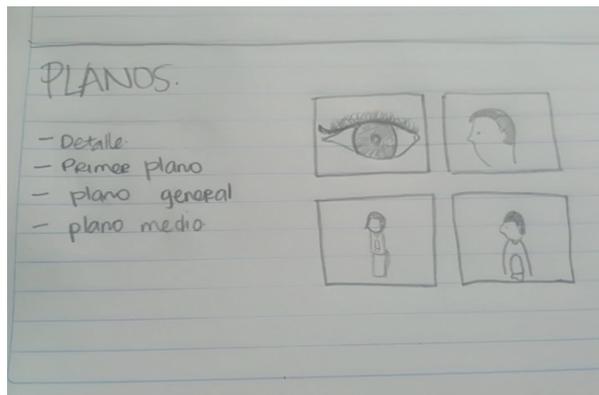
El story board realizado para la elaboración de los videos, es seccionado en bloques para facilitar su transición y secuencia.

Cada bloque cuenta con acciones de los colaboradores de la fundación además contextualiza a la población sobre los programas con los que FUNSEPA cuenta.

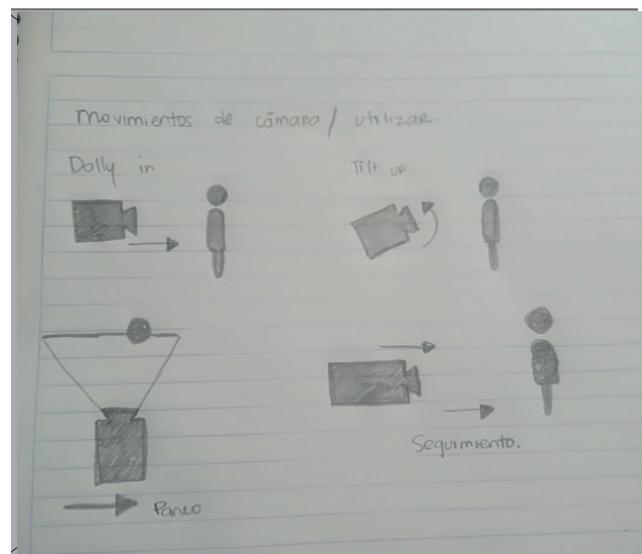




Se considerará que las escenas identifiquen al colaborador y explique de manera específica la labor de la institución.



Se considero también, los planos que se iban a aplicar y los movimientos de cámara para las tomas.



AUTOEVALUACIÓN

En la autoevaluación se proporcionaron los aspectos importantes del primer nivel de visualización del proyecto. Ponderando cada elemento y analizando como mejorarlo.

| ELEMENTO A EVALUAR | AUTOEVALUACIÓN | | | | | ANÁLISIS |
|-------------------------|----------------|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| GUIÓN LITERARIO video 1 | | | | ● | | Tiene una buena aplicación sin embargo, se requiere hacer más atractivo el contenido. |
| GUIÓN LITERARIO video 2 | | | ● | | | Carece de contenido importante. |
| GUIÓN TÉCNICO video 1 | | | | ● | | Las locaciones son adecuadas para el contenido del material. |
| GUIÓN TÉCNICO video 2 | | | ● | | | La mayoría de locaciones carecen de estética. |
| SECUENCIA | | | ● | | | Mejorar la secuencia entre cada video. |
| DESARROLLO DE CONTENIDO | | | ● | | | Busqueda de datos importantes. |

VALIDACIÓN

El guión literario y el story board es analizado con puntuaciones de 1 a 5 siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el más alto, con dicho análisis se determinan los parámetros a analizar y los puntos a tomar en cuenta durante la elaboración del material audiovisual. Los textos, la narración y los movimientos de cámara serán relevantes para implementar el contenido correcto y crear en el receptor la memorabilidad y transmitir de manera correcta el mensaje que se desea.

NIVEL DE VISUALIZACIÓN 2

INTRODUCCIÓN

La coevaluación se desarrollo basado en las grabaciones realizadas en las distintas instituciones que son beneficiadas con los programas de Funsepa en especial el programa TPE. Se recurrio a un equipo capacitado y especializado en el área para que realizará una retroalimentación en cuanto al contenido de cada toma y escena que conformará los videos institucionales. La validación se llevo a cabo en las instalaciones de Funsepa y por vía electronica, que sirve de evidencia para realizar los cambios y sugerencias que nos proporcionaron los especialistas.

Se explico cada punto antes de comenzar la validación para que las sugerencias fueran objetivas y el material tuviera un nivel de impacto alto ante el grupo objetivo.

CONCEPTO

La educación es es el proceso de transferir el aprendizaje adquirido a través de habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas. La educación de calidad representa niveles altos de oportunidades para las futuras generaciones. Aportando y ayudando como guatemaltecos a los programas de FUNSEPA podemos construir un mejor sistema educativo basado en la tecnología pedagogica , que permitirá un mejor futuro para niños y niñas.

El concepto se valido con el equipo pedagógico y el equipo de creación de contenidos digitales a cargo de Mayra Hernández y David Salazar. El equipo de validación describio el concepto como "útil y de fácil comprensión" "realista" "visionario" "imponente" "representativo".

COLORES

Se estableció una paleta de color institucional, tomando como referencia el logotipo de la institución. Las autoridades opinaron que es factible mantener el reconocimiento con colores institucionales y complementar con algunas variaciones de tono. Se dieron sugerencias como:

- Mantener los colores azulados y violetas.
- Utilizar analogía cromatica para resaltar en algún momento el concepto de manera dinámica.

TIPOGRAFÍA

La elección de tipografías fue descrita como: "dinámica y formal" se propuso una tipografía palo seco semi bold para titulares y cintillos y una tipografía script a mano alzada para subtítulos y anotaciones necesarias o animaciones dentro del video. Se tomaron en cuenta las recomendaciones de mantener en todo momento la información legible y atractiva hacia el grupo objetivo.

PORTADILLAS Y TEXTURAS

Para la elaboración de portadillas introductorias en los videos se sugirió utilizar fotografías acordes al tema a emplear o tomas cortas con efectos para que el texto que se coloque tenga una pequeña referencia visual pero, siga siendo lo más legible posible. La institución proporcionó material multimedia de visitas realizadas a instituciones y el estudiante también realizó investigación de campo en la cuál obtuvo el material suficiente para realizar los montajes solicitados por las autoridades.

ESCENAS

En la elaboración de escenas, el equipo de validación se mostró interesado en reflejar el objetivo general de Funsepa, proporcionar tecnología para las mejoras en la educación guatemalteca. Si bien, se trabajo para el programa TPE, se busca resaltar el objetivo general de la institución. La validación de escenas se realizó en 4 fases debido a las locaciones de grabación.

PRIMERA FASE

La fase 1 consistió en la grabación de las instalaciones de Funsepa. Como comentario de las autoridades, se tendría que mantener con discreción algunos procesos por políticas de confidencialidad. Se dió acceso a el centro de reacondicionamiento en el cual se lograrón obtener experiencias de la labor de cada técnico y colaborador.

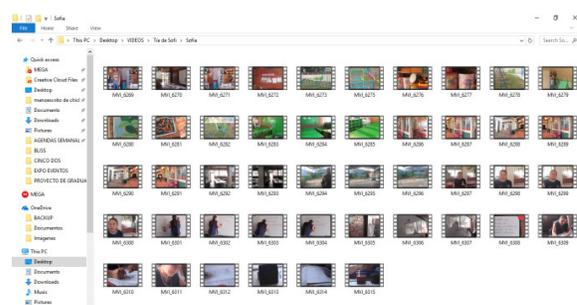
Las autoridades evaluarón las escenas y descartarón aquellas que mostraban procesos específicos. Se recomendo realizar una segunda etapa de grabación de las instalaciones desde la entrada hasta oficinas. También se recomendo incluir a los colaboradores y abrirles un espacio dentro de la elaboración del material audiovisual.

SEGUNDA FASE

La fase 2 se llevó a cabo en la institución Escuela oficial de párvulos Hugo Tulio Búcaro. Se realizó un recorrido por sus instalaciones sin embargo, las autoridades de la institución informaron que las escenas podrán utilizarse unicamente con la autorización de la directora del plantel educativo.

Se realizó una pequeña encuesta a las maestras para corroborar que las escenas representarán a la escuela.

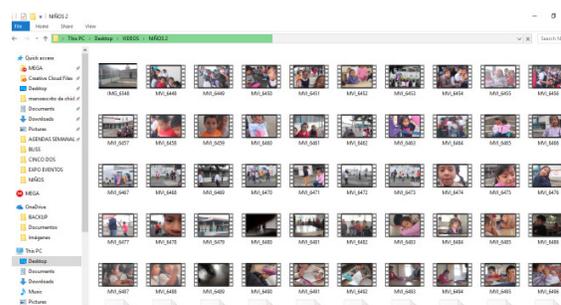
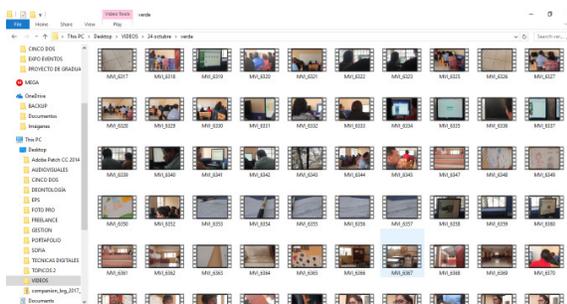
No se pudieron obtener tomas de los estudiantes debido a la falta de autorización de los padres de familia es por eso que se coordina las grabaciones en otra institución.



TERCERA FASE

La fase 3 se llevó a cabo en las instalaciones tanto de Funsepa como de el instituto Raymon H. Rignall ubicado en la zona 2 capitalina. Las escenas explican el proceso de equipamiento y capacitación de las instituciones. Se indicó que las escenas eran apropiadas para el tema a explicar y que sería necesario el texto complementario para la explicación y para establecer un contexto entre la escena y el usuario.

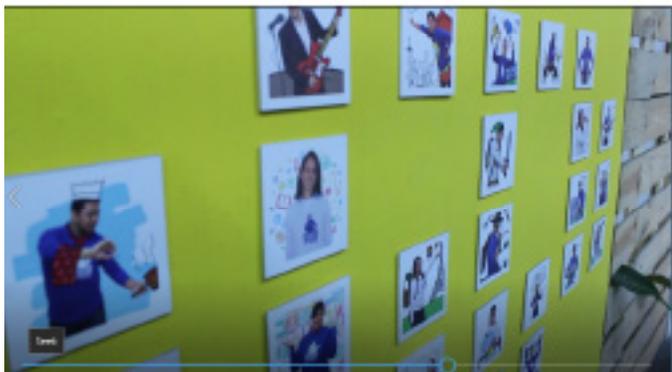
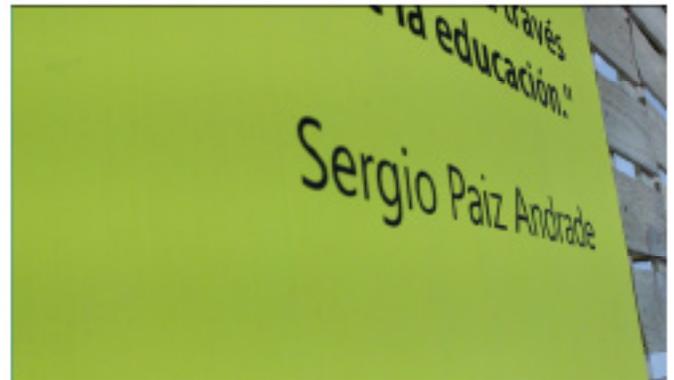
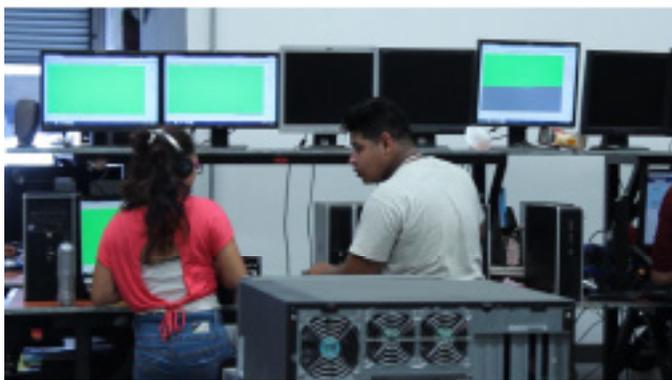
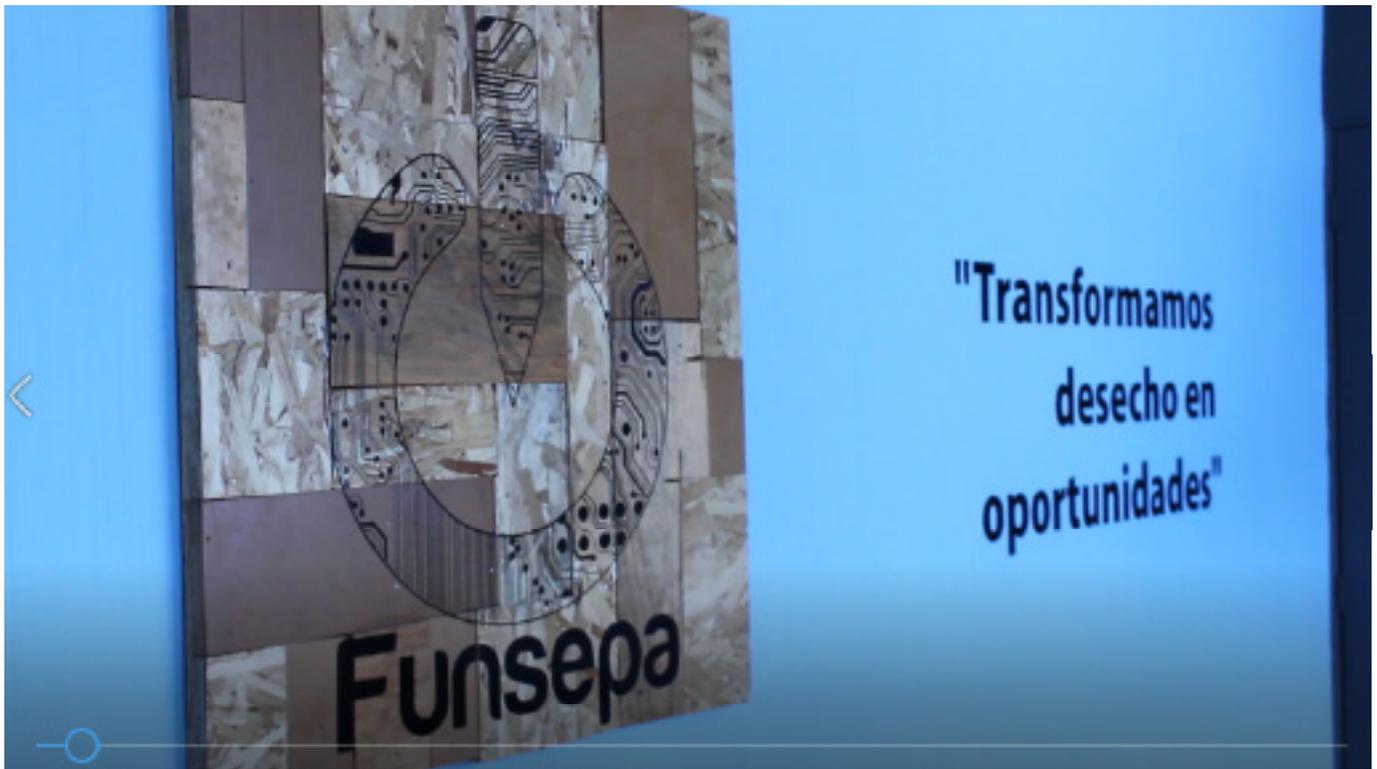
La capacitadora Fabiola Pezarozzi estuvo coordinando a los docentes durante las grabaciones. El material obtenido nuevamente en las instalaciones de Funsepa fue validado por los colaboradores del centro de reacondicionamiento. El equipo de Funsepa consideró que las escenas con las que se contaba eran adecuadas para describir el programa TPE.



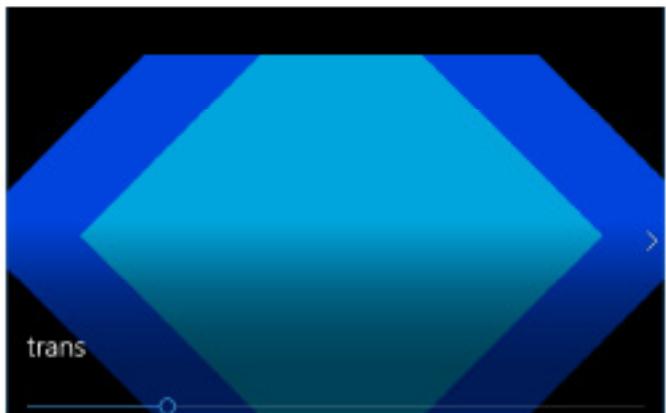
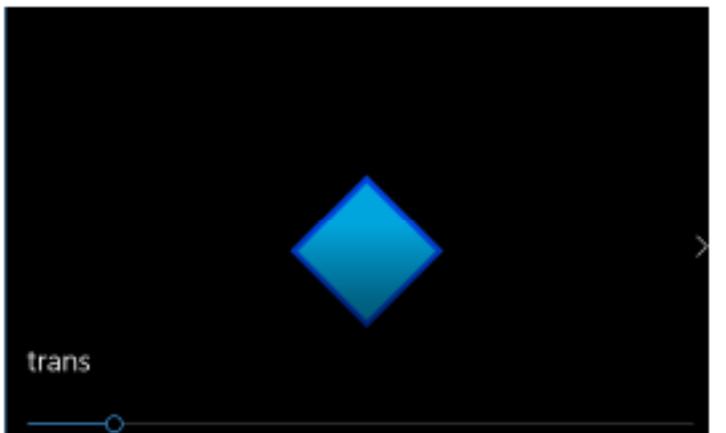
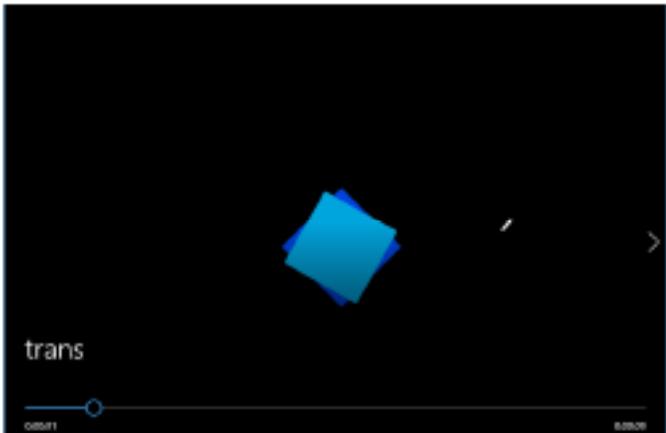
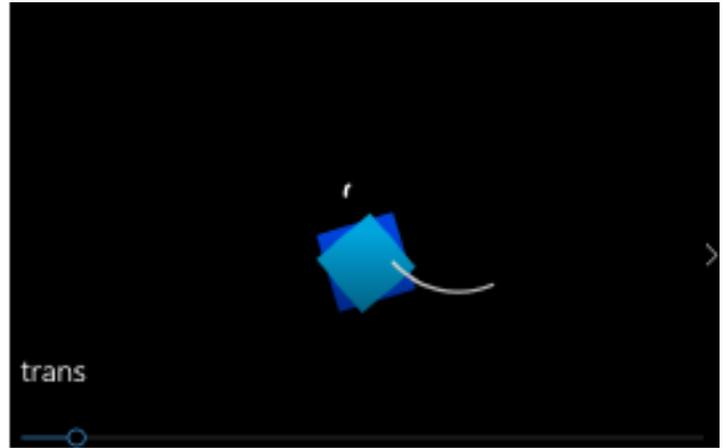
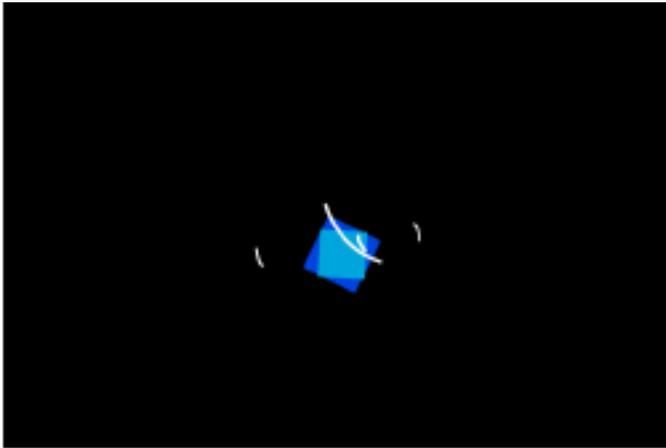
CUARTA FASE

La 4 fase fue la más compleja debido a que la institución solicitó que la estudiante realizara un permiso o solicitud para que los padres de familia autorizaran la grabación de sus hijos. Durante el proceso en la sociedad protectora del niño la estudiante en conjunto con las niñeras platicaron con los niños y se realizaron las grabaciones con todo el respeto y cuidado posible.

La validación con el equipo Funsepa y con público en general indicó que las escenas con niños son de mucha ayuda ya que reflejan de manera espontánea el beneficio del equipo y de la labor Funsepa en su institución.



Las grabaciones cubren todos los detalles solicitados por la institución. El material audiovisual busca ejemplificar cada proceso del programa.



► En el proceso de animación se utilizó un boceto digital para reconocer el trazo de cada elemento y luego se procede a animar. Los videos cuentan con animaciones para transición que hacen del material digital un diseño interactivo.

CO-EVALUACIÓN

La co-evaluación se realizó con especialistas de la institución. Los aspectos que se evaluaron fueron los contenidos adquiridos durante las grabaciones, las tomas, el material a resaltar y elementos gráficos que permitirán comunicar las necesidades de la misma.

FASE 1 :

| | | |
|--|----|---|
| Grabaciones dentro de las instalaciones de la institución. | 7% | Los profesionales expresaron que podrían mejorar las tomas. |
| Datos a resaltar sobre la institución | 6% | Se debe manejar con precaución los procesos confidenciales. |
| Inclusión y participación de personal | 6% | Se solicito dar un espacio adicional al personal de la institución. |

FASE 2 :

| | | |
|--|----|--|
| Importancia de las instalaciones visitadas | 5% | La institución visitada no es la más adecuada para expresar lo que se requiere |
| Inclusión del personal docente | 8% | El personal docente fue muy participativo |
| Datos a resaltar sobre la institución | 8% | Los datos obtenidos de la institución son los adecuados. |

FASE 3 :

| | | |
|--|----|---|
| Material obtenido en la institución visitada | 9% | La institución visitada es la más adecuada para expresar lo que se requiere |
| Inclusión del personal docente | 8% | El personal docente fue muy participativo |
| Datos a resaltar respecto al material obtenido | 9% | Los datos obtenidos por parte de la institución son los mejores. |

FASE 4 :

| | | |
|---|-----|--|
| Datos obtenidos durante la visita a la institución (Sociedad protectora del niño) | 9% | Las tomas obtenidas son de gran utilidad para el material. |
| Calidad del material obtenido | 10% | El material obtenido es el mejor. |
| Inclusión del personal | 9% | El personal se mantuvo al tanto y dispuesto ante cualquier situación |

INTERPRETACIÓN

de resultados

CALIFICACIÓN GENERAL

Los profesionales que participaron en la validación de las tomas y audiovisuales realizados de manera parcial calificaron el material como “bueno” sin embargo, sugirieron agregar datos a los audiovisuales para contextualizar varios puntos y darle a los audiovisuales una mejor secuencia.

SECUENCIA

De acuerdo con la validación, la secuencia del material es buena. Una de las observaciones es analizar de mejor manera el recorrido visual y narrativo ya que ellos contaban con una explicación previa del contenido y nuestro receptor no la tendrá.

TOMAS

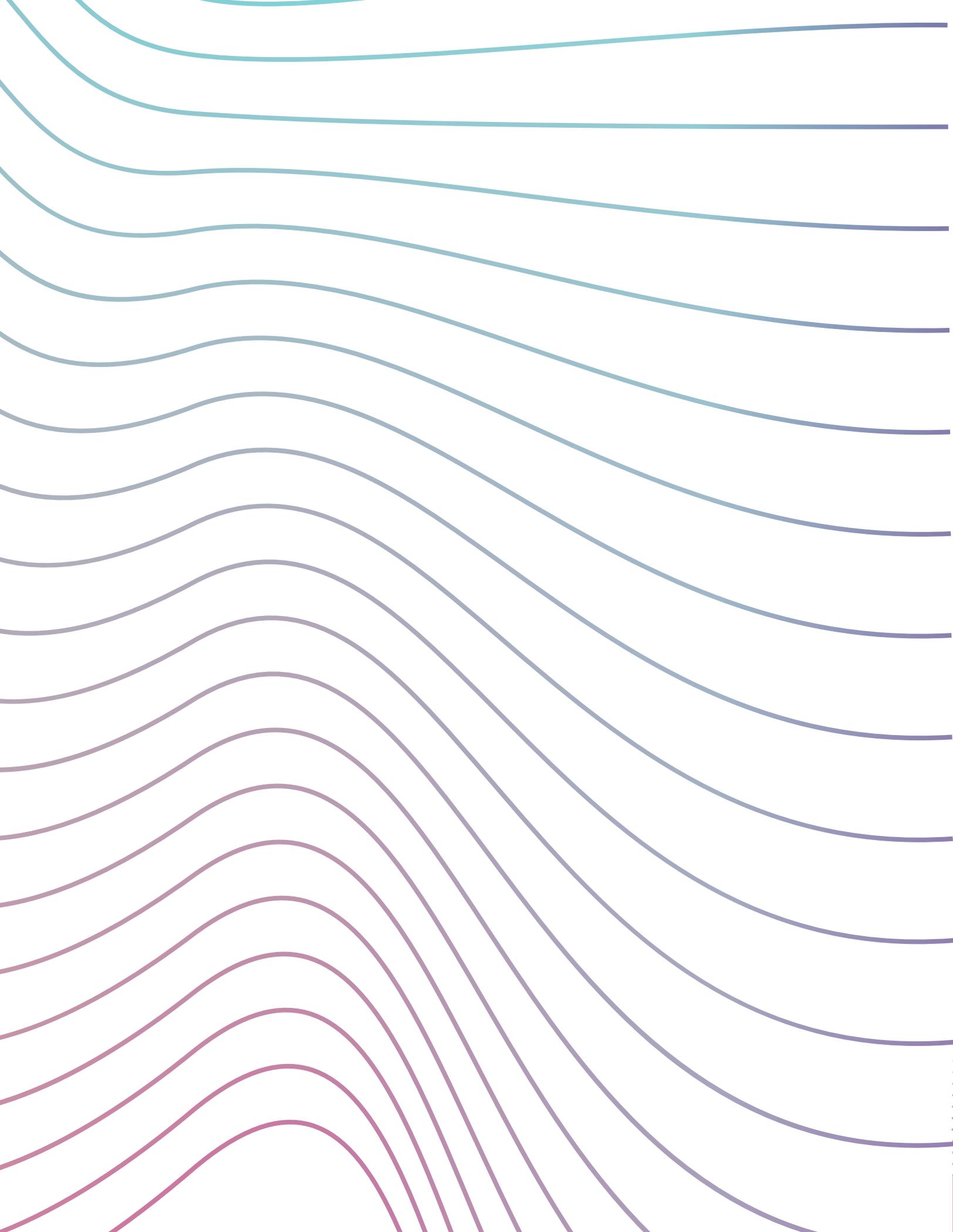
Los profesionales resaltaron que las tomas obtenidas en las instalaciones son de buena calidad, sin embargo algunas son irrelevantes en el audiovisual y podrían descartarse. Idear una forma interactiva como más animaciones o alguna entrevista dentro del video podrían complementar de mejor manera.

TEXTOS

Los textos informativos que apoyan a las escenas del audiovisual son legibles pero podrían ser más extensos para apreciar la información de mejor manera.

PALETA DE COLOR

Al ser en su mayoría, tomas de video, la paleta de color es amplia. Los textos animaciones e ilustraciones cuentan con una paleta de color en tonos azules adecuados al tema educativo. Podrían complementarse con colores análogos para hacer aún más interesante y llamar más la atención del receptor en el audiovisual.



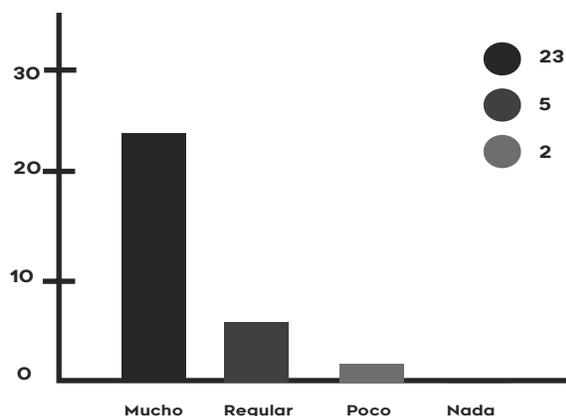
NIVEL DE VISUALIZACIÓN 3

INTRODUCCIÓN

La función principal del material audiovisual es transmitir las funciones tanto del programa TPE como de Funsepa en general. El contenido está enfocado a los participantes beneficiados, principalmente maestros y niños. La validación de videos se llevó a cabo en base a las recomendaciones otorgadas por los colaboradores y representantes de Funsepa.

PREGUNTA 1

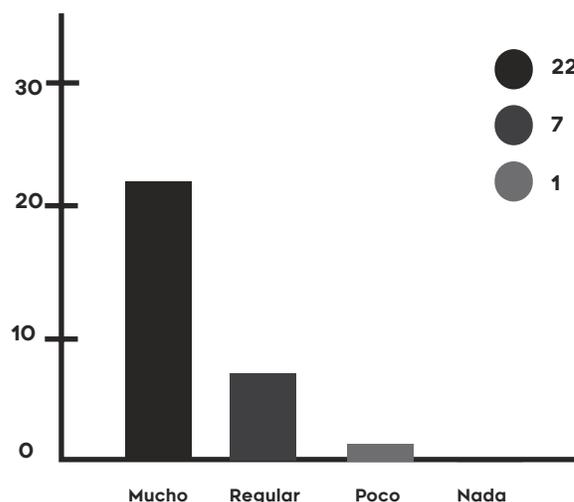
¿Considera que los colores representan a la institución?



La paleta de color fue trabajada basando en el logotipo de la institución, variando los tonos. Se utilizó una paleta de colores fríos representando confianza y simpatía. Los entrevistados decidieron que la paleta en tonos azules es la indicada para la colorización del material audiovisual.

PREGUNTA 2

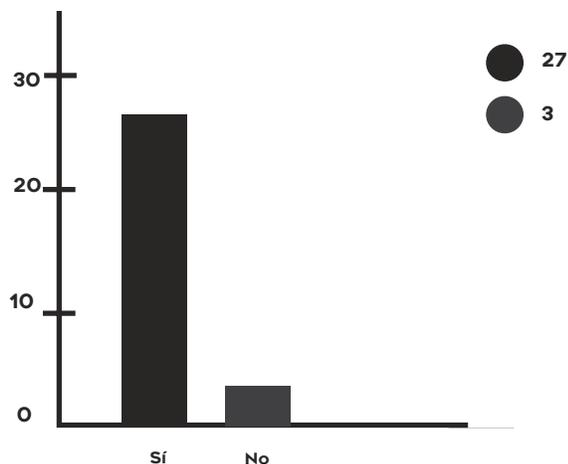
¿Considera que el tipo de letra es el adecuado para transmitir el mensaje de la institución?



Las tipografías aplicadas fueron seleccionadas principalmente por la legibilidad y por la personalidad que aplica al audiovisual. Por un lado la tipografía sans serif, palo seco que transmite formalidad y la tipografía cursiva, que nos expresa la simpatía y la adaptabilidad de la institución.

PREGUNTA 3

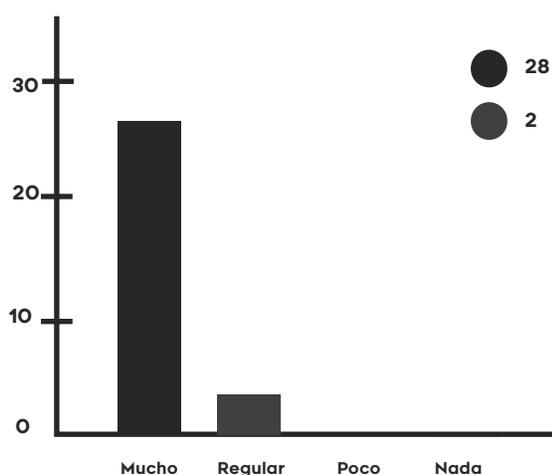
¿Considera que la paleta de color y el tipo de letra refleja la personalidad de la institución?



Funsepa se caracteriza por ser una fundación en pro del desarrollo educativo de Guatemala, lo cuál, es un conjunto de tareas con un nivel de responsabilidad alto. Por lo tanto el material debe aportar formalidad y seriedad. Sin embargo, por su múltiple contacto con instituciones educativas, y los muchos niños beneficiados, es una fundación adaptativa y con un carácter de simpatía y afinidad.

PREGUNTA 4

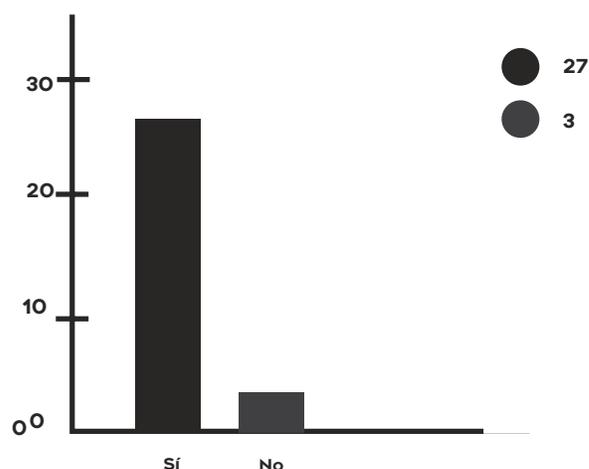
¿Considera que los textos son congruentes con el contenido visual (escenas)?



Las personas que comentaron que el contenido del texto no era del todo acertado para las escenas fueron aquellas personas que no tienen una idea completa de la labor de la institución.

PREGUNTA 5

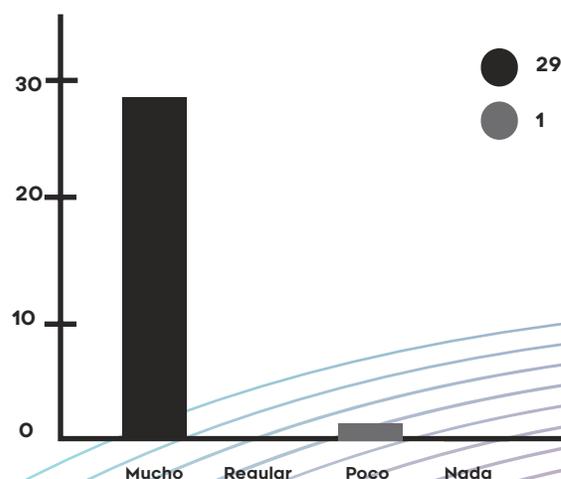
¿Considera que las portadillas son adecuadas y complementan el audiovisual?



Las personas que respondieron que no, consideran que también se podría colocar un color sólido para las portadillas o títulos.

PREGUNTA 6

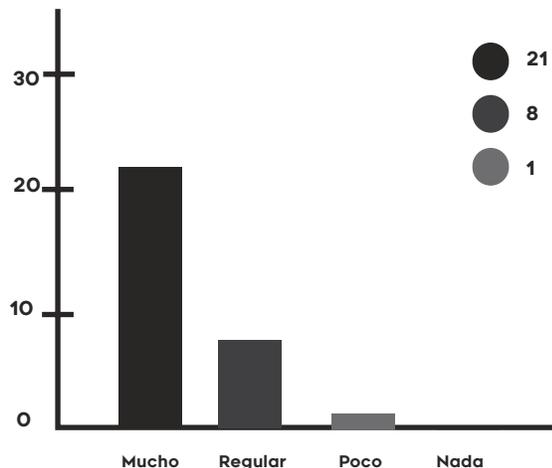
¿El audio es claro y conciso?



La persona que evaluó en un nivel bajo el audio, consideró que podría omitirse la musicalización y solamente dejar la voz. Sin embargo, la musicalización permite ambientar el audiovisual.

PREGUNTA 7

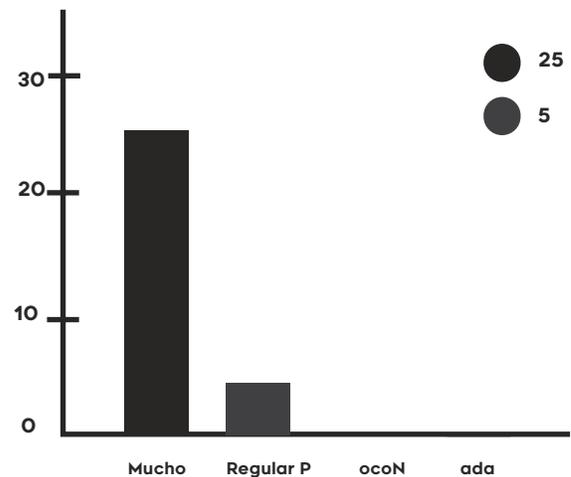
¿Las escenas reflejan el objetivo de la institución?



Las personas que evaluaron con un nivel regular, opinaron que se podría poner de manera específica la ejecución del programa TPE o de las labores de Funsepa, sin embargo por políticas de la institución, no se puede grabar tareas específicas por cuestiones de confidencialidad.

PREGUNTA 8

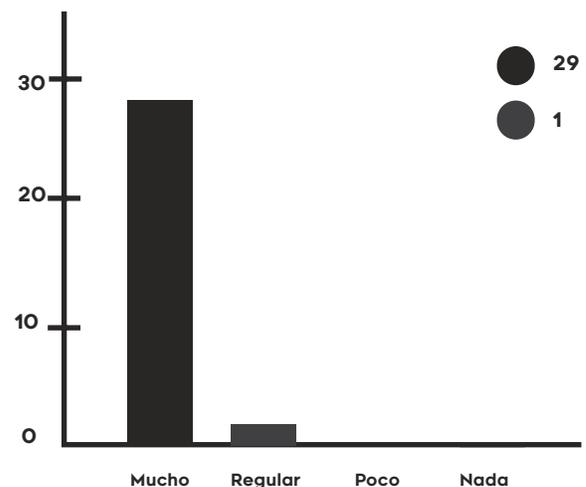
¿Considera que todos los elementos del audiovisual concuerdan y se complementan?



Las personas que evaluaron de manera regular, especificaron que pueden corregirse detalles en el audio y fotografía (escenas). Las personas que evaluaron de manera positiva, expresaron que cada elemento es necesario para la composición.

PREGUNTA 9

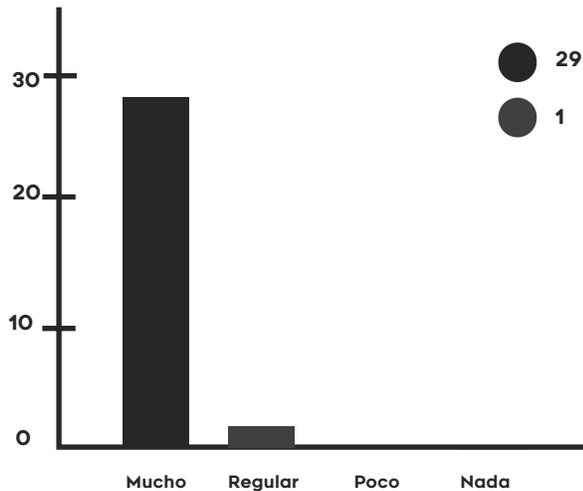
¿El material audiovisual permite informar a las personas sobre Funsepa?



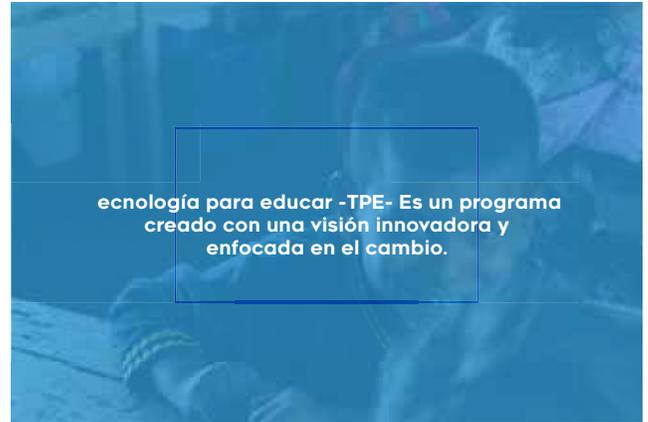
La persona que evaluó de manera regular consideró que aún se podría reforzar con más escenas. La duración de los audiovisuales cumplen con lo establecido para la evaluación del estudiante.

PREGUNTA 10

¿El material promueve el programa TPE de manera efectiva?



La persona que evaluó de manera regular, considerará que debe ser un video con más escenas, y material puntual. Se le explicarán las limitantes por medio de la institución y sus políticas de privacidad para una mejor comprensión.



PIEZA GRÁFICA



00:00:05



00:00:15



00:00:30



00:00:50



00:01:00



00:01:30



00:01:50



00:02:15



00:02:25



00:02:50



00:03:00



00:03:20



00:03:30



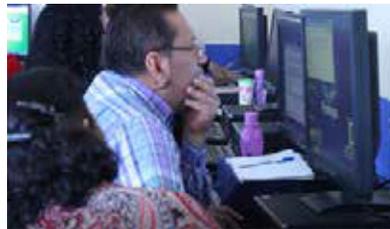
00:03:50



00:04:00



00:04:15



00:04:35



00:04:50



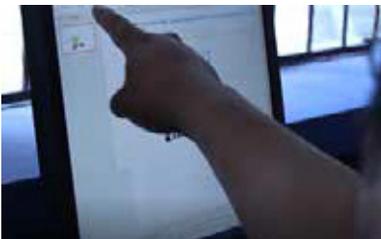
00:05:10



00:05:15



00:05:30



00:05:50



00:06:00



00:06:20



00:06:30



00:06:50



00:07:00



00:07:15



00:07:25



00:07:30



00:07:35



00:07:40



00:07:50



00:07:55



00:08:00



00:08:15

COSTOS DEL Diseño gráfico

Costos:

Gastos administrativos

| | |
|---------------------|-----------|
| - Energía eléctrica | Q1,000.00 |
| - Internet | Q, 350.00 |

Servicios profesionales:

| | |
|---------------------------|-------------|
| - Trabajo creativo | Q 7,000.00 |
| - Grabación y edición | Q12.000.00 |
| - Locución | Q. 400.00 |
| - Animación | Q. 7,500.00 |
| - Equipo y renderizado | Q. 800.00 |
| - Interpretación de datos | Q. 300.00 |
| - Arte para troquel | Q. 150.00 |

Otros gastos :

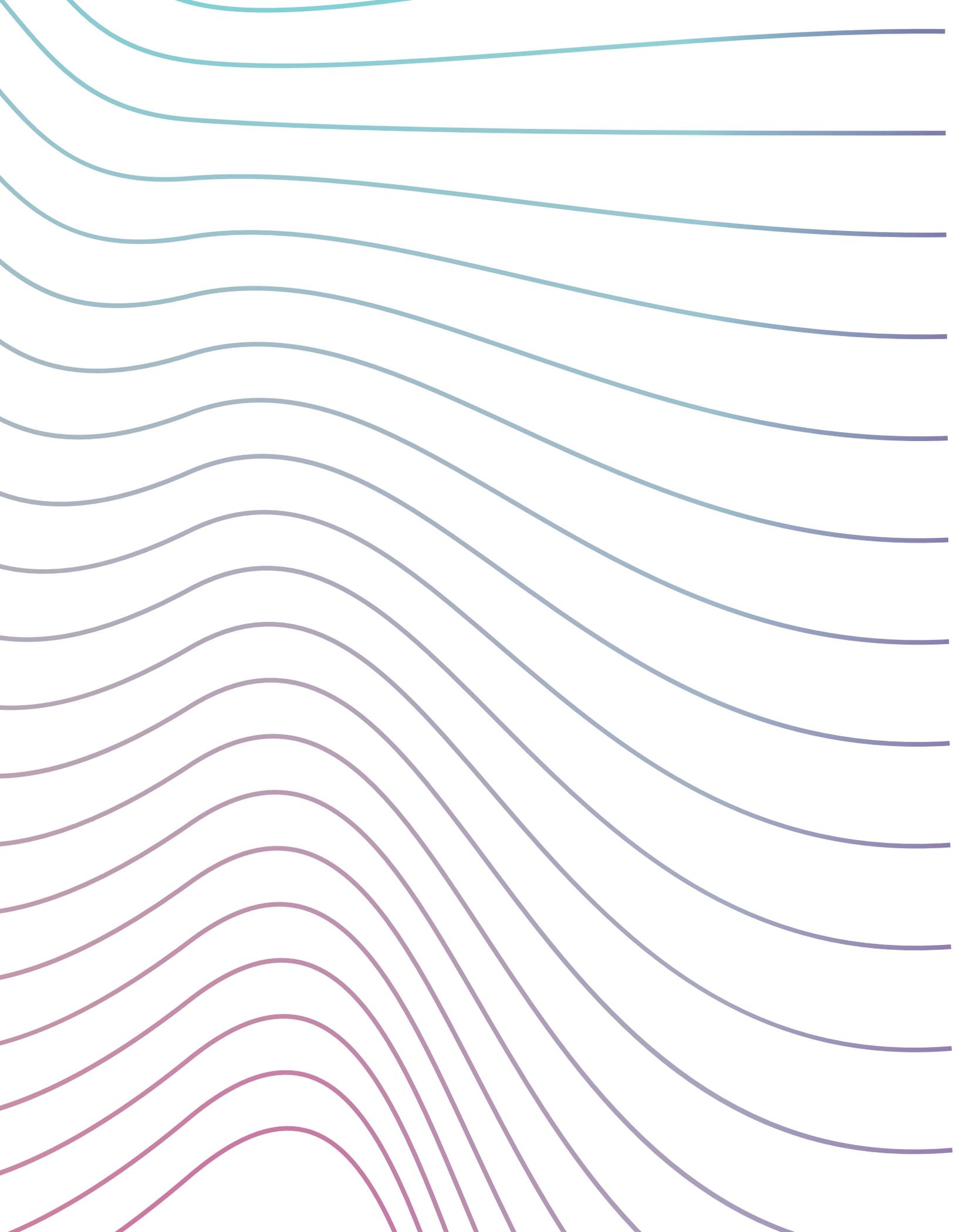
| | |
|----------------|----------|
| - Gassolina | Q 500.00 |
| - Parqueo | Q 100.00 |
| - Alimentación | Q 100.00 |

TOTAL: Q. 30,200.00





CAPÍTULO 7
lecciones aprendidas



LECCIONES aprendidas

Las necesidades

El diagnóstico de necesidades es el primer paso para la elaboración del proyecto. El saber identificar y fundamentar las necesidades permitieron al proyectista elaborar un material gráfico que transmite el mensaje que la institución esperaba y además es atractivo visualmente.

Una buena comunicación

La importancia de la comunicación influye en el nivel de confianza que deposita la institución en el proyectista. En este proyecto no solamente se mantuvo la buena comunicación con las autoridades de la institución, también, se mantuvo un acercamiento con los beneficiados por cada uno de los programas de Funsepa. Maestros, niñas, capacitadores, padres de familia y los niños y niñas de los establecimientos que recibieron siempre al estudiante con una actitud positiva.

El valor de la comunicación visual

El proceso de comunicación consiste en el intercambio de mensajes por los cuales el ser humano interactúa. La comunicación visual en este proyecto buscaba informar el objetivo y la misión de la institución. Se evidenció la necesidad de transmitir cada uno de los componentes y actividades que conforman Funsepa, de forma gráfica, con imágenes que permitieran la empatía con el usuario y reflejará el contexto nacional.

Cada proceso fue examinado y fundamentado en las necesidades encontradas y cada una de las características de la institución, obteniendo resultados satisfactorios expresados por las autoridades.

La importancia de saber expresarse y aprender a exponer

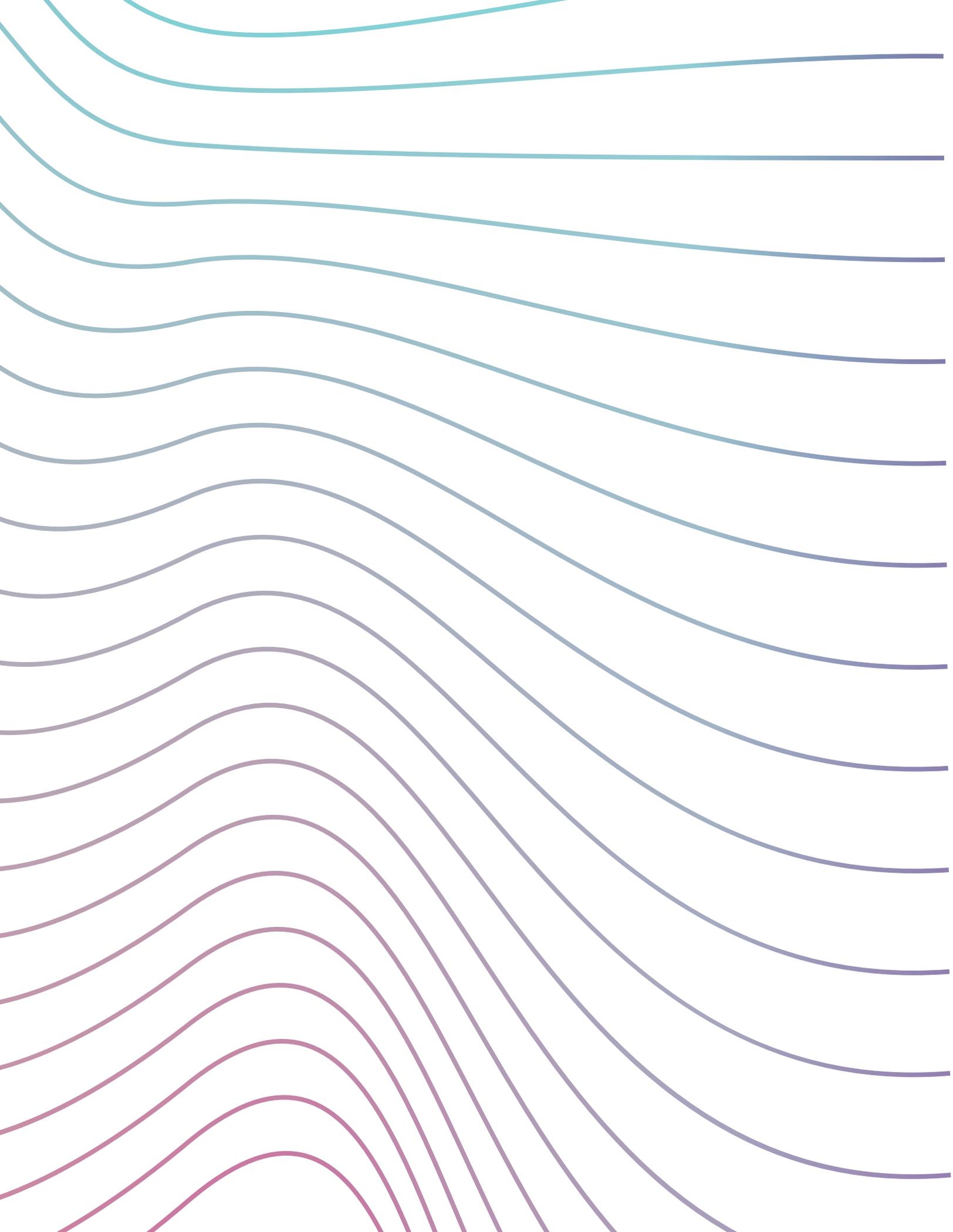
El diseñador gráfico está acostumbrado a trabajar largas horas detrás de una computadora y es por eso que muchas veces no da a entender lo que quiere expresar. Las piezas gráficas realizadas por el diseñador serán expuestas ante opiniones varias y puntos de vista distintos debido a las múltiples características sociales y culturales. El diseñador debe resolver cada una de las interrogantes planteadas recordando que el domina todos los aspectos relacionados con su proyecto, utilizando las críticas en función a realizar mejoras para sus piezas gráficas. La reunión con autoridades, con grupo objetivo y con demás usuarios, retroalimentaron al proyectista para su presentación final.

Funcionalidad del diseño

Es importante que el diseñador comprenda que no se trata de realizar solamente un proyecto "estético", debe tener en cuenta la finalidad de cada pieza a diseñar para que las mismas cumplan su función.



CAPÍTULO 8
conclusiones



CONCLUSIONES

1. Las imágenes utilizadas en el material audiovisual crean un lazo empático, ya que se dan a conocer distintos contextos y como la ayuda de la institución beneficia a cada uno. A través del material se promueve la inclusión tecnológica beneficiando a instituciones educativas con el programa TPE. (Nivel de visualización 3, gráficos 7, 9 y 10).
2. Los recursos gráficos cumplen con las expectativas planteadas en el objetivo de comunicación, el grupo objetivo indica que el material es de gran ayuda porque permite informar sobre los beneficios que obtiene el sistema educativo guatemalteco con los aportes de Funsepa. (Nivel de visualización 3, gráfico 9).
3. El material elaborado por el diseñador será utilizado por Funsepa para instar a los guatemaltecos a realizar un aporte a la educación. Ayudará a que el guatemalteco reconozca el beneficio de su aporte (Nivel de visualización 3, gráfico 7) y lo significativo que resulta para el sistema educativo en Guatemala cumpliendo así el objetivo de diseño planteado.
4. La Universidad de San Carlos junto a los estudiantes, contribuyen a la sociedad guatemalteca con sus múltiples proyectos, retribuyendo así, el apoyo que se les otorga durante toda su carrera. El desarrollo de EPS ayuda al estudiante a aplicar y ampliar sus conocimientos reconociendo la situación social y cultural de Guatemala. (Nivel de visualización 1 y 2, autoevaluación y coevaluación.).
5. La aplicación de audiovisuales permite demostrar de manera clara todos los aportes de Funsepa, generando empatía con el usuario. Se logró concluir con piezas gráficas de fácil comprensión, con un mensaje claro y directo y a la vez estético. (Nivel de visualización 3, gráficos del 1 al 7)



CAPÍTULO 9
recomendaciones

RECOMENDACIONES

A la institución:

1. Se debe conservar los archivos editables originales en un dispositivo de almacenamiento portable para disponer de los mismos en el momento que sea necesario realizar modificaciones. Los cambios podrán realizarse en el programa Adobe after effects en su versión CC 2015.
2. Para su reproducción , podemos encontrar el material audiovisual en formatos .MOV, .AVI y MP4.
3. El material puede utilizarse en plataformas digitales (redes sociales y página web) la musicalización es de uso libre sin embargo se recomienda citar al autor para acreditarlo e las descripciones adicionales.
4. Se recomienda discreción para la distribución del material realizado para evitar el plagio y alteraciones al mismo.
3. Involucrarse en los procesos de la institución para comprender de manera efectiva el funcionamiento de la misma.
4. Informarse previo al desarrollo del proyecto, el enfoque de la institución. La búsqueda de afinidad entre el enfoque de la institución y los intereses del estudiante permitirán una experiencia amena y satisfactoria.
5. Mantener comunicación entre los asesores del proyecto. El apoyo de los asesores es esencial para poder cumplir con todos los requisitos necesarios.
6. La práctica de la lectura. Los textos complementarios ayudarán a fundamentar los proyectos y darán una perspectiva más amplia para cubrir las necesidades de la institución.

A los estudiantes

1. La organización del tiempo basado en un cronograma para evitar contratiempos y cumplir con la entrega del material utilizando de manera satisfactoria los tiempos y recursos.
2. El contacto y la comunicación con la institución debe ser constante para evitar confusiones y perdida de información en el desarrollo del proyecto.

COSTOS DE REPRODUCCIÓN

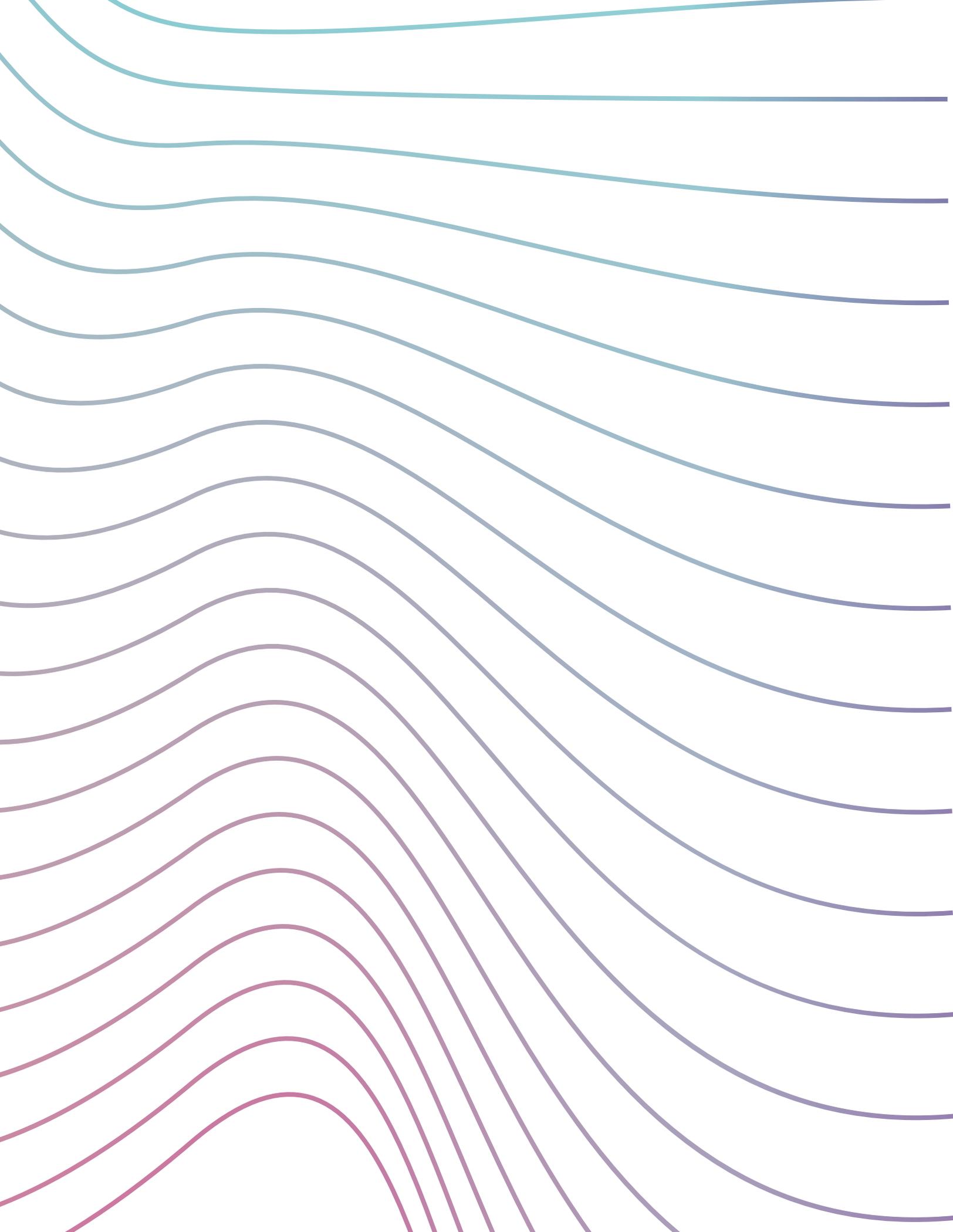
| | |
|-------------------------------|----------|
| Campaña en Redes Sociales | Q.800.00 |
| Reproducción en Instituciones | Q.0.00 |
| Correo Electrónico | Q.0.00 |
| Publicación en Página Web | Q.0.00 |

Total: Q.800.00





FUENTES
consultadas



FUENTES CONSULTADAS

Álvares, L. (Enero de 2017). El cortometraje como recurso didáctico dentro del aula. Obtenido de Educortos : <http://www.educacontic.es>

Yturralde, E. (2017). Aprendizaje experiencial. Estados Unidos.: www.aprendizajexperiencial.com

Belloch, C. (s.f.). Aplicación de multimedia interactiva , Unidad de tecnología educativa. Obtenido de Universidad de Valencia: <http://www.uv.es/bellochc>.

Ecured. (2017). Ventajas de un material didáctico. Ecuador .

Hernández, F. (2016). Na'at, el proyecto educativo de Funsepa que impactará en los maestros. Guatemala: Soy502.com.

Lara, C. M. (1998). Tecnología didáctica. Guatemala : Piedra Santa.

Munari, B. (1985). Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Paiz, S. (2010). Memoria de labores FUNSEPA . Guatemala, Guatemala.

Rodríguez, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos . Bruselas, Bélgica.

Sancho, J. (2012). Técnicas de enseñanza para mejorar la motivación de los estudiantes. España .

VV.AA. (2002). "Los hábitos de la lectura: aprendizaje y motivación". Barcelona, España: Grupo editorial CEAC. S.A.

GLOSARIO

Armonía

En diseño gráfico y arte, la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada. Una composición de diseño armonioso provocan sensación de unidad, de que todo fluye apropiadamente y que todo está en el lugar adecuado.

Arte

Llamamos arte a una actividad de la inteligencia por la que se expresa la creatividad mediante signos o acciones para intentar una comunicación de múltiples niveles, no sometida a reglas concretas. Esa multiplicidad y carencia de reglas impide afirmar si un suceso o acción es o no artístico sin referirse a la vez a la experiencia perceptiva de los espectadores.

Baja resolución

Al hablar de imágenes digitales, una resolución menor de la necesaria para su óptima reproducción. El motivo del uso de imágenes de baja resolución es que, al tener menos datos, son más fáciles de manejar debido a su menor tamaño.

Baja resolución

Es el conjunto definido de colores que son aceptables para su uso en un proyecto. Cada color debe tener un valor de referencia en lugar de un nombre como el rojo, morado o menta. No hay un número definido de colores en una paleta, suelen variar según el proyecto, e incluyen tres o más tonos y matices.

Legibilidad

Esta concepción de legibilidad no im-

Monocromo

De un solo color o tono. En artes gráficas, se usa para describir cualquier trabajo en el que solo se usa una tinta o tipo de luz y sus matices, intensidades o porcentajes, sin que intervenga a ninguna otra.

Multiplicar

En photoshop y programas similares de tratamiento de imágenes, modo de fusión de transparencias, por el que al superponer dos o más capas, el valor de cada pixel superior se multiplica por el valor del que está debajo. El valor resultante es siempre un color más oscuro por ejemplo.

Validación proyecto.

Conteste las siguientes preguntas según su opinión, luego de haber observado las imágenes que se le presentan calificarlas de la siguiente manera, donde 1 será NO o POCO, el número 3 corresponderá a MEDIO y el número 5 a SI o MUCHO.

¿Ocupación? *

Texto de respuesta corta

¿Edad? *

Texto de respuesta corta

¿Sexo? *

Mujer

Hombre



2. ¿Los colores y formas son de su agrado? *

1 2 3 4 5

3. Recomendaciones acerca de la pregunta anterior.

Texto de respuesta larga

4. ¿Las proporciones de los personajes son las adecuadas? *

1 2 3 4 5



Guatemala, octubre 03 de 2020.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
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: **MARTA SOFÍA OLIVARES CORONADO**, Carné universitario: **201318547**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **MATERIAL AUDIOVISUAL PARA LA DIFUSIÓN DEL PROGRAMA TECNOLOGÍA PARA EDUCAR-TPE- DE FUNSEPA**, 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

Colegiado 10804

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 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

**Material gráfico para la difusión
del programa Tecnología para educar
-TPE- de FUNSEPA**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Marta Sofia Olivares Coronado
Asesorado por:



Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval



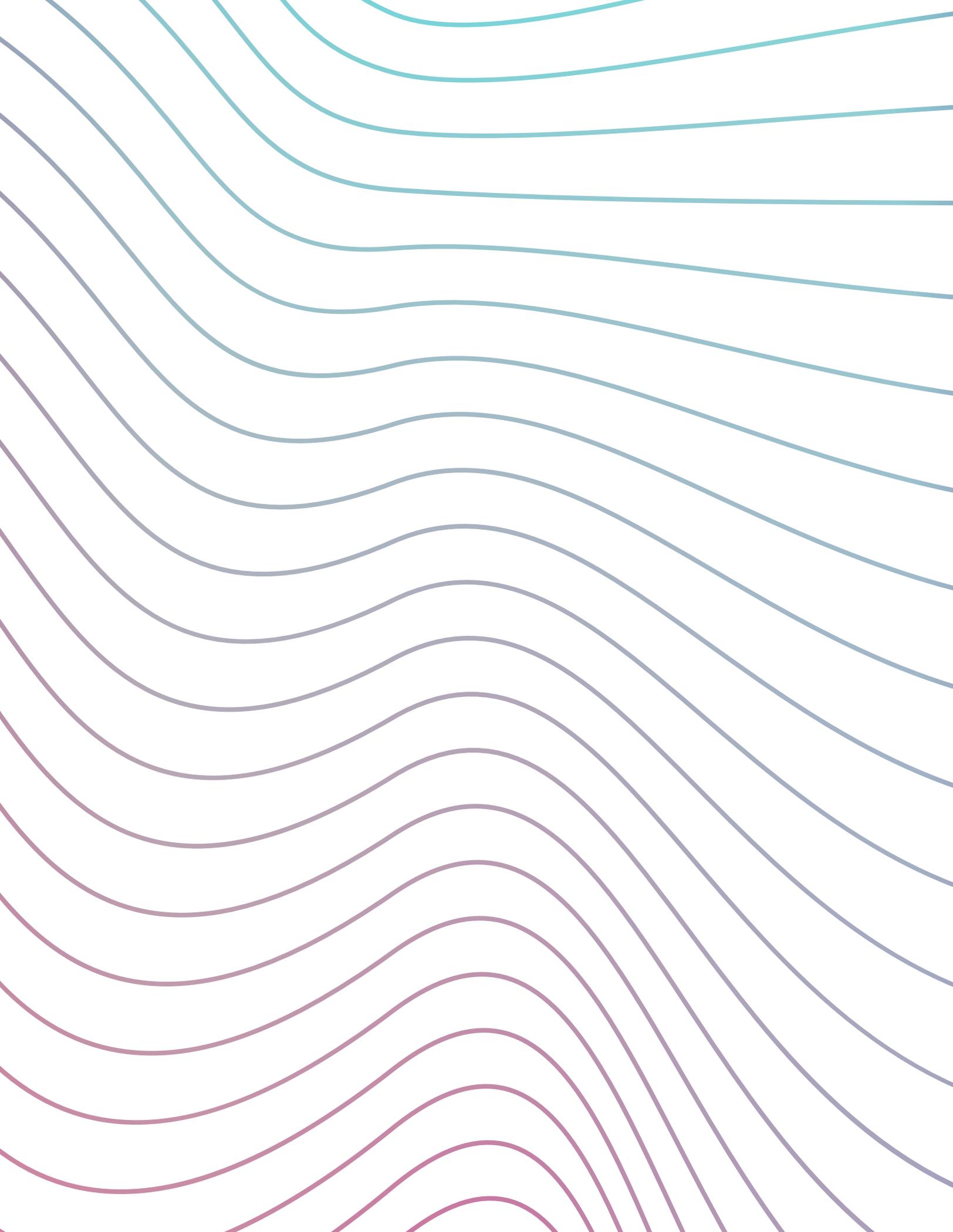
Licda. Anahí Dafne Ramírez Pérez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAR A TODOS"



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA