



**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

**Estrategia de comunicación visual  
para dar a conocer el programa  
de apadrinamiento en el Hogar  
& Centro Ocupacional de Ancianos  
"San Vicente de Paúl"  
en la Ciudad de Guatemala**

Presentado por:

**Mónica Paola Espina López**

Al conferírsele el título de:

**Licenciada en Diseño Gráfico**

Guatemala, septiembre de 2020.





FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Estrategia de comunicación visual  
para dar a conocer el programa  
de apadrinamiento en el Hogar  
& Centro Ocupacional de Ancianos  
“San Vicente de Paúl”  
en la Ciudad de Guatemala**

**Presentado por: Mónica Paola Espina López**  
al conferírsele el título de: Licenciada en Diseño Gráfico

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



# NÓMINA DE AUTORIDADES

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

**Decano**

Arq. Sergio Francisco Castillo 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**

## Terna Examinadora

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Lic. Marco Antonio Morales Tomás

**Asesor Metodológico**

Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

**Asesora Gráfica**



# DEDICATORIA

## A Dios

Por darme la vida, por su amor y sus bendiciones. Por permitirme poder culminar esta etapa de mi vida.

## A mi familia

Por su amor incondicional. A mis padres Walter y Clemen por ser esa guía en mi caminar; por el constante apoyo en cada paso y decisión que he tomado, por motivarme a dar siempre lo mejor y por ese esfuerzo que han realizado para proveerme de todo lo que he necesitado. A mi hermano Walter por ser un ejemplo para mi vida, por acompañarme y nunca dejarme sola. A mi tía Claudia por sus consejos y ser como una hermana mayor para mí.

## A la Universidad de San Carlos de Guatemala

Mi alma mater, por abrirme las puertas a tan prestigiosa casa de estudio, por proporcionarme la sabiduría y el conocimiento tanto para mi formación académica como profesional.

## A mis asesores

Lic. Marco Morales y Licda. Isabel Meléndez por su disposición y enseñanzas durante todo el proceso de mi proyecto de graduación.

## A la institución

Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl por darme la oportunidad de llevar a cabo mi EPS en sus instalaciones y a la Licda. Eloiza Girón por brindarme todo el apoyo necesario.



# ÍNDICE



## CAPÍTULO 1

### INTRODUCCIÓN

1.1 Problema .....	19
1.2 Justificación .....	20
1.3 Objetivos del proyecto .....	21



## CAPÍTULO 2

### PERFILES

2.1 Perfil de la institución.....	25
2.2 Perfil del Grupo Objetivo .....	27



## CAPÍTULO 3

### DEFINICIÓN CREATIVA

3.1 Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar ...	31
3.2 Brief Creativo.....	32
3.3 Concepto creativo de diseño e insight .....	33
3.4 Propuesta de premisas de diseño .....	37





## CAPÍTULO 4

### PLANEACIÓN OPERATIVA

4.1 Flujograma y cronograma del proceso creativo ...43



## CAPÍTULO 5

### MARCO TEÓRICO

5.1 Ensayo 1, ¿Una carga o un aporte a tu vida?..... 49

5.2 Ensayo 2, ¿Diseñas con un enfoque comercial  
o humanitario?..... 54



## CAPÍTULO 6

### PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

6.1 Nivel 1 de visualización ..... 61

6.2 Nivel 2 de visualización..... 68

6.3 Nivel 3 de visualización..... 81

6.4 Pieza final fundamentada..... 85



## CAPÍTULO 7

### LECCIONES APRENDIDAS

7.1 Lecciones aprendidas ..... 97





## **CAPÍTULO 8**

### **CONCLUSIONES**

8.1 Conclusiones .....	101
------------------------	-----



## **CAPÍTULO 9**

### **RECOMENDACIONES**

9.1 Recomendaciones .....	105
---------------------------	-----

Referencias .....	107
-------------------	-----

Anexos .....	109
--------------	-----



# PRESENTACIÓN

Con el paso del tiempo las personas van adquiriendo sabiduría año tras año, un claro ejemplo de esto son nuestros abuelos, ellos siempre tenían historias y enseñanzas que compartir para nuestro diario vivir. Pero lamentablemente en ocasiones debido a que la familia no tiene el tiempo, el dinero o la tolerancia suficiente para cuidar de ellos, son abandonados lo cual dificulta que el adulto mayor goce de una etapa de envejecimiento adecuada y saludable. Es por este motivo que se busca dar a conocer el programa de apadrinamiento del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, con el objetivo de poder agradecer por los aportes brindados a lo largo del trayecto de su vida y ofrecerles una vida digna a los adultos mayores que habitan en el establecimiento, los cuales, en su mayoría, se encuentran desprovistos de familia o de un encargado que vele por ellos.

Dicho proyecto es un requisito previo a obtener el título de Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala. En este proceso académico se debe cumplir con lo establecido en el Artículo 82 de la Constitución Política de la República de Guatemala, donde se indica que se debe cooperar en el estudio y solución de los problemas nacionales.

Como aporte para el país, se busca suplir las necesidades de las personas de la tercera edad que se encuentran albergadas en el hogar de ancianos, por lo que se planteó crear una estrategia de comunicación visual digital conformada por cinco videos. En el siguiente informe se exponen los pasos implementados desde la investigación del problema a abordar, los objetivos a alcanzar, la fase creativa con su respectiva validación hasta la fundamentación de la pieza diseñada, quedando evidenciado el proceso para poder culminar la estrategia de comunicación visual para dar a conocer el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos "San Vicente de Paúl" en la ciudad de Guatemala.





# CAPÍTULO 1

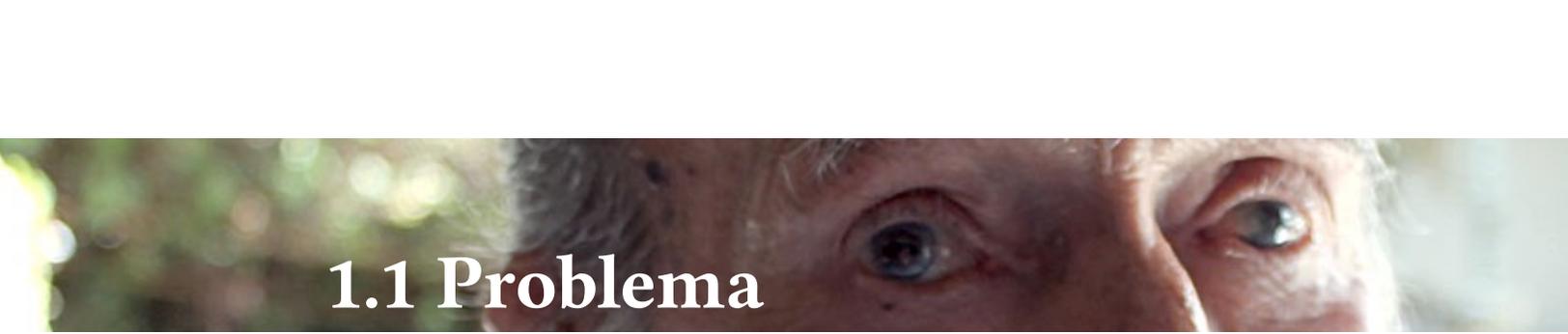
## INTRODUCCIÓN

1.1 Problema

1.2 Justificación

1.3 Objetivos del Proyecto





## 1.1 Problema

*Al investigar y conocer el contexto general donde se desarrolla la institución beneficiaria, se pueden detectar los problemas sociales que la afectan, esto ayudará a proponer posteriormente varias soluciones y elegir la que mejor se adapte para resolver las necesidades encontradas.*

Actualmente el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl cuenta con un total de 61 adultos mayores en sus instalaciones, estos han sido referidos en la organización por algún hospital, han sido dejados por algún familiar o por una persona que estaba a cargo de ellos. De las personas de la tercera edad dejadas al cuidado del hogar, únicamente 10 cuentan con un padrino que les brinda apoyo económico mensualmente lo que deja al 84% de albergados en el hogar sin ser apadrinados.

Buscando solución ante esta necesidad el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl ha implementado el programa “apadrina un abuelo” el cual consiste en depositar mensualmente a la

organización la cantidad de Q.100.00 o más, dicho monto será destinado a suplir las necesidades del adulto mayor que el donante decida.

Para dar a conocer esta actividad se han presentado en centros comerciales, han realizado anuncios por la radio y han implementado la difusión de boca en boca en el sector de la zona 5. De este modo fue como consiguieron a los 10 padrinos con los que cuentan actualmente.

El programa de apadrinamiento del Hogar de ancianos ha obtenido una respuesta muy baja de parte de la población guatemalteca, porque se desconoce parcial o totalmente en qué consiste el programa y cómo se puede apoyar.

# 1.2 Justificación

## 1.2.1 Trascendencia del proyecto

Se espera dar a conocer a los jóvenes adultos guatemaltecos el programa de apadrinamiento que maneja la institución y así mismo conseguir que este se difunda en las áreas cercanas a la ciudad de Guatemala, con el fin de generar una participación activa en la población guatemalteca y así poder contar con el suficiente presupuesto para atender las necesidades básicas de los adultos mayores del Hogar y Centro Ocupacional

de Ancianos San Vicente de Paúl y lograr mejorar la calidad de vida de los destinatarios de la institución.

Al momento de promover el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl en la Ciudad de Guatemala, también se logrará obtener un mayor reconocimiento de la institución.

## 1.2.2 Incidencia del diseño gráfico en la necesidad detectada

Debido a que actualmente no se tiene un número favorable de padrinos en el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, se plantea informar a la población Guatemalteca sobre el programa "apadrina un abuelo" para poder obtener una reacción positiva de parte de los jóvenes adultos de la Ciudad de Guatemala, motivando a que se involucren y participen en el proyecto.

Para conseguirlo se propone generar mediante una estrategia de comunicación visual, contenido gráfico digital para comunicar a los jóvenes adultos sobre el procedimiento de apadrinamiento, los requisitos para poder apadrinar a uno de los beneficiarios y la experiencia de una persona que haya apadrinado en el hogar, esto con el objetivo de que haya confianza en

el manejo de fondos que realiza la institución y lograr motivar a los jóvenes para que se involucren, apoyen y tengan el deseo de apadrinar.

El diseño gráfico permitirá promocionar la actividad de apadrinamiento, dándola a conocer en el entorno digital y a su vez se difundirá la identidad del hogar, logrando un mayor reconocimiento y memorabilidad de este, ya que se despertará el interés por conocer a la institución que está detrás de la estrategia de comunicación. De esta manera se pretende que el hogar esté presente en las redes sociales, ya que este medio permite que el contenido sea más duradero y tiene un alto potencial de alcance, lo que posibilita que el material se comparta por la red.

### 1.2.3 Factibilidad del proyecto

La organización está dispuesta a brindar la información pertinente para llevar a cabo el proyecto, se pueden realizar entrevistas al personal de la institución y conversar con algunos de los adultos mayores, ya que no todos se encuentran en disposición de tener este contacto debido a los padecimientos que los afectan.

La organización no cuenta con equipo especializado para que el diseñador labore en las instalaciones, ya que actualmente no cuentan con un área de diseño gráfico, por lo que el estudiante proyectista está dispuesto a utilizar su equipo para poder llevar a cabo el proyecto.

Las piezas digitales podrán ser difundidas en su Fanpage y en la página web de la asociación de señoras de la caridad, se considera que es más rentable realizar contenido que sea reproducido preferiblemente en digital y evitar gastos de donaciones en la impresión de material, así este dinero podrá ser utilizado para el cuidado de los adultos mayores.

La reproducción de las piezas digitales podría realizarse, como una alternativa, por medio de la donación por parte de los medios de difusión local, ya que anteriormente se les ha brindado la oportunidad de promocionarse por la televisión.

## 1.3 Objetivos del proyecto

*Establecer objetivos antes de iniciar a trabajar, permitirá tener una guía que ayudará a orientar el rumbo del proyecto, ya que se trabajará con el propósito de cumplir con los objetivos planteados al inicio.*

### 1.3.1 Objetivo General

Fomentar el apadrinamiento de los ancianos del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl por medio de una estrategia de comunicación visual que informe sobre el programa “apadrina un abuelo” en la Ciudad de Guatemala.

### 1.3.2 Objetivo Específico

Persuadir por medio de piezas gráficas digitales a los jóvenes adultos de la Ciudad de Guatemala para que se involucren en el programa de apadrinamiento.

### 1.3.3 Objetivo de Diseño

Crear una estrategia de comunicación visual digital capaz de generar estímulos para obtener una participación activa por parte de los jóvenes adultos de la ciudad de Guatemala en el programa de apadrinamiento.





# CAPÍTULO 2

## PERFILES

2.1 Perfil de la institución

2.2 Perfil del grupo objetivo





## 2.1 Perfil de la institución

*El Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, fue fundado como respuesta a la necesidad de atender a los adultos mayores que se encuentran desprovistos de familia o de un encargado que vele por ellos.*

El Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl está ubicado en la 28 Calle 25-28 de la Zona 5 en las antiguas instalaciones del Hospital Hermano Pedro, fue fundado por parte de la Asociación de Señoras de la Caridad de San Vicente de Paúl. Esta es una institución sin fines de lucro que lleva 37 años funcionando para el servicio de las personas de la tercera edad, prestando servicios espirituales, atención integral y cuidado a hombres y mujeres de la tercera edad.

### 2.1.1 Historia

El 26 de septiembre de 1983 abre sus puertas el Hogar de ancianos San Vicente de Paúl, atendiendo a 11 hombres de la tercera edad. Debido a que había entre 8 y 10 solicitudes de mujeres para ingresar al Hogar, la junta Directiva y el Equipo Coordinador decidieron ampliar la cobertura y empezaron a aceptar también a mujeres, por lo que se construyeron 10 habitaciones con la idea de brindarle servicio a matrimonios ya jubilados o retirados, que ya no podían vivir solos en su casa.

Muchos familiares de personas con enfermedades terminales y necesidades especiales que requerían de atención médica, se acercaban a solicitar ingreso en el Hogar, de manera que en el año 2006 se terminó de construir el segundo nivel, lugar donde actualmente se ubican las personas con enfermedades crónicas, enfermedades terminales o que se encuentran en recuperación de fracturas.

## 2.1.2 Misión

Proporcionar servicio y atención integral para el adulto mayor que se encuentra en condiciones especiales, brindándole altos estándares de calidad de vida, por personal calificado y comprometido con la dignidad humana y la mística de San Vicente de Paúl.

## 2.1.3 Visión

Promover la responsabilidad social compartida, bajo un concepto de integración de la sociedad, que nos permita la sostenibilidad mediante donaciones generosas y reconocibles a nivel nacional e internacional.

## 2.1.4 Objetivo

Facilitar el desarrollo integral a toda persona en situación de pobreza, por medio de Centros de cuidado del adulto mayor con el objetivo de brindarles atención integral para que mejore su calidad de vida.

## 2.1.5 Servicios

El hogar ofrece atención para los adultos mayores, principalmente para satisfacer sus necesidades básicas, brindándoles alimentación, vivienda y prestando servicios profesionales como psicología, medicina, trabajo social, fisioterapia y terapia ocupacional dependiendo de las necesidades de cada uno de los albergados, ya que atienden pacientes con distintas afecciones, como ceguera, sordera, alguna discapacidad física, enfermedades psicológicas, enfermedades crónicas y en algunos casos con enfermedades terminales.

La institución busca transformar la vida de personas en situación de pobreza, por medio de Centros de cuidado especializados en el adulto mayor, con el objetivo de mejorar su calidad de vida, por lo que ofrece cuatro programas:

- **Voluntariado:** consiste en abocarse a la institución si les gusta trabajar con adultos mayores, realizando actividades o prestando sus servicios dependiendo de sus habilidades y talentos.
- **Servicio Social:** en el cual instituciones o colegios visitan el hogar y desempeñan diferentes actividades recreativas junto a los adultos mayores del hogar.
- **Apadrinamiento:** este consiste con el aporte mensual de cierta cantidad de dinero, el cual estará dirigido al sostenimiento de las necesidades de un adulto mayor del hogar.
- **Donación:** puede ser en efectivo o especie, esta ayuda cubre gran parte de las necesidades integrales de los albergados del hogar.

## 2.2 Perfil del Grupo Objetivo

*Realizar un perfil sobre el grupo objetivo permitirá conocer sus preferencias, lo cual se utilizará como orientación en la toma de decisiones y como base en la creación gráfica de la pieza a diseñar.*

### 2.2.1 Características

- Sexo: Hombres y mujeres
- Región: Ciudad de Guatemala
- Edad: 25 a 36 años.
- Nivel socioeconómico: medio- alto
- Ocupación: que cuenten con un trabajo estable
- Estado civil: soltero

### 2.2.2 Social:

Buscan adaptarse a su entorno laboral como personal, quieren compartir tiempo con personas que tengan gustos similares, desean aprender cosas nuevas de los demás para poder superarse cada día y poder compartir e intercambiar conocimiento.

### 2.2.3 Identidad

Son personas trabajadoras, perseverantes, humildes, sociables, responsables, sensibles, con mucha empatía.

### 2.2.4 Físico:

Les interesa verse bien, conocer y visitar lugares nuevos, mantenerse actualizados con todo tipo de información, contar con un Smartphone, mantenerse comunicados, poder mantener un trabajo estable.

## 2.2.5 Comunicación:

Les interesa estar en contacto con amigos y familia principalmente por medio de las redes sociales, consideran que estos medios contribuyen a mejorar las relaciones personales. Se mantienen actualizados con los temas que encuentra en estos medios, les gusta compartir en redes sociales sus intereses y las actividades que realizan a diario. Prefieren mantener una interacción virtual con empresas y organizaciones ya que obtienen una respuesta de comunicación más rápida.

## 2.2.6 Emocional

Les interesa su futuro ya que buscan ser reconocidos, quieren poder formar parte de un cambio positivo en la sociedad, poder ser felices y crecer como persona cada día en un ámbito personal.

## 2.2.7 Valores personales

Quieren que la sociedad cambie el rumbo que lleva, la frialdad con la que las personas reaccionan, la insensibilidad que existe, la indiferencia que hay entre personas que forman parte de una misma sociedad. Buscan contribuir con un cambio positivo para el país y el mundo.

## 2.2.8 Relación con la Institución

El encuentro que tiene personalmente el grupo objetivo con la institución es principalmente con los residentes de la Zona 5, ya que el boca a boca es uno de los principales medios de difusión del hogar. El contacto que tiene el resto del grupo objetivo con la institución es a través de la página web de la asociación, con la fanpage de Facebook del hogar o con las actividades programadas que realiza la institución.



# CAPÍTULO 3

## DEFINICIÓN CREATIVA

- 3.1 Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar
- 3.2 Brief
- 3.3 Concepto creativo de diseño e insights
- 3.4 Propuesta de Premisas de diseño



# 3.1 Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar

*Se debe detallar todos los factores que intervendrán en la pieza a diseñar para el proyecto, ya que contar con esta información agilizará la ejecución del mismo.*

## 3.1.1 ¿Qué se va a comunicar?

El programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, para lo que se plantea desarrollar los siguientes contenidos:

- Funcionamiento del programa
- Pasos a llevar a cabo para apadrinar
- Condiciones y requisitos para apadrinar
- Historias sobre qué son los abuelos
- Recuerdos sobre los abuelos
- Experiencias con los abuelos
- Experiencia apadrinando

## 3.1.2 ¿Para qué se va a comunicar?

Para fomentar el apadrinamiento de los ancianos del Hogar y Centro ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl por medio de una estrategia de comunicación visual que informe sobre el programa de apadrinamiento en la Ciudad de Guatemala.

Persuadir por medio de piezas gráficas digitales a los jóvenes adultos de la Ciudad de Guatemala para que se involucren en el programa de apadrinamiento.

Crear una estrategia de comunicación visual digital capaz de generar estímulos, para obtener una participación activa de parte de los jóvenes adultos de la ciudad de Guatemala en el programa de apadrinamiento.

## 3.1.3 ¿Con qué se va a comunicar?

Se va a comunicar a través de una estrategia de comunicación visual, la cual consiste en la generación de 5 videos.

## 3.1.4 ¿Con quiénes se realizará el proceso de diseño gráfico?

- Trabajadora social del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, Eloíza Girón
- Personal del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl
- Adultos mayores del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl
- Grupo objetivo (jóvenes adultos de 25 a 36 años)
- Asesores del proyecto, Lic. Marco Morales y Licda. Isabel Meléndez
- Diseñadores gráficos

### 3.1.5 ¿Cuándo se realizará la pieza?

Se tiene previsto repartir los tiempos de trabajo de la siguiente manera

- Agosto: investigación y preparación
- Septiembre: Producción gráfica
- Octubre: Informe

Los 5 videos promocionando el programa de apadrinamiento se difundirán en redes sociales y en la web de la asociación de señoras de la caridad, las publicaciones de los videos se realizarán en un aproximado de 1 mes, cada video será publicado a la semana, posteriormente el material estará expuesto con un tiempo indefinido en la red, ya que todos los usuarios tendrán acceso a este contenido.

### 3.1.6 ¿Dónde se utilizará la pieza?

La pieza será utilizada en la Ciudad de Guatemala, pero al estar expuesta en redes sociales puede que el alcance llegue a los departamentos del país.

## 3.2 Brief Creativo

### 3.2.1 Descripción del proyecto

Debido a la falta de padrinos con los que no cuentan los adultos mayores del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, se plantea dar a conocer el programa de apadrinamiento que maneja la institución por medio de una serie de videos, donde se muestre a uno de los padrinos dando su opinión y experiencia al apadrinar, al personal de la institución indicando qué es un abuelo y qué recuerdos tienen sobre ellos, también incluir videos

donde se explique el procedimiento de apadrinamiento y los requisitos necesarios para llevar a cabo el proceso, dicha información será proporcionada por parte del personal del hogar.

### 3.2.2 Objetivo del proyecto

Lograr fomentar el apadrinamiento de los ancianos del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, por medio de una estrategia de comunicación visual que informe sobre el programa “apadrina un abuelo” en la Ciudad de Guatemala. Se espera persuadir a los jóvenes adultos, para que se involucren en el apadrinamiento, a través de estímulos para obtener una participación activa en el programa.

### 3.2.3 Mensaje clave

- Mensaje: Valorar a los adultos mayores, darles una segunda oportunidad, los adultos mayores son experiencias y enseñanzas.
- Concepto creativo: Compartiendo historias que inspiran
- Insight: Quiero ser tu guía
- Percepción: Se plantea que el mensaje sea percibido como sincero y que el grupo objetivo se sienta identificado con las historias, se quiere producir emociones en los espectadores.

### 3.2.4 Medios a utilizar

Debido al grupo objetivo y que es material audiovisual se plantea utilizar las redes sociales, teniendo principal énfasis en YouTube y Facebook. Las publicaciones se realizarán cada semana. En segundo plano se encuentra la web de la Asociación de Señoras de la Caridad.

### 3.2.5 Duración del proyecto

Se plantea que los videos tengan una duración de un mes aproximadamente a partir de su lanzamiento, después de su publicación es necesario que se esté actualizando la información de la estrategia de comunicación cada semana, posteriormente quedará por un tiempo ilimitado en la red para que pueda ser visto por cualquier usuario de la red en cualquier momento.

### 3.2.6 Mandatorios

No se cuenta con una línea gráfica establecida, ya que no se suele promocionar los servicios del hogar.

Como único mandatorio se solicita que se debe incluir el logotipo de la Asociación de señoras de la caridad en el material a realizar.

### 3.2.7 Presupuesto

Para llevar a cabo el proyecto se estima un gasto total de Q.49,850.00, en la imagen anexada se describe cada uno de los gastos que implica la producción del material. (Revisar Anexo 1)

## 3.3 Concepto Creativo de Diseño e insight

*Para determinar la fase creativa a utilizar en el proyecto, se realizan distintas técnicas para lograr encontrar un concepto creativo y un insight, los cuales serán utilizados como base para la generación de ideas de la propuesta gráfica a implementar en el proyecto.*

### 3.3.1 Concepto Creativo

Para determinar el concepto creativo que se utilizaría, se empleó la técnica de lluvia de ideas, técnica de Moliere y Conexiones Morfológicas Forzadas para la generación de ideas.

**Lluvia de ideas:** se encuestaron a 26 personas del grupo objetivo para encontrar el factor en común de lo que es un abuelo para ellos. En la imagen de la figura 1 se pueden observar los resultados de dicha encuesta.

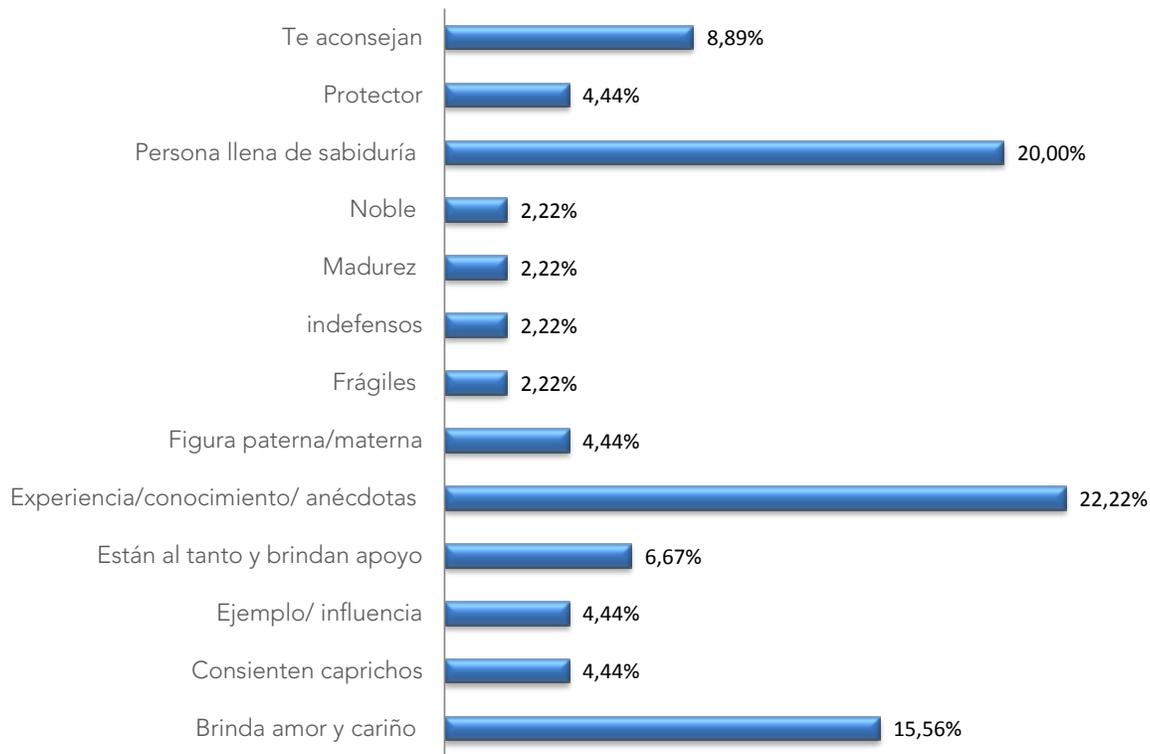


Figura 1 elaboración propia

Con los resultados obtenidos se generaron varios conceptos creativos, tomando como principal referente que, en las respuestas de los encuestados se obtuvo que un 22% indicaba que los abuelos son experiencia, anécdotas y conocimiento, y un 20% estuvo de acuerdo en que eran sabiduría.

Entre los 5 principales conceptos generados se encuentran:

- La herencia de la vida
- **Anécdotas compartidas**
- Conectando ambos mundos
- Un mundo por descubrir
- Siguiendo el trayecto de tu vida

De esta técnica se seleccionó el concepto creativo "Anécdotas compartidas"

Para la generación de los siguientes conceptos, se utilizaron dos métodos, la lluvia de ideas y técnica de Moliere, los resultados fueron los siguientes:

**Lluvia de ideas:** se encuestaron a 26 personas del grupo objetivo para encontrar el sentimiento en común que les produce un abuelo. En la imagen de la figura 2, se pueden observar las respuestas obtenidas.

Respuesta	Personas	Porcentaje
Ternura	10	33%
Amor/Cariño	4	15%
Felicidad/ Alegría	3	12%
Tristeza	3	12%
Melancolía	2	8%
Admiración	1	4%
Nostalgia	1	4%
Curiosidad	1	4%
Respeto	1	4%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Figura 2

**Moliere:** se conversó sobre los adultos mayores con una persona externa al proyecto, las principales ideas expuestas fueron las siguientes:

- Las enseñanzas que vienen desde el hogar respecto al trato que se le debe dar al adulto mayor, es un factor característico en el comportamiento de cada una de las personas hacia ellos.
- Los adultos mayores pueden producir muchos sentimientos con tan solo verlos.
- Todo depende del contexto donde se encuentren los adultos mayores y la imagen que se proyecta de ellos en los medios de comunicación, estos medios son capaces de proyectar a la población una imagen negativa, pero así mismo pueden connotar una imagen positiva.
- Las experiencias vividas con los abuelos, también influyen en el pensamiento y los sentimientos que se tienen hacia los adultos mayores en general.

Basado en los resultados obtenidos en ambas técnicas se generan varios conceptos, entre los cinco principales se encuentran:

- **Tu historia contada por mí**
- Enfoques distintos
- **Dos enfoques un mismo sentir**
- Según donde tú veas
- La perspectiva que le des

De estas dos técnicas se seleccionaron los conceptos creativos “Tu historia contada por mí” y “Dos enfoques un mismo sentir”.

**Conexiones Morfológicas Forzadas:** Se realizó una lista de palabras relacionadas con el tema de los adultos mayores para posteriormente poder conectarlas y generar nuevas frases para los conceptos creativos. En la figura 3 se puede observar la lista elaborada.

Componentes				
Sentimientos	¿Qué es para ti un abuelo?	Características	Relación con objeto	Otros aspectos
Ternura	Consejos	Arrugas	Reloj - tiempo	Compañía
Amor	Protector	Despacio	Caja - sorpresa	Descubrir
Felicidad	Sabiduría	Fragilidad	Misterio -sombras	Generación
Tristeza	Noble	Indefenso	Luz - guía	Aportes
Melancolía	Madurez	Edad avanzada	Antigüedad	Jubilación
Admiración	Respeto	Cuidados	Tesoro - cofre	Socializar
Nostalgia	Figura paterna	Atenciones	Historia - libro	Conversaciones
Ilusión	Experiencia	Recuerdos	Pasado - viajes	Conexiones
	Conocimiento	Memoria	Evolución - pasos	Intercambio
	Anécdotas	Antaño	Maestro enseñanzas	Transición
	Apoyo			Desconocido
	Influencia			Legado

Figura 3 elaboración propia

Con las conexiones entre palabras se generan varios conceptos, entre los cinco principales se encuentran:

- El legado de la generación misteriosa
- Transiciones en el tiempo
- El misterio de mis arrugas
- La conexión entre el tiempo y los recuerdos
- **Navegando en busca del tesoro de antaño**

De esta técnica se seleccionó el concepto creativo "Navegando en busca del tesoro de antaño".

**Elección de concepto creativo:** de los cuatro conceptos seleccionados, en la primera etapa se eligió el concepto creativo Anécdotas compartidas, pero de acuerdo a la asesoría conjunta se modificó quedando establecida la frase: compartiendo historias que inspiran.

**Concepto creativo:** compartiendo historias que inspiran, esta frase hace referencia a las historias que se contarán en los videos, persona externa (madrina) y personas internas (personal de la institución) basado en las experiencias que ellos han tenido con los adultos mayores.

### 3.3.2 Insight

Para determinar el insight se encuestaron a 26 personas del grupo objetivo, y se les preguntó lo que recordaban de sus abuelos, basado en las respuestas obtenidas se generaron los siguientes insights:

- Lo que recuerdo de mis abuelos son las historias que me contaban de cuando eran jóvenes, e incluso han habido ocasiones en que mi abuelo me cuenta la misma historia pero siempre lo hace con el mismo entusiasmo.
- Uno de mis abuelos me influyó mucho en cuanto a la creatividad e imaginación, dibujábamos juntos, podría decirse que ahí fue donde inició todo.
- Tuve la oportunidad de ir a un asilo y lo que los ancianitos querían era alguien que los escuchara, querían conversar.

- Pasaba la mayor parte del tiempo con mis abuelos, ellos me cuidaban ya que mis papás trabajaban, por lo que ellos me moldearon a su manera, ellos me educaron y me enseñaron cómo comportarme, cómo actuar ante la vida.

Acorde a la asesoría conjunta, el insight seleccionado fue: Quiero ser tu guía

**Insight:** Quiero ser tu guía, hace referencia a que las enseñanzas y las historias que nos contaban los abuelos marcaron nuestra vida, influenciando en nuestra manera de ser y actuar, por lo que han sido una guía a lo largo de nuestra vida. Las historias que se cuentan en los videos surgen basado en esas experiencias vividas, con esto se busca que se invierta el papel y los entrevistados sean un ejemplo a seguir para el espectador y lograr que estos quieran apadrinar.

## 3.4 Propuesta de premisas de diseño

*Con el concepto creativo y el insight establecidos, se procede a seleccionar los elementos gráficos que se incluirán en las propuestas a diseñar.*

### 3.4.1 Premisa de formato

- Para que el video se ajuste al reproductor se utilizarán las dimensiones de 1280 x 720 px.
- Se utilizará un formato de salida para MP4, ya que permite ser reproducido en distintos sistemas operativos.
- Tamaño del archivo para Facebook: hasta 1,75 GB.

### 3.4.2 Premisa lingüística

- Oral: los testimonios del personal del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl.
- Escrita: palabras que refuercen el mensaje a transmitir, se recomienda no utilizar las palabras anciano o viejo, ya que se puede interpretar como algo negativo u ofensivo.

### 3.4.3 Premisas tipográficas

Para titulares se seleccionó la tipografía Avenir LT Std, en el blog de letrag se indica que “esta tipografía no es puramente geométrica, ya que tiene trazos verticales más anchos que los horizontales y la letra “o” no es un círculo perfecto. El resultado es una letra muy elástica y legible, con un aspecto armonioso que da muy buen resultado tanto en textos como en títulos. Cada peso está diseñado para una función específica lo que es algo

bastante inusual”, lo cual permitirá poder dar cierto énfasis o contraste en ciertas palabras del mensaje.

Esta tipografía pertenece a la clasificación sans serif, de acuerdo con Flores J. (2014) las tipografía san serif están especialmente indicadas para visualizaciones en pantallas ya que son perfectas para textos cortos, por lo que se optó por una tipografía de este tipo ya que permitirá tener una apropiada claridad y legibilidad.

## type Avenir LT Std

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et ac

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et ac

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et ac

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et ac**

Imagen recuperada de: <https://printandconcrete.tumblr.com/post/39570000268/003365-daily-typeface-avenir-lt-std/embed>

Para complementar los titulares y para contenido se escogió la tipografía Linux Libertine, esta fuente pertenece a la clasificación serif y es una tipografía que se recomienda para textos largos, en este caso por si el video llevara subtítulos, de acuerdo con Martínez G. esta tipografía proporciona el efecto de tranquilidad,

autoridad, dignidad y firmeza; los remates permiten al ojo seguir la línea fácilmente, sobretodo en bloques de texto amplios, por lo que esta tipografía permitirá tener una lectura cómoda y agradable.

Variaciones de la familia de la tipografía Linux Libertine:

**Linux Libertine**

*Slanted*      *Semibold Slanted*

***Bold Slanted***      *Semibold Italic*

**Semibold**      Regular

*Italic*      Regular Display

Small Caps Display      **Bold**

### 3.4.4 Premisa icónico-visual

Para las tomas de los entrevistados, se plantea utilizar el plano medio y plano americano. En este caso serían para las entrevistas al personal de la institución y a una madrina.

Para las tomas del Hogar y Centro ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, se plantea utilizar el plano general.

Para la toma de los residentes del hogar, se plantea utilizar el plano en conjunto, plano medio corto y primer plano.

En la figura se muestran ejemplos de algunas de las tomas realizadas en el Hogar de Ancianos.

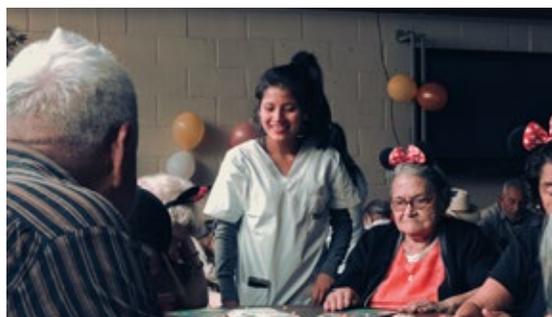


Figura 4



Figura 5

### 3.4.5 Premisa cromática



Para la fase cromática se decidió utilizar colores planos, ya que se incluirán ciertos bloques de color para incluir datos y debido a la imagen que se estará proyectando en el video se necesita un color sólido para poder hacer énfasis específicamente en ese bloque, ya que rompe con la temática de los videos al presentar una figura plana.

Se decidió utilizar una paleta que contenga colores cálidos y fríos. Cálidos para dar la sensación de acoger, el naranja va más relacionado con lo vintage, lo pasado, el rojo para connotar esa pasión y amor. Los colores fríos para ir siempre ligado a lo serio, lo profesional de la institución.

Ejemplo de aplicación de colores cálidos y colores fríos en una campaña de apadrinamiento de niños



Imagen recuperada de: <http://www.estoyradiante.com/tu-tambien-puedes-apadrinar-sonrisas>



# CAPÍTULO 4

## PLANEACIÓN OPERATIVA

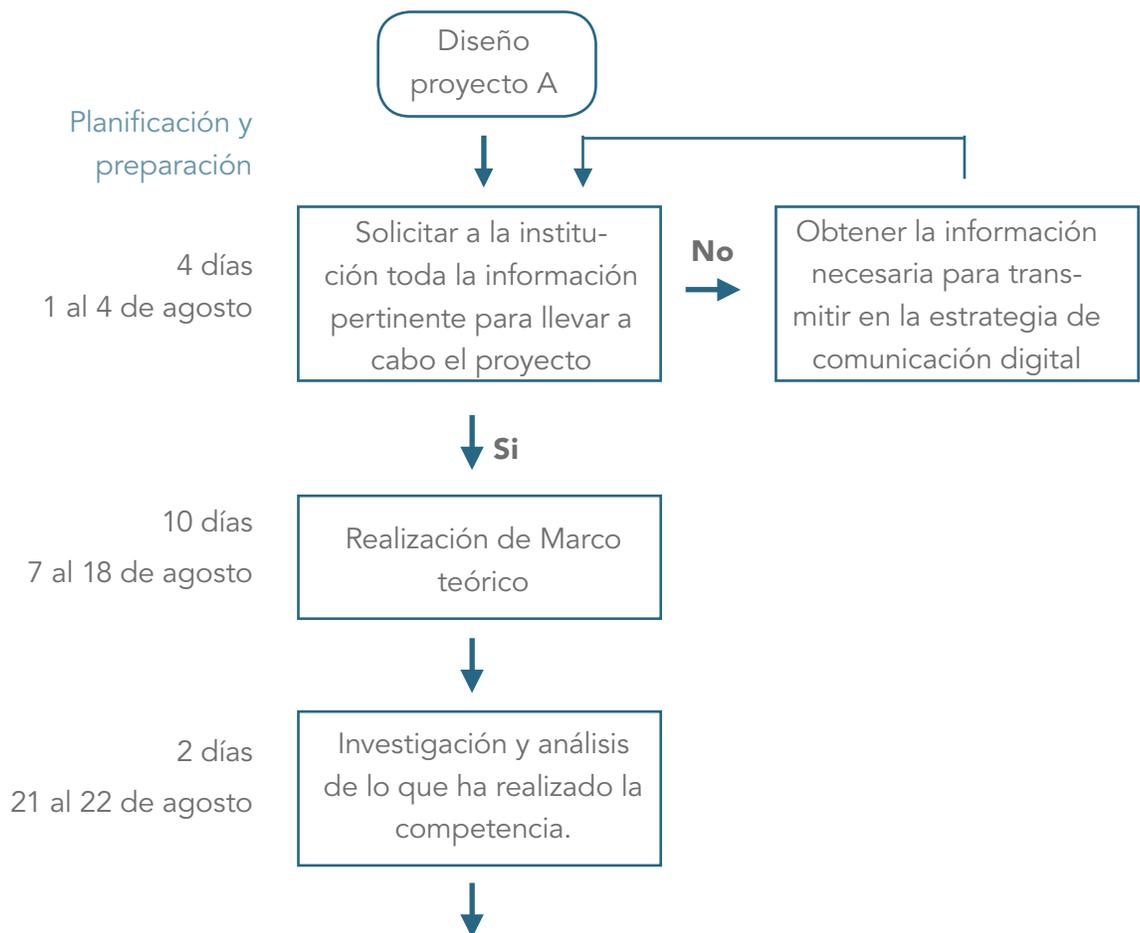
4.1 Flujograma y cronograma  
del proceso creativo

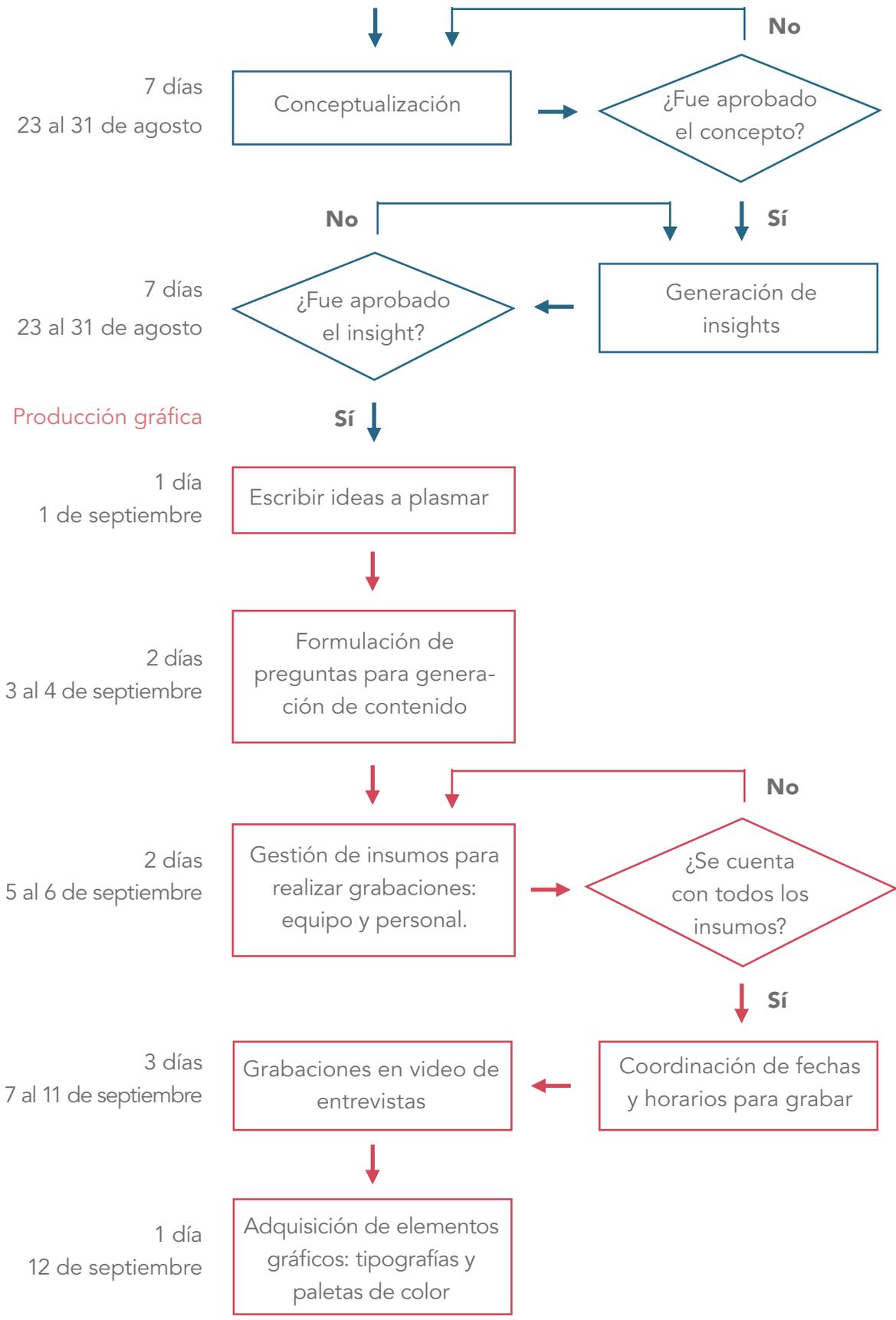


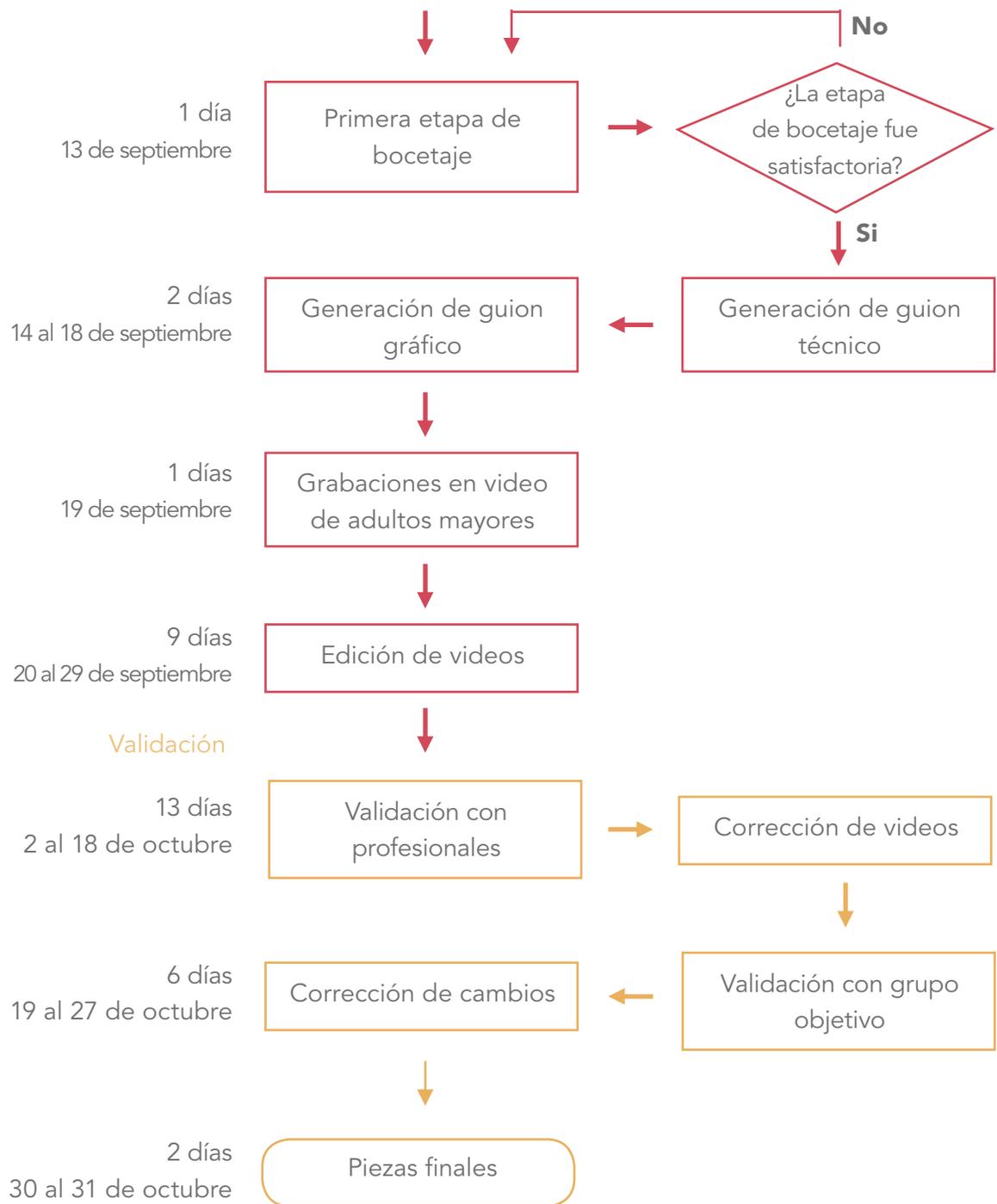
# 4.1 Flujograma y cronograma del proceso creativo

*Antes de empezar a desarrollar las piezas gráficas, se crea un flujograma con el tiempo y todas las actividades a realizar para la ejecución del proyecto, con el objetivo de crear un plan de trabajo para una adecuada y coordinada gestión de tiempos y tareas.*

Cronograma    Flujograma de actividades











# CAPÍTULO 5

## MARCO TEÓRICO

- 5.1 Ensayo 1, ¿Una carga o un aporte a tu vida?
- 5.2 Ensayo 2, ¿Diseñas con un enfoque comercial o humanitario?





## 5.1 Ensayo 1, ¿Una carga o un aporte a tu vida?

*Se investiga la institución y el problema de comunicación que se abordará en el proyecto.*

Llegar a la vejez puede ser visto como una carga familiar, por lo que las personas de la tercera edad son abandonados en asilos, debido a que la familia no tiene el tiempo, el dinero o la tolerancia suficiente para cuidar de ellos, esto dificulta que el adulto mayor goce de una etapa de envejecimiento adecuada y saludable. Lo que los familiares y la sociedad no toman en cuenta es que los adultos mayores son fuente de sabiduría y pueden aportar un gran conocimiento a las generaciones más jóvenes, así como se indicó en la Segunda Asamblea Mundial sobre el Envejecimiento Madrid (2002) “La vejez es la suma de todas las experiencias de la vida. Las personas de edad pueden alentar a las generaciones venideras a levantar la voz en favor de la libertad, la paz y la democracia. Hay que asumir que la vejez es un don privilegiado” por lo que se quiere demostrar a los jóvenes que los adultos mayores son más que solo personas pasadas de edad, si no que enseñarles que son una fuente de sabiduría, consejos y enseñanzas. Esto se pretende alcanzar promocionando el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl.

### 5.1.1 La vejez

La vejez es una etapa de la vida que sucede con el pasar de los años, específicamente al cumplir 60 años o por lo menos así lo establece la Ley de Protección para las Personas de la Tercera Edad en el Decreto Legislativo No. 80-96. Al llegar a esta etapa suceden cambios en el organismo, ya que el contar con una edad avanzada influye con el deterioro de este, afectando las defensas, las capacidades físicas y mentales. Cabe destacar que todas estas afecciones se ven influenciadas por el estilo de vida y los hábitos que cada persona ha tomado a lo largo de su vida, por lo que cada uno puede manifestar dolencias en menor o mayor grado, como consecuencia cada una de estas afecciones los vuelve vulnerables ante las enfermedades y propensos a la muerte, debido a esto los adultos mayores requieren más cuidados y atenciones.

## 5.1.2 Problemática social

Pero es en este punto cuando ocurre la controversia, así como lo indica la Organización Mundial de la Salud (s/f) “en muchas sociedades tradicionales, las personas de edad son respetadas como nuestros mayores. Pero en otras, las mujeres y los hombres de edad pueden ser menos respetadas. ” Ya que existen casos donde son considerados como una carga familiar, porque según ellos, sus aportes y productividad han llegado a su etapa final y este pensamiento surge debido a que al estar avanzados de edad pierden la capacidad de ejecutar muchas de las actividades que anteriormente realizaban con facilidad, en algunos casos se encuentran postrados en cama debido a las innumerables enfermedades que amenazan su vida, por lo que requieren llevar un estilo de vida distinto al que acostumbraban llevar años atrás.

Todo esto resulta tedioso para la familia como lo menciona Ovalle citada por García (2017) “cada etapa de la vida tiene sus problemas y en algunos casos, los cambios de hábitos de los ancianos molestan a las personas que los rodean.”

Debido a que la familia no está dispuesta a dedicarles el tiempo y los cuidados que requieren los adultos mayores, estos son abandonados, como lo indica Guerrero, J. (2016) “El abandono de los ancianos en Guatemala es terrible. Y los hay de dos tipos: aquel que los lanza a la calle en condición de indigentes (porque ya nadie se hace cargo de ellos) y los relegados a la parte de atrás de las casas porque en los hogares se los ve como un estorbo”. En el caso de las familias de escasos recursos son abandonados parcial o totalmente, ya que económicamente no pueden mantenerlos por lo que no es de extrañar que se vean personas de la tercera edad en las calles pidiendo limosnas, alimentos o vendiendo dulces, prácticamente se convierten en indigentes que viven en las calles. Y en el mejor de los casos son dejados a cargo de una institución que vela por ellos, las familias pagan una mensualidad y los visitan un mínimo de veces y en ocasiones simplemente los abandonan en estos hogares.

Estas situaciones pueden afectar la vida de los adultos mayores, de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (s/f) “La salud pública, y la sociedad en general, debe abordar estas y otras actitudes contra la tercera edad, que pueden dar lugar a discriminación y afectar a la formulación de las políticas y las oportunidades de las personas mayores de disfrutar de un envejecimiento saludable”.

### 5.1.3 Hogar de Ancianos

Para atender a las personas de la tercera edad se han fundado instituciones u hogares de ancianos, los cuales se encargan de velar por el cuidado de los adultos mayores que han sido abandonados. En qué clase de sociedad nos hemos convertido que únicamente nos encargamos de deshacernos de nuestros padres y abuelos abandonándolos completamente en asilos, porque llega el punto en que los ancianos son demasiados para estos establecimientos, como lo indica González (2014) "Las condiciones de albergue son limitadas. Según datos de la PDH, hay solo dos hogares estatales para adultos mayores (...) Además, existen 108 hogares que funcionan gracias a donativos y la iniciativa privada, según la base de datos de la PDH".

Sin embargo en la mayoría de casos estos hogares no cuentan con instalaciones adecuadas para albergar a los adultos mayores, carecen de equipo para los tratamientos necesarios de cada uno y no cuentan con los recursos monetarios suficientes para poder satisfacer las necesidades básicas de los albergados. Así como lo menciona Avedaño, citado por González A. "muchos de estos hogares no reúnen los requisitos básicos para funcionar. En primer lugar, no cuentan con infraestructura adecuada, y en segundo, carecen de un equipo multidisciplinario para brindar una atención integral."

### 5.1.4 La institución

Entre los hogares que funcionan gracias a donativos se encuentra el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos "San Vicente de Paúl, como menciona la trabajadora social del hogar Licda. Girón, la institución fue fundada por parte de la Asociación de Señoras de la Caridad de San Vicente de Paúl como respuesta a la necesidad de atender a los adultos mayores que se encuentran desprovistos de familia o de un encargado que vele por ellos.

Esta es una institución sin fines de lucro que lleva 34 años funcionando para el servicio de las personas de la tercera edad, ofreciéndoles atención para satisfacer sus necesidades básicas y servicios profesionales como psicología, medicina, trabajo social, fisioterapia y terapia ocupacional dependiendo de las necesidades de cada uno de los albergados, ya que atienden pacientes con distintas afecciones, como lo son la ceguera, sordera, alguna discapacidad física, enfermedades psicológicas y en algunos casos con enfermedades terminales.

Girón menciona que el principal objetivo es poder facilitar el desarrollo integral a toda persona en situación de pobreza, por medio de centros de cuidado del adulto mayor con el objetivo de brindarles atención para que mejore su calidad de vida, por lo que ofrecen cuatro programas:

- Voluntariado: el cual consiste en abocarse en la institución para trabajar con adultos mayores, realizando distintas actividades dependiendo de sus habilidades y talentos.
- Servicio Social: en el cual colegios o instituciones visitan el hogar y desempeñan diferentes actividades recreativas.
- Apadrinamiento: este consiste en el aporte de 100 quetzales mensuales, el cual estará dirigido al sostenimiento de las necesidades de un adulto mayor del hogar.
- Donación: puede ser en efectivo o especie, esta ayuda cubre gran parte de las necesidades integrales de los destinatarios.

Para poder suplir las necesidades básicas de los adultos mayores de la institución, Girón indica que se necesita promocionar el programa de apadrinamiento que maneja la institución, para lograr brindarles las atenciones necesarias en esta etapa de su vida.

(E. Girón, comunicación personal, 10 de junio de 2017).

### 5.1.5 Beneficio del adulto mayor

El excluir a los adultos mayores y generar estereotipos sobre su edad, limitan muchas veces sus capacidades e influyen en su deterioro moral y físico, por lo que “al fomentar su participación activa en el mundo laboral (...) se aprovechará no sólo su talento y experiencia, sino también su capacidad de automantenerse e independencia. Así pues, incentivar el que las personas de edad tengan la opción de seguir trabajando, ya sea como autónomos o por cuenta ajena, puede ser una de las posibles soluciones para paliar, la discriminación y desamparo que sufren las clases pasivas en nuestros días”. Segunda Asamblea Mundial sobre el Envejecimiento (2002).

### 5.1.6 Imagen del adulto mayor

Hasta ahora, los medios de comunicación han reflejado, en gran medida, una imagen estereotipada negativa de las personas mayores aplicada a todo el colectivo y, con frecuencia, aún continúan haciéndolo por simplificación, al tratar a las personas mayores como si se tratara de un grupo social homogéneo, cuando es tan heterogéneo como cualquier otro. Vicente López, J. (2011).

Pero por qué ver a las personas mayores como una carga que te acompañará hasta deshacerte de ellos, si en otras culturas como lo menciona González (2014) “en el otoño de la vida, los adultos mayores son considerados en muchas sociedades fuente de sabiduría, autoridad, valores y tradiciones. Esa experiencia ganada con los años se respeta, venera y consulta.” Por lo que deberían de ser una valiosa pieza en la vida cotidiana de la sociedad, porque desde luego que con el pasar de los años fueron adquiriendo sabiduría y a pesar de sus limitaciones físicas, tienen mucho por ofrecer, toda esa experiencia que han adquirido en el trayecto de su vida, así como lo indican Silnik, A., Silva, M., & Zampa, C. (2016):

Al adulto mayor se lo asocia generalmente con una etapa productiva terminada, con historias de vida para ser contadas como anécdotas, leyendas o conocimientos. (...) Así se puede desvincular al adulto mayor de la imagen de un ser incapaz y solitario, y relacionarlo a una persona capaz de redescubrir sus capacidades y habilidades, contribuyendo a consolidar su entorno social y enriqueciendo su autoestima al poder encontrarse como miembro activo en la comunidad.

Porque eso es lo que son, un mundo por descubrir pero lamentablemente algunas persona no están dispuestas a explorarlo, pero otras sí, por lo que se quiere demostrar a los jóvenes que los adultos mayores son más que solo personas pasadas de edad, si no que demostrarles que, así como lo indica Sanchinelli, B. (s/f) "los adultos mayores deberían ser personas altamente valoradas por el Estado, la empresa y la sociedad, porque representan sabiduría, conocimientos y experiencia en la vida. Ellos son parte esencial de la familia y constituyen un eslabón importante entre el pasado y el futuro".

Y que mejor manera de hacerlo apadrinando a los adultos mayores que han sido abandonados a su suerte y que viven de la caridad y así poder brindarles esa segunda oportunidad que merecen después de haberlo dado todo, es que "todos debemos respaldar a estas valiosas personas, que durante su juventud aportaron lo mejor de sí mismas al Estado, la sociedad y la familia". Sanchinelli, B. (s/f). Porque lo que se desea es cambiar esa percepción negativa que se tiene de los mayores y a cambio poder conocer el otro lado de la moneda ese donde se encuentran las experiencia, los consejos, las historias, las anécdotas y lograr descubrir un nuevo mundo en ellos, y sobre todo esa esencia que los hace ser.

### 5.1.7 Conclusión

La vejez es un tema de controversia ya que por una parte son considerados como una carga, motivo por el que son abandonados, pero por la otra parte son considerados fuente de sabiduría, ya que por su edad han adquirido la experiencia necesaria y hay muchas personas que están dispuestas a adquirir estos conocimientos. Lo que es cierto es que llegar a la vejez no debe ser visto como una carga, al contrario es una oportunidad de poder aprender de los adultos mayores, quien da las mejores lecciones es la vida y que mejor que los mayores que han estado expuestos más tiempo ante ella para enseñarnos y compartirnos de sus conocimientos.

Las personas de la tercera edad que son consideradas como una carga son abandonadas frecuentemente en hogares, el Hogar y Centro ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl es uno de ellos, pero esta institución busca poder contrarrestar la exclusión social de los adultos mayores haciéndolos sentir importantes, por lo que los alberga en sus instalaciones, suple sus necesidades básicas y organiza actividades para fomentar la participación de estos, como organización buscan poder brindarles una vida integra en esta última etapa, con el objetivo de que mejore su calidad de vida.

## 5.2 Ensayo 2, ¿Diseñas con un enfoque comercial o humanitario?

Actualmente muchas de las empresas y freelance diseñan piezas, productos y servicios con un enfoque más comercial e industrial, donde lo que importa es el poder vender y distribuir un producto en gran cantidad, dejando por un lado el enfoque humanitario, ese razonamiento de crear algo más allá que solo un producto estético. Es allí donde surge la importancia de aplicar un pensamiento y una reflexión más ética en el momento de empezar a crear una pieza de diseño, ya que se debe conocer los beneficios o en su defecto lo negativo que este tendrá sobre la sociedad, es ahí cuando surge la responsabilidad social.

Con el avance de la tecnología es más fácil poder llegar a nuestro grupo objetivo y debido a esto, como diseñadores, se tiene una gran responsabilidad ante la sociedad, ya que se es responsable del contenido que ellos observan a través de los medios de comunicación, estos medios han permitido poder desarrollar un plan para llevar a cabo un determinado proyecto incluso cuando haya bajo presupuesto, a causa de este avance tecnológico los videos son una alternativa muy popular en las redes sociales, pero se debe crear un mensaje con un valor agregado para que el receptor se sienta conectado y así sea el encargado de difundir el mensaje con los demás usuarios a través de sus redes sociales generando publicidad gratuita para la institución.

### 5.2.1 Diseño comercial

Comúnmente un diseñador se dedica a resolver problemas comerciales, ya que en el ámbito laboral este tipo de diseño abarca una parte sumamente grande en el mercado, el profesional se encarga de producir piezas gráficas de diseño para promover un producto y persuadir al consumidor para que lo adquiera, sin ser conscientes del impacto que este tendrá sobre la vida del usuario, así como comenta Mool (2010) en su blog "Los diseñadores deberían enfocarse a crear objetos que tengan un impacto positivo en la vida cotidiana de las personas. En vez de pensar cómo crear un producto estético, funcional, simbólico o incluso sustentable, (estas habilidades son el medio, pero no el fin)". Por lo que es importante que al momento de crear o diseñar una pieza gráfica o un producto se reflexione sobre los alcances y el impacto que este tendrá sobre el consumidor y su entorno.

En ocasiones los diseñadores suelen contribuir a convertir a los usuarios en devotos a cierto producto, sin ser completamente conscientes que muchos de los productos pueden llegar a generar una extrema cantidad de desechos al ser consumidos en masa. Martínez (2013) opina que “alentar a la gente a participar de manera entusiasta en esto está lejos de ser un buen diseño” y nos cuestiona sobre qué soluciones se podrían obtener si se crea algo más allá que un simple objeto y como se puede estar ligados a la responsabilidad social, ya que se suele aportar a que el consumismo crezca pero no se está consciente de los aspectos negativos que esto provocará en el ambiente, así como la generación de desechos como envases, plásticos, papeles, etc.

## 5.2.2 Responsabilidad Social

Actualmente en el mundo se tiene una percepción más gráfica debido al fácil acceso de los contenidos en la red, así como indica Spanish Radio (2013) “los medios de comunicación (...) influyen en los estilos y gustos de todas las personas de la comunidad y, la mayoría de la gente utiliza estos canales de comunicación, (...). Este tipo de medios de comunicación, en las últimas décadas, ha sido capaz de atraer una gran audiencia y, por lo tanto, inevitablemente, respecto a los cambios en la forma de vida tiene estrechos vínculos”.

Por lo que los diseñadores están directamente ligados a estos cambios, ya que son los responsables de generar este contenido visual para la audiencia, lo que significa una gran responsabilidad social, así como lo indica Vilchis, L. “Una de las tareas de los diseñadores en la cultura es la construcción y permanencia de lo humano y de los valores que le dan sentido a la vida a partir de la comunicación.”

## 5.2.3 Diseño social

Ya que se tiene esa responsabilidad es necesario dar un enfoque distinto a la producción creativa, no solamente centrándose en lo comercial, sino que en lo social, y es que estar rodeado en un mundo tan consumista nos hace olvidar esa parte social, lo vemos como algo tan normal, pero lo cierto es que no solo se debe pensar en lo estético para lograr una venta, sino que se tiene que considerar el beneficio que tendrá para la otra persona, pero lo que se necesita es pensar con un enfoque distinto, así como comenta Hidalgo mencionada por Noriega, D (2014) “Proporcionar soluciones. Esa es la base sobre la que se sustenta el diseño social, una tendencia en alza que muestra que “hay otras formas de hacer las cosas” más allá de crear necesidades que fomenten el consumo,” Y a su vez estas soluciones beneficien a la sociedad.

La Red de diseñadores con conciencia social (2014) explica que “El «Diseño con Conciencia Social» no consiste únicamente en cuidar el medio ambiente. Es una filosofía de trabajo que respeta la naturaleza y optimiza recursos y procesos, teniendo en cuenta el impacto negativo o positivo en la sociedad, la transmisión de valores del producto de diseño y, sobre todo, la relevancia social de la problemática abordada”. Se deben tomar en cuenta los problemas sociales, y no es que se puedan resolver estos completamente, pero sí se puede aportar para reducir, informar o concientizar a la población sobre estos temas, así como comparte Mool “Mi visión no está alineada con la idea de que el diseño puede resolver problemas sociales, lo que creo es que podemos mejorar la relación de los seres vivos con su entorno a través de los objetos y aportar propuestas de acuerdo a nuestras habilidades.”

#### 5.2.4 Estrategia de comunicación visual

Pero para poder proporcionar esas soluciones es necesario que se creen estrategias para poder implementar esa ayuda social, creando “un plan coherente que determina hechos y acciones específicos de comunicación que deben ser llevados a cabo para lograr plenamente y de la manera más eficiente, ordenada y armoniosa, objetivos previamente determinados, de acuerdo con las disponibilidades y recursos existentes”. Camusso, M., Gastaldo, S., Marchetti, V., Menendez, C. & Provensa, A. (2011). Por lo que se debe evaluar cuáles son las piezas a realizar dependiendo de las necesidades que se presenten y como exponerlas en los medios adecuados tomando en cuenta al público objetivo y los recursos destinados para llevar a cabo dicho proyecto.

#### 5.2.5 Publicity

Haciendo referencia a los recursos destinados para la creación de estrategias de comunicación visual, hay un factor que ha influenciado en gran parte la difusión de contenido y que puede ser aprovechado para este tipo de diseño social, ya que se consigue divulgar el contenido deseado por medios de comunicación de manera gratuita, a través de “acciones o campañas creativas, basadas en las relaciones públicas y en contenidos de calidad, que consiguen llamar la atención y provocan que se hable de ellas masivamente”. Launchmetrics. (2013).

## 5.2.6 Video marketing

Y lo que ha ayudado notablemente con esta publicidad gratuita es que vivimos en una sociedad que tiene una gran afinidad con los audiovisuales, esto se debe a la influencia que tienen los medios sociales en nuestra vida, toda esta metodología ha hecho que la distribución, adquisición y difusión de este material sea mucho más rápido y sencillo, de acuerdo con Murcia A. (s/f) “100 millones de internautas consumen vídeo a diario. 9 de cada 10 ven los vídeos de las marcas que siguen (...) Casi la mitad de los usuarios de Internet de entre 25-54 años comparten vídeos online que ocupan ya el 50% de todo el tráfico móvil. En 2018 supondrá el 84% de todo el tráfico en Internet”. Una de las ventajas de los videos es que el mensaje puede ser entendido y recordado más fácilmente, pero para conseguir esto es importante lograr captar la atención del usuario para que vea el contenido hasta el final.

## 5.2.7 Video testimonial

Para lograr atraer la atención del espectador se puede utilizar el video testimonial, ya que este tipo de material genera confianza, debido a que el eje central son los testimonios o experiencias de personas que hayan tenido contacto con el tema u objetivo que se va a abordar. Este tipo de video despierta el interés, porque es “parte del análisis de una realidad (...) una parte de la realidad con muy variados enfoques”. Lara, M. citada por Rovirosa, J. (1992).

Para Díaz, S. citado por Rovirosa, J. (1992) el cine testimonial “es ante todo un testimonio objetivo, directo, fundamentado en una investigación previa, que analiza hechos concretos, acontecimientos históricos, problemas sociales, políticos o culturales y, para hacerlo, privilegia el testimonio real”. Ver a esa persona expuesta contando una experiencia real y poder percibir la sinceridad de lo que dice, es lo que tiene influencia en este tipo de videos, lo cual se debe a la importancia que se le da a la opinión de las demás personas, ya que esto influye en nuestro pensamiento y comportamiento y permite generar esa identificación o conexión con lo que se ve y se escucha basado en las experiencias propias.

## 5.2.8 Mensajes Clave

Pero para poder generar esa conexión, en los testimonios es esencial que todos estos lleven a un mensaje clave, estos “se caracterizan por ser claros, concisos y sobre todo, de fácil comprensión para que al comunicarlos sean fácilmente impregnados en el público”. Launchmetrics. (2013).

El lograr transmitir adecuadamente estos mensajes permitirá que el espectador pueda identificarse con el contenido o lograr generarles sentimientos. Murcia A. (s/f) indica que “el 90% de los vídeos que se comparten contienen historias que apelan a las emociones (ya sean positivas o negativas)”. Lo que determinará qué tan exitoso llegará a ser el contenido y que tanto será su difusión.

Spanish Radio (2013) comenta que “muchos han llamado a este siglo como la “era de la revolución de la información y la comunicación”, en el cual los medios de comunicación son las más complicadas herramientas para promover las ideas y las más eficaces armas para dominar la vida de las personas en las comunidades”. Lo que indica que son los diseñadores los que son capaces de cambiar el pensamiento del consumidor en algo positivo y poder alentarlos a que se involucren en un cambio social que beneficie a las personas.

## 5.2.9 Conclusión

La aplicación del diseño en la vida cotidiana es de suma importancia, ya que estas piezas son capaces de producir sensaciones y sentimientos positivos o negativos, lo que nos indica que debemos ser conscientes de los resultados que podemos llegar a producir en la población, por lo que es necesario utilizar estas herramientas para incentivar al espectador para que realice un cambio positivo en la sociedad.

Los diseñadores son capaces de influenciar en el comportamiento y lograr un llamado a la acción en las personas, por esta razón es necesario mantenerse informado sobre la problemática social de la población para comunicar o concientizar a la población sobre estos temas. Debido al avance tecnológico y el modo de interactuar del público objetivo ante las redes sociales, los videos son una opción viable para lograr captar la atención del consumidor, debido a que estos son de alcance inmediato y así mismo tomar en cuenta que lo que determinará el éxito del llamado a la acción es la conexión que se logre con el usuario, puesto que este se encargará de difundirlo en los medios sociales.



# CAPÍTULO 6

## PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

- 6.1 Nivel 1 de visualización
- 6.2 Nivel 2 de visualización
- 6.3 Nivel 3 de visualización
- 6.4 Pieza final fundamentada





## 6.1 Nivel 1 de visualización

*Para iniciar con el proceso de producción gráfica, se crea un para generar el contenido de los videos y se realizan distintas propuestas de diseño con su respectiva autoevaluación para elegir la propuesta más adecuada.*

### 6.1.1 Generación de contenido

Para poder empezar a realizar los videos se prepara una serie de preguntas para realizar a los entrevistados, dicho material es el que generará el contenido a colocar en el audiovisual. Las personas a entrevistar serían la trabajadora social de la institución, una de las madrinas y el personal de enfermería de la institución, ya que ellos mantienen un contacto directo con los adultos mayores del hogar.

#### Entrevista a madrina

Debido al concepto creativo “Compartiendo experiencias que inspiran” se plantea que la madrina cuente la experiencia que ha tenido durante el tiempo que lleva apadrinando.

Antes de iniciar se planteó indicarle a la persona el motivo de la entrevista, en este caso, se comentó que se realizará un video para promocionar el programa de apadrinamiento que maneja la institución, por lo que se requiere de su ayuda para que pueda compartir su experiencia apadrinando. Antes de iniciar se le mostraron las preguntas, las cuales fueron:

1. ¿Qué es un abuelo para usted?
2. ¿Cuál es la importancia del adulto mayor?
3. ¿Cómo se enteró del programa?
4. ¿Qué lo motivó a apadrinar?
5. ¿Cuál fue el procedimiento que llevó a cabo para apadrinar?
6. ¿Cuánto tiempo lleva apadrinando?
7. ¿Cómo ha sido su experiencia como madrina?

#### Entrevista a trabajadora social de la institución

Para cumplir con el objetivo del proyecto: dar a conocer el programa de apadrinamiento del hogar, se planteó que la persona entrevistada comente toda la información pertinente sobre el programa de apadrinamiento que maneja la institución.

La trabajadora social de la institución estaba al tanto del proyecto y de lo que se realizaría, por lo que únicamente se le mostraron las preguntas antes de iniciar a grabar.

1. Presentación (nombre y función en la institución)
2. ¿Qué es el programa de apadrinamiento?
3. ¿En qué consiste el programa de apadrinamiento que maneja la institución?
4. ¿Cuál es el procedimiento para apadrinar?
5. ¿Qué sucede cuando se apadrina?
6. Invitación para apadrinar

### Entrevista a personal de la institución

Debido al concepto creativo se plantea que las personas entrevistadas cuenten lo que recuerdan sobre sus abuelos, con el objetivo de crear esa conexión con las historias narradas y las experiencias del espectador y así mismo se sienta interesado por informarse del programa y/o participar en él.

En este caso se entrevistaron a enfermeras de la institución, ya que mantienen un contacto directo y constante con los adultos mayores del Hogar.

Antes de iniciar, se les comentó que la entrevista es para promover el programa de apadrinamiento de la institución. Y se le realizaron las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es un abuelo para usted?
2. ¿Cuál es la importancia del adulto mayor?
3. ¿Cuál ha sido la experiencia que ha tenido con los adultos mayores?

Debido a que las respuestas de los entrevistados eran demasiado cortas, se decidió cambiar la modalidad de realizar preguntas tan directas.

Al inicio se comentó el objetivo del por qué se están realizando las preguntas, se comparten los factores en común que se encontraron de qué era un abuelo, las cuáles fueron realizadas en la etapa de generación de conceptos creativos (ver anexo 2), y se realizó la primera pregunta:

1. ¿Qué es un abuelo para usted?

Después se les contó las experiencias y recuerdos propios que se tienen de los abuelos y se realiza la siguiente pregunta:

2. ¿Conoció a sus abuelos?
3. ¿Qué recuerdo tiene de ellos?

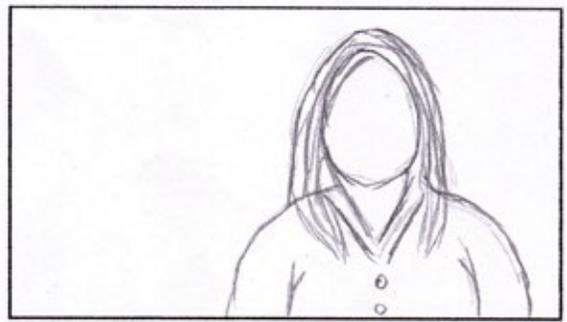
Se comenta sobre los adultos mayores del hogar, y la importancia de la labor que ellos realizan en la institución para posteriormente preguntarles:

4. ¿Cuál ha sido la experiencia o qué ha aprendido de los adultos mayores? independientemente si son de la institución o de sus abuelos.

Con base en las preguntas realizadas en la etapa de generación de contenido, se procede a planear los ángulos a utilizar para las tomas de las entrevistas.



Se utilizaría una toma tres cuartos, la cual, a pesar del ángulo permite visualizar las expresiones del entrevistado.



Se utilizarían tomas de frente, este encuadre permitirá tener un contacto más directo con el entrevistado ya que se observan sus expresiones directamente.

## 6.1.2 Producción

Con la planeación anterior se procede a grabar las entrevistas, algunas de las tomas obtenidas fueron las siguientes:

### Entrevista con Trabajadora Social



### Entrevista con una Madrina



## Entrevista con Personal de la institución



## Adultos mayores

Así mismo se realizan tomas de los adultos mayores del hogar, para lo cual se asistió a dos actividades donde voluntarios realizaron distintas actividades como lotería, bingo, quebraron una piñata, les dieron premios y prepararon una refacción para las personas de la tercera edad de la institución.

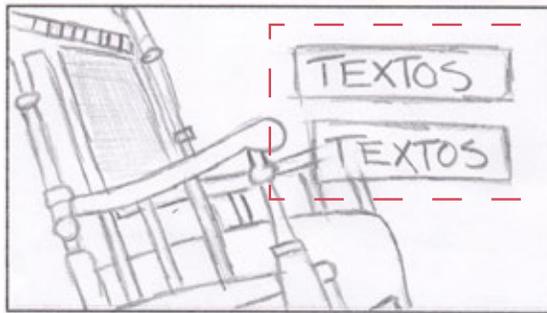


### 6.1.3 Propuestas de diseño

Con el contenido generado y las tomas realizadas, se procede a crear propuestas de diseño para crear el video.

#### Propuesta 1

En esta propuesta se plantea colocar un cintillo con texto, en el cual se incluirá la presentación de la trabajadora social.



Se colocarán frases que indican los lineamientos para apadrinar, así como palabras clave de las entrevistas.

Se propone colocar únicamente imágenes que contengan un área libre para colocar los textos.



## Propuesta 2

Para esta propuesta se plantea colocar una imagen de fondo y los textos colocados con un cintillo.



En los textos se colocaría una frase relacionada con cada uno de los temas a presentar en los videos.

### 6.1.4 Autoevaluación

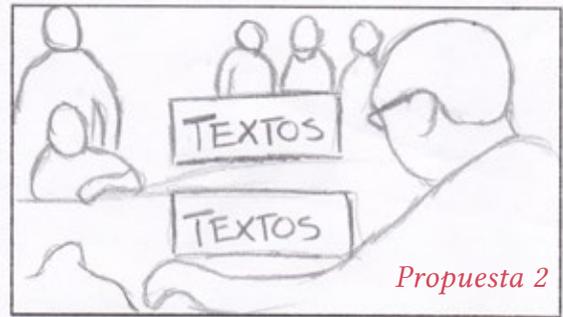
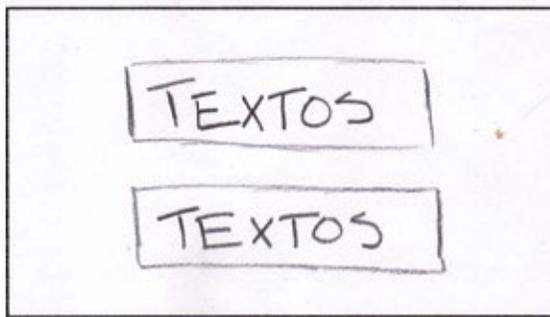
Teniendo ambas propuestas se procede a evaluarlas basado en una serie de criterios.

Criterios para calificar propuestas 1 y 2	1. Si	1. No	2. Si	2. No
El texto es legible	x		x	
Las imágenes son legibles	x			x
Los elementos a colocar en la composición poseen un adecuado equilibrio		x		x
La propuesta plantea reforzar el mensaje de las narraciones	x		x	
Memorabilidad	x		x	
Pertenencia, elementos adecuados para el grupo objetivo	x		x	
Jerarquía visual		x		x
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

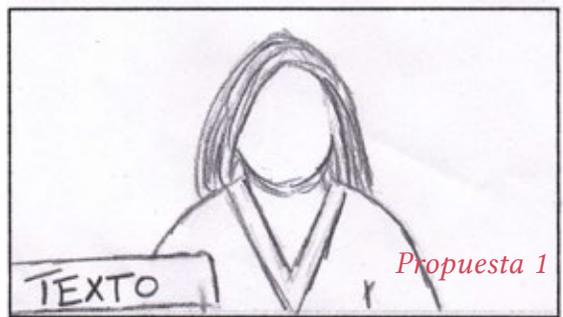
Con los resultados obtenidos se propone realizar una tercera opción teniendo como referencia los elementos de las propuestas anteriores.

### Propuesta 3

Referente a la propuesta 1 y 2, se genera la propuesta 3



Debido a que los textos sobre la imagen podrían ser ilegibles, y colocando un cintillo con texto se pierde la información suficiente de la imagen para entenderla, se propone únicamente colocar el texto de las frases en fondo blanco.



En la presentación de la trabajadora social, se plantea aprovechar el espacio del plano para colocar el texto, debido a que no habrán elementos que formen parte del fondo se colocará el texto sin cintillo, con lo cual se logra un adecuado equilibrio, ya que no queda todo el peso visual en la parte baja.



Para complementar las escenas que se utilizarán de relleno, se sugiere colocar palabras clave que vayan relacionadas con la narración de los entrevistados. Con el objetivo de reforzar el mensaje.

Teniendo la nueva propuesta se procede a evaluarla.

### Propuesta 3

Criterios para calificar propuestas	Si	No
El texto es legible	x	
Las imágenes son legibles	x	
Los elementos a colocar en la composición poseen un adecuado equilibrio	x	
La propuesta plantea reforzar el mensaje de las narraciones	x	
Memorabilidad	x	
Pertenencia, elementos adecuados para el grupo objetivo	x	
Jerarquía visual	x	
<b>Total</b>	<b>7</b>	

Obteniendo un resultado favorable se procede a realizar la segunda etapa de visualización

## 6.2 Nivel 2 de visualización

*Al tener una línea gráfica establecida se procede a crear una guía para lograr digitalizar las ideas y editar los videos, para así poder ser evaluados por la institución y por profesionales de diseño gráfico.*

### 6.2.1 Guion técnico

Con las entrevistas realizadas se procede a recopilar todas las tomas, a separarlas, a colocar el tiempo de duración de cada una, asignar un orden y a determinar las palabras clave que incluirá cada escena.

La distribución de contenido para cada uno de los videos, previamente a poder realizar el guion gráfico sería la siguiente:

Al analizar la entrevista con la trabajadora social se recopilan las escenas y se extraen 5 tomas en total, con un tiempo aproximado de 1 minutos y 14 segundos para poder realizar el video que informa sobre el programa de apadrinamiento que maneja el hogar de ancianos.

No.	Resumen de narración	Tiempo min./seg./ms.
1	Presentación de la trabajadora social	0:10,46
2	En qué consiste el programa de apadrinamiento	0:04,08
3	Requisitos para apadrinar	0:25,14
4	Finalizar apadrinamiento	0:13,02
5	Invitación para apadrinar	0:22,09
	<b>Total</b>	<b>01:14,79</b>

Se extrajeron 9 tomas en total con un tiempo aproximado de 1 minutos y 45 segundos para poder realizar el video que muestra las experiencias que las entrevistadas han tenido en el hogar, así como la experiencia de una madrina apadrinando.

No.	Resumen de narración	Tiempo min./seg./ms.	Palabra clave
1	Llegan a recibir amor	0:17,22	Amor
2	Darles el amor y tiempo que necesitan	0:07,21	Lo que necesitan
3	Tener cuidado, paciencia y cariño	0:15,03	Paciencia
4	La forma de hablar los motiva	0:05,04	Motivar
5	Hacerlos sentir importantes	0:15,20	Importantes
6	Aprender lo que es dar y recibir amor	0:05,14	Dar y recibir
7	Motivación para apadrinar	0:12,17	
8	Satisfacción y experiencia al apadrinar	0:23,25	Lo que necesitan
9	Invitación para apadrinar	0:05,16	
	<b>Total</b>	<b>01:45,42</b>	

Se extrajeron 16 tomas en total con un tiempo aproximado de 2 minutos y 18 segundos para el video que muestra los recuerdos que se tienen de los abuelos.

No.	Resumen de narración	Tiempo min./seg./ms.	Palabra clave
1	Abuela materna es como segunda madre	0:15,04	Segunda madre
2	Con los gestos o miradas se entendía	0:06,23	Gestos
3	Mucho que contar, (presidentes, fiestas)	0:11,02	Mucho que contar
4	Repiten y cuentan lo mismo	0:12,25	Cuentan las mismas historias
5	Alegría y perdonan todo	0:09,18	Alegría
6	Los consejos	0:03,24	Consejos
7	Vuelven a ser niños	0:03,24	Son como niños
8	Nos enseñan a tomar la vida relajada	0:05,00	Enseñanzas
9	Todo lo que hago es a memoria de él	0:02,23	
10	Consienten	0:05,29	Consienten
11	Bendiciones	0:08,13	Bendiciones
12	Llegaban de sorpresa	0:23,05	Sorpresa
13	Llevar silla al museo	0:04,13	
14	Amor incondicional, apapachos	0:05,29	
15	Temor por lo que decían	0:12,16	Temor por lo que decían
16	Recuerdos que se llevarán por el resto de la vida	0:13,28	Recuerdos
	<b>Total</b>	<b>02:18,76</b>	

Se extrajeron 11 tomas en total con un tiempo aproximado de 50 segundos para el video que muestra lo que es un abuelo.

No.	Resumen de narración	Tiempo min./seg./ms.	Palabra clave
1	Alguien que da amor incondicional	0:03:26	Amor incondicional
2	Sobreprotección, porque los abuelos lo sobreprotegen a uno	0:04:03	Sobreprotección
3	Es la persona que te demuestra amor, ternura, y cariño	0:04:03	
4	Es una persona que ha tenido bastante experiencia en la vida	0:04:04	Experiencia
5	Son bien amorosos, les gusta que uno los esté abrazando, besando	0:05:06	Amorosos
6	Representan la ternura	0:02:22	Ternura
7	Son maestros	0:02:04	Maestros
8	Dan amor sincero, amor puro y demuestran su cariño y su amor a un grado que es inexplicable	0:10:03	Amor puro
9	Los adultos mayores en si nos dan unas enseñanzas de lo vivido	0:04:08	Enseñanzas
10	Son tan lindos y dignos de admirar, porque a estas alturas ya es difícil llegar a esos años que ellos tienen	0:11:24	Admirar
11	Son unas personas con mucha experiencia, con mucho que contar, con mucho vivido	0:07:23	Experiencia
	<b>Total</b>	<b>0:50:03</b>	

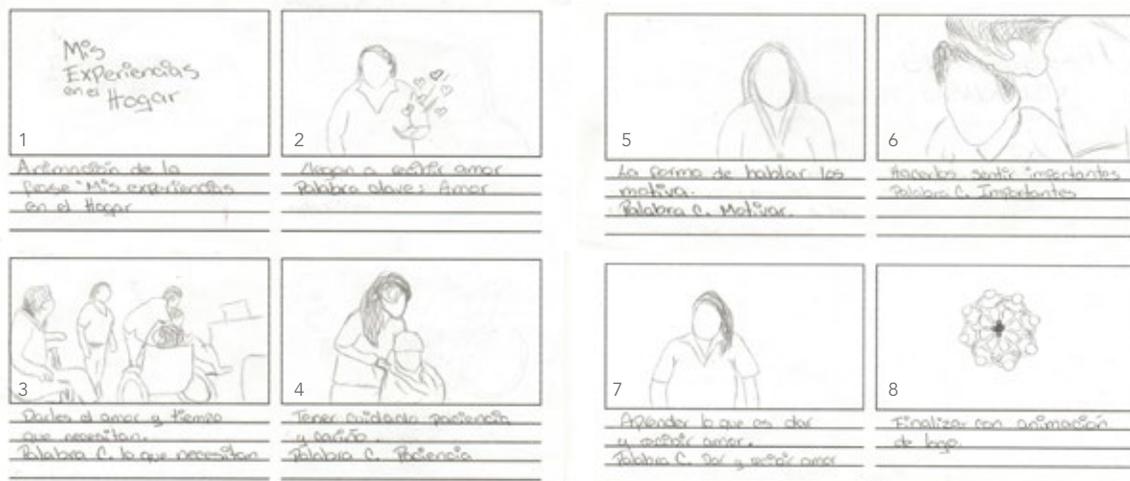
## 6.2.2 Guion gráfico

Tomando en cuenta las narraciones y las tomas realizadas dentro del hogar, se crea un guion gráfico como guía para la postproducción.

Video que explica sobre el programa de apadrinamiento.



Video que muestra las experiencias que se han tenido en el hogar.



Video que muestra los recuerdos que se tienen de los abuelos.



Video que muestra cómo es apadrinar.



Video que muestra lo que es un abuelo.



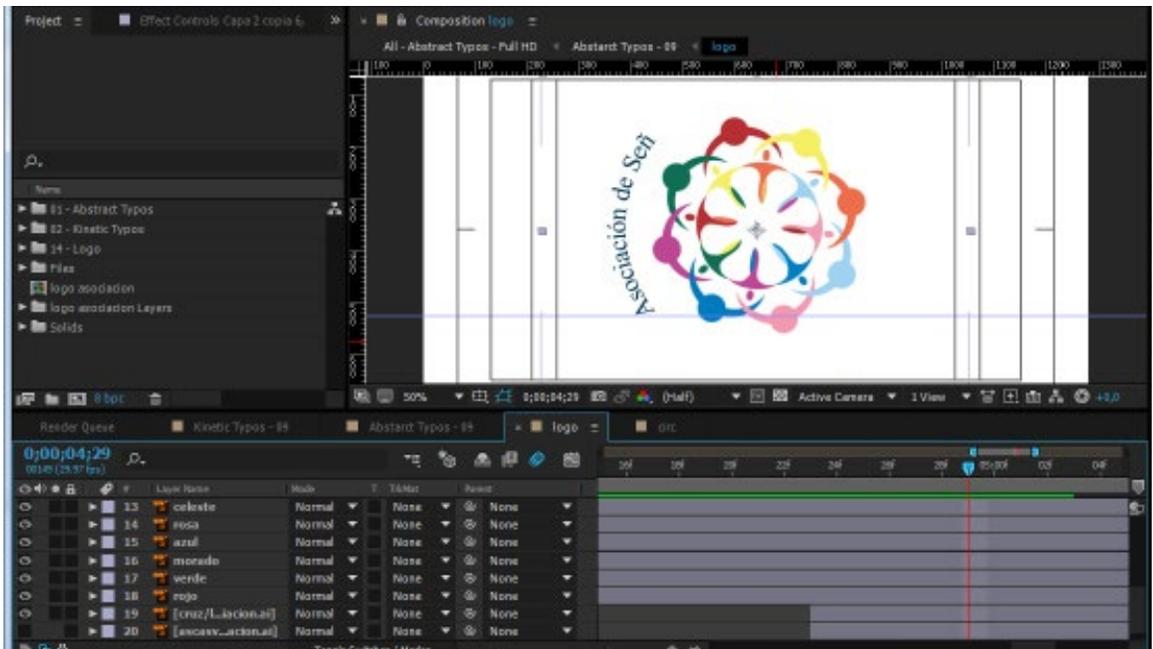
## 6.2.3 Post producción

### Logotipo

Se procedió a redibujar el logotipo de la institución, ya que no se contaba con el editable. Se separaron en capas cada uno de los elementos que integran el isotipo para poder facilitar su animación.



Posteriormente se importó el logotipo a un programa de animación, la separación de capas permitió la edición de cada uno de los elementos que lo integran para una adecuada animación.



## Corrección de color

Se editó el color del material a utilizar para la producción de los videos.



Se equilibró la iluminación de varios videos, ya que las tomas estaban sobreexpuestas a la luz y se perdían ciertos detalles.

Se equilibró la iluminación de algunos videos, porque las tomas estaban oscuras y se les agregó una iluminación discreta.



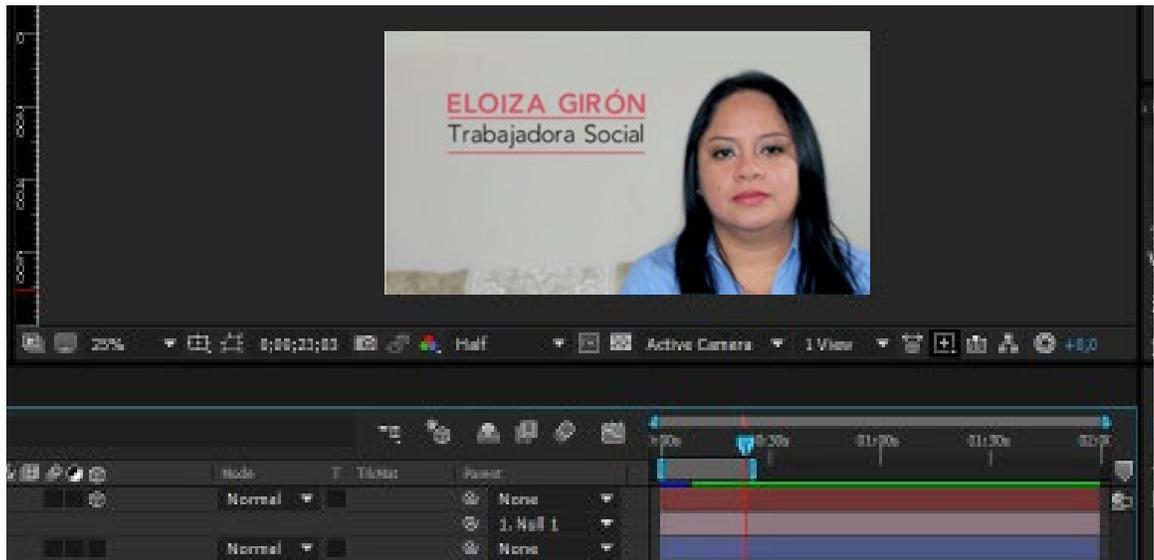
Ciertas tomas tenían una dominancia de colores rojizos o azulados por lo que se corrigió el color.

En algunas tomas se realizó la corrección de color para poder resaltar los detalles de las escenas, ya que se apreciaban mejor.



## Animación

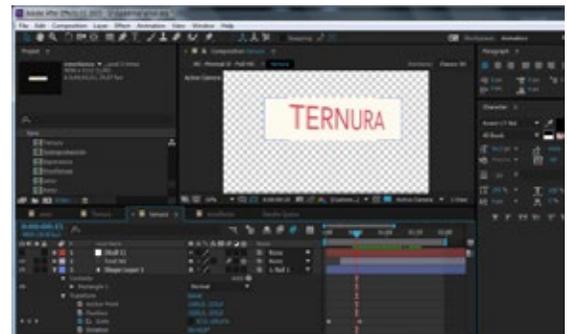
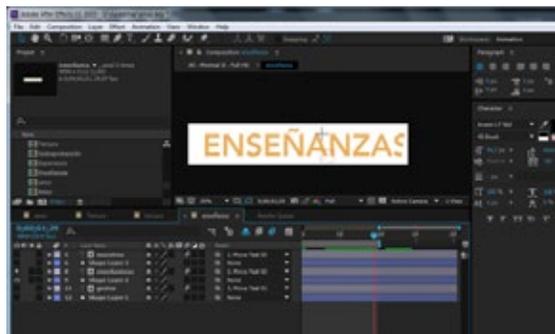
Se procedió a animar los textos que acompañarían al material audiovisual y se agregaron en las tomas correspondientes



Se animaron frases que servirían como presentación a cada uno de los videos, así como frases intermedias que indicarían el cambio de los temas a abordar en la narración de los videos.



Se animaron palabras clave, las cuales son mencionadas en las narraciones de los entrevistados, con el objetivo de reforzar el mensaje que están transmitiendo.



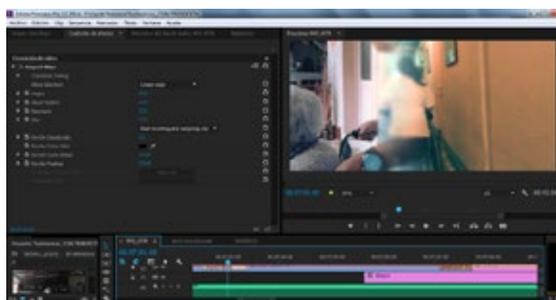
## Edición de vídeo

Se procedió a unificar todo el material a utilizar para cada uno de los videos.



Se incorporaron las tomas de relleno a utilizar del hogar de ancianos en los videos de las entrevistas realizadas.

Se procedió a agregar la animación de las palabras clave y de las frases en cada una de las escenas correspondientes.



Se procedió a añadir efectos de transición para que el cambio de las escenas no fuera tan repentino y fuera más agradable a la vista del espectador.

Así mismo se agregan las narraciones de cada frase y la musicalización del video.

## 6.2.4 Coevaluación

Con la validación efectuada con profesionales (revisar anexos del 3 al 10), se realizan los respectivos cambios.

Se procede a cambiar los colores que se había establecido en la fase creativa, se utiliza un color café para representar lo antiguo y se cambia el rojo por un tono más tierno para representar a los adultos mayores.



Así mismo se cambia una de las tipografías utilizadas, ya que se comenta que una de las fuentes es muy pesada visualmente para el mensaje que se está transmitiendo, por lo cual es recomendable cambiarla. Se sustituye la tipografía futura Std por la PoetsenOne y se sigue utilizando la Avenir LT Std.

Futura Std



PoetsenOne



Se cambia y se realiza un diseño unánime, debido a que se comenta que las animaciones de las palabras y el diseño es muy variado, y pareciera que la tipografía es distinta en cada animación.

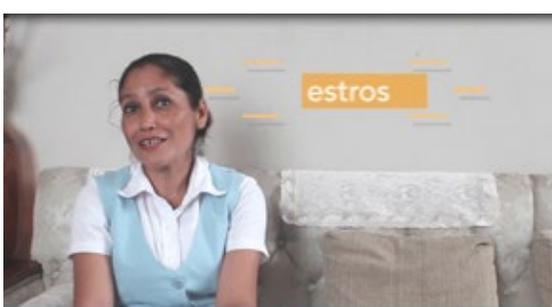
Animaciones modificadas



Animaciones anteriores



Se recomienda agregar animaciones a las tomas de los adultos mayores para poder resaltar la atención en ellos, o en ciertas escenas para hacer énfasis en algún punto.



## 6.3 Nivel 3 de visualización

*En esta etapa se procede a validar la pieza con el grupo objetivo para verificar su funcionalidad y realizar los cambios pertinentes basado en los resultados.*

### 6.3.1 Validación

Para la validación de la pieza diseñada se crea una serie de preguntas (ver anexo 11) con el objetivo de comprobar la funcionalidad de los videos diseñados, las respuestas obtenidas fueron las siguientes:

¿Cuál es el mensaje que se está transmitiendo?	Resultados	
El programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl	16	67%
Conocer el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl	8	33%
Hablar de los abuelos	0	0%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

De acuerdo con los resultados obtenidos el 67% de encuestados comprendió el mensaje principal, que en este caso es el del programa de apadrinamiento. El resultado está a favor con el objetivo de dar a conocer el programa de apadrinamiento, el resto consideró que el mensaje principal era dar a conocer la institución, y nadie estuvo de acuerdo en que el mensaje principal era hablar de los abuelos.

Indique el aspectos más relevante que recuerda que se mencionó en el video.	Resultados	
El apadrinamiento	11	46%
La institución (Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl )	4	17%
Pasos para apadrinar	6	25%
Recuerdos de los abuelos	3	13%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Según los resultados el 46% de encuestados estuvo de acuerdo en que el aspecto más relevante que recuerda que se mencionó en el vídeo fue el apadrinamiento, y el 25% los pasos para apadrinar, lo que daría un resultado de 71% de encuestados que recuerdan un aspecto sobre el programa de apadrinamiento. Dejando con un 13% los recuerdos de los abuelos, que en este caso pasa a ser el mensaje secundario de los vídeos. Por lo que se puede concluir que si se recuerdan los aspectos esenciales, en este caso del programa de apadrinamiento.

¿Se sintió identificado con alguna de las narraciones expuestas en el video?	Resultados	
Sí	19	79%
No	5	21%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

79% de los encuestados indicó que se sintieron identificados con alguna de las narraciones expuestas en los vídeos, con lo que se puede concluir que el objetivo de las narraciones se cumplió, ya que se esperaba que el espectador al escucharlas se sintiera identificado, generara un vínculo con los abuelitos y se produjera el interés por apadrinar.

¿Conocía el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl?	Resultados	
No	21	88%
Sí	3	13%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

El 88% de encuestados no conocen el programa de apadrinamiento que maneja la institución, por lo que se espera disminuir este número al reproducir el material audiovisual.

¿Los videos le informaron sobre el programa de apadrinamiento que maneja la institución?	Resultados	
Sí	21	88%
Podría mejorar	3	13%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

El 88% de encuestados indicaron que los vídeos si le informaron sobre el programa de apadrinamiento, el cual era el objetivo general del proyecto, poder dar a conocer el programa de apadrinamiento que maneja la institución.

Después de ver los videos ¿estaría dispuesto a informarse más sobre el programa de apadrinamiento?	Resultados	
Sí	21	88%
No	3	13%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

El 88% de encuestados indicaron que después de ver los vídeos, sí estarían dispuestos a informarse más sobre el programa de apadrinamiento, con lo que podemos concluir que el material si despertó el interés en el espectador.

¿Estaría dispuesto a ver los demás videos que complementan los videos vistos?	Resultados	
Sí	23	96%
No	1	4%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

El 96% de encuestados sí estaría dispuesto a ver el material completo, con lo que podemos concluir que, los vídeos si despertaron el interés del espectador y les llamó la atención el material audiovisual.

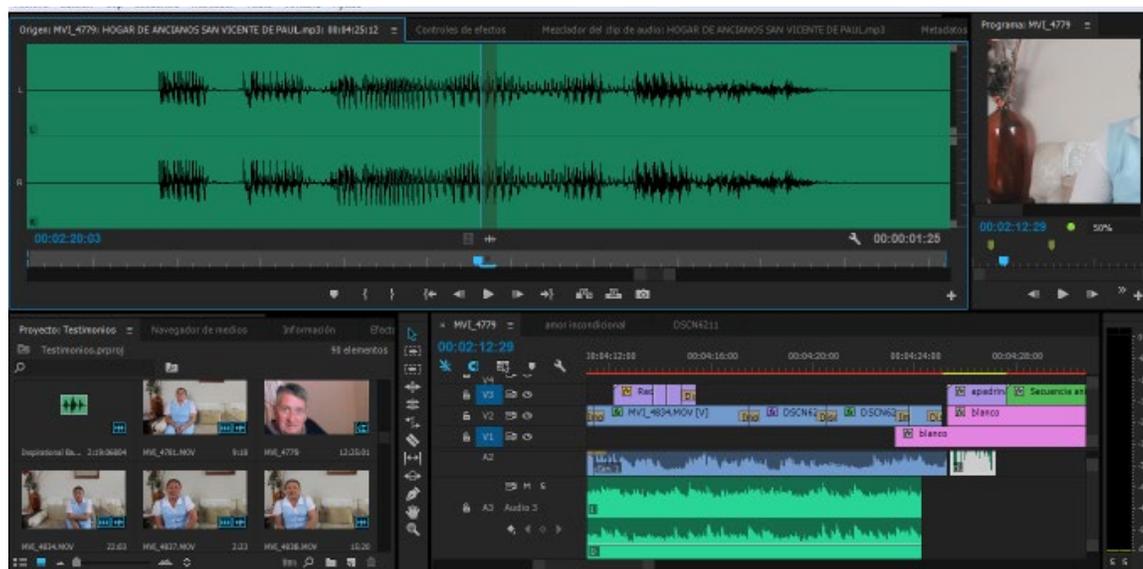
La voz que narra en los videos, ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje? En una escala del 1 al 5, donde 1 es muy poco y 5 muy comprensible.	Resultados	
5	14	58%
4	7	29%
3	2	8%
2	1	4%
1		0%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

El 58% de encuestados estuvo de acuerdo en que la voz del narrador fue comprensible, lo que deja el resultado por encima de la media. Pero aún así, se cambió la voz del narrador y se aumentó el sonido de la voz de los entrevistados.

¿Tuvo alguna dificultad para leer los textos?	Resultados	
No tuvo ninguna dificultad para leerlos	23	96%
Mal escritas algunas palabras	1	4%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

El 96% indicó que no tuvo dificultad para leer los textos, una persona indicó que estaban mal escritas algunas palabras, pero se revisó el material y no se encontraron faltas de ortografía, por lo que se puede concluir que no se tuvo ninguna dificultad para leer y comprender los textos.

Debido a la validación se sustituye la voz que narra y se aumenta el sonido de la voz de las personas entrevistadas.

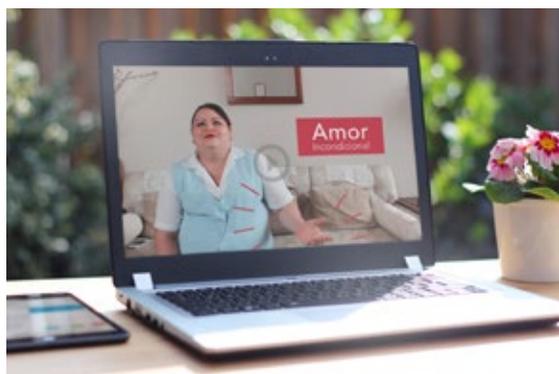


## 6.4 Pieza final fundamentada

### 6.4.1 Estrategia de comunicación visual

Para implementar la estrategia de comunicación visual se realizó una serie de videos, los cuales, conforme a contenido están divididos en dos etapas: la primera consiste en las historias o recuerdos que narran las personas entrevistadas respecto a los abuelos y la segunda en la información pertinente respecto al programa de apadrinamiento.

#### Etapa 1



#### Etapa 2



Esto con el objetivo de poder crear un vínculo fuerte con el recuerdo de sus abuelos para despertar el interés en el espectador conforme a las historias que se van narrando y posteriormente informar cómo es el proceso para apadrinar.

## 6.4.2 Entrevistas y concepto creativo

El principal objetivo de que se utilizaran entrevistas como parte de la estrategia de comunicación visual, fue poder expresar a través de narraciones las experiencias de personas sobre el tema de los abuelos, en este caso se menciona qué es un abuelo, qué recuerdos tiene y las experiencias que ha tenido el personal en el hogar de ancianos con ellos, esto con el objetivo de crear un vínculo emocional con el espectador, ya que se espera que se sienta identificado con alguno de los recuerdos que se mencionan en los videos, para poder despertar interés y generar esa conexión al recordar a sus abuelos y con esto lograr motivarlos para que se acerquen a la institución para informarse sobre el programa de apadrinamiento y que participen en el.

Así mismo el concepto creativo buscó expresarse de esta manera “Compartiendo historias que inspiran”, la palabra compartir fue aplicada con dos variantes, la primera para compartir las historia de los entrevistados y la segunda para hacer referencia a compartir en redes sociales, lo cual va aplicado al grupo objetivo, que comparte información de su interés por estos medios de comunicación.



## 6.4.3 Palabras clave



Se agregaron cintillos con palabras clave con el objetivo de poder reforzar el mensaje de las personas que narran en ese momento.

### 6.4.3 Tipografía

Se colocó la tipografía Avenir LT Std, se escogió una fuente sans serif ya que son las recomendadas para visualización en pantalla, y como serían utilizadas en textos cortos con determinado tiempo para su lectura se necesitaba que fuera legible y de fácil comprensión.

Como complemento de la tipografía Avenir LT Std, se colocó la tipografía PoetsenOne, esta tipografía no tiene serifas y es más dinámica esto para romper un poco con la forma rígida de la Avenir y poder connotar esa sensación más tierna y robusta que caracteriza a los abuelos.



### 6.4.4 Color



R: 72 El color café se utilizó principalmente para dar referencia a lo  
G: 55 antiguo, en este caso relacionándolo con los adultos mayores,  
B: 48 de acuerdo al blog el significado de los colores, el café simboliza lo anticuado, por lo que está más vinculado con las personas de edad avanzada, debido a la calidez que transmite, así como la sabiduría que representa.



R: 210 El color rojo se utilizó con menor intensidad, ya que se quiere  
G: 72 hacer referencia con la ternura y el amor, de acuerdo con el blog  
B: 88 de el significado de los colores, las personas lo pueden utilizar para representar la parte sentimental de su personalidad, sobre todo lo relacionado con la infancia, debido a la inocencia y delicadeza que lo cubre. Lo cual también refuerza los recuerdos narrados en los videos.



R: 233 El color amarillo se utilizó principalmente en las animaciones de  
G: 174 elementos que acompañan los textos, este color se colocó para  
B: 104 representar la energía y el movimiento de estos elementos.

## 6.4.5 Video 1 ¿Qué es un abuelo?



Video 1 - Tiempo: 00:06



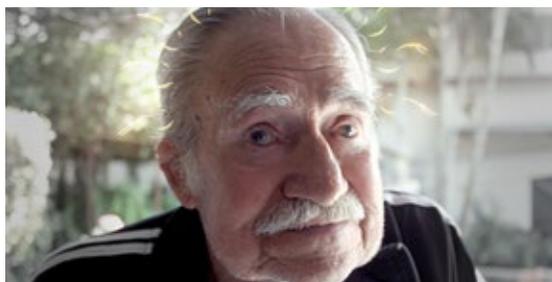
Video 1 - Tiempo: 00:10



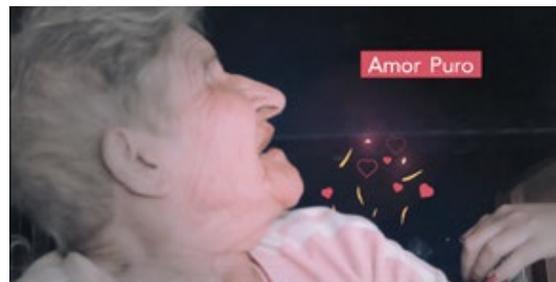
Video 1 - Tiempo: 00:20



Video 1 - Tiempo: 00:25



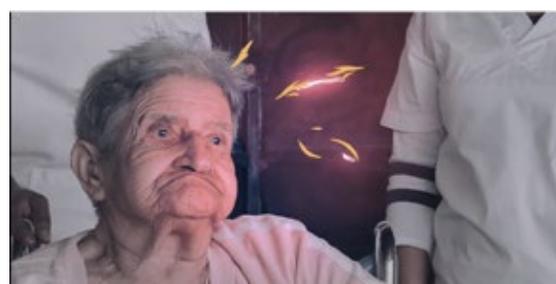
Video 1 - Tiempo: 00:35



Video 1 - Tiempo: 00:43



Video 1 - Tiempo: 00:55



Video 1 - Tiempo: 01:10

## 6.4.6 Video 2 ¿Qué recuerdos tienes de tus abuelos?



Video 2 - Tiempo: 00:03



Video 2 - Tiempo: 00:23



Video 2 - Tiempo: 00:27



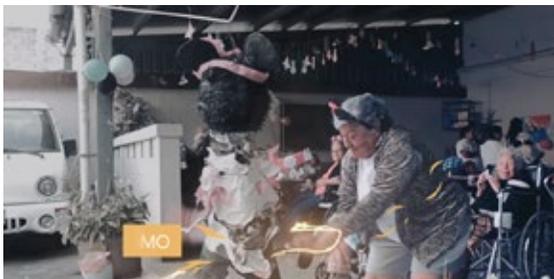
Video 2 - Tiempo: 00:29



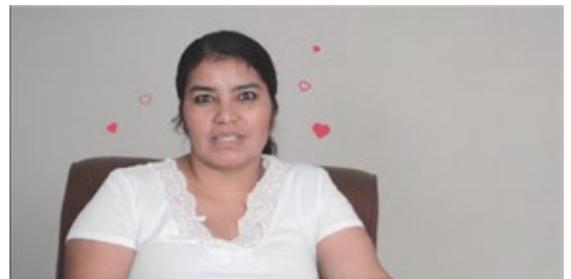
Video 2 - Tiempo: 00:37



Video 2 - Tiempo: 1:13



Video 2 - Tiempo: 01:17



Video 2 - Tiempo: 02:14

## 6.4.7 Video 3 Mis experiencias en el hogar

MIS  
EXPERIENCIAS  
EN EL  
**HOGAR**

Video 3 - Tiempo: 00:04



Video 3 - Tiempo: 00:12



Video 3 - Tiempo: 00:25



Video 3 - Tiempo: 00:36



Video 3 - Tiempo: 00:50



Video 3 - Tiempo: 00:58



Video 3 - Tiempo: 01:11



Video 3 - Tiempo: 01:14

## 6.4.8 Video 4 Mi experiencia apadrinando

**MI**  
EXPERIENCIA

**MI**  
**APADRINANDO**  
EXPERIENCIA

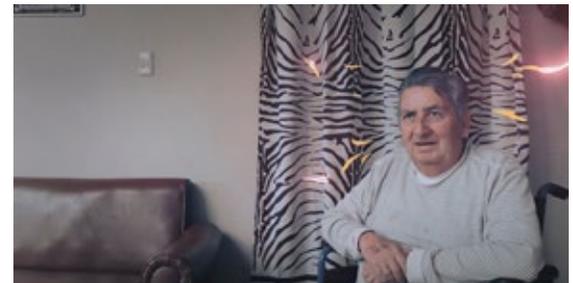
Video 4 - Tiempo: 00:01

Video 4 - Tiempo: 00:02



Video 4 - Tiempo: 00:08

Video 4 - Tiempo: 00:18



Video 4 - Tiempo: 00:27

Video 4 - Tiempo: 00:31



Video 4 - Tiempo: 00:45



Video 4 - Tiempo: 00:54

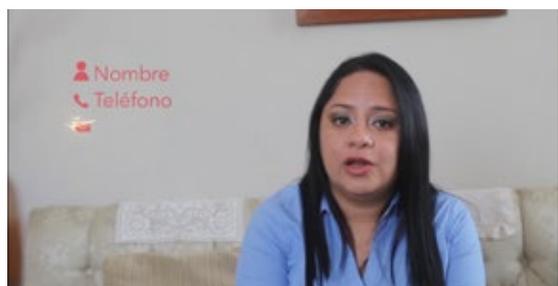
## 6.4.8 Video 5 Programa de apadrinamiento

### PROGRAMA DE **APADRINAMIENTO**

Video 5 - Tiempo: 00:12



Video 5 - Tiempo: 00:37



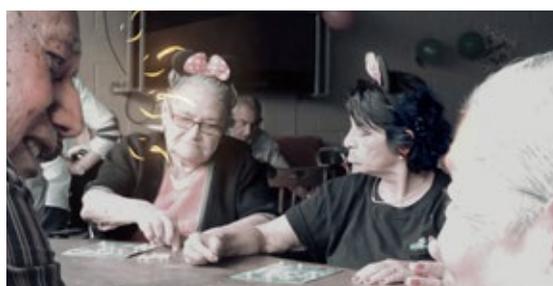
Video 5 - Tiempo: 00:56



Video 5 - Tiempo: 01:43



Video 5 - Tiempo: 00:24



Video 5 - Tiempo: 00:51



Video 5 - Tiempo: 01:07



Video 5 - Tiempo: 01:46

## 6.4.9 Costos de Diseño Gráfico

ACTIVIDADES	CANT.	COSTO POR UNIDAD	SUBTOTAL PROYECTADO
<b>Pre Producción</b>			<b>Subtotal Q1.000</b>
Concepto creativo e insight	1	Q500	Q500
Guion técnico	1	Q500	Q500
<b>Producción</b>			<b>Subtotal Q30.000</b>
Toma de video	3	Q10.000	Q30.000
<b>Post Producción</b>			<b>Subtotal Q25.600</b>
Edición de videos	5	Q3.000	Q15.000
Motion graphic	5	Q2.000	Q10.000
Locución	1	Q600	Q600
<b>Equipo</b>			<b>Subtotal Q2.350</b>
Alquiler: Cámara, trípode	2	Q1.000	Q2.000
Asistente	1	Q350	Q350
		<b>TOTAL</b>	<b>Q58.950,00</b>

## 6.4.10 Costos de reproducción

Debido a que el material será expuesto por medio de las redes sociales, la reproducción del material no tendrá ningún costo monetario para la institución.



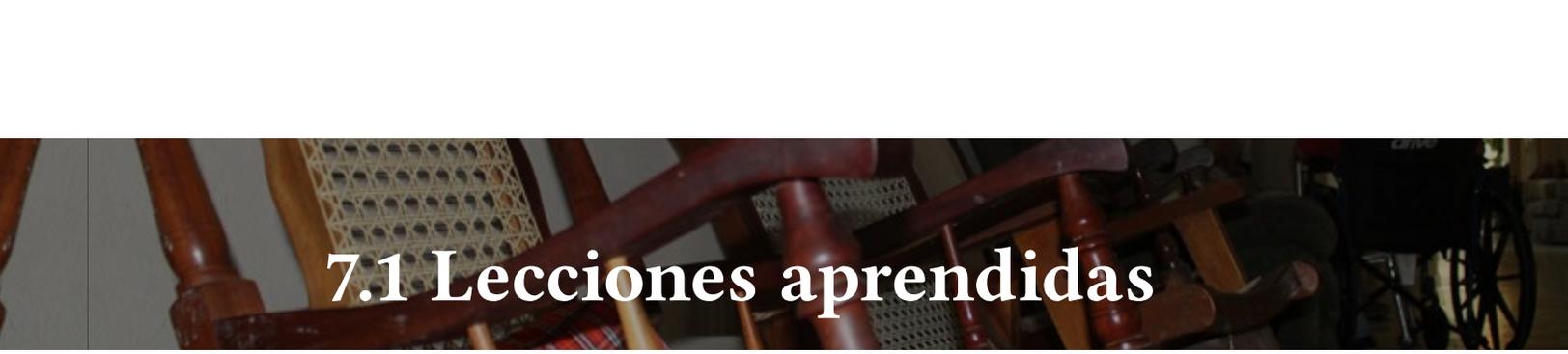


# CAPÍTULO 7

## LECCIONES APRENDIDAS

7.1 Lecciones aprendidas





## 7.1 Lecciones aprendidas

*Durante la gestión del proyecto es posible encontrarse con situaciones que pueden dificultar la realización del proyecto, pero que al momento de presentarse se debe buscar una solución para no retrasar el proceso de ejecución de actividades y poder culminar satisfactoriamente el proyecto. Dichas dificultades sirven de aprendizaje para la realización de futuros proyectos, ya que se podrán aplicar y mejorar las soluciones basadas en la experiencia vivida.*

### 7.1.1 Diagnóstico

- En la etapa de investigación se aprendió que se debe iniciar de lo general a lo particular, ya que esto permitió conocer a fondo todo lo referente al tema a tratar. Para así poder compartir con la institución, con la cual se está trabajando, los datos más relevantes de la investigación, lo cual orientó y facilitó el encontrar el factor en común entre el problema investigado y como este afectaba en las instalaciones.
- Antes de llevar a cabo el proyecto se aprendió a analizar el medio de difusión a utilizar, ya que se tomó en cuenta las posibilidades financieras de la institución y las del estudiante, en caso se donara la implementación del material, ya que si la institución no contaba con el presupuesto necesario, el material no se habría podido reproducir y hubiera sido ineficaz para la institución.

### 7.1.2 Planificación

- Se aprendió a tomar en cuenta el realizar un plan de trabajo junto con la persona encargada dentro de la institución, para lograr coordinar citas que se adecuaron al horario de ambas partes y con esto evitar que se llegara a la institución y no poder ser atendido.
- Al realizar la planificación y cronograma de actividades se aprendió a prever un tiempo de holgura, ya que surgieron inconvenientes durante el proceso, que retrasaron ciertas actividades, lo que generó un retraso en la demás actividades que dependían de esta.

### 7.1.3 Producción gráfica

- Al momento de entrevistar se aprendió a no tomar una postura rígida, ya que los entrevistados se deben sentir cómodos, para que sus respuestas sean más fluidas. Esto se consiguió brindándoles la información necesaria para que conocieran de que se trataba el proyecto, lo que ayudó a que tuvieran confianza. Al momento de realizar las preguntas no se realizaron directamente, si no que se trató de generar un dialogo para que las respuestas fueran más extensas y que las personas se sintieran cómodas y evitar que se pusieran nerviosas pensando si las respuestas que decían eran correctas, así mismo se prestó la mayor atención y se realizaban comentarios respecto a lo que iban diciendo para demostrar que se estaba interesado en lo que estaban narrando.
- Al momento de guardar un video se aprendió a tomar en cuenta el formato a utilizar para su exportación, ya que no todos los formatos son compatibles con el sistema operativo de las computadoras, es posible que el formato que si se pudo visualizar en Windows no se reproduzca en Mac y viceversa.
- Al momento de producir un video se aprendió a no colocar barras negras a los bordes, ya que estas se agregan automáticamente en el visualizador donde se reproduce el material, para compensar las dimensiones de este. Si se colocan estas barras, se tomarán como parte de la composición del video, lo que hará que, dependiendo del visualizador donde se reproduzca, la imagen se vea más pequeña, ya que lleva las barras que se colocaron y las que generará el visualizador automáticamente.

### 7.1.4 Evaluación

- Al momento de proponer un instrumento de validación, se aprendió que es preferible realizar preguntas con opción múltiple, ya que si se implementan preguntas con respuesta abierta, los resultados pueden ser muy dispersos y no se podrá generar tan fácil una conclusión basado en diferentes y variadas respuestas.
- Al momento de tener finalizado el instrumento de validación se aprendió a verificar la funcionalidad de las preguntas, ya que dependiendo de la redacción, se puede generar ambigüedad en la interpretación de estas.



# CAPÍTULO 8

## CONCLUSIONES

### 8.1 Conclusiones





## 8.1 Conclusiones

*Al finalizar el material del proyecto se puede analizar si se cumplió con los objetivos planteados en un principio.*

- Con base en los resultados obtenidos en la validación con el grupo objetivo, se puede concluir que la mayoría de personas encuestadas no conocían el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl, y debido a que el 88% de encuestados indicó que los vídeos si le informaron sobre el programa de apadrinamiento y el mismo porcentaje de personas indicó que estaría dispuesto a informarse más sobre el programa, se concluye que el objetivo fomentar el apadrinamiento de los ancianos del Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl por medio de una estrategia de comunicación visual que informe sobre el programa “apadrina un abuelo” en la Ciudad de Guatemala, se llega a cumplir.
- El 79% de encuestados indicó que sí se sintió identificado con alguna de las narraciones expuestas en los videos, por lo que se concluye que sí se logró generar un sentimiento y una reacción en el espectador, llegando a cumplir el objetivo crear una estrategia de comunicación visual digital capaz de generar estímulos para obtener una participación activa por parte de los jóvenes adultos de la ciudad de Guatemala en el programa de apadrinamiento.
- Las personas encuestadas se encuentran en una media de 4, en una escala del 1 al 5, donde 1 es muy poco y 5 suficientemente motivado para apadrinar, por lo que se puede concluir que la mayoría de personas si estarían motivadas para incluirse en el programa de apadrinamiento después de ver los videos, respondiendo al objetivo de persuadir por medio de piezas gráficas digitales a los jóvenes adultos de la Ciudad de Guatemala para que se involucren en el programa de apadrinamiento.





# CAPÍTULO 9

## RECOMENDACIONES

### 9.1 Recomendaciones





# 9.1 Recomendaciones

*Al Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl para el manejo adecuado del material gráfico a entregar.*

## 9.1.1 Forma de Guardar

Una persona debe ser la encargada de guardar el material, en un lugar fresco y donde se evite el contacto con algún tipo de sustancia líquida.

## 9.1.2 Forma de Uso

Se debe delegar el manejo del material a una persona, la cual será la encargada de ir publicando los videos.

Los videos serán publicados en el mes de julio, debido a que el 26 de ese mes se conmemora el día del abuelo. Los videos deben ser publicados cada semana, iniciando desde el 5 de julio para finalizar el 2 de agosto.

El orden de publicación de videos es el siguiente:

- 1\_ ¿Qué es un abuelo? – para publicar el 5 de julio.
- 2\_ ¿Qué recuerdos tienes? – para publicar el 12 de julio.
- 3\_ Mis experiencias en el hogar – para publicar el 19 de julio.
- 4\_ Programa de apadrinamiento – para publicar el 26 de julio.
- 5\_ Mi experiencia apadrinando – para publicar el 2 de agosto.

Cada uno de los videos va numerado para facilitar la identificación de reproducción.

### 9.1.3 Edición de contenido

Se entregan 5 carpetas nombradas con el nombre del video al que corresponden:

- 1\_ ¿Qué es un abuelo?
- 2\_ ¿Qué recuerdos tienes?
- 3\_ Mis experiencias en el hogar
- 4\_ Programa de apadrinamiento
- 5\_ Mi experiencia apadrinando

Cada una de las carpetas contiene subcarpetas con los editables, por ejemplo:

- 1\_ ¿Qué es un abuelo?

Animación (la cual contiene la animación de íconos y texto)

Video (la cual contiene las tomas de video y fotografías)

Audio (la cual contiene las narraciones de frases y musicalización)

Para modificar alguna animación de textos, se debe ir a la carpeta Animación, donde se encontrarán cada una de las animaciones identificadas con el nombre que aparece en el video. Para poder realizar dichas modificaciones se debe abrir con el programa de Adobe After Effects en su versión 2015 o posterior.

Si se desea realizar alguna edición de los videos o fotografías, se debe ir a la carpeta de Videos donde se encontrarán cada uno de los videos identificados con números, que será el número de toma según vaya apareciendo en pantalla. Para poder realizar dichas modificaciones se debe abrir con el programa de Adobe Premiere Pro en su versión 2014 o posterior.

Para aplicar algún cambio en la Narración o musicalización del video, se debe ir a la carpeta audio, donde se encontrará cada una de las narraciones y música de fondo expuesta en el audiovisual, estas están identificadas con las frases que se narran en el video. Para poder realizar dichas modificaciones se debe abrir con el programa de Adobe Premiere Pro en su versión 2014 o posterior.

# REFERENCIAS

El significado de los colores. (s/f). *Cuál es el Significado del Color*. Recuperado de: <http://elsignificadodeloscolores.com/significado-del-color/>

Flore, J. (2014). *Psicología de la tipografía*. Recuperado de: [http://www.websa100.com/blog/psicologia-de-la-tipografia/#Sans\\_Serif](http://www.websa100.com/blog/psicologia-de-la-tipografia/#Sans_Serif)

García, O. (2017). *Persisten abusos contra derechos de adultos mayores en el país*. Prensa Libre. Recuperado de: <http://www.prensalibre.com/ciudades/guatemala/persisten-abusos-contra-derechos-de-adultos-mayores-en-el-pais>

Gonzales, A. (2014). *Perfil del adulto mayor*. Prensa Libre. Recuperado de: <http://www.prensalibre.com/revista-d/Maltrato-en-la-vejez-adultos-mayores-cifras-adultos-mayores-Guatemala-0-1156084585>

Guerrero, J. (2016) *Ancianos abandonados*. Plaza Pública. Recuperado de: <https://www.plazapublica.com.gt/content/ancianos-abandonados>

Launchmetrics. (2013). *Publicity en la estrategia de comunicación*. Recuperado de: <https://www.launchmetrics.com/es/recursos/blog/publicity-en-comunicacion>

Letrag (s/f). *Avenir*. Recuperado de: <https://es.letrag.com/typografia.php?id=46>

Martínez V. (2013). *¿Cultura o culto?* Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/cultura-o-culto>

MoolDesign. (2010). *Filosofía de diseño*. Recuperado de: <http://mooldesign.blogspot.com/2010/09/filosofia-de-diseno.html>

Murcia, A. (s/f) *9 razones por las que deberías hacer Vídeo Marketing YA*. 40 de Fiebre. Recuperado de: <https://www.40defiebre.com/por-que-video-marketing/>

Noriega, D (2014). *Diseño social: acabar con las necesidades en vez de crearlas*. Recuperado de: [http://www.eldiario.es/desalambre/disenosocial-innovacion-desarrollo\\_0\\_218378891.html](http://www.eldiario.es/desalambre/disenosocial-innovacion-desarrollo_0_218378891.html)

Organización Mundial de la Salud (s/f). *Echar abajo los estereotipos*. Recuperado de: [http://www.who.int/ageing/about/fighting\\_stereotypes/es/](http://www.who.int/ageing/about/fighting_stereotypes/es/)

Red de Diseñadores con Conciencia Social (2014). Cómo iniciarse en el Diseño con Conciencia Social. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/como-iniciarse-en-el-diseno-con-conciencia-social>

Rovirosa, J. (1992). *Miradas a la realidad*. 1st ed. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Sanchinelli, B. (s/f) *¡Duro ser anciano en Guate!* Prensa Libre. Recuperado de: <http://www.prensalibre.com/opinion/opinion/duro-ser-anciano-en-guate>

Segunda Asamblea Mundial sobre el Envejecimiento (2002). *Naciones unidas frente al envejecimiento plan de acción internacional de Madrid 2002, y otras asambleas mundiales conexas*. Recuperado de: <http://www.cinu.org.mx/eventos/especiales/envejecimiento/planaccionmadrid2002ii.htm>

Silnik, A., Silva, M., & Zampa, C. (2016) *Los adultos mayores y su voz*. Recuperado de: [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57194/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57194/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1)

Spanish Radio (2013). Los medios de comunicación influyen en el cambio de estilo de vida I. Recuperado de: <http://spanish.irib.ir/noticias/item/134545-los-medios-de-comunicaci%C3%B3n-influyen-en-el-cambio-de-estilo-de-vida-i>

López, J. (2011). *Envejecimiento Activo*. 1st ed. Madrid: IMSERSO.

Vilchis, L. (S/f) Responsabilidad social del diseño. Recuperado de: <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/109/189>

# ANEXOS

## Anexo 1

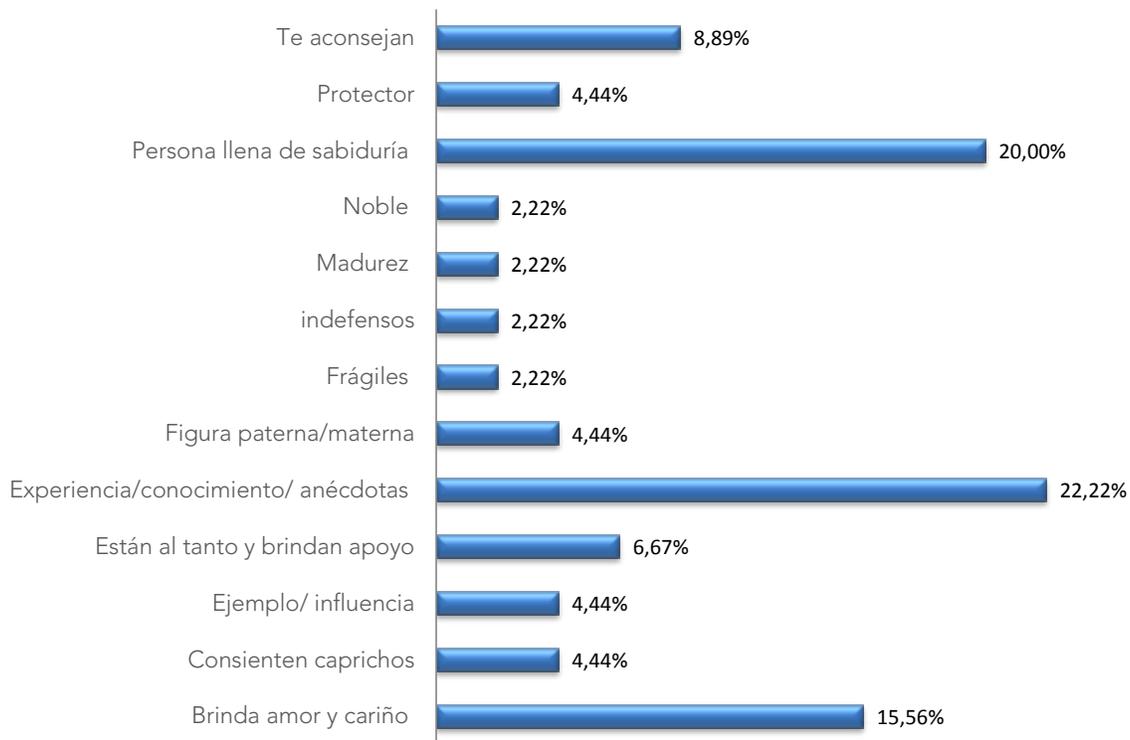
En la etapa de brief creativo se había estimado los siguientes gastos

<b>PRESUPUESTO PROYECTO A</b>			
Total proyectado:		<b>Q</b>	<b>49.850,00</b>
<b>GRUPO DE IMÁGENES</b>	<b>CANT</b>	<b>COSTO POR UNIDAD</b>	<b>SUBTOTAL PROYECTADO</b>
<b>Pre Producción</b>			<b>SUBTOTAL Q 2.000</b>
Concepto creativo e insight	1	Q 500,00	Q 500,00
Guión y Story Board	3	Q 500,00	Q 1.500,00
<b>Producción</b>			<b>SUBTOTAL Q 30.000</b>
Toma de video	3	Q 10.000,00	Q 30.000,00
<b>Post Producción</b>			<b>SUBTOTAL Q 16.500</b>
Edición de videos	3	Q 3.000,00	Q 9.000,00
motion graphic	3	Q 2.000,00	Q 6.000,00
Sonido	3	Q 500,00	Q 1.500,00
<b>Equipo</b>			<b>SUBTOTAL Q 1.350</b>
Alquiler: Cámara, trípode	1	Q 1.000,00	Q 1.000,00
Asistente	1	Q 350,00	Q 350,00

## Anexo 2

Para la generación de conceptos creativos se encuestaron a 26 personas del grupo objetivo, para poder encontrar el factor en común de lo que es un abuelo para ellos. los resultados son los mostrados en la siguiente gráfica

### Características en comun sobre que es un abuelo



## Anexo 3

Primer instrumento de validación para profesionales de diseño gráfico, con observaciones para corregir

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de diseño gráfico



6.0  
Concepto  
Insight

### Encuesta de validación sobre contenido Multimedia (Diseñadores Gráficos)

Instrucciones: De acuerdo al video anteriormente expuesto, conteste las siguientes preguntas

1. ¿Considera que los videos mantienen una unidad gráfica?

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

2. ¿Considera que la información está colocada ordenadamente y es clara para su fácil comprensión? del 6.0

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

3. La voz que narra en los videos ¿es comprensible y permite transmitir el mensaje adecuadamente?

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

4. ¿La tipografía seleccionada permite una lectura fluida?

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

5. ¿El tamaño de la tipografía es el adecuado?

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

6. ¿Considera que la paleta de colores está relacionada con el concepto creativo?

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

7. ¿Considera que el contenido expuesto se desplaza con una adecuada velocidad para la comprensión del mensaje?

Muy rápido Muy lento Es la velocidad adecuada Observaciones \_\_\_\_\_

8. ¿Es visualmente atractiva la animación de los contenidos?

Sí No Podría mejorar Observaciones \_\_\_\_\_

9. ¿Considera que el contenido expuesto está relacionado con el concepto creativo?

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

9. Otros \_\_\_\_\_

## Anexo 4

Instrumento de validación para profesionales de diseño gráfico con sus respectivas correcciones.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de diseño gráfico



### Validación de videos para Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl

Encuesta realizada con fines académicos, para la validación del contenido expuesto en el material audiovisual a utilizar en el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl zona 5 para dar a conocer el programa de apadrinamiento.

**Instrucciones:** De acuerdo a los videos anteriormente expuestos, conteste las siguientes preguntas

**1. ¿Considera que los videos mantienen una unidad gráfica?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**2. ¿Considera que la información está colocada ordenadamente y es clara para la fácil comprensión del grupo objetivo?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**3. En una escala del 1 al 5, donde 1 es muy poco y 5 muy comprensible. La voz que narra en los videos, ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje?**

1 2 3 4 5

**4. ¿La tipografía seleccionada permite una lectura fluida?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**5. ¿El tamaño de la tipografía es el adecuado para una adecuada lectura?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**6. ¿Considera que la paleta de colores está relacionada con el concepto creativo?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**7. ¿Considera que el contenido expuesto se desplaza con una adecuada velocidad para la comprensión del mensaje?**

Muy rápido Muy lento Es la velocidad adecuada Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**8. ¿Es visualmente atractiva la animación de los contenidos?**

Si No Podría mejorar Observaciones \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Anexo 5

Primer instrumento de validación para profesionales de la institución, con observaciones para corregir

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de diseño gráfico



### Encuesta de validación sobre contenido Multimedia (Expertos en el tema, institución)

**Instrucciones:** De acuerdo al video anteriormente expuesto, conteste las siguientes preguntas:

1. **¿Considera que el video tiene la información necesaria para dar a conocer el programa de apadrinamiento?**

Sí No Se necesita agregar \_\_\_\_\_

2. **¿El video informa sobre el procedimiento para apadrinar?**

Sí No Se necesita agregar \_\_\_\_\_

3. **¿Las imágenes expuestas son las adecuadas para transmitir el mensaje de la institución?**

Sí No Se necesita cambiar \_\_\_\_\_

4. **¿En el video se menciona alguna frase que pueda considerarse ofensiva hacia los adultos mayores o el público en general?**

Sí No Se necesita cambiar \_\_\_\_\_

5. **La voz que narra en los videos ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje?**

~~Sí~~ No Escala

6. **¿Tuvo alguna dificultad para leer los textos?**

Los textos pasaban muy rápido Los textos pasaban muy lento Por el color no podía leerse

Otro \_\_\_\_\_ No tuve ninguna dificultad para leer

7. **¿Considera que los videos permitirán promover el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

## Anexo 6

Instrumento de validación para profesionales de la institución con sus respectivas correcciones.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de diseño gráfico



### Validación de videos para Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl

Encuesta realizada con fines académicos, para la validación del contenido expuesto en el material audiovisual a utilizar en el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl zona 5 para dar a conocer el programa de apadrinamiento.

**1. ¿Considera que el video tiene la información necesaria para dar a conocer el programa de apadrinamiento?**

Sí No Se necesita agregar \_\_\_\_\_

**2. ¿El video informa sobre el procedimiento para apadrinar?**

Sí No Se necesita agregar \_\_\_\_\_

**3. ¿Las imágenes expuestas son las adecuadas para transmitir el mensaje de la institución?**

Sí No Se necesita cambiar \_\_\_\_\_

**4. ¿En el video se menciona alguna frase que pueda considerarse ofensiva hacia los adultos mayores o el público en general?**

Sí No Se necesita cambiar \_\_\_\_\_

**5. En una escala del 1 al 5, donde 1 es muy poco y 5 muy comprensible. La voz que narra en los videos, ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje?**

1 2 3 4 5

**6. ¿Tuvo alguna dificultad para leer los textos?**

Los textos pasaban muy rápido Los textos pasaban muy lento Por el color no podía leerse

Otro \_\_\_\_\_ No tuve ninguna dificultad para leer

**7. ¿Considera que los videos permitirán promover el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl?**

Sí No Observaciones \_\_\_\_\_

## Anexo 7

Primer instrumento de validación creado para el grupo objetivo, con observaciones para ser corregido.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de diseño gráfico



### Encuesta de validación sobre contenido Multimedia (Grupo objetivo)

Edad \_\_\_\_\_ Sexo: F M

instrucciones

Instrucciones: De acuerdo al video anteriormente expuesto, conteste las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el mensaje que se está transmitiendo?

a \_\_\_\_\_  
b \_\_\_\_\_  
c \_\_\_\_\_

2. Indique los aspectos que recuerda que se mencionaron en el video

otro: \_\_\_\_\_  
a \_\_\_\_\_  
b \_\_\_\_\_  
c \_\_\_\_\_

Instrucciones: De acuerdo al video anteriormente expuesto, encierre en un círculo la respuesta que le parezca más adecuada

3. ¿Conocía el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl?

Sí No

4. ¿El video le informó sobre el programa de apadrinamiento?

Sí No

5. Después de ver el video ¿estaría dispuesto a informarse más sobre el programa de apadrinamiento?

Sí No

6. Después de ver el video ¿estaría dispuesto a apadrinar?

Sí No

7. ¿Estaría dispuesto a ver los demás videos que complementan el video visto?

Sí No Si su respuesta es no ¿Por qué? \_\_\_\_\_

8. La voz que narra en los videos ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje?

~~Sí~~ No Escala 1 - - - - 5

9. ¿Tuvo alguna dificultad para leer los textos?

Los textos pasaban muy rápido

Los textos pasaban muy lento

Por el color no podía leerse

Otro \_\_\_\_\_ No tuve ninguna dificultad para leer

## Anexo 8

Instrumento de validación para grupo objetivo con sus respectivas correcciones.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de diseño gráfico



### Validación de videos para Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl

Encuesta realizada con fines académicos, para la validación del contenido expuesto en el material audiovisual a utilizar en el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl zona 5 para dar a conocer el programa de apadrinamiento.

**Instrucciones:** De acuerdo a los videos anteriormente expuestos, conteste las siguientes preguntas

**1. ¿Cuál es el mensaje que se está transmitiendo?**

- a) El programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl
- b) Historias de los abuelos
- c) Conocer el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl

**2. Indique los aspectos que recuerda que se mencionaron en el video**

- a) El apadrinamiento
- b) Pasos para apadrinar
- c) Recuerdos de los abuelos
- d) La institución (Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl)

**3. ¿Se sintió identificado con alguna de las narraciones expuestas en el video?**

Sí No

**4. ¿Conocía el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl?**

Sí No

**5. ¿El video le informó sobre el programa de apadrinamiento?**

Sí No

**6. Después de ver el video ¿estaría dispuesto a informarse más sobre el programa de apadrinamiento?**

Sí No

**7. En una escala de 1 a 5, donde 1 es muy poco y 5 suficiente, que tan motivado estaría para apadrinar después de ver los videos**

1 2 3 4 5

**8. ¿Estaría dispuesto a ver los demás videos que complementan el video visto?**

Si No Si su respuesta es no ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**9. La voz que narra en los videos ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje?**

1 2 3 4 5

**10. ¿Tuvo alguna dificultad para leer los textos?**

Los textos pasaban muy rápido Los textos pasaban muy lento Por el color no podía leerse

Otro \_\_\_\_\_ No tuve ninguna dificultad para leer

## Anexo 9

Aplicación de instrumento de validación en la institución, realizado por Eloiza Girón



## Anexo 10

Observaciones realizadas por diseñadores en la aplicación del instrumento de validación



En el segundo video que la música no se corte antes de terminar el video



pues creo que le falta unidad por que varia casi que todos los textos son diferencias hasta cambia la tipografia entonces creo que deberia ser mas definido aun que varies en la animcacion de los texto s

## Anexo 11

Para realizar la encuesta al grupo objetivo se creó un formulario en drive, donde se compartió el link para ser validado

### **Validación de videos para Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl**

Encuesta realizada con fines académicos, para la validación del contenido expuesto en el material audiovisual a utilizar en el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl zona 5 para dar a conocer el programa de apadrinamiento.

\*Obligatorio

**Instrucciones: reproduzca y observe los dos videos que se presentan a continuación**

---

**Video 1**



**Video 2**



Instrucciones: en base a los videos observados anteriormente, conteste las siguientes preguntas

**¿Cuál es el mensaje que se está transmitiendo? \***

*Marca solo un óvalo.*

- El programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl
- Historias de los abuelos
- Conocer el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl
- Otro: \_\_\_\_\_

**Indique el aspectos más relevante que recuerda que se mencionó en el video \***

*Marca solo un óvalo.*

- El apadrinamiento
- Pasos para apadrinar
- Recuerdos de los abuelos
- La institución (Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos de San Vicente de Paúl )
- Otro: \_\_\_\_\_

**¿Se sintió identificado con alguna de las narraciones expuestas en el video? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

**¿Conocía el programa de apadrinamiento que maneja el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos San Vicente de Paúl? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

**¿Los videos le informaron sobre el programa de apadrinamiento que maneja la institución? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- Podría mejorar

**Después de ver los videos ¿estaría dispuesto a informarse más sobre el programa de apadrinamiento? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

**¿Estaría dispuesto a ver los demás videos que complementan los videos vistos? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

l. De acuerdo a la respuesta anterior ¿por qué sí, o porque no, estaría dispuesto a ver los demás videos? \*

---

---

---

---

---

l. La voz que narra en los videos, ¿es comprensible y le permitió entender el mensaje? En una escala del 1 al 5, donde 1 es muy poco y 5 muy comprensible \*

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>				

l. ¿Tuvo alguna dificultad para leer los textos? \*

Marca solo un óvalo.

- Los textos pasaban muy rápido
- Los textos pasaban muy lento
- Por el color no podían leerse
- El tamaño de la letra era muy pequeño
- No tuvo ninguna dificultad para leerlos
- Otro: \_\_\_\_\_

Guatemala, febrero 08 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: **MÓNICA PAOLA ESPINA LÓPEZ**, Carné universitario: 201315126, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA DAR A CONOCER EL PROGRAMA DE APADRINAMIENTO EN EL HOGAR Y CENTRO OCUPACIONAL DE ANCIANOS "SAN VICENTE DE PAÚL" EN LA CIUDAD DE GUATEMALA**, 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 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

**“Estrategia de comunicación visual para dar a conocer el programa  
de apadrinamiento en el Hogar y Centro Ocupacional de Ancianos  
“San Vicente de Paúl” en la Ciudad de Guatemala”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Mónica Paola Espina López

Asesorado por:



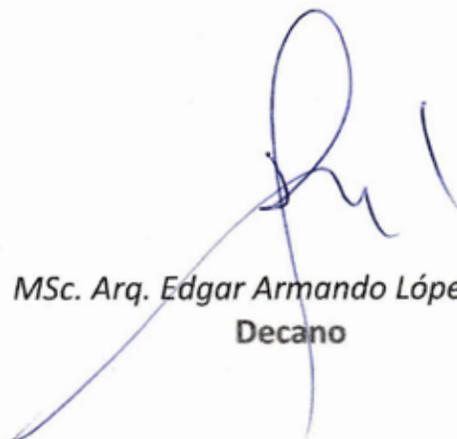
Lic. Marco Antonio Morales



Licda. Miriam Isabel Meléndez

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Decano



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA