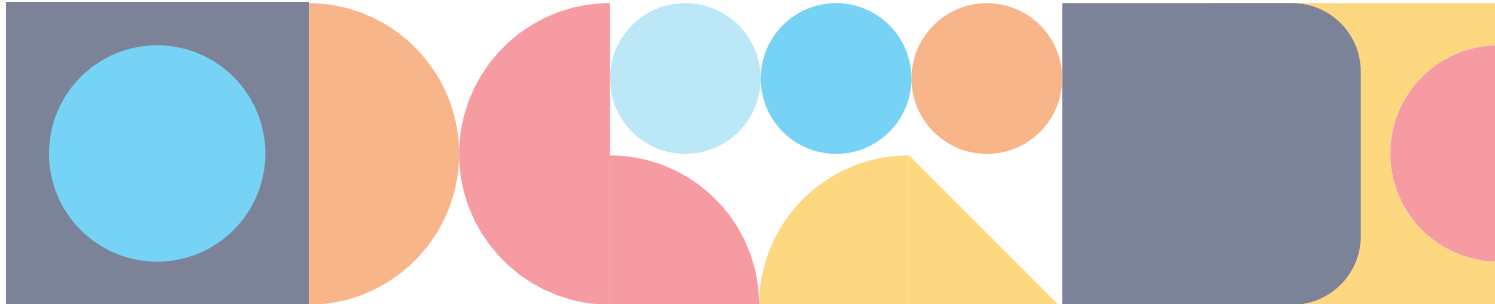


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



Estrategia de comunicación audiovisual de la Dirección General de Educación Física -DIGEF- para promover los deportes adaptados y sus beneficios Ciudad de Guatemala

Proyecto de graduación desarrollado por:
Edwin Manuel Santizo Matheu



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 audiovisual de
la Dirección General de Educación Física
-DIGEF- para promover los deportes
adaptados y sus beneficios**
Ciudad de Guatemala

Proyecto de graduación desarrollado por:
Edwin Manuel Santizo Matheu

Previo a optar el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, Abril de 2024

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



Miembros de Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

MSc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arq. Mayra Jeanett Díaz Barrillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario Académico

Tribunal examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario Académico

Lic. Axel Eulalio Barrios Lara
Asesor Gráfico

Lic. Josué Clodoaldo Morales Monroy
Tercer Asesor





Agradecimientos y dedicatoria

A Dios: por ser el pilar y centro de mi vida. Gracias a Él he podido culminar esta etapa de mi formación profesional y siempre me ha sorprendido por todas las bendiciones que me da.

A mis padres: por el apoyo y el amor incondicional que me han dado; porque a pesar de las dificultades, siempre estuvieron alentándome a seguir adelante y se han mantenido a mi lado en todo momento. Gracias a ellos he logrado muchas cosas en mi vida.

A mis hermanos: porque estuvieron siempre apoyándome y dándome ánimos para seguir adelante y culminar un reto más de mi vida.

A mi familia: a cada uno de sus miembros, por haber sido parte de mi motivación y fuerza para seguir adelante en cada área de mi vida.

A mi novia: Skarilet Vásquez, por el amor que me da y porque estuvo conmigo en las buenas y en las malas, apoyándome, aconsejándome y dándome ánimos para culminar esta etapa tan importante en mi vida profesional.

A la DIGEF: por abrir sus puertas y colaborar conmigo al permitirme realizar este proyecto y estar pendientes de cada paso de su desarrollo. Gracias por los espacios de colaboración y las ideas generadas desde la empatía, por el amor con que realizan su trabajo y por la oportunidad de crecimiento personal y profesional que me han brindado.

Índice

Introducción, página 8

Capítulo 1: Protocolo, páginas 10-12

- Definición del problema
- Justificación
- Objetivos

Capítulo 2: Perfiles, páginas 14-20

- Perfil de la organización
- Perfil del grupo objetivo

Capítulo 3: Planeación operativa, páginas 22-26

- Flujograma del proceso (Insumos y tiempos)
- Cronograma de trabajo
- Previsión de recursos y costos

Capítulo 4: Marco teórico, páginas 28-34

- Dimensión social y ética del deporte
- Dimensión estética y funcional del diseño gráfico

Capítulo 5: Definición creativa, páginas 36-48

- Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza
- Concepto creativo
- Mapa de empatía
- Propuesta de códigos visuales
- Brief

Capítulo 6: Proceso de producción gráfica, páginas 50-82

- Previsualización
- Nivel de producción gráfica 1
- Nivel de producción gráfica 2
- Descripción y fundamentación de la decisión final de DG
- Nivel de producción gráfica 3
- Propuesta gráfica final fundamentada
- Vista preliminar de la pieza gráfica



Capítulo 7: Síntesis de proceso, paginas 84-108

Lecciones aprendidas

Gestión

Producción del DG

Conclusiones

Logro

Impacto

Recomendaciones

A la Institución

A estudiantes de proyecto de graduación

A la Escuela de Diseño Gráfico

Referencias

Glosario

Anexos

a) Listado de verbos

b) Mapa de empatía

c) Validación producción gráfica 2

d) Validación producción gráfica 3

e) Institución

f) Validaciones

g) Grabaciones de audiovisual

h) Honorarios

Introducción

El presente documento contiene el desarrollo del proyecto de grado titulado: Estrategia de comunicación audiovisual de la Dirección General de Educación Física -DIGEF- para promover los deportes adaptados y sus beneficios, correspondiente a la licenciatura de Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura de la USAC.

Cabe destacar que la -DIGEF-, es una dependencia del Ministerio de Educación -MINEDUC- de Guatemala, cuya labor se enfoca en el deporte escolar del país. Mediante sus actividades y diversos programas la DIGEF beneficia e incentiva a la población escolar guatemalteca a mantenerse activa, sana y saludable por medio de la activación física y el deporte. El presente proyecto se enfocó, específicamente, en el diseño gráfico de una estrategia audiovisual que permita a la DIGEF promover los deportes adaptados y sus beneficios entre la población escolar con capacidades diferentes.

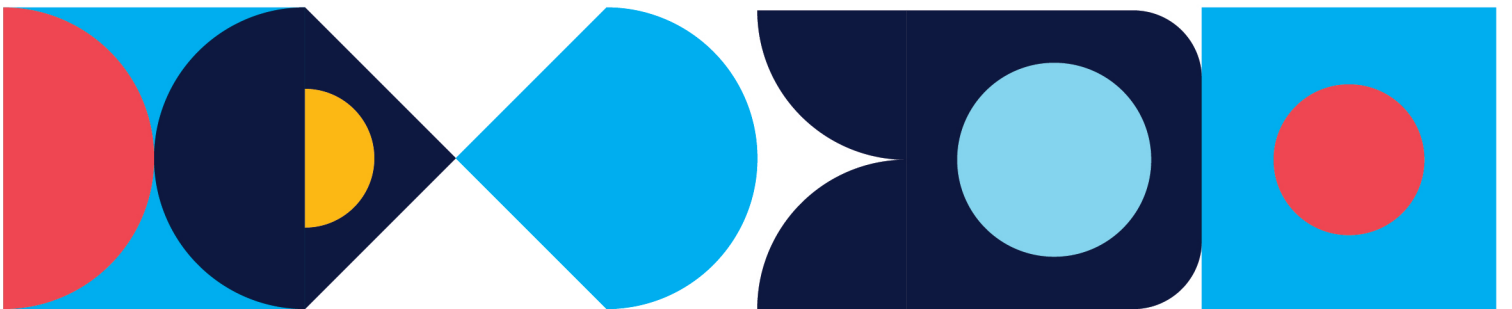
Para lograr el cometido, durante el desarrollo del proyecto se llevaron a cabo diferentes etapas y procesos, que incluyeron actividades tales como: investigación, observación, análisis y síntesis de temas relacionados con el problema de comunicación visual a resolver por medio de la intervención del Diseño Gráfico.

En razón de lo anterior, en primer término, en el Capítulo 1, se elaboró un protocolo de proyecto, en el cual se definió el problema a resolver, la justificación de su desarrollo y los objetivos a alcanzar por medio del mismo. En el Capítulo 2 y para un mejor conocimiento de la organización y del grupo objetivo, se perfilaron ambos actores del proyecto. En el Capítulo 3, se presenta la respectiva planeación operativa: un flujograma (de insumos y tiempos) y un cronograma de trabajo. Debido a que fue necesario, investigar la teoría relacionada con los deportes y la cultura física, en el Capítulo 4, se presentan los resultados de dicha investigación y, además, el estudio y análisis de los elementos necesarios de diseño gráfico adecuados para plantear la estrategia comunicacional audiovisual del proyecto. En el Capítulo 5 se definió la estrategia creativa y en el Capítulo 6 el proceso de producción con sus respectivos niveles de previsualización para la presentación de la propuesta final.

Finalmente, en el Capítulo 7, Síntesis del proceso, se plantean las lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones planteadas una vez culminado el proceso de creación y entrega de la estrategia diseñada.

Finalmente, en el documento se presentan las referencias consultadas para el desarrollo del mismo, un breve glosario y los anexos que complementan y apoyan el desarrollo del trabajo realizado.







Capítulo: Protocolo

- Definición del problema
- Justificación
- Objetivos





Definición del Problema

La Dirección General de Educación Física -DIGEF- no cuenta con los insumos necesarios para la creación y divulgación de material informativo acerca de los deportes que imparte destinados a personas con discapacidad y sobre los beneficios que se obtienen al practicarlos. Dado que la información que se produce en -DIGEF- es escasa, se reduce la oportunidad de difusión e información.

Según la Organización Panamericana de la Salud se definen como personas con discapacidad a «aquellas que tienen deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, en interacción con diversas barreras, pueden obstaculizar su participación plena y efectiva en la sociedad en igualdad de condiciones con los demás»¹, lo cual es ratificado por la *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad* de la Organización de Naciones Unidas -ONU-.

Justificación

Trascendencia

Con la estrategia de comunicación audiovisual se ampliarán las áreas de oportunidad para las personas con discapacidad de los 22 departamentos del país. La práctica de estos deportes ofrece una oportunidad de desarrollo en las esferas cognitiva, física y emocional que redunde en una mejor calidad de vida para los atletas y sus familias.

Incidencia

De acuerdo con datos proporcionado de la -DIGEF- del Ministerio de Educación, actualmente se tiene una cobertura de atención de 1500 escolares a nivel nacional; sin embargo, únicamente el 10% de la población participa en eventos deportivos y, en muchos casos, los padres de familia o tutores desconocen los beneficios físicos, emocionales y económicos que obtienen los estudiantes al involucrarse en actividades de competición con sus pares. Con la estrategia de comunicación audiovisual se pretende aumentar el nivel de cobertura en los 22 departamentos del país mediante la divulgación y sensibilización dirigida a la comunidad educativa acerca de los beneficios que reciben los estudiantes al practicar los cuatro deportes adaptados, tanto de forma regular como en competición.

¹OMS; OPS. *Discapacidad*. s.f. Recuperado el 20 de julio del 2015. <https://www.paho.org/es/temas/discapacidad>

Factibilidad

La estrategia de comunicación audiovisual propuesta, se implementó por medios de comunicación digital, aprovechando que el uso de las redes sociales institucionales es generalizado y por ello, no se requiere inversión, facilitando la factibilidad del proyecto.

Objetivos

Objetivo General

Contribuir con la DIGEF, en el desarrollo de material audiovisual en el que se promueva, difunda y viralice el servicio brindado mediante los cuatro deportes adaptados que existen para personas con discapacidad: atletismo, natación, boccias y goalball.

Objetivo específico de comunicación visual

Informar y facilitar el vínculo entre la institución y el grupo objetivo, mostrando los beneficios que pueden obtener involucrándose en los cuatro deportes que se practican en la institución.

Objetivo específico de diseño

Crear material audiovisual para informar al grupo objetivo sobre los beneficios que obtienen al practicar y participar en alguno de los cuatro deportes que ofrece DIGEF para personas con discapacidad.

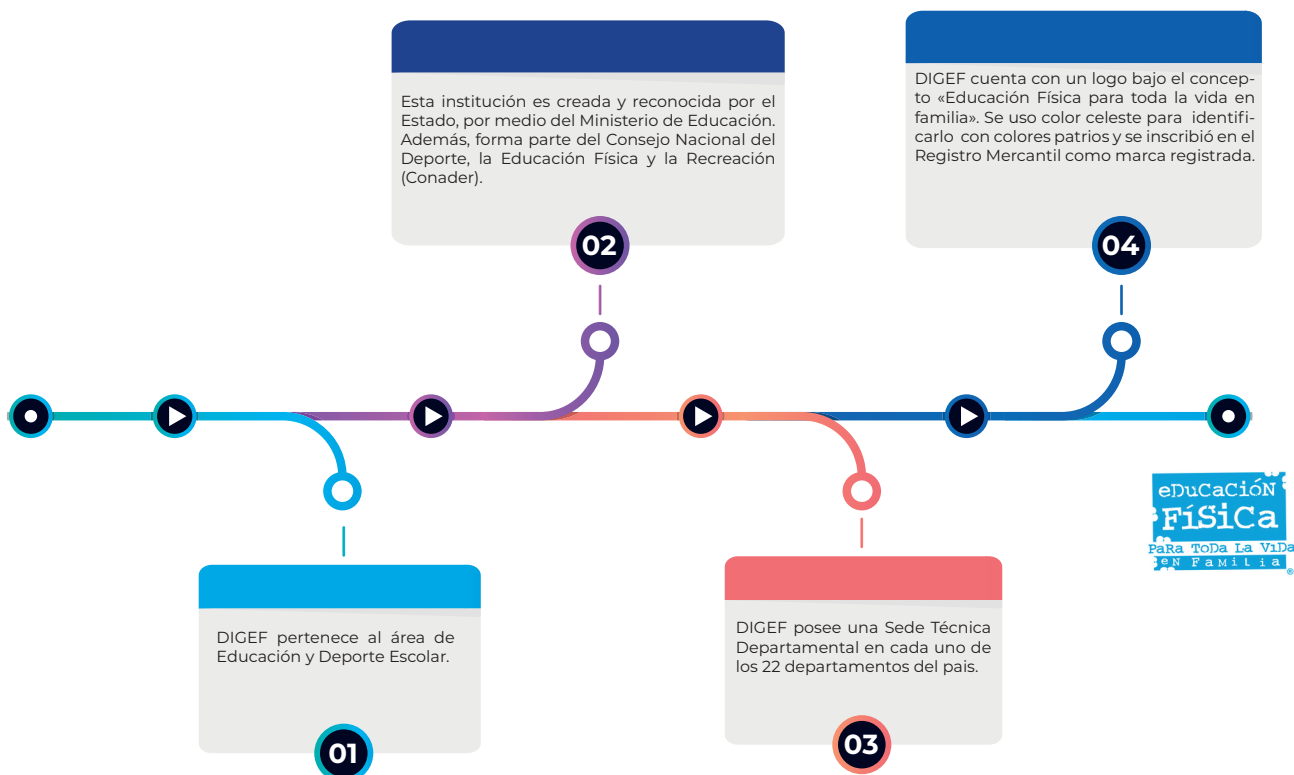


2

Capítulo: Perfiles

- Perfil de la organización
- Perfil del grupo objetivo

Perfil de la organización



Filosofía

En el *Manual de Funciones, Organización y Puestos de la Dirección General de Educación Física* se expresa la filosofía de esta institución al tomar:

(...) como base los principios filosóficos que norman su actuar, regulados por la Constitución Política de la República, que reconoce a la persona humana como parte fundamental de la sociedad, con derecho a la educación sin discriminación alguna, al conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal para su desarrollo integral:

- La dignidad, integridad y valores y derechos de la persona humana
- El acercamiento entre los pueblos y las personas
- La solidaridad y fraternidad
- El respeto y la comprensión mutuos
- La paz y la amistad
- Preservar y mejorar la salud.²

² MINEDUC. *Manual de funciones, organización y puestos de la Dirección General de Educación Física (DIGEF)*, Guatemala. 2010. Recuperado el 25 de junio 2015, https://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/2/2c/DIDEFI_DIGEF_INCISO1D_2012_VERSION1.pdf

Visión

De acuerdo con el artículo: *Digef impulsa el deporte para los niños*, escrito por Josué David Acevedo Rivas, la visión de la DIGEF consiste en «Promover la recreación física en la población escolar, con el fin de contribuir con el desarrollo educativo, fortaleciendo de la clase de educación física, en el ámbito curricular y extra-curricular».³

Misión

Citado del mismo artículo de Acevedo Rivas: «La misión que tiene la Digef es formar a la población escolar, por medio de procesos educativos y programas de calidad y excelencia que promueven la cultura física, fortaleciendo su desarrollo integral y la convivencia pacífica»⁴

Objetivos

En el *Manual de Funciones, Organización y Puestos de la Dirección General de Educación Física* también se detallan los objetivos de esta institución:

Objetivo general

- Facilitar a todo escolar el acceso a la educación física, por ser un elemento esencial en su proceso formativo y en su bienestar integral, permitiendo que su práctica se realice sin ningún tipo de restricción o discriminación alguna.

Objetivos específicos (...)

Objetivos ámbito curricular:

- Adquirir y preservar hábitos de salud.
- Inculcar el beneficio de una mejor calidad de vida mediante el hábito de la práctica de actividades físicas.
- Fijar el hábito permanente del ejercicio físico.
- Contribuir a la adquisición de una aptitud para la acción mediante el desarrollo de habilidades motrices y técnicas y capacidades físicas.
- Promover una educación por y para el movimiento que contribuya a la educación integral y multilateral.
- Inculcar una moralidad en acción.

Objetivos ámbito extracurricular:

- Contribuir a consolidar el trabajo realizado en la clase de educación física y a fijar el hábito de la práctica de actividades físicas.
- Reforzar, mediante actividades de seguimiento, al proceso de aprendizaje motriz.
- Fomentar la participación y competencia deportiva interescolar.
- Crear programas y escuelas de iniciación deportiva con población escolar selectiva.
- Impulsar el Sistema de selección de talentos deportivos en el medio escolar.
- Estimular el aprovechamiento útil del tiempo libre.⁵

³ Acevedo, José David. *Digef impulsa el deporte para los niños*. Agencia Guatemalteca de Noticias. Sección Deportes Nacionales. Ciudad de Guatemala. 1 de octubre 2023. Recuperado el 5 de octubre 2023. <https://agn.gt/digef-impulsa-el-deporte-para-los-ninos/>

⁴ Acevedo. *Digef impulsa el deporte para los niños*.

⁵ MINEDUC. *Manual de Funciones, Organización y Puestos*.





En la *Guía Programática de Educación Física de nivel primario*, MINEDUC 2007.

Se concibe a la educación física como una modalidad educativa que sitúa el hábito del ejercicio físico como su objeto de aprendizaje; al educando como su objeto de estudio y su sujeto de aprendizaje, desde sus dos ejes básicos de su acción educativa, como lo son el cuerpo y el movimiento, comprendiendo una relación integral y dialéctica.⁶

Seguidamente, se describe cada uno de los ejes básicos:

Desde el eje educacional del cuerpo, la educación física ha de promover y facilitar que los educandos adquieran una comprensión significativa de su cuerpo y de sus posibilidades, a fin de conocer y dominar situaciones diversas que le permitan el desenvolvimiento de forma normalizada en el medio social, mejorar sus condiciones de vida, disfrutar del tiempo libre y establecer amplias y armoniosas interrelaciones con los demás.

Desde el eje educacional del movimiento, la educación física se orienta al desarrollo de las capacidades y habilidades instrumentales que mejoran y aumentan las posibilidades de movimiento, con la intención de profundizar en el desarrollo de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas que consoliden la relación dialéctica de cuerpo y conducta motriz.⁷



⁶ MINEDUC. *Guía programática de Educación Física, nivel Primario*. Guatemala: Editorial Sur, S.A., 2007. Recuperado el 25 de junio 2015, http://www.funsepa.net/guatemala/docs/Macro_Primaria.pdf
⁷ MINEDUC. *Guía programática de Educación Física, nivel Primario*.

En Guatemala, esta disciplina está a cargo de la -DIGEF- del -MINEDUC- y debe seguir los lineamientos establecidos en las Guías Programáticas de Educación Física de los ciclos Básico y Diversificado de Nivel Medio, planteados durante la última reforma curricular de 2018.

La Educación Física cuenta con dos áreas sustantivas: la curricular y la extra-curricular, de las cuales se desprenden un gran número de programas que promueven las actividades físicas en familia con el fin de mejorar la calidad de vida.

Algunos de sus programas son:

- Escuelas Normales de Educación Física
- Juegos Deportivos Nacionales Escolares
- Orientación metodológica
- Alto Rendimiento Deportivo Escolar
- Formación Técnica Metodológica para docentes.
- Coordinación Técnica Curricular
- Escuelas de Iniciación Deportiva
- Recreación
- Campamentos Escolares
- Congresos y capacitaciones para docentes

Ejes transversales:

- Interculturalidad
- Discapacidad
- Género
- Valores
- Juventud
- Medio Ambiente



Perfil del grupo objetivo

Su nivel educativo oscila entre no poseer escolaridad o tener estudios que van desde la primaria al diversificado.

Poseen un ingreso promedio mensual de entre Q2000.00 a Q5000.00 y pertenecen a estratos sociales medios, medio bajos y bajos.



La mayoría no cuenta con vehículo y, si tienen, los modelos no son recientes.



Residentes dentro de los 22 departamentos.



Viven en barrios o colonias populares, edificios multifamiliares, o, muchas veces, en casas alquiladas.



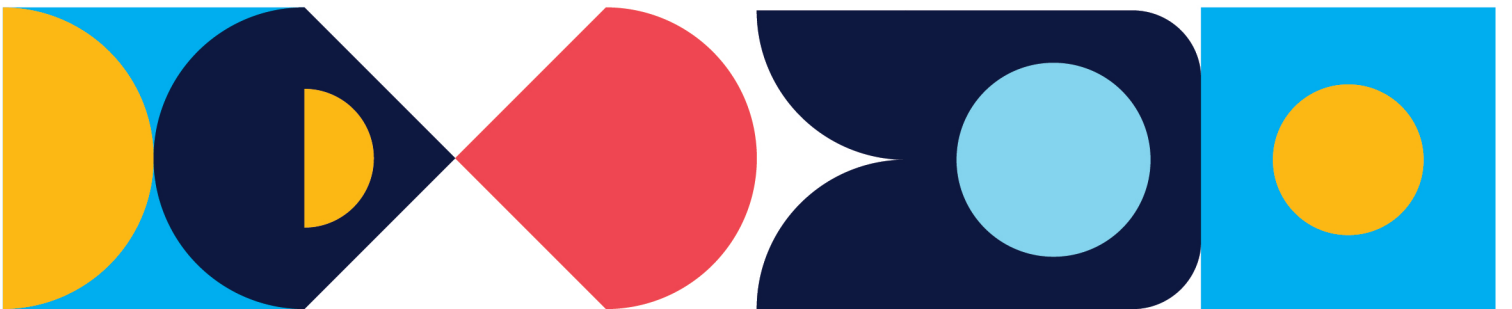
Poseen artículos tecnológicos de marca y modelo económico.



Niños y jóvenes que padecen de alguna forma de discapacidad física o mental, y que utilizan el deporte como terapia para el desarrollo psicomotriz o para insertar al individuo a la sociedad.



Edades comprendidas entre
7 a 19 años
Hombres y mujeres

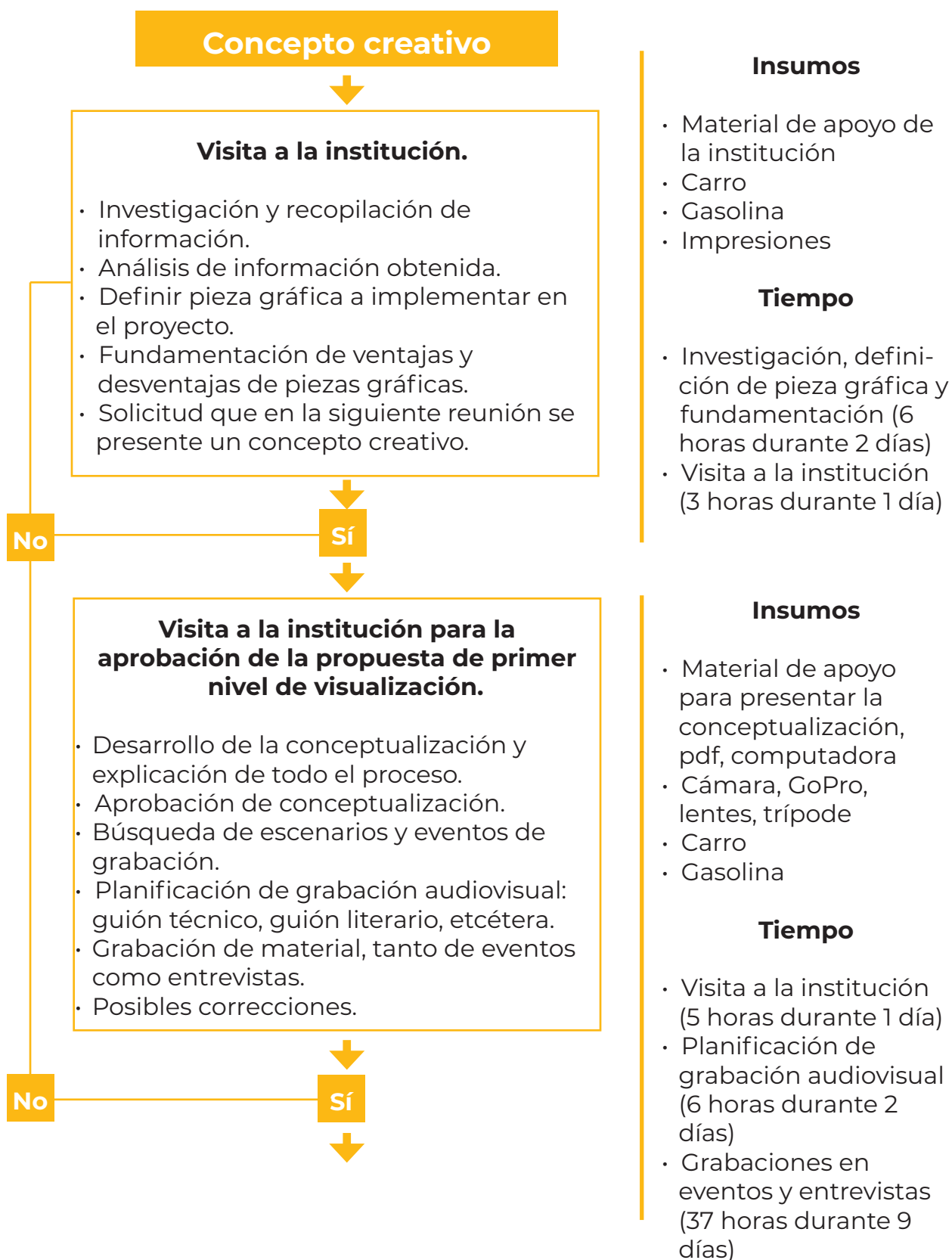


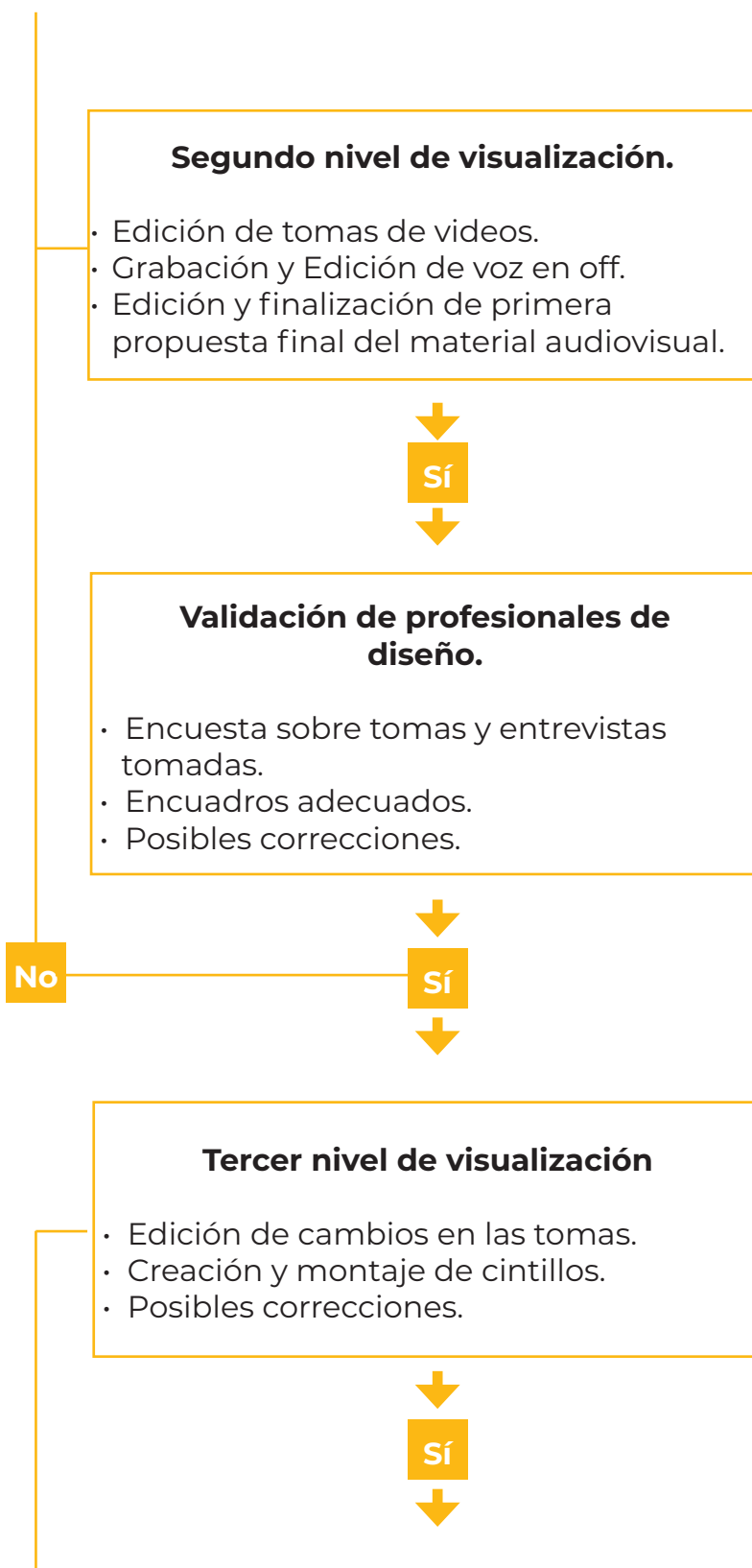
3

Capítulo: Planeación operativa

- Flujograma de proceso
- Cronograma de trabajo
- Previsión de recursos y costos

Flujograma de proceso





Insumos

- Computadora, TASCAM
- Carro
- Gasolina

Tiempo

- Edición de todo el material audiovisual (28 horas durante 7 días)
- Posibles cambios

Insumos

- Hojas, tinta, impresora y lápicero
- Computadora
- Carro
- Gasolina

Tiempo

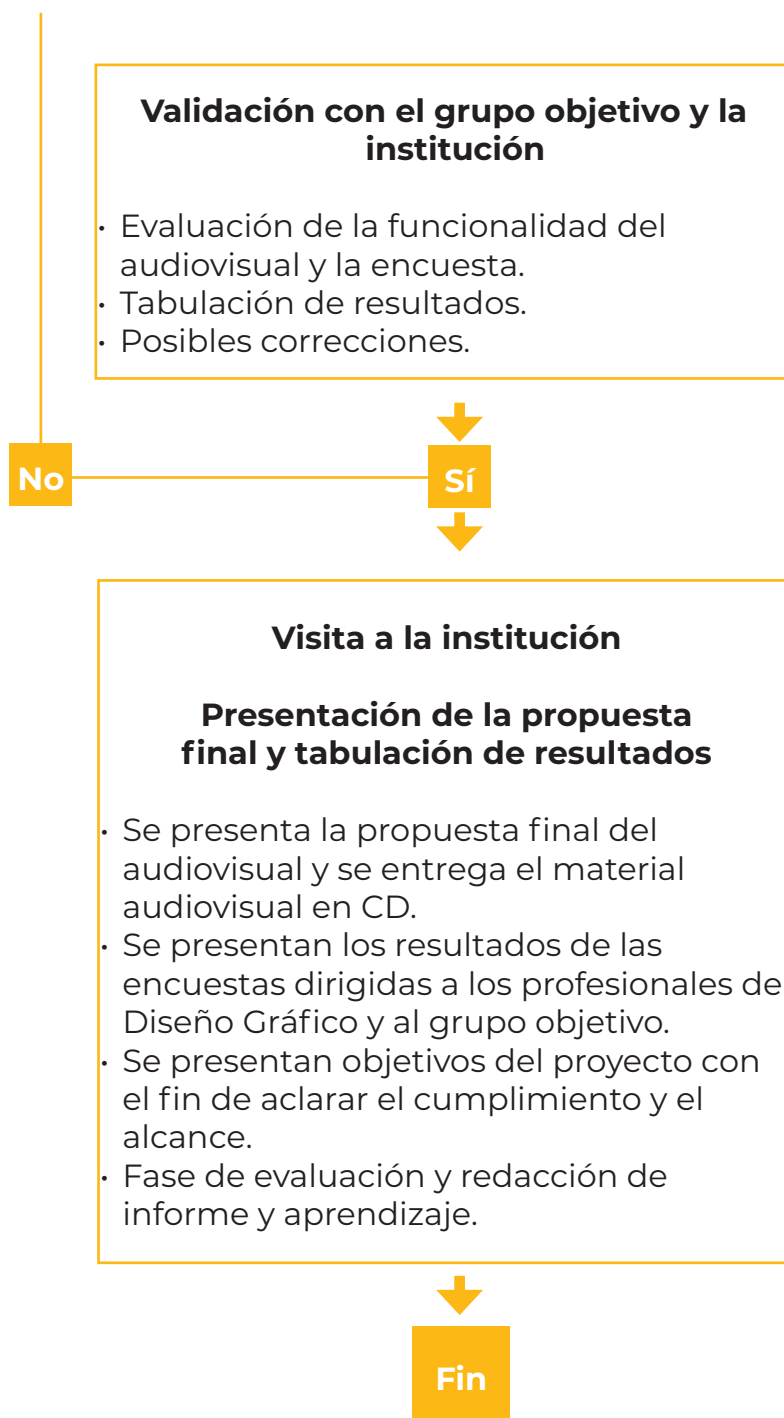
- Encuesta a profesionales de diseño (6 horas durante 2 días)
- Correcciones (6 horas durante 2 días)

Insumos

- Computadora, TASCAM
- Carro
- Gasolina

Tiempo

- Edición de todo el material audiovisual (28 horas durante 7 días)
- Posibles cambios



Insumos

- Hojas, tinta, impresora y lapicero
- Computadora
- Carro
- Gasolina

Tiempo

- Encuesta a GO y a la institución (4 horas durante 1 día)
- Correcciones finales (3 horas durante 1 día)

Insumos

- Material de apoyo para presentar la propuesta final, CD, MP4, computadora.
- Carro
- Gasolina.

Tiempo

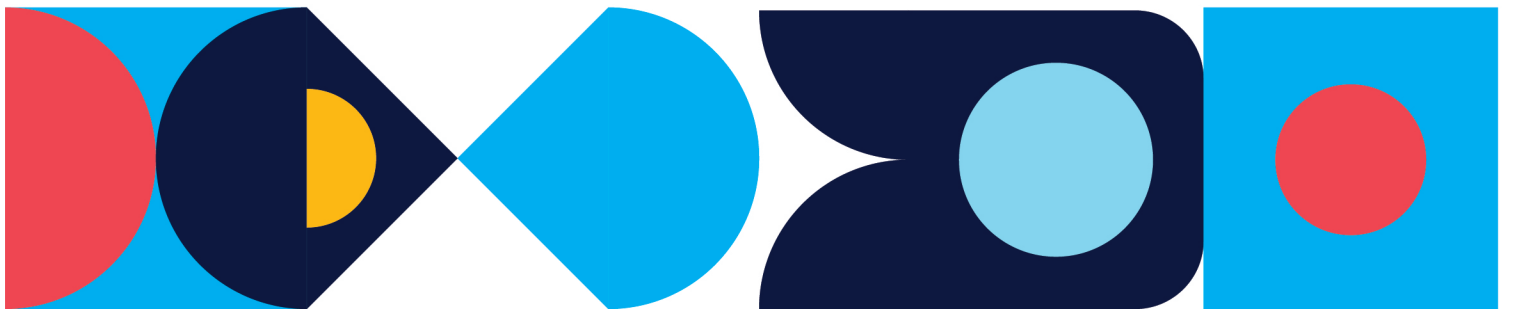
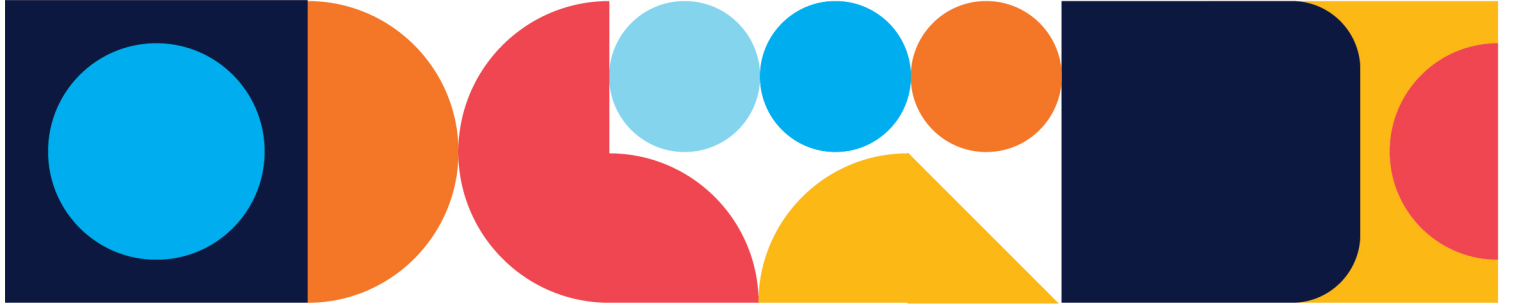
- Visita a la institución (5 horas durante 1 día)

Cronograma de trabajo

Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre			
Etapa de investigación y recopilación de datos.												
Definición de la estructura del audiovisual.												
Grabaciones de eventos de los deportes de discapacidad.												
Grabaciones de entrevistas.												
Grabaciones de voz en off.												
Edición del audiovisual y selección de música y animación.												
Cambios en la edición del audiovisual.												
Aprobación de audiovisual.												

Previsión de recursos y costos

Costos de insumos	
Recursos	Precio
Planeación	Q200.00
Preproducción	Q200.00
Conceptualización	Q200.00
Nivel 1 de visualización	Q200.00
Nivel 2 de visualización	Q400.00
Herramienta de validación nivel 2	Q300.00
Nivel 3 de visualización	Q150.00
Validación con grupo objetivo e institución.	Q200.00
Síntesis del proyecto	Q200.00
Correcciones	Q200.00
Proyecto finalizado	Q300.00
Informe	Q200.00
Producción gráfica (Portada, contraportada y portadillas)	Q475.00
Diagramación de investigación (Q40.00 c/p *116)	Q4,640.00
Servicios de diseño	Q3,000.00
Total	Q10,865.00





Capítulo: Marco teórico

- Dimensión social y ética del deporte
- Dimensión estética y funcional del diseño gráfico



Dimensión social y ética del deporte

La mayoría de los deportes convencionales pueden ser practicados por personas con discapacidad. Dependiendo del tipo de discapacidad se precisarán ciertas adaptaciones.

En este contexto, Ebone es una empresa española que se encarga de organizar eventos deportivos y socioculturales, aliada con la Fundación Española de Deporte Seguro. En su sitio web se define al deporte adaptado como «un tipo de actividad física reglamentada que intenta hacer posible la práctica deportiva a personas que tienen alguna discapacidad o condición especial de salud».⁸

El deporte adaptado para personas con discapacidad es un complemento de la rehabilitación física. Ofrece una oportunidad de integración y movilización social. La población escolar con discapacidad necesita los mismos estímulos personales que el resto de la población; es por ello que el deporte ocupa un puesto importante en su desarrollo personal.

Los deportes adaptados se pueden clasificar de acuerdo con el tipo de discapacidad o limitación que la persona tiene de la siguiente manera:

1. Deportes para personas con discapacidad sensorial (visual y auditiva). Se entiende por discapacidad sensorial aquella provocada por una disminución fisiológica o sensorial auditiva o visual.
2. Deportes para personas (sic) discapacidad psíquica (discapacidad intelectual y enfermedad mental). La discapacidad psíquica consiste en una disminución psicológica o psíquica del individuo (...)
3. Deportes para personas con discapacidad física funcional (lesión medular-es-pina bífida, parálisis cerebral, amputaciones, otras discapacidades físicas). Las discapacidades físicas o motrices son provocadas por una disminución anatómica o física. Se puede tratar de monoplejía, paraplejía, tetraplejía, hemiplejía.⁹

Por su parte, la -DIGEF- se quiere informar sobre el deporte y la actividad física a la población escolar y fomentarlos en los 22 departamentos de Guatemala para lograr un aumento en la participación de cualquiera de los cuatro deportes que imparte la DIGEF: atletismo, natación, boccias y goalball.



⁸ Ebone. S.f. «Qué es el deporte adaptado, cómo se clasifica y cuáles son los más comunes». España. Recuperado el 5 de octubre 2023, <https://ebone.es/que-es-el-deporte-adap-tado/>

⁹ Ebone. Qué es el deporte adaptado.

Atletismo

De acuerdo con Ebone, el atletismo «es uno de los deportes más importantes en las paralimpiadas porque pueden formar parte atletas ciegos, parapléjicos, personas con amputaciones, parálisis cerebrales, y otro tipo de discapacidades».¹⁰

El atletismo adaptado estudia las posibilidades de cada atleta mediante su entrenador o técnico deportivo, cuya función es ayudarlo para conseguir sus objetivos. El conjunto de actividades y normas físico-deportivas que pueden comprender las pruebas que abarca el atletismo adaptado, tales como velocidad, saltos y lanzamiento, que aceptan modificaciones para que sea posible la participación de personas con los distintos tipos de discapacidad.

El atletismo es un deporte de competición que se puede practicar individualmente o por equipos que abarca una gran cantidad de pruebas. Es un deporte que permite desarrollar la capacidad deportiva del ser humano al máximo en donde se mezclan tanto la fuerza y capacidad como la habilidad física y mental.



Natación

En relación con la natación, en la página de Ebone se afirma:

(...) es un deporte muy completo en el que se ven implicados el sistema motor y psicomotor. Se pueden practicar varios estilos: braza, mariposa, libre y espalda. Existen dos grupos para practicarlo: personas con discapacidad visual y otro para las personas con discapacidades físicas.¹¹



La natación es uno de los deportes más completos en todos los niveles. No lo iba a ser menos en el caso de la natación adaptada. Se trata de un deporte que puede ser practicado tanto por personas con discapacidad física, visual, auditiva como intelectual y hace que se ejerciten la mayoría de músculos del cuerpo.

¹⁰ Ebone. Qué es el deporte adaptado.
¹¹ Ebone. Qué es el deporte adaptado.

Boccias



Los jugadores tienen hasta 6 pelotas que deben lanzar lo más cerca posible a la pelota blanca. El ganador es el jugador que consigue acercarse más a la primera bola.¹²

(...) un deporte paralímpico creado expresamente para ser practicado por todas las personas, independientemente del grado de discapacidad, incluyendo personas con parálisis cerebral. Hay modalidades individuales, por parejas o en equipos de tres.

Este juego es parecido a la petanca porque se lanza una bola pequeña de color blanco en la

pista. Las bolas se lanzan con la mano, el pie o, en los casos más afectados, con una canaleta. Mediante la voz y gestos, el jugador le indica a su ayudante, el cual está colocado de espaldas al campo, la posición e inclinación de la canaleta. A continuación, sujeta la bola a la parte superior y la lanza.

Goalball

Es el único deporte paralímpico creado específicamente y dirigido para personas ciegas o con muy baja visión. En el campo del juego, también llamado pista, participan dos equipos de tres jugadores cada uno, que estarán dotados de antifaces opacos para igualar la visibilidad de todos los participantes. Consiste en jugar un partido en dos tiempos que suman un total de 20 minutos. Cada equipo se sitúa en un lado de la pista con el objetivo de lanzar con la mano un balón para que entre en la portería contraria. Esta debe medir 9 metros de largo por 1.3 de alto. El equipo contrario intentará que el balón no entre en la portería.

Se basa principalmente en el sentido auditivo para detectar la trayectoria de la pelota en juego (que lleva cascabeles en su interior) y requiere, además, una gran capacidad espacial para estar ubicado en el momento y lugar más apropiado, con el objetivo de interceptar o lanzar la pelota.

La práctica de estos deportes que imparte la DIGEF genera grandes beneficios para las personas discapacitadas en los 22 departamentos de Guatemala. Por ello, para los niños con discapacidad, es muy favorable empezar desde pequeños a realizar algún deporte adaptado no solo para fomentar su práctica, sino como método para obtener una integración social, autonomía y un afán de superación personal mayor.



¹² Ebone. Qué es el deporte adaptado.



En razón de lo anterior, se creará en la DIGEF material audiovisual para la población escolar con algún tipo de discapacidad y también para sus familias. En estos materiales se difundirán los cuatro deportes adaptados y los beneficios que sus participantes pueden obtener.

Dimensión estética y funcional del diseño gráfico

Aspectos principales de diseño

Tendencia

Existen muchas definiciones e hipótesis sobre los audiovisuales. Una de ellas es, la propuesta de Edmondson tomada de *Tutorial: fuentes y recursos de información* en Audiovisuales concla.net

Los medios audiovisuales son obras que comprenden imágenes y/o sonidos reproducibles integrados en un soporte, y que se caracterizan por el hecho de que: su grabación, transmisión, percepción y comprensión requieren habitualmente un dispositivo tecnológico, el contenido visual y/o sonoro tiene una duración lineal, el objetivo es la comunicación de ese contenido, no la utilización de la tecnología con otros fines.¹³

Documental

En la investigación titulada *El documental audiovisual. Representar y narrar lo real. Creación y diseño de un programa de posgrado*, Negro y Seba brindan una definición completa sobre el documental:

Una de las formas del relato audiovisual que más ha tensionado el lenguaje, (...) que más cerca se encuentra de todo tipo de observador-realizador y que incluso ha sido piedra fundamental en el nacimiento del cine, es el documental.

¹³ Edmondson, Ray. Una filosofía de los archivos audiovisuales. En: *Tutorial: Fuentes y recursos de información: audiovisuales*. 2007. Recuperado el 15 de agosto de 2015, <http://www.concla.net/Tutorial%20Fuentes/fuentes%20y%20recursos/Audiovisuales.html>



El documental también se apropia de las nuevas tendencias y las ventajas de las tecnologías, pero la forma en que logra emocionar es principalmente a través de la empatía del espectador con el actor social, una ciudad, una comunidad, un hecho destacable, incluso con un entorno virtual y los objetos incluidos en él. Esa capacidad cognitiva de sensibilizar, a quien observa, con lo que el otro observado, está sintiendo, es una de las herramientas más potentes que hace que ciertos documentales hayan marcado hábitos a nivel social, cultural, histórico y como obras de arte audiovisuales.¹⁴

Cromatología: colores institucionales

En diseño nada está puesto al azar. Hasta el más mínimo detalle debe ser cuidado. Al respecto, debe tomarse en cuenta lo anotado a continuación:

Una de las cosas más importantes a la hora de crear tu empresa es elegir muy bien sus colores corporativos. El color corporativo es el que va a representarnos, éste está presente en nuestro logotipo, nuestros rótulos y carteles, nuestra papelería o nuestra señalización corporativa, tanto exterior como interior.

Los expertos han demostrado que cada color tiene una identidad propia, que produce sensaciones en la persona que lo está observando.

Es muy importante la elección de las tonalidades, se deben evitar tonalidades estridentes, desordenadas y distorsionadas. Las tonalidades deben ser armoniosas.¹⁵

En el material audiovisual se utilizarán los colores ya establecidos por la institución que se aplicarán en los cintillos animados de las entrevistas.

Tipografía: Candara

Sobre el origen de la Tipología Candara se sabe que fue:

Diseñada por Gary Munch en 2004, fue un encargo de Microsoft para formar parte del nuevo paquete tipográfico que viene con el sistema operativo Windows Vista y la suite Office 2007. Se trata de una tipografía sin serifs de estilo humanista con un cierto toque informal. Sus trazos tienen un grosor irregular, siendo más anchas en los extremos y sus formas abiertas y la gran altura de la «x» mantienen la legibilidad bajo una apariencia amigable y desenfadada sin resultar intrusiva (...).¹⁶

Las tipografías ayudan a potenciar el mensaje, en el presente caso solo se utilizarán para reforzar los cintillos en las entrevistas y se utilizará la tipografía Candara ya que es sencilla, muy legible y perfecta para los nombres y ocupaciones de las personas.

¹⁴ Negro, Marcela y Alejandro Seba. *El documental audiovisual. Representar y narrar lo real. Creación y diseño de un programa de Posgrado*. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Argentina, 2019. Recuperado el 18 de julio del 2015, <https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/66/103>

¹⁵ Liabrés, Pepe. *Los colores corporativos en la empresa*. Rotulowcost. España. 2011. Recuperado el 25 de julio 2015, <https://www.rotulowcost.es/blog/los-colores-corporativos-en-la-empresa/>

¹⁶ Munch, Gary. *Candara*. 2004. <https://letrag.com/es/typografia/238/#:~:text=Dise%C3%B1ada%20por%20Gary%20Munch%20en,con%20un%20cierto%20toque%20informal>

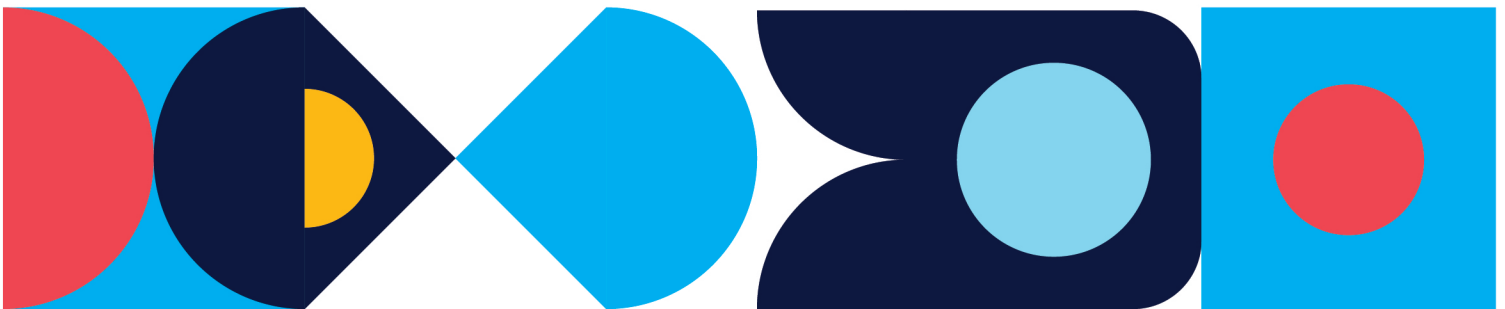
Retícula

De acuerdo con Corman Rosales en su artículo *Planos y encuadres a un solo objeto*: «El encuadre es la selección de la realidad que se quiere registrar. El operador de cámara, artista audiovisual o fotógrafo selecciona detrás del objetivo de la cámara, lo que verá finalmente el espectador de la obra. Según la distancia, la situación y la inclinación de la cámara, se pueden conseguir diferentes expresiones de la realidad».¹⁷

La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. Al encuadre se le llama comúnmente plano. En el artículo *Composición en el ser humano*, la escala de planos, define al plano cinematográfico como «(...) la unidad narrativa más pequeña pero significativa del hecho audiovisual, y es la parte de una película rodada en una única toma»¹⁸, de manera que una película se compone de un conjunto de tomas. Por el tipo de audiovisual documental se utilizaron diferentes encuadres, como planos americanos, planos medios, primeros planos, planos detalles, paneos.



¹⁷ Celeste Corman Rosales. Planos y encuadres a un solo objeto. Perú. 2020, <https://celeste-corman.medium.com/planos-y-encuadres-a-un-solo-objeto-f5797c304c9b>
¹⁸ CREDM. La percepción visual. Imagen y sonido. Universidad de Valencia. 2010. Recuperado el 20 de octubre 2023, <https://www.uv.es/asamar4/exelearning/index.html>





Capítulo: Definición creativa

- Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza
- Concepto creativo
- Mapa de empatía
- Propuesta de códigos visuales
- Brief



Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza

Qué: los cuatro deportes adaptados que imparte la DIGEF: natación, atletismo, goalball, boccias y los beneficios que brindan estos deportes para las personas con discapacidad.

Para qué: para que la DIGEF fomente la cultura física y el deporte adaptado en la población escolar con discapacidad; obtengan una vida más activa, saludable y, además, que aumente la participación en cualquiera de los cuatro deportes adaptados que ofrece la Dirección.

Con qué: con material audiovisual y gráfico que promueva los beneficios de los cuatro deportes adaptados: natación, atletismo, goalball y boccias.

Con quiénes: con la institución DIGEF, usuarios y GO.

Cuándo: para implementarlo en redes sociales por tiempo indefinido.

Dónde: en las sedes de la DIGEF que están en los 22 departamentos de Guatemala y en redes sociales.

	Ventajas	Desventajas
Audiovisual dividido en cuatro segmentos con entrevistas y voz en off	- El audiovisual puede ser visto por cualquier persona sin discapacidad visual. - Puede ser publicado en varias redes sociales. - Puede ser publicado en un canal de televisión. - Se presenta en un formato universal MP4. - Puede compartirse fácilmente para que llegue a más usuarios. - No es de elevado costo. - Se explica y comprende mejor que un contenido impreso.	- El audiovisual puede pesar mucho. - No todos tienen acceso a internet o redes sociales. - No todo el grupo objetivo puede ver y escuchar.

	Ventajas	Desventajas
Vallas y afiches	- Las vallas pueden llegar a gran parte del GO. - Pueden verse desde distancias muy largas. - Pueden colocarse en lugares estratégicos.	- Es un medio de comunicación de costos altos. - El grupo objetivo no pasaría muy frecuentemente por el sitio donde estaría colocada la publicidad.
Banco de fotos	- Las fotos pueden ser vistas por todos los usuarios que entren a la galería de fotos de la página. - Tiene alta capacidad de almacenamiento de fotos.	- No todos tienen acceso a internet o redes sociales.

Concepto creativo

Factores individuales psicológicos

Cultura: les gusta ser parte de las tradiciones familiares y culturales.

Estatus: tiene un perfil socioeconómico medio, medio bajo y bajo.

Afectivo: son alegres, motivados, decididos, perseverantes, luchadores, con mucha fuerza.

Necesidad: son personas que usan sólo lo necesario en la vida cotidiana y algunas tendencias tecnológicas.

Masificación: no se preocupan por las tendencias o nuevos productos.

Tecnología: muchos solo usan la tecnología básica como televisión, celulares, computadoras, etcétera.

Pertenencia: no le dan importancia a las posesiones para pertenecer a un grupo. Ellos son más sencillos y simples.



Grupos de influencia

La familia y amigos cercanos: la familia y amigos influyen en alto grado en las decisiones, tales como: a qué lugares puede salir a pasear, con quiénes se puede juntar, qué alimentos pueden comer, qué actividades pueden realizar.

Grupos sociales: limitan sus decisiones a la familia, institución que ejerce mayor influencia, ya que cuenta con sus propias reglas, como a qué lugares pueden acudir, en qué actividades pueden participar.

Medios de comunicación: no son influidos por los medios de comunicación, porque la mayoría son dependientes y siempre están al cuidado de algún familiar.

Intereses, actitudes y motivaciones

Intereses: le sacan provecho y utilidad a las cosas que tienen.

Actitudes: les gusta ayudar cuando se presenta la oportunidad y siempre mantienen una actitud positiva y alegre.

Motivaciones: toman como modelos a seguir a personas famosas, ya sea deportistas o actores.

Insight

Un *insight* busca llegar a lo más profundo de lo que piensa y siente el grupo objetivo. Gracias a los *insight*, se definen sus percepciones y definen un concepto que se ajuste a sus necesidades.

Gracias al perfil del consumidor se logró establecer profundamente al grupo objetivo. También se comprendió cuáles son aquellos aspectos que se deben tomar en cuenta para establecer cómo lograr que el grupo objetivo se identifique con el proyecto. También evita que se pasen por alto ideas que, generalmente, podrían no tomarse en cuenta.

Es así como se generaron las siguientes frases que se refieren a los perfiles encontrados:

Mi esfuerzo me recompensa.
Yo también soy un triunfador más.
No tengo barrera que me impida triunfar.
Aprendo a ser autosuficiente.
Si me conoces me entiendes.
Puedo alcanzar muchas metas.

Mapa de empatía



Los que van a estar en contacto con la experiencia.

P

Deportistas para escolares, espectadores, familiares, entrenadores de deporte adaptado y psicólogos

Cosas físicas que pueden ser creadas.

O

Material gráfico, materia audiovisual y redes sociales

Tipo de locación o en qué lugar se pueden llevar a cabo.

E

En redes sociales, instalaciones de la DIGEF

Tipo de información que puede ser proveída y compartida.

M

Videos, de las redes sociales, eventos, historia de los deportes adaptados, deportistas, modalidades de juego

Servicios y sistemas de soportes que pueden ser ofrecidos.

S

Eventos deportivos, torneos, entrenamientos y capacitaciones

Concepto creativo

Descubrir el mejor concepto es complejo, pero gracias a las herramientas que hoy en día se utilizan, se puede concretar uno. Una idea puede conceptualizarse con más facilidad si se realiza un estudio profundo del grupo objetivo que permita develar sus emociones, gustos y necesidades.

Podría resumirse el concepto en este eslogan:

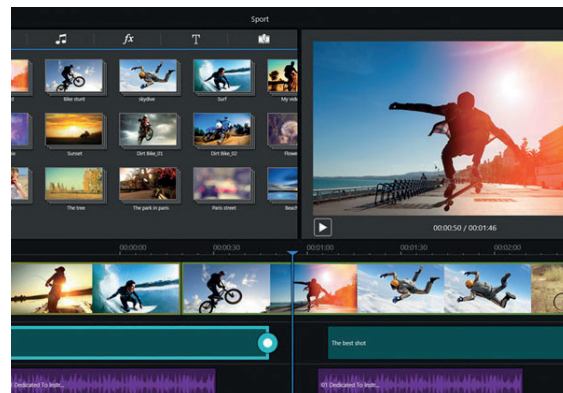
«La medida de la dificultad es la medida de la capacidad».

Propuesta de códigos visuales

A. Aspecto estético

Documental

El documental se apropia de las nuevas tendencias y las ventajas de las tecnologías, pero la forma en que logra emocionar es, principalmente, mediante la empatía que genera en el espectador en relación con el actor social, una ciudad, una comunidad, un hecho destacable; incluso, con un entorno virtual y los objetos incluidos en él. Esa capacidad cognitiva de sensibilizar, a quien observa, con lo que el otro, el observado está sintiendo, es una de las herramientas más potentes que hace que ciertos documentales hayan marcado hábitos a nivel social, cultural, histórico y se hayan convertido en obras de arte audiovisuales.





B. Aspecto didáctico

Multimedia lineal: para Vaughan, la multimedia lineal «se refiere a la multimedia que se reproduce en forma lineal, es decir, de principio a fin, sin permitir la interacción por parte del usuario. En algunos casos se puede detener su ejecución (pausa, reproducir, detener, adelantar, etcétera), pero eso no implica interacción».¹⁹

El lenguaje audiovisual: para Pinto, García y Agustín, el lenguaje audiovisual «es una forma de comunicación multisensorial (visión y audición), en donde sus elementos adquieren relevancia cuando se analizan en forma conjunta, suministrando muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos».²⁰

Fases de producción audiovisual

En su artículo titulado *¿Qué es la producción audiovisual?*, Casas describe cada una de las fases del proceso de producción de un audiovisual:

1. Pre-producción

Podemos considerarla como la fase más importante porque es donde se sientan las bases de que (sic) se hará en cada momento.

Se definen presupuestos, medios, profesionales a involucrar, espacios o locaciones.

Es un trabajo de **planificación exhaustiva y realista de todo el proyecto.**

2. Producción

Se materializan las decisiones tomadas durante la fase de pre-producción. Si la planificación ha sido catastrófica, la producción será un derroche de tiempo y capital en un mar de caos.

En esta etapa trabajan de forma coordinada todos los equipos (sonido, iluminación, audio, vestuario, escenografía...).

¹⁹ Tay Vaughan. *Multimedia Making it Work*. 5a. edición. México: MacGraw-Hill, 2002.

²⁰ María Pinto Molina, Javier García y María del Carmen Agustín. *Indización y resumen de documentos digitales y multimedia: técnicas y procedimientos*. Asturias: Trea, 2002.



3. Post-producción

El realizador y los directores realizan la **selección y edición de los mejores materiales grabados**.

El editor se encarga de hacer el montaje y en esta fase la producción garantiza que esté todo disponible para conseguir el producto final.

Incluye desde los derechos musicales si hacen falta hasta la coordinación de las horas de montaje.²¹

Por otra parte, en la descripción de deportes que se hace en el sitio Web Discapnet, de la Fundación ONCE, se hace una descripción general de los diferentes deportes adaptados, entre ellos, los cuatro del presente estudio: atletismo, natación, boccia y goalball. A continuación se enuncian algunas de sus características distintivas.

El **atletismo** como deporte adaptado estudia las posibilidades de cada atleta a través de su entrenador o técnico deportivo cuya función es ayudarlo para conseguir sus objetivos.

El conjunto de actividades y normas físico deportivas que pueden comprender las pruebas que abarca el atletismo adaptado tales como velocidad, saltos y lanzamiento y que aceptan modificaciones para que sea posible la participación de personas con los distintos tipos de discapacidad. (...)

La **natación** es uno de los deportes más completos a todos los niveles, no lo iba a ser menos en el caso de la natación adaptada, se trata de un deporte que puede ser practicado tanto por personas con discapacidad física, visual, auditiva como intelectual, y hace que se ejerciten la mayoría de músculos del cuerpo. (...)

La **boccia** es una modalidad de deporte exclusivamente paralímpico. Es similar a la petanca. Pero es una modalidad concebida para personas con discapacidades motoras, discapacidad física grave, parálisis cerebral y personas en silla de ruedas.

El **Goalball** es (...) el único deporte paralímpico creado específicamente y dirigido para personas ciegas o con muy baja visión. (...)

Se basa principalmente en el sentido auditivo para detectar la trayectoria de la pelota en juego (que lleva cascabeles en su interior) y requiere, además, una gran capacidad espacial para saber estar situado en cada momento en el lugar más apropiado, con el objetivo de interceptar o lanzar la pelota.²²

C. Aspecto morfológico

- Informativo

Este es un tipo de audiovisual informativo que da a conocer en qué consiste cada uno de los deportes adaptados para discapacitados y las ventajas que pueden obtener las personas al practicarlos.

²¹ Laura Casas. *¿Qué es la producción audiovisual?* España. OCCAM, 2022. Recuperado el 20 de noviembre 2023. <https://www.occamagenciadigital.com/blog/qu%C3%A9-es-la-producci%C3%B3n-audiovisual>

²² Fundación Once; Discapnet. *Deporte adaptado*. España, 2009. Recuperado el 5 de octubre 2023. <https://www.discapnet.es/ocio/deportes/deporte-adaptado/atletismo>

- Recreativo

Es recreativo, porque contiene cuatro segmentos de deportes: goalball, natación, atletismo y boccias para personas con discapacidad.

- Sugestivo

Es un video con fines propagandísticos. Hay imágenes de personas con discapacidad practicando los distintos deportes, poniendo su mayor esfuerzo y divirtiéndose. También se incluyen entrevistas donde se explica cómo se practica cada uno de ellos y qué ventajas ofrece su ejercitación.

D. Aspecto sintáctico

Video

Hay varios encuadres que se utilizarán como planos generales, planos medios, primeros planos para las entrevistas y planos detalles. Se aplicarán movimientos de cámara que sigan al sujeto o al objeto que se vaya a enfocar. Se empleará cámara fija para las entrevistas y panning para algunas tomas.



Equipo

Cámara Canon T7, lente 70-200 y trípode



Sonido

Se utilizará mucho la voz en *off* y las entrevistas con musicalización de fondo para acompañar y reforzar el audiovisual.

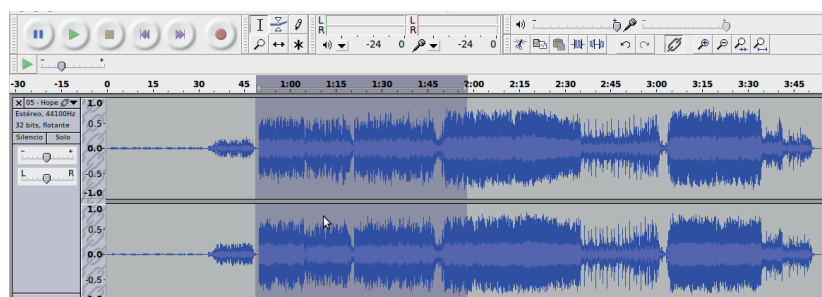


Entrevistas: lenguaje natural, realista, simple.



Música

Piano, electrónica, al principio con una canción tranquila, pero conforme va avanzado el video, comienza a colocar canciones más rítmicas.



Equipo de sonido: micrófono unidireccional.



Código lingüístico

Oral: se utilizó un lenguaje natural y fluido, sin tecnicismos marcados, para que el grupo objetivo comprenda bien el mensaje y en qué consiste cada deporte del que se habla en el documental.

Escrito: únicamente en los cintillos, para la colocación de los créditos de los entrevistados.



Código cromático

En este documental se utilizaron colores institucionales azules y celestes y se le dio un contraste con blanco, para crear dinamismo y limpieza.

Código tipográfico

La tipografía utilizada para los cintillos con los nombres de los entrevistados es Crediverse y Candara.

Se trata de una tipografía sin serifs, de estilo humanista, con un cierto toque informal. Sus trazos tienen un grosor irregular, siendo más anchos en los extremos. Sus formas abiertas y la gran altura de la «X» mantienen la legibilidad bajo una apariencia amigable y desenfadada sin resultar intrusiva.

AZUL

Pantone Reflec Blue C

AZUL
NACIONAL

Pantone 2925 C

eduCaCIÓN
FiSiCa
Para toda la Vida

Pantone 299 C

E. Aspecto semántico

Tipografía

Connotación

Con una estructura informal, se puede utilizar esta fuente para las titulares y subtítulos, así como en el cuerpo de texto. Los diseños de esta letra son buenos y simples.



Denotación

Es una fuente moderna y es un poco dinámica.

ABC

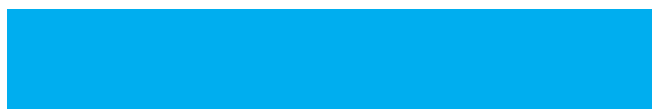
Connotación

Creadas con fines específicos. A menudo presentan una gran carga expresiva, mediante de atributos temáticos.

Denotación

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

Colores



Connotación

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

Denotación

Es uno de los colores más populares y poderosos. Es el color de la frescura, la espiritualidad, la libertad, la paciencia, la lealtad, la paz y la honradez.

Línea gráfica

Connotación

La discapacidad es aquella condición bajo la cual ciertas personas presentan alguna deficiencia física, mental, intelectual o sensorial que, a largo plazo, afectan la forma de interactuar y participar plenamente en la sociedad.

Denotación

Limitantes para alguna actividad física, no aceptada.



Brief

Cliente

Dirección General de Educación Física

Cliente inmediato

Departamento de Discapacidad

¿Qué hace?

Fomentar el deporte y recreación para personas discapacitadas.

¿Para qué lo hace?

Para que tengan un mejor desarrollo psicomotriz y tengan una vida más sana por medio del deporte.

¿Qué relación tiene con el DG?

Se puede emplear diseño multimedia, ya que cuentan con equipo y medios de comunicación en los que se puede difundir.

Grupo objetivo (primario / secundario)

Primario: en los 22 departamentos de Guatemala, hombres y mujeres de 7 a 19 años de edad, nivel de educación de primaria a diversificado o no cuentan con estudios; clase social media, media baja y baja.

Secundario: en los 22 departamentos de Guatemala, hombres y mujeres, padres de familia de 25 a 55 años de edad, educación a nivel diversificado, graduado, o grado universitario, clase social media, media baja y baja.

Estrategia de comunicación

Estrategia de comunicación audiovisual de la DIGEF para promover los deportes adaptados y sus beneficios.

Producción (contenido)

Documental que informe y divulgue qué es deporte adaptado, en qué se diferencia del deporte común, cómo se clasifica, en qué consiste cada uno de los deportes que imparte la DIGEF, qué es cada uno de ellos y las ventajas o beneficios que ofrecen.

Presentación

Audiovisual documental.

Distribución

Canales de televisión y redes sociales

Presupuesto

Se trabajó con equipo de la institución y ellos tiene presupuesto asignado a la unidad.





Capítulo: proceso de producción gráfica

- Previsualización
- Nivel de producción gráfica 1
- Nivel de producción gráfica 2
- Descripción y fundamentación de la decisión final de DG
- Nivel de producción gráfica 3
- Propuesta gráfica final fundamentada
- Vista preliminar de la pieza gráfica





Previsualización

A. Concepto creativo

Crear un concepto adecuado puede resultar una tarea compleja, pero gracias a las herramientas digitales existentes se puede concretar uno con más facilidad. Para conceptualizar una idea es preciso realizar un acertado estudio de grupo objetivo, para llegar a ellos tomando en cuenta sus emociones, gustos y necesidades.

El concepto creativo podría resumirse en este eslogan:

«La medida de la dificultad es la medida de la capacidad».

B. Descripción de la tendencia / Estilo de diseño

La tendencia que se utilizará es un documental, debido a que su finalidad es informar sobre los deportes para personas con discapacidad que imparte la DIGEF y los beneficios que se obtiene de su práctica.

C. Resumen del tema a abordar

Escaleta

Idea

Mostrar que el deporte se centra en un enfoque emocional y enfatiza en el esfuerzo de quien lo practica. Muestra cómo se desarrollan los jóvenes a pesar de sus diferentes discapacidades y también los beneficios que pueden obtener al practicarlos.

Argumento

Los niños y los jóvenes que van a la DIGEF se benefician del apoyo que les brinda esta institución en la práctica de los deportes. Este video muestra los diferentes deportes que existen para personas con discapacidad y los beneficios que pueden obtenerse al ejercitarlos.

Sinopsis

Para conocer una institución hay que conocer a quiénes interactúan en ella.

En el siguiente audiovisual, se explicarán las características de cada uno de los deportes adaptados, las diferencias entre un atleta convencional y un atleta con discapacidad y los beneficios para el desarrollo del atleta al ponerlos en práctica.



Guion literario

En este documental, se hablará sobre las cuatro disciplinas deportivas adaptadas que existen para las personas con discapacidad y las ventajas que representan su práctica.

En el primer bloque, se muestran varias tomas de atletas practicando los cuatro deportes adaptados para personas con discapacidad, seguido de una entrevista con Alma Paredes, Coordinadora de Deportes con Discapacidad, en la cual explica qué es un deporte adaptado, cuál es la diferencia de un atleta convencional y uno con discapacidad y cómo se clasifican a los atletas según su discapacidad.

En el segundo bloque, aparecen imágenes de Goalball, seguido por una entrevista a Fernando Morán, promotor de este deporte. En la entrevista explica en qué consiste, cómo se clasifica, quiénes pueden jugarlo y que ventajas ofrece a las personas que lo practican.

En el tercer bloque, se presenta la imagen de una persona nadando en primer plano mientras se habla de natación. El deportista nadará en una piscina con una cámara de GoPro. Luego, se muestran más imágenes de atletas con discapacidad en una competición, mientras se oye la voz en *off*.

En el último bloque, se muestran imágenes del salón donde se practica las boccias, seguidos de una voz en *off* de Sheily Palomo, en la que explica en qué consiste este deporte, quiénes lo pueden practicar, cómo lo clasifican. Además, llevará imágenes de atletas practicando este deporte y, finalmente, la imagen de un atleta celebrando su victoria en este juego. Finalmente, aparece el logo institucional de la DIGEF.

Guion técnico

SECCIÓN	PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
				SONIDO	
Intro	Primer plano	Cámara fija	Imágenes de atleta	Musicalización de fondo	3 s
	Plano americano	Cámara paneo	Imágenes de jóvenes	Musicalización de fondo	4 s
	Plano medio	Cámara fija	Estiramiento de atleta de atletismo	Musicalización de fondo	3 s
	Plano detalle	Cámara fija	Imagen de la mano de atleta de goalball	Musicalización de fondo	3 s
	Primer plano	Cámara fija	Atleta de goalball	Musicalización suave	4 s
	Transición plano general	Cámara seguimiento	Niña de natación	Musicalización movida	4 s
	Plano medio	Cámara fija	Niña de boccias	Musicalización movida	4 s
Entrevista Alma Paredes	Planos generales	Cámara seguimiento	Atletas corriendo en pista	Musicalización suave Voz en off: Alma Paredes	97 s
	Primer plano	Cámara fija	Entrevista Alma Paredes		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Niña nadando		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Imagen de atleta en silla de ruedas		

SECCIÓN	PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
				SONIDO	
Entrevista Alma Paredes	Plano general	Cámara fija	Niño impulso de bala	Musicalización suave Voz en off: Alma Paredes	97 s
	Primer plano	Cámara seguimiento	Niña corriendo en pista de atletismo		
	Plano general	Cámara seguimiento	Competencia de atletismo		
	Primer plano	Cámara fija	Alma Paredes		
	Plano medio	Cámara seguimiento	Niña de boccias		
	Primer plano	Cámara fija	Alma Paredes		
Deporte de goalball	Primer plano	Cámara fija	Atletas de goalball platicando	Musicalización fuerte	2 min
	Planos generales	Cámara seguimiento	Atletas jugando goalball		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Atletas jugando goalball		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Atletas tirando la pelota		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Atletas atrapando la pelota		
Entrevista Fernando Morán	Primer plano	Cámara fija	Fernando Moran	Musicalización suave Voz en off: Fernando Morán	
	Plano americano	Cámara seguimiento	Atletas tirando la pelota		



SECCIÓN	PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
				SONIDO	
Entrevista Fernando Morán	Planos generales	Cámara fija	Atletas de goalball intentando parar un gol	Musicalización suave Voz en off. Fernando Moran	2 min
	Plano general	Cámara seguimiento	Tirando la pelota y metiendo un gol		
	Plano medio	Cámara fija	jovenes quitándose los protectores de los ojos		
	Primer plano	Cámara fija	Fernando Morán		
	Plano general	Cámara seguimiento	Parando un tiro y lanzando la pelota		
	Plano medio	Cámara seguimiento	Joven haciendo un tiro		
	Plano medio	Cámara seguimiento	Joven haciendo un tiro		
	Primer plano	Cámara fija	Perfil de atleta de goalball		
	Planos medios	Cámara seguimiento	Atletas celebrando el triunfo		
	Primer plano	Cámara fija	Fernando Morán		
Deporte de natación	Primer plano	Cámara seguimiento	Joven nadando	Musicalización con sonido ambiente	71 s
	Planos generales	Cámara seguimiento	Niña nadando con tabla	Musicalización suave Voz en off. María Salazar	
	Planos generales	Cámara seguimiento	Niños nadando con tabla		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Joven nadando estilo libre		

SECCIÓN	PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
				SONIDO	
Deporte de natación	Planos generales	Cámara seguimiento	Niña nadando estilo libre	Musicalización suave Voz en <i>off.</i> Maíia Salazar	71 s
	Plano general	Cámara seguimiento	Niño nadando con tabla camara lenta		
	Plano americano	Cámara seguimiento	Joven celebrando victoria		
Deporte de atletismo Entrevista Marvin Tumash	Primer general	Cámara fija	Toma de pista en plena carrera	Musicalización suave Voz en <i>off.</i> Marvin Tumash	46 s
	Plano medio	Cámara seguimiento	Niña empezando la carrera		
	Plano general	Cámara seguimiento	Niños corriendo en competencia		
	Plano medio	Cámara seguimiento	Joven haciendo lanzamiento de bala		
	Primer general	Cámara seguimiento	Jóvenes ciegos compitiendo en carrera		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Atletas compitiendo en carrera		
	Primer plano	Cámara fija	Marvin Tumash		
Deporte de Boccias	Plano general	Cámara fija	Salón en donde se juega el deporte de boccias	Musicalización fuerte	70 s
	Plano medio	Cámara seguimiento	Niño tirando la boccia	Musicalización suave Voz en <i>off.</i> Sheyli Palomo	
	Planos generales	Cámara fija	Campo de juego		
	Planos generales	Cámara seguimiento	Niña lanzando boccia por canaleta		

SECCIÓN	PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
				SONIDO	
Deporte de boccias	Planos generales	Cámara seguimiento	Niña tirando boccia	Musicalización suave Voz en off: Sheyli Palomo	70 s
	Plano general	Cámara seguimiento	Niña tirando boccia		
	Plano general	Cámara seguimiento	Niña en silla de ruedas tirando boccia		
	Plano medio	Cámara seguimiento	Niña lanzando boccia por canaleta		
	Plano medio	Cámara fija	Niña lanzando boccia por canaleta		
	Plano general	Cámara seguimiento	Niña tirando boccia		
	Plano medio	Cámara fija	Joven celebrando victoria en cámara lenta		
Logo DIGEF			Animación de logo		3 s
Total					7:09

D. Secciones principales de las piezas de diseño.

1. Introducción
2. Contenido
 - Goalball
 - Natación
 - Atletismo
 - Boccias
3. Cierre



Nivel de producción gráfica 1

1. Introducción

En este segmento aparecerán imágenes en collage de los cuatro deportes adaptados, reforzados por una entrevista donde se explican los conceptos básicos acerca de qué es un deporte adaptado, qué diferencia hay entre un atleta con discapacidad con uno convencional y cómo los clasifican.

Se harán encuadres en primer plano, planos americanos, y planos detalle, dependiendo el deporte que se presente en cada toma, para que esto provoque un mejor impacto y para obtener una mejor composición visual.

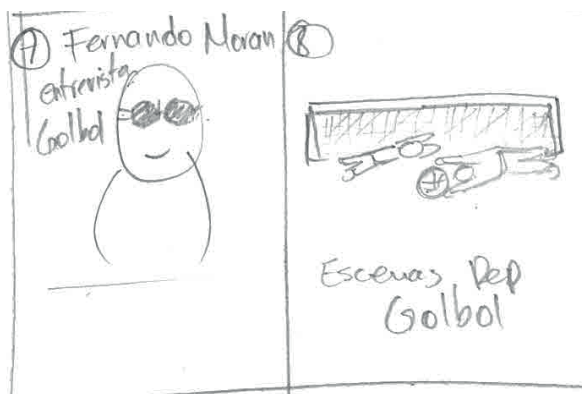


2. Contenido

Goalball

En este segmento aparecerán imágenes de un partido de goalball en donde se meten goles y los implementos que se usan. Estas imágenes se refuerzan con una entrevista donde se explica en qué consiste el deporte y sus beneficios.

Se harán encuadres en primer plano, planos generales y planos detalle. Se usarán paneos, debido a que es un deporte en el que la pelota está en constante movimiento.



Natación

En este segmento se usarán imágenes de atletas nadando, con distintas técnicas. Estará reforzado por una voz en *off* que explica en qué consiste el deporte y sus beneficios.

Se harán encuadres con planos generales y se usarán paneos para seguir la trayectoria de la persona que está nadando. Con ello se pretende evocar las sensaciones y emociones que la persona grabada está viviendo en esos momentos.



Atletismo

En este segmento se usarán imágenes de personas corriendo, realizando un salto largo o impulso de bala. Las imágenes se reforzarán con una entrevista donde se explica en qué consiste el deporte y cuáles son sus beneficios.

Para seguir la secuencia de la competencia y para darle dinamismo a la toma, se harán encuadres en planos generales y se usarán paneos para seguir la trayectoria de la persona que está corriendo o saltando.



Boccias

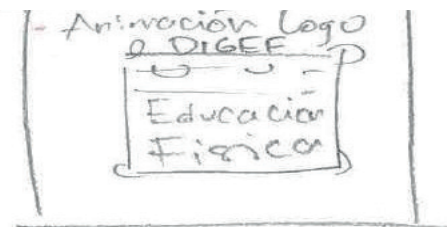
En este segmento se usarán imágenes de personas lanzando la pelota roja o azul. En alguna de estas imágenes se verá si alguna pelota cae cerca de la pelota blanca.

Para provocar emociones y se entienda de mejor manera en qué consiste este deporte, se harán encuadres en planos generales y se usarán paneos para seguir la trayectoria de la pelota hasta, de ser posible, se vea si llega cerca de la pelota blanca.



3. Cierre

En este segmento, aparecerá el logotipo de la institución de forma animada.



Primera validación

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

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

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

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

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

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

Nivel de producción gráfica 2

A. Pieza gráfica

1. Introducción

En este segmento, aparecerán imágenes en collage de los cuatro deportes adaptados. Las imágenes estarán reforzadas por una entrevista donde se explican los conceptos básicos, qué diferencia hay entre un atleta con discapacidad y otro convencional, y cómo son clasificados.

Para generar un mejor impacto y una mejor composición visual, se hicieron encuadres en primer plano, en planos americanos y en planos detalle, dependiendo el deporte que se muestra en las tomas. Adicional a esto, se diseñaron cintillos en donde irán los nombres y los cargos que tienen las personas entrevistadas.

Se usaron los colores institucionales: celeste y blanco; y la tipografía utilizada para los cintillos con los nombres de los entrevistados es Crediverse y Candara.

Con esta tipografía se crea más dinamismo en la composición y se crea un sentido connotativo de modernidad que llame más la atención.



2. Contenido

Goalball

En este segmento, se agregaron imágenes de un partido de goalball, entre ellas, una en la que se mete un gol y otras que muestran los implementos usados. Estas imágenes serán reforzadas con una entrevista donde se explica en qué consiste el deporte y cuáles son los beneficios que obtienen los atletas al practicarlo.

Debido a que se trata de un deporte en el que se aprecia constante movimiento, realizaron encuadres en primer plano, planos generales y planos detalle, a la vez que se usaron paneos y movimientos de cámara en los que se sigue al objeto o la persona en movimiento.

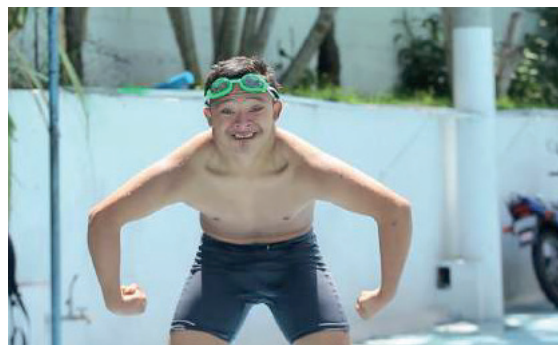


Natación

En este segmento, se usan tomas de personas nadando en las competencias.

Las imágenes se reforzaron con una voz en off donde se explica en qué consiste el deporte y los beneficios que se obtienen al practicarlo.

Se usaron encuadres en planos generales y paneos para seguir la trayectoria de la persona que nada. Lo anterior, con el objetivo de recrear la sensación y la emoción que vive la persona que se grabó en ese momento.



Atletismo

Se hicieron tomas de atletas compitiendo en carreras, realizando salto largo e impulso de bala. Estas imágenes se reforzaron con una entrevista donde se explica en qué consiste el atletismo y los beneficios de practicarlo.

Para seguir la secuencia de la competencia e imprimirle dinamismo a la toma, se usaron encuadres en planos generales y paneos que siguen la trayectoria de la persona que fue filmada corriendo o saltando.



Boccias

Se usaron tomas de atletas lanzando la pelota, imágenes donde se ve si alguna bola cae cerca de la pelota blanca, y la de personas celebrando la victoria.

Para provocar emociones y para que el público entienda mejor en qué consiste este deporte, se usaron encuadres en planos generales. También se emplearon paneos que siguen la trayectoria de la pelota y para apreciar que llega cerca de la pelota blanca.

Estas imágenes se reforzaron con una voz en *off*, que explica en qué consiste dicho deporte.



3. Cierre

En este segmento, aparecerá el logotipo de la institución de forma animada.





B. Descripción de validación

En esta etapa se puede recaudar información, crear un registro y recolectar las opiniones y comentarios de un pequeño grupo de profesionales del diseño gráfico para comprobar si se cumplen los objetivos propuestos y evaluar los aspectos de funcionalidad, comunicación, aceptación, atracción y comprensión del mensaje.

Técnica

- Grupo focal

Muestra

- Siete personas
- Profesionales de diseño gráfico

Aspectos a evaluar

Multimedia

- Composición visual
- Encuadres
- Segmentación del documental
- Cintillos
- Animaciones
- Entrevistas

Funcionalidad

- Recorrido visual
- Entrevista y contenido
- Concepto creativo
- Musicalización
- Impacto

Reproducción

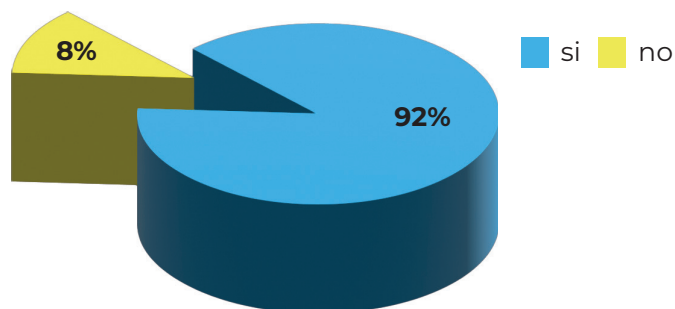
- En televisión
- Redes sociales



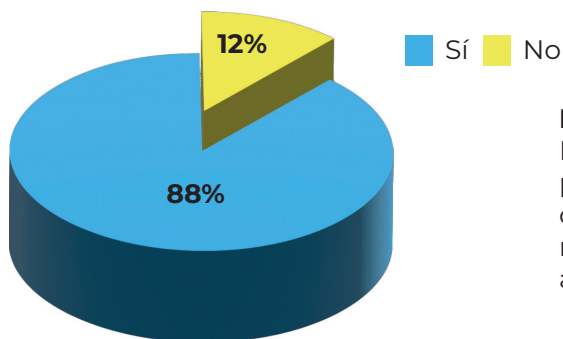
C. Proceso y resultados de validación

Multimedia

1.- ¿El audiovisual tiene un orden y una composición visual adecuada?



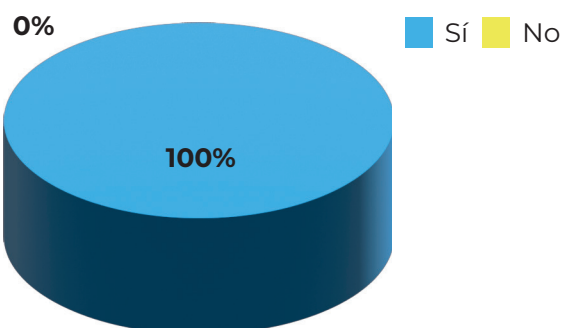
2.- ¿En las tomas de video del documental se manejan encuadres adecuados?



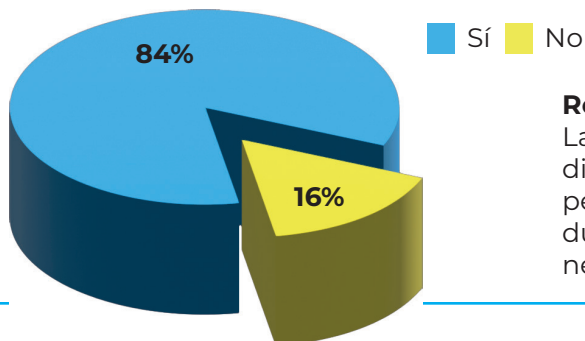
Recomendación

Las imágenes están muy buenas, pero ayudaría si se agregaran tomas con planos detalles para provocar un mayor impacto en la visualización del audiovisual.

3.- ¿El documental está segmentado correctamente?



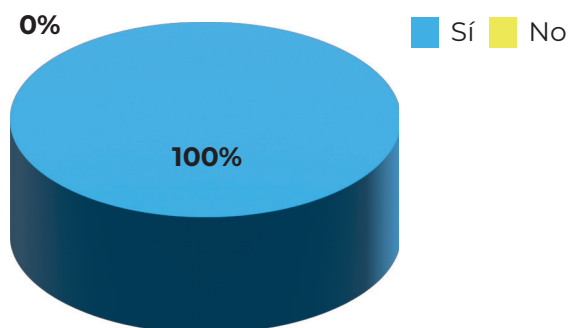
4.- ¿Los elementos visuales y movimientos que se utilizaron para la animación de los cintillos y el logotipo generan atracción y unidad visual?



Recomendación

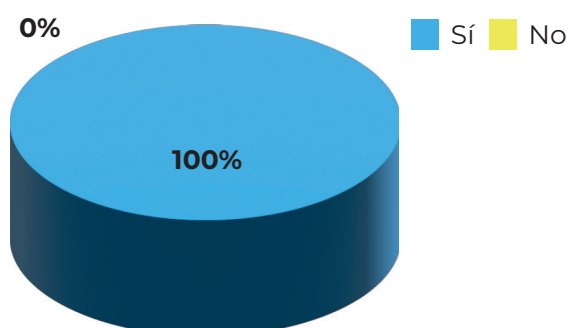
La animación de los cintillos es muy dinámica y el logo, al final, está bien, pero el logo debería estar animado durante la introducción y también es necesario saber de quién es el video.

5.- ¿Las entrevistas realizadas sí manejan los encuadres adecuados?

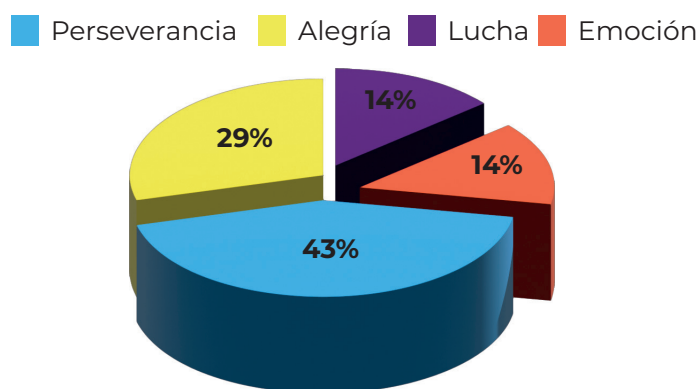


Funcionalidad

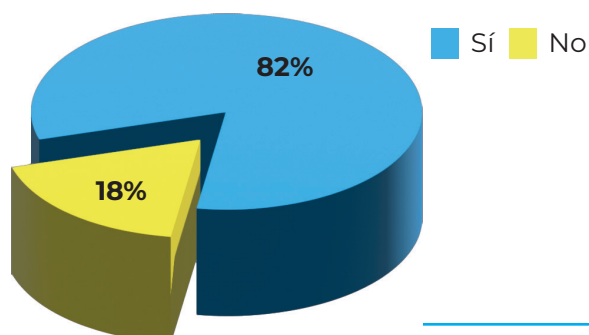
1.- ¿Visualmente el video es atractivo?



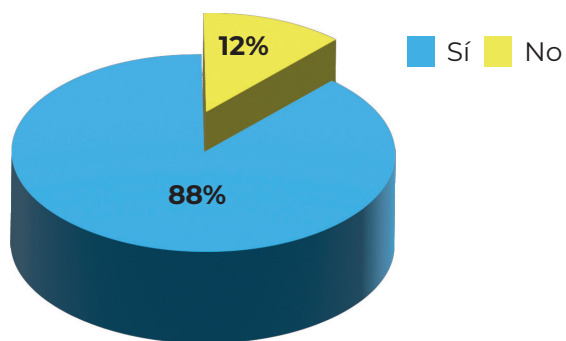
2.- ¿Qué tipo de sentimiento y concepto transmite el audiovisual?



3.- ¿La musicalización que se utilizó transmite y se complementa con lo que se está viendo en el contenido audiovisual?



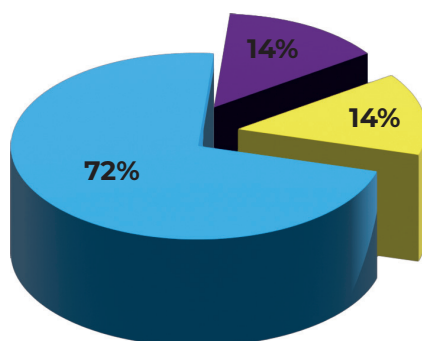
4.- ¿Crees que el audiovisual genera impacto?



Reproducción

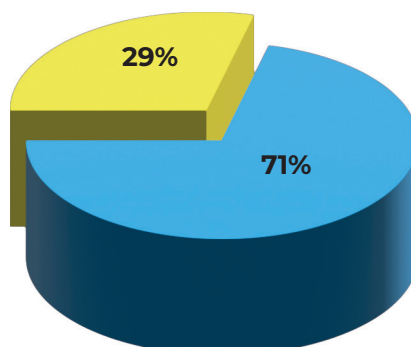
1.- ¿Qué medios de comunicación crees que son adecuados para comunicar el audiovisual

■ Página web ■ Televisión ■ Redes sociales ■ Todas las anteriores



2.- ¿Cómo le parece la calidad del audiovisual?

■ Mala ■ Regular ■ Buena ■ Excelente



Descripción y fundamentación de la decisión final de DG

Los resultados obtenidos indican que sí les pareció adecuada la línea gráfica y los colores de los cintillos, en vista de que se ajustan a los intereses de la institución y por ser un material sobrio y limpio. Les gustó la animación del logo, por su sencillez y porque se aprecia fácilmente qué es lo que se busca.

En relación con las imágenes del video, se consideró que el mensaje es claro, pero podrían precisarlo mejor otro tipo de tomas que detallen los elementos que son visualmente atractivos. Aunque la calidad de las imágenes y el video les pareció acertada, sugieren que debería utilizarse otro tipo de música que lo acompañe y que acentúe la sensación de euforia.

Introducción

Generar una animación extra del logo para colocarlo al principio del video con el objetivo de dar a conocer de qué institución se presenta.

Contenido

Cambiar la musicalización de manera que genere más la sensación de euforia, el sentimiento de alegría y el estímulo de superación. Agregar tomas más detalladas.

De acuerdo con los resultados y las sugerencias, se aplicaron los cambios y se mejoró el documental.

Nivel de producción gráfica 3

A. Pieza gráfica

1. Introducción

En este segmento, se aplicaron los cambios solicitados y se introdujo el logo animado, el cual permite identificar con certeza a qué institución se refiere el video.





2. Contenido

Goalball

En este segmento, se agregaron imágenes de plano detalle y primeros planos para aportarle más personalidad y dinamismo al video.

Presenta más juegos de cámara y paneos para acentuar la sensación de emoción que transmite este deporte.



Natación

Se agregaron tomas con la GoPro donde se ve cómo la atleta nada en estilo libre, con el fin de transmitir el dinamismo que necesita este segmento.

Se agregaron más tomas con paneos y primeros planos en cámara lenta para captar y vivir ese momento de emoción.



Atletismo

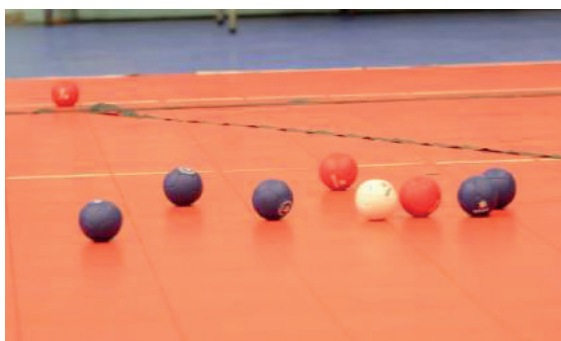
Se agregaron tomas con la cámara GoPro en vista hormiga para transmitir un efecto diferente y dinámico. También se agregaron más tomas en primeros planos.





Boccias

Se realizaron y agregaron tomas en plano detalle con paneos para explicar mejor este juego, así como también se hicieron tomas con la GoPro.



3. Cierre

En este segmento no se realizaron cambios, debido a que la animación es limpia y sencilla, que era exactamente lo que se buscaba en función del grupo objetivo.



Se realizaron cambios en la musicalización. Se seleccionaron varias pistas que fueran, en mayor grado, acordes a las imágenes presentadas, de manera que crearan la atmósfera de euforia y alegría, conforme el video fuera avanzando.

B. Descripción de validación

Se comenzó por la muestra del documental final, se preguntó qué les pareció el material que se les enseñó. Se utilizó también un cuestionario para que respondieran ciertas preguntas en relación con el documental.

Técnica

- Grupo focal
- Entrevista

Muestra

- Siete personas
- Especialistas en el tema de la DIGEF

Aspectos a evaluar

Multimedia

- Es visualmente atractivo
- Tomas y posición de cámara
- División del documental
- Animaciones
- Entrevistas

Funcionalidad

- Entrevista y contenido
- Concepto
- Musicalización
- Impacto

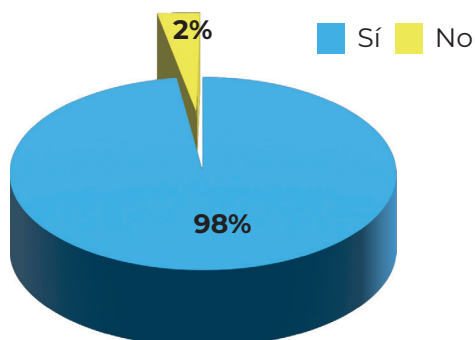
Reproducción

- En televisión
- Redes sociales

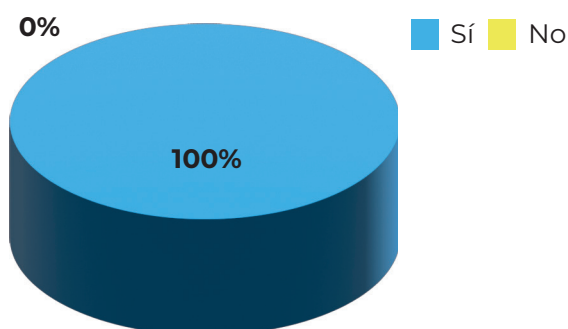
C. Proceso y resultados de validación

Multimedia

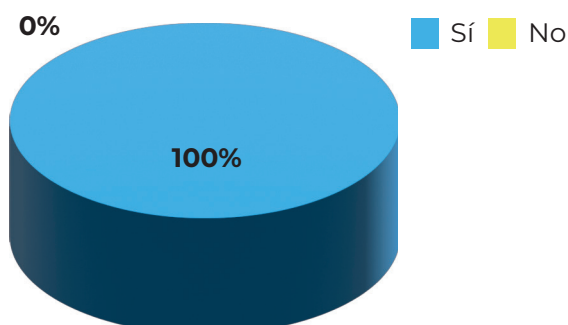
1.- ¿Visualmente el video es atractivo?



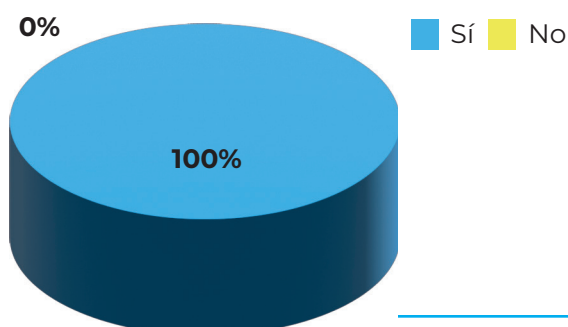
2.- En las tomas de video del documental, ¿se manejan encuadres adecuados?



3.- ¿El documental tiene un orden adecuado?

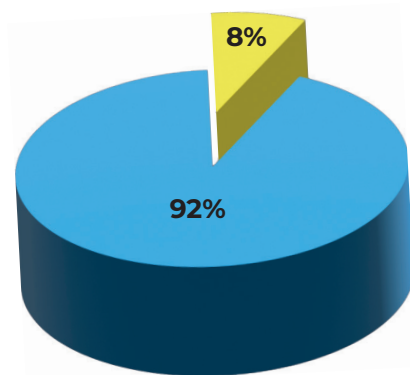


4.- ¿Las animaciones de logotipos generan atracción y unidad visual?



5.- ¿Cómo le parece la calidad del video?

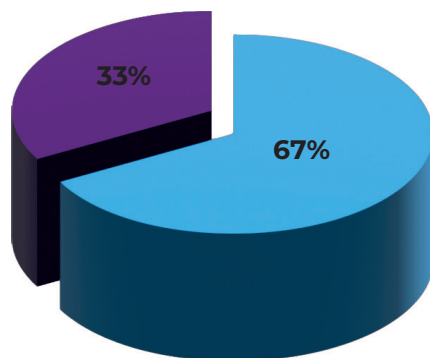
■ Mala
 ■ Regular
 ■ Buena
 ■ Excelente



Funcionalidad

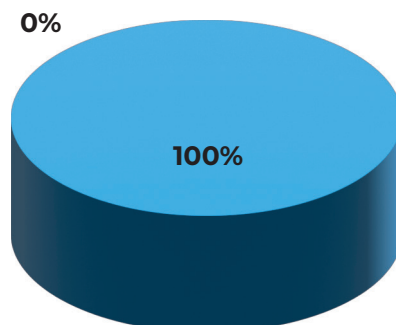
1.- ¿Qué tipo de sentimiento y concepto transmite el audiovisual?

■ Perseverancia
 ■ Alegría
 ■ Lucha
 ■ Emoción



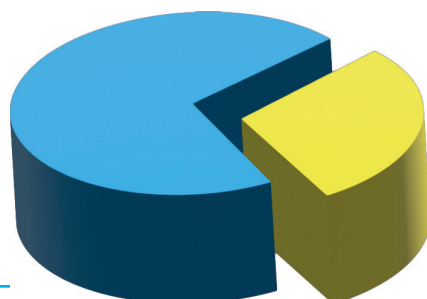
2.- ¿Crees que se muestra claramente cuál es la función de la DIGEF en el deporte adaptado?

■ Sí
 ■ No

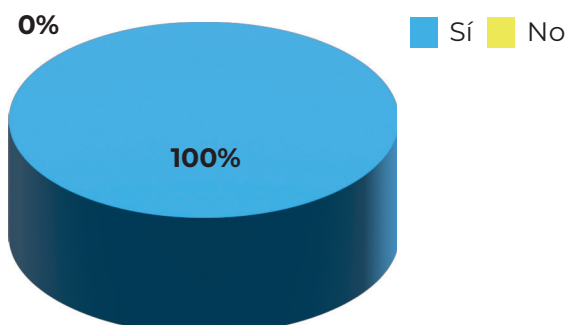


3.- ¿Cómo le pareció el contenido del audiovisual?

■ Útil
 ■ Interesante
 ■ Aburrido
 ■ Inútil



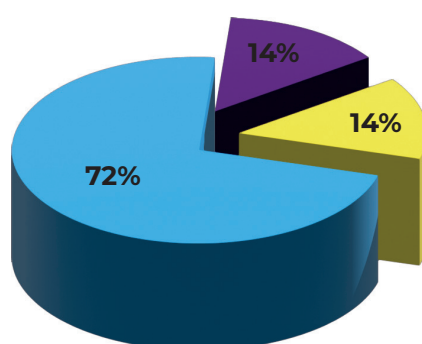
4.- ¿Considera que el mensaje es claro?



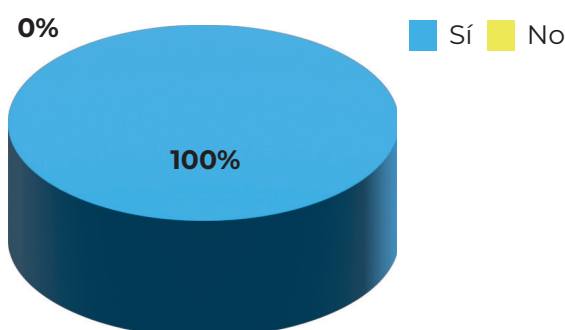
Reproducción

1.- ¿Qué medios de comunicación crees que son adecuados para transmitir el audiovisual?

■ Página web ■ Televisión ■ Redes sociales ■ Todas las anteriores



2.- Al ver el audiovisual, ¿consideraría recomendar a la institución?



Resultados de validación

De acuerdo con los resultados obtenidos, el documental pareció adecuado, las imágenes fueron apropiadas, la información en la entrevista es concisa y se transmitieron diferentes sentimientos y emociones al ver el producto audiovisual.

El documental también refleja profesionalismo, es visualmente atractivo, los encuadres usados fueron del gusto de los evaluadores y las tomas sugieren el entusiasmo de los atletas. La calidad del documental mejoró al igual que la selección de las canciones que complementan la voz en *off* en el audio. Con esto se consiguió que la calidad del documental final fuera excelente.



Propuesta gráfica final fundamentada

1. Introducción
2. Contenido
 - Goalball
 - Natación
 - Atletismo
 - Boccias
3. Cierre

Descripción y fundamentación

La realización del audiovisual documental se originó de la necesidad de ayudar a la DIGEF a reforzar la información en el área de Discapacidad por medio de la creación de una campaña audiovisual donde se dieran a conocer los cuatro deportes que imparte dicha institución: atletismo, goalball, natación y boccias. Este material tiene como fin informar a la población cómo se practica cada deporte y los beneficios que pueden aportar a la vida diaria los atletas con alguna discapacidad.

Concepto de diseño



El concepto que fue aplicado en la realización del audiovisual fue: **«La medida de la dificultad es la medida de la capacidad».**

Este es un material informativo que ayudará a los jóvenes con alguna discapacidad para motivarse e informarse acerca de los deportes que brinda la DIGEF y los beneficios que pueden obtener en su vida al practicarlos.

Formato
Duración: 7:09 min.

Formato



Duración: 7:09 min

Formato: MP4

Dimensiones: 1280 x 720 px a 24 fps

Sonido: MP3 estereo

Género: video documental

Cliente: Dirección General de Educación Física -DIGEF-

Código Lingüístico



Oral: se utilizó un lenguaje natural y fluido, sin tecnicismos marcados, para que el grupo objetivo comprenda apropiadamente el mensaje y en qué consiste cada deporte del que se habla en el documental.

Escrito: únicamente en los cintillos, para la colocación de los créditos de los entrevistados.

Retícula



En el documental se utilizaron diferentes encuadres y movimientos de cámaras para dar la sensación de euforia, emoción y dinamismo. Además, tiene escenas de movimiento para cada uno de los tipos de deportes.

Código tipográfico



La tipografía utilizada para los cintillos con los nombres de los entrevistados es Crediverse y Candara.

Con esta tipografía se crea más dinamismo en la composición y se consigue una connotación moderna que llame más la atención.

Código cromático



Se utilizaron los colores institucionales (azules y celestes) y se le dio un contraste con blanco para crear dinamismo y limpieza.

Vista preliminar de la pieza gráfica

1. Introducción





2. Contenido

Goalball



Natación



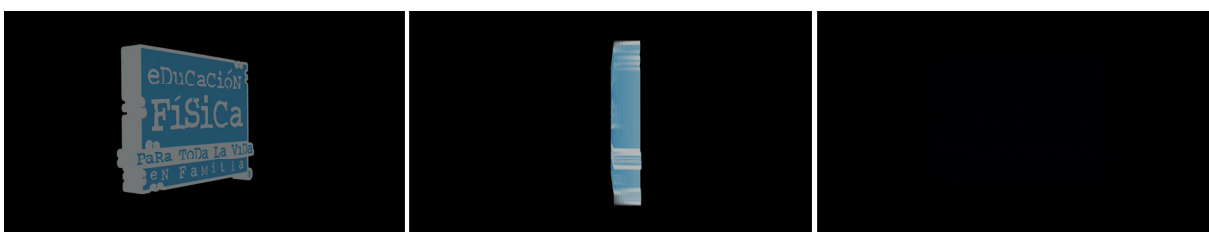
Atletismo



Boccias



3. Cierre

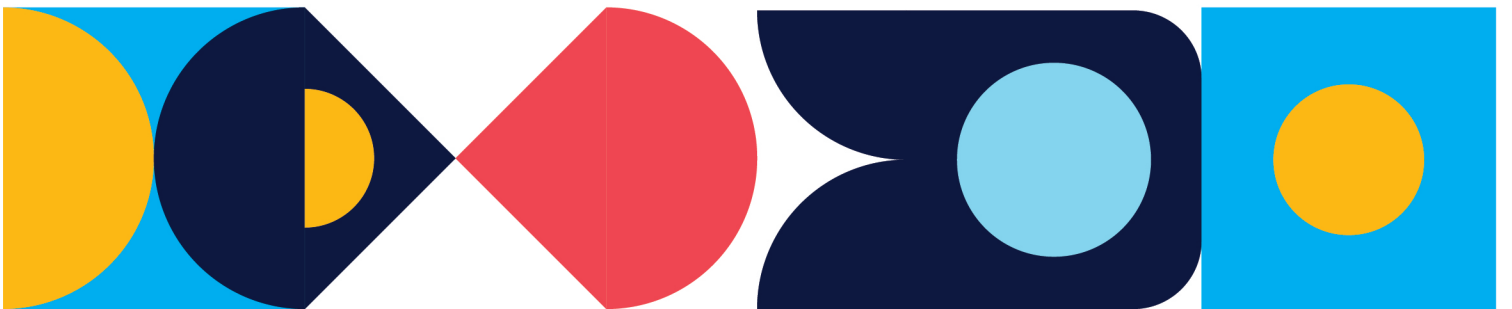


Link y código QR

<https://www.youtube.com/watch?v=NCHYS-l88lw>









Capítulo: Síntesis del proceso

- Lecciones aprendidas
 - Gestión
 - Producción del DG
- Conclusiones
 - Logro
 - Impacto
- Recomendaciones
 - A la institución
 - A estudiantes del proyecto de graduación
 - A la Escuela de Diseño Gráfico





Lecciones aprendidas

Gestión

Entre los aspectos más importantes aprendidos, pueden mencionarse: respetar tiempos y trabajar de acuerdo al cronograma establecido, con el fin de evitar retrasos y ejecutar los procesos del proyecto de la mejor manera posible. Si se cumple con los tiempos programados, se logra mantener un balance entre la elaboración de piezas y su producción sin necesidad de realizar actividades a última hora o que el material presentado no sea de la mejor calidad.

Establecer y aplicar orden a la hora de realizar nuestro proyecto es importante, puesto que evitará la pérdida de tiempo al buscar en qué archivo se colocaron los diseños anteriores.

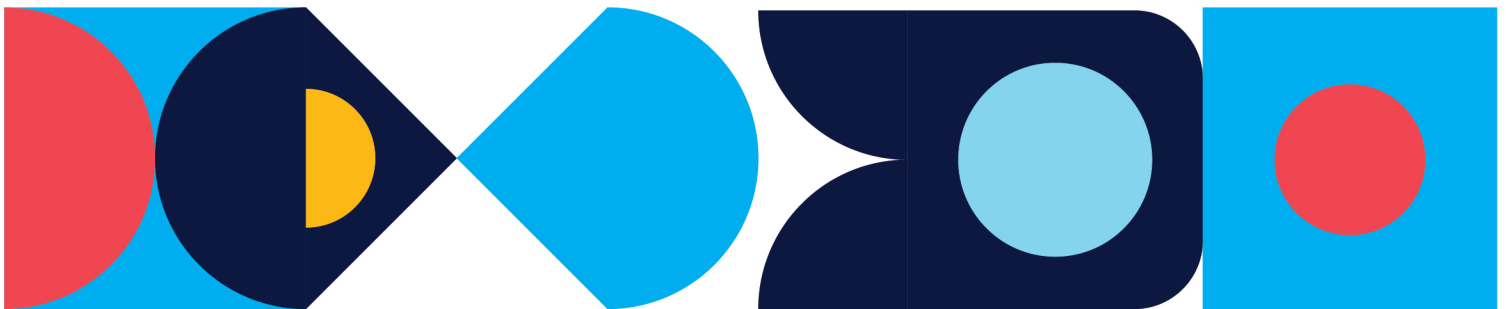
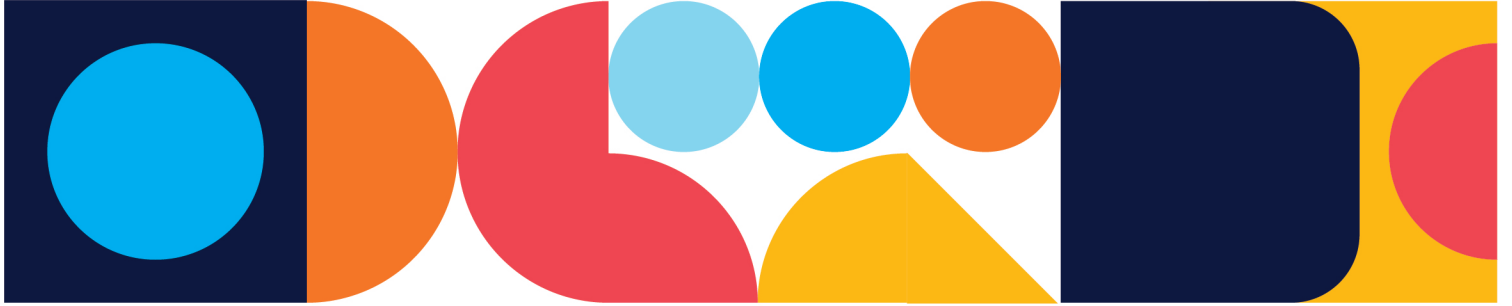
Uno de los apoyos y guías que pueden ayudar es consultar informes de años anteriores, porque es posible apreciar el orden, la redacción, los temas y las referencias para los diseños propios que pueden ayudar en un nuevo proyecto.

Producción del DG

La elaboración de un audiovisual presenta cierto nivel de complejidad, conlleva tiempo y preparación, y deben considerarse rutas alternas por si algo no sale correctamente.

Es necesario retroalimentarse viendo tutoriales en YouTube de nuevas tendencias de diseño y audiovisuales para realizar un proyecto de buena calidad.

En las etapas de visualización es de mucha ayuda la validación y participación de los profesionales de diseño gráfico, en razón de que ellos brindan otra perspectiva al nuevo proyecto, hacen correcciones y contribuyen a que se entregue material de buena calidad.





Conclusiones

Logro

Como parte de la estrategia, se desarrolló un material audiovisual que promueve, difunde y visibiliza el servicio brindado por la DIGEF, para los cuatro deportes adaptados: atletismo, natación, boccias y goalball.

Investigar acerca del proyecto y tener a la mano técnicas creativas que complementan la información recopilada puede generar ideas creativas.

Comenzar el proceso de creación de un audiovisual audiovisual es complejo porque implica definir un guión literario y otro técnico que permitirá visualizar: qué tomas y encuadres se realizarán en el audiovisual, la estructura, los contenidos, la música, entre otros elementos.

Antes de realizar un audiovisual o un diseño es importante crear un insight y el concepto creativo, porque ese es el punto de partida de creación y realización del proyecto.

Impacto

Con este documental se logró crear un vínculo entre la institución y el grupo objetivo, pues su contenido muestra el esfuerzo que hacen los atletas para desarrollarse en la práctica de cada deporte adaptado, lo cual es de suma importancia pues conlleva al resultado esperado y efectivo: estimular a personas con discapacidad para practicar dichos deportes.

Investigar y conocer a fondo al grupo es importante para realizar un audiovisual, pues implica conocer diversas variantes dentro de la población, como lo son: sus emociones, sus gustos, su clase social y muchas más características que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar. Es necesario utilizar distintas técnicas y recursos para obtener el concepto creativo y generar una unidad visual.

Gestionar, investigar y ejecutar el proyecto realizado trajo consigo la adquisición de experiencia y aprendizaje.





Recomendaciones

A la institución

Promover el deporte en las distintas áreas y ampliar su red de comunicación con el público.

Es importante que la institución sea receptiva a la propuesta que se presente y que disponga del presupuesto necesario para realizar el proyecto.

A estudiantes de Proyecto de Graduación

Investigar varias organizaciones antes de elegir aquella con la que se desea trabajar. También se debe tomar en cuenta un tema de interés y por el cual se sienta afinidad, para aportar desde la especialidad de diseñadores.

Antes de imprimir o publicar los diseños realizados es necesario hacer una revisión rigurosa de la ortografía y la redacción, pues este suele ser un problema generalizado entre el gremio.

Cotizar y realizar un catálogo de los productos que se van a implementar para conocer precios y aplicarlos a la actividad que se desea realizar.

A la Escuela de Diseño Gráfico

Elaborar y poner a disposición de los estudiantes un listado de organizaciones en donde se hayan trabajado en proyectos de graduación anteriores y que sigan dispuestas a ayudar en la realización de nuevos y novedosas propuestas.

Desarrollar una guía metodológica ordenada para que los estudiantes desarrollen un informe de proyecto de graduación aceptable, con resultados óptimos y con ideas actualizadas.





Referencias

- Acevedo, José David. *Digef impulsa el deporte para los niños*. Agencia Guatemalteca de Noticias. Sección Deportes Nacionales. Ciudad de Guatemala. 1 de octubre 2023. Recuperado el 5 de octubre 2023, <https://agn.gt/digef-impulsa-el-deporte-para-los-ninos/>
- Aguirre Barco, Pilar; José Miguel Gil Angulo, Jorge Luis González Fernández; Victoria Osuna Gómez; Dolores Carmen Polo Serrano, Diana Vallejo de Castro, M.^a Carmen Angulo Domínguez, Inmaculada Prieto Díaz, Rosa Hernández Hurtado, Susana-Fae Peters Domonkos. *Manual de Atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de incapacidad visual y sordoceguera*. C.D. Educación y Dirección General de Participación e Innovación. España, 2007, Edits. Junta de Andalucía. Recuperado el 15 de mayo de 2015, <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/19bb5b48-a97a-42d3-8208-394c283a2ce0>
- Behocaray, Grisel. *Fascículo 5, Diseño multimedia Cuaderno 3: Programas de animación, audio y video*. (s.f.). Recuperado el 10 de agosto de 2015, <https://www.calameo.com/books/003202381ff63123d2951>
- Blanco, Antonio y David Huguet. *Educación Física para ciegos y deficientes visuales*. Departamento de Educación Física CRE «Joan Amades», ONCE. España. (s.f.). Recuperado el 20 de noviembre 2015, https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrcoruna/aulavirtual/pluginfile.php/6842/mod_resource/content/0/ORIENTACIONES_EDUC._FISICA_CIEGOS_Y_DEF.VIS.pdf
- Casas, Laura. *¿Qué es la producción audiovisual?* España. OCCAM, 2022. Recuperado el 20 de noviembre 2023, <https://www.occamagenciadigital.com/blog/qu%C3%A9-es-la-producci%C3%B3n-audiovisual>
- Corman Rosales, Celeste. *Planos y encuadres a un solo objeto*. Perú, 2020. Recuperado el 20 de octubre 2023, <https://celeste-corman.medium.com/planos-y-encuadres-a-un-solo-objeto-f5797c304c9b>

CREDM. *La percepción visual. Imagen y sonido*. Universidad de Valencia. 2010. Recuperado el 20 de octubre 2023, <https://www.uv.es/asamar4/exelearning/index.html>

Cuenca Cabeza, Manuel (Dir.) y Aurora Maradiaga Ortuzar (Coord.). *Práctica deportiva escolar con niños ciegos y de baja visión*. Documentos de estudio de Ocio, No. 8. Instituto de Ocio. Universidad Deusto. Cátedra de Ocio y Minusvalías, Sexto Congreso Mundial de Ocio. Bilbao, 2000. Recuperado el 25 de julio 2015, <http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio8.pdf>

DIGEF. *Conociendo la discapacidad*.

EBONE. *Qué es el deporte adaptado, cómo se clasifica y cuáles son los más comunes*. España,s.f. Recuperado el 5 de octubre 2023, <https://ebone.es/que-es-el-deporte-adaptado/>

Edmonson, Ray. *Una filosofía de los archivos audiovisuales*. En: *Tutorial: Fuentes y recursos de información: audiovisuales*. 2007. Recuperado el 15 de agosto de 2015, <http://www.concla.net/Tutorial%20Fuentes/fuentes%20y%20recursos/Audiovisuales.html>

Fundación Once; Discapnet. *Deporte adaptado*. España, 2009. Recuperado el 5 de octubre 2023, <https://www.discapnet.es/ocio/deportes/deporte-adaptado/atletismo>

Guarata, Carlos. *Motion graphics: la nueva visión en el diseño televisivo de continuidad desarrollo de piezas de identidad de un canal de televisión*. Tesis Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela: 2008. Recuperado el 5 de octubre 2024, <http://hdl.handle.net/10872/1670>
http://www.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaad9a/

ILIFEBELT. *V Estudio de redes sociales*. Centroamérica y el Caribe. 2015. Recuperado el 5 de octubre 2024, <https://ilifebelt.com/wp-content/uploads/2015/07/Estudio-iLifebelt2015-1.4.pdf>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. *Lineamientos de información sobre sordoceguera y multidéficit*. Bogotá: Universidad del Rosario, Facultad de Rehabilitación y Desarrollo Humano. 2006.

Llabrés, Pepe. *Los colores corporativos en la empresa*. Rotulowcost. España, 2011. Recuperado el 25 de julio 2015, <https://www.rotulowcost.es/blog/los-colores-corporativos-en-la-empresa/>



MINEDUC. *Guía programática de Educación Física, nivel Primario*. Guatemala: Editorial Sur, S.A., 2007. Recuperado el 25 de junio 2015, http://www.funsepa.net/guatemala/docs/Macro_Primaria.pdf

_____. *Manual de funciones, organización y puestos de la Dirección General de Educación Física (DIGEF)*, Guatemala. 2010. Recuperado el 25 de junio 2015, https://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/2/2c/DIDEFI_DIGEF_INCISO1D_2012_VERSION1.pdf

Morejón. Instituto Oficial de Radio y Televisión RTVE. Madrid, España, 2005.

Moreno González, María Xosé. *Boccia: diseño y aplicación de un programa de evaluación y entrenamiento*. Trabajo de fin de grado, Universidad de León (FCAFD). España, 2015. https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/5255/Moreno%20Gonz%C3%A1lez_Mar%C3%ADDa%20Xos%C3%A9_Julio_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y-motion-graphics/

Munch, Gary. *Candara*. 2004. Recuperado el 25 de octubre 2015, <https://letrag.com/es/tipografia/238/#:~:text=Dise%C3%Blada%20por%20Gary%20Munch%20en,con%20un%20cierto%20toque%20informal>

Negro, Marcela y Alejandro Seba. *El documental audiovisual. Representar y narrar lo real. Creación y diseño de un programa de Posgrado*. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Argentina, 2019. Recuperado el 18 de julio del 2015, <https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/66/103>

OMS; OPS. *Discapacidad*. s.f. Recuperado el 20 de julio del 2015. <https://www.paho.org/es/temas/discapacidad>

Palau, Juan. *Deportistas sin adjetivos. El deporte adaptado a las personas con discapacidad Física*. Federación Española de Deportes para Minusválidos. Fundación Once, España, 2011.

Pinto Molina, María. Javier García y María del Carmen Agustín. *Indización y resumen de documentos digitales y multimedia: técnicas y procedimientos*. Asturias: Trea, 2002.

Rabiger, M. *Dirección de documentales*. M. Luisa de Diego Morejón (Trad.), 3ª edición. 2005. Recuperado el 18 de agosto de 2015, <https://campos-trilnick.org/wp-content/uploads/2016/04/Direccion-de-Documentales-Michael-Rabiger.pdf>

REIS DÍGITAL (s.f). 3 tipos de audiovisuales que debes conocer. Recuperado el 18 de agosto de 2015, <http://pro-ducciontelevisiva.weebly.com/planos-y-tomas-de-la-caacutemara.html>

Ríos Hernández, Merche. *Manual de Educación Física adaptada al alumnado con discapacidad*. Paidotribo. Barcelona, 2003.

Sánchez, R. *Producción televisiva. Taller de comunicación 2*. México: INFOCAB. 2011. Recuperado el 18 de agosto de 2015, <http://produccion-televisiva.weebly.com/planos-y-tomas-de-la-caacutemara.html>

Sosa Caicedo, Stephanie Mariela. *La fuerza en el desarrollo del lanzamiento de la boccia en jugadores con parálisis cerebral en el equipo paralímpico del Ecuador durante el año 2019*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Ecuador. 2020.

Suárez, G. (2009). *Código visual*. 2009. Recuperado el 13 de 08 de 2015, <https://codigovisual.wordpress.com/2009/01/28/motion-graphics/>

Tejada Jorge Carlos y Andrea Valencia Pajón. *Demasiada lluvia sobre el Paraíso. Capítulo 4. ¿Qué es un video documental?* Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación. Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla. Recuperado el 18 de agosto de 2015, http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/tejada_s_jc/

Vaughan, Tay. *Multimedia Making it Work*. 5a. edición. México: Mac-Graw-Hill, 2002.





Glosario

Audiovisual. Que se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados, en especial para elaborar material didáctico o informativo.

Boccias. Deporte de la familia de los juegos de bolas, vinculado estrechamente con la petanca y con un ancestro común en los juegos practicados en el Imperio Romano.

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

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

Deporte adaptado. Aquella modalidad deportiva que se adapta al colectivo de personas con discapacidad o condición especial de salud, ya sea porque se han realizado una serie de adaptaciones o modificaciones para facilitar la práctica de aquellos, o porque la propia estructura del deporte permite su práctica.

Discapacidad. Falta o limitación de alguna facultad física o mental que imposibilita o dificulta el desarrollo normal de la actividad de una persona.

Encuadres. Hace alusión a la porción de la escena que, el fotógrafo, utilizará para sus fotografías; es decir, qué proporción de la escena va a capturar en una fotografía.

Goalball. Deporte específicamente paralímpico practicado por personas ciegas y deficientes visuales que enfrenta a dos equipos de tres jugadores.



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

Postproducción. La manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos.

Preproducción. Etapa de planificación, en la que se define el proyecto, se realiza la investigación sobre el tema elegido, se establece un primer guion y el correspondiente plan de rodaje.

Producción. Es el arte de crear contenido audiovisual, es decir, en audio, video, o ambos, para que sean transmitidos o publicados en diferentes plataformas.

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





Anexos

a) Listado de verbos para redactar los objetivos

- Promover
- Informar
- Practicar

Aspecto social: Sociedad e Institución

Sociedad: Guatemala

Institución: Dirección General de Educación Física

- Entorno social: defina el entorno social de acuerdo con el tipo de industria.
» El deporte adaptado en los 22 departamentos de Guatemala.
- Contexto social: del entorno descrito, ¿qué elementos analizará?
» Falta de información sobre los deportes adaptados que existen en la DIGEF para personas con discapacidad.
- Situación social: del contexto planteado, ¿qué problema específico está tratando?
» Falta de interés y mejor comunicación de la información acerca de los deportes que imparte DIGEF para las personas con discapacidad.

Aspecto ético: proyecto e institución

Proyecto: estrategia de comunicación audiovisual de DIGEF para promover los deportes adaptados y sus beneficios.

Institución: Dirección General de Educación Física

- Incidencia: influencia de determinado factor en el entorno social (proyección)
» Conocer e involucrarse en la práctica de los deportes adaptados que imparte la DIGEF en Guatemala.

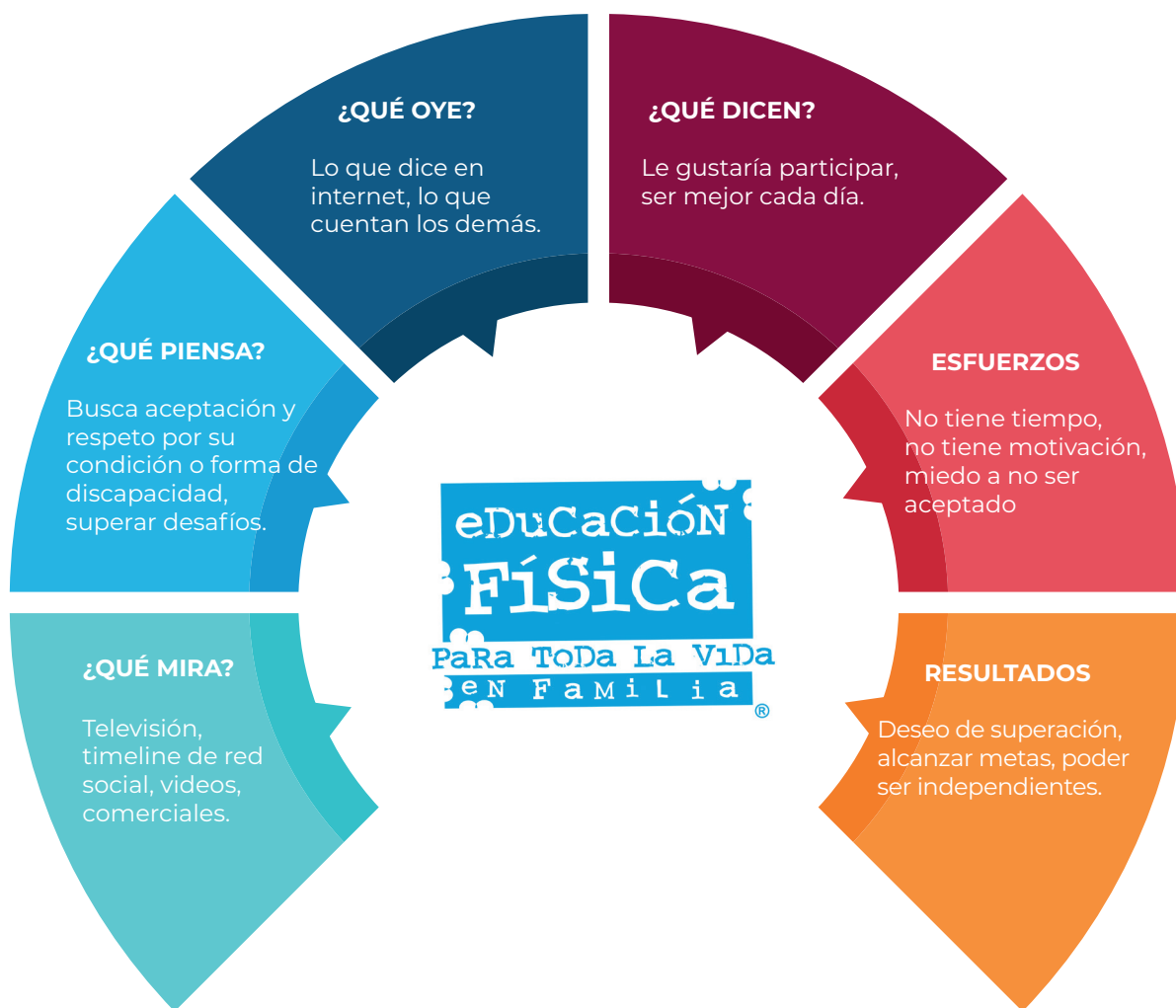
- Impacto: efecto medible y observable en el contexto descrito (proyección)

» Desarrollo de una estrategia de comunicación audiovisual que promueve los deportes adaptados de la DIGEF y sus beneficios.

- Beneficio: mejora que experimenta una persona gracias al proyecto planteado.

» Diseño de material audiovisual de la DIGEF para promover los deportes adaptados y sus beneficios.

b) Mapa de empatía





Los que van a estar en contacto con la experiencia.

P

Deportes para escolares, espectadores, familiares, entrenadores de deporte adaptado y psicólogos.

Cosas físicas pueden ser creadas.

O

Material gráfico, materia audiovisual y redes sociales

Tipo de locación o en qué lugar se pueden llevar a cabo.

E

En redes sociales, instalaciones de la DIGEF.

Tipo de información puede ser proveída y compartida.

M

Videos, de las redes sociales, eventos, historia de los deportes adaptados, deportistas, modalidades de juego

Servicios y sistemas de soportes pueden ser ofrecidos.

S

Eventos deportivos, torneos, entrenamientos y capacitaciones.

c) Validación producción gráfica 2





FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

La presente encuesta tiene como fin validar la propuesta audiovisual para promover los deportes adaptados de la DIGEF y los beneficios del mismo, material informativo a jóvenes de 7 a 19 años realizado para la institución Dirección General de Educación Física, se les agradece contestar con base en el audiovisual que se les enseñara antes de iniciar con esta encuesta.

Multimedia

1.- ¿El audiovisual tiene un orden y una composición visual adecuada?

Sí _____ No _____

2.- ¿En las tomas de video del documental se manejan encuadres adecuados?

Sí _____ No _____

3.- ¿El documental esta segmentado correctamente?

Sí _____ No _____

4.- ¿Los elementos visuales y movimientos que se utilizaron para la animación de los cintillos y logotipo generan atracción y unión visual?

Sí _____ No _____

5.- ¿Las entrevistas realizadas manejan los encuadres adecuados?

Sí _____ No _____

Funcionalidad

1.- ¿Visualmente el video es atractivo?

Sí _____ No _____

2.- ¿Qué tipo de sentimiento y concepto transmite el audiovisual?

Emoción _____ Alegría _____ Perseverancia _____ Lucha _____

3.- ¿La musicalización que se utilizó si transmite y se complementa con lo que se está viendo en el contenido audiovisual?

Sí _____ No _____



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

4.- ¿Crees que el audiovisual genera impacto?

Sí _____ No _____

Reproducción

1.- ¿Qué medios de comunicación crees que son adecuados para comunicar el audiovisual?

Televisión _____ Página web _____

Redes sociales _____ Todas las anteriores _____

2.- ¿Cómo le parece la calidad del audiovisual?

Excelente _____ Buena _____ Regular _____

d) Validación producción gráfica 3



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

La presente encuesta tiene como fin validar la propuesta audiovisual para promover los deportes adaptados de la DIGEF y los beneficios del mismo, material informativo a jóvenes de 7 a 19 años realizado para la institución Dirección General de Educación Física, se les agradece contestar con base en el audiovisual que se les enseñara antes de iniciar con esta encuesta.

Multimedia

1.- ¿Visualmente el video es atractivo?

Sí _____ No _____

2.- ¿En las tomas de video del documental se manejan encuadres adecuados?

Sí _____ No _____

3.- ¿El documental tiene un orden adecuado?

Sí _____ No _____

4.- ¿Las animaciones de logotipos generan atracción y unión visual?

Sí _____ No _____

5.- ¿Cómo le parece la calidad del video?

Sí _____ No _____

Funcionalidad

1.- ¿Qué tipo de sentimiento y concepto transmite el audiovisual?

Emoción _____ Alegría _____ Perseverancia _____ Lucha _____

2.- ¿Crees que es claro cuál es la función de la DIGEF en el deporte adaptado?

Sí _____ No _____

3.- ¿Cómo le pareció el contenido del audiovisual?

Interesante _____ Útil _____ Aburrido _____ Inútil _____



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

4.- ¿Considera que el mensaje es claro?

Sí _____ No _____

Reproducción

1.- ¿Qué medios de comunicación crees que son adecuados para comunicar el audiovisual?

Televisión _____ Página web _____

Redes sociales _____ Todas las anteriores _____

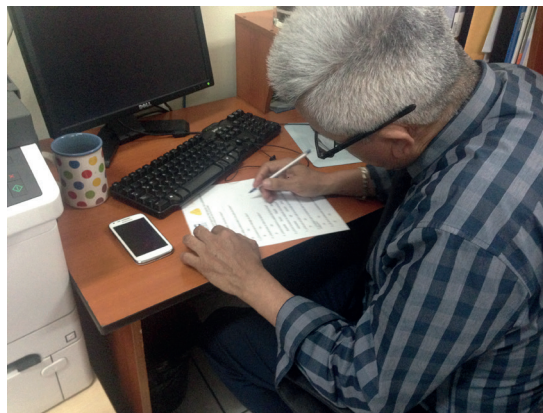
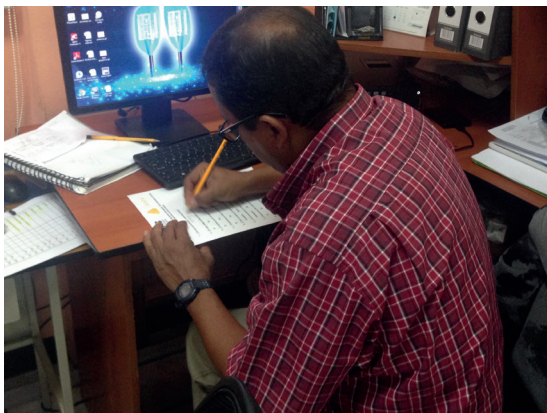
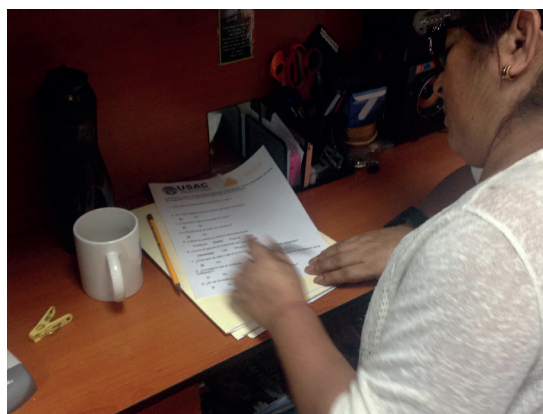
2.- ¿Al ver el audiovisual consideraría recomendar a la institución?

Sí _____ No _____

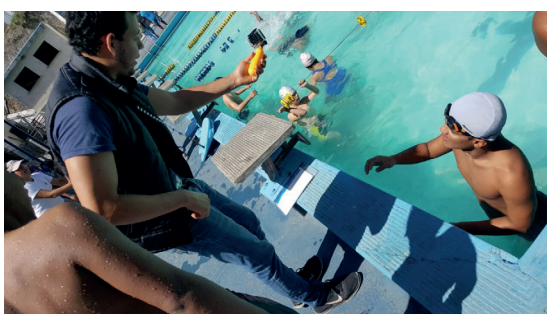
e) Institución



f) Validaciones



g) Grabaciones de audiovisual



h) Honorarios

Consultoría creativa y conceptualización				
Recursos	Unidad	C/U	Días	Total
Diseñador gráfico	1	Q300.00	20	Q6,000.00
Investigación	1	Q100.00	10	Q1,000.00
Total				Q7,000.00
Producción				
Recursos	Unidad	C/U	Días	Total
Productor	1	Q250.00	10	Q2,500.00
Director	1	Q200.00	10	Q2,000.00
Camarógrafo	1	Q450.00	20	Q9,000.00
Editor de video, sonido y animación	1	Q400.00	15	Q6,000.00
Banco de fotos	1	Q200.00	20	Q4,000.00
Total				Q23,500
Otros				
Recursos	Unidad	C/U	Días	Total
Computadora para edición	1	Q100.00	15	Q1,500.00
Servicio de luz	1	Q400.00	15	Q400.00
Servicio de Internet	1	Q500.00	15	Q500.00
Total				Q2,400.00
Total general				Q32,900.00



Guatemala, 04 de marzo 2024

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I - Decano en Funciones
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Estimado señor Decano en Funciones:

Atentamente, hago de su conocimiento que llevé a cabo la revisión de estilo y lingüística del proyecto de graduación del estudiante, **Edwin Manuel Santizo Matheu**, carnet **200821677** de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

*Estrategia de comunicación audiovisual de la
Dirección General de Educación Física -DIGEF-
para promover los deportes adaptados y sus beneficios
Ciudad de Guatemala*

Proyecto de grado, previo a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico

Luego de las adecuaciones y correcciones pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada 22970

Norma Leticia Toledo Morales

Licenciada en Letras

nortolmo2@gmail.com

WhatsApp 35498645, Cel. 59469408

**Estrategia de comunicación audiovisual de la Dirección General de Educación Física
-DIGEF- para promover los deportes adaptados y sus beneficios.**

Ciudad de Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Edwin Manuel Santizo Matheu

Asesorado por:



Lic. Axel Eulalio Barrios Lara
Asesor Gráfico



Lic. Josué Clodoaldo Morales Monroy
Asesor

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

