



**Diseño de material informativo para comprender
la importancia de curar el medio ambiente:**

DOCTORES DE LA NATURALEZA

Proyecto Final desarrollado con la
Estrategia Creativa E

Portafolio Académico presentado al consejo de la Facultad
de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar
por **María Andrea Brolo Dávila** previo a optar al título
de **Diseñadora Gráfica** en el grado académico de **Licenciada**.

Guatemala, Marzo 2009

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



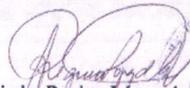
Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

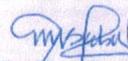
Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: 502 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vía Herrera III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 03 2009

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
dieciocho días del mes de marzo de dos mil nueve.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **"Diseño de material informativo para comprender la importancia de curar el medio ambiente: Doctores de la Naturaleza"** presentado por la estudiante **María Andrea Brolo Dávila**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Licda. Regina López de La Vega
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO


Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD



CARTA DE ASESORES

ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E
 Título del proyecto de diseño: Proyecto final desarrollado con estrategia creativa e i. Factores de la naturaleza comprendiendo la importancia de usar el medio ambiente

Primera Convocatoria Fecha Segunda Convocatoria Fecha
 Aprobado Reprobado No entregó Aprobado Reprobado

Con las siguientes observaciones:

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido técnico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y molinos	Escetaje	Presupuesto final y sustentación.	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la resolución y ortografía. No tener mala ortografía. Incompleto y a la impresión. Para aplicar conocimientos. No está de acuerdo a la APA.								
	<u>bibliografía</u>	<u>funciones</u>						

Observaciones Debe completar los nombres de las referencias bibliográficas

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO

Primera Convocatoria Fecha Segunda Convocatoria Fecha
 Aprobado Reprobado No entregó Aprobado Reprobado

Número de Trabajos	Completo	Incompleto
Fichas Técnicas	Completo	Incompleto
Texto e imágenes	Mejorar legibilidad	Mejorar resolución
PDF	Funciona	No funciona
Links/botones	Funciona	No funciona
Presentación CD/ Impreso	Completo	Incompleto

Observaciones _____

Atentamente,
 Aesoras del proceso

Área de Investigación María Angélica Área de proyecto con Estrategia Creativa E
 Área de construcción de Portafolio

cc. archivo

 **Universidad Rafael Landívar**
 Tradición Joven en Guatemala

Guatemala 19 de noviembre 2008

Señores
 Departamento de Diseño Gráfico
 Presente

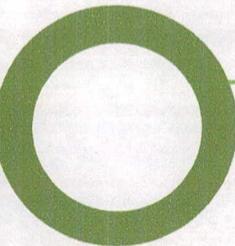
Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico
 Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante: MARTA ANDREA GARCIA BAVILA con carné 11386 CB
 ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

ÁREA DE INVESTIGACIÓN
 Título de la investigación _____

Primera Convocatoria Fecha Segunda Convocatoria Fecha
 Aprobado Reprobado No entregó Aprobado Reprobado

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y análisis	Conclusiones y Recomend.	Referencias
Incompleto								
Análisis deficiente. No relación entre puntos. No hay sustentación. No responde a objetivos. Mejorar resolución y ortografía. Mal uso de citas. Revisar citas y normas APA.								

Observaciones _____



LISTADO DE AUTORIDADES

Autoridades de la Universidad Rafael Landívar

Lic. Guillermina Herrera - *Rectora*
Lic. Rolando Alvarado López, S.J. - *Vicerrector Académico*
Lic. Ariel Rivera Irias - *Vicerrector Administrativo*
Dr. Carlos Rafael Cabarrús S.J. - *Vicerrector de Integración Universitaria*
Licda. Fabiola de la Cruz Padilla de Lorenzana - *Secretaria General*

Autoridades de la Facultad de Arquitectura y Diseño

M.A. Lic. Ovidio Morales Calderón - *Decano*
Arq. Alice María Becker Ávila - *Secretaria*
Arq. Oscar R. Echeverría Cañas - *Director de Departamento de Arquitectura*
M.A. Licda. Regina Lopez de La Vega - *Directora de Departamento de Diseño Gráfico*
M.A. Lic. Ovidio Morales Calderón - *Director de Departamento de Diseño Industrial*
Arq. Rodolfo Castillo - *Representante de Catedráticos*

Terna que practicó la Defensa Privada de Tesis

Licda. Erika Grajeda
Licda. Dania Mollinedo
Lic. Alejandro Mendoza

**Estrategia
Investigación
Portafolio Digital**



0. índice

1. Introducción_	1
2. Identificación de la Necesidad_	2
3. Objetivos de diseño_	3
4. Marco de Referencia_	4
5. Contenido Teórico de Diseño_	9
5.1 Información general del Cliente_	9
5.2 Area de diseño_	17
6. Definición de Grupo Objetivo_	25
6.1 Perfil demográfico_	25
6.2 Perfil psicográfico_	25
7. Proceso de Conceptualización_	27
7.1 Cómo se llegó al concepto_	27
7.2 Concepto_	29
8. Contenido del Material Gráfico_	30
9. Medios y Formas de Distribución_	35
9.1 Estrategia de Implementación_	36
10. Proceso de Bocetaje y propuesta preliminar_	37
11. Validación técnica de la propuesta preliminar_	95
12. Propuesta final y fundamentación_	102
13. Producción y Reproducción_	118
13.1 Especificaciones técnicas_	118
13.2 Informe técnico_	119
13.3 Presupuesto de diseño e impresión_	121
13.4 Sistema de Impresión o Reproducción_	122
14. Conclusiones y Recomendaciones_	123
15. Bibliografía_	125
16. Anexos_	127



1. Introducción

Las Reservas Naturales son aquellas áreas de gran extensión que conservan inalterada su condición silvestre y su ambiente natural con el fin de preservar la diversidad biológica en donde se contienen diversas especies tanto animales como vegetales que en su mayoría se encuentran en peligro de extinción.

Defensores de la Naturaleza es una organización privada, sin fines de lucro, dedicada a la protección, conservación y manejo sostenible de los recursos naturales de Guatemala dedicándose los últimos 25 años a crear áreas de reservas, resembrar, educar y contribuir al cuidado del agua. Actualmente, están encargados de la administración de cuatro de las áreas protegidas más importantes del país, entre estas áreas se encuentran el Parque Nacional Sierra del Lacandón, Parque Nacional Naciones Unidas, Refugio de la vida silvestre Bocas del Polochic y la Biósfera de la Sierra de las Minas.

La Biósfera de Reserva Sierra de las Minas es una Reserva de Biósfera de Bosque nuboso que alberga una cadena de montañas. Su amplia variedad de elevaciones ha permitido la formación de diferentes tipos de bosque. Así mismo, en la Sierra nacen 63 ríos permanentes los cuales tienen importancia económica ya que abastecen con agua para uso doméstico, agroindustrial e hidroeléctrico.

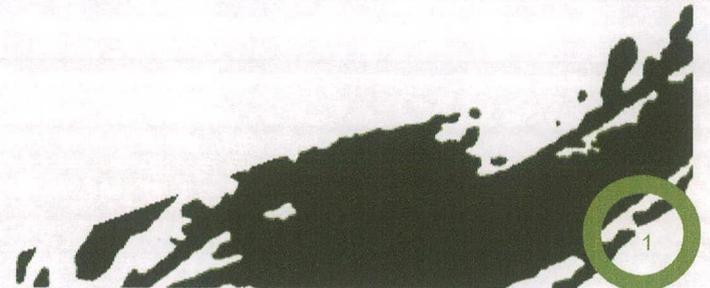
Se realizó una junta con el cliente donde el mismo expresó su preocupación por 2 problemas principales que afectan esta área. El primero es el avance de la frontera agrícola de los pueblos que habitan dentro y a orillas del área de amortiguamiento de la Sierra representando una situación crítica para la manutención de esta reserva natural ya que no se respeta la densidad de vegetación a la orilla de los ríos provocando la falta de precipitaciones pluviales y finalmente la escases

de agua dulce. Otro de los problemas es el depositar desechos tóxicos en el agua y lavar la ropa en estos ríos.

Así mismo expresó su interés por trabajar con la comunidad de San Agustín Acasaguastlán ya que se encuentra con mayor cercanía al área núcleo constituyendo la entrada principal de la misma, poseyendo la estructura vial necesaria para el acceso. Alberga el centro de Operaciones de Defensores de la Naturaleza hacia la administración de la Sierra de donde el 90% de su personal vive en esta comunidad.

Se propuso la idea de realizar un taller en donde se presentaran las consecuencias de no cuidar el agua y la naturaleza, apoyado por una presentación audiovisual, así como las formas en las que se puede ayudar a mantener el entorno natural por medio del diseño de botiquines con cuyo contenido se realizaría una interacción para poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el taller. Para ello se desarrolló un concepto de diseño el cual se centró en convertir al grupo objetivo en Doctores de la Naturaleza relacionando la labor y actitud hacia un paciente con las acciones positivas que se deberían de adoptar hacia el cuidado de la naturaleza y como sanar su enfermedad.

A esta propuesta gráfica se le dió un enfoque preventivo centrándose en un grupo objetivo de niños de 6 a 12 años. Para ello se creó un personaje para que funcionará como punto focal de atracción hacia el material cuyo proceso de desarrollo gráfico se presenta a continuación.



2. identificación de la necesidad:

Hace falta una estrategia preventiva que involucre a los niños entre 8 y 12 años, de la Comunidad San Agustín Acasahuastlán, El Progreso; en la práctica del cuidado del medio ambiente y que a su vez refuerce a mediano y largo plazo los conocimientos que ya poseen sobre cómo cuidar las reservas naturales y el agua.



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico

María Andrea Brolo Dávila
Carné 1138603

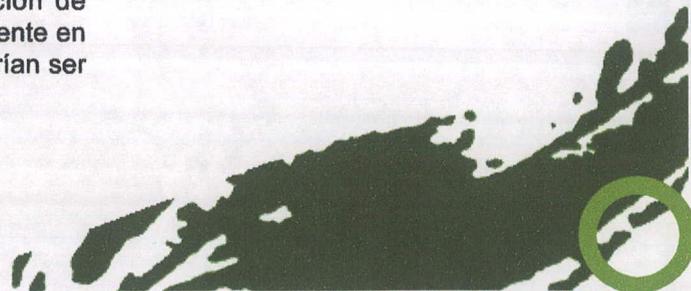
DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA COMPRENDER LA IMPORTANCIA DE CURAR EL MEDIO AMBIENTE: DOCTORES DE LA NATURALEZA

Existen 2 problemas primordiales que afectan los alrededores de la Reserva de Biósfera Sierra de las Minas; el avance de la frontera agrícola y el descuido de las fuentes de agua dulce. Para abordar este problema por medio de una solución gráfica se realizó un taller en donde se presentaran las consecuencias de no cuidar el agua y la naturaleza, apoyado por una presentación audiovisual.

Así mismo se presentaron las formas en las que se puede ayudar a cuidar y mantener limpio el entorno natural desde el hogar por medio del diseño de botiquines con cuyo contenido se realizaría una interacción para poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el taller.

A esta propuesta gráfica se le dió un enfoque preventivo centrándose en un grupo objetivo de niños de 8 a 12 años ya que en estas edades aprenden a partir de la observación de modelos que luego combinan mentalmente en nuevos patrones de conducta que podrían ser transmitidos a nuevas generaciones.

Para diseñar esta propuesta, se desarrolló un concepto de diseño el cuál se centró en convertir al grupo objetivo en Doctores de la Naturaleza relacionando y asociando la actitud hacia un paciente con las acciones positivas que se deberían de adoptar hacia el cuidado de la misma, mostrándola como un ser vivo que está enfermo y frágil. Para ello se diseñó un personaje que funcionó como un punto de atracción al material y un modelo con conductas positivas invitando a los niños a convertirse en doctores cada vez que la naturaleza lo necesite.



3. objetivos de diseño:

- Diseñar un material audiovisual que sirva de apoyo para transmitir las consecuencias de no cuidar las reservas naturales y contaminar las fuentes de agua a los niños entre las edades de 8 a 12 años de la comunidad de San Agustín localizada en la Reserva de Biósfera de la Sierra de las Minas.
- Crear un personaje que funcione como punto de atracción hacia el material con el propósito de que funcione como una invitación a que se acerquen los niños entre 8 y 12 años de la Comunidad de San Agustín.
- Proponer un material informativo para invitar a los niños entre 8 y 12 años de la Comunidad San Agustín, al taller que se realizará.
- Proponer un material que refuerce los conocimientos adquiridos durante el taller sobre cómo cuidar el agua y la naturaleza desde sus hogares a los niños entre 8 y 12 años de la Comunidad de San Agustín.

4. marco de referencia

RESERVA DE BIÓSFERA SIERRA DE LAS MINAS:

Según "Tierra del fuego, inciso de Reservas Naturales Estrictas 2008 (RNE)"; son aquellas áreas de extensión considerable que conservan inalterada o muy poco modificada la cualidad silvestre de su ambiente natural, y cuya contribución a la conservación de la diversidad biológica es particularmente significativa en virtud de contener uno o más ecosistemas, poblaciones animales o vegetales valiosos a dicho fin, a las cuales se les otorgue especial protección para preservar la mencionada condición.

Las RNE tienen por objetivo: promover el mantenimiento de la diversidad biológica; mantener las condiciones de mínima alteración antrópica; sobre las regiones biogeográficas para posibilitar el conocimiento de dichas áreas en estado libre de perturbación a las futuras generaciones.

También tiene como objetivo preservar en forma integral las comunidades bióticas que contienen características fisiográficas de sus entornos, garantizando los procesos ecológicos y evolutivos esenciales en su interior.

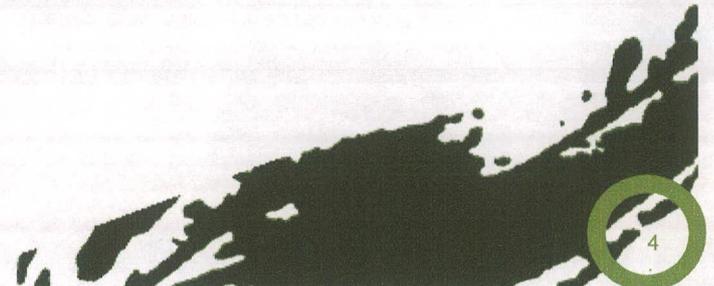
Así mismo, servir de zonas protectoras a las RNE cercanas a ellas, aislándolas de posibles actividades que modifiquen sus características naturales, explotación minera, pesca, caza o cualquier hostigamiento a las especies. Proveer de oportunidades para la investigación científica autorizada; brindar oportunidades de visita con fines de educación y goce de la naturaleza u observación de la flora y la fauna

de baja intensidad que aseguren la menor perturbación del medio natural.

Según material escrito de la Fundación Defensores de la Naturaleza (2007); La Sierra de las Minas es una cadena de montañas. Su amplia variedad de elevaciones han permitido la formación de diferentes tipos de bosque, los cuales abarcan desde bosque seco hasta bosque nuboso. La región se destaca como una importante fuente de agua dulce ya que de la Sierra nacen más de 60 ríos que alimentan los caudales de los ríos Motagua y Polochic.

La reserva cubre 242,642 hectáreas (2,426km²), es una de las reservas reconocidas por el programa "Hombre y la biosfera" (MAB) de las Naciones Unidas y es administrada por Defensores de la Naturaleza desde 1990.

1. Antrópica: Según "Ciencia, Glosario", es el conjunto de procesos de del relieve y del subsuelo causado por la del hombre. (También conocida como Erosión Antrópica)





Es importante mencionar que dentro de la Sierra de las Minas se conserva la más amplia extensión de hábitat para el Quetzal; albergando también a 885 especies distintas de aves, mamíferos, reptiles y anfibios.

Por esto mismo, el área de las faldas de la Sierra de las Minas representa un recurso con valor socioeconómico ya que esta agua completamente virgen es utilizada por compañías como Coca Cola, Pepsi Co, Ron de Zacapa, entre otras, pero si las comunidades de los alrededores de la Sierra no respetan ni conservan los bosques; los niveles de agua descenderán poco a poco por la falta de precipitación fluvial hasta que seque completamente.

CONTAMINANTES DE LA RESERVA DE BIÓSFERA SIERRA DE LAS MINAS:

Según extracto del artículo: "Efectos de la agricultura y el sobrepastoreo sobre el balance hídrico de zonas semiaridas"; la vegetación natural participa en la regulación del balance hídrico, y su reemplazo o disturbio puede generar importantes alteraciones en la hidrología subterránea.

La densidad de vegetación constituye la cantidad de masa de área forestal contenida en una longitud, superficie o volumen específico y ella se ve amenazada por el avance de la frontera agrícola dentro de los límites de la Sierra.

Según Marguolis (1993), el avance de la frontera agrícola (avances de la agricultura hacia la Reserva) es uno de los

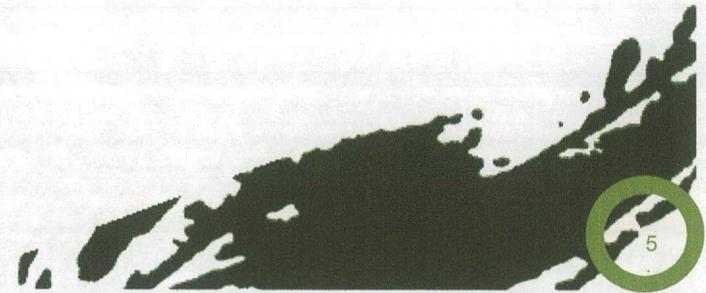
principales factores que afectan la estabilidad natural de la misma debido a la constante roza en áreas forestales de gran magnitud dejando una gran cantidad de suelo no fértil; de suelo muerto e inservible para volver a sembrar y reforestar.

La reducción de la actividad natural del suelo daña la fertilidad. Después de cada cosecha, el suelo queda en un estado peor del que estaba. Las plantas son el principal elemento de sujeción de las partículas del suelo, por lo tanto, si se lo despoja de su cubierta vegetal, el agua y el viento lo erosionan rápidamente y dejan al descubierto la roca viva.

En la mayor parte de la tierra del cultivo, el suelo se erosiona más deprisa de lo que tarda en formarse.

El crecimiento poblacional es otro de los factores influyentes. Cada vez hay menos espacio habitable por lo que las nuevas generaciones se han apropiado cada vez más de la montaña para descombrar y hacer sus siembras siendo ésta una de las mayores causas del avance de la frontera agrícola.

Al mismo tiempo la tala de árboles no es proporcional con la siembra de nuevas especies naturales.





Otro de los mayores problemas de contaminación son los desechos tóxicos (plomo, bombillas con mercurio, tanques de almacenaje de gasolina, entre otros) y los desechos humano/biológicos que se depositan en las fuentes de agua.

Según extracto del artículo de Manejo de Desechos Biológico-Infeciosos en las Clínicas Periféricas de la FESI (2008); un desecho biológico es aquel que contiene bacterias, virus u otros microorganismos con capacidad de causar infección o que contiene o puede contener toxinas producidas por microorganismos que causan efectos nocivos a seres vivos y al ambiente que se generan en establecimientos de atención médica. Esto se refiere principalmente a eses fecales.

CUIDADO DE LAS RESERVAS NATURALES Y LA NATURALEZA:

Según material proporcionado por Defensores de la Naturaleza (2007); para poder cuidar la naturaleza se necesita primero reubicar a varios grupos humanos afuera del área protegida con el fin de liberar algunas áreas clave y reducir el avance de la frontera agrícola que consume árboles además de erosionar el suelo gracias a las prácticas de la roza.

Sembrar árboles también ayuda al proceso de reforestación de las áreas así como a que exista más producción de oxígeno y lluvia. Por otro lado se debe tirar la basura en su lugar por más pequeña que sea.

Hay dos métodos básicos para luchar contra la contaminación: impedir que llegue al medio ambiente o eliminarla una vez que ha llegado.

Tanto la prevención de la contaminación como la limpieza son necesarias, pero los técnicos de medio ambiente y algunos economistas llaman a dar mayor importancia a la prevención, porque funciona mejor y es más económica que la limpieza.

La contaminación se puede evitar (o por lo menos reducir) con las cuatro “erres” de la utilización de recursos:

- Rechazar: no utilizar
- Reducir
- Reutilizar
- Reciclar





LA ESCASÉZ DEL AGUA:

Según ECOAGUA(2000); la contaminación del agua por tuberías de desechos debe ser controlada de alguna manera. El déficit local y regional de agua es debido, sobre todo, al aumento de las necesidades surgidas del desarrollo económico y de la explosión demográfica. El hombre ha utilizado el agua para fines cada vez más numerosos, y su dependencia de ese elemento no ha hecho más que crecer.

El recurso agua es cada vez más apreciado, tanto para uso doméstico industrial o agrícola. Su escasez, sobre todo en las zonas áridas y semiáridas, la sitúan como prioridad vital para el desarrollo de las poblaciones: "si no hay agua, no hay vida". Muchos son los programas emprendidos para el uso racional del vital líquido; sin embargo, gran parte de ellos carecen de objetividad ya sea por su difícil aplicación o por el elevado costo que representan. Es más, se ataca el problema desde puntos de vista sofisticados (se piensa que el modelo más complicado es el mejor) sin embargo existen oportunidades valiosas que están al alcance de cualquiera, que solo requieren ser visualizadas, un tratamiento técnico simple y "conciencia de todos".

Adicionalmente, la contaminación causada por los desechos domésticos e industriales, la deforestación y las prácticas del uso del suelo, está reduciendo notablemente la disponibilidad de agua utilizable.

En la actualidad, una cuarta parte de la población mundial, es decir, mil quinientos millones de personas, que principalmente habitan en los PED (Países en Desarrollo) sufren escasez severa de agua limpia, lo que ocasiona que

en el mundo haya más de diez millones de muertes al año producto de enfermedades relacionadas con la escasez de agua.

CONSECUENCIAS DE LA CONTIAMINACIÓN DEL AGUA:

En Guía Metodológica para Docentes (Material del Fondo del Agua 2007); se afirma que la contaminación del agua puede tener muchas consecuencias negativas en el ambiente. La contaminación urbana y domiciliar se debe a la basura que se produce diariamente en las comunidades como desechos de casas, escuelas, mercados, oficinas. La basura que se tira en las calles es arrastrada por las lluvias hacia los ríos u otras fuentes de agua.

Por otro lado; si el agua negra (aguas desechadas de viviendas) no es tratada antes de volver a las fuentes de agua, los contaminantes van a parar a ríos y lagos y tarde o temprano afectarán la salud y la disposición de la misma para uso y consumo humano. Cuando las industrias desechan agua caliente o con residuos contaminan ya que la temperatura disminuye la cantidad de oxígeno en el agua, afectando a los organismos que viven en ella.





“La deforestación o destrucción de los bosques también contribuye a que los suelos sean más vulnerables a derrumbes, deslaves y a que la lluvia los lave arrastrando tierra y nutrientes hacia las fuentes de agua, esto provoca la erosión que es la pérdida de la capa fértil de los suelos” (Guía metodológica para docentes)

La lejía que se utiliza en la industria para solidificar los jabones no es soluble en el agua; es por eso que se contamina también al lavar la ropa en los ríos o fuentes de agua con éste tipo de jabón.

Cuando se tira basura u otros tipo de materiales en el agua; a medida que se desplaza va contaminando otras fuentes de agua limpia, los suelos, la vegetación y todo lo que se encuentra a su paso.

Según TuDiscovery; cada vez que se deja un grifo abierto se desperdician 12 litros por minuto.

CUIDADO DE LAS FUENTES DE AGUA:

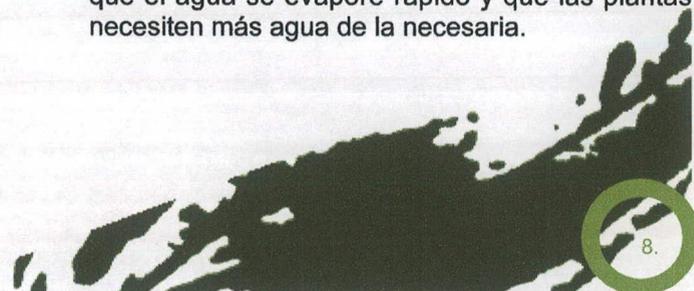
Según Ecoagua(2000); las reservas de agua potable de la tierra se encuentran amenazadas por el consumo excesivo y por la presencia de contaminantes.

Según Guía metodológica para docentes (Material del Fondo del Agua 2007); es importante que todos los usuarios del

agua comiencen a hacer mejor uso del agua. En casa se puede seguir una serie de consejos que ayuden a evitar fugas y hacer gastos innecesarios. El comercio y la industria deben adoptar sistemas eficientes del uso del agua y esto ayudará a optimizar sus procesos.

Estos son algunos consejos a seguir para aprovechar de mejor forma el agua en casa:

- Evitar pérdidas en las cañerías y en el inodoro.
- Reparar los grifos que gotean.
- Usar detergentes biodegradables. (Sin lejía).
- No dejar grifos abiertos sin necesidad.
- Lavarse los dientes con el grifo cerrado, sólo abrirlo para enjuagarse la boca.
- No tirar basura a la playa ni a los cursos de agua.
- Si existe una fuga de agua, colocar un balde y darle un uso alternativo a esa agua en vez de tirarla (Para lavar los platos, la ropa, etc..)
- De preferencia regar las plantas en la mañana o por la noche cuando no haya mucho sol. Esto evitará que el agua se evapore rápido y que las plantas necesiten más agua de la necesaria.



5. contenido teórico de diseño

5.1 INFORMACIÓN GENERAL DEL CLIENTE



Nombre: Fundación Defensores de la Naturaleza
7ª. Avenida 7-09, zona 13
Guatemala
PBX: (502) 2440-8138 y (502) 2471-7942
www.defensores.org.gt

Contacto: Ing. Oscar Manuel Nuñez Saravia
Director Ejecutivo
Celular: 5202-70-49
onunez@defensores.org.gt

Defensores de la Naturaleza es una organización privada, sin fines de lucro, dedicada a la protección, conservación y manejo sostenible de los recursos naturales de Guatemala. Defensores está integrada por destacados ciudadanos, cuya vocación de servicio los motivó a asociarse y trabajar en pro de la conservación y el desarrollo sostenible desde 1983.

Es una Fundación que asume compromisos geográficos con el país desde 1990, contribuyendo a la conservación del 80% de las especies de flora y fauna reportadas para Guatemala; y apoyando a las comunidades locales, en la

búsqueda de opciones para una vida mejor en armonía con el medio ambiente.

Actualmente, están encargados de la administración de cuatro de las áreas protegidas más importantes del país, que en conjunto suman un 5% del territorio nacional. Además, colaboran compartiendo su experiencia para ayudar a la más eficiente gestión y administración de otras áreas protegidas.

Misión

Proteger y promover el uso sostenible de la riqueza natural, cultural y la biodiversidad regional, especialmente de Guatemala, como patrimonio de las generaciones presentes y futuras, en beneficio y supervivencia de la humanidad.

Visión

La Fundación Defensores de la Naturaleza es una organización líder a nivel Nacional y regional, en materia de conservación y manejo sostenible de la riqueza natural y cultural. Es una organización actualizada, con solidez institucional y financiera, y con un alto nivel de proyección y responsabilidad social.



Valores fundamentales de Defensores de la Naturaleza:

Integridad: Que se expresa en la honestidad, transparencia, rectitud y credibilidad de todas sus actuaciones.

Mística de trabajo: Mantienen un alto sentido de identidad con su organización y reconocen la necesidad, importancia y trascendencia de su trabajo a favor de la naturaleza.

Consistencia: Que se expresa en una línea de pensamiento y acción coherentes y consecuentes con la conservación, los recursos naturales y el medio ambiente.

Compromiso Social: Para contribuir con el mejoramiento de la calidad de vida de los guatemaltecos, respeto a los valores culturales con equidad y el bienestar de la sociedad.

Unidad Institucional: Según la cual todos los miembros de la Fundación trabajan de manera integrada por la misma causa.

Amor y respeto a la vida: Reconocen y trabajan por la vida en sus manifestaciones naturales y sociales.

Líneas complementarias de acción:

Desarrollo sostenible:

Promueven y facilitan proceso de desarrollo sostenible y conservación de los recursos naturales con el fin de mejorar

la calidad de vida de los habitantes dentro y fuera de las áreas protegidas. En este ámbito han desarrollado e incentivado proyectos de ecoturismo, desarrollo forestal y agroforestal sostenible, métodos alternativos de producción y de comercialización.

Desarrollo institucional:

Buscan alcanzar el liderazgo institucional por medio de la integración de un equipo de trabajo altamente calificado y motivado, un sistema administrativo transparente y eficiente, una gestión exitosa en la captación de recursos y la aplicación de un sistema eficaz de promoción, difusión y divulgación.

Investigación:

Promueven y apoyan investigaciones en temas relevantes que se llevan a cabo dentro y fuera de las áreas protegidas. Han apoyado investigaciones pioneras sobre el quetzal en Sierra de las Minas y las guacamayas en Sierra del Lacandón. Durante su historia Defensores ha participado en más de 200 investigaciones que le han permitido posicionarse como una organización líder en este campo.





Educación Ambiental:

Producen y difunden información científica y técnica, con el fin de aumentar el conocimiento y las acciones positivas hacia el patrimonio natural. Además apoyan las alianzas estratégicas e iniciativas que permitan incidir en diferentes niveles educativos.

Política y legislación:

Se busca incidir en el desarrollo y el establecimiento de un marco jurídico, institucional y financiero que incentive la conservación a largo plazo de la riqueza natural de Guatemala.

Administración técnica y financiera

El Departamento de Administración posee la visión de estar en mejora permanente y servir a todos los clientes internos y externos de la Fundación en la mejor forma posible. Ello implica la modernización de sus equipos, actualización en procesos contables y financieros y en altos niveles de capacitación a su personal.

Conservación y manejo sostenible de recursos naturales:

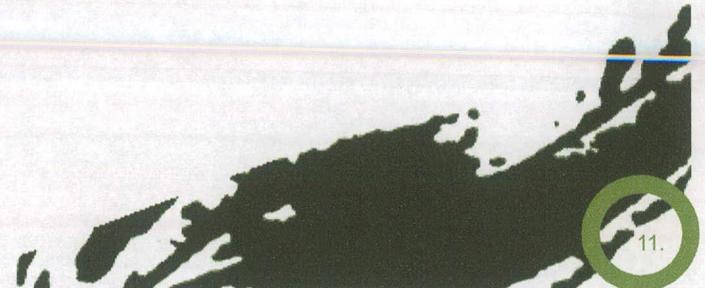
Buscan conservar los sistemas naturales que sostienen la vida y proveen de los recursos básicos para alcanzar el desarrollo humano. Actualmente están encargados de la administración de cuatro de las áreas protegidas más importantes del país y colaboran compartiendo su

experiencia para ayudar a la más eficiente gestión y administración de otras áreas protegidas.

Proyectos:

Han desarrollado y desarrollan proyectos en las 4 áreas protegidas más importantes del país:

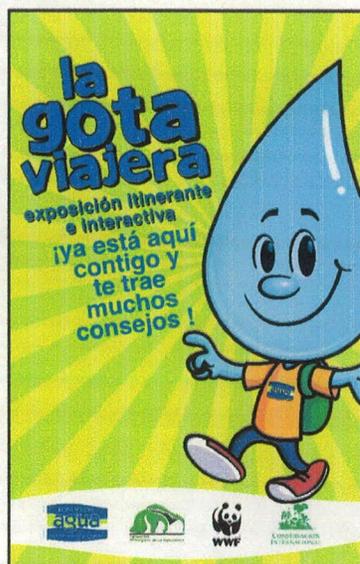
- Parque Nacional Sierra del Lacandón
- Parque Nacional Naciones Unidas
- Refugio de la vida silvestre Bocas del Polochic
- Reserva de biosfera Sierra de las Minas



5.1.2 Descripción de Antecedentes:

Con el objetivo de asegurar a largo plazo la biodiversidad y los bienes y servicios que Sierra de las Minas brinda a los habitantes del área, se ha diseñado el Fondo del Agua. Éste consiste en un innovador mecanismo que busca preservar el abastecimiento permanente de agua dulce... *Material informativo sobre El Fondo del Agua 2007*; y para ello se creó la campaña de La Gota Viajera. Esta campaña se llevó tanto a la ciudad capital como al interior del país a niños de educación primaria. A continuación se presentan algunas piezas pertenecientes a esa campaña.

AFICHE DE EXPECTACIÓN:



El afiche se realizó como parte de la campaña de “La Gota Viajera” como un material de tipo expectativo para anunciar la llegada de la exposición itinerante e interactiva a todas las áreas de la ciudad capital y del interior del país y no posee una orientación positiva.

Utiliza colores fríos en contraste con tonalidades cálidas representativos de la naturaleza (azul y verde).

Es un material elaborado de forma digital con un alta calidad de impresión y aplicaciones full color.

El personaje se encuentra en una posición de “movimiento” como si estuviera caminando; viajando. También se encuentra con una expresión sonriente y amigable.

Debería respetarse más el área y espacios entre el personaje y los cuerpos de texto; cuidar más los interlineados y márgenes interiores.



VOLANTES:

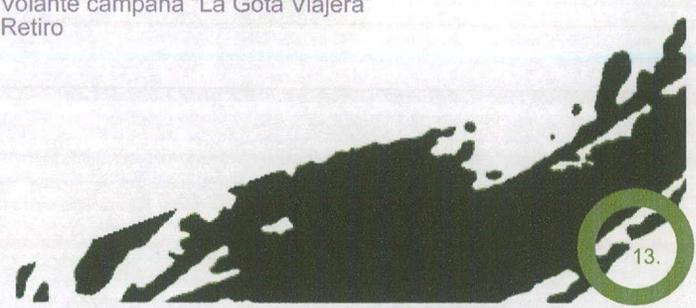
Estos volantes también forman parte de la campaña de “La Gota Viajera”. Contiene información sobre el agua en general así como datos curiosos acerca del agua y de comparaciones que dan una idea acerca de la cantidad de agua que se desperdicia.



Volante campaña “La Gota Viajera”
Ttiro



Volante campaña “La Gota Viajera”
Retiro



Este segundo volante sólo está impreso de un lado. El propósito del mismo es el de informar al grupo objetivo acerca de distintas formas en las que pueden cuidar el agua desde sus casas. Como el resto de los materiales guarda unidad en cuanto al color, el personaje, la tipografía, los ejes y el fondo que en este caso cambia de color verde a color azul.

Debería cuidarse un poco más el interlineado dentro de los cuerpos de texto para que exista más fluidez de lectura tanto como fluidez visual. Así mismo los logotipos de las entidades involucradas y patrocinadoras deberían poseer una proporción menor a la de los grafismos del contenido del material ya que se confunden y no existe una jerarquía visual marcada entre ellos.



Volante campaña "La Gota Viajera"
Tiro



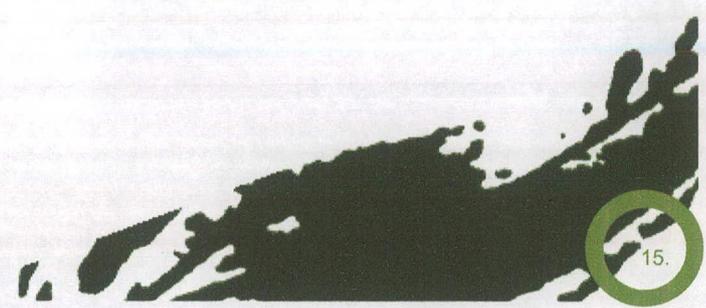
MANTAS PUBLICITARIAS:

Estas mantas forman parte de una campaña visual de expectación para el grupo objetivo que van anunciando la venida de La Gota Viajera. Todas guardan unidad en cuanto a su diagramación, ejes, tipografía y paleta de color haciendo variaciones en las franjas que contienen los mensajes motivacionales.

El personaje se encuentra en distintas posiciones en cada una de las mantas logrando una variedad que a pesar de guardar mucha unidad dentro de todos los elementos, se ve variada y atractiva.



Mantas campaña "La Gota Viajera"



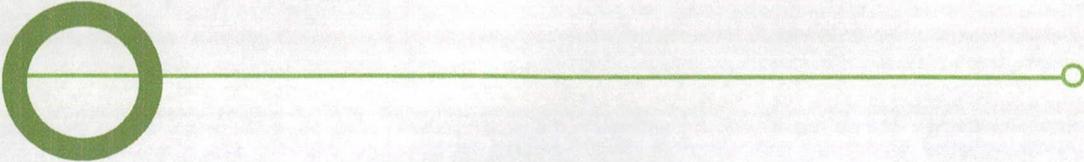
HOJA DE JUEGO:

La hoja de juego fue creada para ser entregada en escuelas para que los niños apliquen sus conocimientos. Contiene información acerca de cómo cuidar el agua de formas sencillas y desde sus propios hogares.

Guarda unidad en todos sus elementos de diagramación y de nuevo debería existir un mejor estudio en cuanto a los interlineados. El rompimiento de ejes de estos cuerpos de texto dificulta la lectura. Por otro lado los demás materiales no poseen este tipo de rompimientos en contenidos demasiado grandes.



Hoja de Juego campaña "La Gota Viajera"



5.2 ÁREA DE DISEÑO:

MATERIAL INFORMATIVO:

Material que presenta información con fines de notificar sobre un tema en específico.

Según Mejía (2001), los contenidos de un material informativo se determinan a partir de un proceso en el cual se resume toda la información que se desea hacer llegar a determinado grupo objetivo.

Este material tiene como objetivo ampliar conocimientos a medida que el tema se desarrolla y que no se facilitan al grupo objetivo a través de otros medios.

Como menciona Roldán (2007) refiriéndose a González existen varios aspectos básicos para el diseño de material informativo:

1. Comunicar el propósito
2. Simplificar el mensaje: Utilizando títulos, subtítulos, imágenes, tablas etc para separar información.
3. Utilizar énfasis selectivo: Un buen diseño informativo revela la jerarquía de la información del mensaje.
4. Utilizar contrastes que creen interés
5. Sencillez: No utilizar muchas variantes en el diseño.
6. Proyectar la imagen correcta: Crear elementos

que identifiquen al material y que se encuentren unificados con otras piezas.

7. Realzar la eficiencia y producción: Crear instrumentos que faciliten su reproducción y fabricación.
8. Evaluar y corregir: Diseñar un material con información puntual y de fácil acceso para el usuario.

AFICHE O CARTEL:

Según la página web tuobra (2006), el cartel es un material gráfico que sirve para transmitir un mensaje formado por imágenes y textos breves de gran impacto que, en conjunto, poseen una unidad estética.

Su función principal radica en enviar un mensaje al espectador con e propósito de que éste lo entienda y lo retenga y lo invite a realizar cierta acción.

Tipos de cartel:

Según Melgar (2007); depende del uso que puedan tener, los afiches o carteles se les puede clasificar como decorativos, políticos, educativos, promocionales o informativos.



Cartel informativo:

Es aquel que da a conocer un mensaje para que la gente se haga partícipe en lo que se le indica; ya sea un evento social, cultural, curso, taller, espectáculo, conferencia, entre otros.

MATERIAL DE APOYO:

Según material entregado en el curso Síntesis (2006); Es un material que sirve de apoyo para impartir un tema. El mismo no tiene fines educativos, puede tener varias interpretaciones y necesita del maestro o interlocutor para poderse utilizar como tal; para que el mismo ejemplifique y especifique su relación con el tema.

- * Su tratamiento es generalmente desde la forma
- * Presenta un tema o contenido de forma visual
- * Sirve como material de apoyo para impartir un tema.

Presentaciones audiovisuales o video:

Según Wikipedia (2007) artículo "Material Audiovisual", un material audio visual es aquel que presenta técnicas de difusión simultáneamente, tales como imágenes y sonido.

Cada material tiene un tratamiento distinto según sea su objetivo; existen películas, vídeos, documentales, conferencias grabadas. Cada uno de ellos se graba de

formas distintas, ahora existen efectos visuales especiales que ayudan a plasmar hasta las ideas más creativas en la pantalla.

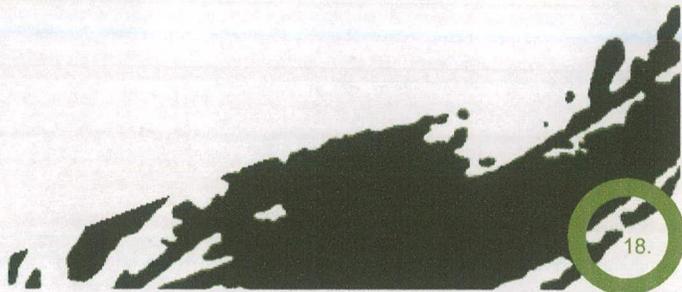
Hay varios programas y herramientas para lograr estos efectos especiales: Sony Vegas (Edición), Adobe After Effects (Post producción), Combustion (Edición, Efectos Visuales), MAYA (Animación 3d) entre otros.

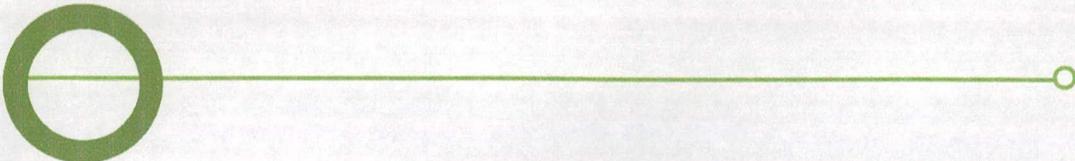
Una de las herramientas más comunes, usadas tanto para vídeos musicales, cine, entretenimiento; es el green screen (pantalla verde) y los chromas.

Hay distintos tipos de presentaciones audiovisuales que pueden ser realizadas de diferentes formas: Se puede utilizar una edición con una composición dinámica de fotografías; una animación (estilo cartoon), o una producción de video.

Si se fuera a realizar una producción entera; esta es la forma de llevarla a cabo:

Según Muller (2007) en entrevista; el primer paso de una producción es el del guionista. El se encarga de escribir a groso modo un argumento donde cuenta la historia o la idea de la producción en todas sus formas con todos los detalles posibles. Posteriormente hace un guión literario, donde apunta realmente las acciones y los diálogos que va a tener la producción, en ningún momento escribe como van a ser los planos ya que ese es trabajo del director.





Posteriormente; el director realiza el guión técnico el cual lo diseña su gusto buscando las intenciones emocionales e impacto que quiere generar en el espectador. El director de arte entra en escena cuando el director quiere exponer sus ideas de forma gráfica antes de realizar una producción, lo que ya con la ayuda del guión literario y las locaciones que necesita, realmente ahorran un sin número de horas de trabajo gracias a la planeación desde un punto de vista visual. (Story board, escenografías, vestuarios, etc)

El proyecto pasa por un compositor digital, quien arregla las imágenes que no hayan quedado como el director quería, además de tapar errores que haya podido tener la producción. También está encargado de poner en juego los efectos que la producción requiera en base a la edición.

Hay producciones donde hay un encargado o director de efectos especiales, pero ya será un caso especial donde la producción lo requiera.

Dentro del proceso de edición donde el editor conjuntamente con el director llegan a unificar toda la obra.

Trabajo del editor:

Sólo tiene trabajo dentro de la post producción y es el único, además del director, que tiene acceso al trabajo final. Se encarga de colocar los cortes al ritmo de lo que el director vaya requiriendo (ritmo en cuanto al soundtrack y en cuanto a la emoción).

Compositor Digital:

El compositor digital se encarga de arreglar los colores y detalles que hayan faltado en la producción además de unificar cualquier tipo de efectos especiales que existan dentro de la producción. Obtiene del director de arte,

herramientas que le sirven para tener una línea en el concepto del trabajo.

Color para presentaciones Audiovisuales:

Si la presentación se va a proyectar en una cañonera se necesita que los colores que se manejen sean RGB. Ahora bien si es para televisión se trabaja el color BROADCAST. NTSC (National Television System Comité).

Es un sistema de codificación y transmisión de televisión analógica; el sistema americano de color tira 30 cuadros por segundo con 480 líneas de color. Los colores broadcast son los colores que si se ven en televisión; se graba en high definition y en post producción se debe reducir todos esos colores que no se vean a un sistema broadcast porque cuando uno graba en HD (High Definition), la cámara capta mucho más de 480 colores.

El sistema Broadcast resume todos los colores en 480 líneas para que todos los colores se puedan ver en t.v.

Proceso de elaboración de una Presentación Audiovisual:

Según Muller (2007); las presentaciones audiovisuales se elaboran a base de un footage (imágenes, videos) que dedben estar relacionados con la información que se desea transmitir. Luego del proceso de recolección, se elabora el Montaje. El Montaje se refiere a "la unión digital de imágenes para crear un sentido visual" creando un ritmo y un timing (posicionar un plano en el momento justo en el que genere un impacto visual)



El Montaje se inicia por colocar las imágenes en el orden en el que se desea; un orden lógico. Luego se prosigue a darle ritmo a cada uno de los planos; es decir, el tiempo que se le da a una imagen según la cantidad de información que ella tenga.

Finalmente se selecciona un audio que se acople al ritmo de la presentación. Luego se continúa con el proceso de render el cual, consiste en unificar los elementos de audio, imagen y video en un sólo formato visible por cualquier software reproductor de video.

CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Según Cámara (2006), la creación de un personaje no se limita solamente a su aspecto físico; un personaje también está compuesto de un perfil psicológico que lo hace ser quién es y que nos define también, de acuerdo a la personalidad que se le otorgue, su estilo de ropa, comportamiento y expresiones.

Cómo dibujar un personaje:

La cabeza:

Según Cámara(2006); se debe pensar en el cráneo como una esfera (un círculo tridimensional) donde se trazarán ejes que ayudarán a colocar las facciones. La línea guía vertical define la mitad de la cara y la línea guía horizontal se le lleva de los ojos porque estos se colocan arriba de ella, la nariz va abajo y las orejas en el final de la misma

Las posiciones del rostro pueden ser variadas pero en las caricaturas se muestran principalmente tres, frente,

perfil, y tres cuartos (3/4) para poder rotar una misma figura en las tres posiciones sin que se deforme se utiliza el sistema de jes el cual consiste en trazar líneas horizontales a través de los ejes donde se colocan las facciones y al girar la figura, estas deben permanecer en el mismo sitio pero en distinta posición.

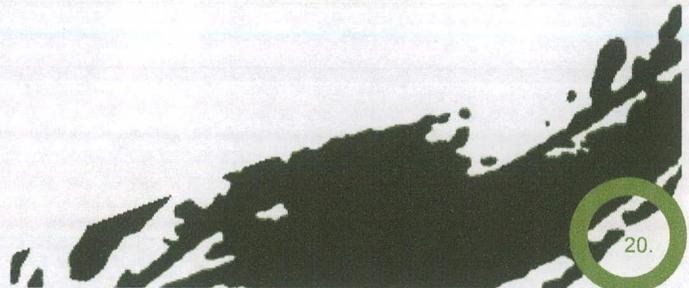
Existen varias formas básicas para dibujar una cabeza:

Diamantes: Dan una apariencia femenina.
Círculos desordenados: Pueden ser usados para crear personajes con grandes mejillas

Medias Lunas: Se usan mejor para perfiles

Peras: Son las más comunes y versátiles para construir una cabeza.

Se recomienda tener un espejo a la mano para examinar la posición de las cejas, boca, nariz y ojos para lograr una expresión determinada y esto ayuda a que realmente se transmita la expresión





Otras partes del cuerpo:

Las manos:

Generalmente las manos sólo tienen de 3 a 4 dedos, depende del nivel de complejidad del mismo y del Grupo Objetivo al que va dirigido.

El cuerpo:

El cuerpo se define según personalidad y características psicológicas del mismo. Siempre el cuerpo de una mujer tendrá más curvas (trazadas de forma exagerada) que el de un hombre que también depende de sus complexión la forma que tendrá el cuerpo.

Línea de Acción:

La línea de Acción se usa para definir el movimiento en que está el personaje; el personaje se dibuja en base a esta línea que representa la espina dorsal del mismo.

Edad:

El tamaño de la cabeza, separación entre ojos, tamaño de ojos y de orejas determina la edad de un personaje. Si se tiene una cabeza muy grande con ojos grandes y separados el personaje es de edad muy temprana; entre más se achiquiten las facciones y entre más se junten entre sí es el nivel en el que el personaje envejece.

Las tres dimensiones de un personaje:

Según material informativo del curso Animación (URL 2006); los personajes son la materia fundamental con la

que se cuenta una historia y como tal, deben ser definidos cuidadosamente. Para ello se deben definir sus 3 dimensiones: física, sociológica y psicológica.

La dimensión Física:

Las dimensiones fundamentales son:

- Sexo Color de pelo
- Edad Color de ojos
- Altura Color de piel
- Peso Apariencia física

La dimensión Sociológica:

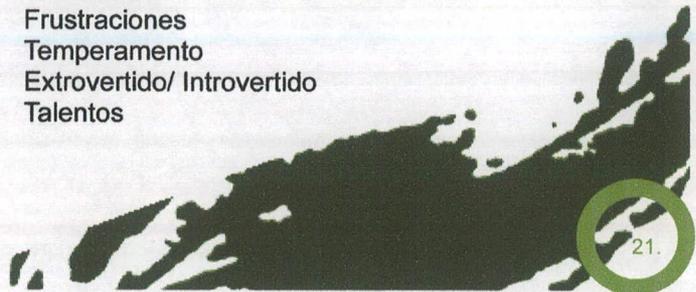
Se refiere a su condición y relaciones sociales.

- Clase: alta, baja o media
- Ocupación
- Educación
- Hogar
- Religión
- Nacionalidad

La dimensión Psicológica:

Se refiere a entender las acciones del personaje; sus motivaciones que lo empujan a actuar como lo hace.

- Ambiciones
- Frustraciones
- Temperamento
- Extrovertido/ Introvertido
- Talentos





ESTILO ECOLÓGICO: Se refiere a diseñar una composición con elementos de origen natural; árboles, arbustos, flores etc.

DISEÑO ORGÁNICO:

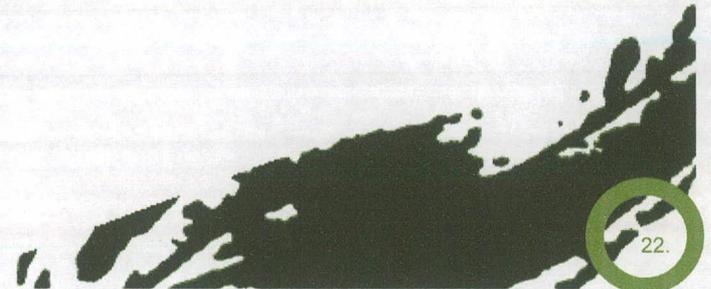
Según "portaldelarte" 2008, el término se deriva directamente del Organicismo; movimiento que surgió en contraposición al Racionalismo. Este movimiento se basa en realizar arte arquitectónico que tuviera una directa relación e inspiración con su entorno. Diseñado a base de figuras irregulares con muchas curvas que evocan a la naturaleza; el diseño orgánico pretende representar gráficamente los elementos que conforman ese mundo natural; ya sea a través de construcciones, elementos, esculturas o grafismos.

Diseño Gráfico:

En el caso del diseño gráfico, el estilo orgánico no es simplemente un estilo que se basa en figuras naturales sino que también se aprovecha de técnicas artesanales para que la expresión de esas figuras posea mucho más carácter e impacto; aparte de referirse a su vez, a las figuras que reflejan libertad de movimiento y figuras onduladas que se puedan crear con el lápiz. Y ya que se posee esa facilidad; para lograr un estilo orgánico muy bueno es mejor utilizar la mano al ordenador.

En algunos casos predominan las formas onduladas y libres que dan una sensación de naturaleza y de plantas en un mundo de fantasía.

En este caso el estilo orgánico se da en el tipo de formas y de ilustración así como su evocación a formas naturales de una manera artesanal.





DISEÑO DE EMPAQUES:

Según “ELMATECREATIVOS(2008)”; el empaque que lleva el consumidor no sólo sirve para contener, sino que también sirve para comunicarse.

Un empaque debe: proteger el producto, ser adaptable a las velocidades de la línea de montaje, promover o vender el artículo, aumentar la densidad del producto, ayudar al consumidor a utilizar el producto, a proporcionar valor reutilizable al usuario, a satisfacer requisitos legales, y a mantener costos del empaque acordes.

En términos generales, el empaque debe cumplir cuatro funciones básicas:

- Contener cierta cantidad de producto

El empaque debe diseñarse para contener una cantidad específica del producto en forma eficiente y cuantificable. Se recomienda que sea un empaque ajustado, ya que esto tiene varias ventajas. Al minimizar el espacio vacío el producto mismo colabora con la resistencia a golpes; se requiere menos materiales, lo cual minimiza costos; también se maximiza la cantidad de producto embalado en cada contenedor y finalmente, se reduce la cantidad de material que deba ser reciclado, lo cual es muy importante en países con normativas ambientales estrictas.

- Proteger el producto

Debe estar diseñado de tal manera que el producto se mantenga en perfectas condiciones hasta que llegue al

consumidor final. Para ello se requiere que se considere las condiciones de temperatura, humedad, riesgo de hurto, posibles fugas accidentales, daños por impactos y otros riesgos que pueda enfrentar durante el transporte.

- Facilitar la manipulación del producto

El diseño del empaque debe considerar las facilidades disponibles para la manipulación del producto hasta que llegue al consumidor final.

- Promover las ventas del producto

El empaque es un vendedor silencioso y el diseño gráfico del mismo, con apoyo del diseño estructural, es un factor decisivo.

Al considerar el empaque como promotor de las ventas, se debe tomar en cuenta aspectos tales como requerimientos legales del etiquetado, instrucciones de uso, idiomas requeridos, así como las advertencias necesarias sobre su almacenamiento o manipulación.

Como instrumento de mercadeo, el empaque debe tener un diseño visual atractivo y funcional para brindar al consumidor una imagen que le facilite su identificación y diferenciación de la competencia.



MÉTODOS DE IMPRESIÓN SOBRE CARTÓN

HUECOGRABADO

Según Procartón 2007

El huecograbado es un método de impresión directa en el cual las áreas de la imagen que se imprimirán se componen de muchas hendiduras pequeñas que se graban en un cilindro de impresión de cobre y se llenan de tinta. Es más adecuado para tiradas largas.

IMPRESIÓN DIGITAL

Es una prensa que imprime información directamente desde el ordenador. Las principales ventajas son su velocidad y el bajo coste para las tiradas cortas de cuatro colores.

OFFSET

El offset es el sistema de impresión más utilizado para el cartón. Es un sistema indirecto de impresión, ya que la tinta no se transfiere al cartón directamente desde la plancha de impresión. El rodillo de impresión transmite la tinta de impresión a un cilindro cubierto de caucho que transfiere la tinta/ imagen de impresión a la lámina de cartón.

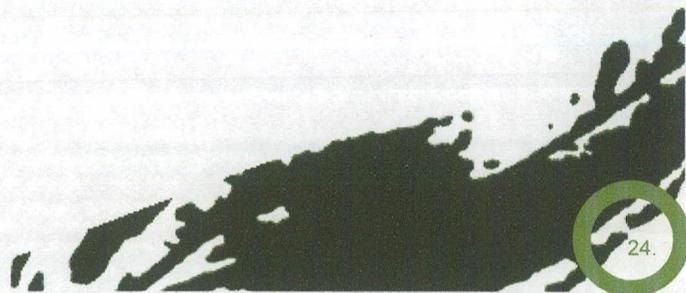
BARNIZADO

La superficie del cartón se barniza para protegerla de rasguños o para evitar que se ensucie. El barniz también puede usarse para enfatizar el brillo de un diseño en todo el envase o en una parte de él.

Barniz de impresión: Un barniz al aceite que se aplica desde la prensa de impresión. Protege de rasguños.

Barniz de emulsión: Protege de rasguños.

Barniz UV: Otorga brillo a la superficie.



6. definición de grupo objetivo

6.1 PERFIL DEMOGRÁFICO

Según Marguolis (1993); el crecimiento demográfico ha hecho que avance la frontera agrícola provocando cada vez más, la roza y tala desmedida. Es por esto que la cantidad de precipitación pluvial ha disminuido así como el agua de las comunidades.

Se tomó como grupo objetivo de este proyecto a los niños entre 8 y 12 años (ambos sexos) ya que se desea realizar una intervención temprana para prevenir este tipo de actitudes en generaciones futuras que a su vez transmitirán estos conocimientos a siguientes generaciones.

Estos niños viven en la Comunidad de San Agustín, Acasaguastlán; área de amortiguamiento de la Reserva de la Biósfera Sierra de las Minas, (Ver mapa anexo 1.2) con un nivel socioeconómico bajo.

Poseen una educación primaria y asisten a la escuela regularmente, constituyendo una de las comunidades que cuenta con mayor acceso a la educación primaria y formando parte del escaso 19% de las 140 comunidades del área, que habla español. Esta comunidad cuenta con acceso a clínicas de salud, agua potable y corriente eléctrica.

Según información de Niveles Socioeconómicos de PRODATOS (2003); estas comunidades poseen un promedio de 2 a 3 cuartos en sus hogares sin acceso a servicio doméstico. No poseen lavadoras ni secadoras

por lo que acuden al río a lavar sus prendas de vestir. Un 81% de la población posee televisores a color en sus hogares.

El grupo objetivo posee acceso al área núcleo de la Sierra gracias a que un gran número de sus padres se dedican a ser guarda recursos del área que muchas veces en su tiempo libre o fines de semana llevan a sus hijos consigo enseñándoles acerca de las especies tanto vegetales como animales y teniendo la oportunidad de convivir con las mismas. Tal es el caso de animales como el Quetzal, innumerables especies de aves, Mono Saraguate, Iguana Verde, Pájaro Mot Mot, entre otras.

6.2 PERFIL PSICOGRÁFICO

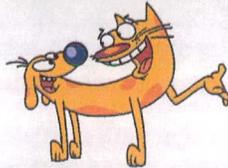
Según Anexo No.1; este grupo se divierte realizando, en su mayoría, deportes como el fútbol, basquetbol y el kickbol. En su tiempo libre se bañan a las orillas del río Lato y ven televisión. Los programas que ven con más frecuencia son "Dragonball-z", "Pokémon", "Cat Dog", "Los gemelos Zack y Cody" tanto como novelas transmitidos por la red nacional de cable.



"Dragonball-z" (1)



"Pokémon" (2)



"Cat-Dog" (3)

Los colores que más llaman su atención son los colores rojo, azul y naranja y escuchan música poseyendo una preferencia por el Reggaeton, Enrique Igelcias y Vicente Fernández. Poseen una preferencia por personajes expresivos y de trazos sencillos.

El grupo objetivo posee nociones acerca de la importancia de la vegetación y los árboles para el medio ambiente afirmando que los árboles son fuente de vida, sombra y frescura y que su relación con el agua es que sin ella los árboles no pueden crecer ni vivir y así mismo, según estudios del Diagnóstico para la Integración Humana a la Reserva de la Biósfera Sierra de las Minas; relacionan la cantidad de árboles que existe con la cantidad de lluvia que hay.

Lo que esperan ver en un diseño de material realizado con temática de la naturaleza son colores como el verde, azul y café; la presencia gráfica de elementos como hojas y árboles. Así mismo ilustraciones con ejes curvos relacionados con el movimiento del agua y sobre todo un personaje.

Según Padilla (2008); los niños entre estas edades logran enormes avances en el área escolar y cognoscitiva. Asimilan los diferentes detalles de sus culturas particulares y sus vidas diarias. Los niños construyen activamente su conocimiento del mundo y poseen una tendencia a adaptarse a las exigencias de su medio ambiente la cual es la esencia de la conducta inteligente. Los niños aprenden a partir de la observación de modelos y luego combinan mentalmente lo que han observado en nuevos patrones complejos de conducta.

Las estructuras cognoscitivas de los niños mayores los capacitan para aprender y ejecutar diferentes tipos de operaciones mentales. Al transmitirles ideas o conocimientos acerca de un tema determinado, en este caso la importancia de cuidar su comunidad. La presencia de un personaje les facilita el proceso cognitivo de comprensión en ellos y hace que el tema y la práctica sean más interesantes y motivadoras. Los niños poseen un potencial especial para lograr un desarrollo positivo y saludable a través de la creatividad y la autorrealización.

2. **Cognoscitiva:** Según Padilla (2008); es todo lo referente a pensamientos e ideas organizados en esquemas.

1: <http://images.google.com.gt/images?gbv=2&hl=es&q=dragon+ball+z&&sa=N&start=18&ndsp=18>

2: <http://images.google.com.gt/images?gbv=2&hl=es&q=pokemon>

3: <http://images.google.com.gt/images?gbv=2&hl=es&q=cat+dog%2C+cartoon>

7. proceso de conceptualización

7.1 COMO SE LLEGO AL CONCEPTO:

Debido a que este proyecto se creó con la finalidad de colaborar a crear una conciencia ambiental que motive a la participación activa del grupo objetivo, se pensó en diversas formas en las que las personas podrían sentirse identificadas y comprometidas a ayudar.

Se inició con una lluvia de ideas acerca de lo que se visualizaba al mencionar la palabra naturaleza:

Ciclo	Reciprocidad	Oxígeno	Mundo	Vitalidad
Color	Proteger	Convivencia	Frescura	
Verde	Abrigar	Voz	Estación	
Lazo	Conección	Interacción	Recorrido	
Latido	Corazón	Grito	Latidos	
Ocazo	Amanecer			

(Lista completa en anexos)

Luego se realizó una lista de 35 frases de las cuales se seleccionaron las siguientes:

1. Los latidos de un corazón en peligro
2. El ocaso del Mundo Natural
3. Agua y Bosque; 2 mundos en peligro
4. 2 Mundos latiendo para salvar un corazón
5. 2 Mundos, 1 misma vida en peligro

Se seleccionó la primera frase ya que muestra la fragilidad y el peligro en el que se encuentra el Mundo Natural de una forma humana haciendo una comparación con el corazón y los latidos que se pueden detener si no se cuida la Naturaleza.

Esta frase es todavía muy ambigua; no proporciona elementos que puedan ser traducidos a algo gráfico y tampoco evidencia la actitud que debe tener el grupo objetivo hacia la Naturaleza. Las demás frases se descartaron ya que sólo mencionan que la Naturaleza está en peligro pero no invitan al grupo objetivo a tomar una actitud en cuanto a ello; por esto mismo se decidió continuar con el proceso.

Luego, por medio de otro ejercicio: “Lo más lejano, lo más cercano”, se creó una nueva lista de palabras relacionadas directamente con el tema de la naturaleza y luego se establecieron palabras que no tuvieran relación con la temática y en base a estas se debía establecer una frase conceptual.

LEJANO	TEMÁTICA	CERCANO
Tecnología		Vida
Libros		Vegetación
Comida	Naturaleza	Lluvia
Música		Arboles
Muerte		Agua
Ropa		Color
Miedo		Tormentas
Economía		Núcleo
Arte		Animales
Metales		Núcleo
Industria		Cuencas
Cocina		Ríos
Espejos		Latidos
Enfermedad		Oxígeno
Peligro		



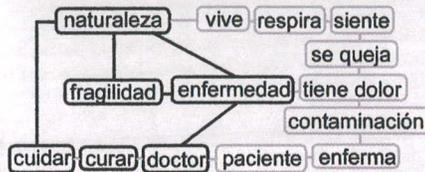
De nuevo se realizó una lista de 35 frases de las cuales se seleccionaron las siguientes:

1. El grito de miedo de un núcleo natural
2. Cuidar un árbol es oxígeno, es vida
3. Naturaleza; el espejo de la vida
4. Latido natural de un corazón enfermo
5. **El último latido de 2 mundos en peligro**

De ellas, se eligió la quinta frase para continuar puliendo esa idea ya que refleja el lado humano y frágil de la naturaleza y los dos mundos que necesitan de cuidado y respeto que son el Bosque y el Agua; pero no aporta mucha información para la definición de piezas visuales; todavía es muy ambigua.

Las otras frases siguen siendo poco concretas y muy abstractas como para traducir su contenido en elementos gráficos además de ser muy serias para el rango de edades del grupo objetivo. El punto central es encontrar una frase conceptual que lo ayude a entender la importancia del respeto y cuidado a la naturaleza y que al mismo tiempo los invite a adoptar esta actitud.

Se tomó la idea central la "fragilidad" del corazón del mundo natural que amenaza con dejar de latir y morir y se partió de ello para realizar un mapa de relaciones: (Mapa completo en anexos)



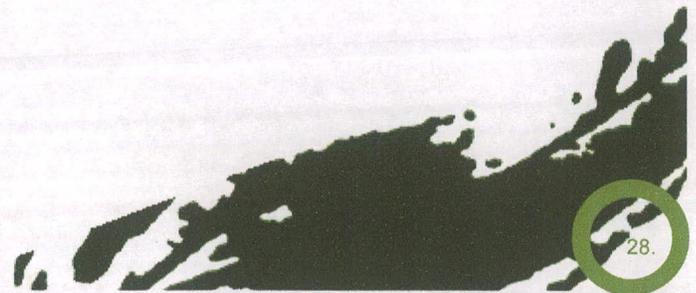
Lo más importante es, como mencionaba, resaltar la importancia del respeto y el cuidado del medio ambiente. Pensando en que la Naturaleza se enferma y que al igual que las personas es un ser vivo que tiene puntos débiles y frágiles y debe cuidarse para que pueda mantenerse sana; se llegó a relacionarla con un paciente, como se observa en el esquema anterior. Este paciente lo que necesita es un doctor que le de la medicina y cuidado necesario para mejorar y sanar.

De igual forma se realizó una lista de 35 frases de las cuales se tomaron en consideración las siguientes:

1. Naturaleza; un ser vivo enfermo
2. El doctor que cuida la naturaleza
3. Doctores de la Naturaleza
4. Alivemos el dolor de la Naturaleza
5. El grito de dolor de la naturaleza
6. Curemos el dolor de la Naturaleza

Finalmente se llegó al concepto **“LOS DOCTORES DE LA NATURALEZA”**

Cada Mundo tendrá una medicina distinta así que la forma de abordarlo sería por medio de un botiquín distinto.



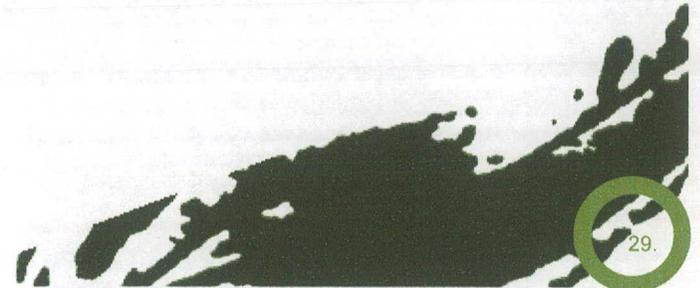


7.2 CONCEPTO:

DOCTORES DE LA NATURALEZA.

Para diseñar esta propuesta, se desarrolló un concepto de diseño el cuál se centró en convertir al grupo objetivo en Doctores de la Naturaleza, siendo este el concepto central y relacionando la labor y actitud hacia un paciente con las acciones positivas que se deberían de adoptar hacia el cuidado de la naturaleza mostrándola también como un ser vivo que se encuentra en un estado frágil y enfermo necesitando del cuidado de un doctor.

En sí, se refiere a una figura muy familiar: el doctor que como tal, cura enfermedades y cuida a los enfermos así que es muy fácil la asociación de su labor con la labor que debe adoptar el grupo objetivo hacia la naturaleza. Esto se tomó en consideración dentro del desarrollo de la propuesta gráfica al desarrollar un personaje que funcionara como un punto focal de atracción hacia los materiales e introdujera a los niños al mensaje principal.



8. contenido del material gráfico

8.1 CONTENIDO DE TEXTO:

MATERIAL INFORMATIVO:

Información sobre:

- Lugar donde se llevará a cabo la actividad
- Fecha
- Hora
- Especificación de que la entrada es gratuita
- Personaje
- Ilustraciones

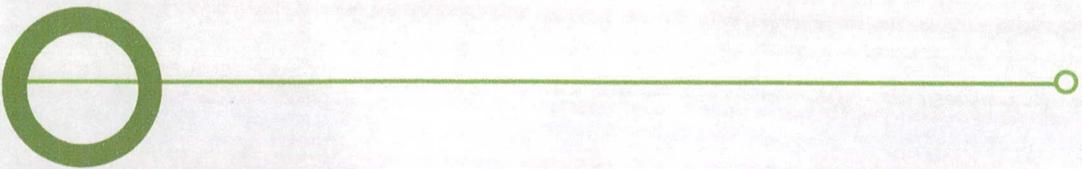
MATERIAL AUDIOVISUAL:

*Contaminación de la naturaleza

- Basura
- Depositar desechos tóxicos y biológicos en el suelo y agua
- La roza
- Avance de la frontera Agrícola
- Tala desmedida de árboles
- Desperdicio de agua
- Contaminación de las fuentes de agua por el uso de jabones con lejía
- Comparación de fuentes de agua dulce limpias y contaminadas
- Comparación de bosques y suelos limpios con bosques talaods y suelos infértiles y áridos

MATERIAL QUE REFUERZA CONOCIMIENTOS

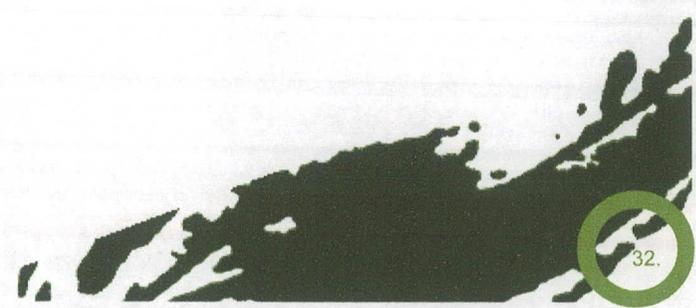
- Cómo cuidar la naturaleza y el agua



ELEMENTO DE DISEÑO	Función	Tecnología	Expresión
Formato:	Ser manipulable.	<p>Afiches: Se puede utilizar formatos, ya sea horizontales o verticales. Deberá tener un tamaño entre 5.5 X 17 pulg y 11 x 17 pulg.</p> <p>Sobres de semillas y guantes: Deben tener un tamaño de 2.5 x 3 pulg y 3 x 4 pulg</p> <p>Bolsa de basura: Debe poseer un tamaño de: 7 x 10 y 6 x 9 pulg.</p>	Comodidad
Soporte:	Ser reciclable.	Se utilizará papel de tipo craft ya que es biodegradable y esto ayuda que no se contamine el ambiente.	Cuidado del medio ambiente
Ejes de diagramación:	Establecer jerarquías	Para que mantenga unidad y estructura se utilizarán ejes verticales y horizontales que permitirán la disposición de elementos según su tipo; ya sean textos o imágenes.	Orden
Tipografía:	Contrastar	<p>Titulares: Estilo Irregular con una estructura a base de ejes rectos que posea una anomalía visual que a se vez, complemente el estilo de diseño ecológico, natural y orgánico.</p> <p>Cuerpos de texto: tipografía digital sans serif con un tamaño mínimo de 8 pts y un tamaño máximo de 11 pts.</p>	Impacto



ELEMENTO DE DISEÑO	Función	Tecnología	Expresión
Color:	Transmitir la enfermedad del Mundo Verde y el Mundo Azul.	Uso de altos contrastes (blanco y negro) y colores ocre. <i>CMYK</i>	Alerta.
Ilustraciones:	Representación gráfica de cada Mundo.	Se utilizarán abstracciones con un estilo fosilizado, crudo y sin vida que muestre las consecuencias de no cuidar la naturaleza.	Muerte.
Personaje:	Punto focal de atracción.	El personaje se utilizará en primeros planos dentro de la diagramación y con una proporción bastante grande para que llame la atención. Así mismo se le atribuirá la ocupación de doctor por lo que resultará familiar y conocida a las personas que vean el material.	Cercanía.





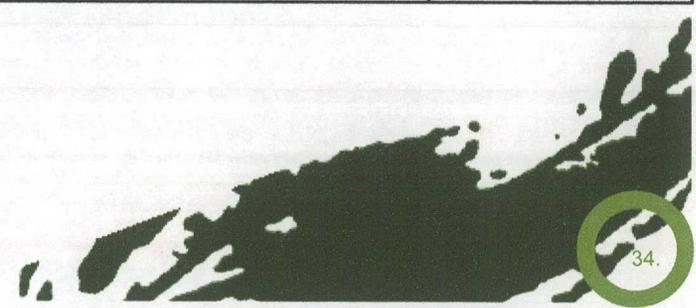
EMPAQUES:

ELEMENTO DE DISEÑO	Función	Tecnología	Expresión
Color:	Diferenciar al Mundo Verde del Mundo Azul.	Verde y Azul con sus respectivas saturaciones.	Individualidad.
Ilustraciones:	Apoyo gráfico para definir cada mundo.	Se utilizarán abstracciones con un estilo fosilizado con forma de hojas para representar el Mundo Verde y líneas onduladas que evocan el movimiento del agua para respresentar el Mundo Azul.	Naturaleza.
Personaje:	Punto focal de atracción.	El personaje se utilizará en primeros planos dentro de la diagramación y con una proporción bastante grande para que llame la atención. Así mismo se le atribuirá la ocupación de doctor por lo que resultará familiar y conocidoa las pesonas que vean el material.	Cercanía.
Tipografía:	Contrastar.	Titulares: Estilo Irregular con una estructura a base de ejes rectos que posea una anomalía visual que a se vez, complemente el estilo de diseño ecológico, natural y orgánico. Cuerpos de texto: tipografía digital sans serif con un tamaño mínimo de 8 pts y un tamaño máximo de 11 pts.	Impacto.
Formato:	Ser llamativo.	Debe ser un troquel cerrado con un tamaño que facilite su manipulación y su traslado por lo que deberá tener un tamaño entre 5.5 x 4.5 x 2 pulg y 8.5 x 5 x 4.5 pulg.	Expectativa.
Ejes de Diagramación:	Establecer jerarquías.	Para que mantenga unidad y estructura se utilizarán ejes verticales y horizontales que permitirán la disposición de elementos según su tipo; ya sean textos o imágenes.	Orden



PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL:

ELEMENTO DE DISEÑO	Función	Tecnología	Expresión
Color:	Mantener la atención.	Verde y Azul con tonos planos RGB.	Relajamiento.
Fotografías y video:	Apoyo visual al contenido.	El tamaño del video será trabajado en una resolución de 720 x 480 pixeles. Se utilizarán fotografías y extractos de videos que muestren a la naturaleza en peligro.	Preocupación.
Personaje:	Punto focal de atracción.	El personaje se utilizará en primeros planos dentro de la diagramación y con una proporción bastante grande para que llame la atención. Así mismo se le atribuirá la ocupación de doctor por lo que resultará familiar y conocida a las personas que vean el material.	Cercanía.
Tipografía:	Contrastar.	Titulares: Estilo Irregular con una estructura a base de ejes rectos que posea una anomalía visual que a se vez, complemente el estilo de diseño ecológico, natural y orgánico. Cuerpos de texto: tipografía digital sans serif con un tamaño mínimo de 8 pts y un tamaño máximo de 11 pts.	Impacto.
Audio:	Generar emociones.	Música con un beat lento con tonalidades menores.	Melancolía.



9. medios y formas de distribución

PIEZA	MEDIO		MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN		
	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
VIDEO Servirá para apoyar al conferencista para explicar el de los problemas ambientales.	Digital	Informativo	Representante de Defensores de la Naturaleza se encargará de entregarlo.	El video posee una duración exacta de 2:12 minutos que se mostrará al grupo objetivo luego de la plática del conferencista.	Salón de Usos Múltiples Oficinas Defensores de la Naturaleza, Comunidad San Agustín.
Empaque, sobres, bolsa Servirá para explicarles cómo pueden ser ellos doctores de la naturaleza y contribuir a su cuidado.	Impreso	Material de Apoyo	Representante de Defensores de la Naturaleza se encargará de entregarlo.	Dará inicio a la parte práctica del taller y será entregado al grupo objetivo luego de ver el video.	Salón de Usos Múltiples Oficinas Defensores de la Naturaleza, Comunidad San Agustín.
Afiche Servirá para crear una expectativa sobre la actividad y para invitar al g.o a asistir y participar.	Impreso	Informativo	Representante de Defensores de la Naturaleza se encargará de entregarlo.	El afiche se colocará 3 días antes para informar a la gente acerca de la actividad e invitarlos a asistir.	Comunidad San Agustín.



9.1 ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN:

Esta actividad es un taller que servirá para informar a los niños entre 8 y 12 años de la Comunidad San Agustín, sobre la importancia del cuidado de la naturaleza y el cuidado de las fuentes de agua.

La actividad dará inicio con un afiche informativo que servirá para crear una expectativa sobre la misma e invitar al grupo objetivo a asistir y participar.

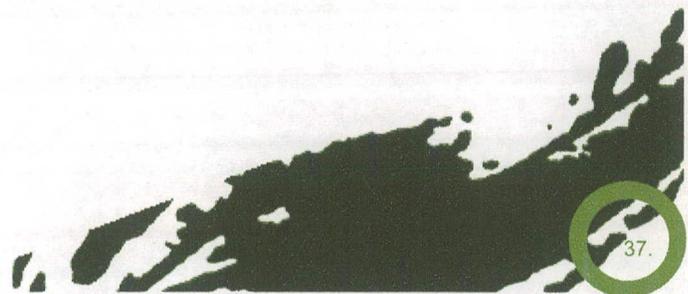
El taller está compuesto por una parte teórica y otra práctica. El área teórica será liderada por un conferencista de Defensores de la Naturaleza que impartirá una charla en donde dará a conocer las consecuencias de no cuidar la naturaleza y contaminar las fuentes de agua apoyado visualmente por una presentación audiovisual. Esta conferencia será impartida en el Salón de Usos Múltiples de las Oficinas de Defensores de la Naturaleza en la Comunidad de San Agustín.

Luego de esta parte entra en función la etapa en donde se le distribuirá al grupo objetivo un empaque. Esto servirá para que refuercen los conocimientos adquiridos sobre cómo cuidar la Naturaleza y el Agua. Luego de una breve explicación sobre la función del material; se proseguirá a salir del salón.



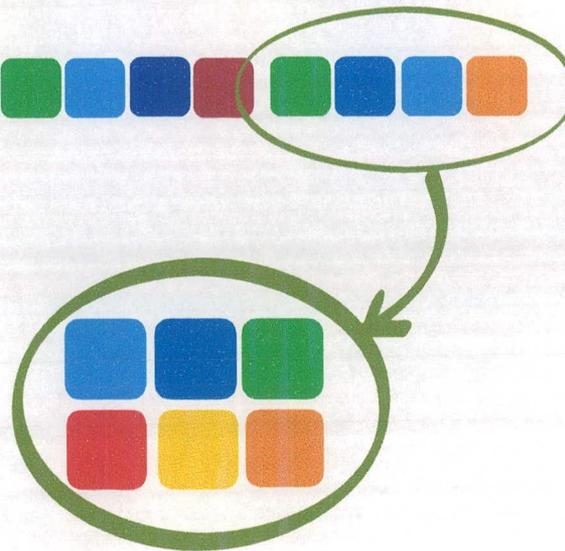


proceso de bocetaje y propuesta preliminar





10.1 PALETA DE COLOR ETAPA 1



De acuerdo a los objetivos planteados y la necesidad de promover el respeto hacia la densidad de vegetación y cuidar el agua; se dividió en dos partes o submundos los elementos principales que se pretenden proteger; el mundo azul y el mundo verde.

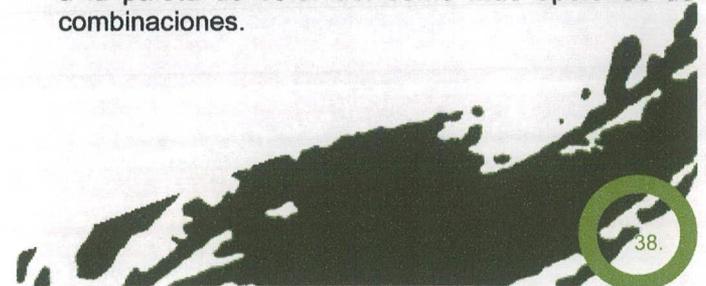
El mundo Azul: Representado por matices y tonalidades de azul, que se refiere al área del agua.

El mundo Verde: Representado por matices y tonalidades de verde, que se refiere al área de vegetación.

Cada Mundo tendrá una forma de curarse distinta así que la forma de abordarlo sería por medio de un botiquín distinto.

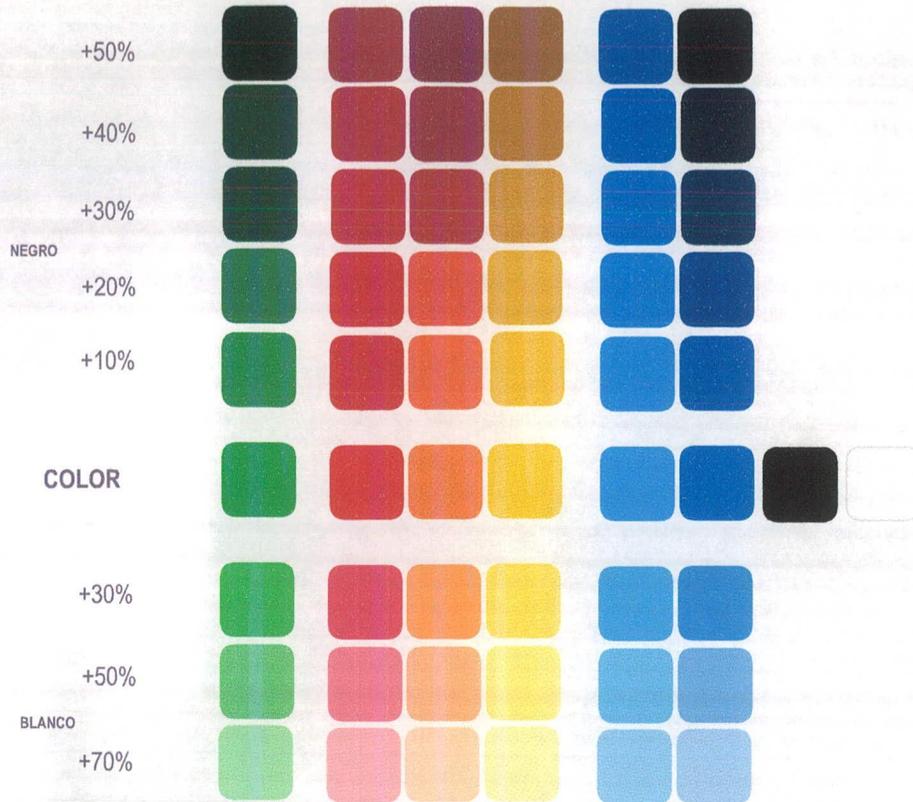
Se inició por evaluar distintas mezclas entre los colores para seleccionar la que mejor funcione visualmente. El café fue incluido para representar la enfermedad de la naturaleza tanto como un color de fondo sobre el cual se realizarán los diseños debido a que será impreso en papel craft y cartón.

La mezcla seleccionada será la que se utilizará ya que presenta una combinación que se ve orgánica y llamativa. Se decidió agregar colores complementarios (rojo y amarillo) que le proporcionarían más luminosidad a la paleta de color así como más opciones de combinaciones.





10.1 PALETA DE COLOR ETAPA 2



C0 M29 Y100 K26



C90 M32 Y100 K10

C9 M23 Y100 K0



C100 M60 Y37 K0

C10 M100 Y100 K0



C100 M24 Y0 K10

La paleta de color se seleccionó en base a los colores representativos de la naturaleza y el agua, según lo establecido en tabla de requisitos y los colores que el grupo objetivo mencionó como los más representativos de la naturaleza: Azul, Verde y Café.

Para el mundo verde se tienen dos mezclas distintas que poseen saturaciones con color blanco y negro que amplían la gama. Para el mundo azul también se seleccionó el color azul y cian que a su vez se trabajaron con sus respectivas saturaciones.

Para crear los altos contrastes se utilizarán el blanco y el negro, que serán utilizados con sus respectivos porcentajes para ayudar a generar esa sensación de alerta dentro de las piezas.





10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA I



Como se estableció en la etapa de color, la naturaleza se dividió en 2 áreas o submundos: El mundo verde y el Mundo Azul.

1. Primero se untó la t mpera (sin diluir) sobre la textura m s sobresaliente de la hoja y se estamp  sobre superficies planas varias veces para obtener resultados distintos y as  poseer variedad para poder realizar varias pruebas.

Se crearon como elementos de apoyo al concepto que representar n muerte de la naturaleza, fin de un ciclo, alerta y finalmente enfermedad gracias a su estilo fosilizado, crudo y sin vida.

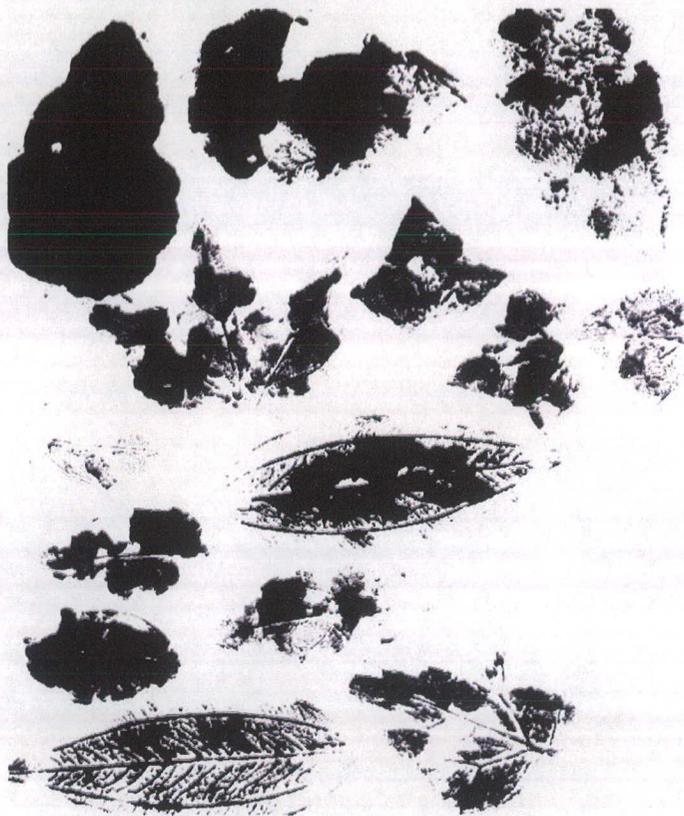
2. De las hojas seleccionadas se trabajaron sus versiones en color verde, blanco y caf .

Estas ilustraciones servir n para los fondos de cualquier material que est  conectado con el mundo verde.



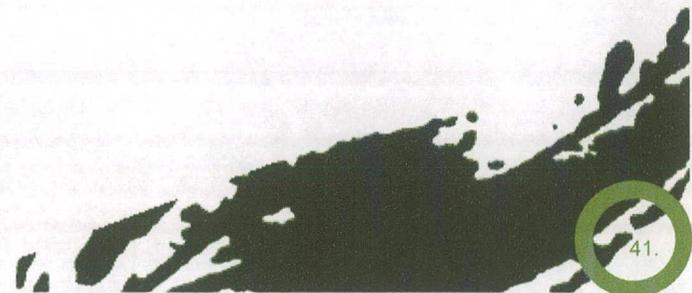
10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA 2



Se realizaron más pruebas para tener más variedad en estilos de hojas.

Las primeras opciones de estas nuevas pruebas se descartaron ya que no evidenciaban una textura fosilizada; se miraban muy saturadas de color y tenían un aspecto de silueta





10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA 3

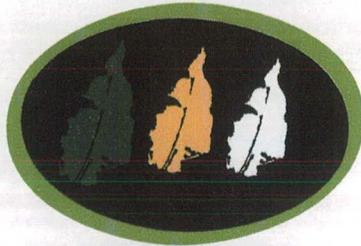
Se continuó realizando pruebas con otros tipos de hojas y se logró seleccionar otras dos opciones .



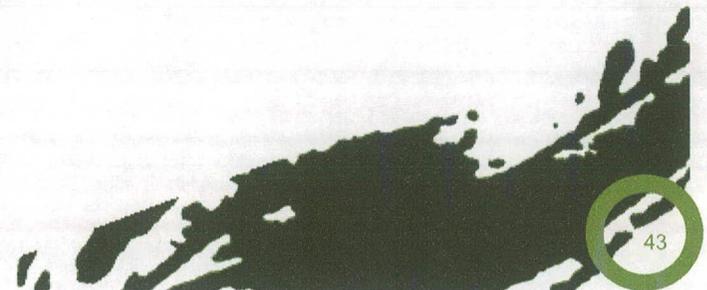


10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA 4



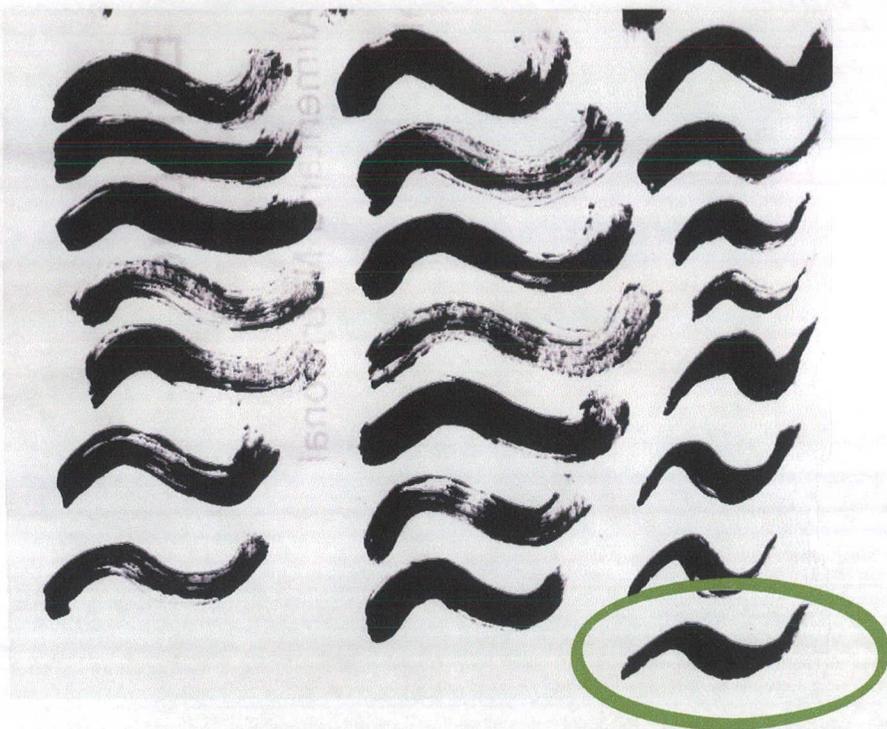
Finalmente estas son las ilustraciones seleccionadas para trabajar en los fondos de cada una de las piezas que no sólo servirán de apoyo gráfico al concepto sino que también representan al mundo natural fosilizado que da la sensación de muerte.





10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA 5



Luego de la selección de los ilustraciones representativas del mundo verde se continuó con la creación de las que representarán al mundo azul. Se pensó en el movimiento de las olas y en su representación gráfica para que se asocie fácilmente con el agua.

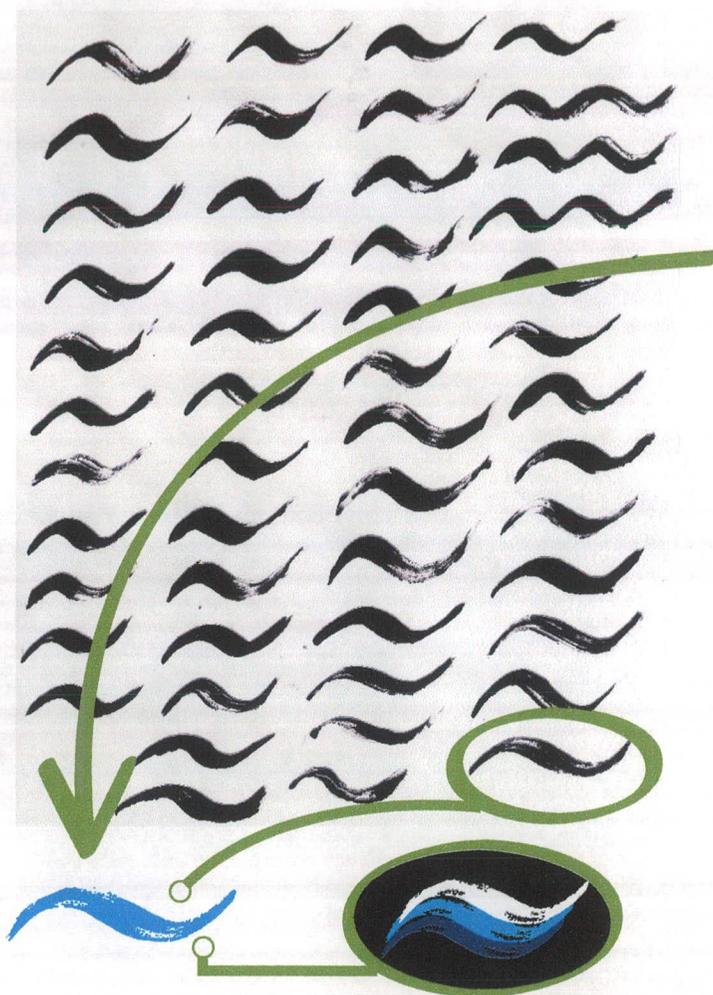
Es por ello que se inicia con pinceladas que representarán el movimiento; sin embargo las pinceladas estaban muy gruesas y toscas y se buscaba algo más estilizado, más curvo así que se seleccionó la pincelada que más se acoplaba y se decidió continuar con las puebas en base a esa forma.





10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA 6



En esta etapa se realizaron más pruebas basadas en la forma de la figura seleccionada anteriormente hasta que se llegó a una propuesta que posea una forma estilizada, se puede apreciar la textura que representará el movimiento del agua y la forma de una ola.

Se manipuló digitalmente para volverlo un formato transparente y poder manejar sobre cualquier fondo; luego se le aplicó el color celeste.

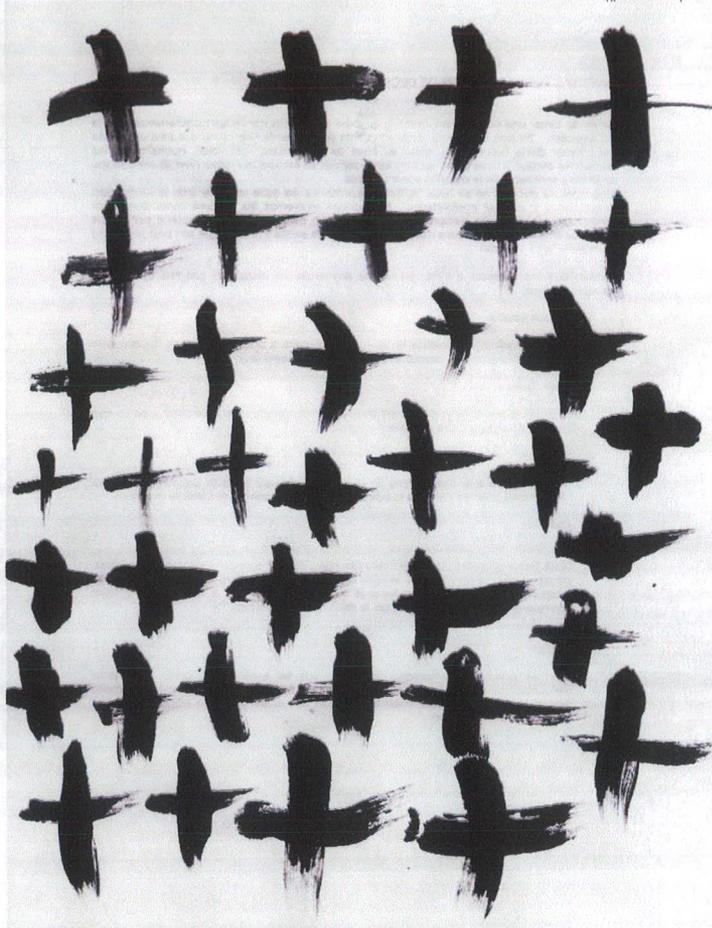
Se agregaron 2 colores más; el blanco y un azul más oscuro, de nuevo para tener variedad.





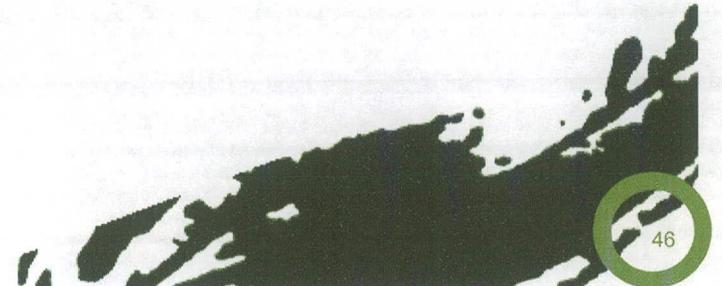
10.2 ILUSTRACIONES

ETAPA 7



Luego de realizar las ilustraciones anteriores se tomó la decisión de realizar un grafismo del símbolo de salud, representado gráficamente por una cruz, dentro de los botiquines para cada mundo ya que dentro del concepto se estableció la temática de la salud y el cuidado de la enfermedad de la naturaleza.

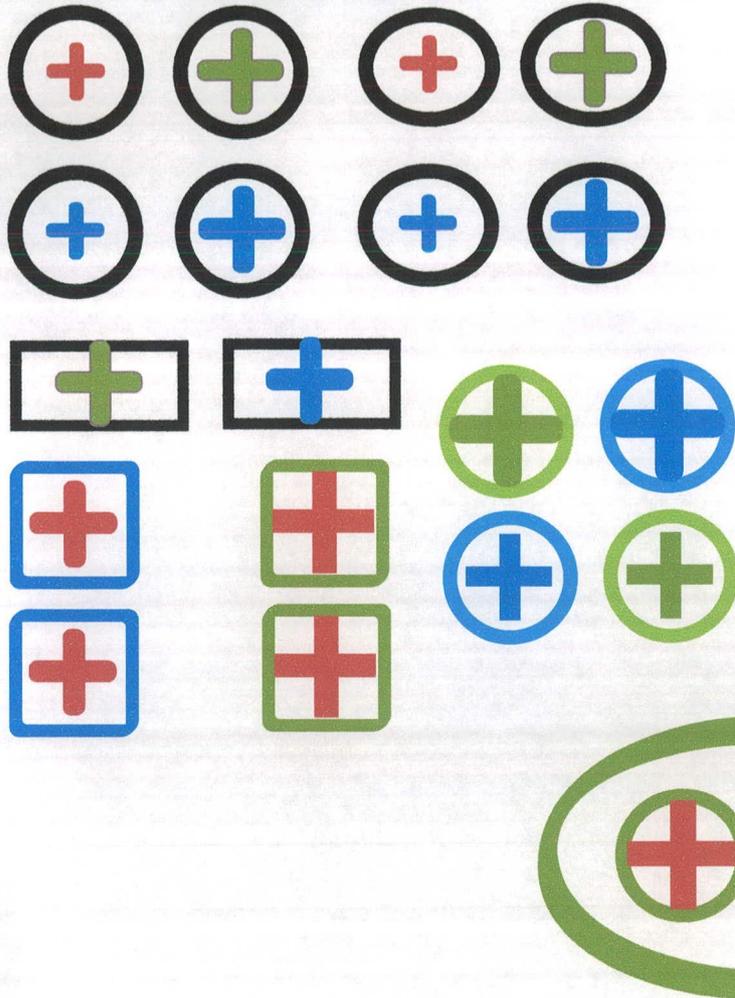
Se hicieron varios intentos con pinceladas libres para ver cuál funcionaba mejor; se buscaba ese aspecto fosilizado que tuviera bastante textura, sin embargo se concluyó que sólo saturarían los materiales y se estaría explotando demasiado la técnica al punto de robarle el atractivo y el toque "rústico", libre y artesanal que le darían las hojas previamente establecidas.





10.2 ILUSTRACIONES

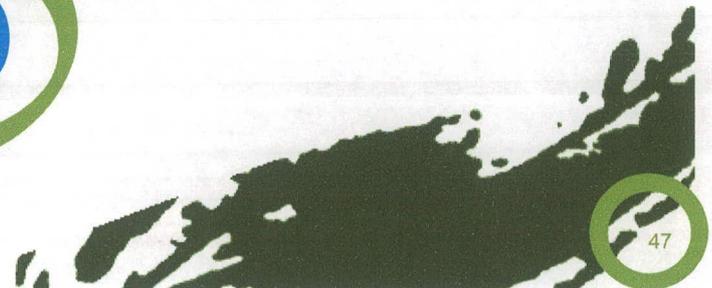
ETAPA 8



Por eso mismo se realizaron pruebas vectoriales para diseñar ese grafismo. Debido a que es un símbolo universal; se tomó su forma básica y se le aplicaron distintos colores para seleccionar el que mejor se acoplara según los colores establecidos para cada mundo.

Se intentó con varios tamaños de cruces, sin embargo la cruz más grande tiene más presencia y los vértices rectos le dan un carácter fuerte a diferencia de los extremos redondos que le dan un toque más suave.

Finalmente se decidió utilizar las opciones seleccionadas.



10.3 SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

ETAPA I

1. CUREMOS
LA NATURALEZA

QUIXOTIC

2. CUREMOS
LA NATURALEZA

GEEK A BYTE 2

3. CUREMOS
la naturaleza

GRINCHED

4. CUREMOS
LA NATURALEZA

SQUITCHER

5. CUREMOS
LA NATURALEZA

Stock Still Solid

6. CUREMOS
la naturaleza

ICYCLE COUNTRY 2

Según la tabla de requisitos, la tipografía debe ser irregular; tosca para que contraste por medio de una anomalía visual y llame la atención.

Se seleccionaron 6 estilos que podrían llenar esos requisitos y luego se analizó una por una.

La primera opción fue descartada ya que el estilo era demasiado "narrow"; demasiado estrecho y por lo mismo es una tipografía débil que no tiene presencia ni fuerza.

La segunda opción se descartó porque no posee mucha legibilidad; sin embargo si tiene presencia pero por su grosor representa un peso visual que podría desbalancear las composiciones. Por otro lado no es lo suficientemente irregular en cuanto a su construcción.

En la opción tres, la tipografía da la sensación de algo infantil; su construcción está elaborada a base de trazos limpios y lisos por lo que no expresa lo que se busca en la tipografía a diferencia de la cuarta opción pero a pesar de ser una tipografía irregular, da la sensación de algo relacionado con la cultura Skater y no con el tema de la naturaleza.

Luego en la opción cinco, el espacio que existe dentro de la construcción de cada letra es demasiado amplio y dificulta la lectura, por lo que fue descartada inmediatamente.

Finalmente la sexta opción se consideró adecuada ya que es una tipografía tosca en cuanto a su construcción; irregular, posee mucha presencia por lo que expresa fortaleza y sin embargo es legible. Es una tipografía que presenta irregularidades en su forma creando una anomalía visual que llama la atención.

10.3 SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

ETAPA 2

1. Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto. Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Arial Narro 10pts

2. Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto. Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Haettenschweiler 10pts

3. Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto. Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Bell Gothic Std Light 10pts

5. Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto. Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Calibri 10pts

4. Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto. Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Franklin Gothic Demi Cond 10pts

6. Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto. Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Impact 10pts

En esta etapa se definió el estilo tipográfico que tendrían los cuerpos de texto. Se buscaba una tipografía que fuera legible y que contrastara con los títulos que poseen un estilo tosco, irregular y grueso sin embargo que siempre expresaran Fortaleza por medio de una construcción a base de ejes rectos y anchos sin llegar a la saturación visual.

La primera opción se descartó por ser una tipografía demasiado delgada; no expresa fortaleza.

La opción 5 se descartó también por ser una tipografía muy ancha en su forma impidiendo tener presencia y fortaleza.

La sexta opción también se descartó ya que es muy gruesa y satura el cuerpo de texto.

Se seleccionaron las opciones 2, 3 y 4 para realizar pruebas con la tipografía de los titulares. Estas poseen un grosor adecuado que no satura la visibilidad, son legibles y su forma es a base de ejes rectos.

10.3 SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

ETAPA 3

① CUREMOS la naturaleza

Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto.
Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Bell Gothic Std Light 10pts

③ CUREMOS la naturaleza

Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto.
Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Haettenschweiler 10pts

② CUREMOS la naturaleza

Prueba tipográfica para determinar que estilo utilizar para los cuerpos de texto.
Se debe tomar en consideración que debe ser legible y representar fortaleza.

Franklin Gothic Demi Cond 10pts

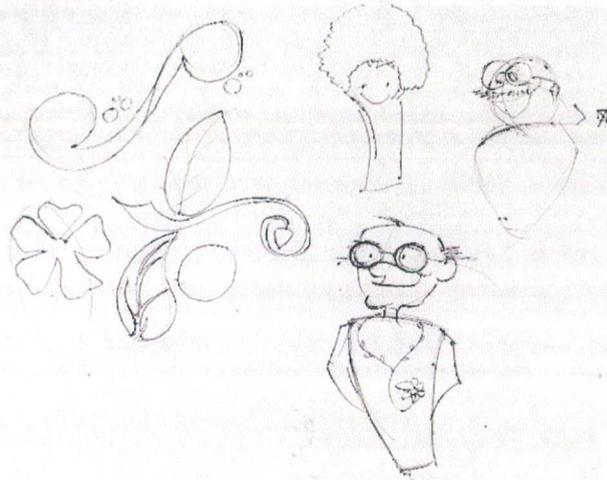
Se realizaron pruebas de cada opción de tipografías para cuerpos de texto seleccionadas anteriormente, en conjunto con la tipografía que será utilizada para titulares.

La primera opción fue descartada ya que a pesar de poseer un grosor mayor a las anteriores, todavía se miraba muy delgada.

La tercera opción se descartó por la razón contraria, tiene un grosor que evita la legibilidad de la misma.

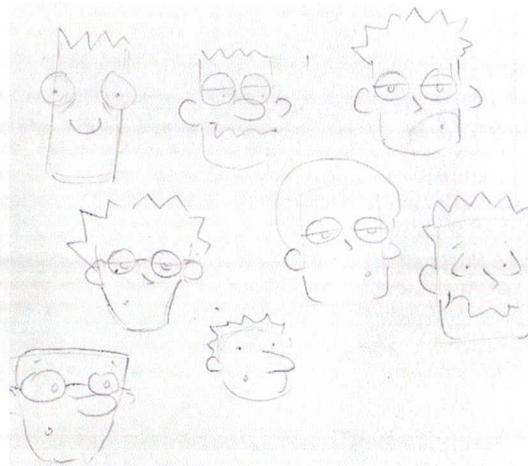
Finalmente la que se seleccionó fue la opción número 2: Franklin Gothic Demi Cond ya que genera un contraste visual con la tipografía de los titulares sin embargo posee un grosor adecuado que expresa exitosamente Fortaleza según lo establecido en la tabla de requisitos.

10.4 PERSONAJE ETAPA I



Se inició realizando a un personaje humano de edad avanzada ya que es el estereotipo más común el de pensar que por ser una profesión que necesita de mucha experiencia debe ser de la tercera edad.

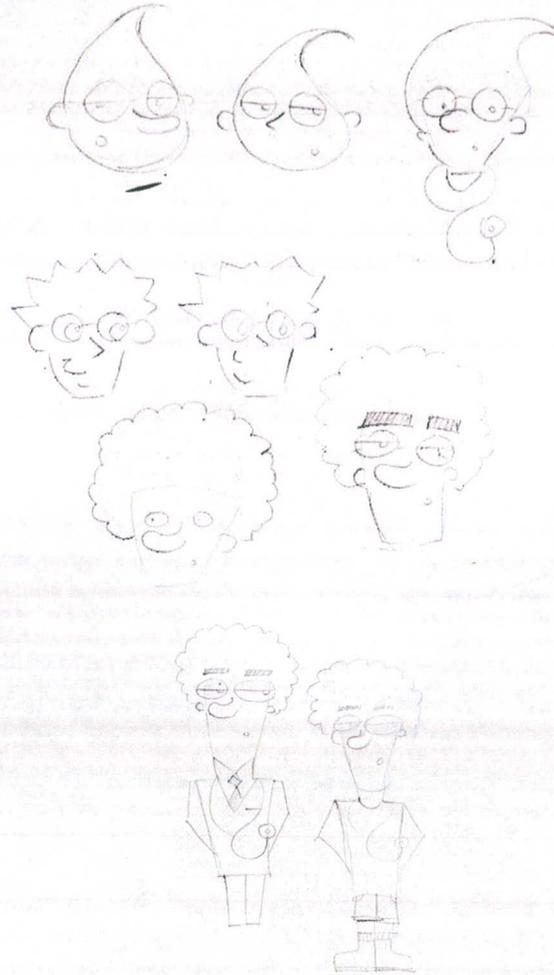
Sin embargo el grupo objetivo es infantil por lo que se descartó la idea de hacer un anciano ya que el mismo debe funcionar como punto focal y de atracción hacia las piezas y podría funcionar mejor una figura más juvenil para que llame más la atención.



Se inició a trabajar en una línea muy distinta; una línea más "cartoon" y juvenil y se inició a desarrollar expresiones y actitudes distintas sin embargo se decidió que se asemeja bastante a personajes ya existentes así que este estilo se descartó.

10.4 PERSONAJE

ETAPA 2



Tomando en cuenta el entorno natural en el que vive el grupo objetivo así como el concepto en sí; se realizaron pruebas con la forma de la cabeza buscando que tuviera una forma "natural"; que tuviera que ver con los elementos del concepto; tales como la naturaleza, el mundo verde (hojas) y el mundo azul (agua).

Se trabajó a base de trazos con una gota al derecho y al revés

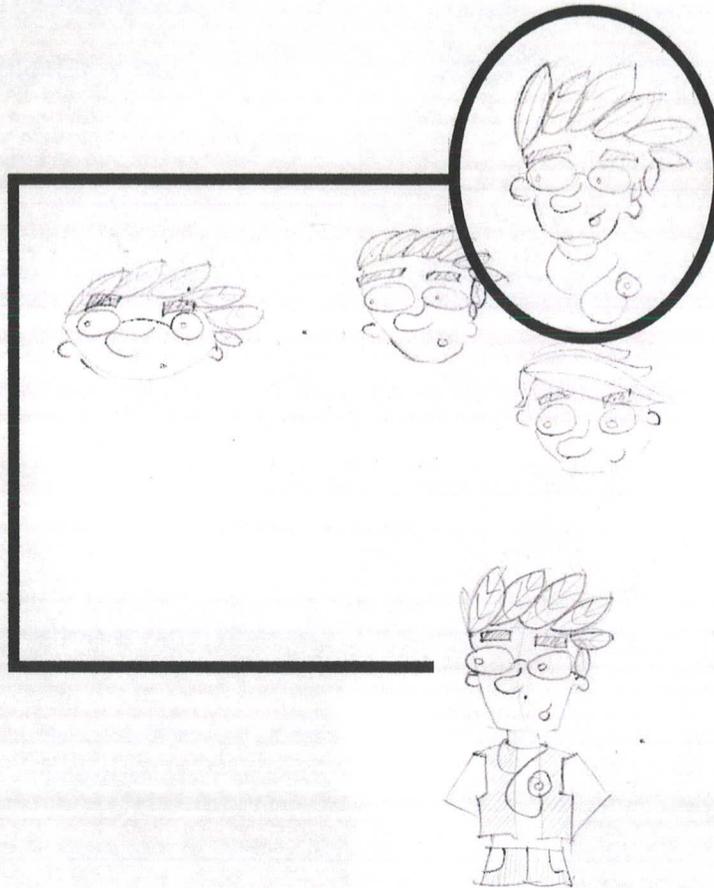
Se consideró utilizar también una figura rectangular con un pelo estilo afro; abstracciones de la forma de un árbol.

Se seleccionó la figura basada en la abstracción de un árbol para realizar una prueba con cuerpo. El primer intento resultó en un personaje muy serio para el rango de edades del grupo objetivo y la segunda opción cae en el estereotipo del físico de un basketballista por su estilo de pelo afro y su altura y por estas razones este estilo fue eliminado.



10.4 PERSONAJE

ETAPA 3



Siempre buscando una figura natural dentro de la estructura del personaje se iniciaron pruebas colocando hojas que constituyen el pelo del personaje para que tuviera un estilo más ecológico.

Se seleccionó una y se realizó una prueba con cuerpo sin embargo se parece también, a personajes ya existentes por lo que se eliminó esta propuesta y se llegó a la conclusión de que existía la necesidad de crear el perfil del personaje previo a continuar el proceso de bocetaje.



10.4 PERSONAJE

ETAPA 4

Se consideró que el personaje debía ser un animal ya que dentro del entorno donde se mueve el grupo objetivo existen variedad de especies. Esto es un aspecto que ayudará a que los integrantes del grupo objetivo se identifiquen con mayor facilidad con algo que reconocen por su entorno. Una de las especies más predominantes y comunes dentro de este lugar es el mono Saraguato.

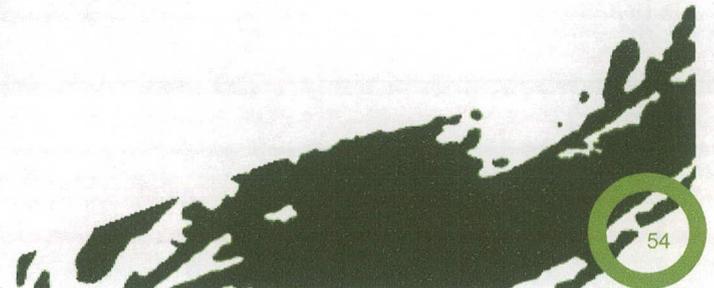
El Mono Saraguato, es una especie que es reconocida por su inteligencia y su ingenio además de vivir permanentemente en grupos sociales y ser una especie que cuida de los integrantes de sus manadas.

Según el estudio Distribución y Alimentación del Saraguato Negro (*Alouatta Pigra*) en el Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic y zonas aledañas; se alimenta principalmente de hojas y frutas maduras y semillas como lo son las hojas prematuras que no han madurado, la anona, el palo de sangre y frutos como el banano. Demuestra preferencia por mantenerse en árboles que oscilan entre las alturas de 15 y 18 metros sobre el suelo. Son animales totalmente diurnos y se encuentran ubicados en áreas como el Cerro San Gil, Reserva de Biósfera Sierra de las Minas, Montañas del mico y Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic.

Es una especie muy susceptible al estrés cuando se encuentra en cautiverio por lo que existen muy pocos zoológicos que albergan esta especie en particular. Se decidió llamar al personaje Dr. Naturaleza basándose en el concepto "Doctores de la Naturaleza"; el personaje será el Doctor que invite al grupo objetivo a unirse a su causa y será apoyo gráfico al concepto funcionando como un punto focal.

DIMENSIÓN FÍSICA DEL DR. NATURALEZA:

Sexo: Masculino
Especie: Mono Saraguato o Mono Aullador
Estatura: 62 cms
Color de pelaje: Café claro
Color de ojos: Negro
Compleción y apariencia: Delgada y estilizada.





10.4 PERSONAJE

DIMENSIÓN SOCIOLOGICA DEL DR. NATURALEZA:

CLASE: Media

OCUPACION: Doctor.

HOGAR: Vive con su manada y tiende a ser el protector de la misma. Es soltero.

RELIGION: Ninguna

NACIONALIDAD: Guatemalteco

DISTRACCIONES: Le gusta colgarse de los árboles más altos que encuentra, bajar a recolectar semillas y cuidar a la naturaleza.

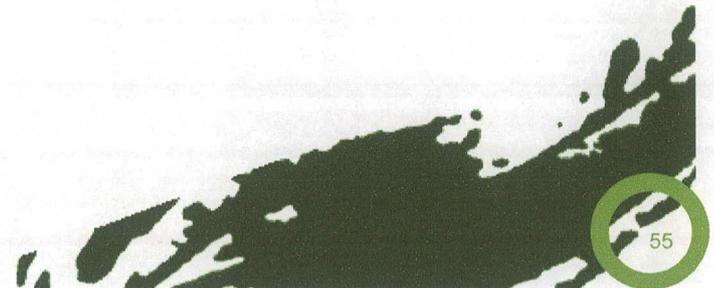
DIMENSIÓN PSICOLÓGICA:

Es un Dr. muy distinguido y con muchos conocimientos para su corta edad. Posee un ingenio muy característico de su especie y es muy inteligente.

Ama la naturaleza y se preocupa por su bienestar ya que debe cuidar mucho sus alrededores y su hábitat. Es muy paciente y eso lo hace muy calificado para enseñar y ser maestro; le gusta transmitir sus conocimientos y le gusta que los demás sean inquietos y trabajadores.

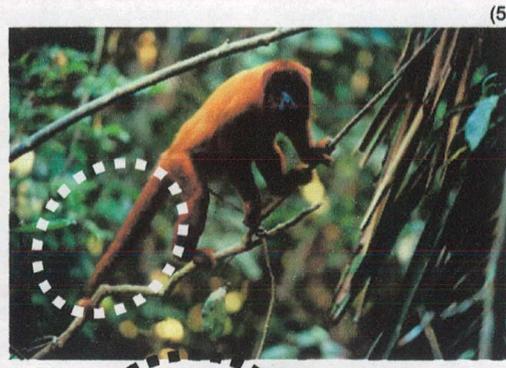
Es muy expresivo así que siempre se sabe lo que está pensando gracias a su expresión facial y corporal. Siempre mantiene una postura erguida y elegante y siempre mantiene un banano entre la bolsa de su bata ya que es su comida preferida aparte de las semillas y algunos tips de hojas.

Cuando se enoja hace muchísimo ruido ya que es conocido por sus fuertes aullidos y puede llegar a asustar a mucha gente; pero aunque sea así: posee una personalidad muy noble y amistosa. Es una especie que le encanta estar sobre los árboles y por lo tanto lucha mucho por conservarlos.



10.4 PERSONAJE

ETAPA 5



Para poder realizar el trazo del personaje se realizó un estudio sobre los detalles que caracterizan al mono Saraguate.

Se evidencia que predomina la forma de corazón del rostro de esta especie; este aspecto será tomado en cuenta para realizar el diseño del personaje. También se aprecia que su cola es bastante larga y delgada y que en la mayoría de los casos la utiliza como una 5ta pata para apoyarse sobre los árboles.

A pesar de que existen varias sub especies, estos aspectos son los únicos que se mantienen dentro de la estructura corporal así como los dedos largos y delgados tanto en las patas traseras como en las delanteras.

4: http://www.kalpedia.com/kalpediamedia/cienciasnaturales/media/200704/18/ecologia/20070418klpcnaec_469.les.SCO.jpg

5: <http://www.deguate.com/infocentros/ecologia/images/monoauallador.jpg>

6: http://www.sagangea.org/hojared_biodiversidad/paginas/Alouatta%20palliata.jpg

7: http://www.tiskita-lodge.co.cr/rainforest/images/howler_monkey.jpg

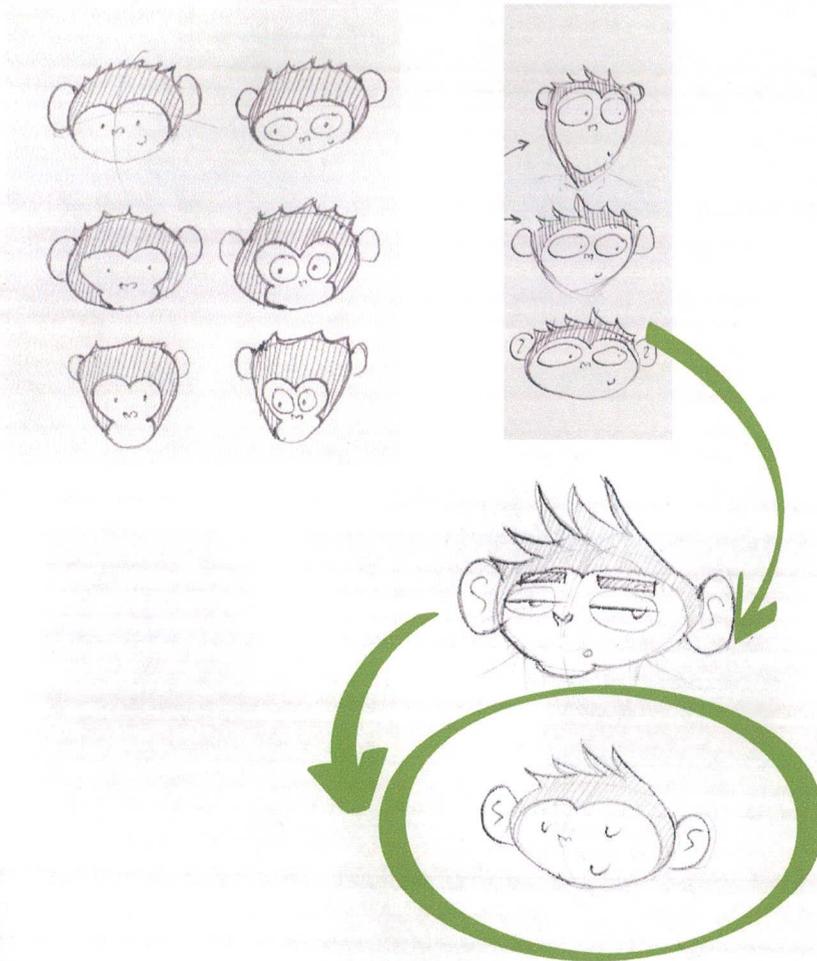
8: http://www.geocities.com/rainforest/canopy/3220/Alouatta_Pan.jpg

9: <http://www.jornada.unam.mx/2006/07/31/imagenes/eco-g3.jpg>

10: <http://images.encarta.msn.com/xrefmedia/sharemed/targets/images/pho/t049/T049826A.jpg>

10.4 PERSONAJE

ETAPA 6



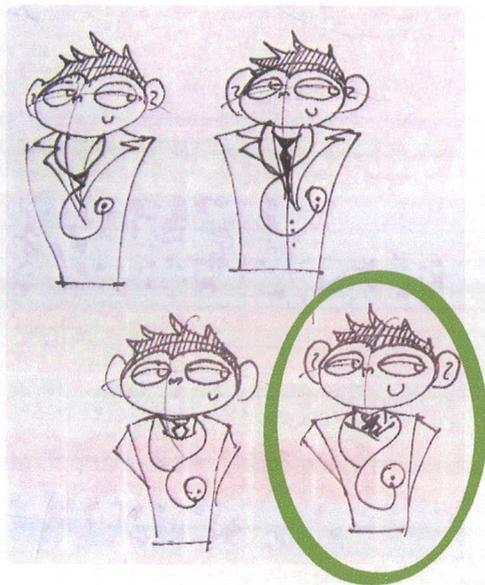
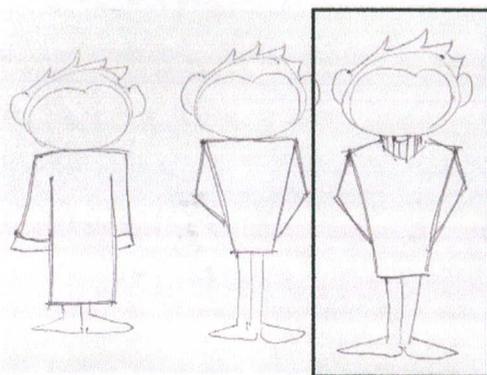
Para comenzar a trabajar en la cabeza del personaje se abstraieron los detalles más relevantes como la forma de "corazón" de su rostro así como el pelaje relativamente erizo que tanto lo caracteriza. Se buscaba lograr una caricaturización de esta especie que fuera agradable y simpática para que llame la atención del grupo objetivo y funcione como punto focal dentro de las piezas.

Se inició estableciendo estructuras básicas basadas en los estudios anteriores de las fotografías. Luego se probó cambiar la forma de los ojos y se logró que el personaje tuviera más carácter. Luego se pulieron un poco más para determinar la forma de la cabeza.

Se seleccionó la forma ovalada ya que posee un aspecto más infantil que las demás formas.

10.4 PERSONAJE

ETAPA 7



Luego de seleccionar la forma de la cabeza se procedió a realizar el cuerpo del personaje. Se inició con bosquejos sobre cómo podía ser su figura y su bata ya que es un doctor.

La primera prueba parecía ser ropa de dormir por lo que se descartó. La segunda prueba era demasiado corta sin embargo la figura se miraba agradable por lo que en la última prueba, se agregó el cuello y se determinó la forma triangular de su cuerpo.

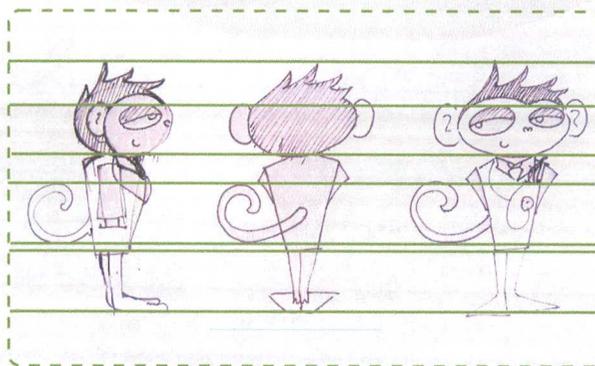
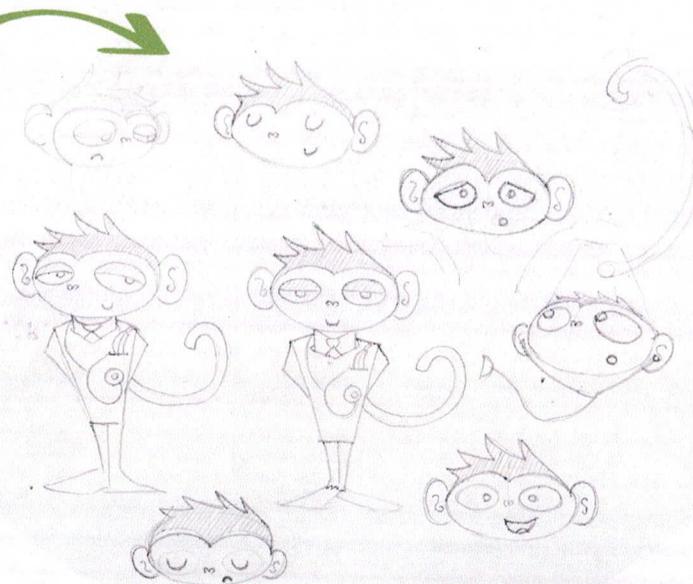
Esta figura permite que se mire delgado sin embargo distinguido como lo son los doctores.

Posteriormente se trabajó en agregar más detalles como el estetoscopio; elemento muy representativo del vestuario de un doctor. Su bata y su corbata.

Se seleccionó esta prueba ya que es la que más se acopla al estilo físico de un doctor y la que se ve mejor en proporción al tamaño y forma de la cabeza.

10.4 PERSONAJE

ETAPA 8



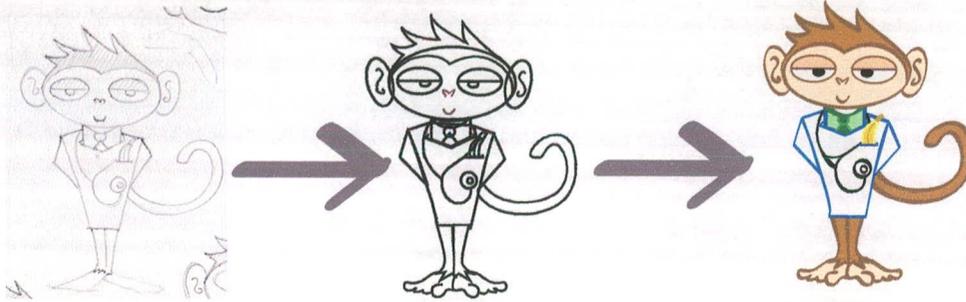
En esta etapa se refinó la propuesta seleccionada anteriormente y se crearon sus distintas vistas y algunas expresiones.

Se realizaron las distintas expresiones del personaje y algunas vistas del mismo para facilitar la manipulación y la aplicación a varios materiales.

Por otro lado se le agregó un detalle más al cuerpo del personaje; un banano en su bolsillo que sustituyó al clásico lapicero que los doctores llevan en su bata. Este detalle resalta todavía más la característica y varios aspectos de la personalidad y de la especie del personaje ya que como se menciona en el perfil, posee preferencia por las semillas pero especialmente las frutas.

10.4 PERSONAJE

ETAPA 9



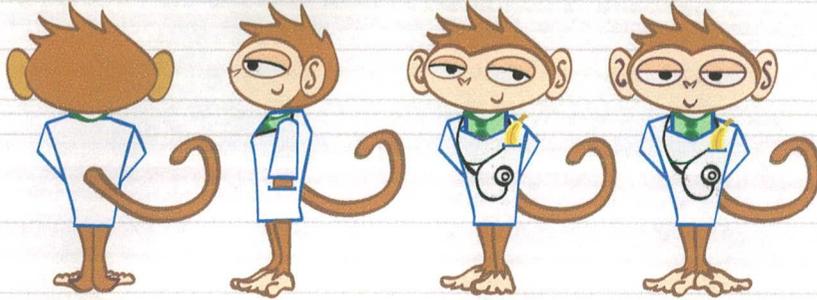
Luego de realizar un trazo a lápiz, se vecotrizó de una forma proporcional y a continuación se le asignaron los colores respectivos. Al mismo tiempo se modificó el trazo desde un delineado uniforme a un delineado irregular con distintos grosores que permite darle un aspecto rústico; artesanal que se relaciona con el estilo orgánico que se está manejando.

Después de tener los colores se realizó una prueba con fondos de los colores que posiblemente pueda tener el cartón donde se realice la impresión para corroborar que a pesar de ser de color café; el personaje sigue resaltando.



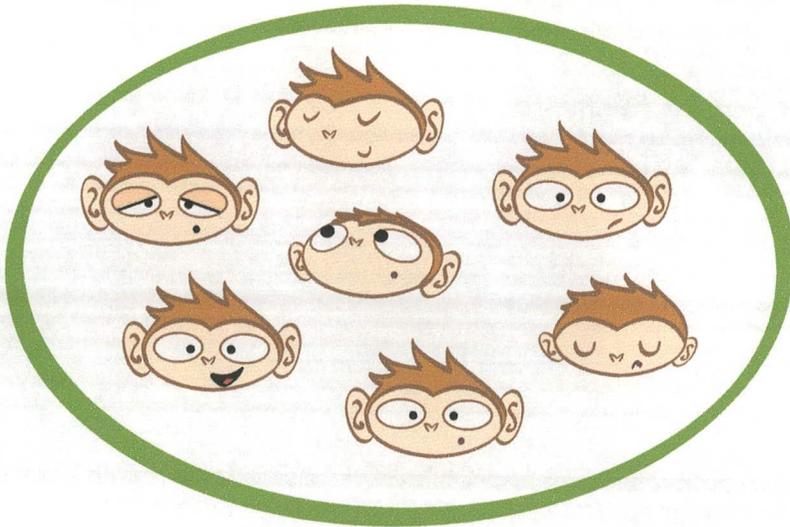
10.4 PERSONAJE

ETAPA 10



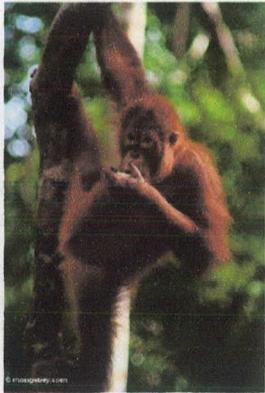
En esta etapa se construyeron las distintas vistas del personaje en base a los trazos realizados previamente a lápiz.

Aunque se hayan realizado trazos de todas las vistas; dentro del material el personaje nunca aparecerá de perfil o de $-3/4$, por lo que se omitieron en el proceso de digitalización. Ellas sólo se crearon para conocer la estructura del personaje en su totalidad.



También se digitalizaron las expresiones del personaje en base a los bosquejos realizados a lápiz en la etapa anterior para obtener finalmente todo el perfil morfológico del mismo.

10.4 PERSONAJE ETAPA II



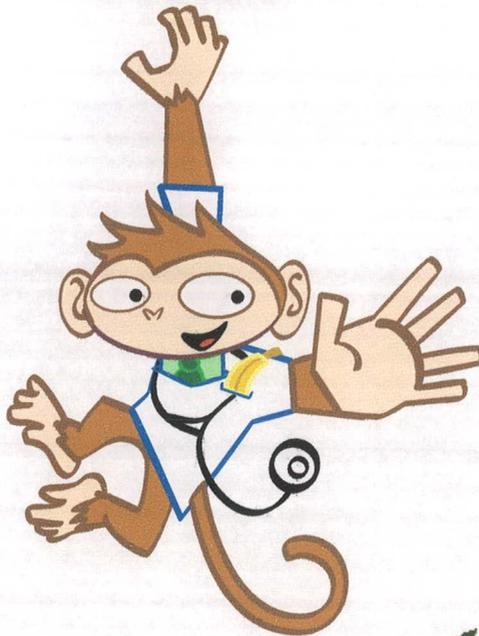
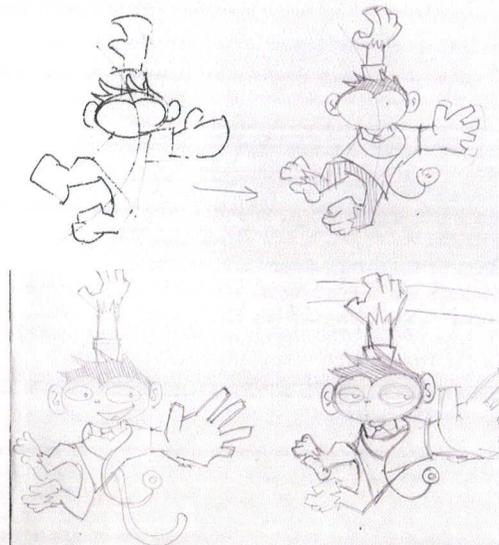
(11)



(12)



(13)



Para la realización de una de las poses del personaje, se utilizaron como referencias las siguientes fotografías. Dado el caso de que el personaje es un mono; una de sus poses más representativas como especie es en donde se encuentra colgando de los árboles y se trabajó en base a eso.

Se realizaron bocetos pequeños preliminares en donde se plasma la intención de la acción al cuerpo del Dr. Naturaleza para definir las proporciones. Luego se pulieron y finalmente se vectorizaron.

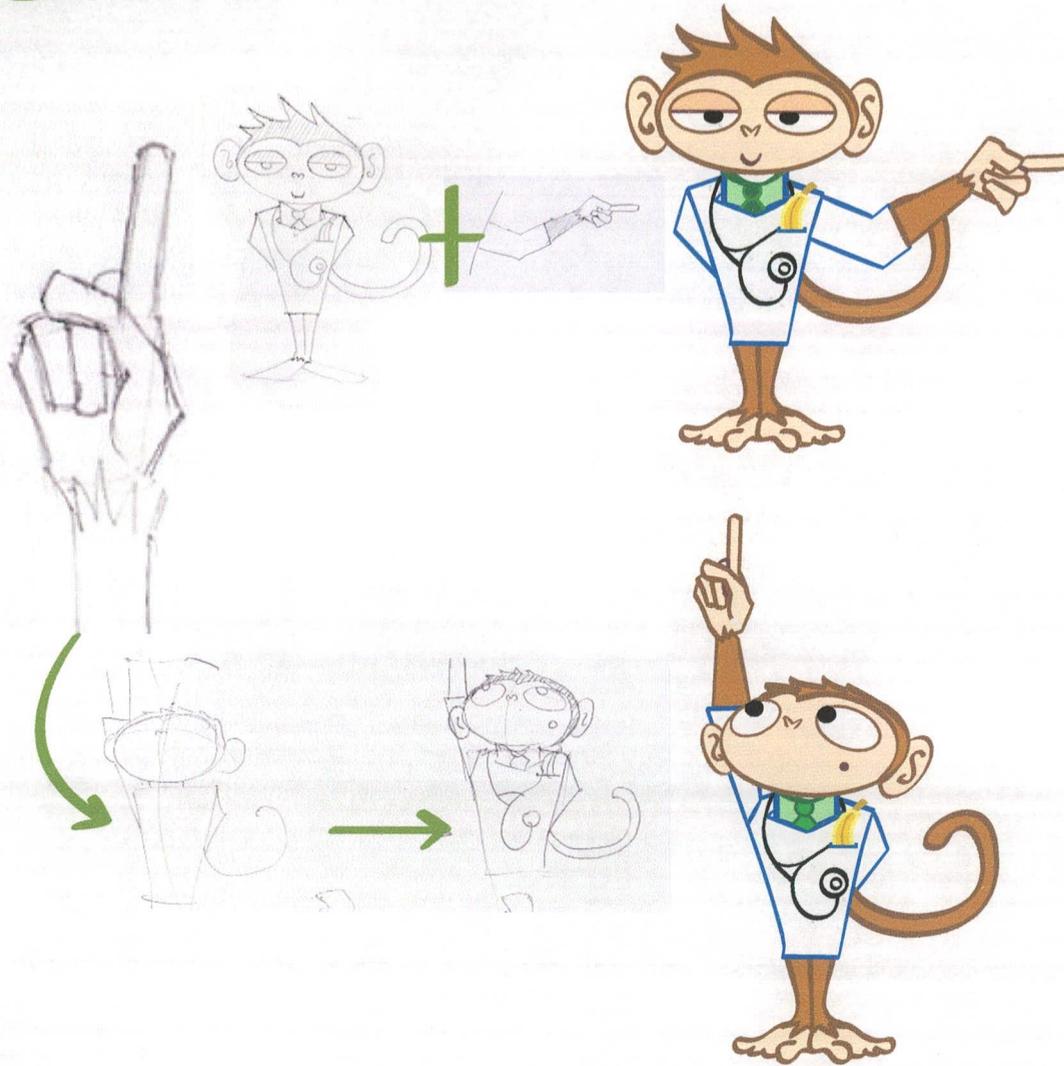
11: <http://photos.mongabay.com/06/0525orang.jpg>

12: http://www.hickerphoto.com/data/media/40/spidermonkey_16812.jpg

13: <http://www.arkive.org/media/8C4C2F46-E129-4CC8-BB57-B03DDCE49CCE/Presentation,Medium/photo.jpg>



10.4 PERSONAJE

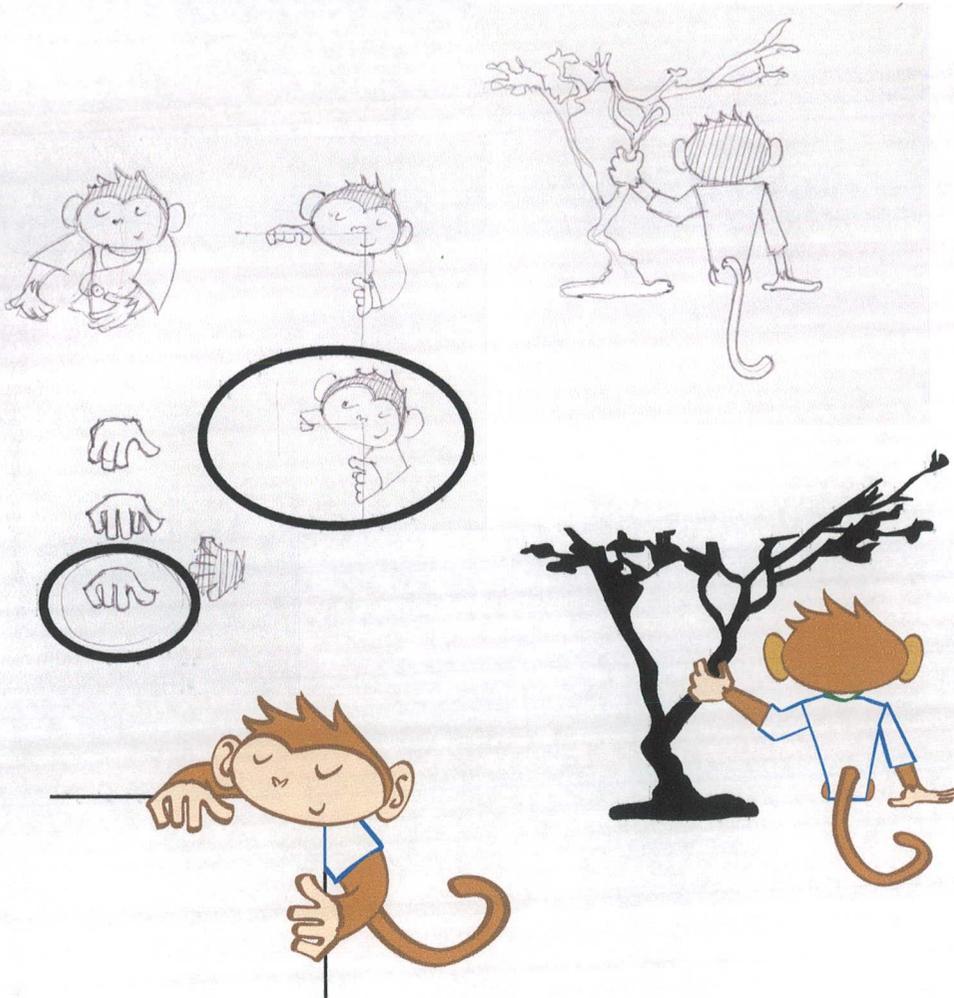


Para la realización de las siguientes posiciones se tomaron como base la estructura principal establecida previamente del personaje así como algunas de sus expresiones y se realizaron mezclas para lograr distintas expresiones y actitudes. Dado que el personaje estará exponiendo algunos datos importantes a lo largo del material es importante que exista una posición en donde se encuentre señalando.

Luego se realizó otra posición distinta en donde el personaje se encuentra con la mirada hacia arriba como señalando hacia el cielo con una expresión de asombro y duda. Esta también podría utilizarse dentro del material donde el personaje esté resaltando algún dato impactante.



10.4 PERSONAJE

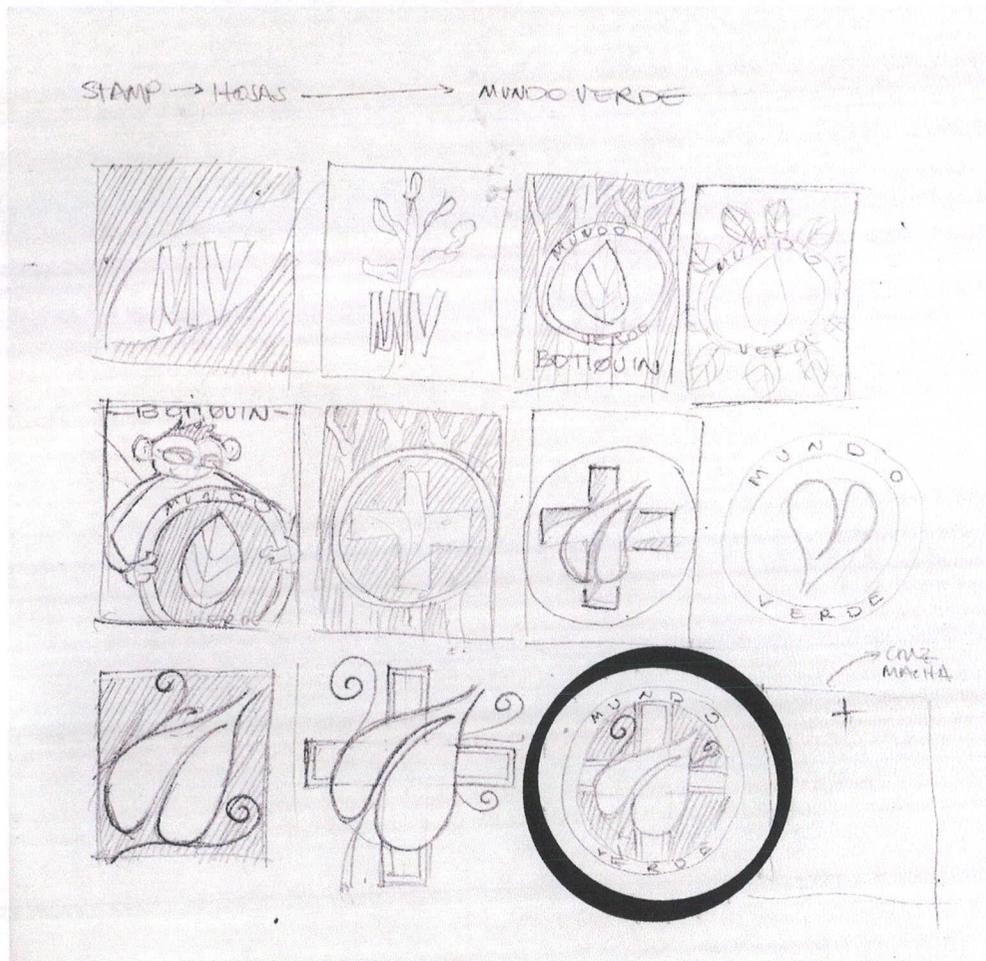


Se realizaron otras dos posiciones que representan el lado dulce y cariñoso del personaje así como su actitud hacia la naturaleza.



10.5 IDENTIFICADOR VISUAL PARA CADA MUNDO

ETAPA 1



Se detectó la necesidad de crear identificadores visuales para definir cada uno de los mundos; que identifique cada botiquín con fines de reconocimiento por parte del grupo objetivo.

Es por ello que los mismos deberán tener colores representativos de cada mundo: Verde para el Mundo Verde y Azul para el Mundo Azul con sus respectivas saturaciones promoviendo la individualidad de cada uno.

Como ya se había establecido en la etapa de grafismos; cada mundo sería representado por el elemento más sobresaliente: El mundo verde con una hoja y el mundo azul con las "olas"; grafismos representativos de la naturaleza.

En esta etapa se intentaba establecer una composición para el logo del mundo verde.

Luego de varias pruebas se concluyó que el identificador debería de contener un acercamiento a la cara del personaje siendo éste un punto focal de atracción para el grupo objetivo hacia los materiales así que se descartaron estas opciones y sólo se decidió mantener la forma redonda para que mantuviera unidad con el símbolo de salud establecido en la etapa de grafismos.



10.5 IDENTIFICADOR VISUAL PARA CADA MUNDO

ETAPA 2

MUNDO VERDE

Dirty Bakers Dozen

MUNDO VERDE

Cooper Std Black

MUNDO VERDE

TPF U13



En esta etapa se iniciaron bocetos digitales en base a las pruebas realizadas a lápiz anteriormente.

Primero se estableció una tipografía para cada uno de los identificadores. Se tomó en cuenta que los titulares debían expresar fortaleza, llamar la atención por medio de una anomalía visual y aún así ser legibles. Se descartó la primera ya que la anomalía que posee la hace muy poco legible por el espacio que posee entre cada una de las partes de la letra.

La segunda posee una estructura muy convencional y también está muy lejana del estilo tosco y ecológico que se ha venido seleccionando.

Se escogió trabajar con la tercera opción ya que posee ejes rectos y una anomalía visual que hace que sea llamativa. No es irregular y contrasta con la tipografía seleccionada para los titulares logrando una diferenciación entre ambos. Se iniciaron los bocetos en base de los colores seleccionados para el mundo verde y la tipografía que se escogió para trabajar.

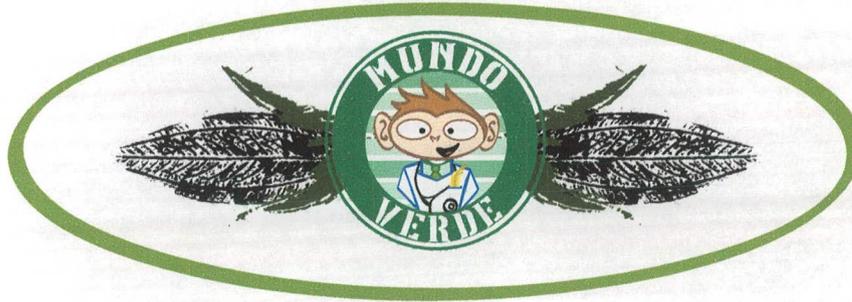
Se buscaba encontrar una estructura que permitiera una visualización clara del personaje; que tuviera un fondo para que no se mezclara con los grafismos al utilizarse en cada pieza y sobre todo que identificara el mundo verde.

Se trabajó en base a fondos rayados con distintas tonalidades ya que no saturan la vista como un color liso gracias a sus separaciones entre franja y franja.

Se le aplicaron los grafismos para ayudar a la identificación y fue así como se llegó a la propuesta preliminar.

10.5 IDENTIFICADOR VISUAL PARA CADA MUNDO

ETAPA 3

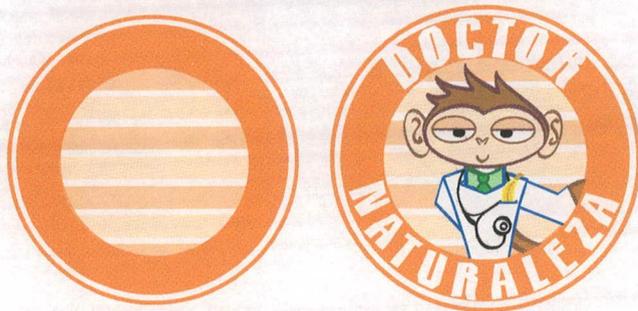


Luego de haber obtenido la estructura básica, se continuó con el proceso de agregar al personaje. Primero se colocó el personaje en cuerpo entero pero se perdía mucho la expresión y se veía demasiado pequeño así que se realizó un “crop” y se aumentó su tamaño. La imagen mejoró considerablemente pero todavía debía resaltarse más la expresión del personaje.

En la tercera opción se realizó un último “crop” (acercamiento) que funcionó mucho mejor que los demás. Visualmente hace que el identificador tenga más presencia ya que se ve más grande. La diferencia se puede apreciar observando los tres juntos. Todos poseen el mismo tamaño pero al aumentar la proporción del personaje, automáticamente se ve más grande. Es una ilusión óptica que funciona muy bien a la hora de manipular su tamaño dentro de los materiales. (Puede utilizarse en una proporción pequeña y aún así seguir teniendo presencia y verse bastante grande)

10.5 IDENTIFICADOR VISUAL PARA CADA MUNDO

ETAPA 4



Realizar el identificador del Mundo Azul fue mucho más fácil ya que se contaba de antemano con la estructura del otro logo así que para empezar se utilizaron las franjas en una dirección opuesta con el fin de que sea un elemento más dentro de la composición que diferencie un Mundo del otro.

De igual forma se aplicaron los grafismos bajo la misma estructura para manejar una unidad visual dentro de esos elementos y sólo se agregó al personaje en una posición distinta.

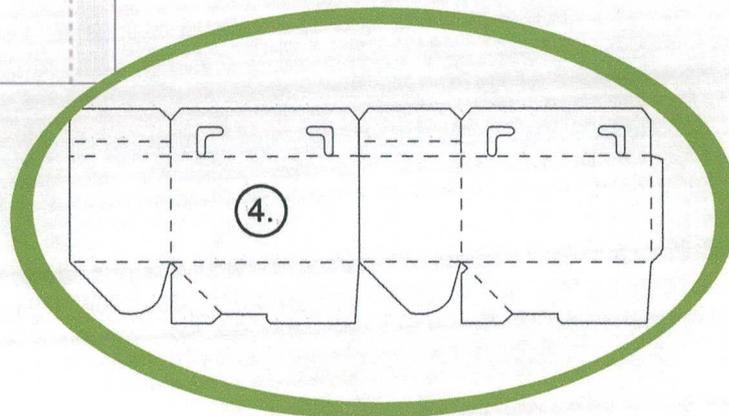
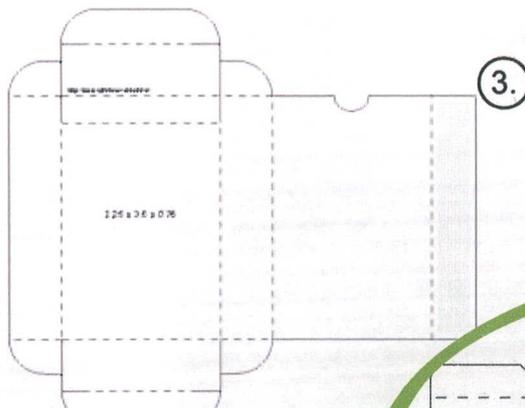
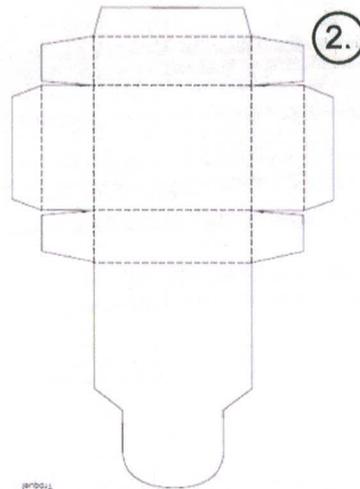
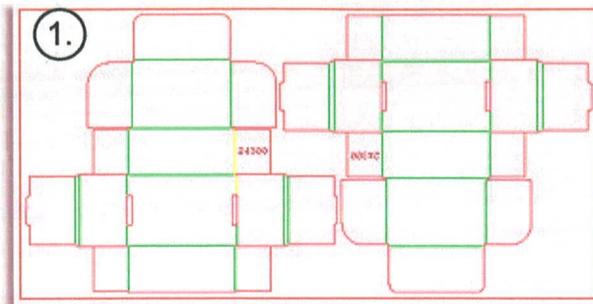
Otro detalle que se tomó en cuenta fue la camisa del personaje que corresponde al color del Mundo que esté representando. En este caso, su camisa es de color celeste.

Luego de obtener los dos identificadores para cada mundo, se pensó realizar un logo que sirviera para otras piezas.

Se utilizó el color naranja por todas las cualidades del color analizadas en estudios previos del bocetaje; se le agregó el nombre del personaje y se utilizó en una pose frontal para su fácil identificación.

10.6 BOTIQUINES/EMPAQUES

ETAPA I



Previo a establecer una retícula para los botiquines se buscó un troquel que tuviera una forma y tamaño que facilitara su manipulación y que generara expectativa en el grupo objetivo.

Una de las características principales de un botiquín es que debe ser cerrado así que el tipo de cierre del troquel también se tomó en cuenta para su selección. Debe tener un espacio interior que permita la exploración de su contenido.

El primer troquel se descartó ya que su forma angosta parecía ser un empaque de medicina y no de un botiquín. Por otro lado el tipo de cierre no permite que el grupo objetivo pueda abrirlo y explorar el contenido.

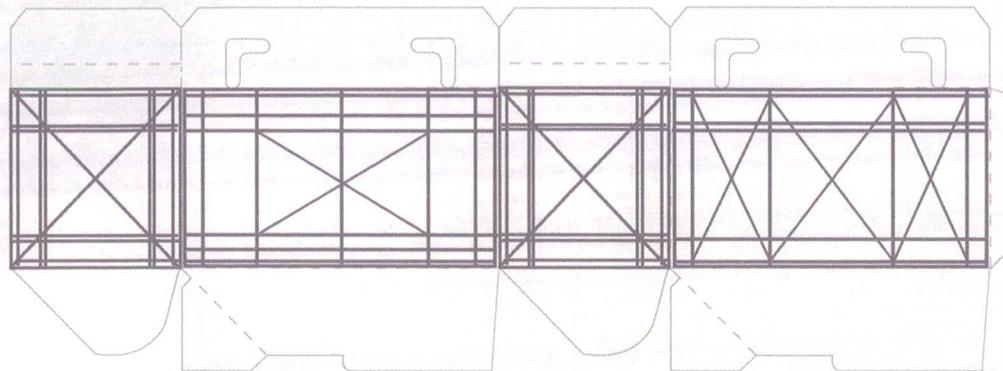
El segundo troquel se descartó porque no permite que se cierre en su totalidad además de no poseer una proporción que permita ser manipulado fácilmente.

El tercer troquel se descartó también por su tipo de cierre; de nuevo no permite la exploración y la expectativa hacia el contenido.

El troquel 4, se seleccionó como el más adecuado ya que permite que esté completamente cerrado, el tipo de cierre es interesante, llama la atención y ayuda a la expectativa y la exploración del contenido.

10.6 BOTIQUINES/EMPAQUES

ETAPA 2

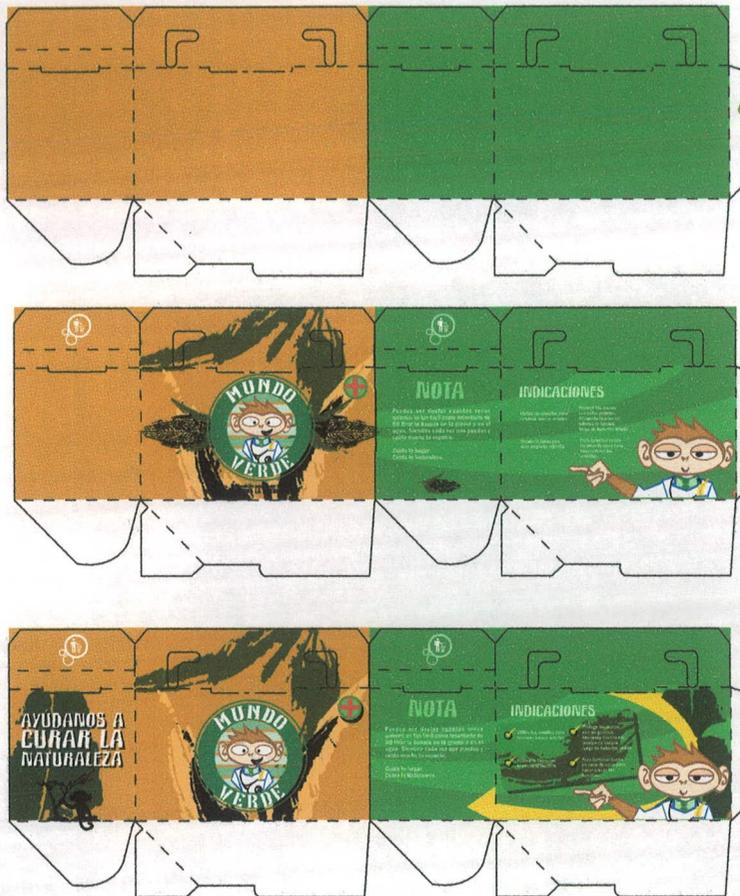


Para la retícula del troquel se trabajó en base a las retículas establecidas para el afiche, sobres y bolsa de basura para conservar unidad dentro de todos los ejes de diagramación de las piezas.

Esta retícula permite una distribución ordenada de los elementos por medio de los ejes verticales y horizontales.

10.6 BOTIQUINES/EMPAQUES

ETAPA 3



En esta etapa se inició dividiendo el troquel en 2 colores para que tuviera más diferenciación el botiquín del mundo verde al botiquín del mundo azul; más que sólo la diferencia del sus respectivos logos.

En la parte trasera se incluyó la figura del personaje señalando hacia el texto de las indicaciones del botiquín. Como se pretende que cuiden y curen la naturaleza se incluirán sobres de semillas para que puedan sembrarlas así como una bolsa de basura donde depositarla para promover la limpieza.

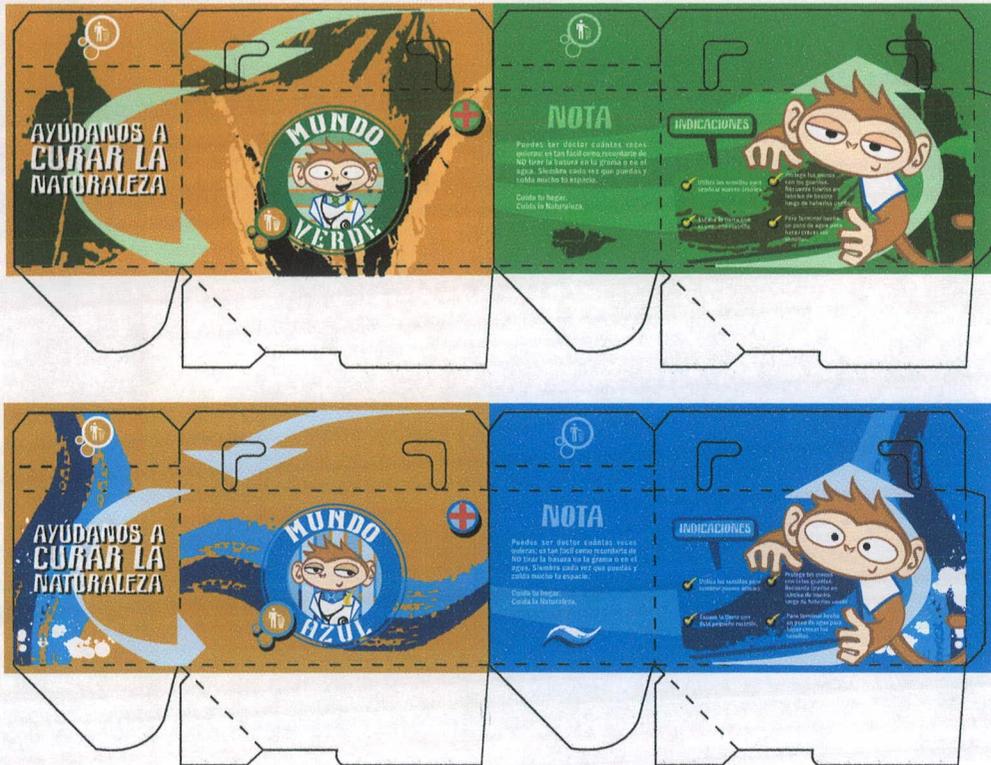
Se agregó el identificador del Mundo Verde así como el símbolo de salud desarrollado en la etapa de grafismos. Se incluyeron unas franjas de una tonalidad más clara del verde para generar la ilusión de distintos planos además que la composición se ve más interesante con estas líneas curvas que rompen con los ejes rectos y crean un contraste que llaman la atención.

Se incluyeron también los grafismos de limpieza, guardando siempre unidad con el resto de las piezas. Por otro lado se agregaron grafismos de hojas en los fondos de los extremos del troquel para que apoyen gráficamente y sirvan como otro elemento que ayude a diferenciar un botiquín de otro.

Se intentó utilizar los elementos de las flechas para ayudar a dividir espacios y señalar frases clave dentro de la composición, sin embargo el color amarillo llama demasiado la atención.

10.6 BOTIQUINES/EMPAQUES

ETAPA 4



Se cambió el color de las flechas para que no fueran un punto focal que le quitara protagonismo al personaje. Así mismo, se cambió la pose del personaje a una más dinámica y menos seria para que el material se viera más llamativo y menos formal.

Por otro lado los grafismos de las hojas de los extremos no se colocaron cortados ya que parecía ser un error más que algo intencional logrando una composición más interesante y que llama más la atención.

También se le agregó el grafismos de limpieza para unificar la forma de los logos con la trabajada en la pieza de la bolsa de basura.

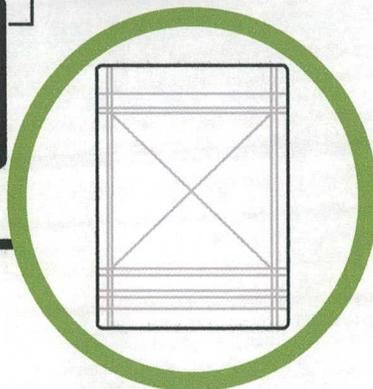
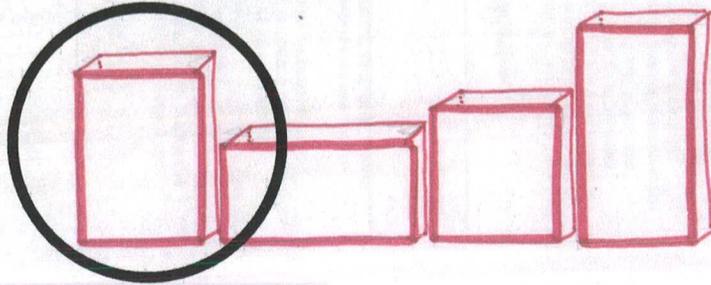
También se agregó un grafismo en forma de letrero para la palabra INDICACIONES ya que se perdía dentro de la composición; de esta forma se unifica con los demás elementos y resalta.

Para la elaboración del troquel del mundo azul se siguió el mismo procedimiento, sustituyendo los elementos como el identificador, los grafismos y el color. Así mismo se le dió una expresión distinta al personaje para variar un poco el material. El texto contiene tips sobre cómo cuidar el agua desde sus hogares.

Por último se le aplicó un exceso de color a las piezas que servirá cuando se realicen los cortes y dobleces; para que no queden espacios blancos.

10.7 BOLSA DE BASURA

ETAPA I



Se tomó en consideración el contenido de los botiquines por lo que se inició a desarrollar una bolsa de basura que se colocará dentro del botiquín del Mundo Verde.

Previo a establecer la retícula se inició con pruebas para decidir la forma del formato del material. Se buscaba una forma que facilitara su manipulación tanto como su facilidad de cierre por la mano de un niño y es por ello que se seleccionó la forma vertical no muy angosta para que exista amplio espacio para colocar la basura dentro a diferencia de un formato horizontal donde se dificulta mucho su manipulación.

Se inició por realizar pruebas sobre la distribución de los elementos dentro de la composición para la bolsa de basura.

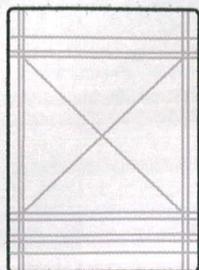
Se mantuvo como elemento principal el área para el personaje ya que debe ser un punto focal de atracción.

Se buscaba una disposición de elementos que permitiera la aplicación de textos sin que se viera una composición saturada y por ello se seleccionó la que presenta una distribución más ordenada en donde el elemento principal en cuanto jerarquía fuera el área para el personaje y permitiera incluir textos.

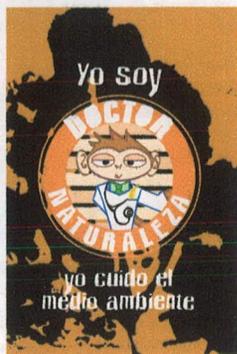
Posteriormente se establecieron los ejes para lograr la retícula final para utilizarse en la diagramación de la bolsa de basura guardando unidad con la retícula establecida para los sobres de semillas.



10.7 BOLSA DE BASURA ETAPA 2



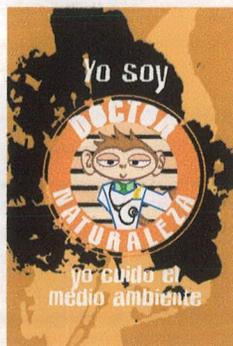
1.



2.



3.



4.



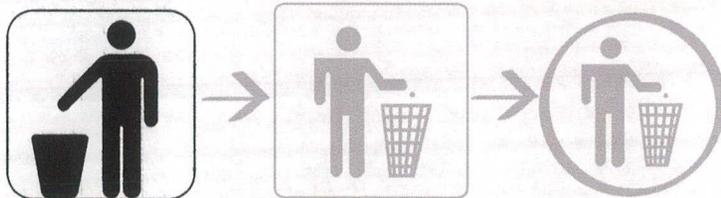
Se trabajó en base a la retícula establecida previamente. Esta bolsa de basura será utilizada en el botiquín del Mundo Verde y el Mundo Azul sin embargo, el mensaje que se desea enviar es el mismo: "Yo soy Doctor Naturaleza y Cuido el ambiente" Fue por ello que se tomó la decisión de utilizar un identificador naranja para que se entienda como un sólo mensaje y no uno diferente por cada Mundo.

Se realizaron distintas pruebas para el diseño de la bolsa de basura. Se experimentó con distintos estilos de hojas en el fondo para definir cuál era la más adecuada; incluso se realizó una prueba de diseño sin ningún fondo adicionado.

Las hojas de fondo utilizadas en la prueba 1, y 4 parecían ser un mapa mundi por lo que serán eliminadas de futuras pruebas.

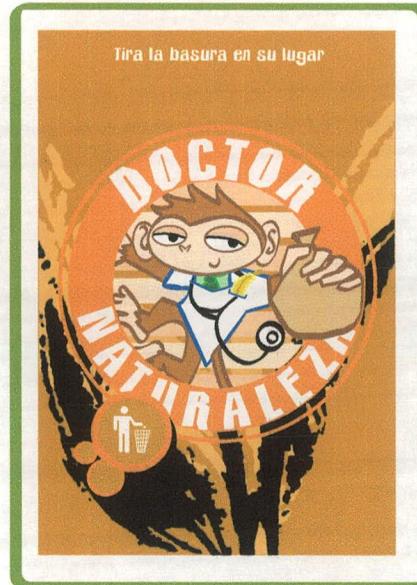
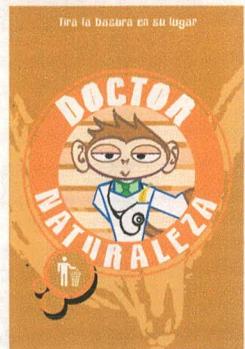
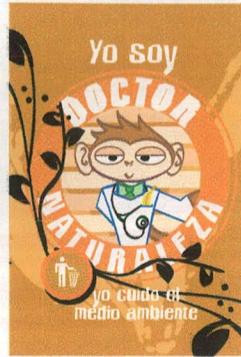
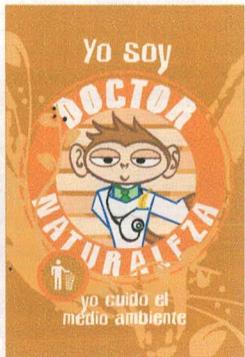
Se tomó la decisión de agregar un grafismo a los elementos de la composición; el grafismo de limpieza para que complemente el concepto y afiance el mensaje y expresión, establecida en la tabla de requisitos, de limpieza dentro de los materiales.

Se utilizó la misma estructura ya que es un símbolo conocido universalmente y sólo se colocó dentro de un círculo para mantener unidad dentro de todos los símbolos que se han ido trabajando dentro de los materiales.





10.7 BOLSA DE BASURA ETAPA 3



En otra prueba se agregaron otro tipo de grafismos representativos de la naturaleza pero también se miraba muy saturado y provocaba un caos visual. En estas pruebas se eliminó el grafismo que daba la sensación de ser un mapa mundi y se substituyó por un grafismo con una forma más identificable como hoja natural.

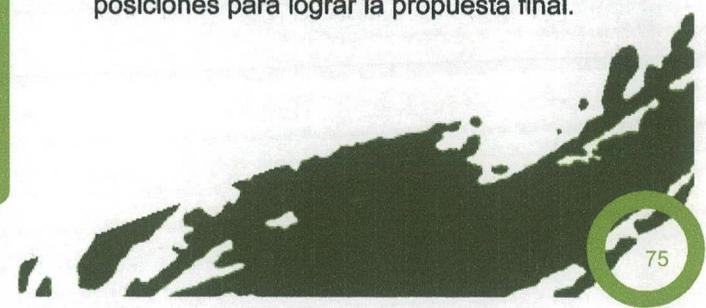
El grafismo de "limpieza" se modificó; se le aplicó el color naranja para que se unificara con el identificador y el fondo de color café. También se colocó en la parte inferior izquierda del mismo para darle más protagonismo.

Se le agregaron dos elementos redondos más como un complemento que lo hace un poco más vistoso dentro de toda la composición.

Finalmente se le agregó una sombra negra para que no se perdiera entre los elementos ni se fusionara visualmente con la orilla del identificador.

Siendo una bolsa para la basura, se consideró que la frase no era la más adecuada por lo que se cambió a "Tira la basura en su lugar". Es más directa y tiene relación con la funcionalidad de la pieza.

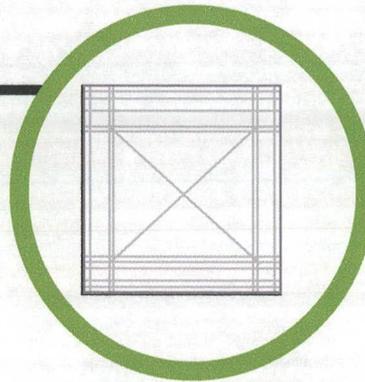
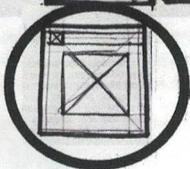
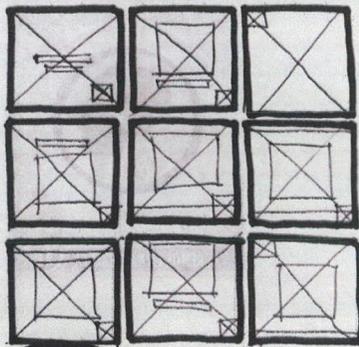
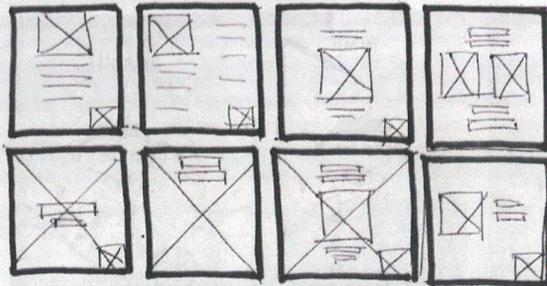
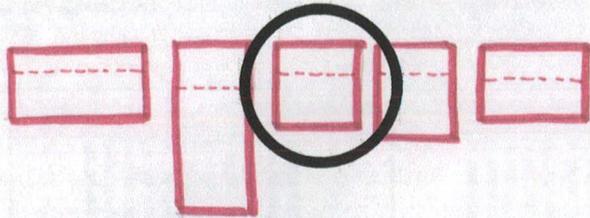
También se consideró utilizar una posición distinta del personaje; una acción más vivaz que ayude a que el material sea más llamativo. Para ello se elaboró digitalmente una variación de una de las posiciones para lograr la propuesta final.





10.8 SOBRE DE SEMILLAS

ETAPA 1



Se inició, por realizar bosquejos sobre la forma que debía tener el formato de la pieza. Se decidió por un formato de iguales dimensiones (cuadrado) ya que la forma se acopla más al tipo de contenido que tendrá el sobre; semillas.

Luego se realizaron pruebas sobre la distribución de los elementos dentro de la composición para el sobre de semillas.

Se tomó en cuenta que el personaje debe ser un punto focal y por lo tanto, el espacio para imágenes debía ser mayor en cuanto a jerarquía. También se tomó en cuenta que se utilizarían los grafismos de fondo y que debía guardarse ese espacio específicamente para imágenes también.

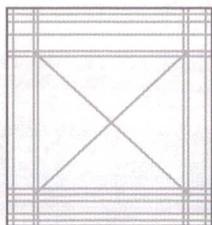
También se buscaba una disposición de elementos que permitiera la aplicación de textos.

De todas las pruebas se seleccionó la que presentaba una distribución de elementos más ordenada y jerarquizada donde se podían incluir tanto imágenes como textos de gran tamaño.

Posteriormente se establecieron los ejes para lograr la retícula final para utilizarse en la diagramación de los sobres.



10.8 SOBRE DE SEMILLAS ETAPA 2



Para empezar se trabajó en base a la retícula establecida; se realizó un diseño sencillo con una abstracción de alto nivel de un grupo de semillas; siempre utilizando el mismo grafismo de los identificadores para colocar la palabra "semillas". Luego se agregó al personaje para que funcione como punto de atracción hacia el material.

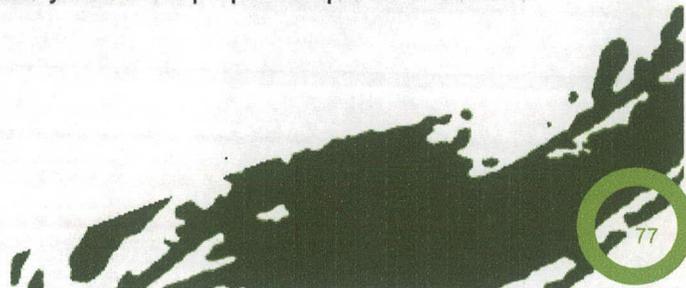
Luego se agregó al personaje en una posición y actitud de abrazo en donde muestra su cariño y cuidado por la naturaleza.

Se trabajó con el mismo grafismo seleccionado para la bolsa de basura para mantener unidad dentro de las piezas.

En vista de que el diseño estaba muy sencillo se buscó experimentar con distintos colores para las orillas y se colocó una franja negra detrás de la frase para resaltarla y para facilitar su lectura. Por otro lado este sobre es para el botiquín del Mundo Verde por lo que debe tener la presencia de ese color según la tabla de requisitos que especifica que la función del color es diferenciar un Mundo de otro.

También se trabajaron opciones en donde la orilla del identificador de las semillas, se trabajó a dos colores y la proporción de las mismas se aumentó para darles más protagonismo y aprovechar mejor el espacio.

En vista de que las semillas podrían confundirse con otro elemento se les aplicaron brillos pero parecían ser frijoles así que se decidió aplicarles un café para darles un aspecto más parecido al concepto de "semillas" y esa fue la propuesta que se seleccionó.





10.8 SOBRE DE SEMILLAS ETAPA 3



Debido a que el personaje se confunde con el fondo se realizaron pruebas en donde se agregaron elementos que separaran ambos elementos.

Para ello se utilizó un grafismo que se colocó en el fondo para que no interfiriera con el espacio de los demás. Se seleccionó la hoja verde ya que el blanco generaba un punto focal que le robaba atención al personaje y el negro provocaba que se viera más serio el material. Por esta misma razón se cambió también el color de la franja.

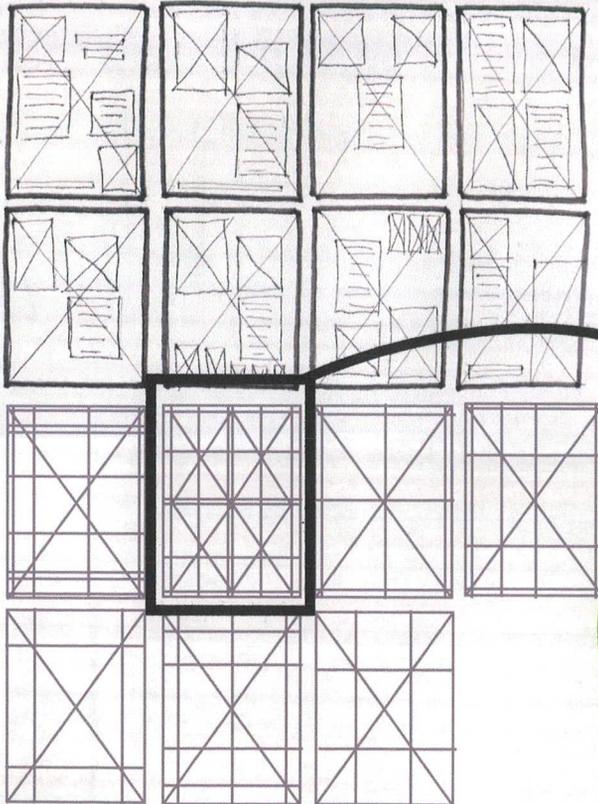
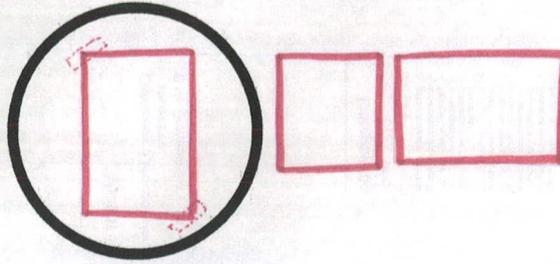
Luego se reorganizaron los elementos de la composición para aprovechar más el espacio; la franja se colocó en parte superior para liberar espacio y para que también ayudara a resaltar la cabeza del personaje.

Con la intención de unificar todavía más los elementos; se utilizó el fondo del identificador del Mundo Verde, esto también para funciones de identificación y para que el material tuviera un aspecto más infantil.

Con la función de identificación con el Mundo al que pertenece la pieza, se colocó el identificador del Mundo Verde con una variación de una silueta del personaje con una actitud de amistad y cuidado hacia la naturaleza. Se utilizó la silueta ya que al utilizar la figura del mismo con full color parecía ser una pieza individual.



10.9 AFICHE ETAPA I



En esta pieza en particular; el formato debe ser vertical para facilitar su función. Un formato horizontal es poco funcional ya que ocupa demasiado espacio en cuanto a área; es por ello que se descartaron los demás.

Para la retícula del afiche se buscaba una estructura que poseyera ejes de diagramación tanto verticales como horizontales que expresaran orden.

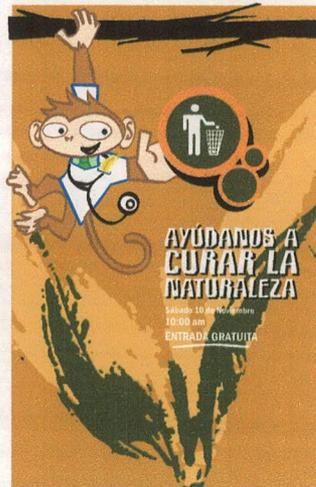
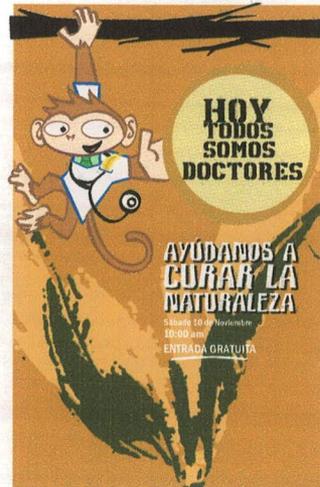
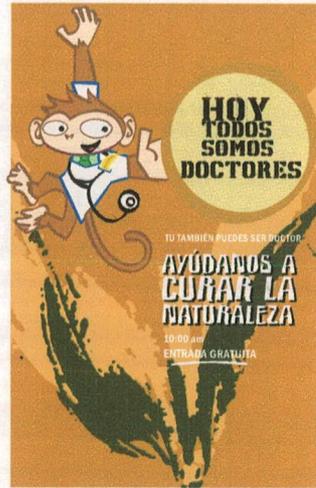
Se iniciaron bocetos a mano para definir una distribución de varios elementos dentro de la composición, se buscaba encontrar una forma ordenada y estructurada.

Posteriormente se realizaron pruebas de retículas en base a los bosquejos realizados a mano.

La retícula que se seleccionó posee una distribución esquematizada y ordenada que permite la aplicación de varios elementos tanto de texto como gráficos. Es una retícula que guarda unidad con la seleccionada para los sobres y bolsa de basura con la diferencia de que posee más ejes verticales y horizontales.



10.9 AFICHE ETAPA 2



Se tomó como base la retícula establecida y se inició por colocar los grafismos seleccionados para el fondo del afiche; siempre manteniendo unidad con las piezas anteriores. Luego se colocó al personaje en una posición en la que transmitiera dinamismo e invitara al grupo objetivo a unirse a la causa.

Luego se le colocó la frase “HOY TODOS SOMOS DOCTORES” pero se tomaba repetitiva con la frase que le seguía “Tu también puedes ser doctor”. Se tomó la decisión de eliminar ambas frases para que no hubiera tanto texto y tener una sola frase que sea la principal y que llame la atención “Ayúdanos a curar la Naturaleza”.

Se colocó el símbolo de “limpieza” sustituyendo a la pastilla redonda café que contenía el texto eliminado “Hoy todos somos Doctores”. De esta forma se mantiene unidad en cuanto a los grafismos utilizados dentro de todas las piezas.

10.9 AFICHE ETAPA 3



Se observó que el personaje se encontraba “en el aire” se le agregó la silueta de un árbol para que su posición dentro del afiche tuviera una razón de ser.

Luego se aumentó la proporción del símbolo de limpieza para darle más protagonismo y presencia.

Luego se vio que quedaba un espacio muy vacío en la parte inferior y que le hacía falta un poco de ambientación al afiche. Se le agregaron los grafismos de las hojas sin embargo ese estilo de grafismo no quedó muy bien porque era muy transparente y se perdía mucho.

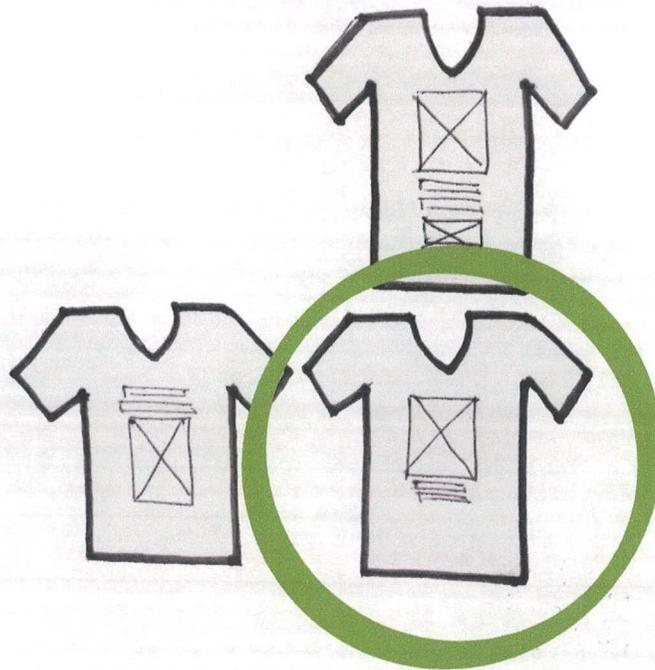
Se intentó con otro tipo de grafismos de color blanco pero ese color contrastaba demasiado y llamaba mucho la atención, robándole protagonismo a los demás elementos así que se cambió a color negro que proporciona una sensación de “extinción” y muerte de la naturaleza en donde parecen fósiles en vez de hojas vivas cumpliendo así con los requisitos establecidos previamente para llegar a la propuesta final.

Como último detalle se agregó una figura de fondo para resaltar el cuerpo de texto del afiche que contiene la fecha, hora y costo de la entrada. Se utilizó un color verde oscuro para que no resaltara demasiado y le robara atención a los demás elementos.



10.10 PLAYERA

ETAPA I



En esta etapa del bocetaje se consideró crear una pieza conmemorativa de toda la actividad. Una pieza que funcionara como elemento de distinción para las personas que asistieron al taller y que fuera un elemento de motivación para participar.

Fue por ello que se decidió crear una PLAYERA. Es un elemento que se puede guardar con facilidad, es útil y recordará al grupo objetivo de todo lo que realizó dentro del taller.

Se inició con bosquejos que ayudarían a establecer la distribución y proporción de los elementos dentro del soporte.

Se tomó en consideración que por cuestiones de costos; la imagen no debía ser muy grande, sin embargo tener un tamaño suficiente para poder ser apreciada a la distancia.

Se seleccionó la cuarta opción la cuál posee un tamaño adecuado en cuanto a la proporción de la playera.

10.10 PLAYERA ETAPA 2



Se seleccionó la posición del personaje donde se encuentra abrazando el árbol, creada en la etapa de desarrollo de personaje.

Se decidió trabajar en base a ella ya que muestra una actitud positiva, de cariño y cuidado hacia la naturaleza que resume todo el propósito del taller.

Se incluyó una frase que identifica a la persona que la usa como alguien que hizo algo por cuidar la naturaleza. Es una forma de motivar al grupo objetivo a que continúe con lo aprendido en el taller.

Luego se decidió agregar el grafismo de la hoja para generar mucho más impacto visual no sólo por el alto contraste sino por la mezcla de elementos digitales con elementos con un look más orgánico.

Así mismo este grafismo ayuda a unificar la propuesta con los demás elementos.

Se consideró el color verde para el color de la playera para que tuviera relación con los colores de la naturaleza y no tuviera un aspecto tan serio; sin embargo, se exploraron otras opciones de distribución de los elementos para lograr una composición más infantil.

Finalmente se eliminó la frase y se dejaron los elementos gráficos en donde los grafismos redondos le dan un aspecto más infantil y juguetón a la composición; se unificaron los elementos y el alto contraste llama mucho la atención además de ahorrar costos.



10.11 PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

ETAPA I

No dejes que el tiempo de la naturaleza se agote...

Si usas mangueras en vez de baldes...

Desperdicias 60 litros de agua!...

**De 100 cubetas de agua en el mundo sólo 1 es de agua dulce...
Cuántas cubetas crees que necesita el Lago de Atitlán para llenarse?**

Si cortas un árbol vuelve a sembrar otro de lo contrario corremos peligro de quedarnos sin árboles...

No debes cortar los árboles a las orillas de los ríos esto causa que no llueva...

Bañarse y lavar la ropa en los ríos contamina el agua.

Si dejas un chorro abierto desperdicias hasta 12 litros de agua...

Conviértete en doctor y CURA LA NATURALEZA...

con pequeños cambios puedes hacer una gran diferencia...

Para el video se seleccionaron frases cortas y claras que impacten y proporcionen datos que generen preocupación. Todo el video debe generar preocupación en el grupo objetivo por medio de fotografías y extractos de video que muestren a la naturaleza en peligro y enferma.

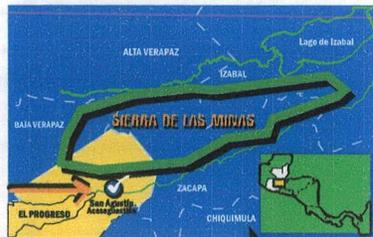
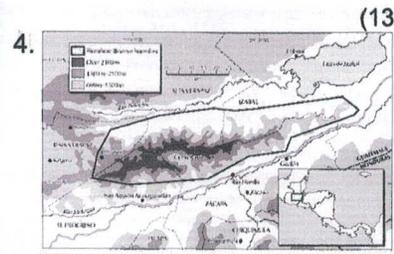
Se utilizó un lenguaje sencillo y amigable ya que el grupo objetivo son niños entre los 6 y 12 años.

Para seleccionar estas frases se usó como base el contenido previamente investigado sobre cómo se contamina la naturaleza y el agua y las repercusiones que ésta clase de actitudes puede tener sobre la naturaleza.

Se pretende que la presentación sea muy visual y que las imágenes hablen por sí solas por lo que el texto es poco y la presencia del personaje también será limitada ya que en este caso, el punto focal y de atracción será la forma de la edición y el audio.



10.11 PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL ETAPA 2



1. Se establecieron dos áreas en las que estaría dividido el video; las formas de contaminar el Mundo Verde y las formas de contaminar el Mundo Azul. Se incluyó la presencia del personaje en posiciones donde resalta información y hace énfasis en ella.

Los fondos realizados para cada área son extraídos de los fondos de color utilizados en los empaques para mantener unidad tanto de color como de diagramación y elementos.

De esta forma también se mantiene un aspecto infantil dentro de la pieza a pesar de ser un tema que debe ser tomado con seriedad.

2. También se establecieron fondos para utilizar dentro de toda la presentación. Se basó en las figuras de fondo de las figuras introductorias a cada área realizadas previamente. 3. Luego se agregó una fotografía para realizar pruebas y comprobar si el fondo funcionaba.

4. Luego, se realizó un mapa para utilizar dentro de la presentación y de esta manera, ubicar al grupo objetivo y a cualquiera que vea el material, geográficamente en el lugar donde se encuentra la Sierra de las Minas y dónde se encuentran ubicados ellos. Para ello se utilizó un mapa real del cuál se eliminaron aspectos que no eran relevantes ni entendibles por el grupo objetivo como la altitud, límites del área protegida.

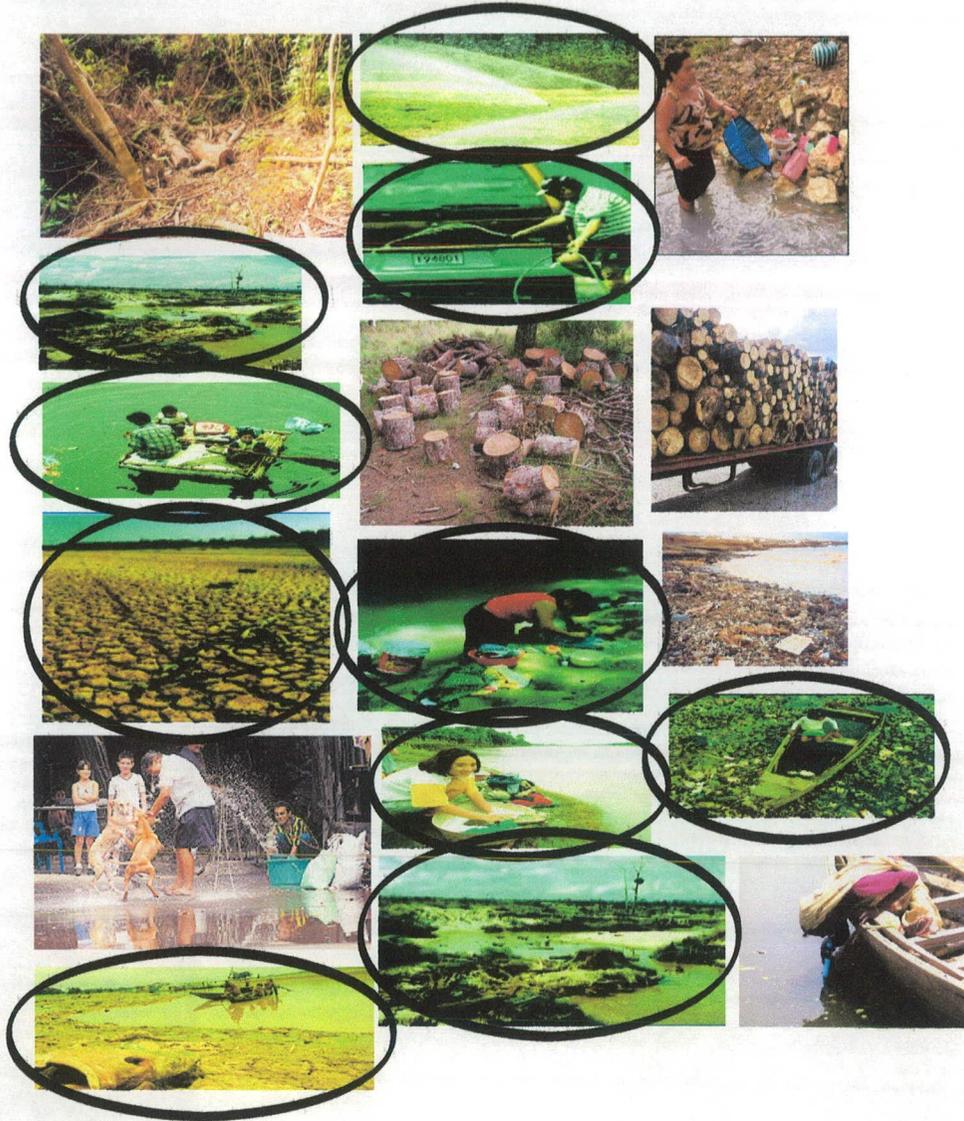
Finalmente se le agregó color.

13: Mapa de Cuencas y Sub cuencas Sierra de las Minas
Material digital proporcionado por Defensores de la Naturaleza.





ETAPA 3



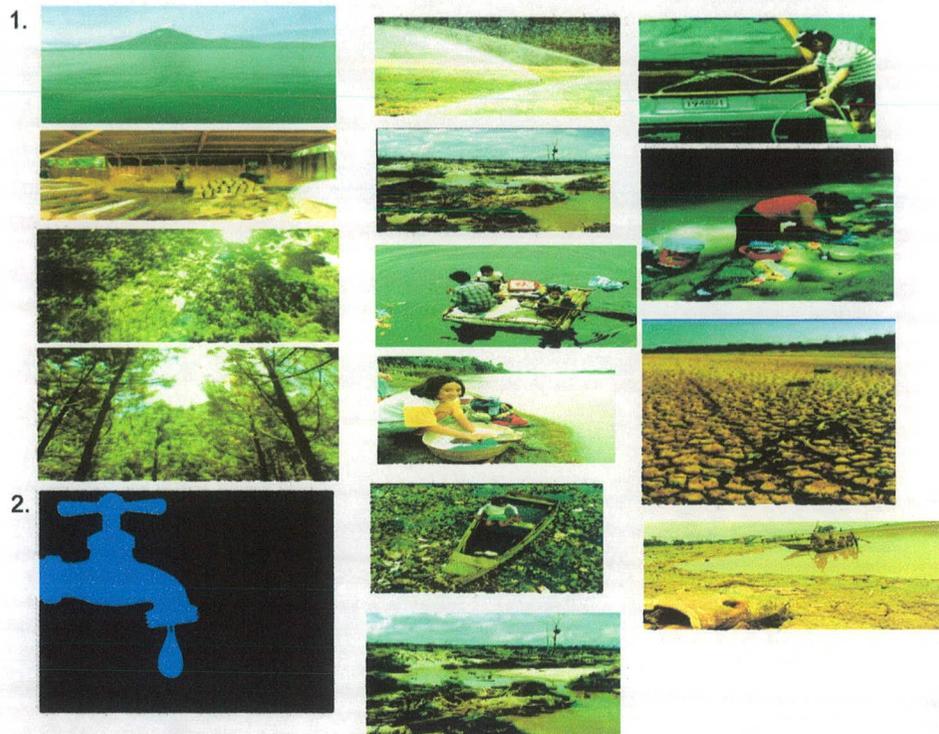
En esta etapa se seleccionaron las fotografías que se utilizarían dentro de la presentación. Se seleccionaron fotografías de un banco privado que tuvieran buenos contrastes y calidad para que la presentación llamara la atención, y fuera profesional en todos sus tratamientos, así mismo se buscaban planos interesantes que no sólo fueran atractivos sino que proporcionaran suficiente información visual para ser entendidos.

Otra característica importante es el formato de la fotografía; debe ser en un formato horizontal ya que el soporte digital de la presentación es de una proporción de 720 x 480 píxeles y al utilizar una fotografía vertical sobraría espacio dando un aspecto disonante y de poca calidad.





ETAPA 4



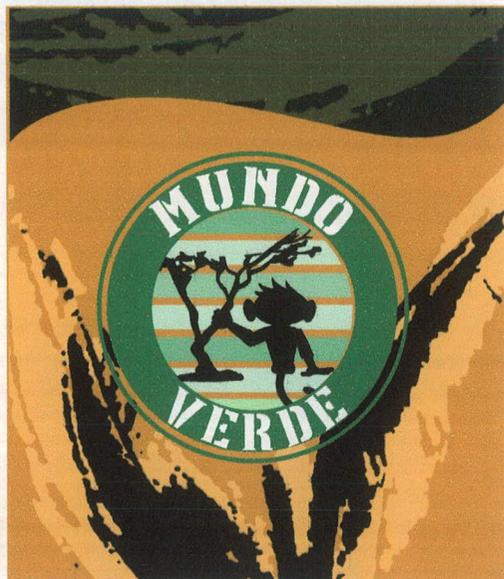
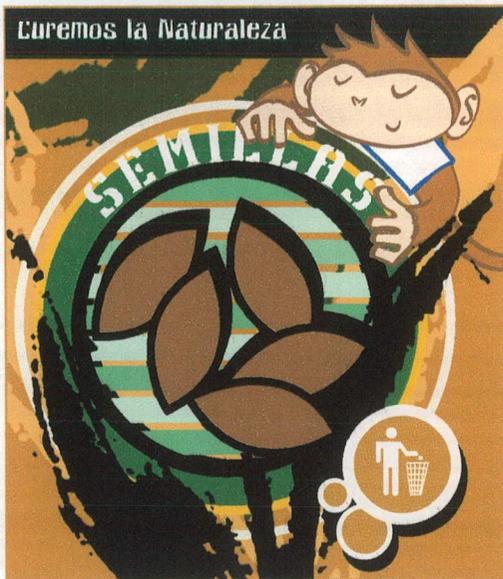
1. Adicional a las fotografías seleccionadas se utilizaron tomas de un proyecto personal en donde se visitó Cobán y Atitlán y se incluyeron dentro de la presentación para darle vida y romper con la monotonía de las fotografías para que el espectador no se aburra rápidamente.

2. Por otro lado se incluyó un grafismo vectorizado de un “chorro” muy característico de las pilas de los hogares guatemaltecos. Se utilizó un grafismo y no una fotografía para romper con la línea que se venía trabajando a lo largo de la presentación. Estas “sorpresas visuales” despiertan al espectador ya que se sale totalmente de lo que sus ojos ya se acostumbraron a ver y esto hace que dirijan su atención de nuevo a la presentación.

3. En el proceso de edición se colocaron sobre el fondo azul realizado en la etapa anterior y seleccionó un audio de fondo que relajara y tuviera un ritmo suave y lento que no distraiga al grupo objetivo.



10.1 propuesta preliminar



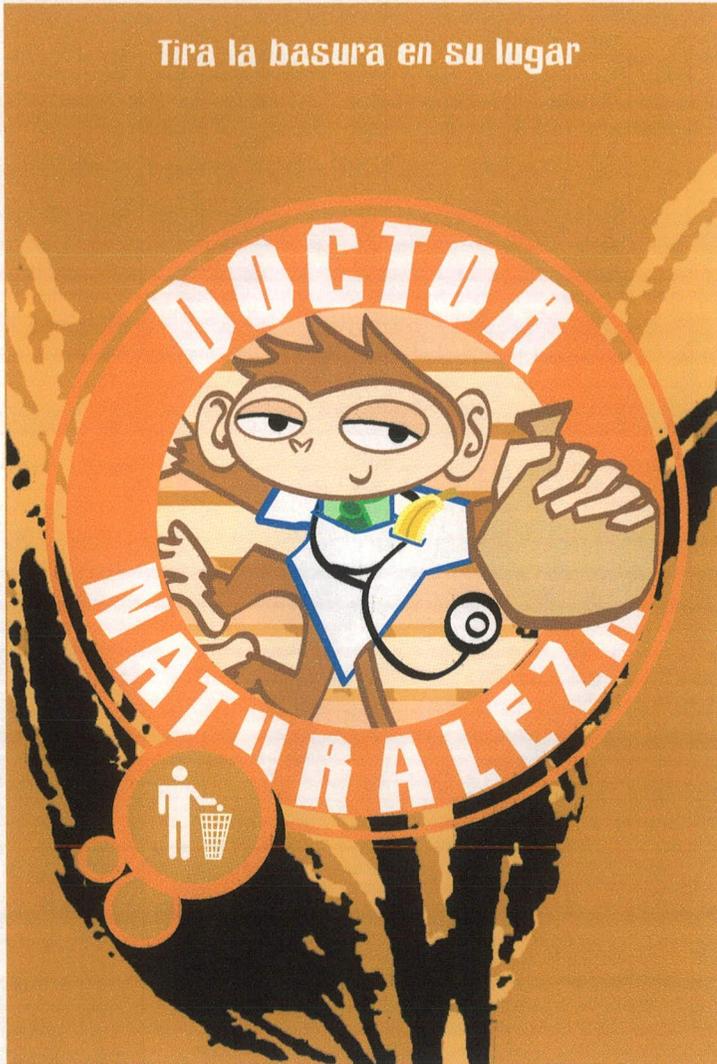
La propuesta seleccionada para el sobre de semillas muestra al personaje en una posición abrazadora y una intención de "cuidado" hacia la naturaleza. Se utilizó como base el color verde para que se identificara fácilmente con el Mundo Verde.

Al fondo se le aplicaron los grafismos con formas de hojas para reforzar gráficamente el concepto. La viñeta del cierre del sobre contiene un eje ondulado para proporcionarle dinamismo a la pieza.

Por otro lado se incluyó el símbolo de "Limpieza" para recordar y reforzar esta idea en la mente del grupo objetivo.

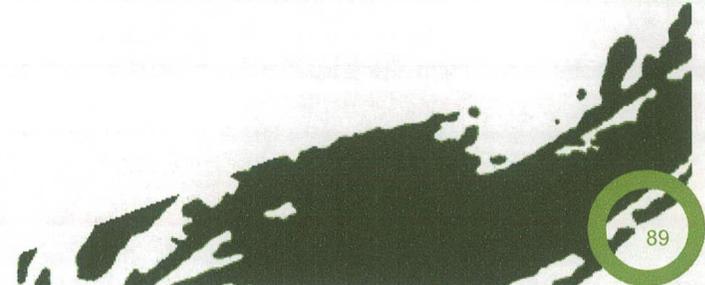


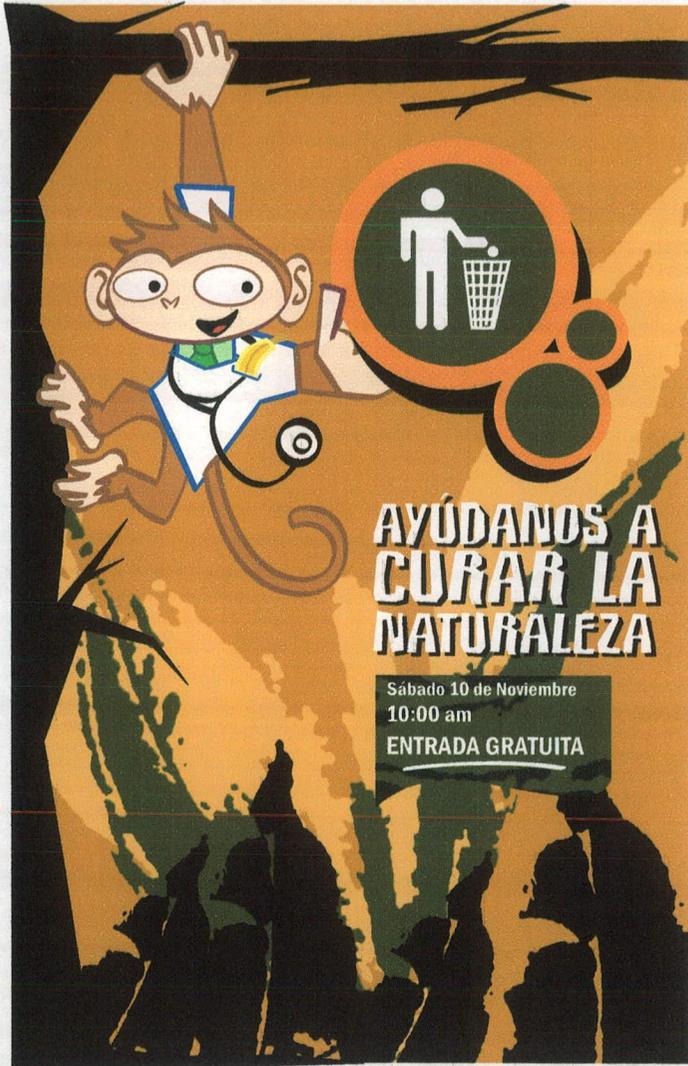
Tira la basura en su lugar



La propuesta seleccionada para la bolsa de basura contiene una frase directa y relacionada con la funcionalidad de la pieza. Para reforzar esta misma idea, el personaje se encuentra sosteniendo la bolsa de basura en una posición dinámica y atractiva.

Se utilizaron los grafismos con formas de hojas para el fondo para mantener la unidad dentro del diseño de todas las piezas y para reforzar el concepto de cuidar la naturaleza que se encuentra enferma y en peligro incluyendo también el símbolo de "Limpieza" como otro elemento que unifica los diseños.

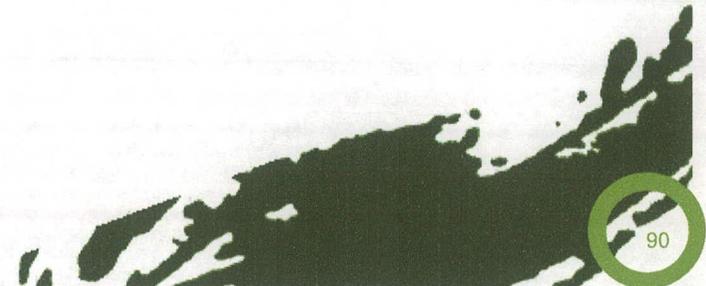


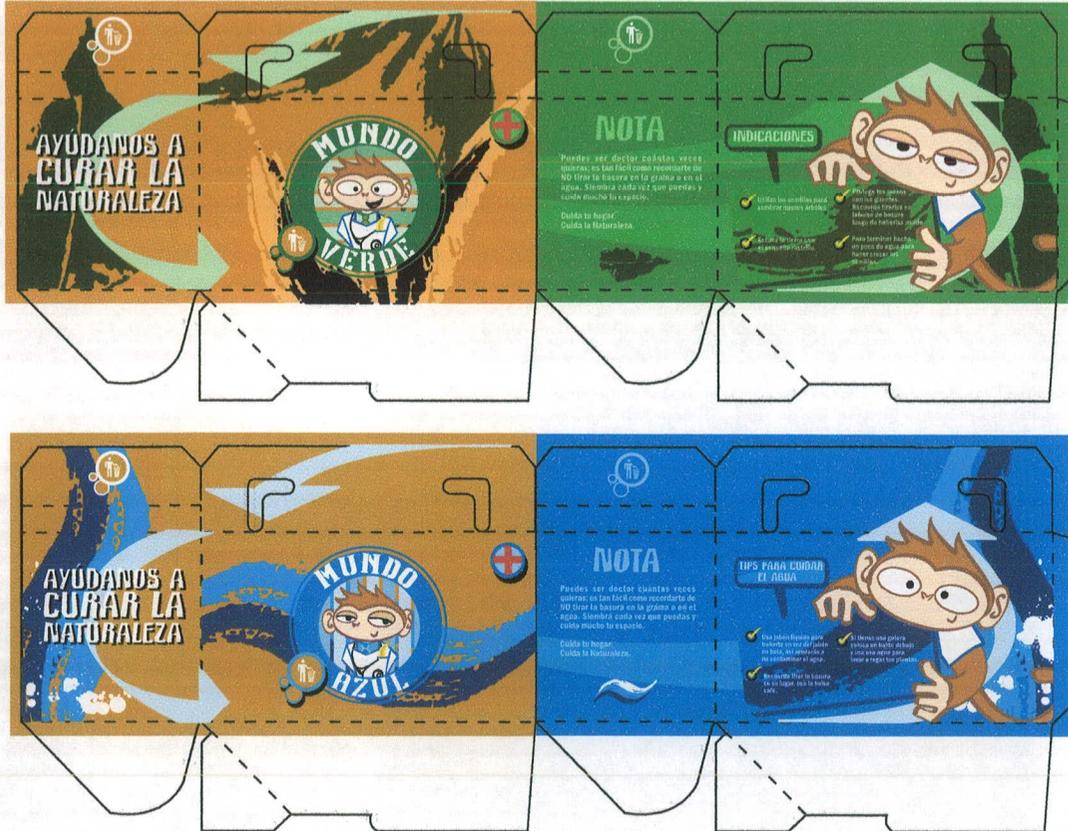


El afiche sigue los mismos patrones utilizados en piezas anteriores logrando así unidad de diseño por medio del uso de los grafismos en el fondo, el símbolo de "limpieza" y la tipografía. En este caso el personaje se encuentra en una posición dinámica y divertida que es atractiva hacia el grupo objetivo; él sostiene el símbolo para enfatizar la idea de "limpieza" en la mente de las personas que lo observen.

No se utilizaron grafismos en color blanco para evitar que se volvieran en un punto focal de atracción y le robaran protagonismo al personaje.

Se utilizó una pastilla de color en el fondo del cuerpo de texto para evitar que se confunda con los demás elementos y finalmente facilitar su lectura.





Cada uno de los empaques posee el color que lo representa de acuerdo al Mundo al que pertenece; el Mundo Verde posee como color principal el verde y el Mundo Azul, el color azul.

Cada uno posee el identificador con el personaje en distintas posiciones para que las piezas no se vuelvan monótonas y aburridas.

Dentro de la diagramación, posee flechas que son representativas del símbolo de reciclaje teniendo relación directa con el cuidado del medio ambiente.

En los extremos de las pestañas del empaque se colocaron los símbolos de limpieza reforzando en cada material esa misma idea.

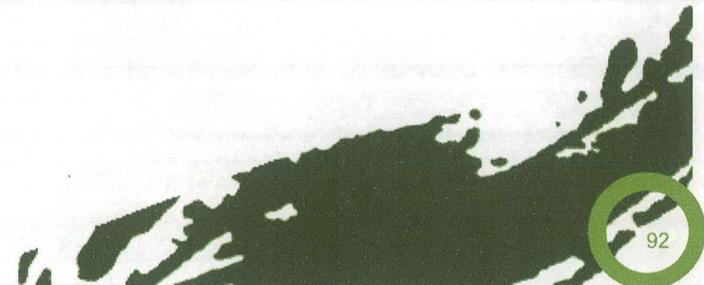
Los grafismos colocados en la esquina superior derecha de la cara frontal del material son relacionados con centros de salud y atención médica y muy comunes en el diseño de botiquines por lo que se utilizaron para cumplir esa misma función.





La propuesta de la playera es de color verde oscuro para enfatizar en el concepto de naturaleza a través de su color representativo. Se utilizó también, el grafismo de la hoja para darle una presencia gráfica y seguir manteniendo unidad dentro de los materiales.

Sólo posee 3 colores para unificar y reducir costos y se presenta la silueta del personaje en una actitud amistosa, abrazadora y paternal del personaje hacia la naturaleza que resume todo el propósito del taller.





NO DEJES QUE EL TIEMPO
DE LA NATURALEZA SE AGOTE



¿Cómo contaminamos el
Bosque?



Si cortas un árbol vuelve
a sembrar otro...

De lo contrario
corremos el peligro de quedarnos
sin ellos.



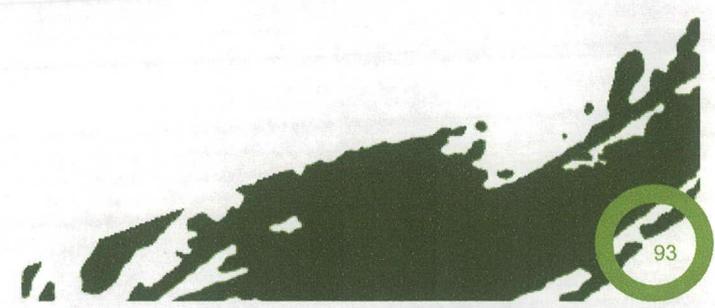
No debes cortar árboles
a la orilla de los ríos...

Esto causa que no llueva
y exista sequía...



¿Cómo contaminamos el
Agua?

Bañarse y lavar ropa
en los ríos contamina el agua...





Para la presentación se decidió eliminar las portadas que contenían al personaje ya que generaban mucho ruido visual en la presentación; es decir, en este caso, es un elemento distractor.

Los grafismos utilizados en los fondos fue extraído de los fondos utilizados en los empaques para así mantener unidad de diseño. Se utilizó un color azul para poder contrastar con la mayoría de imágenes que contienen áreas verdes y silvestres y así toda la presentación tendría la presencia de los dos colores predominantes en todas las piezas; los colores de ambos mundos: Verde y Azul.



11.

validación técnica de la propuesta preliminar

Se desarrolló un proceso de validación de las propuestas preliminares que pretendía realizar una revisión de las mismas por parte de otros profesionales tanto del área del diseño gráfico que se encargaron de revisar el aspecto técnico, artístico, funcional y estético del trabajo (ver anexos instrumentos de validación). Por otro lado se validó con expertos en audiovisuales y producción donde se pretendía que evaluaran aspectos sobre la técnica y la aplicación de los principios de la edición aplicados a una presentación de video tanto como que cumpliera con su objetivo fundamental de funcionar como un material de apoyo y transmitir las importancia de cuidar el medio ambiente.

Asi mismo se consultó con expertos en el área ambiental que a su vez son profesionales en el área de Diseño Gráfico. Estos expertos son profesionales que trabajan por la causa del Medio Ambiente y están familiarizados con el área donde vive el grupo objetivo tanto como los problemas que afronta esta área protegida. Por último se validaron las piezas con el grupo objetivo para comprobar si estas cumplían con las expectativas que se deseaban alcanzar.

Luego de un proceso de validación se llegó a los siguientes resultados de los cuales se presenta una breve síntesis de lo más relevante.

DISEÑADORES:

En cuanto a las opiniones de los diseñadores; fueron bastante homogéneas refiriéndose a que el estilo de la ilustración del personaje es infantil y por lo tanto adecuada para el grupo objetivo, afirmando al mismo tiempo, que posee la función de ser un punto de atracción hacia el material en donde uno de ellos difundió opinando

que su función es invitar a los niños a ser doctores de la naturaleza. Estas opiniones son relevantes e importantes ya que comprueban la funcionalidad del personaje dentro de todo el material y su relación con el concepto de diseño. Por otro lado coincidieron en que la profesión del mismo es expresada de una forma clara. Esto ayuda a una identificación exitosa, por parte del grupo objetivo, de la relación entre la ocupación del personaje y la actitud que ellos deben tener hacia la naturaleza.

En cuanto a la diferenciación y percepción de la función de los materiales; el 100% de los diseñadores coincidió en opinar que el soporte de tipo "reciclado" utilizado para los materiales promueve una actitud de cuidado del medio ambiente.

Todos opinan que la presentación es adecuada para el rango de edades del grupo objetivo y que su función es generar un sentimiento de preocupación.

El estilo de los grafismos utilizados en las piezas es de tipo orgánico y relacionado directamente con la naturaleza además de apoyar gráficamente el concepto. De la misma forma la paleta de color utilizada para cada botiquín sirve para diferenciar perfectamente un mundo de otro así como funcionar como un elemento que armoniza el diseño. A su vez afirmaron que los colores negro y blanco así como los altos contrastes usados para los grafismos, transmiten la muerte del mundo natural.

Comentarios:

Finalmente existió un comentario acerca de la palabra “indicaciones” en la parte trasera de los empaques sugiriendo sustituirla por “tips para cuidar el agua” o “formas de cuidar el agua”.

Así mismo se comentaba acerca de los objetos médicos con que se relaciona un doctor y de cómo una aplicación de lo mismo, al material, enfatizaría y apoyaría gráficamente el concepto dentro de la diagramación de las piezas. El estilo de diseño manejado es libre e irregular dentro de todas las ilustraciones por lo que el uso de figuras geométricas perfectas genera una cierta disonancia dentro del diseño. Es por ello que se pensó en sustituir los grafismos circulares que contienen el símbolo de “limpieza” por una curita con una variación de ese símbolo en donde aparece la silueta del personaje realizando la acción de tirar la basura en su lugar.

Por otro lado se buscó modificar la presencia del personaje en las piezas de los botiquines y el afiche para que se viera más dinámico y llamativo. La playera no fue tomada en consideración ya que aumentaría la cantidad de colores para la impresión y aumentaría el costo de producción sin embargo si se modificó su diseño manteniendo la silueta del personaje. También se consideró la utilidad y costo de producción de la bolsa de basura. Es muy costosa para sólo ser utilizada una vez y para tirar basura por lo que se sustituyó esta pieza por un instructivo con indicaciones sobre cómo utilizar cada una de las piezas así como su propósito específico dentro de la actividad para que pueda ser utilizado por el cliente y por cualquier persona que venga en el futuro y desee volver a implementar el taller.

Por último, se modificó la posición del estetoscopio ya que se encontraba detrás de la bolsa de la bata y dentro del banano.





DEFENSORES DE LA NATURALEZA

DOCTORES DE LA NATURALEZA
Instrucciones sobre cómo utilizar las piezas y llevar a cabo la actividad.

DOCTORES DE LA NATURALEZA / Comprendiendo la importancia de cuidar el medio ambiente.

USO PARA CADA PIEZA

DOCTORES DE LA NATURALEZA / Comprendiendo la importancia de cuidar el medio ambiente.

AFICHE INFORMATIVO:
Este es una pieza realizada con el propósito de invitar a los niños a participar en el taller. Proporciona información sobre la fecha, el lugar y la hora en la que se dará a cabo especificando que es gratuita.

Deberá colocarse por lo menos con 3 días de anticipación, previo a la realización de la actividad cuando esta haya concluido se recolecciona para ser reciclado. De esta manera se estará promoviendo el cuidado del medio ambiente.

PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL:
La presentación servirá como un apoyo visual al contenido que expone el conferencista. Puede utilizarse al inicio como una introducción al tema o al final como una revisión y resumen para enfatizar el contenido.

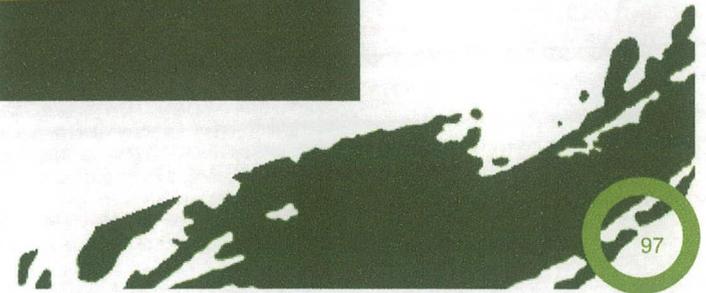
La misma se encuentra en un cdv por lo que se encontrará de un reproductor de dvd para presentarlo en las clases.

BOTIQUES Y SOBRES:
Los botiquines contienen "tips" sobre cómo cuidar el agua y la naturaleza desde sus hogares y su contenido les recordará sobre la temática del taller. Les será entregados 2 botiquines a cada niño y cada uno contiene sobres de semillas para sembrar, guantes de plástico, una botella de agua. El botiquín está dividido en habilitado, botiquines con jabón líquido (jabón sin jabón).

Estos botiquines se entregarán luego de culminar la plática para pasar a sembrar un cubetto con el material que contiene el bioquímico verde y de esta forma reforzar de esta forma práctica, los conocimientos adquiridos durante el taller.

"No los puede decir a los niños que las cartitas pueden ser utilizadas para guardar ellos (como en estos abanicos) o lo que ellos deseen."

PLAYERA COMMEMORATIVA:
La playera es una pieza conmemorativa de la actividad que también será un elemento entre los personas que participan. Es una forma atractiva de recordarles a los niños el contenido del taller es haciendo en el momento de "limpiar" y recordándoles que deben traer la basura en su lugar. Ella será entregada al final a cada uno de los niños.





**AYÚDANOS A
CURAR LA
NATURALEZA**

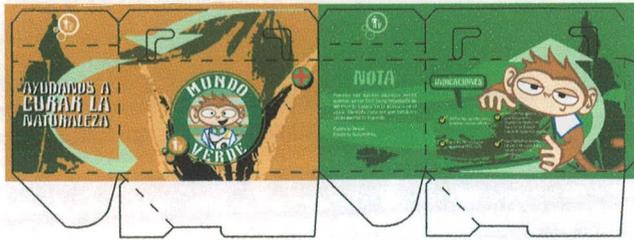
Sábado 10 de Noviembre
10:00 am
ENTRADA GRATUITA



**AYÚDANOS A
CURAR LA
NATURALEZA**

Sábado 10 de Noviembre
10:00 am
ENTRADA GRATUITA

Ministerio del Ambiente y Recursos Naturales



En un último comentario sugirieron realizar un diseño para el dvd de la presentación como parte de las piezas. El comentario se tomó en cuenta ya mejoraría la calidad y presentación de todos los materiales. El diseño se realizó en base a los colores y elementos gráficos utilizados dentro de la presentación así como al personaje para que la pieza sea más vistosa aunque no vaya dirigida directamente al grupo objetivo. A sí mismo se incluyó el logotipo del cliente en la parte superior central dándole importancia dentro de la jerarquía de la composición.



EXPERTOS:

En cuanto a las opiniones de los expertos se puede resumir que coinciden con los diseñadores en que el estilo de diseño es orgánico e infantil. El personaje es amigable y adecuado para el grupo objetivo además de funcionar como un elemento que llama la atención de los niños hacia el material.

Por otro lado afirman que la especie seleccionada para el personaje se acopla al entorno natural en el que vive y se desenvuelve el grupo objetivo y que por lo tanto es reconocible y familiar.

Califican el estilo de los grafismos utilizados en el fondo de las piezas como de tipo orgánico con la función de apoyo gráfico al concepto. Mencionan también que el soporte de tipo reciclado promueve el cuidado del medio ambiente coincidiendo con la opinión de los diseñadores.

Por otro lado la combinación de elementos de diseño dentro del material audiovisual expresan preocupación y enfermedad del mundo natural.



La proporción de las piezas fue calificada como manipulable y fácil de colocar y transportar. Califican la resolución como ideal y adecuada.

En cuanto al soporte de tipo "reciclado" afirman que su función es de promover el cuidado del medio ambiente.

EXPERTOS EN AUDIOVISUALES Y PRODUCCIÓN:

Según los expertos en lenguaje audiovisual que validaron este material; el objetivo de la presentación es transmitir la importancia de cuidar el medio ambiente así como las consecuencias de no cuidarlo; cumpliendo con el objetivo de la presentación de generar un sentimiento de preocupación.

En cuanto al audio de la presentación, afirman que posee coherencia armónica con el video lo cual se refiere a que se fusiona perfectamente imagen con sonido con la ayuda de un timing de edición preciso.

Los fondos y artes utilizados dentro de la presentación son atractivos y el tamaño de los créditos utilizados son adecuados en cuanto a tamaño así como en cuanto al ritmo de lectura relativamente lento de un niño en donde gracias a su duración adecuada y necesaria, el mismo no se aburre y capta el mensaje principal.

Es muy importante la selección de tipografía y su función dentro de los materiales de diseño; los expertos coinciden en que impacta por su forma irregular y por lo tanto es llamativo y aún así clara. En cuanto a la tipografía de los cuerpos de texto consideran que posee un tamaño

adecuado y fácil de leer para el rango de edades del grupo objetivo.

Por otro lado consideran que la cantidad de información es breve y concisa así como fácil de entender.

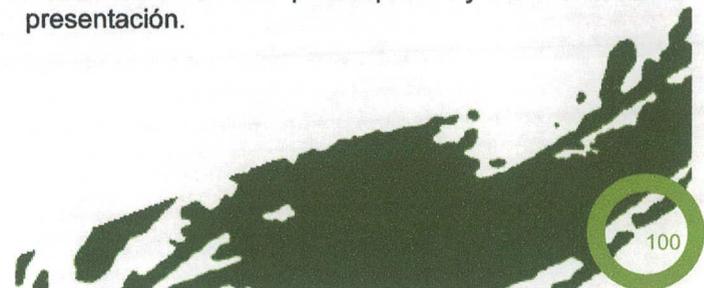
GRUPO OBJETIVO:

El grupo objetivo considera que el personaje es atractivo y amigable. Relacionan los colores seleccionados para cada mundo con la naturaleza y el agua; los elementos vitales que deben aprender a cuidar. No tienen problema para leer la tipografía y el empaque genera expectativa y curiosidad.

Así mismo, entienden que el material reciclable es una de las formas de cuidar el medio ambiente y a su vez, que los árboles son fuente de vida y son importantes.

Relacionan los colores negro, blanco y café con muerte y enfermedad cumpliendo exitosamente con transmitir la enfermedad de la naturaleza a través de los grafismos utilizados dentro de las piezas de diseño que a su vez, les transmite una sensación de extinción y muerte del mundo natural.

Por otro lado sienten preocupación y tristeza al ver la presentación.





Los últimos comentarios fueron realizados en base a considerar no eliminar por completo al personaje de la propuesta de la presentación audiovisual así que se tomó la decisión de incluirlos al inicio y al final; de ésta forma no se distrae al grupo objetivo del contenido y el personaje se hace presente.



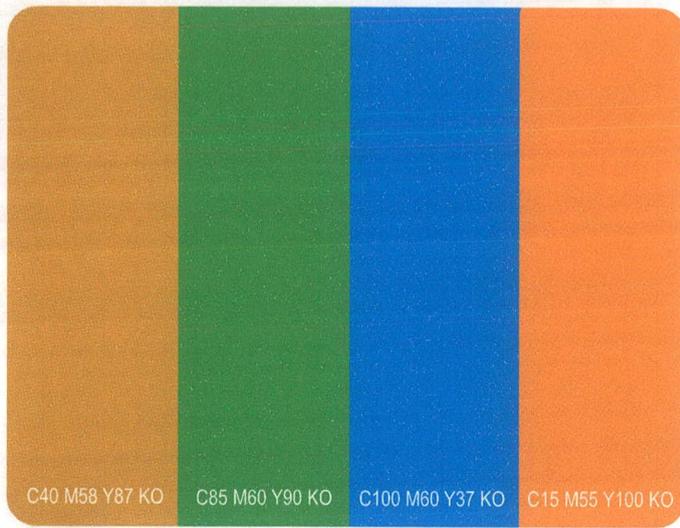
El segundo comentarios fue realizado por un diseñador, referente al material de impresión y la cantidad de tintas necesarias para hacerlo y con ello el aumento de presupuesto. Una opción sería eliminar el blanco de las propuestas y la segunda es considerar otro material de impresión. Los botiquines no se ven afectados ya que estarán impresos en texcote empalmado en cartón.

Tomando este aspecto en consideración se tomó la decisión de imprimir los demás materiales en papel Bond. Es un papel económico que se asemeja en textura al craft y no deja de ser biodegradable y para continuar promoviendo el cuidado del medio ambiente se realizará una recolecta de los afiches, media vez hayan cumplido con su propósito, y éstos serán reciclados para generar nuevo papel.



12.

propuesta final y fundamentación



C0 M0 Y0 K100



C100 M60 Y37 K20



C100 M24 Y0 K0



C10 M100 Y100 K0



C9 M23 Y100 K0

PALETA DE COLOR

La paleta consta de 4 colores principales, con sus saturaciones en negro, que se seleccionaron para todos los materiales. El color verde como representativo de la naturaleza y por lo tanto del Mundo Verde.

Le siguen una gama de colores terracota relacionados directamente con la tierra y la naturaleza. El color café fue seleccionado para el pelaje del personaje así como para el fondo de los materiales (en caso de no ser impresos en material reciclado) como un color que simula ese material de cartón y craft; utilizado también con sus saturaciones.

El color naranja es un color que irradia positivismo, alegría y es brillante e ilumina; se seleccionó para armonizar el diseño. Al mismo tiempo se seleccionaron los colores rojo y amarillo para resaltar pequeños detalles.

Luego el color azul se seleccionó como representativo del Mundo Azul; ya que es el color que gráficamente representa el agua; con él, se agregaron otras 2 tonalidades para darle contraste y profundidad a los diseños y evitar la monotonía.

Por último el color negro se utilizó como un color fúnebre que representa la enfermedad y la muerte del mundo natural reflejando su estado frágil y delicado. Este color se aplicó a los grafismos de las hojas representativos de la naturaleza así como una saturación con negro del color café dando como resultado otro color oscuro que ayuda a reforzar esa idea.



AYÚDANOS A CURAR LA NATURALEZA

INDICACIONES

NOTA

Tira la basura en su lugar

Puedes ser doctor cuántas veces quieras; es tan fácil como recordarte de NO tirar la basura en la grama o en el agua. Siembra cada vez que puedas y cuida mucho tu espacio.

MUNDO VERDE

TIPOGRAFÍA:

Titulares y frases importantes:

Se seleccionó la tipografía Icycle Country 2 ya que es una tipografía irregular, tosca en cuanto a su construcción, por lo que expresa fortaleza; posee una anomalía visual en su forma que llama la atención y aún es legible. Se utilizaron altas y bajas dependiendo del caso; cuando el mensaje era corto y puntual como "indicaciones" o "nota" se utilizaba en altas para darle más importancia y jerarquía visual.

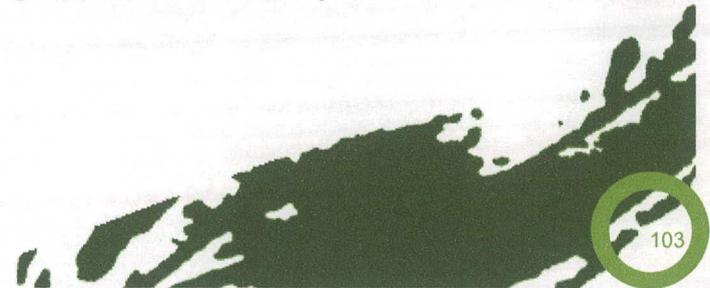
Cuando se trataba de una frase importante se utilizaban altas y bajas para no saturar visualmente. En el caso de "Ayúdanos a curar la naturaleza" se utilizó totalmente en mayúsculas para enfatizar el mensaje así como su importancia dentro del material ya que en ello se basa toda la propuesta gráfica.

Cuerpos de texto:

Se seleccionó el tipo: Franklin Gothic Demi Cond ya que genera un contraste visual con la tipografía de los titulares sin embargo posee un grosor adecuado que expresa fortaleza, no satura visualmente y es legible.

Tipografía para los logos:

Se escogió trabajar con el tipo TPF U13 ya que posee ejes rectos y una anomalía visual que hace que sea llamativa. Contrasta con la tipografía seleccionada para los titulares logrando una diferenciación entre ambos para que estos logos posean individualidad y no se confundan con un titular.





GRAFISMOS:

Se crearon variedad de hojas como elementos de apoyo al concepto que representarían el mundo natural y al mismo tiempo la enfermedad de ese mundo, muerte y alerta gracias a su estilo fosilizado, crudo y sin vida. Se realizaron a base de estampados de hojas reales para darles un aspecto de "fósil" y así darles un estilo de diseño orgánico.

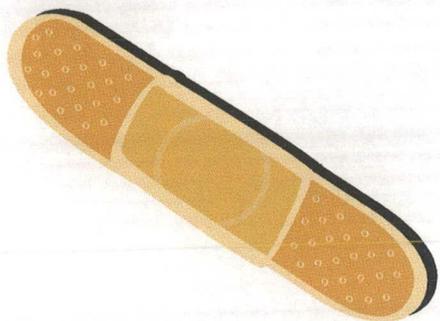
Se realizaron varias versiones de color que se utilizaron dentro de todos los materiales, así mismo se realizaron grafismos en 3 colores diferentes relacionados con el agua; blanco, cyan y azul oscuro. Estos poseen una forma ondulada relacionada con el movimiento de las olas.

Estos fondos fueron creados como base para los identificadores que sirvieron para definir cada uno de los mundos; para identificar cada botiquín con fines de reconocimiento por parte del grupo objetivo y es por ello que poseen el color representativo de cada uno: verde para el Mundo Verde y azul para el Mundo Azul. La versión naranja se estableció como una versión neutra que se aplicaría a las piezas que podrían pertenecer a cualquiera de los botiquines y servirían para cualquiera de los mundos así como para tener un detalle que armonice los diseños.

Su estructura rayada permite una visualización clara del personaje; funcionando a su vez como un fondo para que no se mezcle con los grafismos al utilizarse en cada pieza.

Se trabajó en base a fondos rayados con distintas tonalidades ya que no saturan la vista como un color sólido gracias a sus separaciones entre franja y franja.





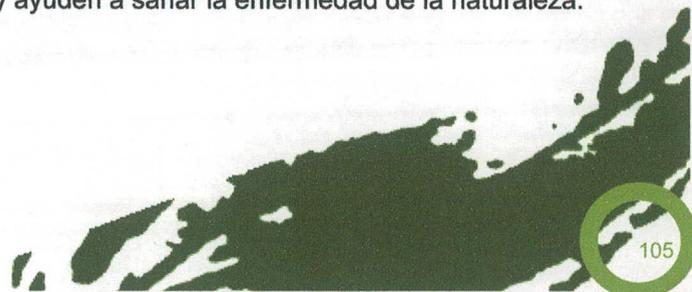
Se realizaron de forma vectorial a diferencia de los demás grafismos con el fin de no saturar las propuestas y de no sobre explotar la técnica artesanal y orgánica de las hojas. Debido a que es un símbolo universal de salud; se tomó su forma básica y se le aplicaron los colores distintivos de cada mundo manteniendo unidad en su forma al utilizar una forma redonda de base.

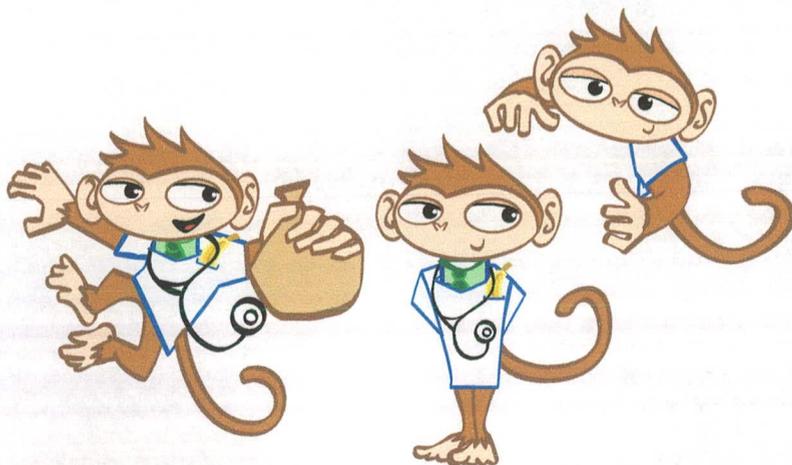
Los vértices rectos le dan carácter y presencia a las cruces para que al aplicarlo no se pierda entre todos los elementos.

Debido a que el concepto es Doctores de la Naturaleza y toda la temática de las propuestas gráficas es de salud y limpieza de la naturaleza y las fuentes de agua se realizó un grafismo que reforzara esa idea en todas las piezas que estuviera presente. Se tomó el símbolo universal de limpieza y se le aplicó una variación con la silueta del personaje con el fin de mantener unidad en todas las aplicaciones de los elementos gráficos y para proporcionarle más protagonismo en todo aspecto hasta en los detalles más mínimos de los diseños.

Continuando con la temática de la salud de la naturaleza y pensando en el concepto se creó un grafismo que representara esa actitud que se pretende que adopte el grupo objetivo hacia el mundo natural.

Se decidió utilizar la figura de una curita ya que es uno de los artículos que más utiliza un doctor; cuando existe una herida menor, un golpe, se utiliza la curita para cubrirla, para cuidarla y para que sane; en especial en niños. Esto es precisamente el mensaje que se quiere enviar; que curen, cuiden y ayuden a sanar la enfermedad de la naturaleza.





PERSONAJE

Según Padilla (2008); las estructuras cognoscitivas de los niños mayores los capacitan para aprender fácilmente. Al transmitirles un mensaje o idea, en este caso, la importancia de cuidar el ambiente, la presencia de un personaje les facilita el proceso de comprensión y hace que el tema y su práctica sea más interesante. Es por ello que se realizó un personaje de forma animal ya que dentro del entorno natural donde se mueve el grupo objetivo existen variedad de especies que son parte de su vida cotidiana. Esto es un aspecto que ayuda a que los integrantes del grupo objetivo se identifiquen con mayor facilidad con algo que reconocen y estén familiarizados por su entorno. Una de las especies más predominantes y comunes dentro de este lugar es el mono Saraguatense Aullador.

Se trabajó con un peinado moderno, muy al estilo de las caricaturas y programas actuales que son parte de la programación del cable nacional hoy en día.

Es un personaje con una personalidad muy expresiva y es por ello que se manejan sus distintas expresiones y actitudes dentro de los distintos materiales. Es amigable, es dinámico, es inteligente y es doctor para apoyar gráficamente el concepto y facilitar el entendimiento de la actitud que debe adoptar el grupo objetivo hacia la naturaleza que es de cuidarla y curarla tal y como lo haría un doctor con un paciente promoviendo así la salud.

Su bata es de color blanco como la de la mayoría de doctores. El color del pelaje se seleccionó en base a referencias fotográficas del pelaje de un mono real de esta especie; de la misma forma se trabajaron sus rasgos corporales como la cola larga y delgada y su estatura reducida.

Posee un estetoscopio que lo identifica como doctor. En su bolsillo mantiene un banano siendo las frutas parte de su dieta predilecta tal como un Mono Aullador real.

El color de su camisa varía según el material en el que se encuentre: verde cuando se encuentra en materiales del Mundo Verde y azul cuando se cuenta en materiales del Mundo Azul.

Finalmente funciona como un personaje de implicación ya que dentro de los materiales señala o sostiene algo que es de gran importancia dentro de la composición así como un personaje de exhibición que es un punto focal de atracción para el grupo objetivo hacia los materiales.



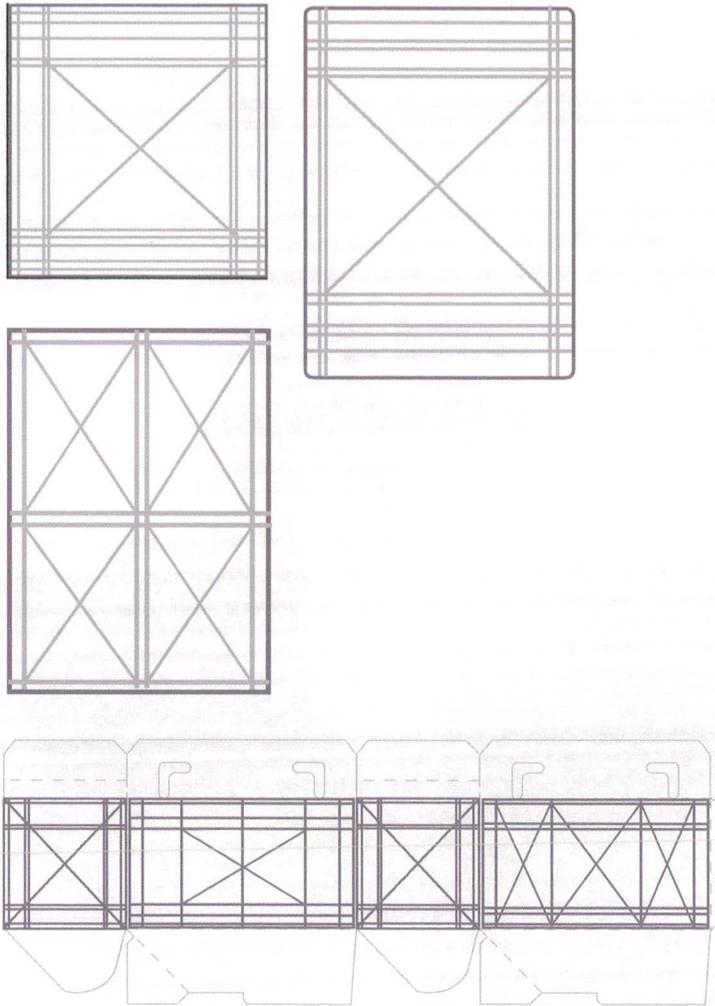
IDENTIFICADORES VISUALES DE CADA MUNDO

Mundo Verde: Se trabajó una expresión distinta; una expresión alegre y dinámica del personaje. El mismo se encuentra cumpliendo una función de implicación en donde está señalando hacia algo importante. Así mismo se trabajó en una posición “tridimensional” ya que se sale y se separa del fondo y esto lo hace más llamativo.

Se trabajó en base a módulos redondos para dar la sensación de ser un tipo de “sellos” y estampados.

El color representativo es el verde según el Mundo al que representa. Tiene una mezcla de dos grafismos de hojas para darle una sensación visual de naturaleza y ecología, además de impactar por medio del contraste de elementos digitales y elementos elaborados manualmente. Se trabajó con un fondo rayado con distintas tonalidades de verde para que ayudarán a resaltar al personaje del fondo en el que se encuentre colocado.

Mundo Azul: Se trabajó de igual manera que el del Mundo Verde con la diferencia de que los grafismos son distintos así como el color principal. En este caso se trabajó con los grafismos en forma de ola que hacen alusión al movimiento y las olas que genera el agua. El personaje se encuentra en una posición y expresión distinta a la del logo del Mundo Verde como elemento que ayude a diferenciar uno del otro dándole a cada uno su identidad propia e individualidad. Como ya se había mencionado su camisa cambia de color según el material donde se encuentre aplicado.



Retículas

Para realizar las retículas se tomó en cuenta como factor principal que el personaje debía ser el punto focal según los objetivos planteados; por lo tanto, el espacio para imágenes dentro de la retícula es de mayor proporción.

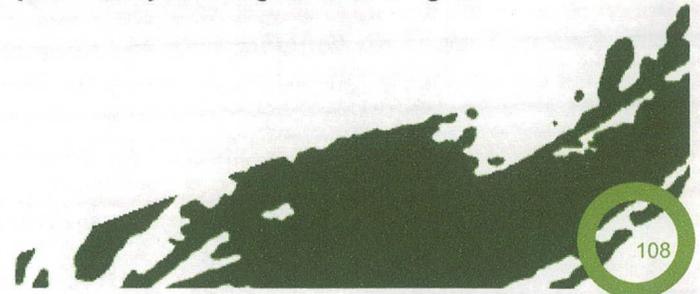
Según lo establecido en la tabla de requisitos, las retículas debían expresar orden por lo que se trabajó en base a ejes verticales y horizontales que permiten la disposición de elementos según su tipo; ya sean textos o imágenes sin que resulte en una composición saturada.

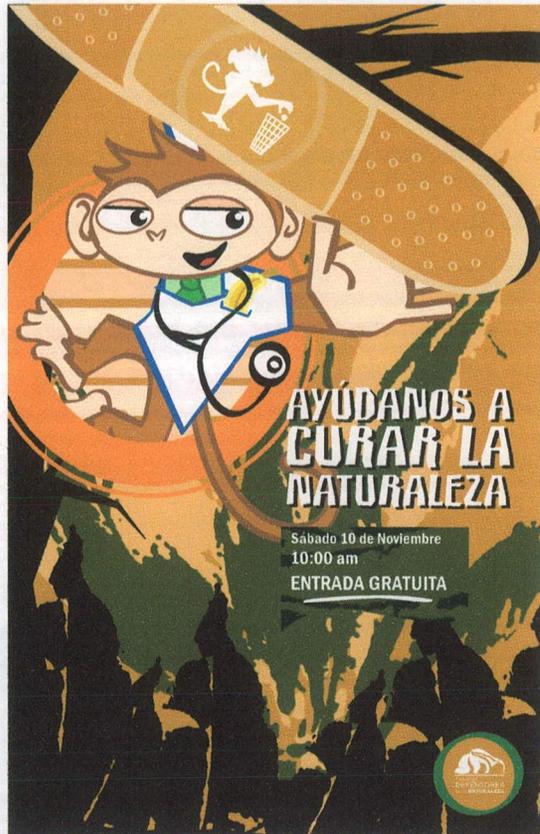
Se mantuvo unidad en cuanto a la distribución de elementos con pequeñas variaciones según el tipo de formato de la pieza pero siempre manteniendo el área de las imágenes como punto principal y de mayor tamaño.

La retícula del afiche posee una variación en donde no se centraron las imágenes ya que en este caso, siendo el afiche de tipo informativo, el texto es importancia al igual que las imágenes.

En el caso de la retícula del empaque posee una variación en la parte trasera en donde se dividió en 3 partes para estructurar de una forma más ordenada el contenido de texto que debía tener.

Finalmente las retículas fueron trabajadas de una forma regular y constante haciendo referencia al trabajo de un doctor; es serio y profesional por lo que no podía utilizarse ejes curvos y una diagramación irregular.





AFICHE:

La función principal de un afiche, según la página web “tuobra” (2006); es enviar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo entienda y lo retenga y lo invite a realizar cierta acción. En este caso se diseñó un afiche de carácter informativo en el que se dió a conocer un mensaje para que el grupo objetivo se haga partícipe en el taller de una forma breve, puntual y de gran impacto por medio del uso de imágenes llamativas y el personaje en una posición dinámica y atractiva.

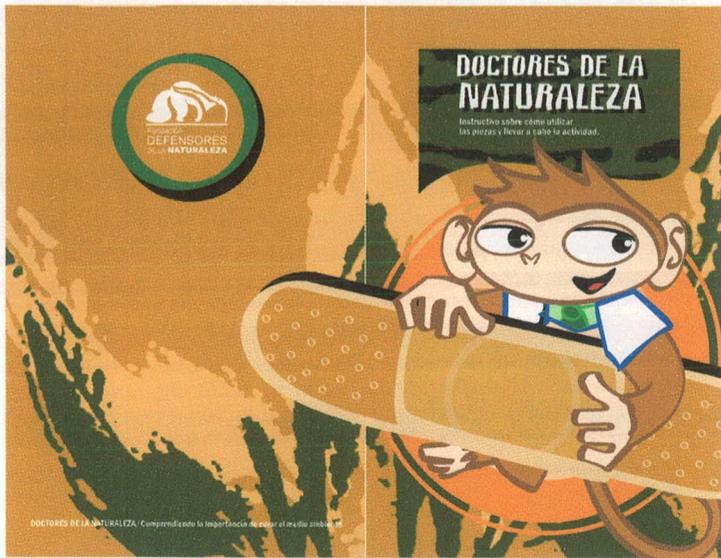
Con ello se cumple con el objetivo de ser un punto focal de atracción hacia el material.

El personaje sostiene la curita con la imagen de “limpieza”; esto para que a primera vista se de una noción del motivo de la pieza y de la actividad que es la de cuidar y curar el medio ambiente así como mantenerlo limpio. Esta imagen lo recalca y en cuanto a jerarquía le proporciona importancia teniendo relación directa con la frase que aparece de “Ayúdanos a curar la Naturaleza” funcionando como un apoyo e interpretación gráfica de la misma.

Se trabajó la tipografía Icycle Country 2 para titulares que resalta gracias a una irregularidad en su estructura siendo llamativa y aún así de fácil lectura. Para facilitar la lectura de la información del afiche se colocó una pastilla de color verde oscuro que, se fusiona con el color de fondo para no llamar mucho la atención, que ayuda a resaltar la misma y a que no se pierda entre el fondo del material.

La razón por la cual los grafismos negros están colocados en primer plano en cuanto a los grafismos que se encuentran en el fondo es para que a primera vista de la sensación de un bosque seco; esto para dar la sensación que realmente el patrimonio natural está en peligro generando una sensación de alerta. El grafismo verde se colocó porque todavía existe patrimonio que se debe salvar y cuidar y para que visualmente no se vea muy apagado el afiche.

Se incluyeron los grafismos hechos con texturas de hojas a base de tinta; es un toque manual y artesanal que le da contraste dentro de los demás elementos digitales de la propuesta. Aporta una sensación de naturaleza ya que posee un aspecto bastante orgánico y libre que la caracteriza. Por último se incluyó el logotipo del cliente utilizando el mismo estilo de grafismos redondos e irregulares para mantener unidad.



INSTRUCTIVO:

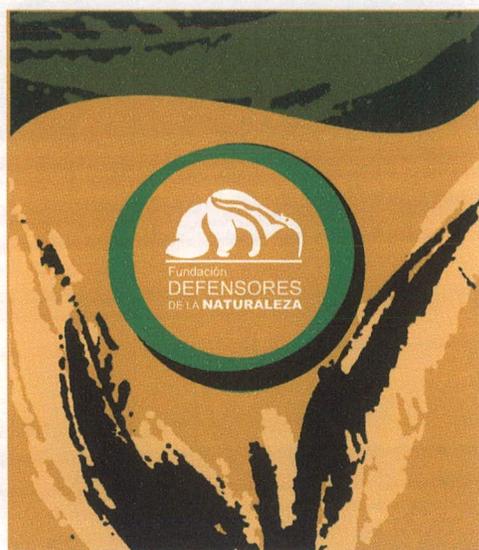
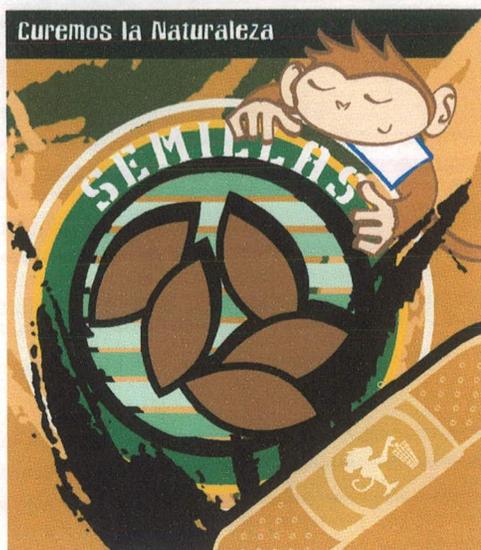
El instructivo se realizó en base a las retículas establecidas; con un tipo de diagramación a base de ejes rectos, ordenados, regulares y constantes que, como se mencionó previamente, se relacionan con el tipo de trabajo serio y profesional que realiza un doctor.

Se colocó siempre al personaje en un primer plano y con una posición dinámica y atractiva. Aunque ésta pieza no esté destinada al grupo objetivo se mantuvo lo establecido en los objetivos de diseño y se mantuvo unidad entre el estilo de todas las piezas. Se encuentra la presencia del grafismo de la curita; elemento que también unifica el diseño así como el fondo que se realizó utilizando las ilustraciones de las hojas.

En el interior posee fotografías sobre las piezas finales así como una descripción de qué es cada una, para qué sirve y cómo utilizarla así como en qué momento dentro del taller.

En la contraportada se colocó el logotipo del cliente dentro de un grafismo circular siguiendo con el estilo de trazos irregulares manejado en todas las propuestas.





Siempre se colocó el grafismo de la curita enfatizando en la idea de “cuidado”, “salud” y “limpieza” de la naturaleza que está presente en todas las piezas y que por medio de las funciones del personaje y de su profesión ellos capten, de una forma gráfica, la actitud y postura que deben adoptar.

En este caso se utilizó una franja de color verde oscuro en la parte superior del formato que permite su fácil identificación y lectura además de permitir una composición limpia sin elementos traslapados; cada uno posee y ocupa el espacio necesario resaltando en cuanto a jerarquía e importancia, el grafismo de las semillas.

El doblez que sella el sobre se realizó con un eje curvo para romper visualmente la monotonía y contrastar con los ejes verticales y horizontales. Esto genera un elemento llamativo y decorativo a la pieza que a pesar de poseer un eje distinto, es agradable y se unifica por medio del color y el grafismo de la hoja.

BOLSA DE SEMILLAS

La bolsa de semillas se trabajó a base de los grafismos de las hojas en el fondo al igual que las demás piezas. Se mantiene el uso de el mismo tipo de hoja.

El personaje se colocó en una posición abrazadora, enfatizando su cariño y cuidado hacia la naturaleza. En la parte trasera se colocó el logo del cliente manteniendo el mismo patrón que en las demás piezas.





BOTIQUINES (EMPAQUES)

Estos empaques se trabajaron en base a los grafismos de las hojas ya que es el empaque que pertenece al mundo verde. En el identificador el personaje se encuentra señalando hacia la curita y el símbolo de salud. Esto se hizo para enfatizar en ese mensaje y recordarle al grupo objetivo el propósito de toda la actividad, el cual es el de curar y cuidar la naturaleza.

Dentro de la diagramación se incluyó un grafismo con una cruz roja; símbolo que posee la mayoría de botiquines, sobre la curita unificando el significado de ambos: "Salud". A este grafismo se le colocó una sombra negra para que resalta del fondo y para darle una sensación tridimensional a la composición y así resaltar ciertos elementos para que no se mire plana.

Las flechas se trabajaron como un símbolo de reciclaje para apoyar la idea de cuidar la naturaleza y también sirven para separar un elemento gráfico de otro.

El área frontal de cada botiquín contiene el logo distintivo del Mundo Verde manteniendo la presencia de los grafismos en el fondo como elemento que le da unidad con el resto de las piezas. En este caso el logo del cliente se encuentra incorporado con el logo del Mundo Verde dándole así un lugar más protagónico dentro de este material.

El personaje se utilizó en la parte trasera como un punto de atracción hacia la información que sostiene. Se encuentra en una posición abrazadora con distintas expresiones en cada uno de los empaques; llama la atención y rompe visualmente con la cantidad de color utilizada.





BOTIQUINES (EMPAQUES) continuación

En los laterales posee una nota que incita al grupo objetivo a ser doctores de la naturaleza cada vez que puedan y cada vez que la naturaleza esté en peligro; esté enferma. En el otro lateral posee una frase que resume y concretiza el propósito de toda la actividad y desarrollo de las piezas el cuál es de "Curar la Naturaleza".

En las pestañas del material se incluyeron los grafismos de limpieza; siempre enfatizando en el mensaje y unificando todos los materiales.

El botiquín del Mundo Azul está elaborado de igual forma para guardar unidad en las piezas con la diferencia del color, aplicación de grafismos y expresión del personaje para que exista variedad y sean más llamativos.

Otra diferencia es la parte trasera en donde, en este caso, se incluyen indicaciones o tips de cómo cuidar el agua desde sus hogares a diferencia del botiquín del Mundo Verde en donde las instrucciones son para sembrar un nuevo árbol.

Estos botiquines están elaborados para que el contenido de los mismos sean elementos y artefactos que ayuden al grupo objetivo a asociar el texto con lo que vean en el taller así como artículos que refuercen de una forma práctica el contenido que se les presente.



T- SHIRT

El color de la t shirt fue seleccionado por dos razones: la primera; debía ser un color oscuro para generar un impacto visual en cuanto a los altos contrastes y la segunda; debía integrarse a los demás diseños en cuanto

a color y a lo que significa; siendo el verde el color principal bajo el que se identifica a la naturaleza éste fue el seleccionado.

Se trabajó en base a siluetas al igual que en algunas piezas para que se unificara así como ahorrar en costos de impresión manteniendo la menor cantidad de colores posibles.

El punto de utilizar las siluetas es, como se menciona, el de generar un impacto y atractivo visual. Se incluyó el grafismo de limpieza con el personaje.

Siempre se mantuvo la presencia de los grafismos de las hojas con la excepción que en este caso solamente se utilizó uno; de nuevo para unificar costos ya que para poder utilizar una composición de dos grafismos se necesita de otro color que diferencie uno de otro. La presencia de este elemento no sólo unifica esta pieza con las demás sino que también ayuda a generar un impacto que radica en la mezcla de elementos digitales con elementos orgánicos mucho más libres elaborados artesanalmente.

El logo de Defensores de la Naturaleza se incluyó en la parte frontal de la t shirt como parte de la composición y para mostrar la entidad encargada de toda la actividad.



Fundación
DEFENSORES
DE LA NATURALEZA

LA NATURALEZA
ESTA ENFERMA



NO DEJES QUE EL TIEMPO
DE LA NATURALEZA SE AGOTE



¿Cómo contaminamos el
Bosque?



Si cortas un árbol vuelve
a sembrar otro...

De lo contrario
corremos el peligro de quedarnos
sin ellos.



No debes cortar árboles
a la orilla de los ríos...

Esto causa que no llueva
y exista sequía...



¿Cómo contaminamos el
Agua?

Bañarse y lavar ropa
en los ríos contamina el agua...





PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

Este video tiene doble intención; una lograr un entendimiento conciente en el grupo objetivo como una intención emocional, en estos casos se recurre a utilizar música de beat lento, con tonalidades menores; esto pretende lograr que el video de alguna u otra forma comience a generar sensaciones y percepciones que más tarde convocarán a acciones de su inconciente.

Los textos irrumpen de manera lenta el ritmo ya que es muy probable que su tiempo de lectura sea bastante lento y es por esto que se acostumbra que se lea dos y hasta tres veces a un tiempo de lectura de un adulto. Los colores se utilizaron para mantener viva la atención asociándolos con colores de la naturaleza con una predominancia del color azul ya que es un color relajante; esto para mantener la intención del video. El timing está hecho de tal forma que cada plano tenga el impacto que requiere dentro de su ritmo, para un mejor entendimiento.

Se simplificaron las composiciones que contenían al personaje para que el mismo tuviera presencia dentro de la presentación sin generar ruido visual que distraiga al grupo objetivo. Al inicio aparece realizando una afirmación acerca de que la naturaleza está enferma y de esa forma introducir a los niños al concepto de todo el taller y al final aparece en una posición de abrazo con la naturaleza proporcionando una idea gráfica de la actitud que se espera que adopten en cuanto al cuidado del medio ambiente.





CARÁTULA PARA DVD

El color azul utilizado para esta pieza es el color que se utilizó dentro de la presentación para los fondos proporcionando así unidad entre ambas cosas y un sentido de pertenencia así como de coherencia entre lo que se ve en el diseño con lo que se ve dentro de la presentación. Por esto mismo, se realizó una aplicación de elementos que presentes en la composición del mapa o al igual que los elementos gráficos (franja con ejes curvos) que se incluyen dentro.

Se incluyó al personaje en una posición de implicación en donde señala a la frase principal y en una posición central y superior el logo del cliente.

13. producción y reproducción

13.1 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:

AFICHE

Tipo de impresión: Digital
Cantidad: 40 Unidades
Color: Full color
Medidas: 11 x 17 pulg
Impresión: Tiro
Formato: Vertical
Soporte: Papel Bond

INSTRUCTIVO

Tipo de impresión: Digital
Cantidad: 2 unidades
Color: Full color
Medidas: 11 X 8.5 pulg
Impresión: Tiro y Retiro
Formato: Horizontal
Soporte: Papel Glossy

SOBRES DE SEMILLAS

Tipo de impresión: Digital
Cantidad: 1000 unidades
Color: Full color
Medidas: 6 x 7 cms
Impresión: Tiro
Formato: Vertical
Soporte: Papel Bond

GUÍA DE TROQUEL: Este archivo contiene la guía de donde van los dobles y cortes de los troqueles

BOTIQUINES (EMPAQUES):

Tipo de impresión: Digital/Empalmado
Cantidad: 250 (color verde) y 250 (color azul)
Color: Full color
Medidas: 5.25 x 3 x 2.75 pulg
Impresión: Tiro
Formato: Horizontal
Soporte: Cartón

PLAYERAS:

Tipo de impresión: Serigrafía
Cantidad: 500
Color: 3 colores: Blanco, negro, naranja
Medidas: Imágen tamaño carta
Impresión: Tiro
Formato: Vertical
Soporte: Vinil Termo Transferible

CARÁTULA DVD

Tipo de impresión: Térmica
Cantidad: 5
Color: Full color
Medidas: 12 x 12 centímetros
Impresión: Tiro
Formato: Cuadrado
Soporte: DVD



13.2 INFORME TÉCNICO:

Contenido del CD: (CD en anexos)

Contiene artes finales de cada material en las siguientes 6 carpetas:

PNG: Esta carpeta contiene todos los formatos .png que se utilizaron dentro de los materiales. Estos archivos son específicamente todos los grafismos de las hojas que se utilizaron.

TIPOS: En esta carpeta se incluyen todas las tipografías utilizadas en formato .rtf para que puedan ser instaladas en cualquier computadora donde se abran los archivos .fh11, .fh10 y .fh9

ARTES: Contiene los artes en formatos FH11 (Freehand MX 11), FH10 (Freehand 10) y FH9 (Freehand 9) de todos los materiales

JPGS: Contiene todos los artes en formatos .jpg que pueden ser abiertos en cualquier computadora y cualquier programa.

Contenido de las carpetas:

AFICHE:

Arte elaborado en Macromedia Freehand MX 11.0.1
El archivo se encuentra en la carpeta llamada ARTES.

Nombre del archivo: AFICHE.fh11
Impresión: Tiro

Color: Full Color
Tipografías: Icicle Country 2 y Franklin Gothic Demi Cond

INSTRUCTIVO:

Arte elaborado en Macromedia Freehand MX 11.0.1
El archivo se encuentra en la carpeta llamada ARTES.

Nombre del archivo: INSTRUCTIVO.fh11
Impresión: Tiro y Retiro
Color: Full Color
Tipografías: Icicle Country 2

SOBRE DE SEMILLAS:

Arte elaborado en Macromedia Freehand MX 11.0.1
El archivo se encuentra en la carpeta llamada ARTES

Nombre del archivo: SOBRE.fh11
Impresión: Tiro
Color: Full Color
Tipografía: Icicle Country 2

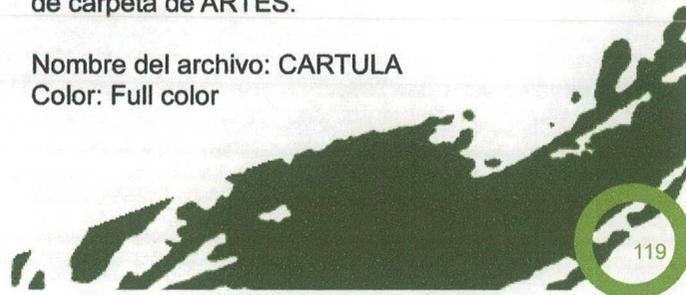
BOTIQUINES (EMPAQUES):

Arte elaborado en Macromedia Freehand MX 11.0.1
El archivo se encuentra en la carpeta llamada ARTES

CARÁTULA DVD

Arte elaborado en Freehand MX 11.0.1. El archivo dentro de carpeta de ARTES.

Nombre del archivo: CARTULA
Color: Full color





Nombre del archivo: BOTIQUINVERDE.fh11,
BOTIQUINAZUL.fh11
Impresión: Tiro
Color: Full color
Tipografías: Icycle Country 2 y
Franklin Gothic Demi Cond

PLAYERA:
Arte elaborado en Macromedia Freehand MX 11.0.1
El archivo se encuentra en la carpeta llamada ARTES

Nombre del archivo: PLAYERA.fh11
Impresión: Tiro
Color: Full color
Tipografías: Ninguna

Cartas para adjuntar con los artes:

Srs. PuntoPlot Pte.

Gustosamente les saludo deseándoles continuidad y éxitos en sus labores. Adjunto a este documento le envío la siguiente carpeta: ARTESFINALES; que contiene los siguientes archivos: SOBRESEMILAS.jpg, AFICHE.jpg, para ser impresos en papel bond.

El tiraje es de 500 unidades de los sobres, 500 unidades de la bolsa y 40 unidades del afiche.
Muchísimas gracias por su atención y deseándoles un feliz día me suscribo a ustedes;

Ma.Andrea Brolo.

Srs. Grafimax Pte.

Agradeciendo de antemano el servicio y calidad que me han proporcionado en trabajos anteriores vuelvo a solicitar de sus servicios para un nuevo proyecto.

Adjunto a este documento les envío el siguiente archivo: TSHIRT.fh9 (diseño tamaño carta a imprimirse en serigrafía a 3 colores).

El tiraje es de 500 unidades; 250 de tamaño M y 250 de tamaño S. El color de la prenda es verde botella.

Agradeciendo sus servicios me suscribo a ustedes;

Ma.Andrea Brolo.

Srs. Mayaprin Pte.

Agradeciendo sus atenciones solicito de sus servicios. Necesito la impresión de 500 artes sobre texcote empalmado sobre cartón chip con barniz UV matte.

Deseándoles éxitos en sus labores me suscribo a ustedes

Ma.Andrea Brolo.





13.3 PRESUPUESTO DE DISEÑO E IMPRESIÓN:

DESARROLLO DE CONCEPTO BASE DE DISEÑO PARA TODAS LAS PIEZAS:

Q. 4,700.00

DESARROLLO DE PERSONAJE:

Incluye:

Creación de perfil psicológico y morfológico
Etapas de Bocetaje
Posiciones y expresiones distintas
Digitalización y propuesta final

Q. 4,100.00

DESARROLLO DE GRAFISMOS (HECHOS A MANO)

Incluye:

Etapas de Bocetaje y pruebas
Digitalización y manipulación
Propuestas finales

Q. 2,950.00

DESARROLLO DE LOGOTIPOS PARA AMBOS MUNDOS:

Q. 2,000.00

DISEÑO DE T SHIRTS:

Q. 750.00

DISEÑO DE 2 EMPAQUES:

Q. 3,000.00

DISEÑO DE AFICHE:

Q. 1,500.00

DISEÑO DE INSTRUCTIVO:

Q. 1,000.00

DISEÑO DE SOBRE DE SEMILLAS:

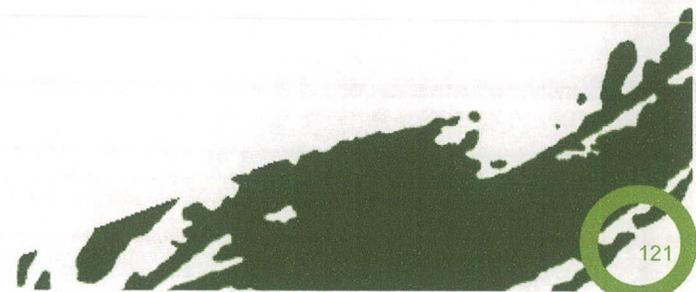
Q. 800.00

DISEÑO, EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN DE PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL:

Q. 4,000.00

SUBTOTAL:

Q. 24,800.00





Presupuesto de impresión:

Impresión de empaques: Litografía MAYAPRIN (ver pag. 143)

Q. 3,800.00
500 unidades

Impresión de instructivo: DOCUCENTRO

Q. 48.00
2 unidades

Impresión de Afiche: DOCUCENTRO (ver pag. 144)

Q. 600.00
40 unidades

Impresión de sobres: DOCUCENTRO (ver pag. 144)

Q. 3,150.00
1,000 unidades

Impresión de playera: GRAFIMAX (ver pag. 143)

Q. 4,987.50
250 unidades

Impresión de DVDs: C.D.LATIN (ver pag. 145)

Q. 110.00
5 unidades

NOTA:

Este presupuesto está realizado para llevar a cabo la actividad 4 veces en 2 años con una cantidad de 60 personas cada una.

Es una inversión a largo plazo que puede ser patrocinada por uno de los mayores inversionistas del Defensores de la Naturaleza que en su mayoría financia actividades como estas: CLUB ROTARIO SUR o la Embajada de Holanda.

13.4 SISTEMA DE IMPRESIÓN O REPRODUCCIÓN:

El sistema de impresión para las siguientes piezas; Afiche y Sobres de Semillas, será de tipo Digital ya que el tiraje no es de gran cantidad y porque el soporte es papel de tipo bond. El instructivo será impreso digitalmente ya que sólo son 2 unidades.

Ahora bien; los empaques serán impresos litográficamente con un método de empalmado de texcote sobre un soporte de cartón siendo otra de las razones su tiraje reducido de 500 piezas.

El método de impresión de las playeras es serigráfico por el tipo de material de impresión (termotransferible) por su durabilidad y calidad.

Para las carátulas de dvd se utilizará un método de impresión térmico.



14.

Conclusiones y recomendaciones

CONCLUSIONES:

1. Se apoyó por medio de una presentación audiovisual que sirvió para informar al grupo objetivo acerca de las consecuencias de no cuidar la naturaleza y contaminar las fuentes de agua por medio del uso de fotografías y videos que en conjunto muestran a la naturaleza en un estado saludable así como en un estado decadente gracias a las actitudes negativas que se tiene hacia ella como lo es tirar la basura en los ríos, talar árboles en exceso y no resembrar, entre otros. Para que generara una sensación de melancolía se utilizó un audio con un ritmo lento y tonos menores que en conjunto con el color azul de fondo (tonalidad que fomenta la reflexión, relajación y atención) lograron que el grupo objetivo no se distrajera y les generar un sentimiento de preocupación ante la situación en la que se encuentra la naturaleza.

2. Se reforzaron los conocimientos adquiridos durante el taller sobre cómo cuidar el agua y la naturaleza por medio de dos empaques en forma de botiquines, los cuales enfatizan en el rol de doctores que el grupo objetivo debe adquirir en cuanto a la naturaleza y su salud. Contienen elementos relacionados con el cuidado del ambiente tales como semillas, jabón sin lejía. Estos elementos promovieron la interacción del grupo objetivo con el contenido transmitiéndoles ideas puntuales acerca del tema. Para enfatizar en el propósito de la actividad, el cuidado del medio ambiente, se incluyeron grafismos tales como la curita con el símbolo de salud; en las pestañas los símbolos de limpieza y de reciclaje el cual fue aplicado en el fondo. Así mismo se incitativo al grupo objetivo a ser doctores de la naturaleza con la frase y textos aplicados en los laterales del botiquín. De igual manera el personaje se encuentra en una posición de abrazo como una forma visual distinta de afianzar el mensaje de "cuidado" de la naturaleza.

3. Se diseñó un personaje que funcionó como punto de atracción hacia el material por medio de su aplicación en posiciones dinámicas y expresiones positivas. El mismo fue desarrollado en base a las especies presentes en entorno natural del grupo objetivo. Es una forma gráfica para que el grupo objetivo pueda asociar la tarea de un doctor con la actitud que deben adoptar en cuanto a la Naturaleza. Para que llamara la atención se utilizó en primeros planos dentro de la diagramación de las piezas así mismo, se trabajó en base a jerarquías en donde el mismo sería el punto principal y por lo tanto, el más grande en proporción. Sus actitudes llamativas y dinámicas son las que finalmente, en conjunto con los aspectos anteriores, lograron que el grupo objetivo sintiera más cercanía al personaje, no sólo por su posición dentro de las piezas sino por ser una representación de una profesión que les resultaba familiar.

4. Se invitó al grupo objetivo al taller por medio de un afiche informativo. Éste consistía en información sobre el día, la hora y el lugar donde se realizará ésta actividad así como de una frase que les propone ser doctores de la naturaleza y ayudar a curarla. Así mismo se utilizó la presencia del personaje en una posición dinámica, divertida y atractiva que llama la atención del grupo objetivo para asistir. Se trabajó en base a las ilustraciones de las hojas que mostraban al mundo natural en un estado enfermo por medio de su aspecto orgánico y fosilizado que les da un aspecto "muerto" enfatizado por el color negro y café utilizados para las mismas. Sin embargo existe la presencia de hojas verdes que representan el patrimonio que todavía queda por cuidar y salvar.



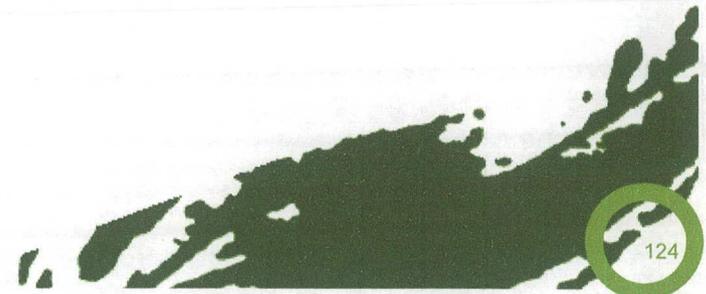
RECOMENDACIONES:

1. Es recomendable utilizar la menor cantidad de elementos dentro de la composición para que no distraigan la atención del grupo objetivo de lo más importante que es las emociones e impacto que puedan causarles el conjunto de imágenes y video.

2. Cuando se realice proyectos de diseño para promover el cuidado del medio ambiente, es recomendable recurrir al desarrollo de empaques con un diseño dinámico y divertido que invite al grupo objetivo a conservarlo y que conviertan el taller en una actividad memorable que les recuerde el contenido tratado en el mismo.

3. Al realizar proyectos relacionados con el cuidado y preservación de la naturaleza, se recomienda recurrir al diseño de un personaje que sea relativo a la temática y al contexto del grupo objetivo.

4. Se recomienda que al diseñar un afiche que invite a los niños entre 8 y 12 años de comunidades del interior como San Agustín, se utilice la menor cantidad de texto posible y procurar que el mensaje se transmita de una forma visual entendible.



DOCUMENTOS WEB

C

Clases de Gama pantone. (Documento www) Disponible en:
<http://www.fotonostra.com/gráfico>

Cuidar el agua es cuidar nuestro futuro. Ecoagua (2000) (Documento www) Disponible en:
<http://www.educasitios.educ.ar/grupo068/?q=node/107>

D

Defensores de la Naturaleza "Sierra de las Minas" (Documento www) Disponible en:
<http://www.defensores.org.gt/>

Definición de diversas palabras (Documento www) Disponible en:
<http://www.glosario.net/>

Directorio e información sobre diferentes sistemas de impresión. Apartados "Impresión convencional, transfer y serigrafía" (Documento www) Disponible en:
<http://otrascosas.com/impres/>

Diseño de packaging/empaques. (Documento www) Disponible en:
<http://www.elmatecreativos.com>

Diseño Orgánico. (Documento www) Disponible en:
http://www.portaldearte.cl/terminos/organico_diseno.htm

E

El Cartel. Educar. (Documento www) Disponible en:
<http://www.tuobra.com>

H

Hoja Del Hecho #1 "Qué son los desechos peligrosos" (Documento www) Disponible en:
http://ccargreenlink.org/Spanish_Documents/Spanish_HTM/1101sp.htm

I

Impresión Offset (Documento www) Disponible en:
[http://www.fotonostra.com/gráfico.Apartado"serigrafia,impresión offset"](http://www.fotonostra.com/gráfico.Apartado%27serigrafia,impresión offset%27)
<http://www.procarton.com/files/GlossarySpanish.pdf>
http://www.google.com.gt/search?hl=es&defl=es&q=define:Reserva+natural&sa=Xoi=glossary_definition&ct=title

L

Los peligros actuales del Mundo (Documento www) Disponible en:
<http://www.tudiscovery.com/descubreelverde/>

M

Manejo de desechos biológico-infecciosos en las clínicas periféricas de la FESI (Documento www) Disponible en:
http://www.odontologia.iztacala.unam.mx/instrum_y_lab1/otros/ColoquioXVII/contenido/cartel/cartel_1w.htm

Material Audiovisual, definición. (Documento www) Disponible en:
<http://www.wikipedia.com>

Métodos de impresión sobre cartón. (Documento www) Disponible en:
<http://www.procarton.com/files/GlossarySpanish.pdf>

R

Reservas Naturales Estrictas (2008) (Documento www) Disponible en:
<http://www.tierradelfuego.org>

S

Santoni Celina. "Efectos de la agricultura y sobrepastoreo sobre el balance hídrico de zonas semiaridas" (Documento www) Disponible en:
http://gea.unsl.edu.ar/resumenes_reuniones.htm

T

Técnicas de impresión, apartado "Serigrafía". (Documento www) Disponible en:
<http://www.atikoestudio.com/disenador/grafico/impresion/serigrafia/index.htm>



BIBLIOGRAFÍA/ LIBROS

C
G

Cámara, Sergei. (2006) El dibujo Animado. Editorial Parramón. España

Guía Metodológica para Docentes (Material del Fondo del Agua (2007)Fundación Defensores de la Naturaleza (2006) "Cómo cuidar el agua" [Folleto]

M

Margoulis R. et al. (1993). Diagnóstico para la integración humana a la Reserva de la Biósfera de la Sierra de las Minas. Primera edición. Fundación Defensores de la Naturaleza. Ciudad de Guatemala

Material de Apoyo. Contenido de cátedra acerca de los tipos de personajes y Mediación Pedagógica según la forma. (2006) Curso Síntesis 1. Impartido en la Universidad Rafael Landívar.

Material escrito proporcionado por Defensores de la Naturaleza. (2007)Tema: Reserva de Biósfera Sierra de las Minas. Defensores de la Naturaleza, Guatemala.

Mejía, T. (2003) Aunque el mundo tiemble, no tiembles. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala

Melgar F. G. (2007) Proyecto de diseño para favorecer la sensibilización de los jóvenes sobre el tema "Discapacidad". Tesis. Guatemala, Universidad Rafael Landívar.

Muller, K. C. (2007) Entrevista. {en red} Disponible en: kmuller@kraftlogic.com

T

Tipos de personajes. Contenido de cátedra acerca de los tipos de personajes y Mediación Pedagógica según la forma. (2006) Curso Síntesis 1. Impartido en la Universidad Rafael Landívar.

Tres dimensiones del personaje. Contenido de cátedra acerca de la animación. (2006) Curso Animación. Impartido en la Universidad Rafael Landívar

P

Padilla, A. (2008) Entrevista. {en red} Disponible en: alejandrapad@yahoo.com.mx

Prodatos

Q

Quan C. 1998. Distribución y alimentación del saraguato negro (Allouatta Pigra) en el Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic y zonas aledañas, Izabal, Guatemala. Tesis de Licenciatura en Biología. Facultad de Ciencias y Humanidades. Universidad del Valle. Ciudad de Guatemala.

R

Roldán V., J. M. (2007) Proyecto de diseño para favorecer la sensibilización en jóvenes sobre el tema Discapacidad. Tesis. Guatemala. Universidad Rafael Landívar.

V

Vinciana Editorial. Colección Leonardo El dibujo Animado y humorístico. Editorial Viaciana Editrice S.A. Italia



16. anexos

ANEXO I: INSTRUMENTO PARA ESTABLECER PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO:

Hola. Mi nombre es María Andrea y estoy realizando un proyecto para cuidar el medio ambiente.

Sólo contesta las preguntas escribiendo en la línea y marcando con una X el cuadro que tenga la respuesta que quieras.

Gracias!

1. Sexo: F M

2. Edad: _____

3. ¿Hay televisor en tu casa? Sí No

4. ¿Cuál es tu programa favorito? _____

5. ¿Qué deporte te gusta hacer? _____

6. ¿Qué haces en tu tiempo libre?

- Dibujar
- Pintar
- Jugar fútbol
- Ver televisión
- Otra cosa: _____

7. ¿Cuál es tu cantante favorito? _____

8. Para ti un árbol es:

- Madera para trabajar
- Fuente de vida
- Con lo que construyen las casas

9. ¿Cuál crees que es la relación entre el bosque y el agua?

- Los árboles hacen que llueva
- Cuando llueve se forman ríos
- La lluvia ayuda a los árboles a crecer

10. Coloca una X a 3 colores que relaciones con la naturaleza:

- Verde
- Negro
- Rojo
- Anaranjado
- Amarillo
- Azul

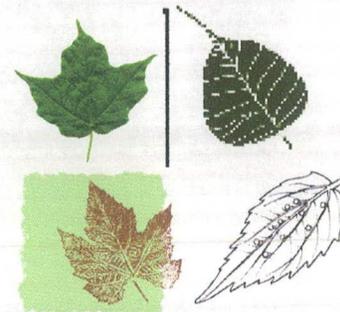
11. ¿Qué colore te gustaría ver en un material que trate sobre la naturaleza?

- Azul
- Verde
- Naranja
- Café
- Negro
- Rojo
- Amarillo

12. ¿Qué ilustraciones te gustaría ver en un material que trata sobre la naturaleza?

- Personaje
- Hojas
- Olas de agua
- Árboles
- Animales
- Ríos

13. Marca con una X el dibujo que más te guste:

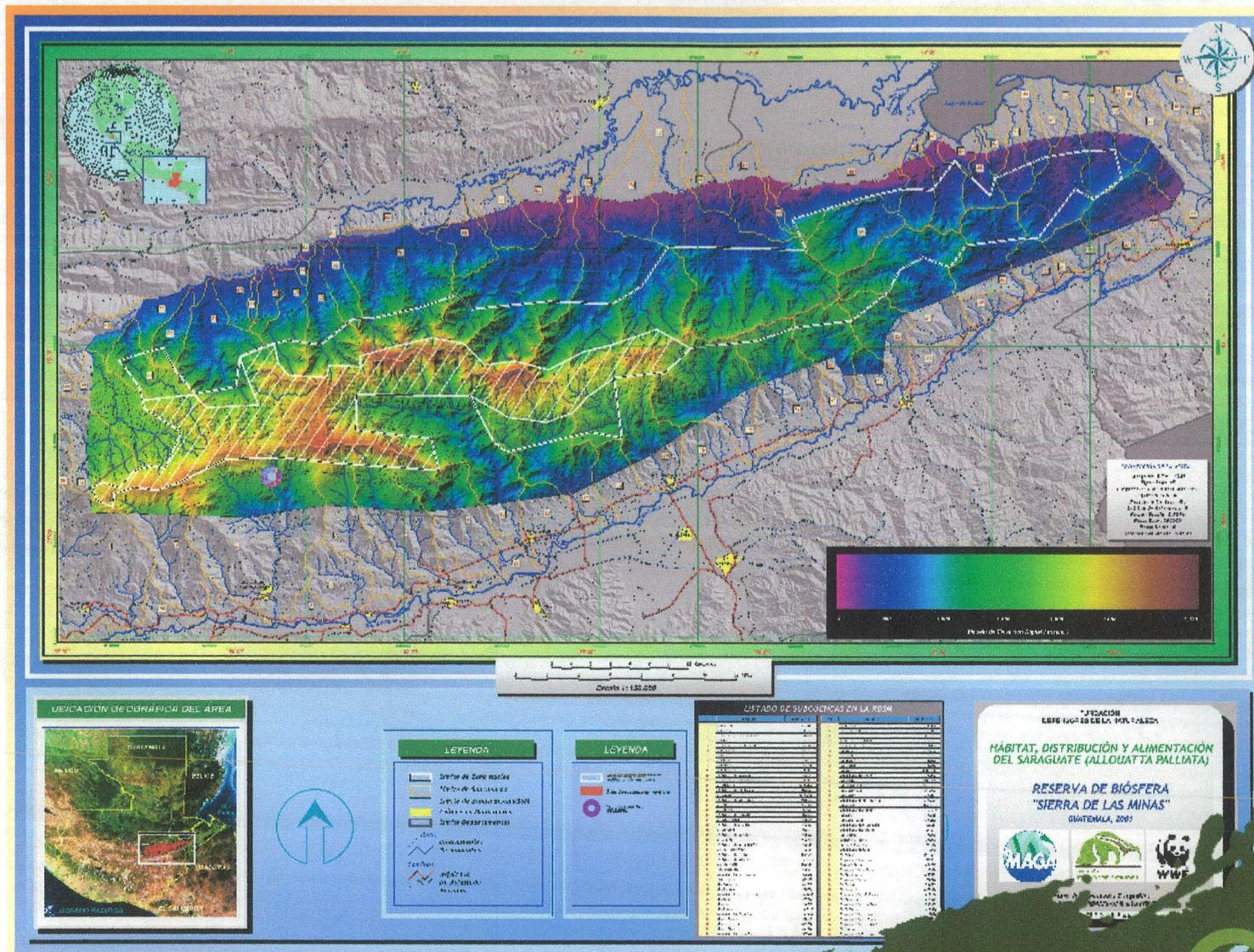




14. Marca con una X el dibujo que más te guste:



ANEXO 1.2/ MAPA "HÁBITAT, DISTRIBUCIÓN Y ALIMENTACIÓN DEL SARAGUATE (ALLOUATTA PALLIATA)"





Lic. Alejandra de Padilla
Psicóloga
alejandrapa@yahoo.com.mx
2008

1. ¿Cuál es la relevancia psicológica de los niños entre los 6 y 12 años?
2. ¿Cómo es su proceso de aprendizaje?
3. ¿Qué tanta relevancia posee un personaje animado dentro del proceso de aprendizaje?
4. En su opinión profesional, ¿Qué nivel de aceptación poseen hacia un personaje masculino? ¿Es mayor que con un femenino? ¿Por qué?
5. ¿A qué se refiere con área cognoscitiva?
6. ¿Qué es conducta inteligente?
7. ¿A qué se refiere con sensorial y motriz?

Kenneth C. Muller
Especialista en edición y cinematografía
kmuller@kraftlogic.com
2008

1. Describa paso a paso cómo se realiza una producción.
2. ¿Cuál es el trabajo específico de las personas involucradas en el proceso?
3. ¿Cuál es el sistema de color que se utiliza para una presentación audiovisual o video?
4. ¿Hay alguna diferencia en una presentación audiovisual y un video?
5. ¿Cuál es el proceso de realización de una presentación audiovisual?
6. ¿Qué es el montaje?
7. ¿Qué es ritmo de edición?
8. ¿Qué es render?



L	P	C
estancamiento	ceceo	Rueda
egoísmo	Reciprocidad	Dar/Recibir
muerte	Origen	Vida
Valores	Mundo	Universo
	Vitalidad	Luz
Negros escandalo	Color	
	convivencia	
oponido/positivo	Puruna	Niuno
	verde	
Silencio	Voz	Sonido
inertencia	gusto	disparación
análisis/afectación	básico	ambiguo
dejado	Naturalidad	flora
fiel	dehído	corazón
entusiasmo/cantivencia	Vuelo	Vibración
Seco	gotas	agua/Mujer
Apfel	Hojas	fruto
pasado	Familia	núcleo
Mont	florera	perfección
Muerte	Reservar	Vivir
Disparidad	Vida	Acercamiento
	nubes	Ultramar
	caja	
	punto	
Manana	Montaña	Sieva
	Abel	
Manana	Sieva	Montaña
Sapias	siavia	Montaña
Agresión	bese	afecto/Amor/sera
estancamiento	Crecimiento	de un niño
		maduración

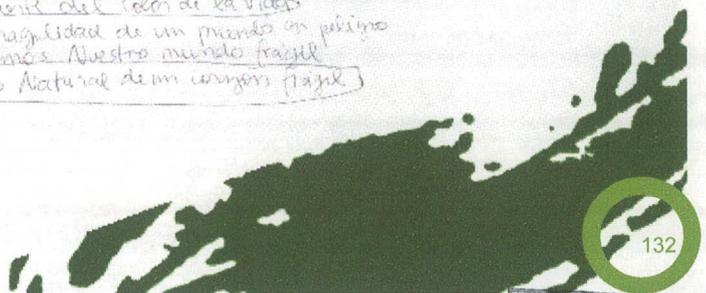
Seco
 Silencio
 Desuado
 Lichow
 Críticos
 Color
 Voz
 Naturalidad
 Látidos
 Convención
 Montaña
 Poca
 Porvenir
 Núcleo
 Sonido
 Conjetura.

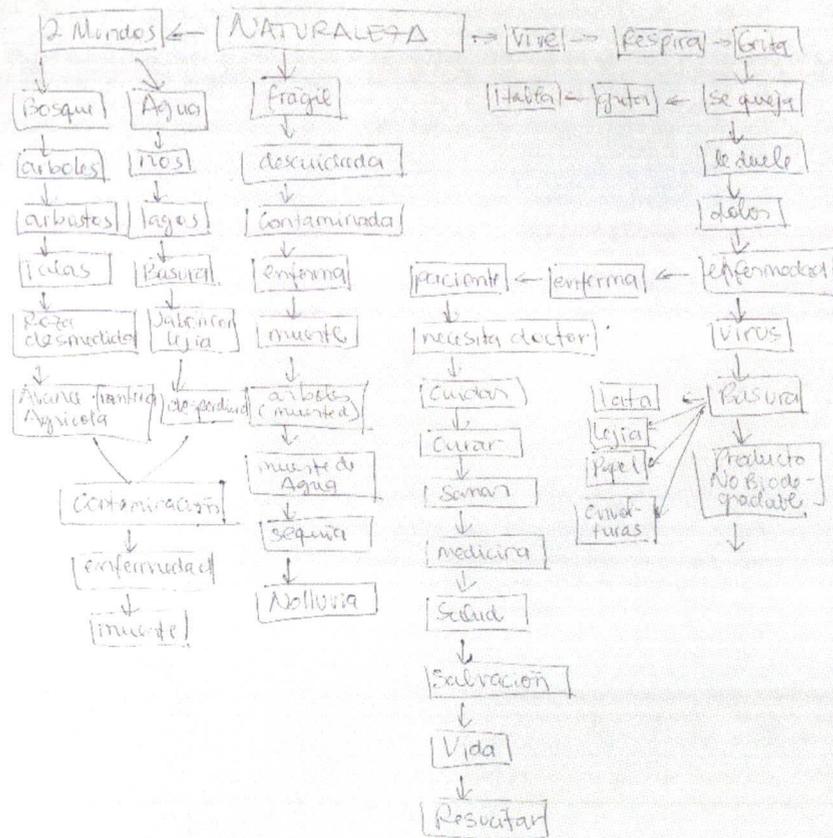
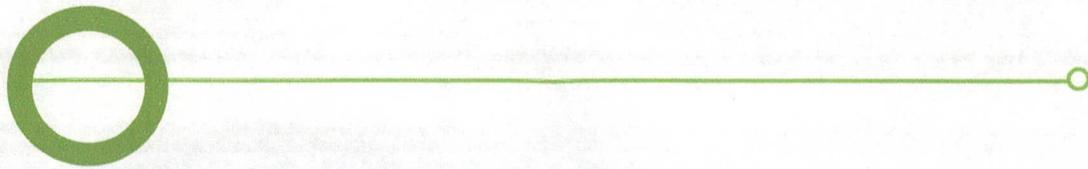
El lado frío del corazón de la montaña
 Esto silencioso de un núcleo en peligro
 El latido silencioso ante el dolor del decaído
 El último latido de una montaña
 Un latido natural al corazón

Cajas en
 Apfel es oxígeno es vida
 Talas es morir es muerte
 Talas es como matar el corazón de la Naturaleza

FRASES LO MÁS LEJANO, LO MÁS CERCAÑO

- ✓ El latido de mi lado de un núcleo natural
- ✓ Cuidar un árbol es oxígeno es vida
- ✓ Naturaleza; el Espejo de la Vida
- ✓ Latido Natural de un corazón enfermo
- ✓ El lado frío del corazón de la montaña
- ✓ Esto silencioso de un núcleo en peligro
- ✓ el latido silencioso ante el dolor del decaído
- ✓ El último latido de la montaña
- ✓ Talas es morir; es muerte.
- ✓ Talas, es matar el corazón de la naturaleza
- ✓ Una sieva que vive y respira
- ✓ El beso de la muerte
- ✓ El mundo que se nubla
- ✓ Vida que se apaga
- ✓ El silencio del último grito de ayuda
- ✓ el mundo que se aburga
- ✓ Un corazón que se queda sin cura
- ✓ El corazón de un mundo natural asfixiado
- ✓ La nube que asfixia la vida natural
- ✓ La nube que asfixia el corazón natural
- ✓ Un mundo que se asfixia
- ✓ El último grito de ayuda
- ✓ El último latido de 2 mundos en peligro
- ✓ el dolor de vida que se desvanece
- ✓ el color de la vida natural que desvanece
- ✓ un cielo que asfixiante
- ✓ al grito de su muerte
- ✓ Cuidar es salvar
- ✓ Cuidar es salvar
- ✓ Los sobrevividos del Mundo Natural
- ✓ el color del peligro
- ✓ el color de la muerte
- ✓ Rueda de la muerte
- ✓ la Rueda del destino
- ✓ El craso al color de la vida
- ✓ La muerte del color de la vida
- ✓ La fragilidad de un mundo en peligro
- ✓ Cuidarnos Nuestro mundo fragil
- ✓ Latido Natural de un corazón fragil





FRASES "MAPA DE RELACIONES"

- ✓ Cuidar es sanar
- ✓ Cuidar es salvar
- ✓ Un mundo que vive y respira
- ✓ Naturaliza: un ser vivo enfermo
- ✓ La enfermedad de la naturaleza
- ✓ El doctor que cuida la naturaleza
- ✓ la contaminación que enferma la naturaleza
- ✓ el virus más letal: el hombre
- ✓ Cuidar la Naturaleza
- ✓ salvar la Naturaleza
- ✓ ser salvadores de la Naturaleza
- ✓ ser doctores de la Naturaleza
- ✓ Factores de la Naturaliza
- ✓ la cura perfecta para 2 Mundos enfermos
- ✓ El paciente más frágil: la Naturaleza
- ✓ El paciente más importante
- ✓ curemos al paciente más importante
- ✓ el dolor de la Naturaleza
- ✓ Aliviamos el Dolor de la Naturaleza
- ✓ Aliviamos la enfermedad de la Naturaleza
- ✓ Cuidemos la Naturaleza
- ✓ Un mundo enfermo
- ✓ el paciente que enferma a la Naturaleza
- ✓ el actor de la enfermedad
- ✓ el actor de la enfermedad del Mundo Natural
- ✓ la enfermedad que amenaza la vida
- ✓ un virus letal del Mundo Natural
- ✓ el quito de dolor de un Mundo Natural
- ✓ Salvamos la Naturaleza del Dolor
- ✓ Aliviamos el Dolor de la Naturaleza
- ✓ Salvamos al Mundo
- ✓ Curamos al Mundo
- ✓ Aliviamos al Mundo
- ✓ Cuidamos al Mundo
- ✓ Cuidamos al Mundo de este virus letal.

ANEXO 4/ INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN DISEÑADORES

Buenas tardes. Mi nombre es María Andrea brolo; soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar. Se solicita contestar las siguientes preguntas que serán de utilidad para realizar un proyecto de tipo preventivo que tiene como fin ayudar al fácil entendimiento sobre la importancia del respeto a las reservas naturales y el cuidado de las fuentes de agua para estudiantes entre las edades 8 y 12 años de la comunidad de San Agustín ubicada en Acasahuastlán, El Progreso, a orillas de la zona de amortiguamiento de la Reserva de Biósfera Sierra de las Minas.

El concepto trabajado para todas las piezas fue el de "Doctores de la naturaleza" enfatizando y relacionando la labor y actitud de un doctor hacia un paciente con la labor que se debe de emprender por parte del grupo objetivo para curar la naturaleza.

Marque el cuadro que contenga la respuesta que considere correcta.

Muchas gracias por su valioso tiempo.

1. Considere que la presentación es _____ para el grupo objetivo:

- Adecuada
- Muy seria
- Funcional
- Aburrida

2. El estilo de ilustración del personaje:

- Es infantil
- Es juvenil
- Es serio
- Es añorado

3. Considere que el personaje representa a:

- Un científico
- Un doctor
- Un dentista
- Un enfermero

4. La profesión del personaje se expresa de una forma:

- Clara
- Ambigua
- Confusa
- No se entiende

5. ¿Qué puede deducir acerca de la personalidad del personaje de acuerdo a sus expresiones faciales y corporales?

- Es cariñoso
- Es alegre
- Es aburrido
- Es serio

6. La paleta de color utilizada para cada botiquín:

- Diferencia un mundo de otro
- Armoniza el diseño
- Transmite el concepto
- Representa el agua y la naturaleza

7. El uso de colores ocre y altos contrastes en blanco y negro para los grafismos tienen la función de:

- Transmitir la enfermedad del mundo natural
- Transmitir la muerte del mundo natural
- Transmitir preocupación
- Generar altos contrastes

8. Considere que esos colores generan una sensación de:

- Alerta
- Extinción
- Tristeza
- Sucesidad

9. El soporte de apariencia "reciclada" utilizada en el poster, la bolsa y los sobres, cumple la función de:

- Reducir costos
- Promover el cuidado del medio ambiente
- Ser biodegradables
- Proporcionar un aspecto "natural" a los materiales

10. El tamaño del formato de los botiquines tiene la función de:

- Facilidad de manejo y transporte
- Facilidad de almacenaje
- Atracción
- Ser visible

11. La funcionalidad del material audiovisual es de generar:

- Preocupación
- Tristeza
- Sensibilidad
- Impulso de querer ayudar



12. Los grafismos utilizados en los fondos del diseño de los materiales tienen la función de:

- Apoyo gráfico al concepto
- Mostrar las consecuencias de la contaminación de la naturaleza
- Transmitir un mensaje negativo
- Transmitir una sensación de naturaleza

13. La función del personaje en todo el material es de:

- Transmitir un mensaje positivo
- Ser amigo del grupo objetivo
- Invitar al grupo objetivo a ser doctores de la naturaleza
- Presentar contenido

Sugerencias o comentarios:



Buenas tardes. Mi nombre es María Andrea brolo; soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar. Se solicita contestar las siguientes preguntas que serán de utilidad para realizar un proyecto de tipo preventivo que tiene como fin ayudar al fácil entendimiento sobre la importancia del respeto a las reservas naturales y el cuidado de las fuentes de agua para estudiantes entre las edades 8 y 12 años de la comunidad de San Agustín ubicada en Acasahuastlán, El Progreso, a orillas de la zona de amortiguamiento de la Reserva de Biósfera Sierra de las Minas.

El concepto trabajado para todas las piezas fue el de "Doctores de la naturaleza" enfatizando y relacionando la labor y actitud de un doctor hacia un paciente con la labor que se debe de emprender por parte del grupo objetivo para curar la naturaleza.

Marque el cuadro que contenga la respuesta que considere correcta.

Muchas gracias por su valioso tiempo.

1. El tamaño del formato del afiche es::

- Adecuado y fácil de colocar
- Pequeño y poco visible
- Manipulable
- Grande y difícil de colocar

2. El estilo del tipo de letra de los títulos:

- Impacta
- Llama la atención
- Pasa desapercibido
- Aburre

3. La función del personaje en los materiales es de:

- Llamar la atención
- Ser un adorno dentro de los materiales
- Presentar el contenido
- Impactar

4. La combinación de fotografías, video y grafismos utilizados dentro del material audiovisual expresan:

- Enfermedad
- Preocupación
- Naturaleza
- Muerte

5. El estilo de los grafismos utilizados para los fondos de los diseños de las piezas es:

- Orgánico
- Fosilizado
- Artístico
- Sucio

6. Considera que la cantidad de información, en función del grupo objetivo, utilizada dentro de los materiales es:

- Entretenida
- Aburrida
- Breve y concisa
- Fácil de entender

7. El soporte de aspecto "reciclado" utilizado en el afiche, bolsa de basura y sobres y soporte de los botiquines, posee la función de:

- Ser biodegradable
- Promover el cuidado del medio ambiente
- Reducir costos
- Mostrar un aspecto "natural" del material

8. El tamaño del formato de los botiquines es:

- Manipulable
- Cómodo de transportar
- Amplio
- Muy pequeño

9. El estilo de diseño manejado en todas las piezas es:

- Juvenil
- Infantil
- Serio
- Aburrido

10. Considera que el personaje:

- Se acopla al entorno natural del grupo objetivo
- Resulta familiar para el grupo objetivo
- Es ajeno al entorno natural del grupo objetivo
- No es reconocible por el grupo objetivo

Comentarios o sugerencias:





EXPERTOS EN AUDIOVISUALES:

Buenas tardes. Mi nombre es María Andrea Brolo; soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar. Se solicita contestar las siguientes preguntas que serán de utilidad para realizar un proyecto de tipo preventivo que tiene como fin ayudar al fácil entendimiento sobre la importancia del respeto a las reservas naturales y el cuidado de las fuentes de agua para estudiantes entre las edades 8 y 12 años de la comunidad de San Agustín ubicada en Acasahuastlán, El Progreso, a orillas de la zona de amortiguamiento de la Reserva de Biósfera Sierra de las Minas.

El concepto trabajado para todas las piezas fue el de "Doctores de la naturaleza" enfatizando y relacionando la labor y actitud de un doctor hacia un paciente con la labor que se debe de emprender por parte del grupo objetivo para curar la naturaleza.

Marque el cuadro que contenga la respuesta que considere correcta.

Muchas gracias por su valioso tiempo.

1. Cual es el objetivo de la presentación:

- Transmitir la importancia de cuidar el medio ambiente
- Transmitir las consecuencias de no cuidar el medio ambiente
- Transmitir los problemas que afronta el bosque y el agua
- Entretener

2. ¿Cómo catalogaría el audio de la presentación?:

- Tiene coherencia armónica con el video
- Disonante
- Indiferente
- El video se vuelve 1 con la música

3. Considera que el tiempo de duración de la presentación es:

- Extenso
- Adecuado
- Muy corto, falta información
- Más que necesario

4. El tamaño de los créditos utilizados es:

- Adecuado para el grupo objetivo
- Legible
- No legible
- Muy grande en cuanto a los demás elementos

5. Considera que los fondos utilizados dentro de la presentación son:

- Innecesarios
- Atractivos para el grupo objetivo
- Exagerados
- Pasan desapercibidos

6. Considera que el manejo gráfico utilizado en la presentación es__ para el grupo objetivo:

- Adecuado
- Aburrido
- Llamativo
- Muy serio

7. Los colores utilizados para los fondos generan una sensación de:

- Frescura
- Relajamiento
- Seriedad
- Generar altos contrastes

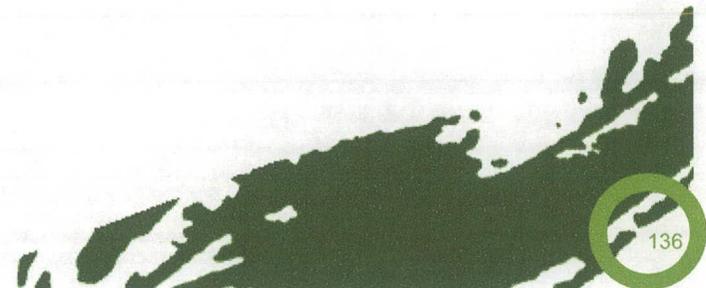
8. El timing utilizado en la presentación es:

- Preciso
- Retardado
- Impactante
- Disperso

9. La presentación genera un sentimiento de:

- Preocupación
- Tristeza
- Aburrimiento
- Alivio

Comentarios o sugerencias:





GRUPO OBJETIVO:

Hola. Mi nombre es María Andrea Brolo y estoy haciendo un proyecto para ayudar a cuidar el medio ambiente

Sólo necesito que contestes las preguntas colocando una X en el cuadro donde se encuentre la respuesta que quieras contestar y esto me ayudará mucho.

Muchas gracias.

1. La personalidad del personaje es:

- Amigable
- Alegre
- Triste
- Seria

2. ¿Cuál es la profesión del personaje?:

- Un doctor
- Un científico
- Un enfermero
- Un dentista

3. ¿Cuál es la función de un doctor?:

- Cuidar y curar enfermos
- Vender medicinas
- Mejorar la salud de las personas
- Poner inyecciones

4. Con qué relacionas el color verde de la cajita del Mundo Verde :

- Naturaleza
- Esperanza
- Paz
- Vida

5. ¿Con qué relacionas el color azul de la cajita del Mundo Azul?:

- Agua
- Frescura
- Limpieza
- Cielo

6. ¿Con qué relacionas los colores negro, blanco y café?:

- Muerte
- Tristeza
- Aburrimiento
- Enfermedad

7. La letra de los títulos te parece:

- Llamativa
- Interesante
- Aburrida
- Simple

8. La letra de los párrafos es:

- Fácil de leerl
- Difícil de leer
- Desordenada
- Confusa

9. El tamaño de los botiquines::

- Te da curiosidad saber qué hay dentro
- Te llama la atención
- Te parece aburrido
- Te parece pequeño

10. ¿Qué te hace sentir el video?:

- Preocupación
- Tristeza
- Aburrimiento
- Alivio

11. ¿Qué te transmiten los dibujos de las hojas?:

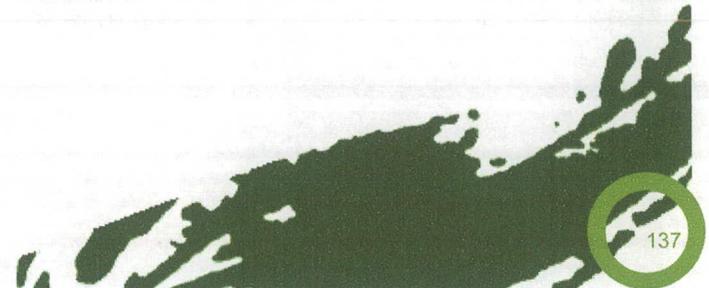
- Fósiles
- Extinción
- Muerte de la naturaleza
- Naturaleza

12. ¿Para qué sirve el material reciclable?:

- Cuidar el medio ambiente
- Salvar al mundo
- No contaminar
- Para verse bonito

13. ¿De qué tratan los materiales en general?:

- Naturaleza
- Vida
- Muerte
- Animales





ANEXO 5/ RESULTADOS DE VALIDACIÓN

Luego de un proceso de validación por medio de instrumentos que fueron entregados a expertos, diseñadores, expertos en video y audiovisuales y el grupo objetivo se llegó a los siguientes resultados:

EXPERTOS:

1.El tamaño del formato del afiche es:

Adecuado y fácil de colocar II
Pequeño y poco visible
Manipulable III
Grande y difícil de colocar

2. El estilo del tipo de letra de los títulos:

Impacta II
Llama la atención III
Pasa desaparcibido
Aburre

3.La función de los personajes en los materiales es:

Llamar la atención IIIII
Ser un adorno dentro de los materiales
Presentar contenido II
Impactar

4.La combinación de fotografías, video y grafismos utilizados dentro del material audiovisual expresan:

Enfermedad
Preocupación IIIII
Naturaleza
Muerte

5.El estilo de los grafismos utilizados en el fondo de las piezas es:

Orgánico III
Fosilizado II
Artístico
Sucio

6.Considera que la cantidad de información, en función del grupo objetivo, utilizada dentro de los materiales es:

Entretenida
Aburrida
Breve y consiza IIII
Fácil de entender I

7.El soporte de tipo "reciclado" en todos los materiales posee la función de:

Ser biodegradables
Promover el cuidado del medio ambiente IIIII
Reducir costos
Mostrar un aspecto "natural" del material

8.El tamaño del formato de los botiquines es:

Manipulable II
Cómodo para transportar III
Amplio
Muy pequeño





9.El estilo de diseño manejado en todas las piezas es:

Juvenil
Infantil **||||**
Serio
Aburrido

10.Considera que el personaje:

Se acopla al entorno natural del grupo objetivo **||||**
Resulta familiar para el grupo objetivo
Es ajeno al entorno del natural del grupo objetivo
No es reconocible por el grupo objetivo.

DISEÑADORES:

1.Considera que la presentación es _____ para el grupo objetivo:

Adecuada **||||**
Muy seria
Funcional
Aburrida

2.El estilo de ilustración del personaje:

Es infantil **||||**
Es juvenil
Es serio
Es añorado

3.Considera que el personaje representa a:

Un científico
Un doctor **||||**
Un dentista
Un enfermero

4.La profesión del personaje se expresa de una forma:

Clara **||||**
Ambigua
Confusa
No se entiende

5.¿Qué puede deducir acerca de la personalidad del personaje de acuerdo a sus expresiones faciales y corporales?

Es cariñoso **||**
Es Alegre **|||**
Es aburrido
Es serio

6.La paleta de color utilizada para cada botiquín:

Diferencia uno mundo de otro **||||**
Armoniza el diseño
Transmite conceptos
Representa el agua y la naturaleza

7.El uso de colores ocre y altos contrastes en blanco y negro para los grafismos tienen la función de:

Transmitir la enfermedad del mundo natural **|||**
Transmitir la muerte del mundo natural **||**
Trnasmitir preocupación
Generar altos contrastes





8. Considera que esos colores generan una sensación de:

Alerta III
Extinción II
Tristeza
Sucio

9. El soporte de tipo "reciclado" utilizado para los materiales cumple la función de:

Reducir costos
Promover el cuidado del medio ambiente IIIII
Ser biodegradables
Proporcionar un aspecto "natural" a los materiales

10. El tamaño del formato de los botiquines tiene la función de:

Facilidad de manejo y transporte IIIII
Facilidad de almacenaje
Atracción
Ser visible

11. La funcionalidad del material audiovisual es de generar:

Preocupación IIIII
Tristeza
Sensibilidad
Impulso de querer ayudar

12. Los grafismos utilizados en los fondos del diseño de los materiales tienen la función de:

Apoyo gráfico al concepto IIIII
Mostrar las consecuencias de la contaminación de la naturaleza
Transmitir un mensaje negativo
Transmitir una sensación de naturaleza

13. La función del personaje en todo el material es de:

Transmitir un mensaje positivo
Ser amigo del grupo objetivo
Invitar al grupo objetivo a ser doctores de la naturaleza. IIIII
Presentar el contenido I

EXPERTOS EN AUDIOVISUALES:

1. Cuál es el objetivo de la presentación:

Transmitir la importancia de cuidar el medio ambiente
Transmitir las consecuencias de no cuidar el medio ambiente IIIII
Transmitir los problemas que afronta el bosque y el agua
Entretener

2. Cómo catalogaría el audio de la presentación:

Tiene coherencia armónica con el video IIIII
Disonante
Indiferente
El video se vuelve 1 con la música

3. Considera que el tiempo de duración de la presentación es:

Extenso
Adecuado IIIII
Muy corto, falta información
Más que necesario





4.El tamaño de los créditos utilizados es:

Adecuado para el grupo objetivo IIII

Legible I

No legible

Muy grande en cuanto a los demás elementos

5.Considera que los fondos utilizados dentro de la presentación son:

Innecesarios

Atractivos IIIII

Exagerados

Pasan desapercibidos

6.Considera que el manejo gráfico utilizado en la presentación es ___ para el grupo objetivo:

Adecuado IIIII

Aburrido

Llamativo

Muy serio

7.Los colores utilizados para los fondos generan una sensación de:

Frescura

Relajamiento IIIII

Seriedad

Aburrimiento

8.El timing utilizado en la presentación es:

Preciso IIIII

Retardado

Impactante

Disperso

9.La presentación genera un sentimiento de:

Preocupación IIIII

Tristeza

Aburrimiento

Alivio

GRUPO OBJETIVO:

1.La personalidad del personaje es:

Amigable II

Alegre III

Triste

Seria

2.Qué representa el personaje:

Un doctor IIIII

Un científico

Un enfermero

Un dentista

3.¿Cuál es la función de un doctor?

Cuidar y curar enfermos IIIII

Vender medicinas

Mejorar la salud de las personas

Poner inyecciones

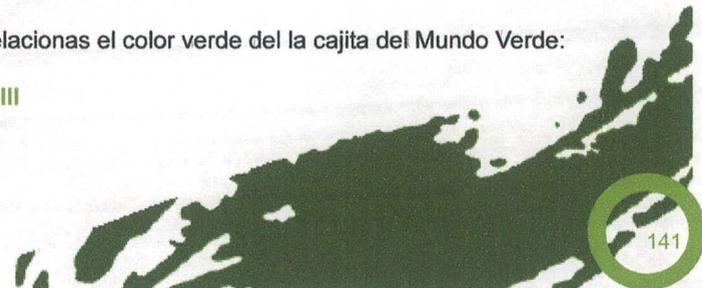
4.Con qué relacionas el color verde del la cajita del Mundo Verde:

Naturaleza IIIII

Esperanza

Paz

Vida





5. Con qué relacionas el color azul de la cajita del Mundo Azul:

Agua **||||**
Frescura
Limpieza
Cielo

6. Con qué relacionas los colores negro, blanco y café:

Muerte **||||**
Tristeza
Aburrimiento
Enfermedad

7. La letra de los títulos te parece:

Llamativa **||||**
Interesante
Aburrida
Simple

8. La letra de los párrafos es:

Fácil de leer **||||**
Difícil de leer
Desordenada
Confusa

9. El tamaño de los botiquines:

Te da curiosidad saber qué hay dentro **|||**
Te llama la atención **||**
Te parece aburrido
Te parece muy pequeño

10. Qué te hace sentir el video:

Preocupación **||||**
Tristeza
Aburrimiento
Alivio

11. Qué te transmiten los dibujos de las hojas:

Fósiles **I**
Extinción
Muerte de la naturaleza **|||**
Naturaleza **I**

12. Para qué sirve el material reciclable:

Cuidar el medio ambiente **||**
Salvar al mundo
No contaminar **|||**
Para verse bonito

13. ¿De qué tratan los materiales en general?

Naturaleza **||||**
Vida
Muerte
Animales



ANEXO 6/ COTIZACIONES



• printing
• coating
• laminating
• reprography

6a. AVENIDA 11-58 ZONA 9
TEL: 2360-8823 • 2360-8834
FAX: 2360-8987

Cotización

ORDEN DE PEDIDO

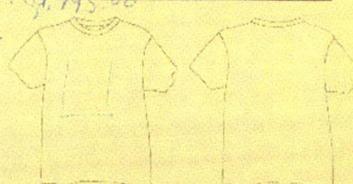
Nº 004728

COT. # _____

Nombre: Marian Brolo Fecha: 16 octubre 07
 Dirección y Tel: 58219200
 Logo / Diseño: Diseño de Serigrafía
 Prenda: 100 prendas. Tipo: blusa
 Colores: Verde, naranja Cantidad: _____
 Fecha de Entrega: _____ Precio: 5.11.45 c/u
 Anticipo Q: _____ Saldo Q: _____ Efectivo: _____
 Persona encargada de Pagos: Total: Q. 995.00

Especificaciones de Prendas a elaborar
 Cantidad en tallas

4	_____
6	_____
8	_____
10	_____
12	_____
14	_____
16	_____
S	_____
M	<u>50</u>
L	<u>50</u>
XL	_____



Diseño en
3 colores
blanco,
Negro,
naranja.

Cliete _____

Administración _____

Guatemala, 04 de Julio de 2008

Señores
Ciudad

ATTN. MARIAN BROLO

Estimado Señor:

Tenemos el agrado de someter a su consideración nuestra cotización por:

TABLOIDE a tamaño 11 x 17 impreso a FULL color TIRO en TEXCOTE C 12
 EMPALMADOS en material CARTON CHIP C 20
 Mas BARNIZ UV MATE o BRILLANTE

500..... Q. 3,800.00
 1,000..... Q. 6,500.00

TABLOIDE a tamaño 11 x 17 impreso a FULL color TIRO en TEXCOTE C 12

ESTOS PRECIOS INCLUYEN IVA

Elementos que proporciona el cliente: CD

Observaciones: PAGO: 30 DIAS

Esta cotización tiene vigencia 15 Días

Al aceptar esta cotización acepta el margen de 10% + 6 -

Quedando a la espera de sus apreciables ordenes, nos suscribimos

Atentamente,

Nancy Lopez
5538-3097



18 avenida 38-04 zona 12, Guatemala, C.A. PBX: 2476-5801
 Fax: 2442-3048 e-mail: nancy@mayaprin.com



docucentroz9@yahoo.es

Guatemala, 15 de octubre 2007.

Señorita
María Andrea Brolo
Ciudad

Estimada señorita Brolo:

De acuerdo a lo requerido me permito cotizarle lo siguiente:

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Impresión full color T/11"X17" Papel Láser	50	Q.15.00	Q. 750.00
Impresión full color T/carta Papel Láser	50	Q. 6.50	Q. 325.00
TOTAL			Q.1,075.00

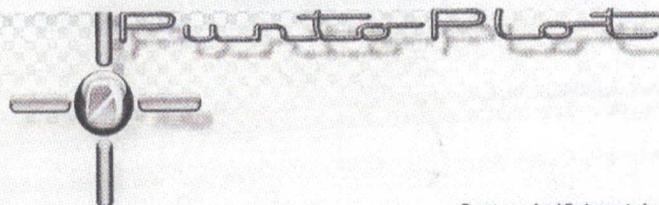
Cualquier consulta con gusto les atenderemos.

Atentamente,

Argelia Soto
Tels. 2334 4316/17

7avenida 8-01 zona 09 Plaza Blanca Local # 2
Teléfono: 2334 4316 - 2334 4317
4 av. 9 calle Edificio Horizontal zona 01
Teléfono: 220 4108
Centro Comercial Gran Via
Teléfono: 24752832 - 24454206

FAVOR EMITIR CHEQUE A NOMBRE DE:
Diseños y Expresiones Digitales, S. A.



Guatemala 15 de octubre del 2007

Srita.
Marian Brolo
Presente

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus labores diarias le mandamos la siguiente cotización.

100 impresiones en texcote full color 205 plg² _____
35c/u __total :3,500.00

100 Impresiones en Bond 60 gramos 117 plg² _____
20 c/u __total:2,000.00

100 Impresiones en Texcote full color147plg² _____
25c/u __total:2,500.00

Bueno esperando su respuesta, atentamente

Arq. Monica Jordan
Gerente General
5516-9197



Guatemala,
16 de enero del 2009

Señorita
MARIA ANDREA BROLO
Presente

Estimada señorita:

Les saludo cordialmente, deseándoles muchos éxitos en todas las labores que realiza cada día. A continuación le envío la cotización:

CANTIDAD	PRECIO UNITARIO
5 Dvd's impresos y duplicados Calidad Industrial a full color	Q. 22.00

- El dvd es profesional impreso a full color y duplicado con slim.
- El precio ya incluye IVA.
- Forma de pago 50% de anticipo y 50% contra entrega.

En espera de una respuesta positiva, sin otro particular.



Atentamente

Lily Godínez
Lily Godínez de Huertas
Account Executive

3ra. Avenida 12-13 zona 9 Montufar Plaza Bonsá Local 18
Tels: (502) 2332-7565 2339-4533
E-mail: cdlatinguatemala@yahoo.com
Guatemala, Guatemala, C. A.



Ploteo y Helios

www.heliocentro.com

COTIZACION

200 IMPRESIONES EN TEXCOTE DE 18 X 20 pulg.

CADA FORMATO TENDRIA EL VALOR DE Q56.00 EN EL QUE ESTAMOS COBRANDO UNICAMENTE COLOR.

100 IMPRESIONES EN TEXCOTE DE 19 X 22 pulg.

CADA FORMATO TENDRIA EL VALOR DE Q64.70 EN EL QUE ESTAMOS COBRANDO UNICAMENTE COLOR.

SI LE INTERESARAN NUESTROS PRECIOS LE HAREMOS EL 6% DE DESCUENTO EN CADA IMPRESIÓN, PERO VIENDO LA CANTIDAD DE IMPRESIONES LE PODRIAMOS HACER UN DESCUENTO MAS GRANDE.

