



Universidad Rafael Landívar  
Facultad de Arquitectura y Diseño

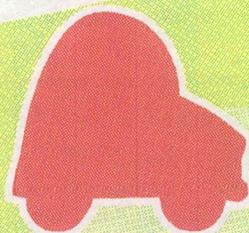
Presentación multimedia para dar a conocer  
la labor educativa de fundación REMAR a  
través de los colegios el Olivo I y el Olivo II



Mónica Suseth Fortin Chávez

Presentación multimedia para dar a conocer  
la labor educativa de fundación REMAR a  
través de los colegios el Olivo I y el Olivo II

El portafolio académico presentado al consejo de la  
facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael  
Landívar por **Mónica Suseth Fortín Chávez** previo a optar  
a título de Diseñadora Gráfica en el grado académico de  
licenciada.



Guatemala, Noviembre 2006



**Universidad  
Rafael Landívar**  
Tradición Jesuita en Guatemala

**Facultad de Arquitectura y Diseño**  
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428  
Fax: (502) 24262626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016  
[cvelaa@url.edu.gt](mailto:cvelaa@url.edu.gt)

Reg. No. Arq. 30-2006

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a  
once días del mes de octubre de dos mil seis.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **“Presentación multimedia para dar a conocer la labor educativa de Fundación REMAR a través de los Colegios El Olivo I y El Olivo II”** presentado por la estudiante **Mónica Suseth Fortín Chávez**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

**Lic. Leizer Kachler**  
**DIRECTOR DE DEPARTAMENTO**



**Arq. Cristian Vela Aquino**  
**SECRETARIO DE FACULTAD**



URL  
03  
T1248a

### **AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR**

Licda. Guillermina Herrera  
Ing. Jaime Arturo Carrera  
Lic. Rolando Alvarado Lopez, S.J.  
Lic. Jose Alejandro Arévalo  
Lic. Hugo Rolando Escobar Menaldo

RECTORA  
VICERRECTOR GENERAL  
VICERRECTOR ACADEMICO  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO  
SECRETARIO GENERAL

### **AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

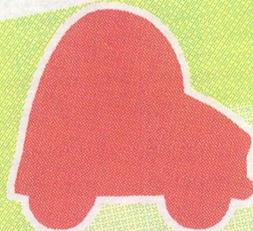
Arq. Sergio Tulio Castañeda Rodas  
Arq. Byron Estuardo Rodríguez Gonzalez  
Arq. Cristian Vela Aquino  
Arq. Victor Leonel Paniagua Tome  
Lic. Leizer Kachler Solares  
Lic. Hernan Ovidio Morales Calderon

DECANO  
VICEDECANO  
SECRETARIO  
DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA  
DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRAFICO  
DIRECTOR DEPTO. DE DISEÑO INDUSTRIAL

### **TERNA QUE PRACTICO LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS**

Licda. Lisa Quan  
Licda. Dania Mollinedo  
Luisa Cancinos

Área de proyecto de diseño desarrollado con estrategia creativa E  
Área de investigación de diseño  
Área de construcción de portafolio.





*El anhelo alcanzado de esta Fase de mi vida se la dedico:*

*A mi Dios, cuyo aliento me dio la vida.*

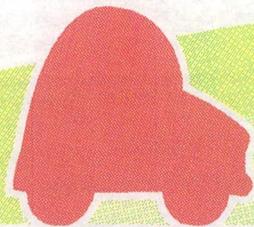
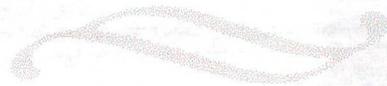
*A mis padres, con cuyo apoyo incondicional y constante me guiaron y dieron las fuerzas para alcanzarlo.*

*A mi hermana y su esposo, que con sus consejos y verdadera amistad, me han apoyaron hasta este día.*

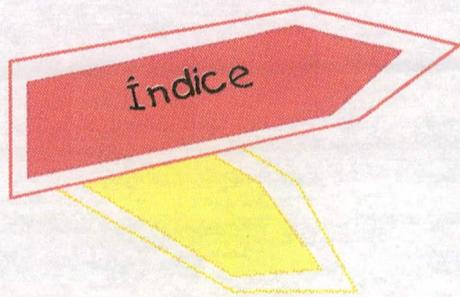
*A mi amado, que me ha dado esperanza e ilusión para seguir adelante.*

*A Elias, el Bebe que me ha inspirado, llenado de alegría y creatividad.*

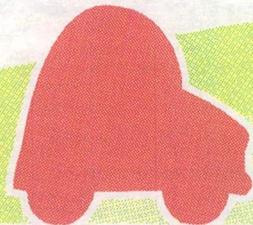
*Al abuelo, quien en mi memoria aun me hereda sabiduría.*



Dedicatoria



Introducción	1
Identificación de la Necesidad	2
Objetivos de Diseño	3
Marco de Refencia	4 - 6
Contenido Teórico de Diseño	7 - 13
Definición del Grupo Objetivo	14 - 17
Proceso de Conceptualización	18 - 19
Contenido del material Gráfico	20 - 21
Medios y formas de distribución	22 - 23
Bocetaje y propuesta preliminar	24 - 54
Validación técnica del diseño preliminar	55 - 63
Propuesta final y fundamentación	64 - 72
Producción y Reproducción	73 - 74
Conclusiones y Recomendaciones	75 - 76
Referencias	77
Anexos	78 - 90



# Introducción

1

Fundación REMAR (Rehabilitación y Reinserción de Marginados), es una organización internacional cristiano benéfica de ayuda social, para Guatemala y 53 países más.

En Guatemala se inicia en el año de 1992, atendiendo niños y adultos, pero debido a la necesidad del país se han ido desarrollando una gran cantidad de nuevos programas y proyectos para cubrir las necesidades que van surgiendo.

Éste es el caso de los centros educativos El Olivo I y el Olivo II, donde se le da escolaridad a los niños que habitan en los hogares REMAR, para brindarles una buena educación y lograr su desarrollo integral, los servicios son gratuitos, por lo que dichos colegios, dependen de la colaboración de instituciones que brinden apoyo a ésta labor educativa y de fondos que la fundación recauda a través de una gran variedad de actividades y negocios.

Por lo que realiza diferentes visitas, charlas y presentaciones a donantes potenciales, que estén en la disposición de apoyar, para dar a conocer a la fundación REMAR y la labor que esta haciendo a través de sus colegios, para que conozcan donde y como se invierten los fondos.

La fundación no contaba con la asesoría de diseño grafico, en la creación del material de apoyo para las respectivas charlas y visitas, por lo que se le propuso a la fundación realizar una presentación multimedia la cual apoye y de a conocer lo que REMAR y sus colegios hacen por la sociedad guatemalteca.

El desarrollo de la propuesta se realizó a través de la estrategia creativa tipo E, proceso que se muestra a continuación, para llegar al diseño de la propuesta final.



Necesidad de  
Diseño

2

Hace falta dar a conocer la labor que hace la fundación REMAR a través de sus centros educativos "El Olivo I y El Olivo II", en las presentaciones que realizan con autoridades de gobierno, ministerios e instituciones de ayuda.



Identificación de la necesidad

## Objetivos de Diseño

3

- Diseñar una presentación multimedia que dé a conocer que es fundación REMAR y la labor educativa que hace a través de sus colegios "El Olivo I y El Olivo II, a las autoridades de gobierno, otros ministerios, iglesias, e instituciones de ayuda.
- Proponer una presentación multimedia la cual genere interés en los servicios educativos que presta la fundación REMAR a través de sus colegios cristianos "El Olivo I y El Olivo II", para obtener apoyo de los donantes potenciales asistes.



## Área de estudios:

### Educación:

El diccionario enciclopédico Pequeño Larousse (1980), se define a la educación, como la acción de desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales; la educación es el complemento de la instrucción; es sinónimo de enseñanza, se refiere a la acción de enseñar.

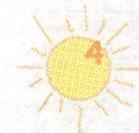
(Romero, 1996) La educación es el proceso de guiar a la persona hacia su desarrollo integral. La educación respecto al grupo que pertenece la persona, es el proceso que aspira a preparar las generaciones nuevas para reemplazar a las adultas.

Es a través de la educación donde se logra conservar y transmitir la cultura de una comunidad, tanto sus valores, costumbres, normas, etc. Por medio de la educación el individuo desarrolla su personalidad, en el proceso en que la persona recibe educación se debe respetar toda posibilidad intrínseca que éste posea. La persona se educa para sí y para los demás, procurando que se dé una educación para la vida, en la que la persona adquiera y maneje herramientas, para satisfacer sus necesidades básicas, sus intereses y resolver los problemas que se le presenten.

La educación, (Lozano y Salazar, 2001), es desarrollar o perfeccionar las facultades y aptitudes del niño o del adolescente y afinar la sensibilidad; se desarrolla por un profesor individual, la familia, la Iglesia o cualquier otro grupo social.

### La educación formal:

(Microsoft, 2005) La educación formal es la que se imparte por lo general en una escuela o institución que utiliza hombres y mujeres que están profesionalmente preparados para esta tarea.



(Romero, 1996) El sistema formal está caracterizado por la organización, enlace y estructuración de todos los servicios educativos, desde el nivel pre primario hasta el universitario, con la inclusión de las diferentes modalidades y especialidades.

(Romero) Quizás resulte útil consignar que la denominación de sistema "formal" proviene de la formalización política, administrativa, jurídica y pedagógica que tienen los servicios comprendidos en él. Es así, como en un sistema formal se distinguen determinadas leyes, decretos, resoluciones y normas que reglamentan y regulan las actividades y funciones de todos los componentes del sistema: objetivos, planes, contenidos, formas de evaluación y promoción de a los alumnos, rol del profesor, calendario académico, inscripción, matriculación y asistencia de alumnos.

#### Las etapas escolares dentro de la educación formal:

(Romero, 1996) Son las edades y/o partes evolutivas en la persona las que determinan las etapas escolares así:

##### Escuela Maternal: (Romero)

Es el periodo que va desde el nacimiento hasta los 3 años (primaria infancia) que corresponde al ciclo denominado de la escuela maternal, destinada a los párvulos de más de 3 meses y cuya duración alcanza hasta que hayan adquirido hábitos

fundamentales de higiene, alimentación, locomoción, lenguaje y también sociabilidad.

##### Escuela Pre Primaria: (Romero)

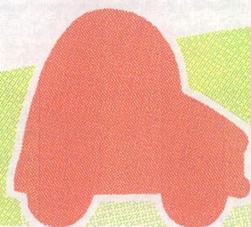
Se destina a los niños de 3 a 6 años. Corresponde a la segunda infancia. Esta escuela recibe a los educandos principalmente para iniciar el "destete afectivo" con relación a su familia, y para introducirlos en un círculo más amplio de relaciones proporcionándoles actividades que convengan a su desarrollo y preparándolos mentalmente para la iniciación de los estudios primaria.

##### Escuela Primaria: (Romero)

La escuela primaria es la que se destina a los niños de 6 o 7 años hasta los 11 o 12 años. Corresponde a la tercera infancia, fase propicia para la adquisición de conocimiento y también para el desarrollo social adecuado. La escuela primaria debe darle al niño técnicas para la adquisición de la cultura, la lectura, escritura y cálculo, desarrollando sus aptitudes, habilidades y destrezas, así como continuando su proceso de socialización.

##### Escuela Media: (Romero)

Se destina a la adolescencia, periodo de la vida que se extiende desde los 11 años hasta los 18 o



19 años. Es la escuela del adolescente. Es fundamental que la escuela media incluya programas de autoestima, valores, conocimientos y autocontrol del adolescente.

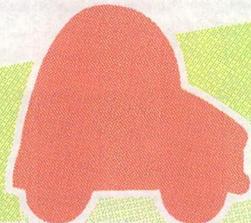
#### Escuela Superior: (Romero)

La escuela superior esta destinada a los estudios universitarios.

#### El colegio con educación cristiana:

(REMAR, 2004) En la mayoría de establecimientos educativos se enseña que el niño debe desarrollarse en sus áreas: psíquica, física y social, dejando a un lado el área espiritual, una visión en donde el hombre es el centro de todo, desarrollando el humanismo y este tipo de formación tarde o temprano tiende a distorsionar y separar al educando de los valores que forman al niño, ya que se ha perdido el conocimiento y por lo tanto el respeto a Dios, a los hombres lo cual afecta la buena convivencia social.

Sin embargo cuando se inculca al niño una educación basada en principios y valores cristianos, se esta proveyendo de conocimientos intelectuales, sabiduría y entendimiento, que lleva al estudiante a desarrollar carácter definido y puro, al igual que fortaleza en su espíritu.



Marco de referencia

## Información general del cliente:



### ¿Quién es Remar (Reinserción de Marginados)?

(REMAR, 2004). REMAR es una fundación cristiana de asistencia privada, de carácter no lucrativo, que trabaja todos los niveles de complejidad (drogas, alcohol, marginación social, abusos, maltratos, enfermedades, etc.) formada por personas comprometidas y dedicadas a la restauración integral de hombres y mujeres con estos problemas en diferentes niveles.

REMAR inicia a principios de los años 80 en el País Vasco, España, en una granja familiar donde se alberga a cuantas personas llegan, con diferentes tipos de problemas (drogadictos, alcohólicos, vagabundos, ex presidiarios, etc.)

Actualmente REMAR esta presente en aproximadamente 60 países en los cinco continentes. En Guatemala inició en 1992 atendiendo a niños y adultos. Debido a la realidad nacional se desarrollan un sin fin de programas dirigidos a niños, adolescentes y adultos, atiende una población superior a las mil personas, de las cuales más de quinientas son niños.

La doctrina de este movimiento es un evangelio práctico, basado en el amor al prójimo "como buen samaritano" el cual tiene como fundamento 4 columnas fundamentales, que son:

1. Evangelismo
2. Obra social
3. Discipulado
4. Economía del reino

Labora en casas hogar y proyectos muy diversos, proporcionando el conocimiento y tratamiento para prevenir a los internos de los daños físicos,

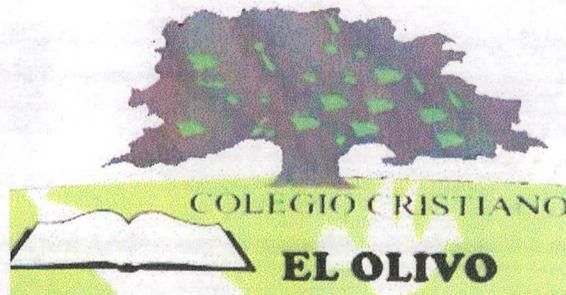


psíquicos y espirituales que ocasionan los problemas personales, familiares, sociales, marginales y el consumo de sustancias adictivas.

Ayuda a personas de cualquier nivel social, económico e intelectual, y de cualquier religión o raza, con problemas emocionales, espirituales y de alguna adicción que estén controlando sus vidas, y que deseen ser liberados de la misma.

Dentro de la obra social que realiza REMAR se encuentran los centros educativos cristianos, a esta rama pertenece el Colegio Cristiano El Olivo I y II.

### ¿Quién es el Colegio Cristiano "El Olivo I y II"?



(REMAR, 2004). El Colegio Cristiano "El Olivo I y II" de fundación Remar, nació en el año 1998 para dar escolaridad a los niños de los hogares de Remar, con el objeto de brindar una

buena educación cristiana a niños de bajos recursos, y para lograr el desarrollo integral del niño en sus áreas: psíquica, física, social y espiritual.

En la actualidad se atiende una población entre los dos colegios de 400 niños, y cubre los siguientes niveles: preprimaria, primaria, básicos, bachiller en computación y magisterio.

Matrícula que ha aumentado gradualmente cada año, debido fundamentalmente al alto nivel educativo que se proporciona, se cuenta además con laboratorios muy bien equipados de mecanografía, computación, física, química, biología, salones acondicionados de educación para el hogar y manualidades.

El objetivo principal es formar profesionales con conocimiento de Dios que puedan ser útiles a la sociedad; proporcionando una educación basada en principios espirituales, humanos, científicos, técnicos, culturales, etc. que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permita el acceso a otros niveles de vida.

Se imparte también el plan de educación avanzada, en el nivel de primaria a los internos



que por diversas razones no pudieron estudiar en su momento, cuando la edad es un factor determinante para no asistir a los programas de educación formal, y desean superarse. En San Andrés, El Petén, Fundación Remar cuenta con un centro estudiantil donde atiende a aproximadamente 300 niños y niñas en los niveles pre primario y primario.

### Objetivos:

- Proporcionar una educación basada en principios espirituales, humanos, científicos, técnicos, culturales, etc. Que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permita el acceso a otros niveles de vida.
- Llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje en una forma diferente de educación formal, que permita el desarrollo integral del niño en sus áreas: intelectuales, emocionales y físicas.
- Desarrollarles un currículo de contenidos que contengan un buen nivel académico que permita la preparación que la sociedad exige.

Actualmente las autoridades del colegio, están interesados en implementar un canal de comunicación visual que apoye las

presentaciones realizadas para dar a conocer los colegios El Olivo I y El Olivo II, a fundaciones de apoyo, empresarios, líderes religiosos, o ministerios, presentaciones que tienen como fin que dichos asistentes apoyen la fundación y sus establecimientos educativos, con tiempo, dinero o productos.

### Área de diseño:

#### Multimedia:

(Cox, Charles, y Chea, 1996). Las aplicaciones multimedia se diseñan para que llamen la atención de todos los sentidos y capacidades de comunicación. Llamar la atención de los sentidos junto al diseño interactivo de la aplicación es lo que separa a la multimedia de ver sencillamente un programa de televisión o película de cine, por ejemplo las aplicaciones multimedia son más útiles y llama la atención cuando permiten utilizar las capacidades multisensoriales.



### Creación de una Presentación Multimedia

(Cox, Charles, y Chea). Muchos paquetes software multimedia están disponibles para crear presentaciones autónomas en una computadora no conectada a ninguna red. Animaciones, audio y video se han convertido en formas comunes para comunicar las ideas del presentador en las presentaciones del negocio. Realizar la presentación en un formato que pueda ser visto por los participantes según sus conveniencias y en lugares que requerían el menor desplazamiento posible; los espectadores pueden desplazarse a su propio ritmo a través de la explicación deteniéndola si se presentan interrupciones más acuciantes y continuando después en un instante posterior más conveniente. No se debe considerar que el termino presentación solamente significa una demostración en una gran sala con una gran pantalla y con una persona en el extremo de sala explicando cada transparencia. Una presentación también puede ser una revista corporativa una clase de entrenamiento, etc.

### Interactividad y contenido dinámico

(Burrows, Gross, Foust, Word, 2002). La mayoría de los medios tradicionales son lineales, lo que significa que su contenido tiene un principio, una mitad y un final específicos. Tales medios también son estáticos: El consumidor no tiene la posibilidad de alterar su contenido.

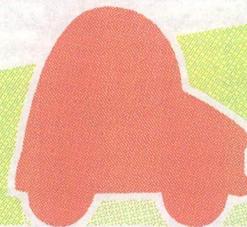
Los medios interactivos, por otro lado, se caracterizan por su diseño no lineal y su contenido dinámico. No lineal significa que

la presentación no tiene que proceder en un orden predeterminado.

Se diseñan presentaciones de medios interactivos para permitir al consumidor "navegar" a través de ellos. El consumidor no toma en forma pasiva el contenido de los medios sino que controla activamente la manera como se presentan.

Por esa razón, a los consumidores de medios interactivos se les llama Usuarios, porque ese término implica utilizar algo activamente, ponerlo en uso, a diferencia de la pasividad connotada por términos como "espectador" u "oyente".

En un programa de creación de multimedia podrían ensamblarse los gráficos, sonido y video, de modo que se tuviera acceso a ellos de forma lineal, permitiendo al comprador "saltar" instantáneamente a la información que necesita. En lugar de recibir información no deseada hasta poder obtener la información buscada, el usuario selecciona la parte de la presentación que desea ver e inmediatamente tendrá acceso a ella.



En una presentación interactiva, las diferentes porciones se conocen a menudo como pantallas. El menú principal, también llamado home page en las presentaciones de Internet, generalmente es la primera pantalla que el usuario ve, y desde la cual hace una selección.

Cuando un usuario selecciona un tema del menú, la presentación entonces desplegará la pantalla seleccionada. El usuario tiene la posibilidad de regresar al menú principal para tener acceso a otra información si a si lo desea.

#### Usos y beneficios de las presentaciones multimedia:

(Cox, Charles, y Chea). Permite la transmisión de conceptos complejos o extremadamente técnicos de una forma sencilla y entretenida, confeccionada para el participante particular. Permite exploraciones autodirigidas compartidas a través de una organización a clientes externos, socios, etc.

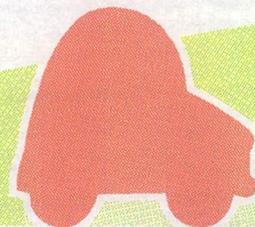
Multimedia de deriva de, (Haskin, 1995) multi, que significa mucho y por lo que multimedia se refiere a más de un medio. Cuando se habla de medio se refiere al método utilizado para difundir información, Es un método para la presentación de información en sonido o video.

En su forma más sencilla multimedia es una aplicación o presentación basada en una computadora y combina dos o más de los elementos (medios) siguientes:

- Texto,
- Sonido grabado y música
- Imágenes fijas
- Video
- Animación

Según Haskin (1995) sita que la multimedia puede ser estática, como u periódico en pantalla: Se observa y eso es todo. Pero la mejor y más moderna multimedia es interactiva.

Haskin también describe la multimedia interactiva como la que permite interactuar con la aplicación o con la presentación para obtener la información específica que desea o para seleccionar una trayectoria específica dentro de un cuerpo informativo. Un ejemplo sencillo sería el de un programa de capacitación multimedia en el que se solicita hacer clic con su ratón en uno de varios botones, cada uno de los cuales llevarán a un tema distinto. Pues el resultado de combinar distintos medios en aplicaciones interactivas es poderoso; interactivo se refiere a la posibilidad que tiene el usuario de dirigir el curso de la sesión multimedia, discriminando entre las opciones que se le presenta.



## Elementos de los medios Multimedia

### Animación:

(Haskin, 1995). La animación es una parte integral de multimedia, por lo que resulta adecuado que guste; en multimedia la animación consiste típicamente en dibujos y otras imágenes físicas no fotográficas, mostradas en rápida sucesión, como cuando se pasa rápidamente las hojas de un libro para crear una ilusión de movimiento. La animación en algunos aspectos, es similar al video. Ambos contienen una serie de imágenes fijas, colocadas juntos dentro de una secuencia rápida a fin de crear movimiento.

En la obra Multimedia Aplicada (1999), se describe que la animación agrega impacto visual a un proyecto de multimedia. Se puede animar el proyecto completo o se puede animar ciertas partes para acentuarlas o para darles vida. La animación es posible debido a un fenómeno biológico conocido como "persistencia de la visión". Esto hace posible que una serie de imágenes que cambie muy ligera o rápidamente, una tras otra, parezcan mezclarse juntas creando la ilusión de movimiento. Una de las técnicas de animación más utilizada es la animación por cuadro.

Algunos formatos de animación son: formato audio video intercalado de Windows (AVI) animación de director (DIR), etc.

### Texto:

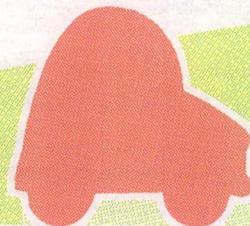
(Burrows , Gross, Foust, Word, 2002). El texto puede consistir en etiquetas (menú principal), instrucción (haga clic aquí para continuar) o contenido sustancial. Grandes trozos de texto se despliegan en forma de scroll box, lo cual permite al usuario moverse de arriba abajo a lo largo del texto. El usuario normalmente controla la cantidad de texto que se despegue en la pantalla, de modo que la presentación se ajuste para diferentes velocidades de lectura.

### Gráficos:

(Burrows , Gross, Foust, Word). Los gráficos consisten en ilustraciones originales compuestas por un programa como Adobe Ilustrador, o talvez se han copias digitales de ilustraciones existentes. Usando un Scanner y software como Adobe, PhotoShop, las fotografías y otros materiales impresos se puede digitalizar y manipular.

### Audio:

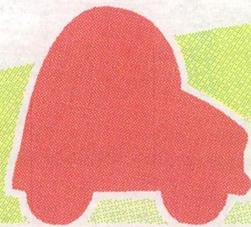
(Burrows , Gross, Foust, Word). Los audios digitalizados pueden consistir en voz, música o efectos de sonido, Los usuarios pueden tener la capacidad de decidir cuando reproducir o pausar un segmento de audio, también se les puede dar



control sobre el volumen del sonido que sale de las bocinas de la computadora.

### Vínculos:

(Burrows, Gross, Foust, Word). Una característica recurrente de los medios interactivos es el control que ejerce el usuario. Este control se facilita a través del uso de vínculos que conectan una parte de la presentación con otra. Los vínculos quizás se empleen para mover al usuario a un nuevo sitio de la presentación, permitiéndole saltar rápidamente a una nueva pantalla. El texto designado como vínculo se llama a menudo hipertexto. Las imágenes también pueden ser vínculos, es posible que diferentes partes de una imagen se definan como vínculos diferentes. Los Gráficos utilizados de esta manera también se llaman mapas de imagen. El tipo más común de vínculo es el botón, que es un pequeño gráfico hecho para simular un botón de un aparato.



Autoridades de gobierno, dirigentes de otros ministerios, iglesia, y representantes de fundaciones de ayuda.

### Perfil demográfico:

(Información obtenida mediante encuesta al grupo objetivo, *ver anexo 1*)

Edad: 35 - 57 años

Sexo: Masculino/Femenino (aunque prevalece el sexo masculino)

Promedio de número de hijos: 2 o 3.

Estado civil: En su mayoría casados.

Profesión: administración de empresas, peritos contador, ingeniero en sistemas, ejecutivo, pastor, médico, ingeniero en ciencias de la comunicación, empresario.

Zonas que habitan: 11, 6, 18, mixto, 15, 16, carretera al salvador, 2.

N.S.E. C1 y C2 (Según, Prodatos) \*

#### C1:

- El tamaño del grupo es del 5.5% en la ciudad capital, con 139,800 miles de personas, ingreso medio familiar por mes de Q.23, 500.00
- En cuanto a la educación, es universitaria, tanto para el jefe de la casa como para el ama de casa.
- En relación a la vivienda, esta es propia en sectores residenciales o en colonias, las casas poseen de 3 a 4 cuartos.
- La educación de sus hijos es muy importante y por eso estudian en los mejores colegios y universidades privadas del país
- Tienen servicio domestico y disponen de la mayoría de los bienes de confort (lavadora, secadora, microondas, celular, teléfono, computadora, TV....)



\* Los datos estadísticos manejados en ésta sección se han tomado del documento "Niveles Socioeconómicos", de PRODATOS. (2003, junio). Guatemala. (Ver anexo 2)

- Poseen vehículo, de 2 a 3 vehículos promedio en hogar, de modelos recientes (para uso personal adultos 18 años para arriba)
- Gustan de viajar al extranjero.

### C2:

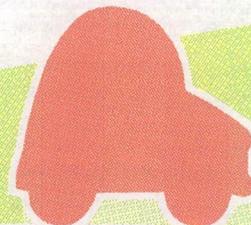
- El tamaño del grupo es del 9.9%, en la ciudad de Guatemala, con 251,600 miles de personas, ingreso medio familiar por mes es Q.10, 500.00
- Con relación a la educación, es universitaria, para el jefe de la casa y educación media para el ama de casa; sus hijos se educan en colegios y universidades privadas del país.
- Las ocupaciones más comunes son: Supervisores, Jefes, Administradores, Especialistas, Profesionales.
- En cuanto a la vivienda, esta es propia, habitan en casas modestas, no lujosas más confortables, generalmente con 3 cuartos.
- En su hogar tienen servicio domestico y poseen de electrodomésticos y bienes para su comodidad (TV, lavadora, microondas, celular, computadora, teléfono, cable.....).
- Tienen vehículo, de 1 - 2 vehículos en casa, de modelos recientes.

Viajan con frecuencia dentro del país y algunas veces al extranjero.

### Perfil psicográfico:

La personalidad en cuanto a los intereses, del grupo objetivo se puede definir, según el Instituto de Evaluación en Gran Escala (IEGE, 2005) que cita a Johansson, como: *Servicios Comunitarios*, *Interés* por el estudio y atención de las necesidades y problemas tanto de los individuos como de la sociedad preocupándose por orientar, atender y apoyar el bienestar de la comunidad a niveles grupales o personales.

Además se pueden describir su personalidad según sus ocupaciones, (IEGE, 2005) según Holland, como: *Social*, Le gusta tratar con personas, presenta interés en las relaciones humanas; prefiere actividades en las que pueda informar, educar, aconsejar, curar o servir de guía; tiene agrado en las actividades de servicio a la comunidad y en las personas; es persistente, paciente y tiene capacidad de convencimiento. Estos atributos facilitan que adquiera habilidades sociales para las relaciones interpersonales. Pueden, a su vez, inhibir el desarrollo de las capacidades manuales y técnicas por actividades relacionadas con el uso de materiales, herramientas o máquinas.



En cuanto a su madurez según Engler, (1999) que cita al autor Jung, pertenecen al criterio de madurez de extensión del sentido del yo, en el cual los adultos maduros, participan activamente y de forma genuina en todos los ámbitos relacionados con el ser humano, pues están interesados en los demás y consideran el bienestar de otra persona tan importante como el suyo propio, porque no se limitan solo a sus intereses, sino que abarca mas allá de su persona.

Además, en cuanto a las características de personalidad según el perfil en el que encajan, según Engler, (1999) que cita a Hipócrates, son personas del rasgo *Sanguíneo*, pues son personas sociables, afables, comunicativas, responsables, tolerantes, enérgicas, despreocupadas, líderes, activas y optimistas.

(Información obtenida mediante encuesta al grupo objetivo, ver *anexo 1*)

En general son personas que reparten su tiempo entre el trabajo, el estudio y la familia, la mayor parte del día lo dedican al trabajo y la preparación personal, por lo que tienen el tiempo limitado y distribuido con relación a los aspectos anteriores. Salen desde temprana hora de sus casas y regresan en horas de la noche luego de un día de trabajo, para descansar, atender a su familia o terminara algunas labores.

Por el mismo ritmo agitado de vida que llevan son personas que están sometidas al estrés, y buscan un pasatiempo o distracción

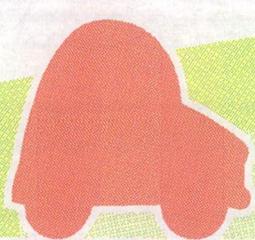
para deshacerse del estrés. Son consumidores de tecnología, ropa, comida, entretenimiento, comunicación, literatura, música, vehículos, etc. Les gusta estar informados y actualizados con el mundo y con su conocimiento personal.

Algunos de los pasatiempos que realizan, están, las actividades deportivas, como basket ball, volley ball y ejercicios aeróbicos , así como escuchar música, practicar algún instrumento musical, realizar viajes al interior y exterior del país o leer.

La mayoría de las personas encuestadas pertenecientes al grupo objetivo, has colaborado con alguna fundación benéfica, por ejemplo: Rhemar, Guatemala prospera, Scoutts de Guatemala, fundación pediátrica guatemalteca, orfanatos, conred, cabecitas de algodón y hospital Roosevelt.

Y el motivo por lo que lo han hecho es por el hecho de ver la necesidad que pasan las personas, por ser parte de su formación personal, por ayudar a las personas, por responsabilidad social y amor a los necesitados.

El resto de las personas que no han colaborado con estas instituciones, ha sido por que no se les



ha presentado la oportunidad o no han tenido tiempo disponible para hacerlo. Y opinan que algunas de las cosas que los motivarían a colaborar socialmente son, que les interese la causa se la fundación, ver la legalidad de las mismas, informarse con relación a las mismas, para poder ver de que forma colaborar, ver el dolor y conocer la labor altruista que realiza.

En cuanto a sus expectativas del diseño de un material informativo para una fundación benéfica, esperan:

En cuanto contenido:

- Información sobre la entidad.
- Ver la realidad de cada uno de los lugares que apoyan para poder ayudar, y ver la necesidad.
- Conocer a quienes beneficia la fundación y las personas que le administran.
- En que consiste la ayuda que solicita y como poder ayudar.
- Que hacen, que necesidades solventan, como se maneja los recursos.
- Información periódica y consistente.
- Objetivos, misión, visión.
- Propósito de la fundación.

Con relación a los medios de preferencia para informarse sobre instituciones benéficas, se prefiere el correo directo, trifoliar, volante y pagina Web.

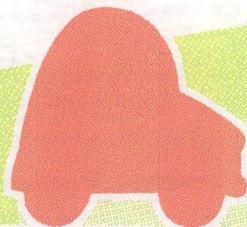
En cuanto a su conocimiento sobre fundación REMAR, la mayoría han oído sobre ella y conocen la labor de rehabilitación que hace

con los drogadictos y alcohólicos y la ayuda que da a los niños de la calle. Identificando y asociando claramente a la fundación, en su mayoría con su gente y su servicio a la sociedad.

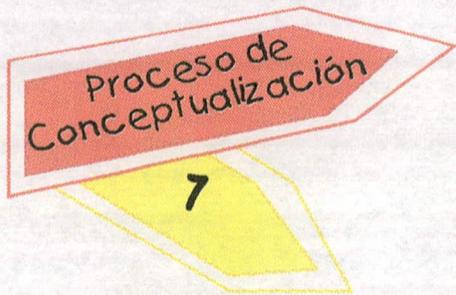
Además en su totalidad no conocen la labor educativa que REMAR hace a través de los colegios El Olivo I y El Olivo II, y por lo tanto la mitad de no está en disposición de ayudar, pues no le conocen y la otra mitad esta dispuesta a conocer de ellos para poder colaborar.

Están interesado en informarse sobre fundación REMAR y sus Colegios por medio de conferencias grupal y además especificaron algunos como, guía informativa e información al correo electrónico e información digital. Y les gustaría conocer esta información por medio de fotografías, ilustraciones, texto y videos.

Encuentran adecuado que el tiempo estimado para la realización de una presentación, para conocer la fundación sea entre 10-15 minutos



Definición del Grupo Objetivo



El proceso de conceptualización se basa en el objetivo central planteado:

### Objetivo de Diseño:

- Diseñar una presentación multimedia que dé a conocer que es fundación REMAR y la labor educativa que hace a través de sus colegios "El Olivo I y El Olivo II, a las autoridades de gobierno, otros ministerios, iglesias, e instituciones de ayuda.

Lo cual permite proponer un concepto que cumpla con el propósito para el cual se creará el material

### Proceso:

Para la creación del concepto de diseño en el cual se basará la propuesta de diseño, se llevó a cabo un proceso mismo que consistió en emplear varios métodos como generadores de ideas (ver anexo 3). La lluvia de ideas fue el primer método utilizado,

en el que se realizó un listado de palabras que tuvieran relación con el objetivo y pudieran dar respuesta al mismo, como por ejemplo:

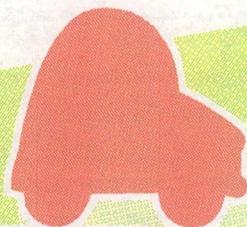
- Enseñanza
- Aprendizaje
- Instruir
- Conocimiento
- Transmitir

Luego se realizó la relación de palabras, para comenzar a dar una idea más amplia, como:

- Llevar enseñanza
- Casa de enseñanza
- Facilitar la adquisición de conocimiento
- Desarrollo al individuo

Se utilizó metáforas como soporte de implementación, por ejemplo:

- Guiar en el camino de la sabiduría
- Formadores de vidas
- Los niños son plantas que hay que rociar con conocimiento para que crezcan.



- Proporcionar herramientas para construir su futuro.

Finalmente se llegó a generar un listado de conceptos opcionales, de los cuales se escogió, el concepto central que se explica a continuación:

## Concepto Central:

### *Recorriendo el camino hacia el conocimiento*

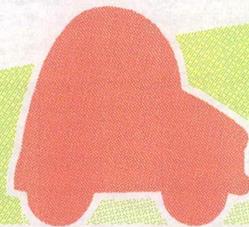
#### ¿Porque?:

- Recorrer, hace mención a un viaje, una trayectoria a través de un sitio o lugar.
- Camino es, una vía, una ruta, una carretera o sendero que lleva a un destino, es un procedimiento, un método, una forma, una manera,
- Hacia, es un destino, un lugar al cual llegar, dirección, cerca de, lugar de dirección.
- Conocimiento es, entendimiento, razón, sabiduría, intelecto, percepción, noción, ciencia, conocer definición de algo, diferenciar entre una cosa y otra.

## Fundamentación del concepto:

Se eligió el concepto *Recorriendo el camino hacia el conocimiento*, como base para la realización de la presentación multimedia, que da a conocer a la fundación REMAR y la labor que realiza a través de los colegios El Olivo I y El Olivo II, al grupo objetivo anteriormente mencionado.

El concepto apoya la idea, que el usuario, es decir los posibles donadores, viajes, naveguen y sigan una trayectoria la cual los llevará a conocer los diferentes temas, sobre REMAR y los Colegios El Olivo I y II.



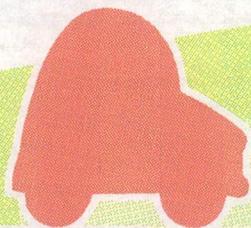
### 8.1 Contenido de Texto:

- ¿Quién es fundación Remar?
- La labor de fundación Remar a través de los colegios Cristianos el Olivo I y el Olivo II.
- Historia de los colegios Cristianos el Olivo I y el Olivo II.
- Los servicios prestados por los Colegios Cristianos el Olivo I y el Olivo II.
- Logotipos, referentes, contactos



## 8.2b, Tabla de requisitos:

Elemento de diseño	Función	Tecnología	Expresión
Color	Incrementar la atención e identificación del grupo objetivo con el contenido de la presentación.	Tecnología: RGB. Full color. Colores : Colores primarios y secundarios, en tonalidades del 100%, 70% y 50%, de saturación de color.	Atención.
Fotografía	Apoyar visualmente el material.	Las Fotografías serán entregadas por el Cliente, con debida autorización. En las cuales se dividen en 2 temáticas: El colegio y los centros de ayuda social de REMAR, entre esta ultima temática se encuentran las casas hogares y las casas de restauración. El formato, de preferencia horizontal. La fotografía será Digital, full color. Dentro de máscaras que se integren con la diagramación.	Bienestar.
Tipografía	Como texto, y titulares. Para informar.	Tipo: Sans Serif, pues por su estructura permite ser de fácil lectura. Además debe tener formas redondas por tratarse de una temática infantil. Existirá jerarquía entre títulos y textos, por medio del grosor y tamaño de la letra. Sin delineado. Interlineado: Amplio en el cuerpo de texto. Número de Tipos: 2 para títulos, dependiendo el contexto donde se ubique y 1 para cuerpo de texto.	Legibilidad.
Diagramación	Jerarquizar los elementos	Tecnología: Digital. Buscando el ritmo y armonía de los elementos, equilibrio oculto, y ejes que guíen la estructura de la diagramación.	Orden.
Formato	Para que los elementos guarden su proporción.	Tamaño 640 x 480 píxeles. Horizontal. Rectangular.	Armonía



## 9.1 Estrategia de implementación:

A los representantes de la fundación REMAR se les hará entrega del material desarrollado, el cual se implementará y distribuirá, de la siguiente manera:

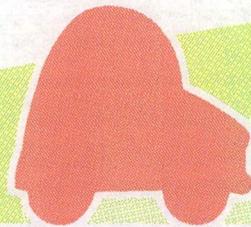
Utilizar la presentación multimedia, como un apoyo visual, en las charlas que las autoridades de la fundación REMAR realicen para dar a conocer la labor de la fundación y la gestión educativa que hacen a través de los colegios El Olivo I y el Olivo II, a las instituciones de gobierno, ministerios, iglesia y fundaciones de ayuda, pues esta les permitirá captar la atención de las personas, complementar el contenido de la plática visualmente y hacer la charla amena y agradable.

Así también se sugiere que luego de realizar la presentación se deje una reproducción de la misma, con su respectiva caja y etiqueta, ya que es importante que el vocero o empleado representante de la institución visitada, y que recibe al

represente de REMAR, haga entrega de este material, con el propósito que se convierta en un argumento de apoyo visual e informativo, que le dé carácter formal y profesional, al hacer llegar la solicitud de donación, a la persona que tomará la decisión definitiva cuando no se encuentre presente en la charla inicial.

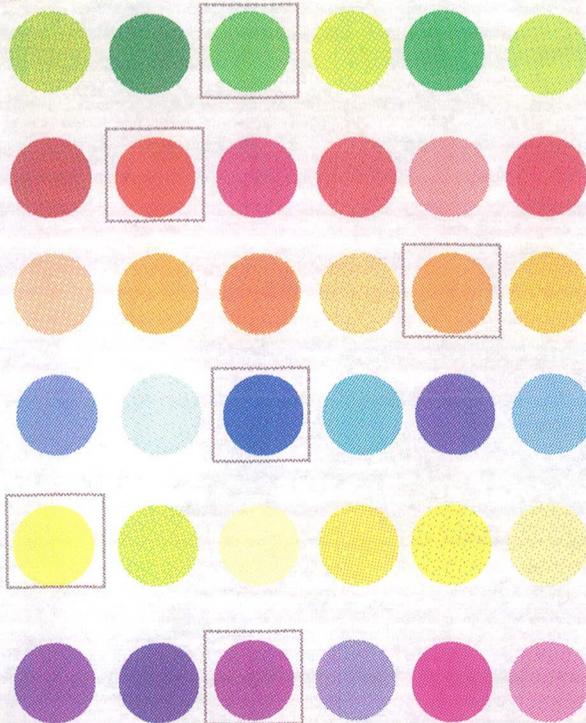


<i>Pieza</i>	<i>Medio</i>		<i>Forma de distribución</i>		
<i>Propósito</i>	<i>Físico</i>	<i>Carácter</i>	<i>Responsable</i>	<i>Duración</i>	<i>Lugar</i>
Presentación multimedia , que apoye y de a conocer los servicios de educación que brinda el colegio cristiano "El Olivo I y II"	Digital	Multimedia	Departamento de relaciones publicas, fundación Remar, Con el Licenciado Alfredo Figueroa, quien será el encargado de hacer entrega del material a los representantes de las diferentes instituciones y a la persona encargada de realizar la presentación en estas instituciones.	Se recomienda utilizarlo por 6 meses, luego realizar revisión de contenido, para integrar actualizaciones.	Distribuido dentro de las instalaciones de la fundación Remar, calzada Atanasio Tzul, 23-41, zona 12, Guatemala, C.A. Para luego ser entregadas en las instituciones, fundaciones, ministerios y empresas visitadas.
Etiqueta y Portada de CD, para identificar la presentación digital e informar sobre los datos generales de las instituciones.	Impreso	Identidad Grafica e informativo	Jorge Bosos, quien trabaja como encargado de diseño y reproducción de la litografía Remar, dentro de las mismas instalaciones.	Durante el tiempo en que se distribuya la presentación multimedia.	Se entregaran junto con la presentación en las diferentes instituciones, fundaciones, ministerios y empresas visitadas.

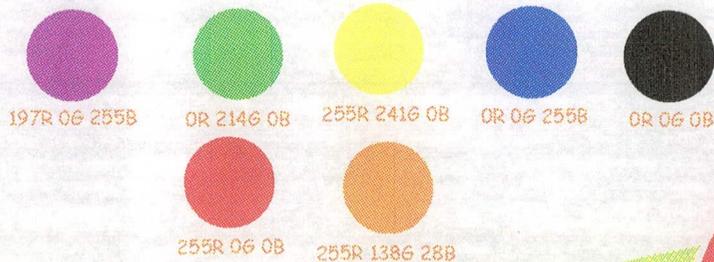


PALETA DE COLOR

Etapa 1



Etapa 2



En el proceso de bocetaje, se realizó una serie de pasos que llevaron a proponer cada uno de los elementos que se utilizan en la propuesta final, a estos pasos se le denominaron etapas.

El primer elemento que se analizó fue el color, en donde la primera etapa consistió en establecer a partir de serie de pruebas de color de cada uno de los colores establecidos en la tabla de elementos gráficos.

En la segunda etapa, ya se estableció la paleta de color a utilizar en la presentación, y se determinó que los colores establecidos en la tabla de elementos gráficos, son los adecuados, por la temática infantil, que se transmite en la presentación.



## Etapa 1

### ¿QUIEN ES REMAR?

En la mayoría de establecimientos educativos

¿Quien es REMAR?

En la mayoría de establecimientos educativos

¿ Quien es REMAR?

En la mayoría de establecimientos educativos

¿Quien es REMAR?

En la mayoría de establecimientos educativos

¿Quien es REMAR?

En la mayoría de establecimientos educativos

## Etapa 2

¿Quien es REMAR?

Quien es REMAR?

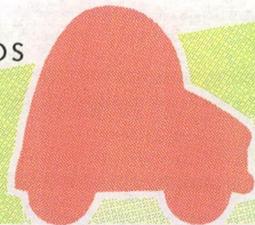
En la mayoría de establecimientos educativos

El segundo elemento que se analizó fue la tipografía, en donde la primera etapa consistió en realizar una serie de pruebas tipográficas, para titulares y cuerpo de texto.

Luego en la segunda etapa se determinaron los tipos a utilizar como titular: KIDS y KID TYPED, dependiendo el lugar entorno donde se coloque el título; éstas tipografías permiten jerarquizar, ya que brindan peso visual.

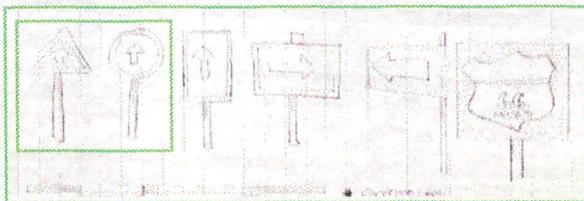
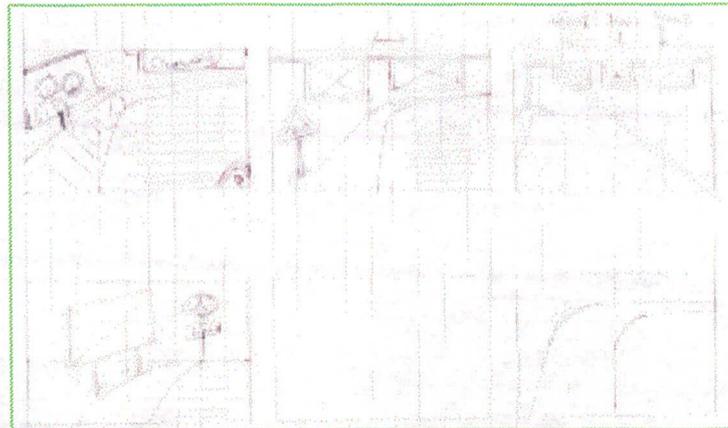
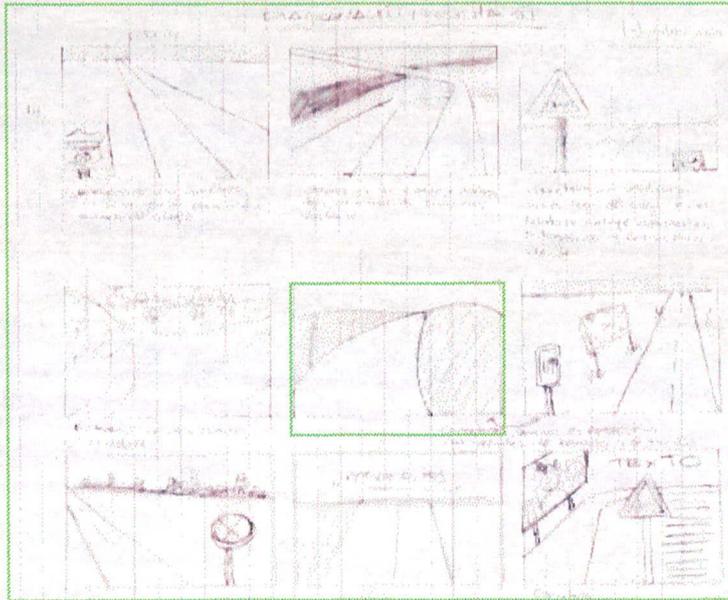
Para la caja de texto se escogió el tipo: Comics Sans, ya que sus trazos son redondos y suaves, además de permitir la legibilidad por su estructura, que permite cumplir con la función de informar.

Se determinó los tipos en base a la tabla de requisitos de los elementos de diseño, en donde se determinaron factores tecnológicos, como el que sea sans serif, para permitir la lectura y que su estructura tenga formas redondas y que evoquen una temática infantil.



Bocetaje y propuesta preliminar

## Etapa 1 DIAGRAMACIÓN



En esta primera etapa se realizaron una serie de bosquejos a mano para la diagramación y secuencia de la presentación, basándose en el concepto anteriormente definido anteriormente.

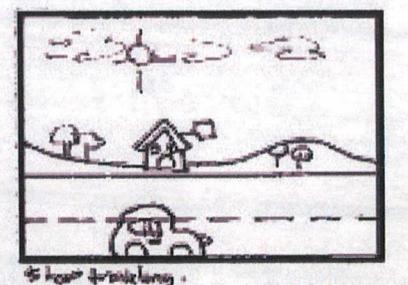
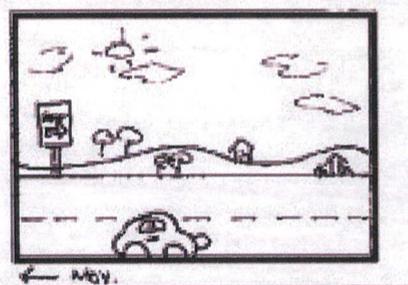
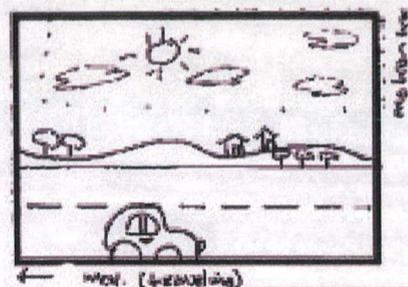
Del cual surge la idea de crear un entorno urbano, de una carretera, y se realizaron, diferentes formas, ángulos y estilos de, caminos, carreteras, calzadas, y elementos que se ubican en estos entornos.

Luego se determinó un estilo "infantil", el cual consiste en la creación de formas a partir de líneas suaves, a mano alzada, simples, en perspectiva frontal. Para darle la expresión infantil, de una ilustración creada por un niño, ya que se quiere lograr identificar al grupo objetivo con la temática infantil, pues la gran mayoría de ellos, conocen a la institución, solo por la labor de apoyo a los jóvenes y adicto. La idea es que se identifiquen plenamente en un ambiente infantil y perciban la labor de la fundación y la alegría que obtiene con ella.

Ya determinado el estilo de ilustración, y diagramación, se escogió el tipo camino a utilizar, y de imágenes para crear el entorno.



## Etapa 1



Al lado se muestra el story board, de la presentación donde se explica en 12 cuadros la secuencia de la animación y presentación, para determinar angulación, plano y encuadre, además se especificó el efecto de sonido a utilizar para ambientar la presentación.

### 1. VIDEO:

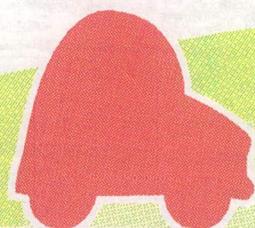
a: Traveling de izquierda a derecha desde plano general, a nivel de carro en movimiento en carretera.  
AUDIO:  
Sonido de motor de carro arrancando y carro en movimiento.

### 2. VIDEO:

a: Continua traveling.  
AUDIO:  
Sonido de carro en movimiento y música de ambientación de tipo infantil.

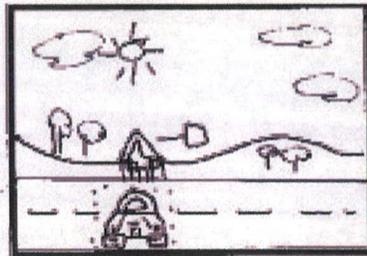
### 3. VIDEO:

Continua traveling hasta plano general, a nivel, de carro en carretera que se detiene en frente a una casa con el rótulo de REMAR.  
AUDIO:  
Sonido de carro que frena y música de ambientación.

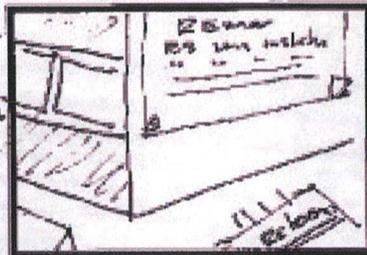


## STORY BOARD

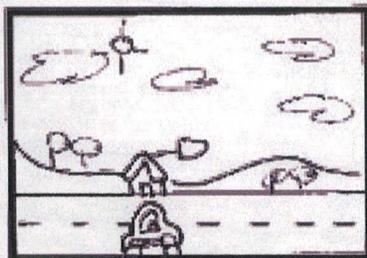
### Etapa 1



↑ Mov. Carro (alejándose)



Plano



↓ Mov. Carro (acercándose)

4.  
VIDEO:

a:  
Plano general, a nivel, de carro visto de atrás alejándose hacia casa con el rótulo de REMAR, en carretera.

AUDIO:  
Sonido de carro alejándose.

5.  
VIDEO:

a:  
Plano medio, a nivel, de interior de habitación de casa, con ventana utilizada para visualizar fotografías y papel con la información del tema, colocado en la pared.

AUDIO:  
Música de ambientación.

6.  
VIDEO:

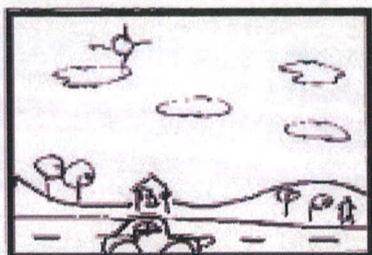
a:  
Plano general, a nivel, de carro visto de frente acercándose desde casa con el rótulo de REMAR, a carretera.

AUDIO:  
Sonido de carro acercándose.



## STORY BOARD

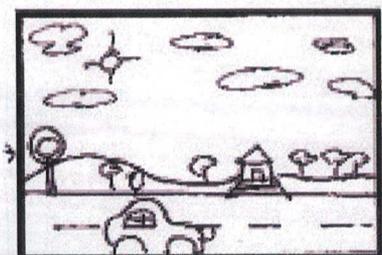
### Etapa 1



7.  
VIDEO:

a:  
Plano general, a nivel, de carro visto de atras alejándose hacia casa con el rótulo de REMAR, en carretera.

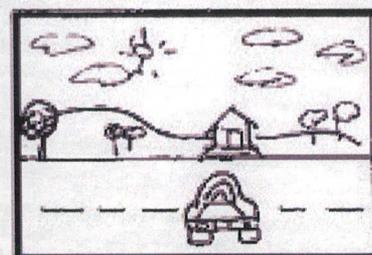
AUDIO:  
Sonido de carro alejándose.



8.  
VIDEO:

a:  
Plano medio, a nivel, de interior de habitación de casa, con ventana utilizada para visualizar fotografías y papel con la información del tema, colocado en la pared.

AUDIO:  
Música de ambientación.



9.  
VIDEO:

a:  
Plano general, a nivel, de carro visto de frente acercándose desde casa con el rótulo de REMAR, a carretera.

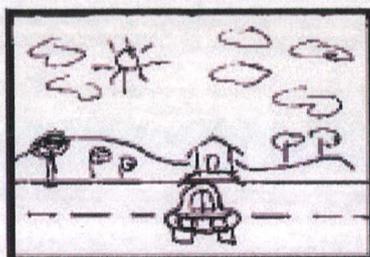
AUDIO:  
Sonido de carro acercándose.

↑ Mov. carro  
↓



## STORY BOARD

### Etapa 1



10.

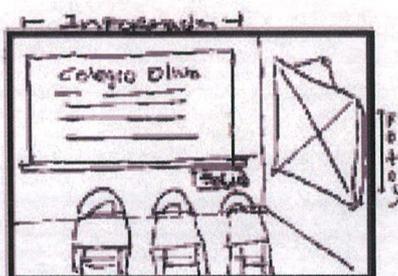
VIDEO:

a:

Plano general, a nivel, de carro visto de atras alejándose hacia colegio con el rótulo Colegio El Olivo, en carretera.

AUDIO:

Sonido de carro alejándose.



11.

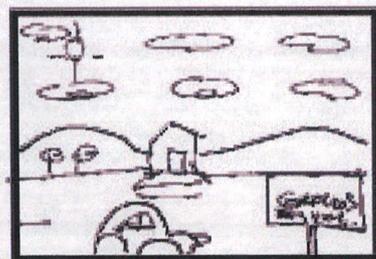
VIDEO:

a:

Plano medio, a nivel, de interior de aula de clase con cartelera utilizada para visualizar fotografías y pizarra con la información del tema, colocado en la pared.

AUDIO:

Música de ambientación.



12.

VIDEO:

a:

Plano general, a nivel, de carro visto de frente acercándose desde colegio el rótulo de Colegio El Olivo, a carretera.

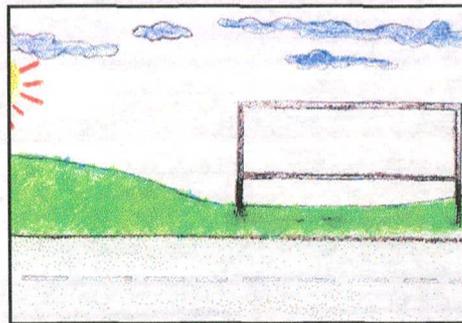
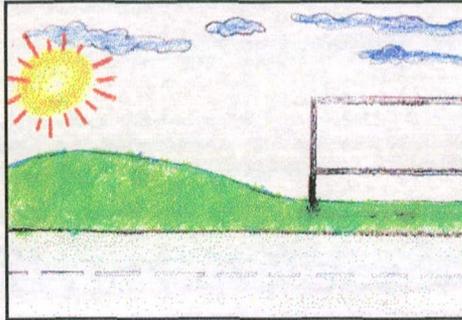
AUDIO:

Sonido de carro acercándose.



## Creación de secuencia de escenas

### Etapa 1



Movie Fotos



En ésta primera etapa de creación de secuencias, para la animación, se partió del estilo definido anteriormente, para la elaboración de los elementos visuales que estarán en el material.

La primera prueba de animación que se realizó para la presentación, consistió en una serie de cuadros, que simularían el movimiento de un auto en un camino, por el cual existía señales y publicidad, que se utilizaría como soporte para proyectar la animación e información.

Se comenzó a buscar esa textura que apoyara el estilo definido, por lo que se le aplicó color a mano con la técnica de crayón de cera y madera para luego digitalizar esa textura, el proceso empezó a encontrar esos trazos simples y libres que se requerían, pero la pigmentación de las ilustraciones se opacaba al ser digitalizado.

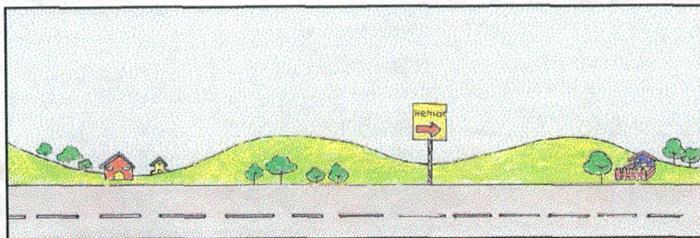
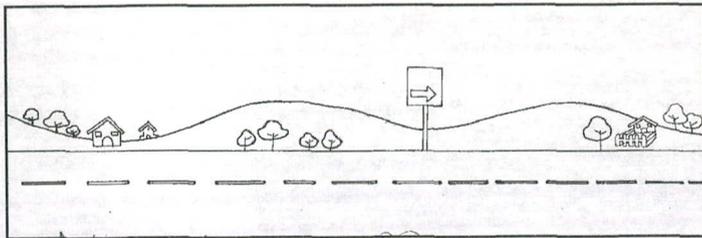


## CREACIÓN DE ESCENAS

### Etapa 1



### Etapa 2



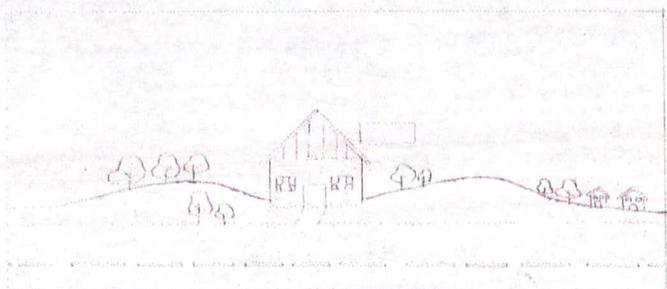
Así también se realizaron las diferentes escenas a utilizar en la animación, anteriormente determinada en un boceto del story board, para saber exactamente la angulación y plano determinado para la presentación; para la realización de las escenas el proceso que se llevo, fue primero dibujarlas a mano a lápiz, luego entintar para posteriormente digitalizar y aplicar el pigmento y textura anteriormente determinada, por medio de photoshop, así como retocar y exportar como imagen para ser animada.

Se fueron trabajando cada una de las ilustraciones que servirían para realizar la animación, todas siguiendo el mismo proceso anteriormente mencionado.

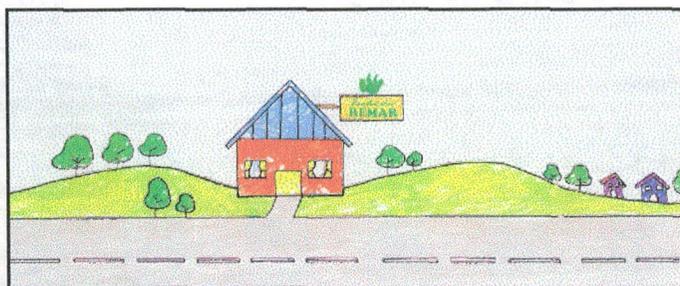
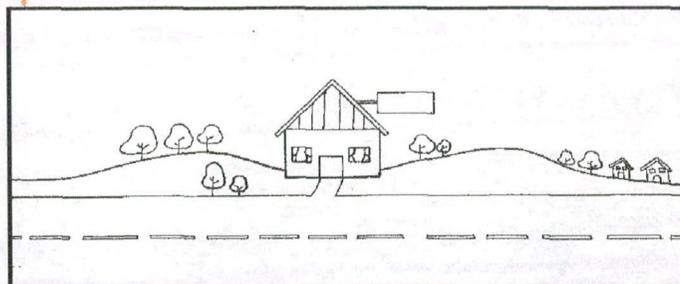
Al lado se muestra la ilustración utilizada para el recorrido del carro en la carretera, que se empleó en la escena 1 y 2



## Etapa 1



## Etapa 2



Se continuó realizando las ilustraciones a utilizar para la escena 3, 4, 6 y 7.

Esta ilustración integra la fachada de la casa que representa a Fundación REMAR, para lograr mayor identificación se colocó en la parte lateral de la casa el rótulo con el logotipo.

Se colocaron los elementos de las montañas, carretera, arboles, y casa, como complemento del entorno que se percibe en una carretera.

Dichos elementos llevaron el mismo tratamiento de digitalización, mencionado con anterioridad.

El uso de color empleado en todas las ilustraciones de la presentación, responden a la función de incrementar la atención del espectador y la temática infantil, empleando la paleta de color establecida con anterioridad y sus porcentajes de saturación.



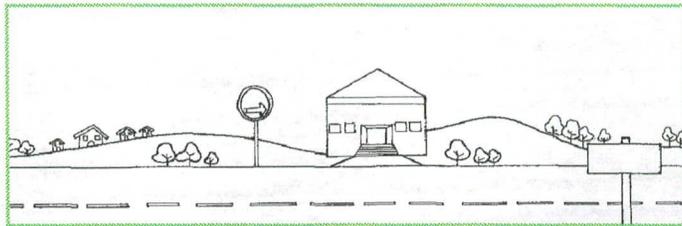
## Etapa 1



Se continuó realizando las ilustraciones a utilizar para la escena 8, 9,10 y 12.

Ésta ilustración integra la fachada del colegio que representa a las instalaciones del centro educativo, para lograr mayor identificación se colocó en la parte frontal de la escuela el nombre del colegio en la pared.

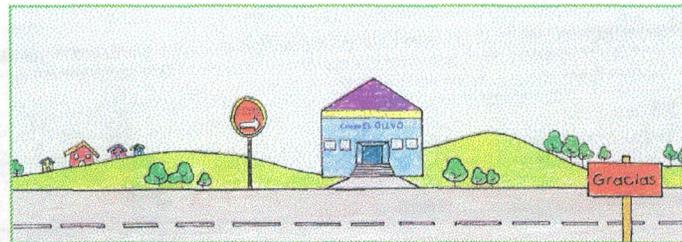
## Etapa 2



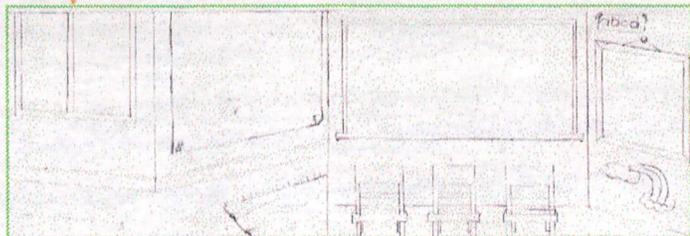
Se colocaron los elementos de las montañas, carretera, arboles, y casa, como complemento el entorno que se percibe en una carretera. Así también como el empleo de señales de tránsito para como elementos de ubicación para el usuario.

Dichos elementos llevaron el mismo tratamiento de digitalización, mencionado anteriormente.

Por último se empleo el formato de una señal de tránsito para colocar el rótulo de agradecimiento al usuario por realizar el recorrido por las fundaciones.



## Etapa 1



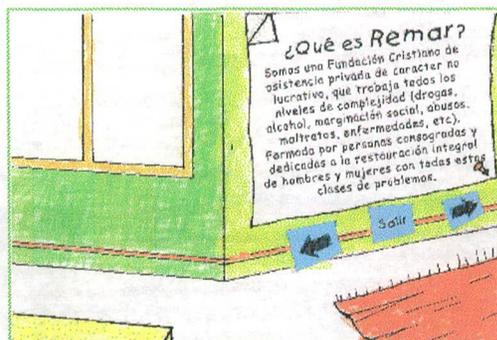
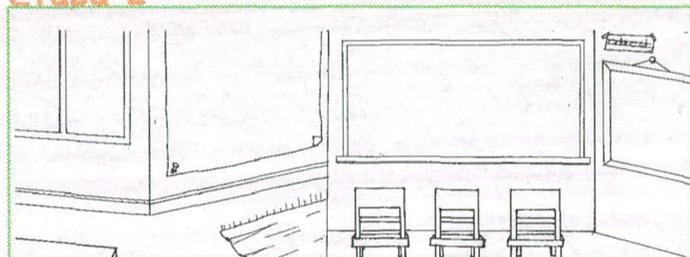
La siguiente etapa que se realizó fue la creación de los interiores de la casa que representa a la Fundación REMAR y el interior del aula del colegio El Olivo.

Se llevó un proceso de creación, para poder integrar todos los elementos en una sola temática.

En el interior de la casa, se creó una habitación, en donde se encuentra una ventana utilizada como máscara para las fotos, así también se escogió una mesa y alfombra para complementar el ambiente.

Con relación a ésta temática, se creó con relación a éstos elementos la diagramaron el cuerpo del texto y fotografías, como soporte para el texto, se colocó un poster en la pared, siguiendo la perspectiva de toda la ilustración.

## Etapa 2



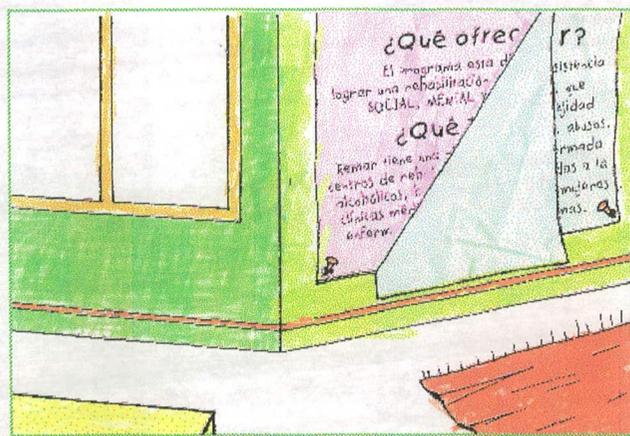
El segundo interior, el aula del colegio "El Olivo", con relación a ésta temáticas se crearon los elementos visuales, que componen cada la diagramación.

Se eligieron los elementos esenciales que contiene un aula de clases, siendo éstos las sillas, el pizarrón, empleado como soporte de texto y un rotafolio empleado como segundo soporte para el texto. Así mismo se seleccionó una cartelera de pared para colocar el movie de las fotos; todos los elementos guardando la proporción y perspectiva de la ilustración.

Escenas que llevaron un proceso de creación igual a las demás escenas anteriormente descritas, en donde se dibujaron primero a mano alzada, luego se entintaron, se digitalizaron y se colorearon digitalmente, aplicándole la textura ya definida.



## Etapa 3



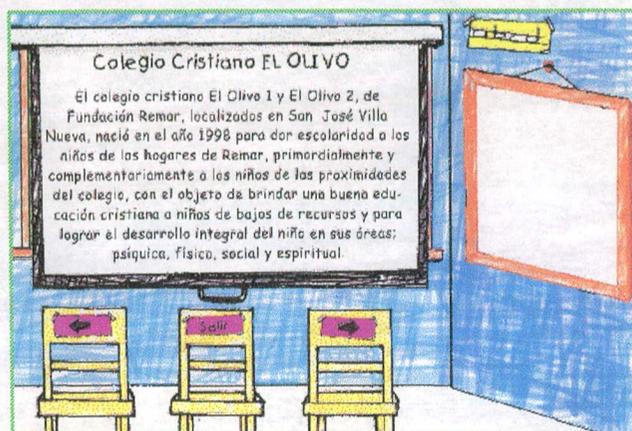
En ésta etapa se realizó la diagramación del texto e imágenes fotográficas.

Para el traslado de una sección de contenido textual, a otra, de la habitación de la casa de Fundación REMAR, seleccionó una transición de cambio de hojas, los posters colocados en la pared. Como se muestra en la imagen al lado, se acciona la transición al presionar el botón de siguiente, haciendo un link hacia otra hoja que contiene información para continuar leyendo.



Se colocaron botones con diferentes acciones, que facilitan el funcionamiento y la navegación para el usuario, los cuáles fueron: para adelante, atrás, menú, y salir, para crear permitir la interactividad con del usuario, con el material. La forma de éstos botones se definió como la de post it, pegado en la pared, para guardar unidad con el contexto.

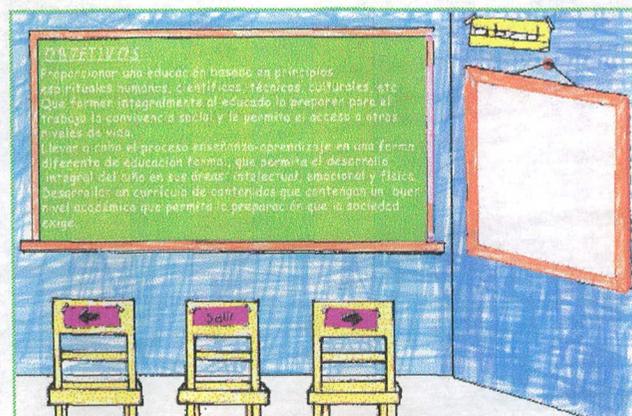
### Etapa 3



Aquí se desarrolló la diagramación de la parte interior del aula del Colegio, y se seleccionó una secuencia de la animación de una pantalla de proyección sobre la pizarra, para la transición del cambio de texto, la cual deja al descubierto el pizarrón con la siguiente información.

Para el traslado de una sección de contenido textual, a otra, del aula del Colegio El Olivo.

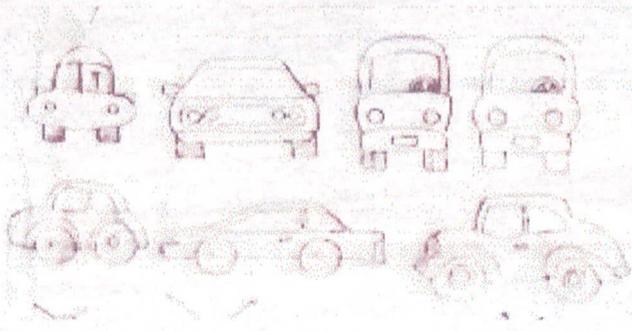
Se colocaron botones con diferentes acciones, que facilitan el funcionamiento y la navegación para el usuario, los cuáles fueron: para adelante, atrás, menú, y salir, para crear permitir la interactividad con del usuario, con el material.



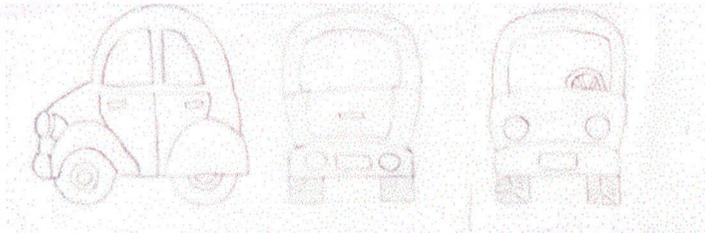
La forma de éstos botones se definió como la de papeles, pegado con tape en las sillas, para guardar unidad con el contexto del aulas de colegio.

## IMÁGENES

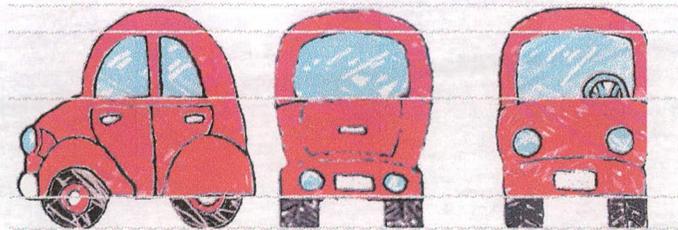
### Etapa 1



### Etapa 2



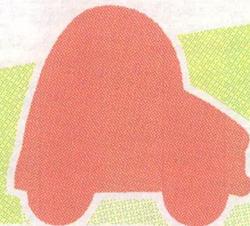
### Etapa 3



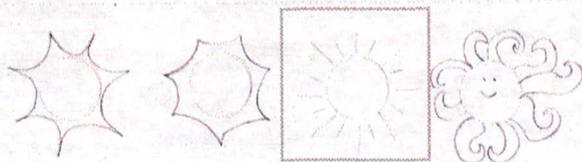
En ésta etapa de definición de las imágenes a utilizar, se consideró primeramente el estilo determinado, para el cual se continuó experimentando con la textura. Para luego finalmente definir la textura que se muestra al lado, en los carros a full color, como la que se utilizaría de base para la realización de las demás imágenes y elementos de diseño. Escogiéndola por lograr la expresión infantil que se desea y porque en ésta ocasión, la imagen siguió con su luminosidad en el momento de digitalizarlo.

Aquí es donde comenzó a determinar, los elementos a utilizar para la animación, basado en el story board final.

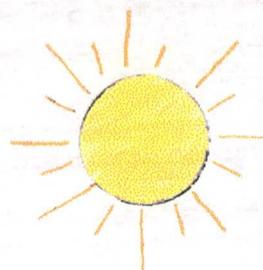
Como se muestra en las imágenes al lado, se incluyo un automóvil, para poder darle más énfasis a esa idea de un recorrido en un camino, para lo cual se realizaron, una serie de bocetos para determinar, cual sería el óptimo, para utilizarlo como el personaje principal de la animación. Luego se le realizáron las vistas necesarias, para la animación



### Etapa 1



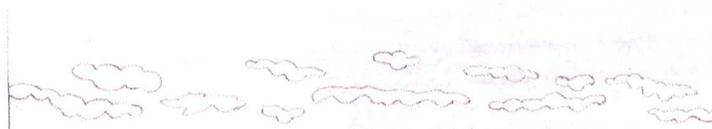
### Etapa 2



También se eligieron los otros elementos con el estilo adecuado que exprese lo infantil, como lo es el sol, que se muestra al lado y las nubes.

Las cuales se llevaron por un proceso de realización a mano, para luego digitalizar los trazos y finalmente aplicarle color, con la textura anteriormente determinada.

### Etapa 1



Aquí se determinaron y digitalizaron las nubes a utilizar en el Movie, del cielo.

### Etapa 2



## Prevalidación

### Story Board

Al finalizar el proceso de bocetaje se realizó una prevalidación del material gráfico antes de elaborar la propuesta preliminar, así mismo se validó el story board empleado como una herramienta para facilitar la visualización de la secuencia lógica de las escenas que componen la presentación, con un profesional en el área del diseño audiovisual y multimedia, empleado un instrumento de validación (ver anexo 7)

En donde se opinó que es una herramienta indicada el haber utilizado un story board para la realización de la presentación multimedia.

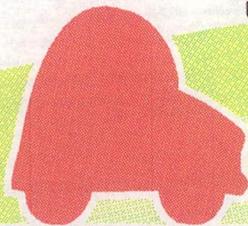
En cuanto a la ubicación de las secuencias, sugirió la presentación a 3 columnas para colocar la secuencia de cuadros dentro del formato.

La cantidad de secuencias es adecuada y el orden genera comprensión.

En relación a la redacción de las descripciones del video y sonido, se realizaron cambios para mejorar la comprensión.

Por otro lado se señaló que selección de los encuadres, angulaciones y elementos en escena, es correcta.

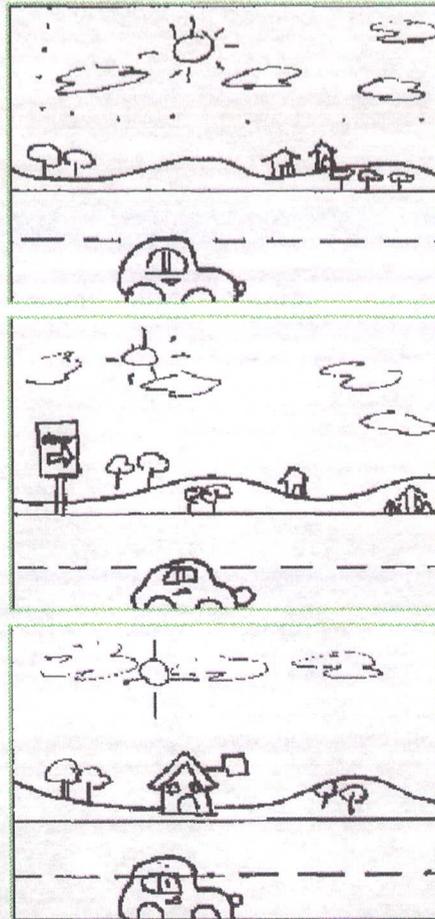
A continuación se muestra el story board con los cambios realizados de prevalidación.



Bocetaje y propuesta preliminar

## Antes

### STORY BOARD



Al lado se muestra el store board, de la presentación donde se explica en 12 cuadros la secuencia de la animación y presentación, para determinar angulación, plano y encuadre, además se especificó el efecto de sonido a utilizar para ambientar la presentación.

1.

VIDEO:

a:

Traveling de izquierda a derecha desde plano general, a nivel de carro en movimiento en carretera.

AUDIO:

Sonido de motor de carro arrancando y carro en movimiento.

2.

VIDEO:

a: Continua traveling.

AUDIO:

Sonido de carro en movimiento y música de ambientación de tipo infantil.



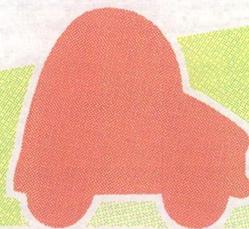
3.

VIDEO:

Continua traveling hasta plano general, a nivel, de carro en carretera que se detiene en frente a una casa con el rótulo de REMAR.

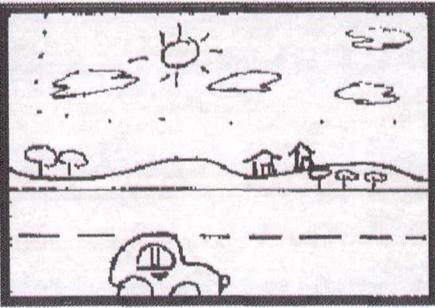
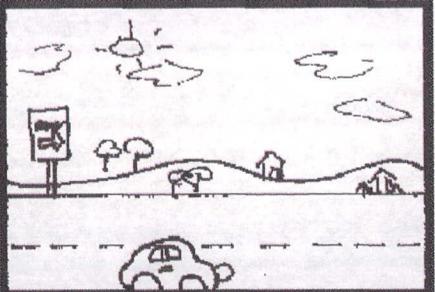
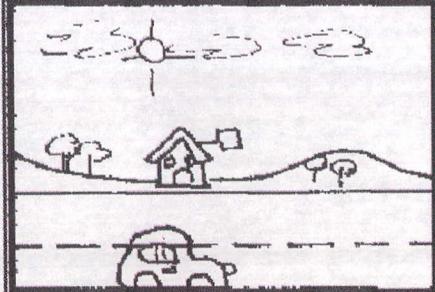
AUDIO:

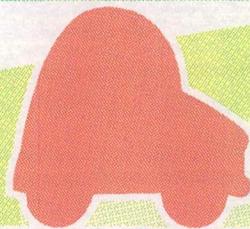
Sonido de carro que frena y música de ambientación.



Bocetaje y propuesta preliminar

## Despues

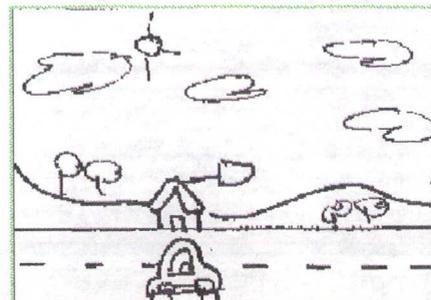
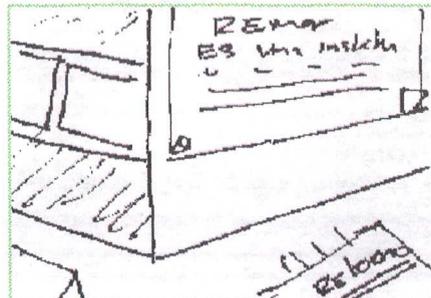
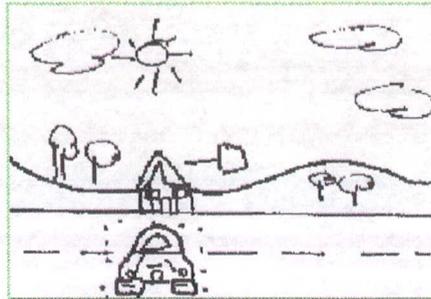
Video	Story Board	Audio
<p>1. a: Traveling de izquierda a derecha en plano general, a nivel de carro, en movimiento en carretera</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De motor de carro arrancando. Diesel-c-2man-1023 <b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil. Cute-car-me-10876.</p>
<p>2. a: Continúa traveling.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro en movimiento. Highway-j_fairba-1719. <b>FX-Música:</b></p>
<p>3. a: Continúa traveling de carro en movimiento hasta que se detiene frente a una casa con el rótulo de REMAR.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro que frena. <b>FX-Música:</b></p>



Bocetaje y propuesta preliminar

## Antes

### STORY BOARD



4.

VIDEO:

a:  
Plano general, a nivel, de carro visto de atras alejandose hacia casa con el rótulo de REMAR, en carretera.

AUDIO:

Sonido de carro alejandose.

5.

VIDEO:

a:  
Plano medio, a nivel, de interior de habitación de casa, con ventana utilizada para visualizar fotografías y papel con la información del tema, colocado en la pared.

AUDIO:

Música de ambientación.

43

6.

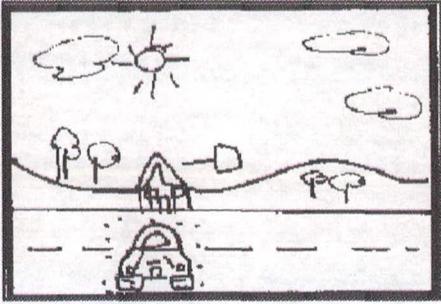
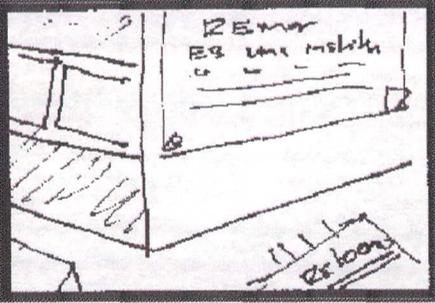
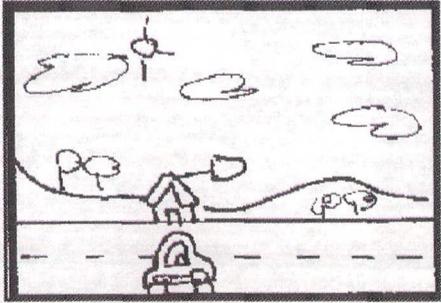
VIDEO:

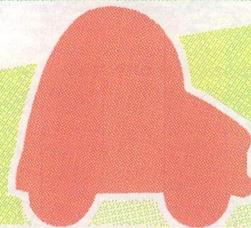
a:  
Plano general, a nivel, de carro visto de frente acercandose desde casa con el rótulo de REMAR, a carretera.

AUDIO:

Sonido de carro acercandose.

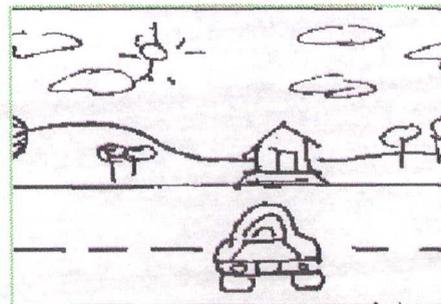
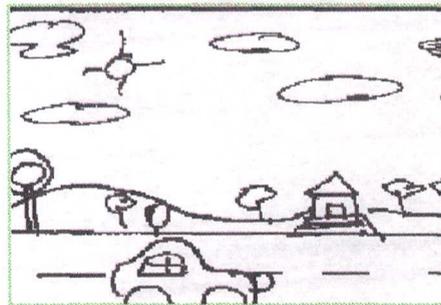
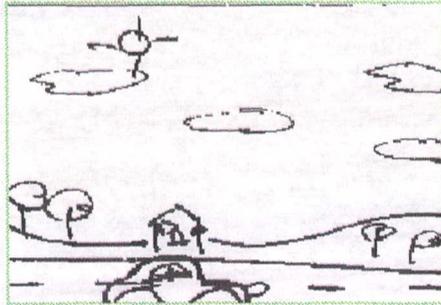
## Despues

Video	Story Board	Audio
<p>4. a: Plano general, a nivel, del carro visto de atrás encaminandose hacia puerta de casa con el rótulo de REMAR.</p>	 A hand-drawn storyboard panel showing a car driving away from a house on a road. The house has a sign that says 'REMAR'. There are trees and a sun in the background.	<p><b>FX-Sonido:</b> De carro alejandose Beam scan <b>FX-Música:</b></p>
<p>5. a: Plano medio, a nivel, de interior de habitación de casa, simulando fundación REMAR, un espacio interactivo, en donde el usuario tiene acceso a información por medio de enlaces, así tambien se utiliza la ventana para visualizar fotografías en un movie.</p>	 A hand-drawn storyboard panel showing the interior of a room. A sign on the wall says 'REMAR ES una mshita'. There is a window and a desk with a computer monitor.	<p><b>FX-Música:</b> Música ambiental. Cool-bre-jeff-rom-769</p>
<p>6. a: Plano general, a nivel, del carro visto de frente alejandose de la casa con el rótulo de REMAR, a carretera.</p>	 A hand-drawn storyboard panel showing a car driving away from a house on a road. The house has a sign that says 'REMAR'. There are trees and a sun in the background.	<p><b>FX-Sonido:</b> De carro que acercandose <b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil. Cute-car-me-10876.</p>



## Antes

### STORY BOARD



7.

VIDEO:

a:

Plano general, a nivel, de carro visto de atrás alejándose hacia casa con el rótulo de REMAR, en carretera.

AUDIO:

Sonido de carro alejándose.

8.

VIDEO:

a:

Plano medio, a nivel, de interior de habitación de casa, con ventana utilizada para visualizar fotografías y papel con la información del tema, colocado en la pared.

AUDIO:

Música de ambientación.



9.

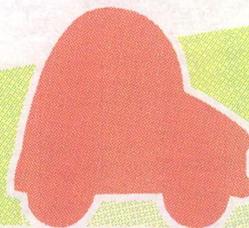
VIDEO:

a:

Plano general, a nivel, de carro visto de frente acercándose desde casa con el rótulo de REMAR, a carretera.

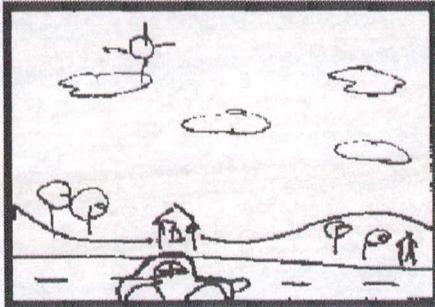
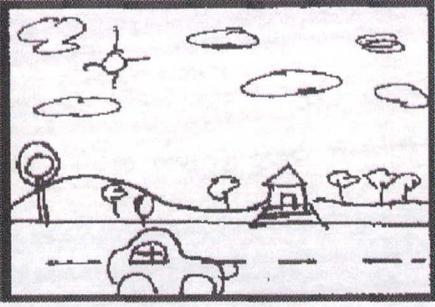
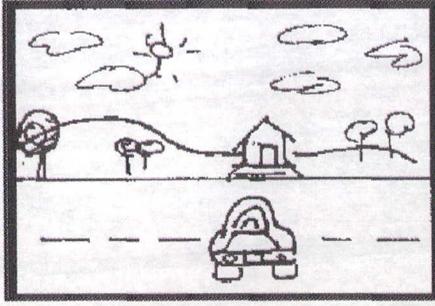
AUDIO:

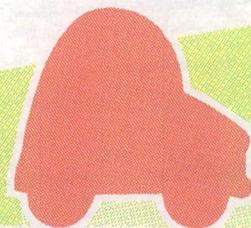
Sonido de carro acercándose.



Bocetaje y propuesta preliminar

## Despues

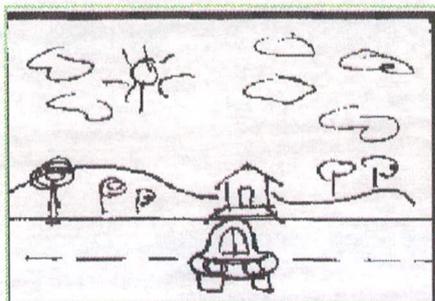
Video	Story Board	Audio
<p><b>10.</b> a: Traveling de izquierda a derecha en plano general, a nivel de carro, en movimiento en carretera</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro en movimiento. Highway-j_fairba-1719. <b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil. Cute_bre-jeff_rom-769.</p>
<p><b>11</b> a: Continúa traveling de carro en movimiento hasta que se detiene frente a una casa con el rótulo de Colegio El Olivo</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro que frena. <b>FX-Música:</b></p>
<p><b>9.</b> a: Plano general, a nivel, del carro visto de atrás encaminandose hacia puerta de casa con el rótulo de Colegio El Olivo</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro alejandose Beam scan <b>FX-Música:</b></p>



Bocetaje y propuesta preliminar

## Antes

### STORY BOARD



10.

VIDEO:

a:

Plano general, a nivel, de carro visto de atras alejandose hacia colegio con el rótulo Colegio El Olivo, en carretera.

AUDIO:

Sonido de carro alejandose.



11.

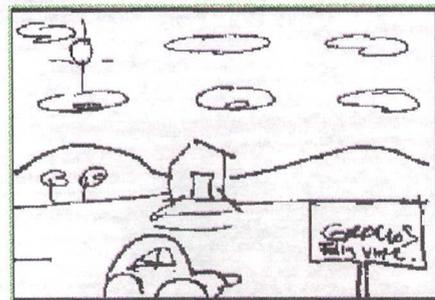
VIDEO:

a:

Plano medio, a nivel, de interior de aula de clase con cartelera utilizada para visualizar fotografías y pizarra con la información del tema, colocado en la pared.

AUDIO:

Música de ambientación.



12.

VIDEO:

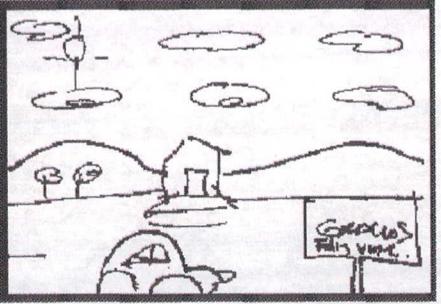
a:

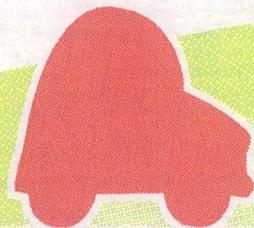
Plano general, a nivel, de carro visto de frente acercandose desde colegio el rótulo de Colegio El Olivo, a carretera.

AUDIO:

Sonido de carro acercandose.

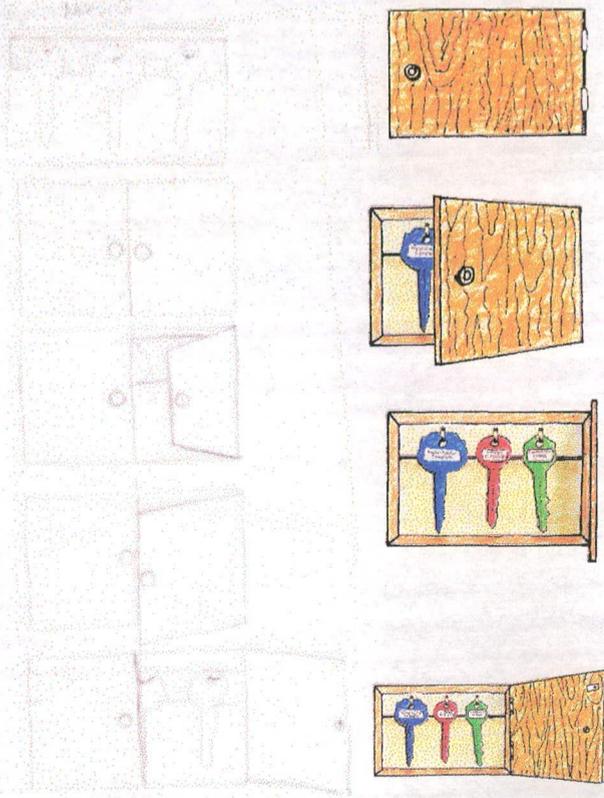
## Despues

Video	Story Board	Audio
<p><b>10.</b> a: Plano medio, a nivel, de interior de aula de clase, simulando colegio El Olivo, un espacio interactivo, en donde el usuario tiene acceso a información por medio de enlaces, así también se utiliza la ventana para visualizar fotografías en un movie.</p>		<p><b>FX-Música:</b> Música ambiental. Cool-bre-jeff-rom-769</p>
<p><b>11.</b> a: Plano general, a nivel, del carro alejándose desde colegio El Olivo a carretera, deteniéndose en una señal rotulado con "Gracias".</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro en movimiento. Highway-j_fairba-1719. <b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil. Cute_bre-jeff_rom-769.</p>
<p><b>12.</b> a: Fade in de pantalla en blanco.</p>		



## Prevalidación

### Introducción



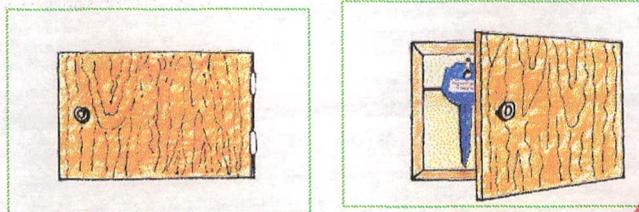
En ésta etapa se realizáron cambios, sugeridos por un profesional en el área del diseño gráfico Web.

Se sugirió agregar un soporte para que el menú, que consiste en una serie de 3 llaves, no quedara en como flotando en la nada, sino que se siguiera una lógica, y que ésto podría servir para la introducción, ya que la presentación iniciaba con el menú desde un principio.

Por lo que en las imagenes al lado, se muestra el bocetaje que se realizo para crear esa introducción, que se terminó de definir como la apertura de un portallaves que tiene en su interior las llaves que funcionan como botones de acceso a las siguientes escenas, para hacerlo interactivo.



### Botón

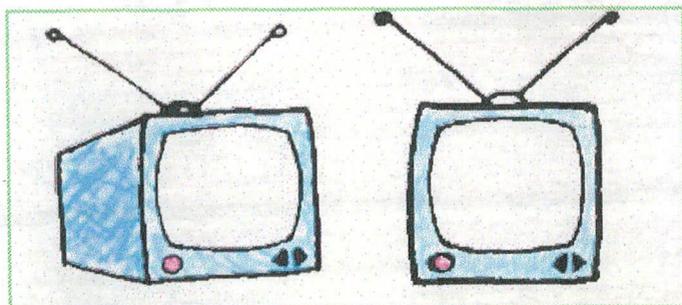
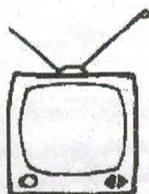
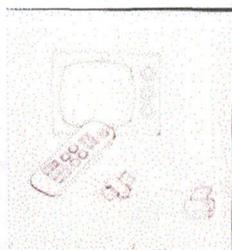
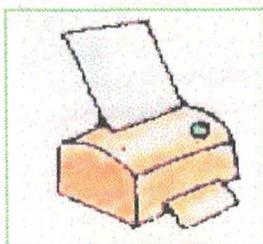
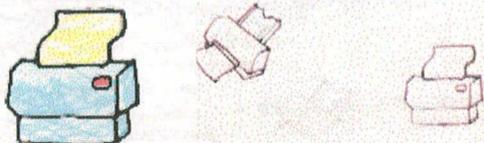


Además se incluye el botón que aparecerá en la página Web de la Fundación Remar, que dará acceso a la presentación, para que los usuarios de la misma puedan tener conocerla.

Aquí se busca la unidad y coherencia con todo el contexto de la presentación e introducción. Y se incluyó una animación al momento del "over", del botón, como se muestra al lado.

## Prevalidación

### Elementos Nuevos.



En la misma etapa de Prevalidación, se agregaron algunos elementos gráficos a las escenas interiores, para incluir mayor interactividad, éstos elementos fueron:

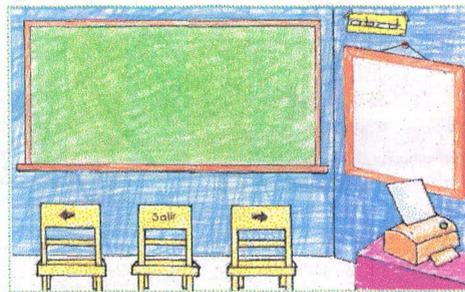
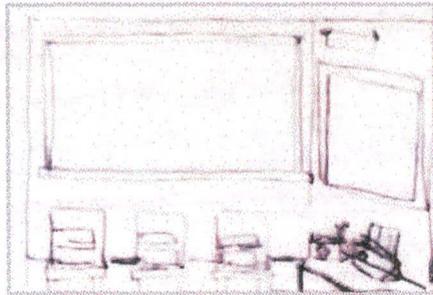
La inclusión de una impresora, la cual dará acceso a el documento escrito que contiene la información en PDF. Para el cual se realizaron diferentes bocetos, para llegar a la propuesta final, como se muestra en la imagen al lado.

Y la creación de una mascaró que contendrá un video cortó para darle mayor interactividad y hacer uso de otro medio visual. Para ésta mascaró se escogio una televisión, la cual llevo un proceso de bocetaje y tratamiento de color como se muestra en la imagen al lado.

Para la colocación de estos nuevos elementos, se rediseñaron los interiores de las escenas, como se muestra en la siguiente página, donde se ve el boceto y luego la propuesta final.



## Cambio en Escena aula



A la escena del interior del aula del Colegio El Olivo, se le agregó el elemento de un escritorio para crear un soporte para colocar la impresora, la cual funciona como botón que dá acceso al PDF para imprimir la información del colegio.

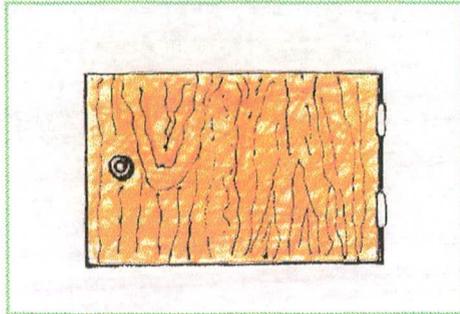
Además se sugirió quitarle el soporte en forma de papel de color morado a los botones de acceso, colocados en el respaldo de la silla, para no cargar la escena.



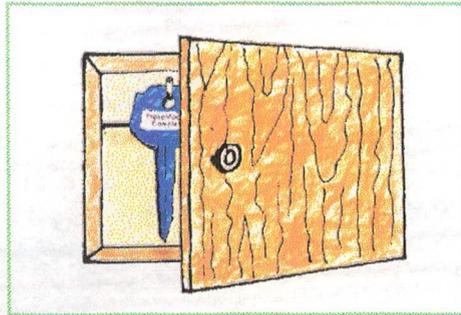
## PROPUESTA PRELIMINAR

### Secuencia de introducción

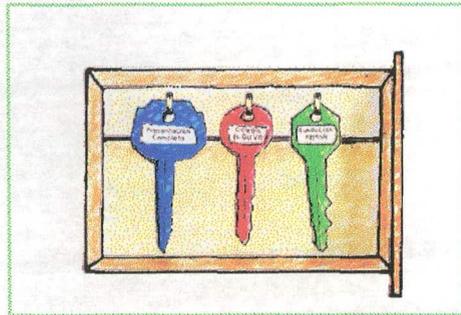
1



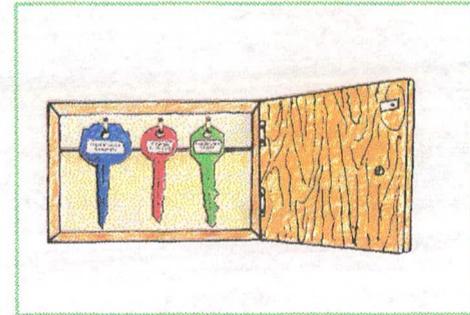
2



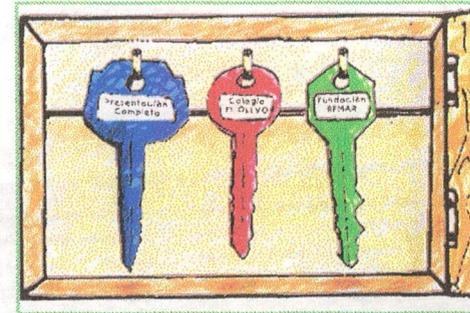
3



4



5



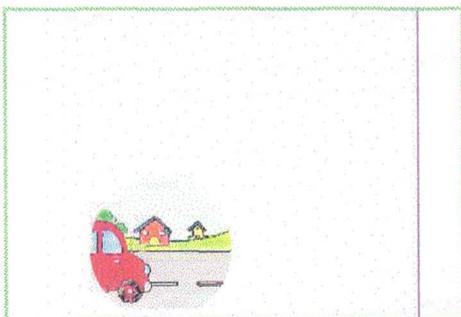
Así quedo la propuesta preliminar de la introducción de la presentación, terminando en un zoomin, hacia el interior del portallaves, donde se encuentra, el menú, en donde los botones de acceso son las tres llaves.

## CONTINÚA PROPUESTA PRELIMINAR

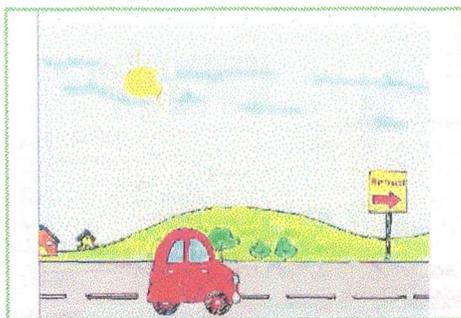
### Secuencia de escenas

Así continuó, la secuencia de las escenas, siendo el recorrido completo, el que se muestra a continuación escena por escena. Así también como la propuesta final de la etiqueta y la portada del Cd, para identificar la presentación.

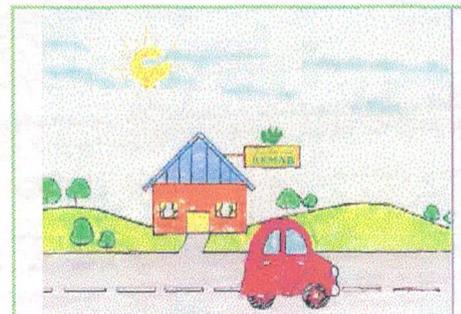
6



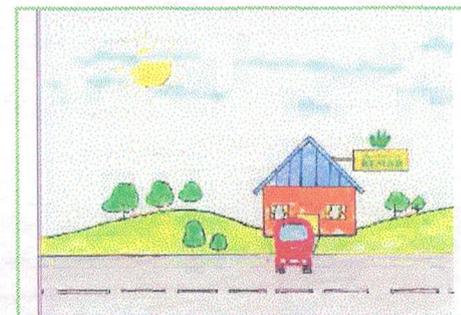
7



8



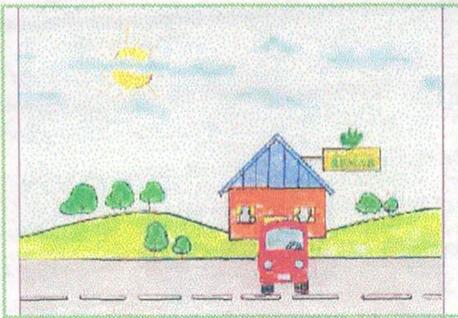
9



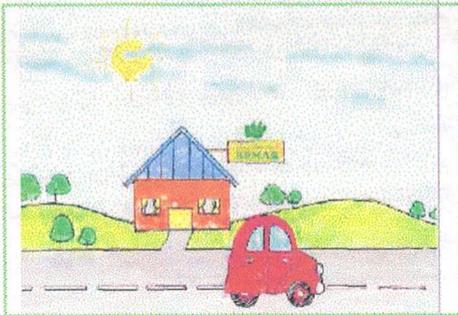
10



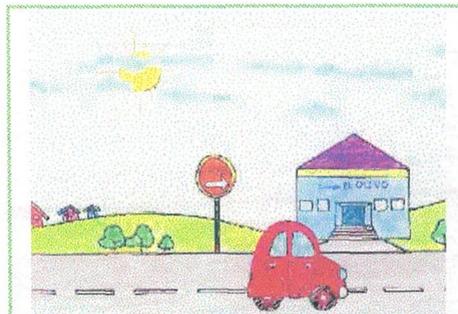
11



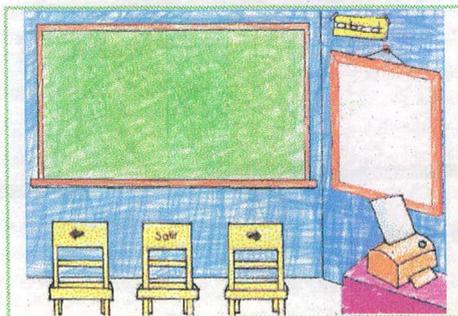
12



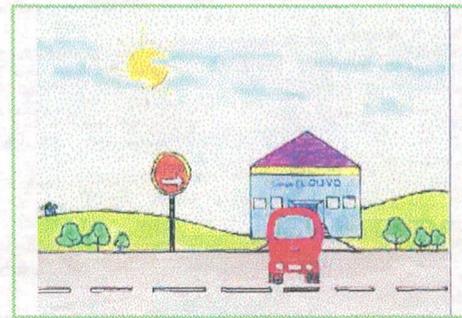
13



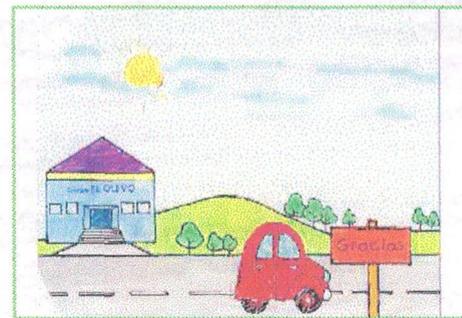
14



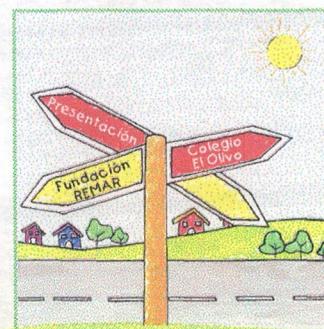
15



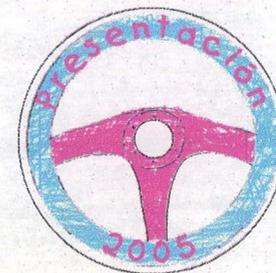
16



Portada del CD



Etiqueta



Bocetaje y propuesta preliminar

## Validación técnica

||

Para la realización de la validación se realizó un instrumento basado en la tabla de elementos gráficos anteriormente (ver anexo4).

Haciendo uso de éste instrumento se entrevistó a diseñadores gráficos y expertos en el tema de multimedia.

Información que se presenta en el siguiente análisis de los resultados de validación:

Se considera que el concepto se refleja en cada una de las áreas del material interactivo, que el material genera interés en el grupo objetivo, además se opina que el material logra que el grupo objetivo se identifique con la temática infantil.

Por otro lado parece agradable el estilo de ilustración utilizado en el material, al igual que la técnica empleada para darle esa expresión en torno a la temática infantil.

En cuanto a los colores empleados se consideran agradables, que apoyan el concepto y a la temática infantil, además de incrementar la atención hacia el material.

La tipografía empleada apoya el concepto y la temática, al mismo tiempo que permite la legibilidad del contenido.

Las fotografías están bien empleadas en full color y son apoyo al contenido, expresan bienestar y su utilización dentro de los movies es agradable.

En general la animación es fluida y funcional, y la utilización varios medios le hacen un buen material multimedia, como el sonido, el video y la animación.



No.3

Antes

Después

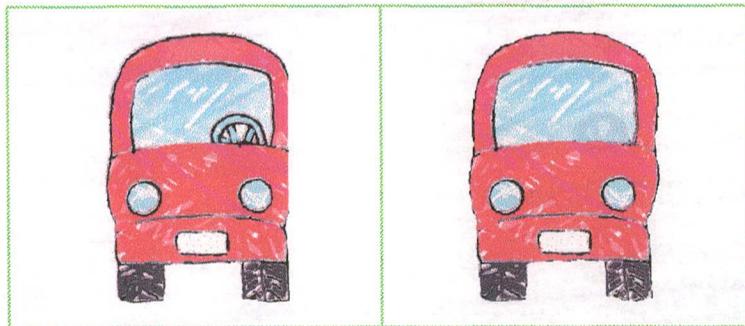


Se pulió el elemento de las llaves con sombra que aparece en el "over", de los botones del menú de inicio, pues no tenía la correcta colocación, pigmentación y presentaba una serie de segmentos de fondo blancos, que ensuciaba visualmente el área.

No.4

Antes

Después



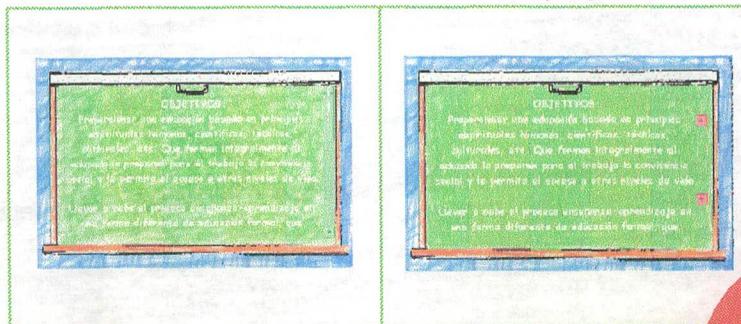
En la animación del carro en la trayectoria del camino hacia las diferentes instituciones, se hizo la observación de que la ilustración del carro en posición frontal, se veía cortado y el timón del mismo como fuera del vidrio. Ilustración que se volvió a retocar, para incorporar a la animación.



No.5

Antes

Después

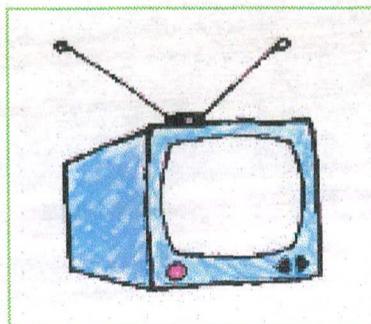


En la escena 10, del interior de la casa del colegio El Olivo, se observó que el soporte del pizarrón para el texto, necesitaba ser de una tonalidad más intensa para que el texto en blanco resaltara y fuera legible. Además se trabajó la textura con trazos más finos para lograr esa intensidad en el color del pizarrón, también se cambió el scroll del texto y presentaba una serie de segmentos de fondo

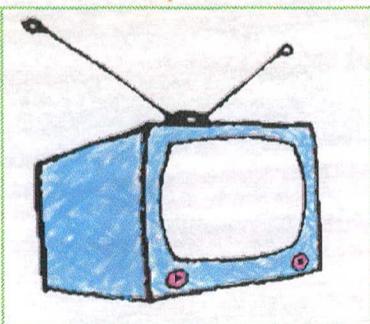
## ILUSTRACIONES

No.1

Antes



Después



No.2

Antes



Después



En general se está de acuerdo con el estilo utilizado en las ilustraciones, al igual que con la técnica utilizada para lograr la textura de ilustración manual. Además que apoya visualmente y ubica al grupo objetivo en cada una de las áreas del material. Y logra transmitir una expresión amigable.

Se especificaron los siguientes cambios:

El cambio de una correcta perspectiva de la televisión, utilizada como máscara del video, con relación a su contexto. Y la reubicación de los botones de play y stop, así como una mejor resolución.

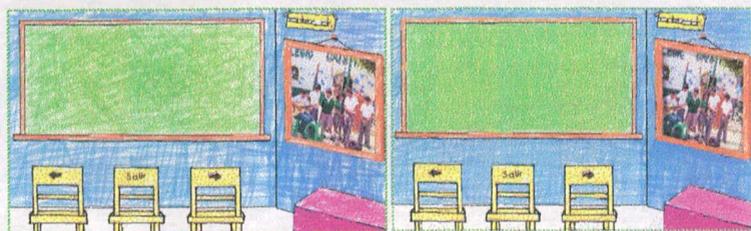


Se pulio la técnica de los elementos de la escena del menú, específicamente retocar el delineado y tipografía. Para mejorar la pigmentación se le dio mayor resolución, y así evitar pixeleado.

No.6

Antes

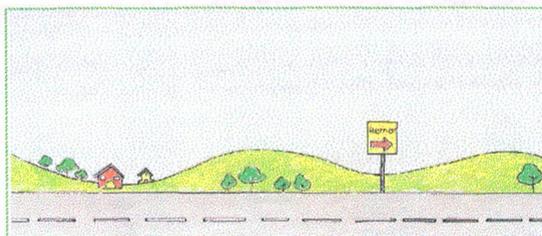
Después



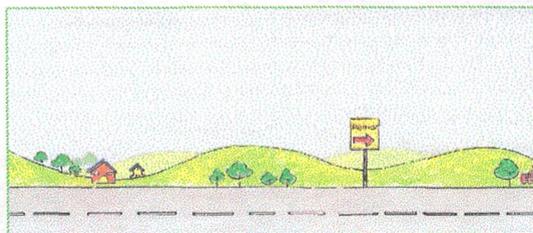
## ANIMACIÓN

No.1

Antes



Después



En cuanto a la textura dada a la ilustración se sugirió, realizarla con una línea más fina, para darle ese estilo de ilustración manual, pero más ordenado y carácter. Además de agregar sombras en los elementos, y en las máscaras de soporte de los movies de fotos, para darle profundidad.

En general en los aspectos de tiempo, fluidez, y comodidad, se está de acuerdo, y se considera adecuado y eficiente, además es agradable los movie de las fotos, y la inclusión de video.

Se especificaron los siguientes cambios:

Los cambios sugeridos en la animación están encaminados a hacer más interactivo e interesante el recorrido por la misma.

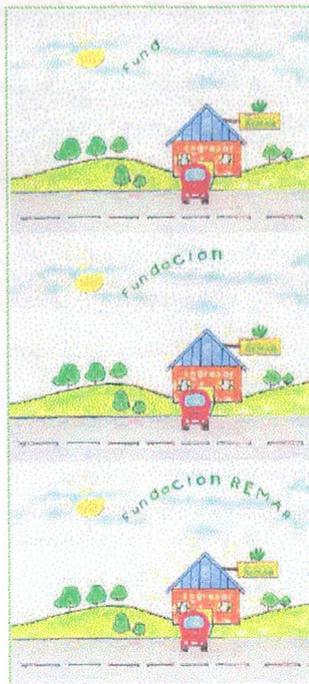
Para aportar mayor dinamismo se sugirió, agregar una animación de montañas al fondo, el cual tiene una transición lenta, para darle más profundidad y movilidad al recorrido del carro.

A lo cual se agregó darle movilidad a las llantas del carro, las cuales tienen un movimiento rotativo, para darle más realismo, y apoyar ese dinamismo.

Para complementar el movimiento de las nubes en el cielo, se agregó un movimiento de radiación al sol, para que no se quedara como un elemento estático.



No.2



Después

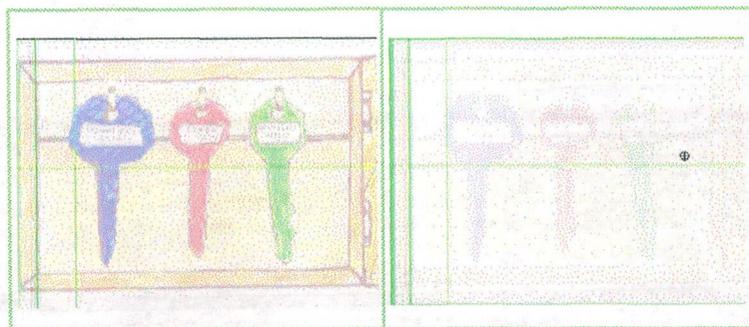
Para que la presentación tenga mayor interactividad, se sugirió que la entrada a cada una de las casas de las instituciones, no fuera lineal.

Por lo que se crearon 2 escenas más, en donde el carro se detiene frente a la casa, surge una animación de texto, que indica a punto llegó, y en éste punto el usuario se encuentra en la decisión de ingresar, dando click en la casa la cual tiene un rótulo que indica ingresar. Para darle más énfasis a donde el usuario debe dar click para ingresar, se le agregó un efecto de radiación que indica la casa como punto focal y de acceso.



No.3

Después

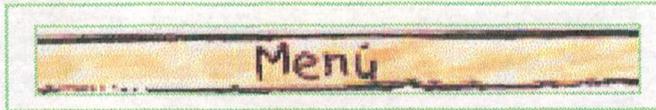


También se sugirió que para cada cambio de escena se agregara una transición de difuminado para que la misma, no sea demasiado brusca y cortada.

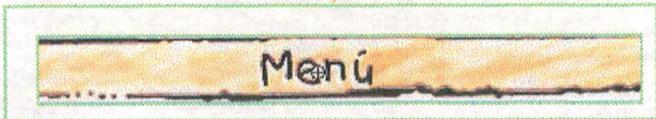
## TIPOGRAFÍA

No.1

Antes



Después



En general la tipografía utilizada permite la legibilidad, es apropiada para la temática infantil que se está empleando en la presentación.

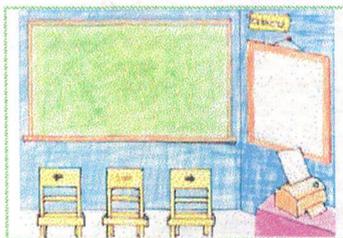
Se especificaron los siguientes cambios:

En la escena 1 del menú, se observó que el titular de menú, no dejaba mucho espacio libre, para que sea más cómoda la lectura del mismo, por lo que se cambió de tamaño y se agregó una sombra blanca que resalta más el título, haciendo comprensible.

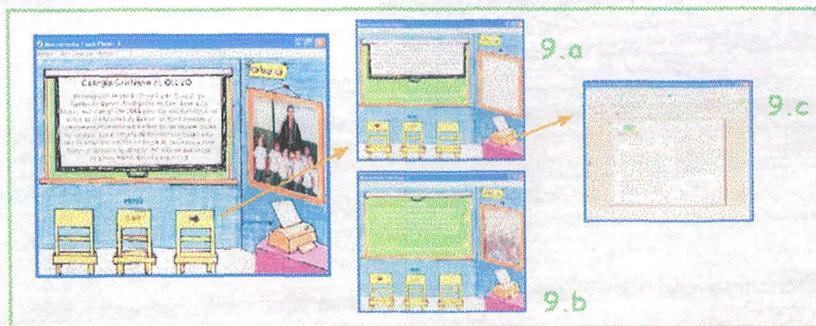
## STORY BOARD

No.1

Antes



Después



Para la realización de la validación del story board, el cual se empleó como una herramienta para colocar de forma lógica las secuencias de cuadros que conforman la presentación preliminar, se realizó un instrumento e (ver anexo 7). Haciendo uso de este instrumento se entrevistó a un diseñador experto en el tema de multimedia y producción audiovisual

Información que se presenta en el siguiente análisis de los resultados de validación:

Se opina que la cantidad de cuadros seleccionados para realizar el story board es adecuado, pero que es necesario completar la secuencia de cuadros con la parte interactiva, para que se logre captar la esencia total de la presentación y tenga sentido todas las demás escenas que llevan por un recorrido hasta llegar a las escenas interiores de las casas, en donde se encuentra la medula del proyecto, ya que en ellas se encuentra la información, que le va a permitir el conocimiento al usuario. En las imágenes al lado se muestra la forma en que se representó la interactividad de la presentación.



**CONTINÚA PROPUESTA PRELIMINAR**

Secuencia de escenas

Así continúa la secuencia de las escenas, siendo el recorrido completo, el que se muestra a continuación escena por escena. Así también como la propuesta final de la etiqueta y la portada del Cd, para identificar la presentación.

6: A red car is shown from a side profile, moving towards the right.

7: The red car is shown from a front-three-quarter view, moving towards the right on a road.

8: The red car is shown from a front-three-quarter view, moving towards the right, with a house and trees in the background.

9: The red car is shown from a front-three-quarter view, moving towards the right, with a house and trees in the background.

10: The red car is shown from a front-three-quarter view, moving towards the right, with a house and trees in the background.

Después

Video	Story Board	Audio
7. a: Continúa traveling de carro en movimiento hasta que se detiene frente a una casa con el rótulo de REMAR.		FX-Sonido: De carro frenando. FX-Música:
8. a: Plano general, a nivel del carro visto de atrás caminandose hacia puerta de casa con el rótulo de REMAR.		FX-Sonido: De carro alejándose (Beam scan) FX-Música:
9. a: Plano medio, a nivel de interior de habitación de casa, simulando fundación REMAR, un espacio interactivo, en donde el usuario tiene acceso a información por medio de enlaces(9.a y 9.b), así también se utilizo la ventana para visualizar fotografías en un movie, video y un enlace para imprimir el material (9.c) FX-Música.a: Música ambiental (Cool-bre-jeff-rom-769)		9.a 9.b 9.c

STORY BOARD

Se considera adecuada la utilización del story board para colocar las escenas de la presentación final ya que esto facilita la comprensión y visualización de la secuencia.

Pero se sugiere que se emplee la presentación de 3 columnas que se utilizó en el story board inicial, que se realizó en la primera etapa del proceso de creación de la presentación, ya que esa es la presentación estandarizada para los story board, permite la mejor visualización, se presenta de forma ordenada las descripciones del video y audio, además de que permite estandarizar la visualización de la presentación multimedia creada.

Cambio que se muestra en la imagen al lado, y que se aplicará para presentar la secuencia de cuadros de animación de la presentación final.

Por otro lado se considera que la definición escrita de los encuadres, angulaciones, elementos en escena y sonido, es clara y que la selección de cuadros y escenas para colocar en la secuencia es correcta.



## PORTADA DEL CD

Antes



Después

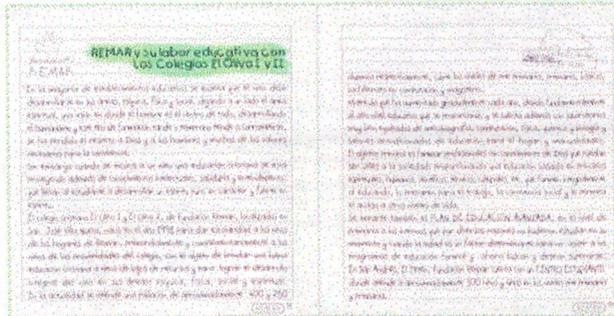


Para la realización de la validación de la pieza de la portada del CD, se realizó un instrumento basado en los elementos gráficos la componen (ver anexo 8). Haciendo uso de éste instrumento se entrevistó a diseñador gráfico

Información que se presenta en el siguiente análisis de los resultados de validación:  
La utilización de los elementos ilustrativos es correcta, los cuales guardan unidad con el concepto de diseño, la técnica que se emplea en ellas es asociada con la temática infantil. El utilizar full color en la pieza le favorece y los colores empleados generan interés y son agradables.

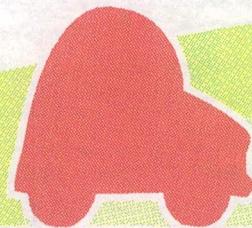
Al igual que la tipografía guarda unidad con el concepto de diseño y el tamaño empleado es adecuado, generando comprensión en la lectura

La utilización del formato es correcto y se considera que existe unidad entre la portada y la presentación.



Se sugirió aprovechar la etiqueta para incluir información general de REMAR y su labor educativa, la cual le permita al usuario conocer de que contiene la presentación y tener información impresa para consultar posteriormente.

Así también hacer un mejor encuadre de la ilustración empleada en el tiro de la portada, que permita mayor descanso visual, y que ese mismo diseño se integre con las 2 partes que componen el tiro de la portada. También un mejor tratamiento del color en la contraportada y agregarle los lomos que contienen el título que identifica el material, ésta contraportada estará colocada en la parte posterior del estuche del CD.



Validación técnica

## ETIQUETA DEL CD

Antes



Después



La validación de la etiqueta del CD, se realizó juntamente con la portada del CD, ya que son piezas que se complementan y tienen el mismo propósito el de ser la identidad visual de la presentación.

Por lo que se sugirió integrar ésta pieza con la portada, siguiendo la misma línea gráfica, por medio de la utilización de los elementos gráficos, la tipografía y los colores, para que exista unidad entre ambas piezas.

En la imagen al lado se muestra la propuesta final de la etiqueta del Cd, en donde se buscó el empleo de los elementos ilustrativos, colores y tipografía representativos de la presentación para unificar la línea gráfica, sin cargale con elementos innecesarios.





Los elementos de diseño empleados cumplen con una función establecida con anterioridad en la tabla de requisitos, como se describe a continuación:

El color, le permite al grupo objetivo incrementar su atención hacia la presentación, al utilizar una paleta de colores brillantes, en gamas de colores primarios y secundarios, en sus diferentes saturaciones de color. Los cuales connotan una temática infantil, permitiendo la identificación del espectador con el contenido de la presentación.

La fotografía utilizada, cumple con la función de apoyar visualmente cada uno de los contenidos de la presentación, permitiéndole al grupo objetivo conocer visualmente éstas fundaciones. Se consiguió expresar bienestar en cada una de las fotografías, con el fin de que el grupo objetivo se sienta confiado de que su aporte a éstas fundaciones ésta siendo bien utilizado.

Se emplearon máscaras dentro de las cuales se colocaron las fotos, para que guardaran unidad con cada uno de los entornos diseñados para las diferentes temáticas.

La tipografía utilizada es la de tipo Kids por sus rasgos que connotan una escritura infantil, así también como la kindergarden, la cual se utilizó para los textos, permitiendo la legibilidad por su estructura, creando facilidad de lectura.

El formato permite que todos los elementos guarden su proporción adecuada, y además permite jerarquizar cada uno de los elementos, para lograr armonía y equilibrio visual.

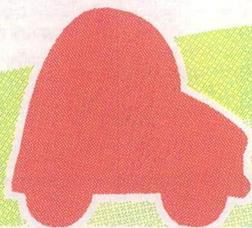
La diagramación emplea diferentes niveles de jerarquización, para facilitar la lectura y comprensión del contenido, así también permite guiar al grupo objetivo en la navegación de la presentación.

Se aplicó el concepto de diseño, "recorriendo el camino hacia el conocimiento", en la presentación multimedia de la siguiente manera:

Se utilizó la animación de una carretera que representa un trayecto que hay que recorrer para llegar a un destino, siendo el destino de ésta presentación, llegar a conocer sobre la fundación REMAR y los colegios El Olivo I y II.

Para la realización de éste recorrido, se diseñó un automóvil, a bordo del cual se llegará a través de cada una de las instalaciones de las instituciones, siendo una casa la instalación que representa a REMAR y un colegio la instalación de los centros educativos, Los Olivos.

Permitiéndole al usuario interactuar con la presentación para lograr generar interés.



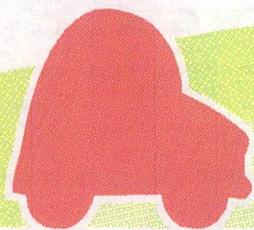
Esto se logra desde un inicio, cuando el usuario tiene la opción desde el menú de

elegir de qué manera quiere realizar el recorrido por la presentación, completo o simplemente ingresar a cada una de las instalaciones. Por medio de escoger una llave que le dará acceso a la información de su interés, las cuales se ambientaron de acuerdo al tema

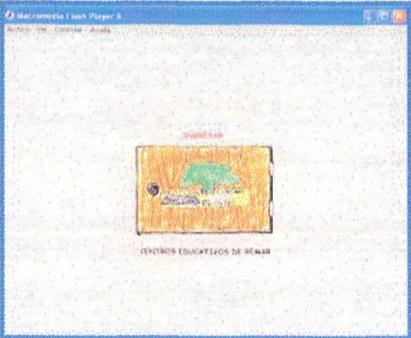
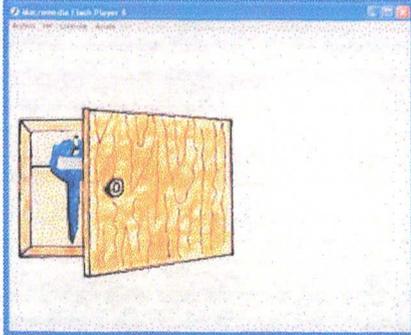
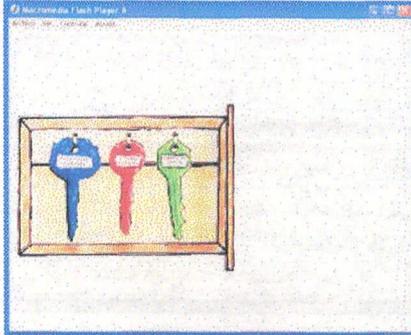
Durante el recorrido aparecen una serie de señales las cuales sirven de guía para ir orientando al espectador hacia donde se dirige, así mismo se ambientó la carretera con árboles, señales, montañas y viviendas.

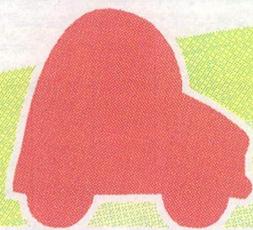
El estilo que se utilizó en la ilustración empleada como los elementos gráficos de la presentación, connota una temática infantil, el empleo de formas a partir de líneas suaves a mano alzada, y aplicando textura de crayón con trazos desiguales, se logró la representación de una pintura creada por un niño, esto con la intención de hacer énfasis en la niñez, pues es el objetivo de éstas fundaciones, así crear un ambiente que apoye el tema, y sea agradable al grupo objetivo.

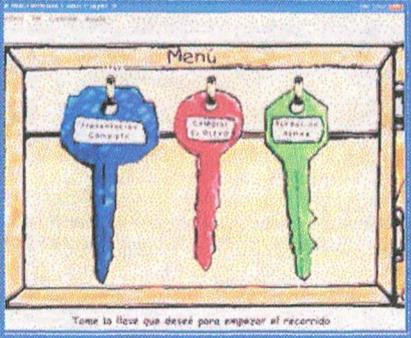
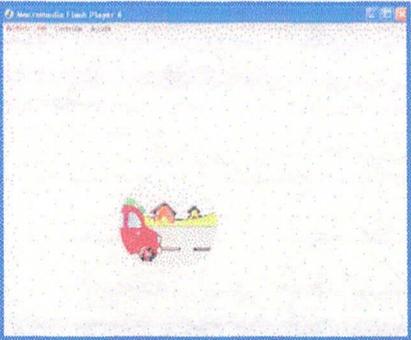
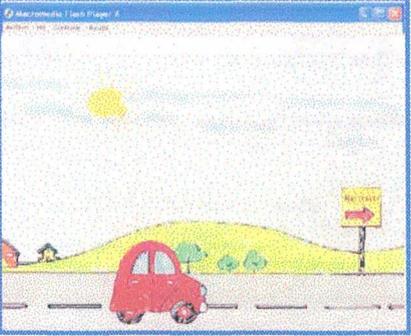
En cuanto a la animación es muy sencilla, lo cual lo hace muy fluida, dinámica y agradable, que aporta y apoyo el tema que las fundaciones quieren exponer, a la misma se le adicionó sonido para darle más énfasis y dinamismo, en algunas partes.

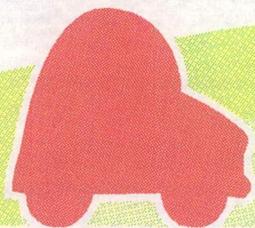


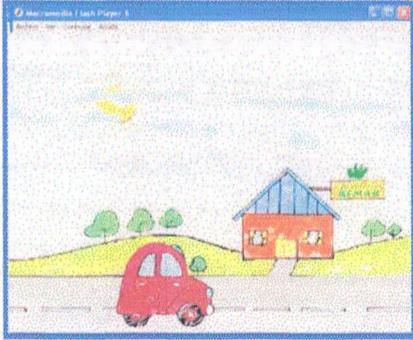
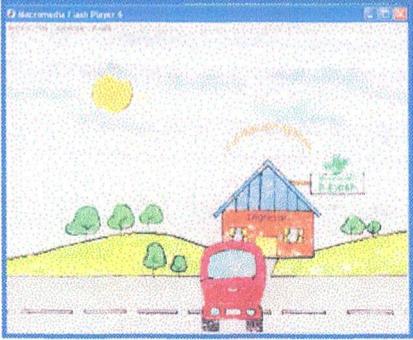
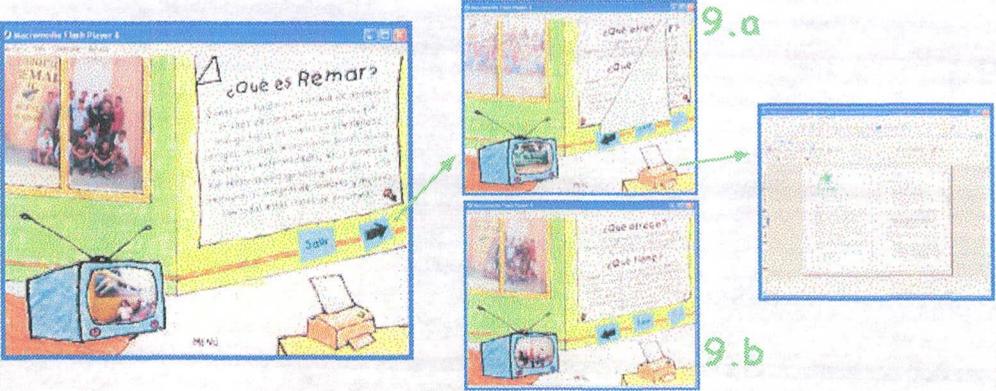
## PRESENTACIÓN FINAL

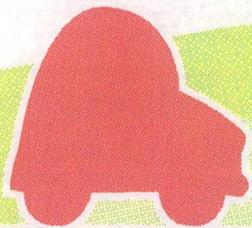
Video	Story Board	Audio
<p>1. a: Plano general, a nivel, de puerta de portallaves, con animación de abrirse y cerrarse, dejando ver su interior el contenido de 3 llaves. La puerta funciona como botón de acceso a la presentación.</p>		<p>FX-Sonido: (al posicionarse sobre la puerta) Puerta abriéndose (Door close click rattle)</p>
<p>2. a: (Al dar click en el botón) Plano general, a nivel, de puerta de portallaves, abriéndose.</p>		<p>FX-Sonido: Puerta abriéndose (Door close click rattle)</p> <p>FX-Música: Música ambiental (Cool-bre-jeff-rom-769)</p>
<p>3. a: Continúa animación de puerta abriéndose.</p>		<p>FX-Música:</p>

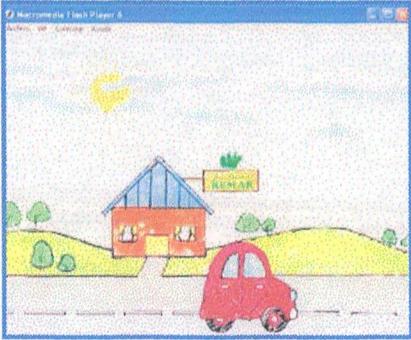
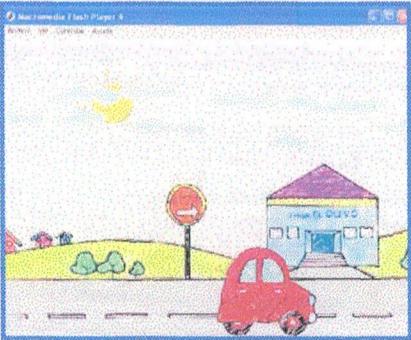
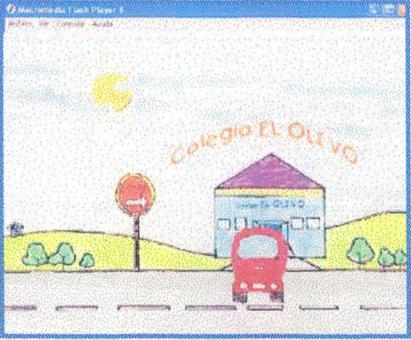


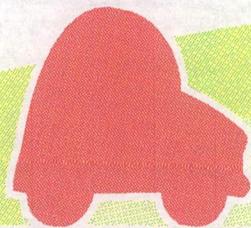
Video	Story Board	Audio
<p>4.</p> <p>a:</p> <p>Zoom in de portallaves abierto, que muestra 3 llaves en su interior, las cuales conforman el menú de acceso, dando 3 diferentes opciones al usuario, realizar el recorrido completo, ingresar a fundación REMAR o ingresar al colegio El Olivo. Logrando con ello interactividad con el usuario.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> (Al posicionarse sobre las llaves) De tomar un objeto (Keyboard type singel)</p> <p><b>FX-Música:</b></p>
<p>5. (Opción de recorrido completo)</p> <p>a:</p> <p>Fade out de blanco a plano general, a nivel de carro arrancando y comenzando a movilizarse a través de la carretera.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De motor de carro arrancando. (Diesel-c-2man-1023)</p> <p><b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil. (Cute-car-me-10876.)</p>
<p>6.</p> <p>a:</p> <p>Traveling de izquierda a derecha en plano general, a nivel de carro, en movimiento en carretera</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> Movimiento de carro en carretera. (Highway_j-fairba-1719)</p> <p><b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil.</p>



Video	Story Board	Audio
<p>7. a: Continúa traveling de carro en movimiento hasta que se detiene frente a una casa con el rótulo de REMAR.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro frenando.</p> <p><b>FX-Música:</b></p>
<p>8. a: Plano general, a nivel, del carro visto de atrás encaminándose hacia puerta de casa con el rótulo de REMAR.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro alejándose (Beam scan)</p> <p><b>FX-Música:</b></p>
<p>9. a: Plano medio, a nivel, de interior de habitación de casa, simulando fundación REMAR, un espacio interactivo, en donde el usuario tiene acceso a información por medio de enlaces(9.a y 9.b), así también se utiliza la ventana para visualizar fotografías en un movie, video y un enlace para imprimir el material (9.c)</p> <p><b>FX-Música:</b> Música ambiental (Cool-bre-jeff-rom-769)</p>		



Video	Story Board	Audio
<p>10. a: Plano general, a nivel, del carro alejándose de la casa con el rótulo de REMAR, a carretera.</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro que acercándose. (Beam scan)</p> <p><b>FX-Música:</b> Música ambiental tipo infantil.</p>
<p>11 a: Traveling de carro en movimiento hasta que se detiene frente a una casa con el rótulo de Colegio El Olivo</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro que frena.</p> <p><b>FX-Música:</b></p>
<p>12. a: Plano general, a nivel, del carro visto de atrás encaminándose hacia puerta de casa con el rótulo de Colegio El Olivo</p>		<p><b>FX-Sonido:</b> De carro alejándose (Beam scan)</p> <p><b>FX-Música:</b></p>

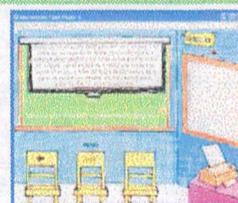
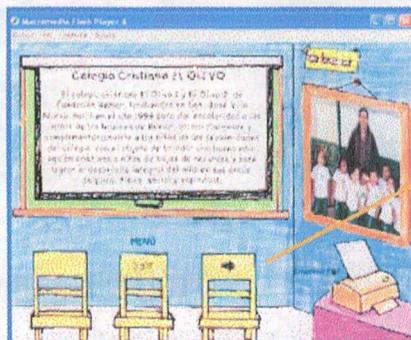


## Video

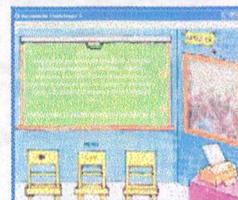
## Story Board

## Audio

**13. a:**  
Plano medio, a nivel, de interior de aula de clase, simulando colegio El Olivo, un espacio interactivo, en donde el usuario tiene acceso a información por medio de enlaces (9.a y 9.b), así también se utiliza la ventana para visualizar fotografías en un movie y un enlace para imprimir el material (9.c)



9.a



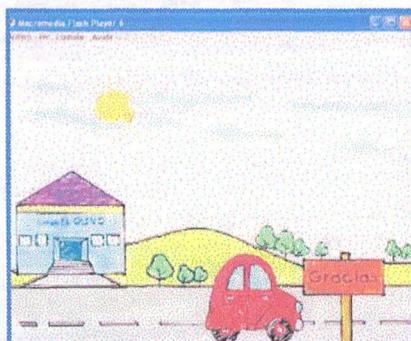
9.b



9.c

**FX-Música:** Música ambiental.  
(Cool-bre-jeff-rom-769)

**14. a:**  
Plano general, a nivel, del carro alejándose desde colegio El Olivo a carretera, deteniéndose en una señal rotulado con "Gracias".

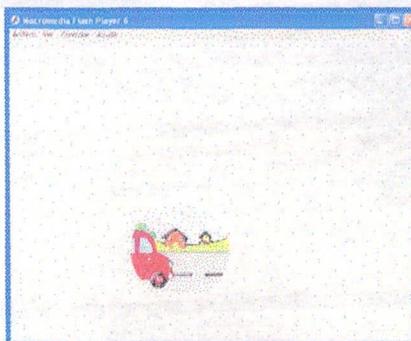


**FX-Sonido:**  
De carro en movimiento.  
(Highway-j\_fairba-1719)

**FX-Música:**  
Música ambiental tipo infantil.  
(Cute\_bre-jeff\_rom-769)



**15. a:**  
Fade in de pantalla en blanco.



# PORTADA CD FINAL

## TIRO



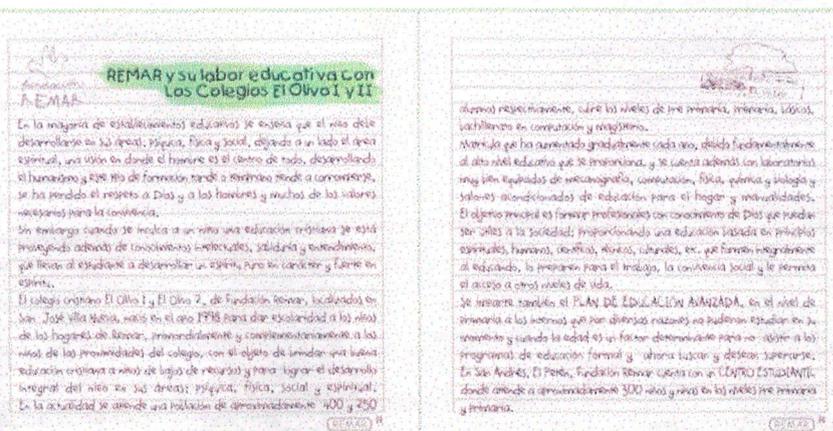
La función que tiene la pieza de la portada del CD, es la de dotar de identidad visual, al CD que contiene la presentación multimedia, siguiendo con la misma línea gráfica definida para la presentación.

Al utilizar elementos gráficos que se asocian con la temática infantil establecida, la misma paleta de color, el mismo tratamiento gráfico, tipo de línea en las ilustraciones y tipografía, se logra unidad entre las piezas impresas y la pieza multimedia digital.

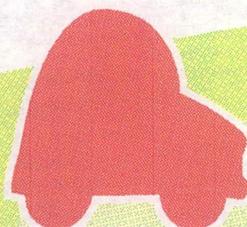
En la parte del tiro de la portada se incluye información de identificación del material y un esquema acompañado de un texto que le indica al usuario el contenido del CD, y le guía en la utilización y selección de la extensión del archivo más recomendable para visualizar la presentación, según la plataforma que poséa, ya sea PC o MAC.



## RETIRO



En la parte del retiro de la portada se aprovecho a incluir información relevante sobre la labor educativa de REMAR, en los colegios El Olivo I y II, para que el usuario tenga un conocimiento previo de la información que encontrará en la presentación.



## Fundamentación

## PORTADA CD FINAL

### CONTRAPORTADA



En la contraportada se siguió la misma línea gráfica que la portada, y se empleó para colocar la información que le permita al usuario contactar a cada una de las fundaciones, así también se le colocaron títulos de identificación del material en el los lomos.

### ETIQUETA CD FINAL



El propósito de diseño de la etiqueta del CD, es el de identificación del material y de completar la identidad visual del material, siguiendo con la misma línea gráfica, aplicada a la pieza de la portada, para guardar unidad y coherencia.

Fundamentación

### 13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas:

#### Pieza: Presentación multimedia

Nombre del Archivo: remarmultimedia

Formatos: Windows projector (\*.exe) y Macintosh projector.

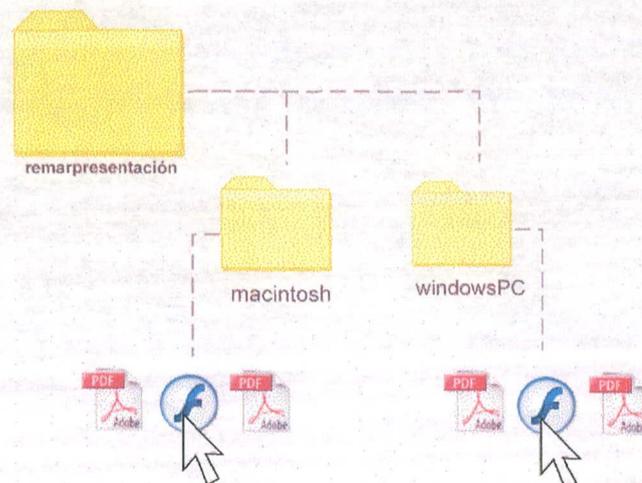
Dimensiones: 640 x 480 pixeles.

Tamaño del archivo: 29.8 MB (31,324,074 bytes).

Software: Macromedia Flash Player 6.0

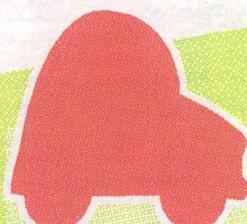
### 13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta:

El informe aparece está integrado al la carátula del CD, para guiar e informar al usuario sobre el contenido del CD. El esquema es el siguiente:



El archivo contiene una carpeta llamada "remarpresentación", dentro de la cual se encuentran dos carpetas una para ser utilizada en plataforma Windows PC y otra para Macintosh, dentro de las cuales encontrará dos archivos PDF conteniendo la información para imprimir de las instituciones y un archivo FLASH PLAYER, el cual contiene la presentación multimedia.

Por lo que para ingresar a la presentación se debe dar clic en el icono de FLASH, como se muestra en el esquema superior



### 13.3 Presupuesto de diseño y de impresión:

#### Cotización de Diseño Gráfico:

Estudio y desarrollo de la presentación multimedia

Inversión:

- Diseño de una sitio completo en Flash  
Q 3, 300
- Diseño de una página extra en Flash  
C/U Q 250.00
- Diseño de arte final de etiquetas y carátulas  
Q 360.00

Total inversión... Q 3,660.00

#### Cotización Litográfica: (Ver original en anexo 5)

De: Litografía Lithopress, S.A.

- Descripción: Etiquetas  
200 unidades Q.1.824.00
- Descripción: carátulas  
200 unidades Q.1.473.91

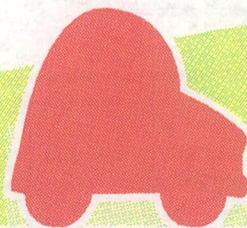
Responsable:

Silvia Guendsechadze M.

### 13.4 Sistema de impresión o reproducción:

El CD, se reproducirá mensualmente como un proceso interno, dependiendo el número de visitas que se realizarán.

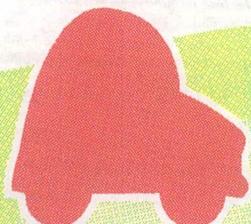
Así mismo las carátulas y etiquetas serán reproducidas en la litografía propia de La Fundación REMAR.



Producción y Reproducción

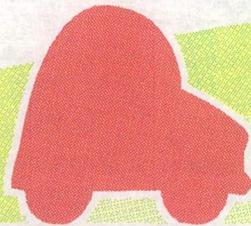
## 14. a Conclusiones

- Se elaboró una presentación multimedia, la cual es un apoyo visual, que permite dar a conocer a fundación REMAR y su labor educativa a través de los servicios de educación que brindan sus colegios cristianos "El Olivo I y II, por medio de un recorrido animado que le permite al grupo objetivo obtener información sobre cada una éstas instituciones de forma interactiva, ya no hace uso de una estructura lineal, lo cual le da libertad al usuario de escoger el orden de su navegación.
- Se definió una línea gráfica para la presentación multimedia con un estilo eminentemente Infantil, aplicado a cada uno de sus elementos gráficos, manteniendo siempre un especial énfasis en la temática alegre que represente a la niñez.  
El cual pretende generar sentimientos de interés y empatía del grupo objetivo, (donantes potenciales) por medio de su identificación e involucramiento altruista con la niñez, para generar lazos que los identifiquen con REMAR como la fundación que represente su línea de ayuda directa, a la labor educativa, hacia los niños protegidos en sus casas hogar y aquellos cuya situación sea de escasos recursos.



## 14.b Recomendaciones

- Se recomienda en la creación de presentaciones multimedia, el uso de la interactividad, para hacer que el usuario tenga participación en la misma, por medio de una estructura no lineal que le permita elegir el orden en que desea obtener la información, esto genera interés en conocer los contenidos de la presentación.
- Es importante la utilización del uso de los entornos gráficos en las presentaciones multimedia, que le permita al grupo objetivo interesarse e identificarse con la temática central de cada una de ellas.



1. Burrown, T., Gross, L., Foust, J., y Wood, D. (2002). Producción de Video. (Trad. E. Cosio). 8a. Ed. Editorial Mc Graw-Hill, Interamericana.
2. Centro de Computación Profesional de México (1999). Multimedia Aplicada. México: Editorial Mc Graw-Hill.
3. Cox, N., Charles, M. y Chea, Francis. (1996). Guía Lan Times de redes multimedia. (Trad. J. Sánchez). México: Editorial Mc Graw-Hill.
4. Engler, B. (2003). Perfiles Psicológicos. Mexico: Editorial MC Graw-Hill.
5. Fundación Remar. (2004). Remar. [Folleto]. Guatemala: Autor.
6. García-Pelayo, R. (1980). Diccionario enciclopédico Pequeño Larousse. Barcelona: Editorial Noguer.
7. Haskin, D. (1995). Multimedia Fácil. (Trad. G. Sánchez). México: Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
8. Instituto de Evaluación en Gran Escala, S.A. de C.V. (IEGE). (2005). Inventario de intereses ocupacionales Ideas. Documento www. Disponible en : [www.iege.com.mx/image/word/Ideas.doc](http://www.iege.com.mx/image/word/Ideas.doc)
9. La Educación [Biblioteca de consulta en carta]. (2005). Microsoft. Corporation.EUA.
10. Lozano, B., Salazar, C. (2001). Diccionario de la lengua Española Plus. Colombia. Editorial Norma S.A.
11. Romero, A. (1996). Didáctica de la Educación Pre Primaria I. Guatemala: colección EDUCA.



## Encuesta a Grupo Objetivo

## Encuesta URL

Buen día, me llamo Mónica Fortín, estudiante de Universidad Rafael Landívar y estoy realizando un proyecto de diseño gráfico para tesis sobre fundación REMAR. Le agradecería mucha su colaboración respondiendo las siguientes preguntas. (Subrayando o marcando con una X, la respuesta de su elección)  
Muchas Gracias.

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: Sexo: M.\_\_\_\_ F.\_\_\_\_  
Estado civil: \_\_\_\_\_ Profesión: \_\_\_\_\_  
Zona donde vive: \_\_\_\_\_ Lugar de trabajo: \_\_\_\_\_  
No. De Hijos: \_\_\_\_\_ Pasatiempo: \_\_\_\_\_

- ¿Ha colaborado con alguna fundación benéfica?  
Sí \_\_\_\_\_ Cual: \_\_\_\_\_  
No \_\_\_\_\_ Motivo: \_\_\_\_\_
- Si su respuesta fue sí, ¿Qué lo motivó a colaborar con la fundación benéfica?
- Si su respuesta fue no, ¿Qué lo motivaría a apoyar en el futuro a alguna fundación benéfica?
- ¿Que espera en un material que proporcione información sobre alguna fundación benéfica?
- ¿Por qué medio le gustaría informarse de lo que hacen las fundaciones de beneficencia y como colaborar con ellas?

Afiche \_\_\_\_\_  
Volante \_\_\_\_\_  
CD interactivo \_\_\_\_\_  
Trifolares \_\_\_\_\_

Correo directo \_\_\_\_\_  
Página Web \_\_\_\_\_  
Revista \_\_\_\_\_  
Otro (especifique) \_\_\_\_\_

- ¿Ha oído hablar de fundación REMAR?
- ¿Conoce la labor benéfica de Fundación REMAR?  
Sí \_\_\_\_\_ Cual: \_\_\_\_\_  
No \_\_\_\_\_

- Si le menciona a la Fundación REMAR, ¿con que lo asocia o identifica claramente?

Su Logotipo \_\_\_\_\_  
Con su gente \_\_\_\_\_  
Con el color verde \_\_\_\_\_  
Con su servicio a la sociedad \_\_\_\_\_  
Otro (especifique) \_\_\_\_\_  
Ninguno \_\_\_\_\_

- ¿Esta enterado de la labor educativa que fundación REMAR, hace a través de los colegios cristianos el Olivo I y el Olivo II?

- ¿Le gustaría colaborar con fundación REMAR y sus colegios?  
Sí \_\_\_\_\_ De que manera \_\_\_\_\_  
No \_\_\_\_\_

- ¿Cómo preferiría informarse sobre la labor social de fundación REMAR y como colabora con ella?

Cita personal \_\_\_\_\_  
Conferencia grupal \_\_\_\_\_  
Otro (especifique) \_\_\_\_\_

- ¿Por medio de qué elementos le gustaría conocer sobre Fundación REMAR?  
(Puede marcar más de una respuesta)

Fotografías \_\_\_\_\_  
Ilustraciones \_\_\_\_\_  
video \_\_\_\_\_  
Animación \_\_\_\_\_  
Texto \_\_\_\_\_  
Otro (especifique) \_\_\_\_\_

- ¿Cuál según su opinión, sería el tiempo adecuado para realizar las presentaciones, donde se de a conocer la fundaron REMAR y su labor social?

10-15 min. \_\_\_\_\_  
20-30 min. \_\_\_\_\_

30-45 min. \_\_\_\_\_  
1 HR. -adelante \_\_\_\_\_

- ¿Que información quisiera conocer de Fundación REMAR y sus Colegios, para apoyarlos?



# Prodatos (2003, Junio). Niveles Socioeconómicos. Guatemala

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	AB	C1	C2	C3	D	E
<b>1. Tamaño del grupo</b>	<b>4.2%</b>	5.5%	9.9%	22.6%	38.3%	19.5%
A1	0.1%					
A2	1.3%					
B	2.8%					
<b>2. Miles personas</b>	<b>106,700</b>	139,800	251,600	574,400	973,500	495,600
A1	2,500					
A2	33,000					
B	71,200					
<b>3. Hogares (Unidades familiares)</b>	<b>20,500</b>	26,900	49,400	110,400	197,200	95,300
A1	500					
A2	6,300					
B	13,700					
<b>4. Ingreso Medio fam (Quetzales/ mes)</b>	<b>49,600</b>	23,500	10,500	6,100	2,500	1,100
A1	de 125,000					
A2	66,500					
B	38,600					
<b>5. % sobre el ingreso Total generado</b>	<b>30%</b>	19%	15%	16%	14%	3%
A1	2%					
A2	12%					
B	16%					

prodatos Niveles Socioeconómicos -PRODATOS- Ciudad de Guatemala, Junio de 2003

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C4	C3	D	E
<b>6. Sexo del jefe del hogar (% = hombre)</b>	90%	88%	88%	84%	80%
<b>7. Educación del jefe del hogar (moda)</b>	Universidad	Universidad	Secundaria	Secundaria (parte)	Primaria o menos
<b>8. Educación del ama de casa (moda)</b>	Universidad	Universidad (parte)	Secundaria	Secundaria (parte)	Primaria o menos
<b>9. Ocupación más comunes del jefe de hogar</b>	profesionales empresarios comerciantes gerentes	Supervisores/ jefes administración Técnicos esp	Técnicos vendedores	Vendedores operadores	Albañil/ oficios domésticos
<b>EN SU HOGAR...</b>					
<b>10. Promedio habitaciones</b>	3.8 3+ cuartos	3.0 3 cuartos	3.0 3 cuartos	2.4 2-3 cuartos	1.4 1-2 cuartos
<b>11. Tiene serv. Doméstico</b>	97%	77%	33%	10%	0%
<b>12. Tiene lavadora de ropa</b>	100%	98%	80%	29%	2%
<b>13. Tiene secadora de ropa</b>	92%	53%	14%	3%	0%
<b>14. Tiene horno de microondas</b>	100%	99%	92%	47%	1%

prodatos Niveles Socioeconómicos -PRODATOS- Ciudad de Guatemala, Junio de 2003

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C4	C3	D	E
<b>15. Tiene teléfono en hogar</b>	100%	98%	95%	66%	20%
<b>16. Promedio de líneas (los que tienen)</b>	2.2	1.6	1.2	1.1	1.0
<b>17. Tiene fax en hogar</b>	69%	37%	20%	5%	0%
<b>18. Tiene tel. celular personal</b>	81%	75%	56%	45%	22%
<b>19. Tiene computador en hogar</b>	100%	96%	75%	17%	0%
<b>20. Tiene internet en hogar</b>	87%	52%	26%	4%	0%
<b>EN SU HOGAR</b>					
<b>21. Tiene TV color</b>	100%	100%	100%	96%	61%
<b>22. X televisores color tiene</b>	3.9	2.9	2.1	1.4	1.0
<b>23. Tiene cable/ TV satélite</b>	100%	97%	96%	74%	37%

prodatos Niveles Socioeconómicos -PRODATOS- Ciudad de Guatemala, Junio de 2003



## Proceso de Conceptualización

### Lluvia de Ideas:

Enseñanza  
 Educación  
 Aprendizaje  
 Instruir  
 Proporcionar información  
 Conocimiento  
 Desarrollo humano  
 Crecimiento intelectual  
 Transmitir  
 Niños  
 Infancia  
 Absorber ideas  
 Maestro  
 Facilitados  
 Guía/guía  
 Tutor  
 Ascensor  
 Ayudar  
 Formador  
 Estructura  
 Establecimiento  
 Camino  
 Sistema  
 Labor  
 Vocación  
 Institución  
 Llevar enseñanza  
 Casa de enseñanza  
 Facilitar la adquisición de conocimiento  
 Desarrollo al individuo  
 Camino  
 Paso a paso  
 Llevar de la mano  
 Camino de la sabiduría  
 Apoyar a alcanzar algo  
 Ser un guía  
 Dedicado a la enseñanza  
 Herramientas  
 Construcción  
 Regar de conocimiento  
 Proceso  
 Éxito/futuro/meta

### Metáforas:

Guiar en el camino de la sabiduría  
 Formadores de vidas  
 Los niños son plantas que hay que rociar con conocimiento para que crezcan.  
 Proporcionar herramientas para construir su futuro.  
 Guiando en el camino del conocimiento  
 Guiando paso a paso en el camino del conocimiento.  
 Los maestros son facilitadores de conocimiento  
 Sacarle brillo a la joya/pulir la joya para encontrar la piedra preciosa.  
 Somos una guía en el camino al conocimiento.  
 Llevando de la mano en el camino al conocimiento.

### Conceptos opcionales:

Una Guía en el camino del conocimiento  
 Proporcionando herramientas para construir el futuro  
*Construyendo el camino hacia el conocimiento*  
 Recorriendo el camino hacia el conocimiento

### Concepto Central:

Recorriendo el camino hacia el conocimiento



## Instrumento de Validación



### Validación Técnica de Portafolio Académico

Buen día/noche. Le agradeceré contestar el siguiente cuestionario de validación, sobre el proyecto final de estrategia creativa E, para el curso de portafolio, para lo cual le proporciono los siguientes datos sobre el proyecto:

- Cliente: Colegio Cristiano El Olivo, de fundación REMAR.
- Objetivo de diseño: Diseñar una presentación multimedia que ayude y de a conocer los servicios de educación que brindan los colegios cristianos "El Olivo I" y "El Olivo II" y la labor que la fundación Remar hace a través de dicho colegio, a las autoridades de gobierno, otras instituciones, iglesias, y fundaciones de ayuda.
- Empresa Cliente: Autoridades de gobierno, empresarios, directores de varias universidades, iglesias, y representantes de fundaciones de ayuda. 35 - 37 años.
- Sexo: Masculino/Femenino. De nivel económico C1 y C2, planteados económicamente, pero poder apoyar la labor social que REMAR hace con los niños.
- Luego de haber consultado al grupo objetivo, se detecta que la mayoría de ellos conoce a fundación REMAR, pero existe el problema que la asociación se identifica solamente con la labor social que ésta hace en los parques atravesados y alrededores, y no tiene la idea de que REMAR, está también ayudando a las niñas, por lo que se debe lograr una identificación del grupo objetivo con el tema infantil, pero que coincida con otra oferta de REMAR.
- Concepto de diseño: "Recorriendo el camino hacia el aprendizaje".

Le agradezco mucho que tome de su tiempo para darme su opinión, ya que es de mucha importancia.

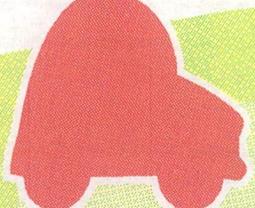
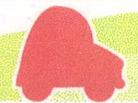
1. Los elementos ilustrativos utilizados, ¿Qué relación guardan con el concepto de diseño?  

Le apoyan	Le contradicen	Le favorecen
-----------	----------------	--------------
2. La construcción y perspectiva de las ilustraciones, la considera:  

Aceptable	Correcta	Errónea
-----------	----------	---------
3. La técnica utilizada en las ilustraciones, la asocia con la temática:  

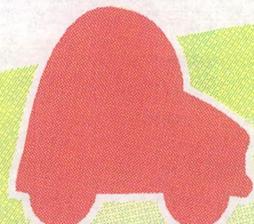
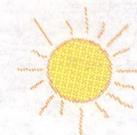
Empresarial	Educativa	Infantil
-------------	-----------	----------
4. Las ilustraciones empleadas como botones, le parecen:  

Útiles	Molestos	Apropiados
--------	----------	------------
5. ¿Cómo considera la selección de los colores empleados en el diseño del portafolio?



## Validación Técnica

- |           |         |            |
|-----------|---------|------------|
| Agradable | Molesto | Piacentero |
|-----------|---------|------------|
6. Las ilustraciones en cuanto al contenido del material:  
Le apoyan                      Le estorban                      Le favorecen
7. Que le expresan las ilustraciones:  
Dinamismo                      Quietud                      Alegría
8. ¿Cuál es la relación que guardan los colores empleados, con el concepto de diseño?  
Le apoyan                      Le contradicen                      Le favorecen
9. Los colores empleados en el diseño, generan en usted:  
Atención                      Motivación                      Distracción
10. Qué le expresan los colores empleados:  
Alegría                      Pasividad                      Dinamismo
11. ¿La tipografía seleccionada, que relación guardan, con el concepto de diseño?  
Le apoyan                      Le contradicen                      Le favorecen
12. El tamaño empleado en la tipografía le parece:  
Adecuado                      Inapropiado                      Conveniente
13. La tipografía con relación a la lectura genera:  
Legibilidad                      Confusión                      Comprensión
14. La jerarquización de los textos, le parece:  
Adecuada                      Inapropiada                      Conveniente
15. Que le expresan las fotografías:



## Validación Técnica

- | Satisfacción | Bienestar | Miseria |
|--------------|-----------|---------|
|--------------|-----------|---------|
16. La fotografía en cuanto al contenido del material:  
Le ayudan                      Le estorban                      Le favorecen
17. Le parece adecuada la utilización de fotografía full-color, en la presentación  
Si                      No
18. Que opina con relación a la utilización del sonido:
19. Le parece adecuada la inclusión de video dentro del material multimedia  
Si                      No
20. Analizando la animación, ¿Qué aspectos según su criterio profesional, son favorables y cuales son negativos?
21. ¿Que criterio tiene en relación a la navegación de la presentación
22. Observaciones Generales:

## Cotización Litografía

COTIZACION LITOGRAFICA					
Litografía Lithopress S.A. Tel: 2432-1877					
<p>MONICA FORIIN susem14@hotmail.com</p> <p>Por medio de la presente tengo el agrado de presentarle la siguiente cotización</p>					
200 unidades	1,000 unidades	200 unidades	1,000 unidades	200 unidades	1,000 unidades
CARATULAS	CARATULAS	CARATULAS	CARATULAS	STICKER	STICKER
4 3/4 X 4 3/4	4 3/4 X 4 3/4	4 3/4 X 4 3/4	4 3/4 X 4 3/4	4 1/2 X 4 1/2	4 1/2 X 4 1/2
COUCHE 60 BLANCO	COUCHE 60 BLANCO	COUCHE 60 BLANCO	COUCHE 60 BLANCO	ADHE SIVO BLANCO	ADHE SIVO BLANCO
colores tiro 2	colores tiro 2	colores tiro 4	colores tiro 4	colores tiro 2	colores tiro 2
sin barniz	sin barniz	sin barniz	sin barniz	sin barniz	sin barniz
Precio unitario Q. 5289	Precio unitario Q. 7521	Precio unitario Q. 73696	Precio unitario Q. 15649	Precio unitario Q. 91205	Precio unitario Q. 24315
<b>Total Q. 705.77</b>	<b>Total Q. 752.09</b>	<b>Total Q. 1,473.91</b>	<b>Total Q. 1,564.87</b>	<b>Total Q. 1,824.10</b>	<b>Total Q. 2,431.54</b>
Cualquier información adicional le será proporcionada gustosamente.					
<p>EN VIA            (E) NDSE CHADZI M            Silviagm@intelneti.com</p>					

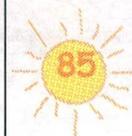


## Guía de entrevista para Prevalidación

### Prevalidación

Analizar los siguientes elementos gráficos de la propuesta de diseño, según su criterio profesional:

- Ilustración: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Colores: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Tipografía: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Diagramación: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Jerarquización: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Animación: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Navegación: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- En General: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## Validación Técnica 2

Nombre Proveedor: \_\_\_\_\_

Cargo: \_\_\_\_\_

## Validación Técnica de STORYBOARD

Buen día/noche, le agradeceré contestar el siguiente cuestionario de validación, sobre el proyecto final de estrategia creativa E, para el curso de portafolio, para lo cual le proporciono los siguientes datos sobre el proyecto:

- \* Cliente: Colegio Cristiano El Olivo, de fundación REMAR.
- \* Objetivo de diseñar: Diseñar una presentación multimedia que apoye y de a conocer los servicios de educación que brindan los colegios cristianos "El Olivo I" y "El Olivo II" y la labor que la fundación Remar hace a través de dicho colegio, a las autoridades de gobierno, otras ministeriales, iglesias, y fundaciones de ayuda.
- \* Grupo Objetivo: Autoridades de gobierno, empresarios, dirigentes de otras ministerios, iglesia, y representantes de fundaciones de ayuda. Edad: 25 - 37 años. Sexo: Masculino/Femenino. De nivel económico C1 y C2, pudientes económicamente, para poder apoyar la labor social que REMAR hace con los niños.
- \* Luego de haber encuestado a el grupo objetivo, se detecto que la mayoría de ellos conocen a fundación REMAR, pero existe el problema que la asocian e identifican solamente con la labor social que esta hacen en las personas drogadictras y alcohólicas, y no tiene la idea de que REMAR, esta tambien ayudando a los niños, por lo que se debe lograr una identificación del grupo objetivo con el tema infantil, para que conozcan esa otra faceta de REMAR.
- \* Concepto de diseñar: "Reconociendo el camino hacia el conocimiento"

Le agradezco mucho que tome de su tiempo para darme su opinión, ya que es de mucha importancia.

1. ¿Le parece adecuada la utilización del story board, en el proceso de creación de la presentación multimedia?

Si

No

2. La ubicación de las secuencias de cuadros dentro del formato de papel, le parece:

Útiles

Adecuados

Apropiados

## Validación Técnica 2

3. En cuanto a la cantidad de secuencias de cuadros, asociaciones para realizar el story board, le parece:

Adecuado      Inapropiado      Conveniente

4. El orden de las secuencias, le genera:

Claridad      Confusión      Comprensión

5. Las imágenes que corresponde al desarrollo de las diferentes acciones, las considera:

Aceptables      Correctas      Erróneas

6. La técnica empleada en las imágenes de las secuencias, le parece:

Agradable      Meloso      Conveniente

7. La definición de los encuadres, argutaciones, elementos en escena y sentidos, lo considera:

Confusa      Clara      Comprensible

8. ¿Cómo considera la selección del plano y angulación, en las secuencias?

Aceptables      Correctas      Erróneas

9. En general analizó el story board, ¿Qué aspectos según su criterio profesional, son favorables y cuales son negativos?

Observaciones Generales:



**Validación Técnica ?**

Nombre del pagador: \_\_\_\_\_

Tipo: \_\_\_\_\_

**Validación Técnica de FICOMETA Y PORTADA DE CD**

Buen día/noche, le agradeceré contestar el siguiente cuestionario de validación, sobre el proyecto final de estrategia creativa E, para el curso de portafolio, para lo cual le proporciono los siguientes datos sobre el proyecto:

- \* Cliente: Colegio Cristiano El Olivo de fundación REMAR.
- \* Objetivo de diseño: Diseñar una presentación multimedia que ayude y de a conocer los servicios de educación que brindan los colegios cristianos "El Olivo I" y "El Olivo II" y la labor que la fundación Remar hace a través de dicho colegio, a las autoridades de gobierno, entos ministerios, iglesias, y fundaciones de ayuda.
- \* Grupo Objetivo: Autoridades de gobierno, empresarios, dirigentes de entos ministerios, iglesia, y representantes de fundaciones de ayuda. Edad: 35 - 57 años. Sexo: Masculino/Femenino. De nivel económica C1 y C2, padientes económicamente, para poder apoyar la labor social que REMAR hace con los niños.

Luego de haber encuestado a el grupo objetivo, se detecto que la mayoría de ellos conocen a fundación REMAR, pero existe el problema que la mayoría no identifican realmente con la labor social que esta haciendo en las personas discapacitadas y discapacitadas, y no tiene la idea de que REMAR, está también ayudando a los niños, por lo que se debe lograr una identificación del grupo objetivo con el tema infante, para que conozcan esa otra faceta de REMAR.

- \* Concepto de diseño: "Recomiendo el camino hacia el conocimiento"

Le agradezco mucho que tome de su tiempo para darme su opinión, ya que es de mucha importancia.

1. ¿Cómo le parece la utilización de los elementos ilustrativos?

Aceptable     
  Correcta     
  Errónea



### Validación Técnicos 3

2. Los elementos ilustrativos utilizados, ¿qué relación guardan con el concepto de diseño?

Le apoyan      Le contradicen      Le favorecen

3. La técnica utilizada en las ilustraciones, la asocias con la temática:

Empresarial      Educativa      Infantil

4. Opina que el empleo del full color en las pruebas:

Le apoyan      Le contradicen      Le favorecen

5. ¿Cómo consideras la selección de los colores empleados?

Agradable      Molesto      Placentero

6. Los colores empleados en el diseño genera en usted:

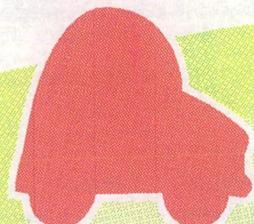
Atención      Motivación      Distracción

7. ¿La tipografía seleccionada, que relación guardan, con el concepto de diseño?

Le apoyan      Le contradicen      Le favorecen

8. El tamaño empleado en la tipografía le parece:

Adecuado      Inapropiado      Conveniente



### Validación Técnica 3

9. La tipografía con relación a la lectura general:

Legibilidad      Confusión      Comprensión

10. Los contenidos informativos empleados en el interior de la portada, le genera:

Claridad      Confusión      Comprensión

11. El contenido incluido en las piezas, le parece:

Adecuado      Inapropiado      Convincente

12. En cuanto a la utilización del formato, le parece:

Aceptable      Correcto      Errores

13. ¿Considera que existe unidad entre ambas piezas?

Si    Porque.....      No    Porque.....

14. En general evaluando las piezas de la portada y etiquetas del CD de la presentación multimedia, ¿Qué aspecto según su criterio profesional son favorables y cuales son negativos?

