



**Resolviendo mis
preguntas aclaro
mis dudas**

**Esto va a estar
buenísimo muchá!!!**



56

Carta de Asesores

Autoridades Universidad Rafael Landívar

Licda. Guillermina Herrera
Ing. Jaime Arturo Carrera
Lic. Rolando Alvarado López, S.J.
Lic. José Alejandro Arévalo
Lic. Larry Amilcar Andrade-Abularach

RECTORA
VICERRECTOR GENERAL
VICERRECTOR ACADÉMICO
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
SECRETARIO GENERAL

Autoridades Facultad de Arquitectura y Diseño

Arq. Cristian Augusto Vela Aquino
Arq. Victor Leonel Paniagua Tomé
Arq. Alice María Becker
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas
Lic. Jorge Rossi Lorenesi
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

DECANO
VICEDECANO
SECRETARIA
DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA
DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRÁFICO
DIRECTOR DEPTO. DISEÑO INDUSTRIAL

Terna que practicó la defensa privada de tesis

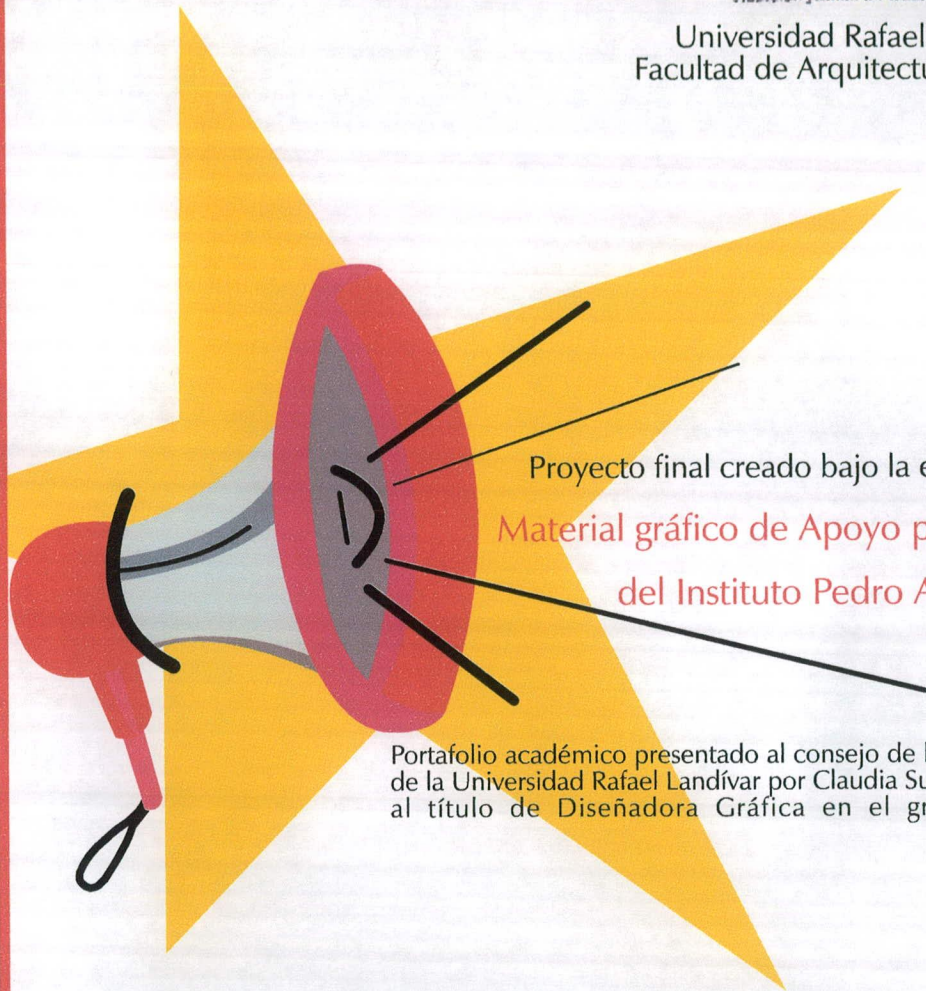
Licda. Karin Abreu
Licda. Lisa Quan
Licda. Patty Villatoro



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño



Proyecto final creado bajo la estrategia creativa "E"

Material gráfico de Apoyo para foro "Expresate"
del Instituto Pedro Arriaza Mata

Portafolio académico presentado al consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por Claudia Sussett Morales Ramírez previo a optar al título de Diseñadora Gráfica en el grado académico de Licenciada.

Claudia Sussett Morales Ramírez
Guatemala, septiembre de 2007

Introducción

Identificación de la necesidad 02

Obejtivos de diseño 02

Marco de Referencia

Violencia, delincuencia juvenil y pandillas 03

¿Qué influye en los problemas de la adolescencia? 07

Factores que aumentan el riesgo de la violencia en los jóvenes 09

¿Qué es un foro? 10

Contenido teórico de diseño 11

Información general del cliente

Material promocional 14

Material informativo 15

Elementos de diseño a tomar en cuenta en la elaboración del material gráfico informativo. 16

Definición del grupo objetivo 24

¿Qué piensa el grupo objetivo sobre la violencia? 26

Proceso de conceptualización 27

Contenidos del material gráfico 29

Medios y formas de distribución 33

Bocetaje 35

Propuesta preliminar 79

Índice



Validación de la propuesta preliminar	81
Expertos en diseño	82
Grupo objetivo	84
Expertos en el tema	86
Propuesta final y fundamentación	97
Fundamentación de los personajes	103
Producción y reproducción	105
Presupuesto de diseño y de impresión	106
Presupuesto de impresión	107
Presupuesto de diseño	108
Conclusiones y recomendaciones	109
Referencias bibliográficas	110
Libros	110
Consultas en línea	111
Anexos	112
Encuestas / Grupo objetivo	112-114
Proceso de conceptualización	115-117
Validaciones	118-124

Índice



Por el número de víctimas y las secuelas que produce, la violencia ha adquirido un carácter endémico y además se ha convertido en un serio problema de salud en numerosos países, dice la OMS. Además de heridas y muerte, la violencia trae consigo un sinnúmero de problemas sanitarios conexos: profundos disturbios de la salud psicológica, enfermedades sexualmente transmisibles, embarazos no deseados, problemas de comportamiento como desórdenes del sueño o del apetito, presiones insoportables sobre los servicios de emergencias hospitalarias de los sistemas de salud.

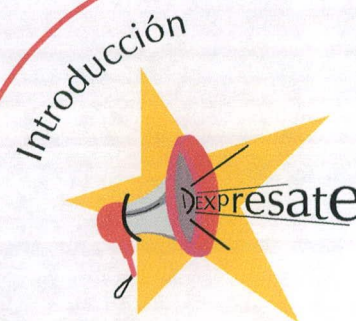
La violencia no es nueva en la historia de los seres humanos, ni tampoco la dificultad de atravesar el período de la adolescencia. De todos modos, lo que resalta como altamente preocupante es la ecuación que se va estableciendo cada vez con más fuerza más creciente entre la juventud y la violencia. Crece el desprecio por la vida, y las nuevas generaciones absorben cada vez más violencia. ¿Por qué? ¿Qué hacer?

Las pandillas son algo muy típico de la adolescencia: son los grupos de semejantes que le brindan identidad y autoformación a los seres humanos en un momento en que se están definiendo las identidades. Siempre han existido, son en definitiva, un mecanismo necesario en la construcción psicológica de la adultez.

Quizá el término hoy por hoy goza de mala forma; casi invariablemente se lo asocia a banda delictiva. De grupo juvenil a pandilla delincuencial hay una gran diferencia. Pero no hay ninguna duda, ahí están los datos hablando por sí solos: las pandillas crecen.

Muchas veces la delincuencia en el medio se da como respuesta a un alto índice de ignorancia. En este contexto, el Instituto Pedro Arriaza Mata, que atiende en su población estudiantil las edades de 14 a 21 años, ha abierto un espacio de comunicación para ofrecer a los jóvenes la posibilidad de expresarse. Creando puntos de interés en los jóvenes se tiene una mejor comunicación, logrando así que cada uno de ellos den a conocer sus ideas, sentimientos y emociones, ya que en muchas ocasiones, los jóvenes no son escuchados.

A continuación se presenta el proceso desarrollado para el diseño de cada una de las piezas gráficas de apoyo, propuestas para el foro "Expresate"



Identificación de la Necesidad:

Hace falta despertar el interés de los alumnos del Instituto Pedro Arriaza Mata, comprendidos en las edades de 14 a 21 años, para participar en el foro sobre los problemas que causa la violencia en la juventud guatemalteca.

Objetivos de Diseño:

Diseñar un material informativo y/o promocional para facilitar crear el interés en los jóvenes estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata, comprendidos en las edades de 14 a 21 años, para asistir al foro sobre los problemas que causa la violencia en la juventud guatemalteca.

Proponer material gráfico de apoyo al foro creado como un espacio de comunicación para facilitar llevar a los jóvenes estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata, comprendidos en las edades de 14 a 21 años, a la reflexión sobre los problemas que causa la violencia en la juventud guatemalteca.



Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2001) la violencia es un creciente problema de salud pública a nivel planetario que asume formas de lo más variadas. De acuerdo a los datos de esa organización, cada año más de dos millones de personas mueren violentamente y muchas más quedan incapacitadas para el resto de sus vidas. La violencia interpersonal es la tercera causa de muerte entre las personas de 15 a 44 años. Por el número de víctimas y las secuelas que produce, la violencia ha adquirido un carácter endémico y además se ha convertido en un serio problema de salud en numerosos países, dice la OMS. Además de heridas y muerte, la violencia trae consigo un sinnúmero de problemas sanitarios conexos: profundos disturbios de la salud psicológica, enfermedades sexualmente transmisibles, embarazos no deseados, problemas de comportamiento como desórdenes del sueño o del apetito, presiones insoportables sobre los servicios de emergencias hospitalarias de los sistemas de salud.

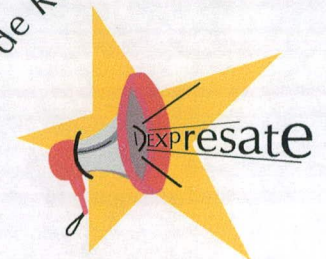
En ese marco se inscribe la violencia juvenil, fenómeno que se expande en todo el mundo con cifras alarmantes. El aumento de la drogadicción y de la delincuencia asociado a las pandillas juveniles son síntomas que muestran la magnitud y profundidad de un problema de adaptación e inserción de los jóvenes en el mundo de los adultos.

Según Alvarenga (1996), la violencia no es nueva en la historia de los seres humanos, ni tampoco la dificultad de atravesar el período de la adolescencia. De todos modos, lo que resalta como altamente preocupante es la ecuación que se va estableciendo –cada vez con fuerza más creciente– entre juventud y violencia. Crece el desprecio por la vida, y las nuevas generaciones absorben cada vez más violencia. ¿Por qué? ¿Qué hacer?

El problema es complejo, siendo imposible entenderlo y menos aún aportarle alternativas de solución a partir de un prejuicio criminalizador donde los jóvenes son los culpables. En todo caso se debe partir de la premisa que crece la violencia, y los jóvenes lo expresan de un modo más trágico, más explosivo que otros sectores.

La sociedad capitalista moderna, hoy expandida globalmente, ha representado enormes avances en la historia humana. Los progresos técnicos de estos últimos siglos son fenomenales y se cuenta hoy con una potencialidad para resolver problemas que no se había dado en millones de años de evolución. También crece el avance social; hoy día existen legislaciones racionales que favorecen como nunca las relaciones humanas: ya no se depende de los caprichos del emperador de turno, existen sistemas de previsión y seguros, hay un avance en el campo de

Marco de Referencia



los derechos humanos. Pero el malestar y la violencia continúan.

04

Si bien existen cada vez más comodidades materiales, se da también un creciente vacío de valores solidarios, de desprecio de la vida (si no, no serían causa de muerte tantos hechos violentos como se mencionaba más arriba, a lo que habría que sumar el crecimiento imparable del consumo de drogas y de armas). En las complejísimas sociedades urbanas de hoy, moldeadas cada vez más por los medios masivos de comunicación.

Hay un estereotipo prejuicioso que liga jóvenes con infractores. Obviamente eso es prejuicio, puro y descarado prejuicio. Pero lo que efectivamente sí sucede es que cantidades cada vez más numerosas de adolescentes encuentran normal la violencia. En ese horizonte no es tan quimérico ver la delincuencia –y si se quiere: la integración de pandillas juveniles– como una consecuencia posible, como una tentación incluso, siempre a la mano.

Según Carrión y Cobo (1994), las pandillas son algo muy típico de la adolescencia: son los grupos de semejantes que le brindan identidad y autoafirmación a los seres humanos en un momento en que se están definiendo las identidades. Siempre han existido; son, en definitiva, un mecanismo necesario en la construcción psicológica de la adultez. Quizá el término hoy por hoy goza de mala fama; casi invariablemente se lo asocia a banda delictiva. De grupo juvenil a pandilla delincuencial hay una gran diferencia. Pero no hay ninguna duda –ahí están los datos hablando por sí solos– que las pandillas crecen.

La OMS (2001), menciona que el fenómeno se da más en los estratos sociales pobres, pero también puede verse en capas acomodadas. En su génesis se encuentra una sumatoria de elementos: necesidad de pertenencia a un grupo de sostén, dificultad/fracaso en su acceso a los códigos del mundo adulto; la pobreza sin dudas, sin que sea eso lo determinante. Pero en muy buena medida –quizá lo definitorio– se encuentra como causa la falta de proyecto vital; y por supuesto eso es más fácil encontrarlo en los sectores pobres. Jóvenes que no encuentran su inserción en el mundo adulto, que no ven perspectivas, que se sienten sin posibilidades a largo plazo, pueden entrar muy fácilmente en la lógica de la violencia pandilleril. Una vez establecidos en ella, por distintos motivos, se va tornando cada vez más difícil salir. La sub-cultura atrae (cualquiera que sea, y con más razón aún durante la adolescencia cuando se está en la búsqueda de definir identidades).

Marco de Referencia



Constituidas las pandillas juveniles –que son justamente eso: poderosas sub-culturas– es difícil trabajar en su modificación; la "mano dura" policial no sirve. Por eso, con una visión amplia de la problemática juvenil, o humana en su conjunto, es inconducente plantearse acciones represivas contra esos grupos. De lo que se trata, por el contrario, es ver cómo integrar cada vez más a los jóvenes en un mundo que no le facilita las cosas. Es decir: crear un mundo para todos y todas.

La violencia estructural del sistema genera violencia interhumana igualmente loca, sin sentido. Si, como dice Eduardo Galeano, "la televisión te hace agua la boca y la policía te corre a bastonazos"; es decir: si los modelos de desarrollo social crean esta locamente injusta realidad que es el mundo que vivimos, entonces uno de los síntomas posibles de esa exclusión fundante es la violencia por la violencia misma tan fácilmente constatable en esos peculiares clubes que son las pandillas juveniles.

¿Por qué hay que demostrar la valentía en peleas callejeras? ¿Por qué hay que consumir cada vez más drogas y más fuertes? ¿Por qué se llega a un tal alto desprecio por la vida?

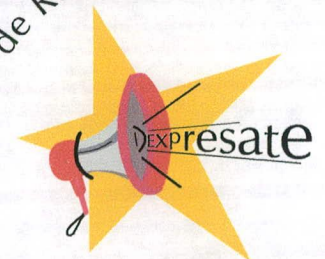
Dato curioso: en las experiencias socialistas –quizá, hay que reconocerlo, muchas de ellas monstruos para olvidar y no repetir nunca jamás– no se da el fenómeno. ¿Son más felices ahí los jóvenes? No necesariamente; pero dentro de la humildad de medios hay más posibilidades. Lo que queda claro es que cuanto más exclusión se genera más violencia, sin dudas más violentos son los síntomas del retorno de lo reprimido.

La rebeldía en la Adolescencia

Según Dobson (1998), en la transición que el adolescente experimenta de la niñez a la vida adulta, muchos toman control y pasan de la etapa sin ninguna consecuencia mientras otros, por su incapacidad de tratar con la crisis y el desaliento o desesperación que sienten, se rebelan y aunque la mayoría de ellos lo hacen, no todos constituyen un problema y no todos deben ser considerados como rebeldes, regularmente se llega a generalizar el aspecto de la adolescencia como rebeldía pues es más fácil a los padres calificar a su hijo de rebelde que atender a sus necesidades.

Según VanPelt (1985), Para identificar la diferencia existen dos tipos de rebeldía para esta etapa,

Marco de Referencia



la rebeldía normal y la rebeldía anormal, donde la rebeldía en general es la resistencia o rechazo a la autoridad es preciso analizar ambas:

06

La rebeldía normal es cuando el adolescente ya no acepta tan plácidamente cualquier disposición de sus padres, así que la cuestionará y tratará de negociar con las disposiciones de éstos. Esta rebeldía es común y no debe amonestarse al adolescente por ella, ya que es un proceso propio de la edad y se podrá sobrepasar con tan sólo una adecuada comunicación, paciencia y corrección en amor.

Bobadilla y Florenzano (1981), afirman que muchas veces se atribuye al adolescente el título de rebelde cuando únicamente está buscando respuestas y su propia identidad, por el hecho que sus actitudes resultan difíciles de comprender pues son contradictorias y cambiantes.

Por otro lado la rebeldía anormal es cuando ya no se trata únicamente de un cuestionamiento sino que se liberan batallas constantemente...la guerra fría se establece en el hogar donde los miembros de la familia tienen miedo de hablar para no inmiscuirse en las actitudes de rebeldía.

Ortiz (1996), afirma que aunque se puede describir a la rebeldía como: un comportamiento natural y normal del adolescente frente a unos adultos que le piden sea independiente, al mismo tiempo que continúan sobreprotegiéndole; le instan a ser adulto, pero le tratan como si fuera un niño. En el proceso de convertirse en adultos pasan de los vínculos de dependencia propios de la infancia a la afirmación de la propia identidad personal e independencia del entorno. En este proceso se pueden cometer errores, en donde los padres querrán intervenir, pero el adolescente cree que se le quiere cortar sus deseos de independencia y se rebela, es un conflicto generacional común. Se estará tratando con rebeldía normal.

La rebeldía anormal podrá describirse como: la actitud del adolescente que voluntaria y sistemáticamente desobedece, resiste y desafía a una autoridad superior.

Según Henschel (1996), es tan frecuente esta rebeldía en los adolescente que se ha llegado a catalogar la adolescencia como sinónimo de discutir y pelearse con la autoridad. ¿Qué es lo que ocasiona que la rebeldía anide en sus corazones?: Es por que la mayoría de los adolescentes detectan los fracasos, los errores, las hipocresías, las pretensiones de cualquiera, de todo el mundo, son maestros en desenmascarar a los demás, por lo que se llenan de ira, son introvertidos, y desdeñosos de un sinnúmero de preceptos morales y sociales de la actualidad.

Marco de Referencia



Algunas de las características puntuales de que el adolescente pasa por una etapa de rebeldía o de delincuencia son:

- Desprecio a las normas y reglamentos
- Falta de dominio propio
- Patrones sexuales inadecuados.
- Relaciones sociales superficiales
- Frecuencia en culpar a otros por conductas propias
- Frecuencia de lenguaje obsceno.
- Deseo incontrolado de ser importante.
- Desprecio por los derechos de propiedad ajena.

Según Dobson (1990), la rebeldía de los adolescentes es ocasionada muchas veces por crisis en donde sienten que su vida está fuera de control que ocasiona en ellos pánico y angustia por no encontrar ninguna salida.

Los que optan por la delincuencia

Según Allaer, Carnois y otros (1978), la adolescencia es una etapa difícil debido a que muchos no logran dominar la crisis positivamente en su vida, existen grandes riesgos en esta etapa, en donde si no se adquirieron los valores necesarios en la niñez, se pueden cosechar resultados alarmantes.

Debido a que la adolescencia es la edad de las mutaciones es necesariamente la de los mayores riesgos de desviación, de bloqueos, de retrasos, de trastornos.

Cuando un adolescente demuestra trastornos de carácter es debido a su situación, que para él es muy conflictiva, por lo que se frustra y reacciona en manera negativa para liberar su tensión, mediante la violencia, manifestando la constancia de su carácter...en crisis de oposición.

¿Qué influye en los problemas de la adolescencia?

La adolescencia y la influencia social en Guatemala:

Según Alvarenga (1996), un adolescente además de reflejar su educación, muchas veces es objeto de presiones de grupo y del ambiente que lo rodea, impulsándolo a una actitud

Marco de Referencia



inadecuada en cuestiones como noviazgos inadecuados, rebeldías, violencia, aislamiento de la familia, vicios, irrespeto, falta de interés por su educación, etc. esto es debido a las carencias sociales que se viven en Guatemala y el resto del mundo, provocando así una reacción en cadena.

Al igual que el estado social que se vive actualmente y que influencia a los jóvenes a relaciones de noviazgos inadecuados, a vicios, a una lucha generacional, etc, el ambiente cultural tiene su parte en la vida de cada adolescente, por medio de todas las tradiciones, la unidad familiar (que generalmente es fomentada en Guatemala), la jerarquía autoritaria por medio de los padres y la sujeción como también las malas costumbres, la influencia mezclada que obtenemos de diversos países, obteniendo, de igual forma una cultura mezclada con lo que los adolescentes muchas veces no saben identificarse con ninguna en general, ni saben el papel específico que juegan en el mundo, adoptando costumbres de grupos que no tienen razón de ser y que son conocidos únicamente por los medios de comunicación y la relación de generaciones que forma lo que actualmente es nuestra cultura como guatemaltecos.

El adolescente y las deficiencias educacionales:

Según Dobson (1998), en el ámbito educacional, es generalmente la adolescencia en donde se presentan las mayores dificultades, pues es aquí donde la persona empieza a resistirse al sistema y donde muchas veces deja de sujetarse a la autoridad para hacer lo que desea, provocando así una reacción negativa por medio del sistema o de las instituciones educativas, que generalmente imponen su autoridad en una forma más drástica que la acostumbrada, siendo en esta etapa en donde el estudiante necesita más atención, amor, comprensión, tolerancia y paciencia. Sin embargo esto no se presenta pues, debido a la falta de conocimiento de la situación, se cree que el alumno se porta mal y no acata órdenes porque quiere hacer imposible la vida de los demás, sin tomar en cuenta que generalmente toda mala actitud es ocasionada por los problemas que la persona pueda tener, tanto emocionales, como familiares o culturales, por lo que se requiere, personas comprometidas, con amor por todos ellos y que puedan tener la paciencia y tolerancia que ellos necesitan para poder brindarles la atención que los ayude a superar la crisis.

La adolescencia y los vicios:

Entre las principales carencias de los adolescentes se encuentran los vicios, que pueden llegar a ser desde un cigarrillo hasta alguna droga alucinógena, y a pesar de que se pueden describir diferencias y que algunos de los vicios son catalogados como inofensivos, muchos de estos han provocado grandes problemas.



Muchos de los adolescentes empiezan probando y lo que sí se puede asegurar, es que ninguno de ellos piensa que terminará siendo víctima de su propia curiosidad.

La consecuencia de los medios de comunicación, revistas, publicaciones, etc. en su afán de ganancias promoviendo antivalores es un sistema de introducción hacia un mundo sin salida. Este sistema se puede aplicar a cualquier vicio, como también a la violencia, y rebeldía.

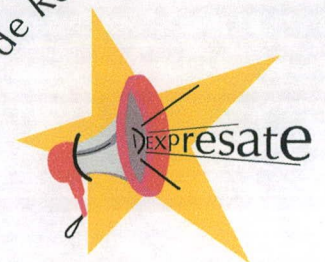
- Al familiarizarse con él, "se convierte en vicio", y esto es una realidad demostrada.
- Después se produce un aumento continuo de la necesidad.
- Y luego la persona se insensibiliza.

Factores que aumentan el riesgo de la violencia en los jóvenes

Bobadilla (1991) afirma que muchas investigaciones han llegado a la conclusión de que hay una interacción compleja o una combinación de factores que lleva a un aumento en el riesgo de un comportamiento violento en los jóvenes adolescentes. Estos factores incluyen:

- Comportamiento agresivo o violencia previa.
- Ser la víctima de un abuso físico o sexual.
- Exposición a la violencia en el hogar y/o en la comunidad.
- Factores genéticos.
- Exposición a la violencia en los medios de difusión (radio, televisión)
- Uso de drogas y alcohol.
- Presencia de armas de fuego en la casa.

Marco de Referencia



- Combinación de factores de estrés socioeconómico en la familia. (pobreza, carencia de medios, privaciones.)
- Separación matrimonial, divorcios, padre/madre soltera, desempleo.

10

¿Qué es un Foro?

Según la página web dianoia.com, en la antigüedad era conocido como la plaza pública, en las antiguas ciudades romanas, donde se celebraban reuniones, se trataban los asuntos públicos y se celebraban juicios. Tenía una función similar a la de las ciudades griegas, el "ágora". En la actualidad se usa también para referirse a un coloquio, una reunión o un lugar en el que se debate algún tema y se puede intervenir en la discusión.

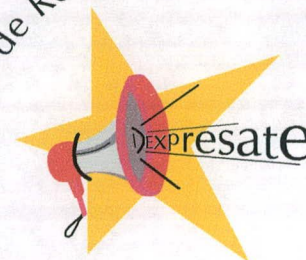
Según www.umce.com, es una conversación o discusión que se desarrolla después de una actividad de interés general. En la que los participantes, dirigidos por un moderador, expresan libremente sus opiniones e ideas. Al finalizar, el moderador hace una síntesis, se extraen conclusiones, señalando las coincidencias y las discrepancias.

Hoy en día también existen foros en línea, es decir foros sobre temas de interés en diversas páginas de internet:

Según portalabogados.com, los foros en internet son también conocidos como foros de mensajes o foros de discusión y son una aplicación web que le da soporte a discusiones en línea. Son los descendientes modernos de los sistemas de noticias BBS (Bulletin Board System) y Usenet, muy populares en los años 1980 y 1990. ...

Sistema que permite discutir sobre un tema determinado. Los usuarios insertan y leen opiniones, comentarios... Los foros no son en tiempo real y, a no ser que sean específicamente borrados, los mensajes perduran para posteriores consultas.

Marco de Referencia



Información General del Cliente:

11

Instituto Mixto de Educación Básica "Pedro Arriaza Mata"
10 Av. 12-01 Zona 1, Guatemala, C.A.
Tel: 22383239

Esta Institución Educativa, atiende actualmente una totalidad de 280 alumnos, en los tres grados del Ciclo de Educación Básica. Fue fundado el 16 de abril de 1960.

Las edades de los alumnos inscritos en el lugar oscilan entre los 14 y 21 años de edad, ubicados en los tres grados que esta institución atiende; y la cantidad de alumnos está dividida de la siguiente manera:

- Primero Básico: 125 alumnos
- Segundo Básico: 85 alumnos
- Tercero Básico: 70 alumnos

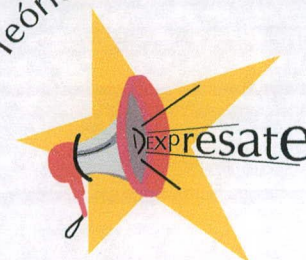
Misión:

Proporcionar a los estudiantes, los conocimientos necesarios a través del desarrollo de programas educativos, así como la formación de valores para preparar personas con mejores oportunidades y calidad de vida.

Visión:

Que los estudiantes que culminan en el Instituto de Educación Básica "Pedro Arriaza Mata", cuenten con una formación integral, para poder desempeñarse tanto en el área académica como en los diferentes aspectos de la vida.

Contenido Teórico de Diseño



Objetivos:

-Expandir aspectos cualitativos y formativos del proceso educativo, ofreciendo oportunidades de proseguir estudios en carreras del Ciclo Diversificado.

-Contribuir al desarrollo integral de los estudiantes a través de una formación que contribuya al desarrollo de los dominios tanto afectivo, cognoscitivo, como psicomotriz.

Referencias Gráficas sobre la No violencia, realizadas por distintas entidades:

Dentro de la Institución, no se ha desarrollado ningún tipo de material persuasivo, únicamente charlas por parte de los Catedráticos encargados y Psicóloga , hacia los alumnos fomentándoles buenos valores y una mejor convivencia dentro y fuera del establecimiento.

En otras instituciones tanto nacionales como internacionales se ha desarrollado el siguiente material:

Campaña "Jóvenes Agresivos"
realizada en México

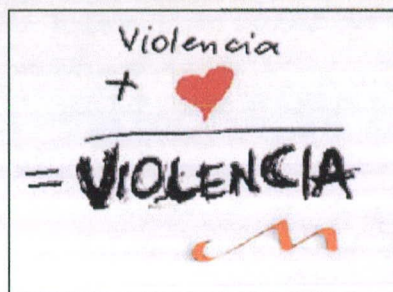


Para el desarrollo de esta campaña fueron elaborados como materiales gráficos:

cajas de luz
pendones
volantes y afiches.

Siendo su principal objetivo el disminuir la violencia juvenil que se observa en ese país





Campaña "No más violencia" realizada en Chile

Para el desarrollo de esta campaña fueron desarrollados únicamente afiches y volantes, teniendo como objetivo principal el crear conciencia en los jóvenes que el uso de la violencia genera más violencia.



Exposición "Jóvenes sin Violencia", Guatemala

Exposición desarrollada en Guatemala, en la cual se expusieron los mejores trabajos realizados por jóvenes comprendidos en las edades de 15 a 21 años,



Contenido Teórico de Diseño



Promoción

14

Según Pineda (1995), la promoción es el elemento en la mezcla del mercadeo de una organización que sirve para informar, persuadir y recordar al mercado sobre la organización y sus productos.

La promoción es el conjunto de técnicas empleadas para incrementar con rapidez y eficacia las ventas de un producto o servicio sin que se produzca ninguna alteración en la imagen del mismo. Las promociones deben presentar un carácter excepcional por lo que deben realizarse en un tiempo limitado a través de la oferta al cliente de un valor añadido en la compra de un producto o servicio.

La mezcla del marketing es el sistema de actividades diseñado con el fin de planear, fijar precios, promover y distribuir productos que satisfacen las necesidades del grupo objetivo, para alcanzar las metas de una organización.

Características de la promoción

- Es un incentivo ajeno al producto.
- Ofrece al producto o servicio, algo más.

La promoción es un incentivo independiente de la publicidad, estimula la venta a corto plazo mientras que la publicidad informa, persuade y luego vende. La confusión entre ambas es debida a que la mayoría de las promociones deben comunicarse y para ello se utiliza la publicidad.

La promoción se puede presentar en distintas formas, empuja y acerca al producto o servicio al cliente y al mismo tiempo, despierta el interés del cliente, provocando su deseo de compra.

Material Promocional

Según Pineda (1995), la finalidad de la promoción, es estimular la demanda del producto o servicio y por ende incrementar el volumen de ventas de estos. Para ello en la promoción existen diferentes tipos de materiales para el estímulo de las ventas, de los cuales pueden ser divididos así:

- Material informativo.
- Material promocional.



De los dos tipos de material mencionados anteriormente, Tellis y Redondo (2002), señalan que al material promocional se le da una utilización plena y efectiva del potencial publicitario de una imagen que se desea plasmar, valiéndose de medios de comunicación tanto técnicos como gráficos.

15

El material promocional es muy variado, ya que puede partir desde un lápiz, playeras, llaveros, botones y otro tipo de accesorios hasta la misma imagen del producto y piezas gráficas.

Material Informativo

Para Berryman (1990), un material gráfico informativo, es un medio concreto desarrollado o creado con el objetivo de comunicar ideas, mensajes o cierta información a una audiencia determinada. Se desarrolla esperando una respuesta o reacción de quienes los reciben. Material informativo es todo aquel recurso que informa, comunica y con el cuál se adquieren conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre un tema determinado.

De acuerdo con Swann (2004), material informativo, es todo aquello que ha sido creado para transmitir por medio de imágenes, determinado tipo de información. Existen varios tipos de materiales gráficos informativos: periódicos, revistas, volantes, sobres, desplegados, afiches, tarjetas, folletos, etc.

El diseñador gráfico y el material informativo:

Según Oldach (1995), el diseñador gráfico debe integrar los elementos visuales y gráficos con los fines y principios del aprendizaje por medio de una síntesis de la realidad. Es necesaria una abstracción de la realidad adecuándose a la capacidad del receptor y a los objetivos de comunicación del mensaje a transmitir.

Todo material gráfico informativo debe ser realizado a través de una adecuada combinación y composición de formas, colores, tamaños, imágenes, ilustraciones, fotografías, etc. que darán una mejor visualización del tema expuesto y facilitarán la asimilación del contenido.

Contenido Teórico de Diseño



Elementos de diseño a tomar en cuenta en la elaboración del material gráfico informativo

16

Según Swann (2004), menciona que existen algunos elementos de diseño que deben tomarse en cuenta en la elaboración del material gráfico informativo, los cuales se detallan a continuación:

Armonía:

La armonía y el contraste son bipolares, la armonía es pasiva, mientras que el contraste es activo. Se logra a través de formas que son parecidas entre sí, colores del mismo tono. Libera la monotonía y produce énfasis y movimiento dinámico.

Color:

Una de las consecuencias más importantes de la luz es el color, se utilizó en un principio, como un atractivo más de la imagen. A la personas les gusta más observar una imagen coloreada que una imagen en blanco y negro, lo cual depende del grupo objetivo.

La importancia de la psicología del color:

Según Moles y Janiszewski (2003), cada dimensión del color tiene una reacción diferente, por ejemplo: los más saturados dan la impresión de estar en movimiento. Los más luminosos dan la impresión de que el objeto está más cerca de lo que realmente está. Matices al final de luces visibles rojas, naranjas y amarillas, tienden a ser percibidas con más energía y extrovertidas, mientras que aquellas al otro extremo como verdes, azules y púrpuras, parecen ser más introvertidos y calmados.

Por ejemplo, el rojo tiende a ser percibido como venturoso, sociable, estimulante, poderoso y protector. El amarillo es visto como alegre, jovial, estimulante, afectivo, impulsivo y abre el apetito. El verde y el azul evocan calma, descanso y pasividad.

Juntos el rojo, el naranja y amarillo son percibidos como colores cálidos, mientras que el azul, verde y violeta son colores fríos.

Diferentes matices dan la impresión de distancia: azul y verde parecen estar más lejos que el rojo, naranja y café.



Jerarquías visuales:

Se refiere a los niveles de importancia que en función de los objetivos, se puede dar a los diferentes contenidos de un material informativo. La importancia ponderada que tiene cada elemento, se tiene que traducir en un impacto visual proporcional de la jerarquía que se le haya determinado a cada contenido. A más importancia, mayor jerarquía visual.

Énfasis:

Los elementos que se enfatizan más, son los que se observan primero.

Unidad:

Es el enlace de los diversos elementos para que puedan identificarse como un objeto único.

Simplicidad:

Es una técnica visual que impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de elementos innecesarios y valiéndose de líneas y formas sencillas.

Equilibrio:

Se deben poseer elementos que se contrasten para mantener un balance en el material. Por ejemplo, un círculo pequeño negro puede pesar más que un círculo grande blanco y al colorarse dentro de un formato, en posiciones separadas, podría formar el equilibrio.

Lectura comprensible:

Toda lectura debe ser comprensible al lector. No debe contener palabras de difícil entendimiento.



Al diseñar se debe procurar la participación cognoscitiva del grupo objetivo, esto implica que el grupo objetivo se interese por el material, lo comprenda, lo interprete, lo siga, lo desarrolle, se involucre en él mentalmente y logre identificarse con el material.

Aspectos a considerar en el desarrollo del diseño de material informativo

Según Swann (2004), para elaborar material informativo es necesario tomar en consideración los siguientes aspectos técnicos:

-Los contenidos:

Son determinados a través de un proceso de redacción de toda la información que se desea hacer llegar al grupo objetivo sobre un tema, actividad o proceso determinado. El material informativo amplía conocimientos. El contenido debe tener una jerarquización adecuada para que no sean aspectos aislados o desconexos, llevando una secuencia y estructura lógica que haga referencia a la realidad. Los contenidos deben ser interesantes y enfocados hacia las necesidades del grupo objetivo, evidenciando lo esencial del tema, organizándose de lo general a lo particular para que el grupo objetivo se involucre activamente.

-Direccionalidad de los contenidos:

Se refiere al movimiento que se debe dar a los diferentes planos o espacios útiles de los materiales informativos que son desplegados, el manejo debe ser claro para que el usuario no vacile. Es indispensable enfatizar el orden que se debe seguir para leer el material y manipularlo. Este énfasis se puede lograr mediante el uso de flechas o por medio de la dirección de los textos. (Párrafos, títulos, subtítulos)

-El tamaño del formato:

El diseñador debe seleccionar el tamaño del formato que se va a utilizar de acuerdo al lugar donde se va a usar el material, la forma de distribución del material, grupo objetivo, etc.



El procesamiento de la información en los desplegables es serial, cuando se presenta un mensaje en un área plana se debe controlar la entrada o inicio y guiar la vista a través del mensaje con el apoyo de elementos gráficos.

En este tipo de material el lector puede observar cualquier parte del mensaje total en el momento que lo desee, lo que no sucede cuando lee un folleto. La forma se refiere a los recursos expresivos que se combinan en el material.

Manipulación:

El ojo se mueve de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, la manipulación de los elementos es el medio de control de movimiento ocular.

Los gustos del grupo objetivo:

Todo elemento considerado, aunque tenga una buena justificación en cuanto a conceptos de diseño deberá ser creado tomando en cuenta al grupo objetivo, pues no se pueden aislar los códigos visuales o elementos de identificación de los gustos del destinatario, pues se interrumpiría el proceso de recepción y captación del material.

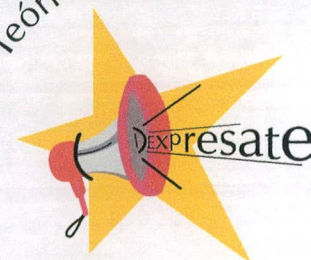


Imagen Visual

Identificadores visuales, desde la perspectiva del diseño gráfico:

20

Morgan (1999), un logotipo es la marca distintiva de una empresa, de un producto, de una actividad a realizar o servicio. Un logotipo es único para la empresa que representa y puede protegerse legalmente como una marca, nombre comercial o símbolo registrado.

El logotipo puede ser tipográfico, figurativo, abstracto o una combinación de estos. Es uno de los elementos básicos de una entidad. "Puede ser bidimensional o tridimensional, monocromático o a color. Aunque por lo general existe una correspondencia entre el logotipo bidimensional de todo logotipo tridimensional y una en blanco y negro de todo logotipo a color. Un logotipo es el resultado de un diseño básico de una empresa, tan importante como su mismo nombre". Morgan (1999). El logotipo es la representación visual de una empresa, su representación visual, es único y distintivo particular de la misma.

De acuerdo a Beluccia(2003), existen algunas características importantes a tomar en cuenta al diseñar un identificador visual:

Identidad semántica: Este parámetro evalúa si el signo es compatible con el significado que se desea transmitir por medio del identificador visual. La única condición semántica universal es la compatibilidad: el signo no debe hacer asociaciones explícitas a significados incompatibles o contradictorios con la identidad a trabajar.

En este parámetro se evalúa si la cantidad de signos es insuficiente, suficiente o excedente. Por ejemplo si se trata sólo de emplear un logotipo o un logotipo más un símbolo, o solamente un símbolo.

En este aspecto se evalúa si los signos son versátiles, o sea si se adaptan a cualquier discurso comunicacional. Por ejemplo, si se adapta naturalmente al membrete de una hoja de papel y también a una cartelera panorámica.

Reproducibilidad: Este parámetro hace referencia a la capacidad de los signos de ser reproducidos en diferentes soportes, según el uso específico de los mismos de acuerdo a las necesidades del proyecto.

Este aspecto evalúa la capacidad de los signos de ser legibles en diferentes condiciones de uso. Esto significa que puede entenderse pero no precisamente interpretarse, refiriéndose a la claridad de la retención como la transmisión correcta del significado.

Contenido Teórico de Diseño



Desarrollo de Personajes

21

Según Cámara (2004), es importante que se busque como parte primordial la pose del personaje que se va a realizar. Los personajes ya sean heróicos, dulces o villanos, no sólo se caracterizan por su morfología ni por sus detalles, lo harán también por su pose. Mediante la pose podremos conocer y transmitir el estado de ánimo del personaje, actitudes y sus intenciones.

Por medio de la pose se consigue que cualquier personaje incluso cualquier objeto tenga la vida suficiente para transmitir sensaciones a los demás.

Los ejes:

Para Cámara (2004), es bueno aprender a trabajar con un conjunto de líneas imaginarias que denotarán los personajes de equilibrio y estabilidad independientemente de la acción que realicen y que además ayudará a construirlos en la perspectiva correcta.

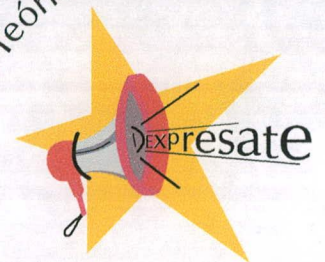
1. El eje de gravedad mantiene al personaje en equilibrio. No sólo en el equilibrio estático de su posición sino también en el equilibrio dinámico cuando éste se ve ejecutando una acción, de esta forma se comprobará que un correcto eje de gravedad se podrá trabajar en cualquier personaje.

2. El eje de los hombros y el de las caderas mostrará la perspectiva del personaje sobre el plano, ambos ejes en su acción podrán ir a direcciones opuestas creando el balance que necesita la figura cuando realice determinados movimientos. El giro o inclinación en cualquier dirección provocará siempre un movimiento del otro en dirección opuesta y a una velocidad determinada.

3. Los ejes de perspectiva de los pies en el suelo asentarán la pose, independientemente de su eje de gravedad o de sus ejes de hombros y caderas. Estos nuevos ejes confirmarán el equilibrio y la perspectiva de la figura en general mostrarán al personaje como algo sólido, estable y real.

Tipología básica del personaje:

Según Blitz (2004), es importante darle una personalidad al personaje y por supuesto darle un carácter y un temperamento adecuado. Para ello es necesario realizar un estereotipo de su aspecto físico con el fin de conseguir una pequeña visión de lo que se quiere realizar



El lenguaje corporal del personaje

La cara:

Según Blitz (2004), esta es una de las partes más importantes ya que en ella se encuentran los rasgos más significativos de la expresión humana y así mismo del personaje o también animales y objetos.

Quizás los ojos son los rasgos o elementos más capaces de transmitir y expresar cualquier actitud y emoción, pero siempre en combinación con las cejas, párpados y las mejillas.

Un movimiento en las cejas afectará a los párpados superiores ocasionando una mayor o menor abertura del ojo también por su zona superior. Mientras que cualquier movimiento extremo de la boca afectará a las mejillas y, como consecuencia, a los párpados inferiores y a la forma de los ojos.

La expresión:

Es bueno desarrollar y practicar de manera constante el efecto que produce sobre cualquier personaje dicha expresión. Es importante tomar diferentes características del personaje en conjunto de diferentes acciones que produce los párpados, mejillas, cejas e incluso la boca. Es necesario observar de que forma se debe transmitir a la audiencia de que forma se quiere contarle la historia conforme al personaje.

Es bueno ensayar más de una vez y es importante ser selectivos y constructivos a la hora de seleccionar la expresión adecuada. Para determinar acciones, se encontrarán expresiones aceptables e incluso correctas, pero solo una será definitiva.

Principios de diseño a tomar en cuenta en la construcción de personajes:

1. Es esencial el establecer cánones que regulen la concepción del personaje, por ejemplo, definir la proporción de la cabeza en relación al cuerpo.
2. El personaje debe ser visualmente reconocible desde cualquier punto de vista.
3. Un personaje debe ser fácil de realizar y reproducir, para lo cual debe poseer una silueta simple.
4. El principal medio de expresión de un personaje radica en el rostro, particularmente en los ojos y la boca.
5. Los detalles que se utilicen para enfatizar la personalidad del personaje deben ser

cuidadosamente escogidos y no deben ser muy numerosos.

6. El color del personaje y el entorno en donde se desenvuelve son elementos importantes en la transmisión de un mensaje.

Las tres dimensiones del personaje

Según Cámara (2004), los personajes son la materia prima fundamental con la que se cuenta para dar forma a una historia (para tiras cómicas, animaciones o como ilustraciones en un texto editorial, como protagonistas de proyecto, etc). Por esto merecen ser definidos con sumo cuidado. Cuenta con tres dimensiones: física, sociológica y psicológica.

La dimensión física: Los aspectos físicos fundamentales son: sexo, edad, altura, peso, color del cabello, ojos y piel, postura.

Apariencia: buena, sobrepeso, delgado, limpio, placentero, desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos.
Defectos físicos: tuerto, cojo, manco, etc.

La dimensión sociológica: Esta dimensión está referida a su condición y a sus clases sociales.

Clase: baja, media o alta.

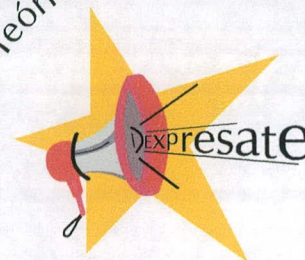
Ocupación: tipo de trabajo, horario, ingresos.

Educación: nivel logrado, tipo de colegios, aptitud, gustos, elementos favoritos, los menos deseados y los aborrecidos.

Hogar: ¿Viven con los padres? ¿Están separados o divorciados? hábitos hogareños, estado civil, religión, nacionalidad, raza.

La dimensión psicológica: Es la que completa la definición de un personaje y resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores, provocará entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos. Si se pretende entender las acciones de un personaje, primero se debe encontrar las motivaciones que lo empujan a actuar como lo hace.

Aspectos psicológicos: valores, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud frente a la vida, complejos, introvertido, extrovertido, ambiguo, talentos, cualidades.



Perfil Demográfico:

El proyecto se realizó para los 280 alumnos que estudian en el Instituto Pedro Arriaza Mata, con las siguientes características:

Edad: jóvenes de 14 a 21 años de edad.

Sexo: ambos sexos.

Nivel socioeconómico: "D". (Clase baja)

Residencia: áreas marginales (ciudad capital) específicamente zonas 1,2, 5, 6, 7,18.

Nivel de educación: Nivel secundario (1ero a 3ero básico).

Según Prodatos (2003), son familias de jóvenes de 4 a 5 hermanos, los cuales estudian en escuelas o institutos, además son jóvenes que hacen uso del transporte urbano para movilizarse.

-Este grupo objetivo pertenece a familias que tienen un ingreso mensual promedio comprendido entre Q1,000.00 a Q4,999.00.

-Los jóvenes viven bajo la tutela de sus padres, donde la ocupación del jefe de la familia corresponde a obreros dependientes o auxiliares de actividades especializadas, y en general obreros sin especialización alguna, como conserjes, mensajeros, etc. varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar.

-Tienen de 4 a 5 hermanos.

-Sus viviendas son modestas, localizadas en barrios o colonias populares, edificios multifamiliares, etc. (casi siempre alquiladas).

-Poseen artículos domésticos como televisión, equipo de sonido, radiograbadora, refrigeradora de marca y modelo económico.

-No poseen servicio doméstico.

Usualmente los padres no poseen automóvil, y si lo tienen lo compran usado y de modelos muy anteriores. Su principal medio de transporte es el servicio urbano.

-Asisten a escuelas públicas.



Perfil Psicográfico:

Características Generales:

Según las encuestas realizadas al grupo objetivo, (ver anexo, pág No. 101) éste en su mayoría respondió que en el aprovechamiento de su tiempo libre le gusta más compartir con sus amigos, que ver televisión o realizar otra actividad. Al preguntarles cuánto se interesaban por su aspecto personal un 80% respondió que mucho, pues tratan siempre de estar a la moda y con buen aspecto. Un 45% respondió que ven a sus papás como unas personas mandonas, mientras que un 55% como unos amigos importantes en quién confiar.

Al recibir una orden, los jóvenes encuestados respondieron en un 45% que su reacción es rebelde mientras un 55% es positiva.

Aunque disfrutan estar a la moda, principalmente las jóvenes, no es su prioridad; regularmente su vestuario es informal y tratan de estar acorde a las tendencias actuales en la medida de sus posibilidades, lo más común son los jeans. Aunque algunos de ellos visten formales, debido a que trabajan en horarios completos, lo que hace que ellos vistan uniforme. Asisten al instituto en horarios de jornada nocturna.

Según Alvarenga (1996), el comportamiento violento en los jóvenes puede incluir una amplia gama de comportamiento: explosivos arrebatos de ira, agresión física, peleas, amenazas o intentos de herir a otros, uso de armas de fuego, destrucción intencional de la propiedad y el vandalismo.

Los jóvenes continuamente se hacen los sordos cuando se les pide algo y no es porque sean sordos. Se trata de una tendencia a desconectar hasta que el volumen de la voz paterna u otra autoridad llega a un punto crítico determinado en el que el joven sabe que la cosa se está poniendo seria.

Igualmente el autor afirma que los jóvenes se distraen con mucha facilidad por lo tanto, los encargados deben asegurarse de establecer un contacto visual para lograr su atención.

Los jóvenes necesitan que se les hable con palabras que comprendan, sin hablar demasiado. Por otro lado, el joven olvida o pierde el interés en lo que se habla si se le dan instrucciones o explicaciones largas.



¿Qué piensa el grupo objetivo sobre la violencia?

Luego de realizar la investigación necesaria sobre las características generales de las edades a las que se dirige el material, y su comportamiento se realizó una pequeña encuesta a los jóvenes, cuestionándoles que piensan sobre la violencia en Guatemala, (**ver anexos, pág 110**).

La encuesta fue realizada a 10 jóvenes de distintas edades correspondientes al rango entre 14 y 21 años, estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata. Ante la primera pregunta algunos de ellos respondieron:

“La violencia en los jóvenes guatemaltecos, se da más que todo porque muchos de ellos no tienen una identidad propia, y la buscan muchas veces en la compañía de sus amigos, haciendo cualquier cosa por entrar en un círculo en el cual sean aceptados”

Liseth Ramírez, 19 años.

“Muchos de los jóvenes se meten a las pandillas y se drogan, ya que con tal de ser aceptados hacen lo que sus amigos hacen, dejando de pensar en lo que ellos realmente quieren, y porque algunos de ellos vienen de hogares con problemas familiares, padres divorciados.”

Sonia Duarte, 16 años.

Según respuestas obtenidas en la encuesta realizada, las personas encuestadas opinan que en su mayoría los jóvenes se integran a pandillas, se hacen víctimas dependientes de los vicios, y la violencia familiar, porque no cuentan con la autoestima y confianza personal suficiente, para poder opinar por ellos mismos. Además muchos de ellos son discriminados por distintas causas ya sean estas sociales o culturales y además algunos han sufrido de situaciones traumáticas que hacen de ellos en su juventud unas personas violentas.



Para el proceso de conceptualización, fue realizado un mapa de relaciones, un ejercicio de causa y efecto, y una lista del uso de opuestos, para formular a través de cada uno de ellos, palabras y frases relevantes para así crear el juego de palabras del cual se obtendrá el concepto central. (Ver Anexos, pág 111-112)

Frases obtenidas del mapa de relaciones:

Juventud libre de Violencia
 Construyendo una Guatemala libre de violencia
 Cambiando actitudes...construyendo virtudes
 Cambiando actitudes, construyendo un futuro mejor.

Palabras relevantes obtenidas de la lista de Opuestos:

Armas-paz
 Interés-indiferencia
 Opinión-silencio
 Expresión-No expresión
 Construcción-Destrucción.

Frases Obtenidas:

Construir...sin destruir
 Sin armas, creando una juventud llena de paz
 El silencio no opina, Tú... sí!!!

Frases obtenidas del ejercicio Causa – efecto:

Exprésate, rompe el silencio
 Jóvenes entusiastas, una mejor Guatemala
 Guatemala joven, futuro joven



Como concepto central ideal se escogió: “Cambiando actitudes... construyendo virtudes”, ya que se relaciona de manera directa con el grupo objetivo, pudiendo a través de este comunicar el mensaje de que lo que se busca es cambiar la actitud de los jóvenes, para construir nuevas ideas, nuevas virtudes a través de la comunicación y la participación como fuentes vitales en las actividades que se realizarán en el proyecto a trabajar.

Así mismo tiene relación con la necesidad del proyecto, la cual busca crear un espacio de comunicación para lograr la plena expresión en los jóvenes y así cambiar ideas erróneas en ellos, y aclarar dudas de temas referentes a la no violencia, logrando así cambiar actitudes.

Según Microsoft Encarta (2006). Cambiar implica.... Dejar una cosa o situación para tomar otra. Modificar la condición o comportamiento.

Por lo que un cambio de actitud posibilita el... construir (edificar. Infundir en alguien sentimientos de piedad y virtud. Y al realizar la relación de causa y efecto se obtiene la frase:

“Cambiando actitudes...construyendo virtudes”

Conceptualización del Logotipo para el foro

Para obtener el nombre que identifica al foro, se realizó una lluvia de ideas, de la cual se extrajeron las palabras más relevantes (Ver anexos, pág 113).

Palabras relevantes obtenidas de la lista:

Exprésate

Creciendo juntos

Fuerza joven

Luego de haber realizado esta lista de palabras, se creó el nombre del foro, el cual se identifica fácilmente con los jóvenes y es fácil de recordar. De todas estas palabras se obtuvo el nombre de “Exprésate”, nombre del foro por la cual se busca la libre expresión de los jóvenes, ya que muchas veces ellos tienen dudas referentes a varios temas, los cuales crean incertidumbre en ellos, haciéndolos en algunos casos ignorantes, por lo que son fácilmente manipulables a pertenecer a grupos de pandillas y entrar en las drogas. La única variante fue eliminar el acento ortográfico para que la palabra se relacionara con el lenguaje cotidiano de los jóvenes, entonces se usará: expresate.



a. Estructura textual:

Afiches:

Se transmitirán al grupo objetivo curiosidad y expectación, a través de los distintos elementos logrados dentro de su composición, tales como el titular y los elementos gráficos utilizados.

Invitaciones:

En esta pieza, se incluirá información como hora, lugar, día y fecha en que se llevará a cabo el foro “Expresate”, para que cada uno de los alumnos estén enterados y así puedan participar activamente en este evento. La pieza también tendrá frases dirigidas a los alumnos, ya que en todo el proceso del foro ellos estarán interactuando con los personajes a través de las frases que éstos dirigen a los jóvenes.

Hoja de preguntas:

Esta pieza será entregada a cada uno de los participantes, con el objetivo de que ellos planteen sus preguntas en forma anónima para obtener una mayor participación y los puntos que se traten en el foro sean de mayor interés entre los alumnos y demás invitados.

Programa:

Aquí se encuentran los puntos a tratar durante el foro, desde el saludo, hasta el punto culminante del evento, para lograr así una mejor organización y así se obtenga la total participación de todos los invitados.

Botón:

Accesorio que servirá para facilitar la identificación del foro en la mente del grupo objetivo al cual se dirige el mismo.



Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Tipografía	Comunicar al lector información importante del tema a tratar.	Trazo firme, redondo, normal. Tamaños oscilan entre los 14 y 60 pts. Nombres: Another, Century Gothic, Burlesque, Century. Interlineado sencillo	confianza
Ejes	Ordenar los distintos elementos tanto en el contenido de texto como en las imágenes, organizar de forma equilibrada la composición del material	Ejes predominantes los verticales, pero también se utilizan los horizontales, retícula asimétrica. Brindan equilibrio en el diseño.	libertad
Retículas	Lograr que la información sea fácilmente entendible al lector	Retículas asimétricas	dinamismo
Imágenes	Hacer de cada una de las piezas algo agradable y atractivo, al lector.	texturas digitalizadas, manipuladas en Photoshop 10, apoyadas con el uso de filtros y efectos especiales. Fotografías de elementos reales como post- its, hojas, etc.	diversión
Personajes	Lograr una plena identificación entre personajes-alumnos.	Caricatura de trazo continuo, sencillo, uso de contornos gruesos. full color.	entusiasmo
Color	Atraer a los jóvenes a la lectura del material, despertar interés en los alumnos por conocer más a cerca del evento.	Colores establecidos bajo los matices de pantone coated, trabajados a un 100% de su tonalidad.	jovialidad
Formato	Facilitar el manejo del material, brindar comodidad.	Medidas desde los 3.5 plg x 4.5 plg hasta los 11 x 17 plg. Desde una tarjeta de invitación personal hasta un afiche de expectación.	comodidad
soporte	Durabilidad, brindar resistencia del material.	Papel bond 80 grms. Texcote calibre 18 Kraftpack calibre 12	seguridad

***Especificaciones de los personajes:**

Línea: Colores apropiados al físico que se desea crear en el personaje, y su personalidad.

Trazo digitalizado: línea continua, trazo sencillo, con contornos de color negro con trazo grueso.

Dibujo con estilo moderno, adaptándose a las características de una vestimenta de moda, rasgos jóvenes.

Posición dinámica.

Creados en el Programa Freehand 10.

	Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos socioculturales
Mujer:	Es una jóven que cuenta con 17 años de edad, actualmente estudia el 3er. año básico en el Instituto Pedro Arriaza Mata, su cabello es castaño oscuro, lacio y largo. Es de complexión delgada, de tez morena clara, de ojos grandes, y es de mediana estatura.	Proviene de una familia integrada, en donde se observan principios y valores, por lo tanto tiene capacidad de escucha y una buena omunicación, buenas relaciones interpersonales, es una persona deseosa de alcanzar sus objetivos. En ella se observa la cualidad del liderazgo positivo el cual se refleja en su comportamiento hacia sus amigos.	Su familia está conformada por 4 hermanos, vive bajo la tutela de sus dos padres, quienes trabajan para el sostenimiento del hogar, al igual que el hermano mayor. La mamá trabaja como conserje en un establecimiento educativo y el papá como mensajero de oficina. Todos los miembros de la familia son personas interesadas en sacar adelante al hogar
Hombre:	Es un jóven de 15 años de edad, actualmente estudia el 2do. año básico en el Instituto Pedro Arriaza Mata, su cabello es castaño oscuro, tiene ojos grandes, de tez morena clara, "gordito", y de mediana estatura.	Proviene de una familia desintegrada, en donde se observan principios morales, es bromista, amigable, agradable por lo que siempre esta rodeado de muchos amigos, le gusta el fútbol, y los videojuegos. Es un jóven activo, de carácter fuerte.	Su familia está conformada por dos hermanos, él es el mayor, vive bajo la tutela de su mamá, la cual trabaja para sostener el hogar, se desempeña como secretaria de clínica. La familia de este jóven como él, trabajan duro para salir adelante y así mantener un hogar unido y sólido en sus integrantes.

Contenido del material gráfico para el logotipo:

32

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Imagen	Crear una identidad para el foro. Relacionarlo con el objetivo del proyecto.	Dibujo de trazo continuo, manejo del color en forma full color. Trazo digitalizado para lograr una mejor calidad visual trabajado en el programa Freehand 10. Posición dinámica acoplando la pieza.	comunicación
Color	Crear impacto en el grupo objetivo, a través del uso del contraste de los colores	Aplicación de colores obtenidos de la paleta Pantone coated. Uso de colores, negro, rojo y amarillo y de las distintas variaciones en sus porcentajes.	unión
Tipografía	captar la atención del grupo objetivo, a través de su legibilidad y claridad en la lectura.	Tipo: ZampffHumst BT, por la facilidad en la lectura debido a su trazo simple. Manejada en color negro.	cambio

Estrategia de Implementación

33

Afiche de Expectación:

Este material será colocado en las paredes del establecimiento educativo, con el fin de captar la atención del Grupo Objetivo con el uso de las siluetas de los personajes, creando en ellos curiosidad. Esta pieza será utilizada con 20 días de anticipación a las actividades del foro.

Invitación personal:

Será entregado a cada uno de los alumnos del establecimiento. Este material será distribuido en el establecimiento con 5 días de anticipación a las actividades estipuladas para el foro.

Hoja de Preguntas:

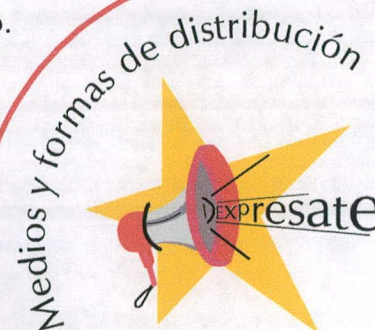
Entrarán en uso, el día del evento, ya que serán entregadas a cada uno de los asistentes, al entrar al Salón de Actos, para que cada uno de los participantes formule sus preguntas o comentarios, y estos sean tratados en el foro, y así generar un canal de comunicación abierto entre los panelistas invitados y los asistentes al mismo.

Hoja de Programa:

Será entregada a cada uno de los participantes al foro, en la entrada del Salón de Actos, del establecimiento educativo, lugar donde se llevará a cabo el foro "Expresate", por lo que será distribuida el día del evento.

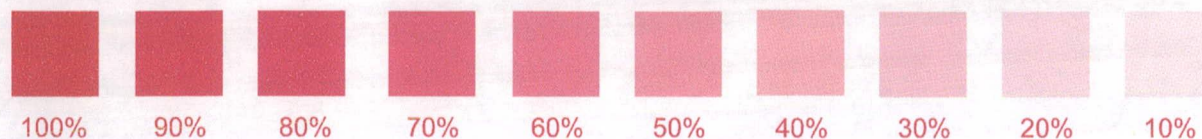
Botón:

Será distribuido al inicio del evento, como identificación y recuerdo de la asistencia al mismo.

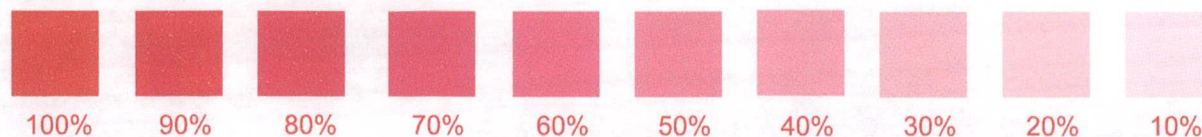


Pieza		Medio		Forma de distribución	
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Afiche: Crear un punto de reflexión en los alumnos del Instituto Pedro Arriaza Mata, sobre los daños que ocasiona la violencia en la juventud guatemalteca.	impreso, full color	El afiche tiene un carácter promocional, pues busca promover, es decir dar a conocer a los estudiantes del centro educativo la actividad por realizar.	Instituto Pedro Arriaza Mata, (Maestros encargados)	El afiche será utilizado con 20 días de anticipación a las actividades del foro	Instalaciones del plantel educativo
				La invitación entregada a los alumnos con 5 días de anticipación.	Instalaciones del plantel educativo
Invitación: Motivar a los alumnos, a participar en el foro "Expresate".	impreso, full color	La invitación tiene un carácter informativo, pues da a conocer el día, la hora, y el lugar en que se llevará a cabo el foro.	Instituto Pedro Arriaza Mata, (Maestros encargados)	A la entrada del salón de actos se les entregará a cada alumno el material, para que en este formulen sus dudas o comentarios respecto a temas referentes a la violencia, y así estos sean tratados en el foro.	Salón de actos
				El programa será entregado a cada uno de los participantes en la entrada del salón de actos.	
Hoja de preguntas: Lograr la plena participación en forma anónima, por parte de los alumnos del Instituto.	impreso, blanco y negro.	En cuanto a la hoja de preguntas, funciona como material de apoyo pues será utilizada durante el evento.	Instituto Pedro Arriaza Mata, (alumnos encargados)		
Programa: Dar a conocer los puntos a tratar en el foro "Expresate", para lograr una mejor organización en el evento.	impreso, blanco y negro.	La hoja de programa funcionará como material informativo-de apoyo pues será utilizado durante el foro y da a conocer a los asistentes al los puntos a tratar durante el evento.	Instituto Pedro Arriaza Mata, (alumnos encargados)	El programa será entregado a cada uno de los participantes en la entrada del salón de actos.	Salón de actos
				El botón será entregado a cda uno de los participantes en la entrada del salón de actos.	Salón de actos
Botón: Posicionar de forma atractiva, la imagen del foro en la mente del grupo objetivo al cual se dirige el mismo.	serigráfico, full color	El botón tiene un carácter promocional pues es un accesorio utilizado como valor agregado del evento, pues es identificativo y recuerdo de la actividad			

Pantone 1797 CVC - Rojo



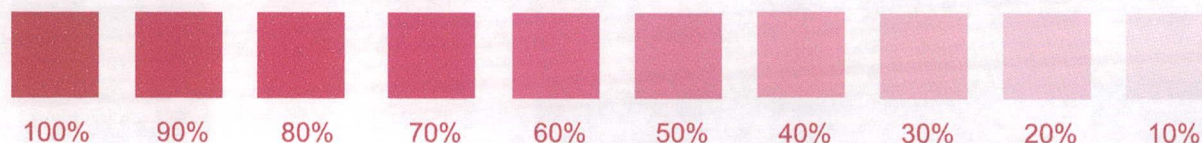
Pantone Red 032 CVC - Rojo



Pantone 711 CVC - Rojo



Pantone 193 CVC - Rojo



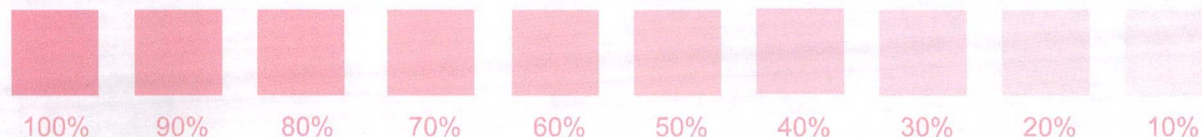
Etapas de bocetaje color

Para todos los colores fue realizada una prueba en sistema RGB y en CMYK, para tener opción de impresión digital o litográfica.

Se realizan pruebas de colores cálidos e intensos para transmitir a través de su uso en los distintos materiales, jovialidad y unión, expresiones predeterminadas en la tabla de requisitos de diseño. propuesta.

Etapas de bocetaje



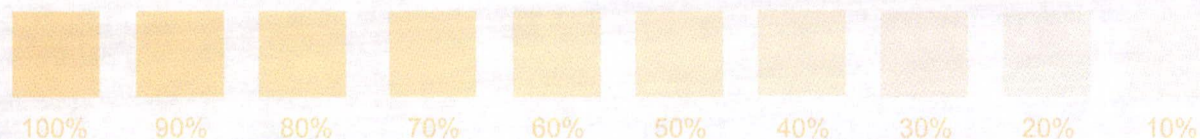
Rojo (204r 36v 30a)**Rojo (204r 36v 30a-1)****Pantone 176 CVC - Rosado****Pantone 474 CVC - Piel****Etapas de bocetaje**
Color

Es por eso que se decide utilizar colores llamativos e intensos en sus diferentes tonalidades y así transmitir igualmente sensaciones como la amistad, alegría y energía a los participantes.

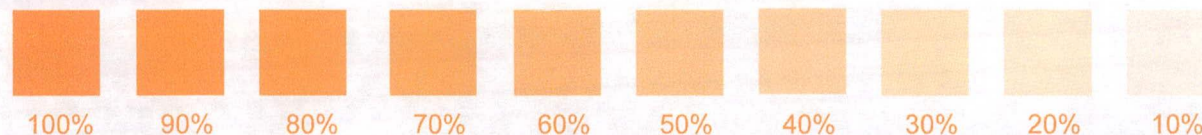
Etapas de bocetaje



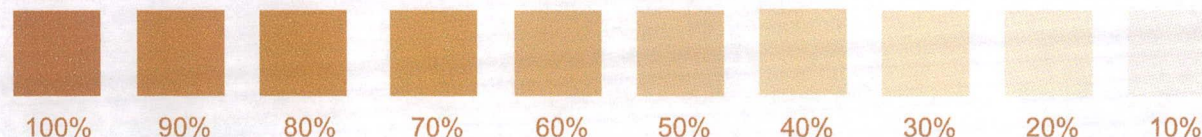
Pantone 155 CVC - Piel



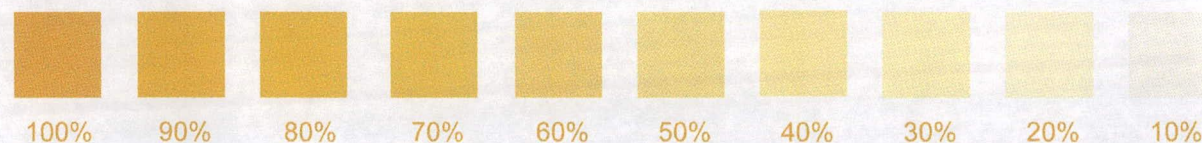
Pantone 137 CVC - Naranja



Pantone 1395 CVC - Café



Pantone 125 CVC - Café



Etapa de bocetaje

Color

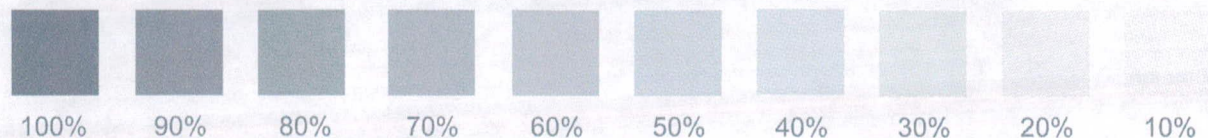
Aquí se muestran colores que pueden ser utilizados para las ilustraciones de los personajes a realizar durante el proceso de bocetaje.

Las características del grupo objetivo apoyan la elección de la paleta de color, pues se puede reflejar la alegría y dinamismo de los jóvenes a quienes va dirigido el material

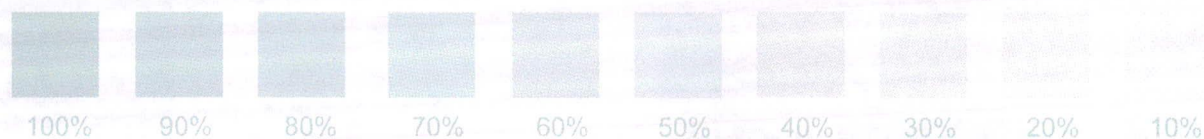
Etapa de bocetaje



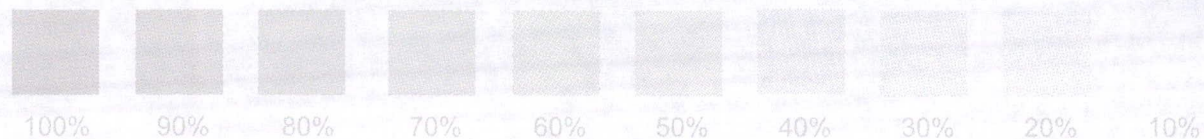
Pantone 444 CVC - Gris



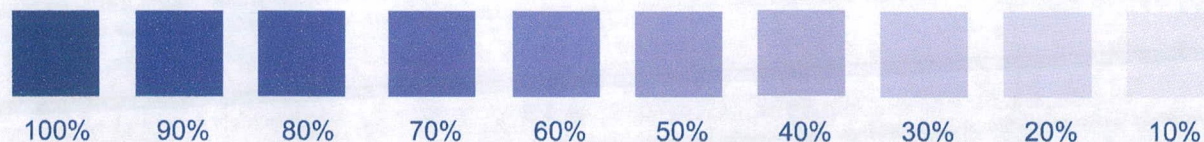
Pantone 5517 CVC - Gris



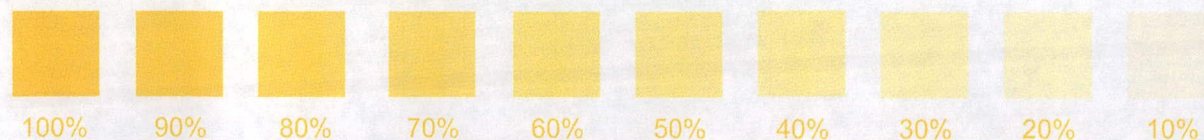
Pantone 420 CVC - Gris



Pantone 273 CVC - Azul



Pantone 109 CVC - Amarillo



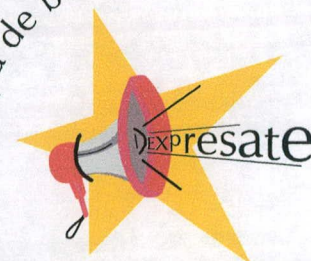
Etapa de bocetaje

Color

Es así como cada uno de los colores propuestos es utilizado con la intención de invitar a cada uno de los estudiantes, y así lograr que participen.

Siendo estos utilizados por la diversidad que presentan en la paleta elaborada con anterioridad.

Etapa de bocetaje



Exprésate

Exprésate

Exprésate

Exprésate

Exprésate

exprésate

Exprésate

Exprésate

Exprésate

Exprésate

Exprésate

Cambiando actitudes ...

Cambiando actitudes ...

Cambiando actitudes ...

Cambiando actitudes ...

1 2 3 4 5 6

Explicación

A partir de la idea que integra el símbolo del megáfono y la palabra "expresate" se decide hacer pruebas tipográficas para el logotipo. Se evalúan tipos de letras que transmiten "cambio", y que en su estructura presentan cierta movilidad y sentido juvenil. Se descartan las tipografías muy cargadas o de mucho peso visual, pues se desea crear un material atractivo y agradable a la vista. La tipografía utilizada en el logotipo es la ZampHumst BT.

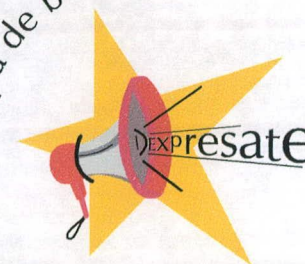
Tipografía para Texto:
Por su poco contenido, se eligió la tipografía Century Ghotic, pues permite una lectura rápida y cómoda debido a su estructura y rasgos redondos; éstas son aplicadas con un interlineado sencillo, no cansando la vista de quién lee el material, funcionando bien en color negro, así como en otros colores si el material lo requiriera.

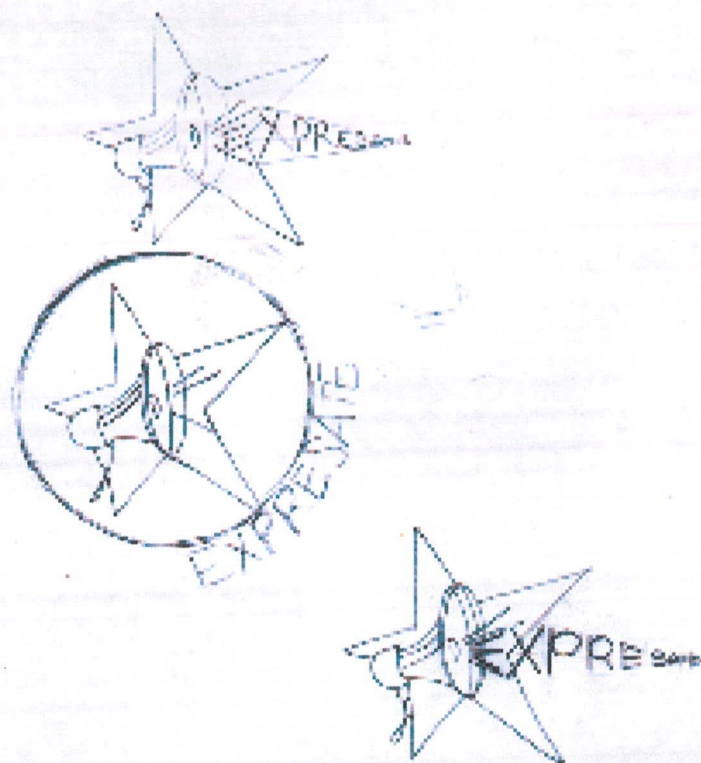
Lo que se busca es crear contraste en el grosor de las tipografías, pero a la vez crear un toque dinámico y divertido.

Etapas de bocetaje

Tipografías a utilizar

Etapas de bocetaje





Explicación

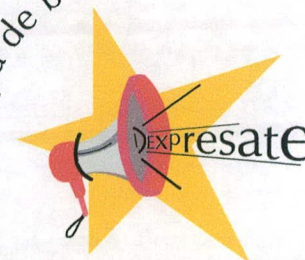
Al realizar el foro, se busca la plena identificación con el grupo objetivo, que en este caso son jóvenes de 14 a 21 años de edad, por lo que se inició con el bocetaje de la imagen que identificará al foro, en ésta se busca que sea clara, directa y fácil de posicionarse en la mente del grupo objetivo.

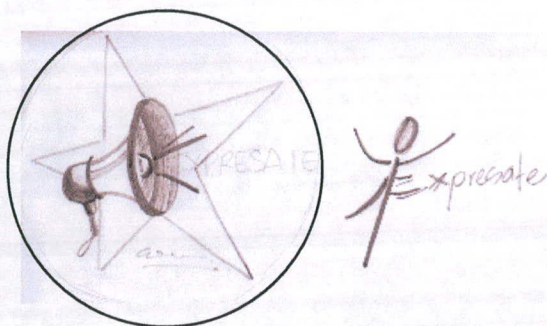
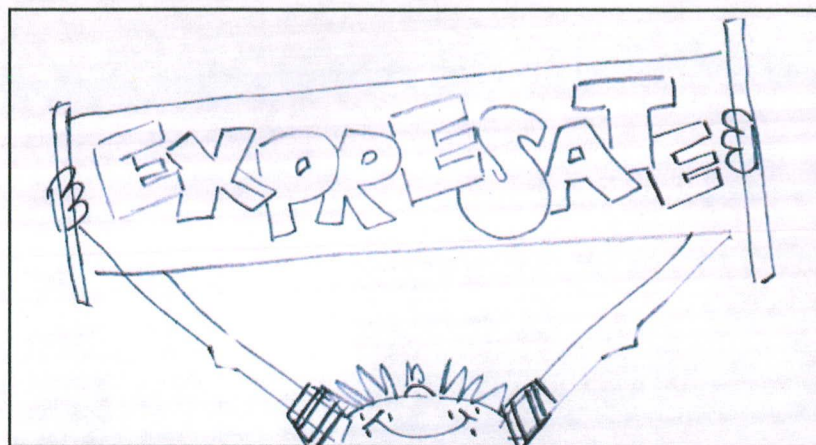
Como primera prueba se propone el trabajar con una forma sencilla, y fácil de entender por el grupo objetivo, con distintos elementos gráficos de apoyo (círculos, estrellas) a la imagen central (megáfono) dicha idea parte de la necesidad evidente de motivar a los jóvenes a que expresen sus inquietudes, intereses, dudas, etc. sobre lo que viven. Esta idea se relaciona con el concepto "Cambiando actitudes...construyendo virtudes", en el sentido de que tanto la apertura hacia el diálogo, la actitud de escucha hacia los demás, son virtudes, que se desea construir en los alumnos.

Etapas de bocetaje

Diseño del logotipo

Etapas de bocetaje





Explicación

También se pensó trabajar con personajes en el logotipo, (definidos luego de bocetar ideas para el símbolo que identificaría al logotipo), pero como se puede apreciar en la muestra, esta propuesta junto a las piezas del material para el foro, se vería demasiado cargado, haciendo de éste algo pesado

Se intentó también manejar formas sencillas, a través de la utilización de línea únicamente, pero se hacía demasiado femenino.

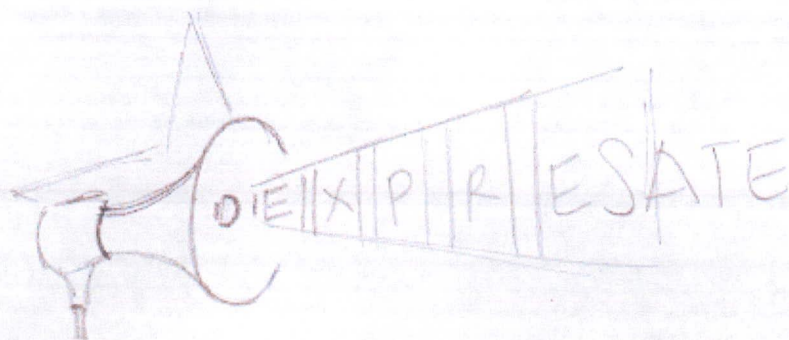
Por lo que esta prueba no funciona para el grupo objetivo al cual va dirigido el material, ya que dicho grupo es mixto. Es por esto que se retoma la idea inicial del megáfono como propuesta principal, pues es un símbolo claro, directo de expresión total.

Etapas de bocetaje

Diseño del logotipo

Etapas de bocetaje





Explicación

Se realizaron también pruebas de logotipo tipográfico, pero se detectó este era muy simple y hasta infantil, por lo que no logra despertar el interés en los jóvenes estudiantes, a través de su imagen.

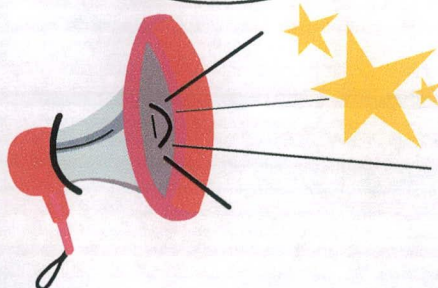
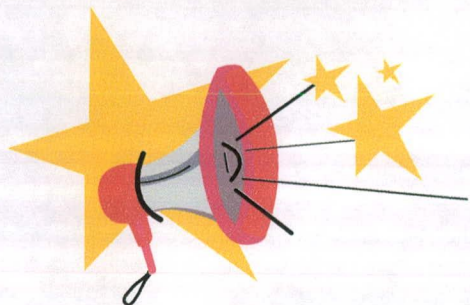
En esta prueba se puede observar como la unión de tipografía y la imagen de un megáfono, logran expresar la intención de las actividades del foro, el lograr un perfecto canal de comunicación abierta entre catedráticos y estudiantes.

Etapas de bocetaje

Diseño del logotipo

Etapas de bocetaje





pantones utilizados



Explicación

Luego de haber realizado las pruebas anteriores, se procedió a digitalizar algunas pruebas, para así obtener una idea más concreta de la propuesta del megáfono creada anteriormente.

Se utilizó el megáfono, pues es una forma clara y concreta de expresar la intención del foro, y la estrella pues es una forma de comunicar vida, juventud, brillo, características fundamentales del grupo objetivo al cual va dirigido el foro. Se descartaron las otras dos ideas, ya que con el uso de las estrellas únicamente, transmite la idea de grupo musical o festival de música

Etapas de bocetaje

Digitalización del logotipo

Etapas de bocetaje



pantones utilizados



pantones utilizados



Explicación

Luego de haber escogido el diseño del símbolo que identifica al foro, se realizan pruebas de color para lograr alcanzar la mejor propuesta

Pero las mismas se descartan debido a que sus colores son intensos y contrastantes pero no logran el mismo impacto visual que los colores negro, rojo y amarillo.

Etapa de bocetaje

Prueba de color

Etapa de bocetaje





Explicación

Luego de haber realizado las pruebas de color anteriores, se observa que el mejor color para el logotipo es el rojo y amarillo, pues la intensidad de los mismos, logran captar la atención de los jóvenes por su contraste visual y la expresión de energía que éstos logran.

Por lo que se decide trabajar con estos dos colores para el logotipo, siendo otra propuesta para el material el logotipo trabajado en blanco y negro y sus matices, para contar con esta alternativa en las piezas que se diseñen a una sola tinta.

Etapas de bocetaje

Prueba de color

Etapas de bocetaje





Explicación

Seguidamente al diseño del logotipo del foro, se trabajan los personajes como elementos importantes para lograr una comunicación más eficiente con el grupo objetivo. En esta etapa, se empiezan a trabajar los personajes, quienes son los encargados de interactuar con el grupo objetivo, transmitiéndoles información de suma importancia y otras frases y palabras de reflexión a los jóvenes en cuanto al tema, se propuso que los personajes fueran de ambos géneros (hombre y mujer).

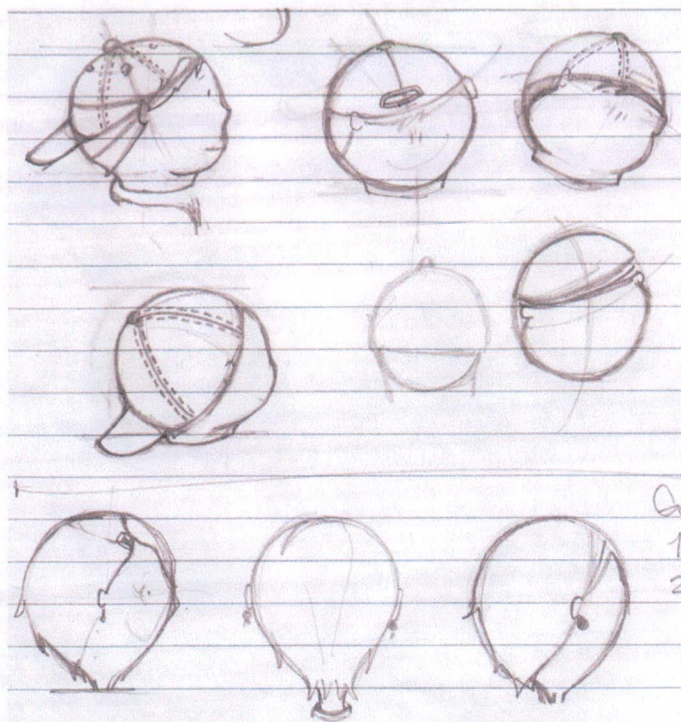
Como primer paso, se desarrolló la vestimenta que tendría cada uno de ellos, pues se buscaba la plena identificación con el grupo, por lo que sus atuendos tendrían que tener características similares a las de los jóvenes a quienes va dirigido el foro. Se eliminó la idea de uniforme, para que no sea una propuesta aburrida e igual a las demás, y se trabajó sobre ropa casual ya que la vestimenta esta realizada según la edad y gustos propios, como accesorios y otros implementos de moda.

Etapa de bocetaje

Desarrollo de los personajes

Etapa de bocetaje





Explicación

Se bocetan las características físicas con las que contará cada uno de ellos, en base a los lineamientos predefinidos en la tabla de contenidos gráficos tales como ser gordito, (niño) y delgadita (niña) pelo castaño oscuro, tez morena clara, así como la forma de la cara y otras características físicas desde distintas vistas, para lograr transmitir una plena identificación con el grupo objetivo.

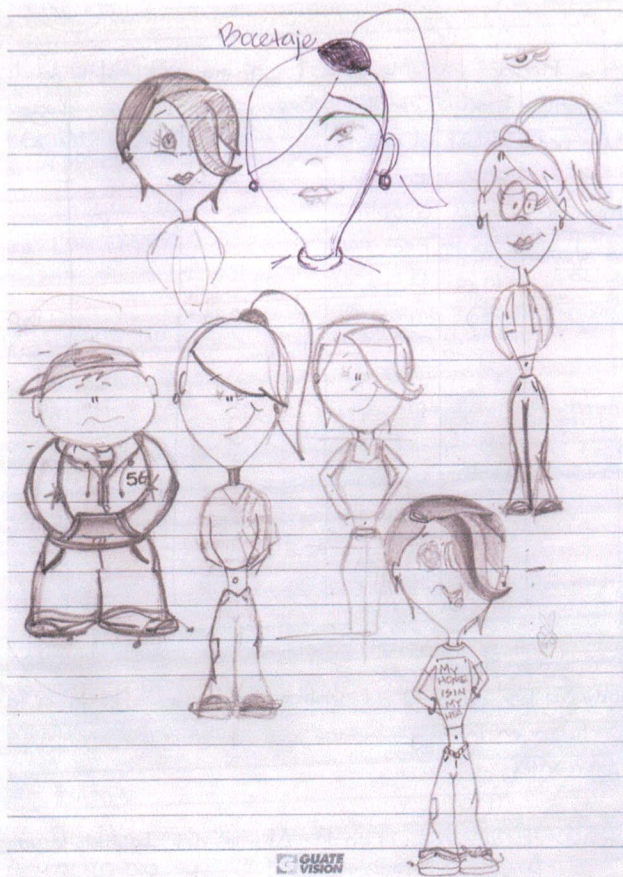
Al empezar a bocetar al niño, se hacen pruebas de un personaje sin gorra y con gorra de lana y sintética, pues al iniciar el bocetaje con gorra la apariencia de éste, era un poco infantil, por lo que no cumplía con la característica de tener 15 años, pero al realizar las pruebas con la gorra de lana, se logra una plena identificación en cuanto a vestimenta del grupo objetivo.

Etapas de bocetaje

Desarrollo de los personajes

Etapas de bocetaje





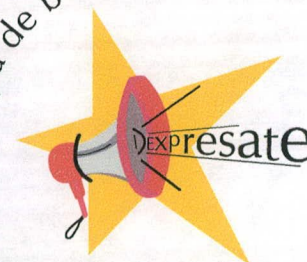
Explicación

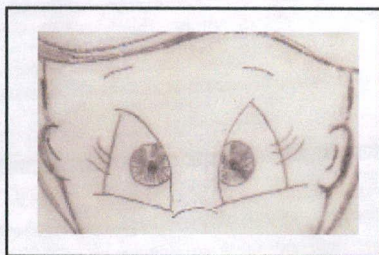
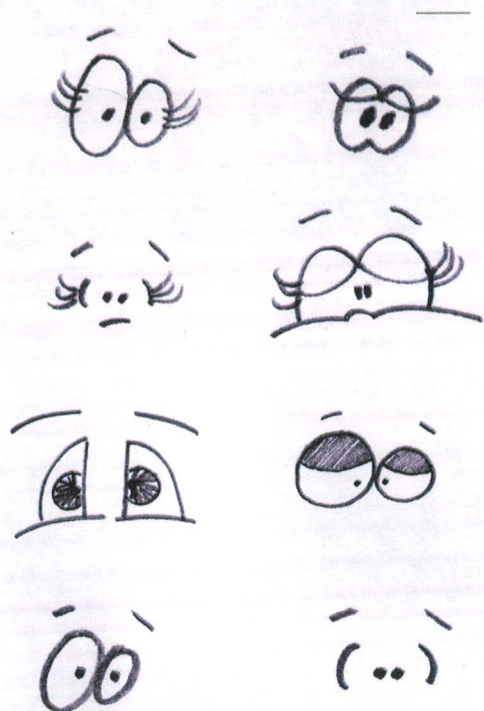
Al continuar con el bocetaje de la vestimenta de ambos personajes, se descubrió que la mejor manera de que ellos vistan es la informal, pues esto les da una apariencia de comodidad, juventud y moda, características comunes del grupo objetivo al cual se dirige el material.

Etapas de bocetaje

Desarrollo de los personajes

Etapas de bocetaje





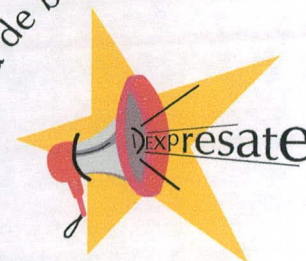
Explicación

En cuanto al diseño de los ojos de los personajes se realizaron varias pruebas, eligiendo éstos, pues luego de analizar la expresión en los demás bocetos adaptados a los personajes, estos son los que más los hacen ver apropiados a su edad, pues debido al trazo de la línea utilizada en el boceto, son ligeros y juveniles y lo grande los hace ver carismáticos y llenos de vida, una de las características principales del grupo objetivo.

Etapas de bocetaje

Desarrollo de los personajes

Etapas de bocetaje





Explicación

Se prueba vestir a la niña de una manera baggie e informal, siendo ésta una de las ideas que más se identifica con su personalidad y edad. Debido a que los jóvenes comprendidos en estas edades buscan en su vestimenta, aparte de moda, comodidad.

Se probó también vestir a la niña como una Super Heroína, pero se hacía demasiado infantil para los gustos de los jóvenes.

Etapa de bocetaje

Desarrollo de los personajes

Etapa de bocetaje





Explicación

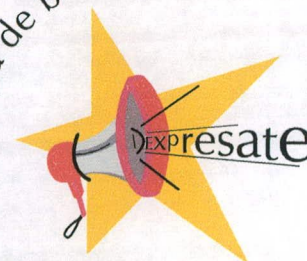
Otra de las pruebas del personaje masculino durante el desarrollo, fue vestirlo de una forma más baggie e informal (igual que a la niña), y también fue la que más cumplió con las características del personaje para así lograr una plena identificación con el grupo al cual se dirige el material.

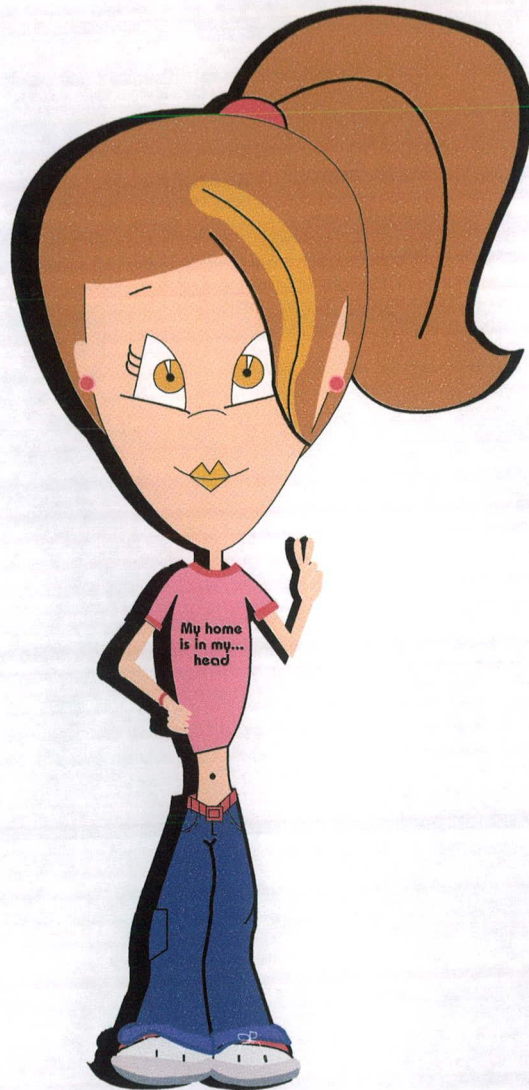
Luego de varias pruebas se decidió cambiar las facciones del niño, por unas más juveniles y carismáticas, las apropiadas a su edad porque las que tenía anteriormente, lo hacían ver demasiado pequeño y no se adaptaban a la edad que se busca lograr en el personaje.

Etapas de bocetaje

Desarrollo de los personajes

Etapas de bocetaje





Explicación

En este momento se procede a vectorizar cada personaje dibujándolo en el programa Freehand 10, y enfatizando la línea de contorno para darle más carácter e impacto al dibujo, dejando los detalles interiores en grosores y líneas más delgadas.

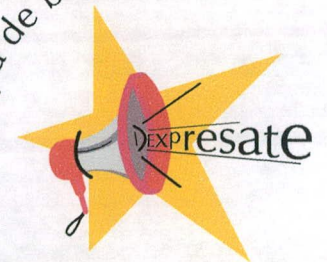
Es así como se obtiene la propuesta final de la niña, uno de los personajes del foro, cumpliendo con varias características del grupo al cual va dirigido el material, como la vestimenta y gustos de moda, físico de edad joven.

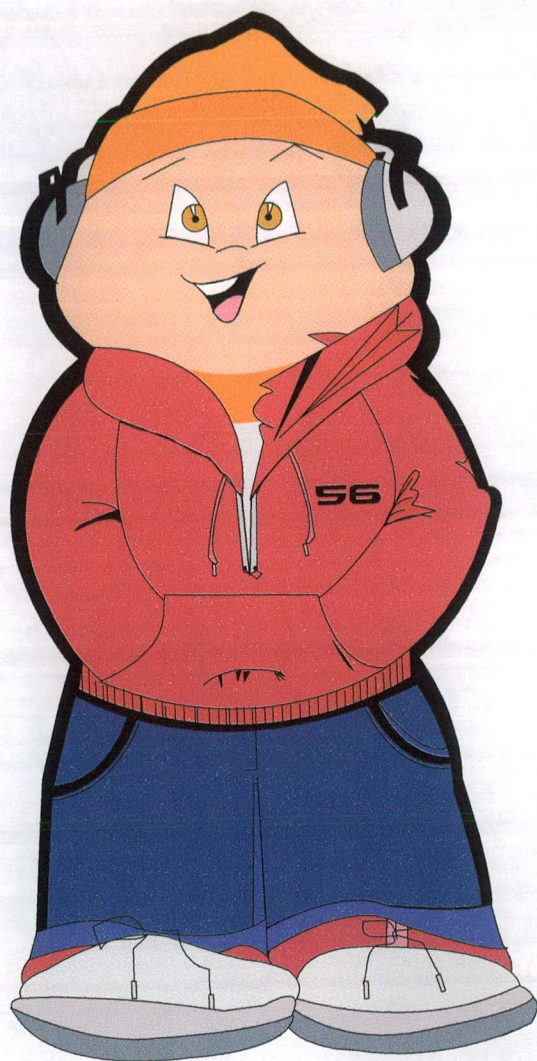
Los colores fueron extraídos de la paleta de color trabajada para todo el material propuesto, logrando comunicar unión y jovialidad a través de la aplicación de los mismos.

Etapas de bocetaje

Digitalización de los personajes

Etapas de bocetaje





Explicación

Esta es la propuesta trabajada en el segundo personaje del material elaborado, el cual también cumple con las características de la edad del grupo objetivo con el cual se trabaja el proyecto, características obtenidas anteriormente mediante una encuesta realizada al grupo.

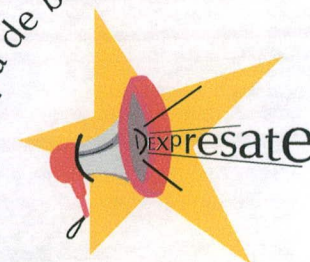
Como puede observarse el personaje viste cómodamente, y a la moda, tiene un físico fornido (gordito) para tomar en cuenta jóvenes de todas las características físicas y así romper estereotipos sociales de que la belleza sólo está en personas delgadas; posee una gran simpatía, transmitida a los jóvenes mediante sus gestos y posición.

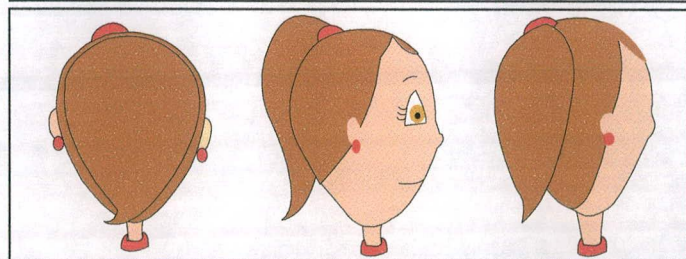
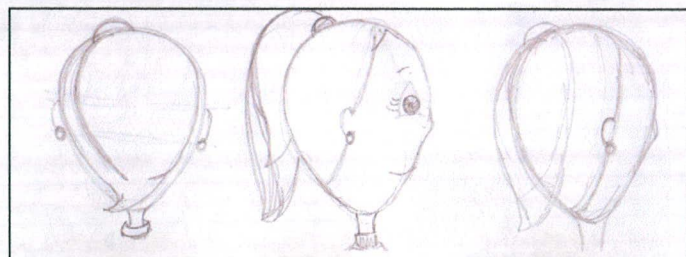
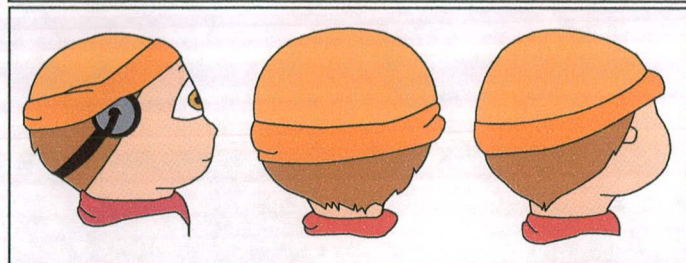
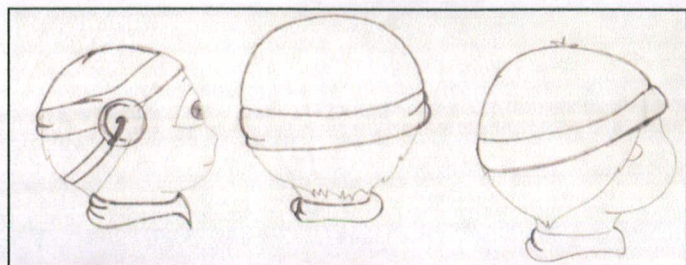
Estas características logran la reflejar la expresión de entusiasmo, predeterminada anteriormente en la tabla de requisitos.

Etapas de bocetaje

Digitalización de los personajes

Etapas de bocetaje





vistas de los personajes

Explicación

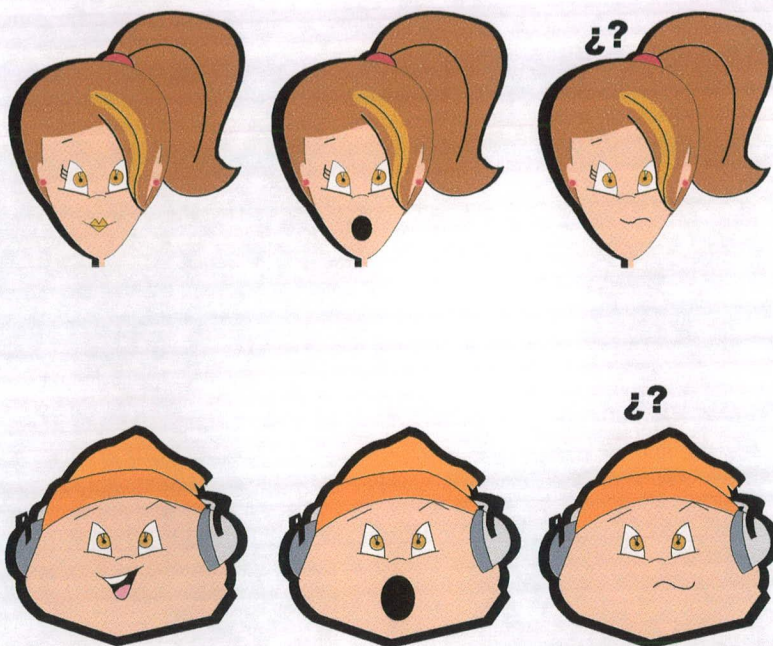
Luego de haber obtenido las facciones a trabajar con los personajes del foro, se trabajan las distintas vistas, para poder estudiar detenidamente los movimientos de cada personaje y así facilitar la idea de cómo se verá en distintas posiciones

Etapas de bocetaje

Digitalización de los personajes/vistas

Etapas de bocetaje





Expresiones de los personajes

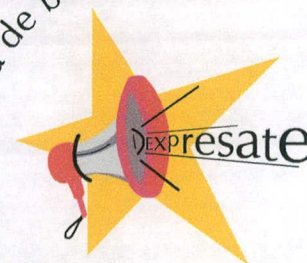
Explicación

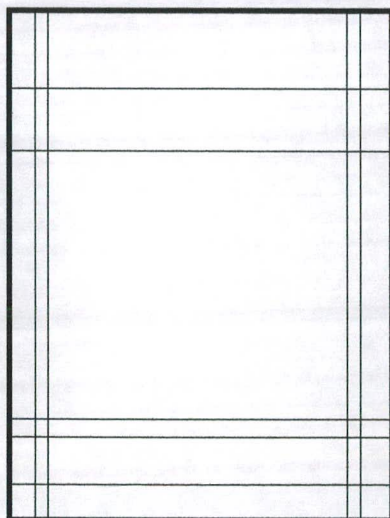
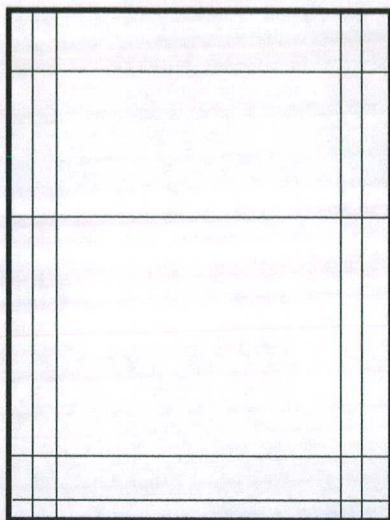
Se realizan distintas pruebas de gestos faciales de ambos personajes, para aprovechar este elemento al máximo, y poder utilizarlo en sus distintas expresiones gestuales dentro del material propuesto.

Etapas de bocetaje

Digitalización de los personajes/expresiones

Etapas de bocetaje





Explicación

Definidos los personajes, se empezó a bocetar la diagramación de los materiales, iniciando con la retícula para el afiche de expectación.

El formato del afiche fue definido en las medidas de 11 plg x 17 plg (tabloide).

En el afiche se observó que se necesita el diseño de una retícula bastante abierta, pues los elementos gráficos que se utilizan en el mismo, son pocos, por lo que el espacio tiene que ser aprovechado en su mayoría para implementar la silueta de los personajes en el material, pues ellos son los que logran crear el punto de expectación en los estudiantes.

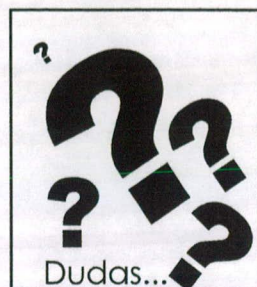
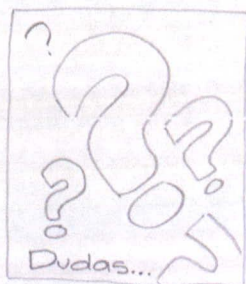
Por lo que al crear las retículas del afiche, se necesita contar con espacios iguales. En la retícula propuesta se definieron ejes verticales y horizontales que permitieran ordenar el contenido gráfico.

Etapas de bocetaje

Uso de Retículas / Afiche

Etapas de bocetaje





Explicación

Ya teniendo en cuenta las retículas del material propuesto, se procede a bocetar el layout de la primera pieza a implementar en el proceso informativo del foro, el afiche de expectación el cual sirve para dar a conocer en los alumnos que más adelante existirá un punto en el cual la libertad de expresión es el objetivo principal ... expresate. A través de este material se busca lograr que exista en los alumnos curiosidad por saber del foro y participar en él.

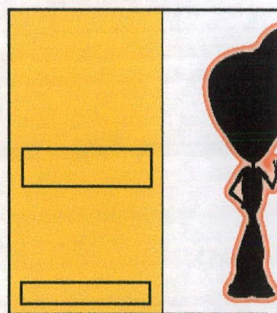
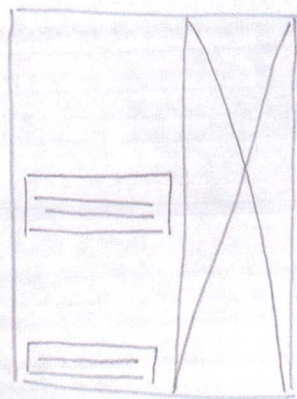
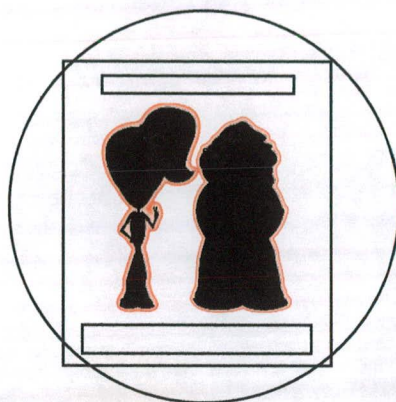
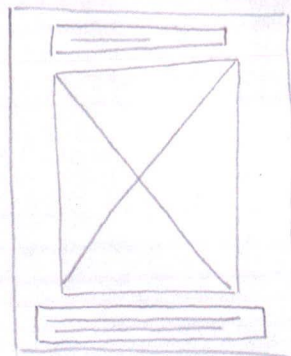
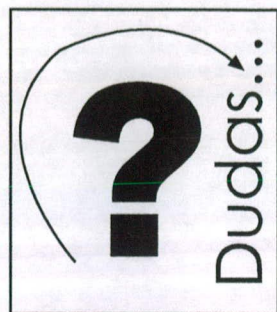
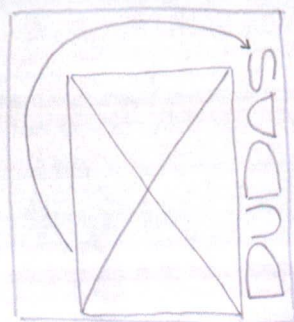
En el layout se busca crear movimiento y transmitir expectación por medio de la posición de los elementos gráficos dentro del material. Se aplicaron cambios de posición de los elementos, con ejes inclinados que dinamizan la composición.

Etapa de bocetaje

Layout
Diseño del afiche
de expectación

Etapa de bocetaje





Explicación

Se realizaron otras pruebas de layout con la idea de transmitir expectación a través de las imágenes del personaje con siluetas, diseñando sobre ejes verticales y horizontales, para dar un orden visual y enfatizar el elemento principal.

Como puede observarse antes de tener el boceto final se trabajaron distintas propuestas para el afiche de expectación, en el cual se estudia tanto la diagramación como los elementos gráficos de apoyo a incluir en la pieza.

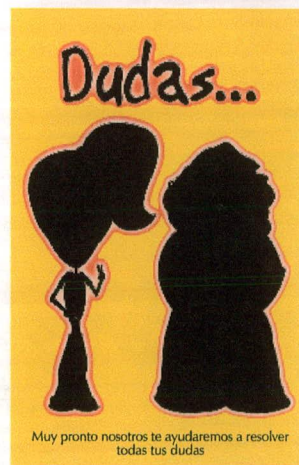
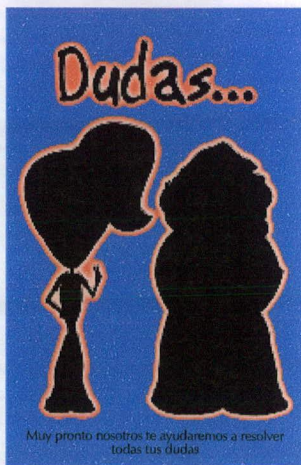
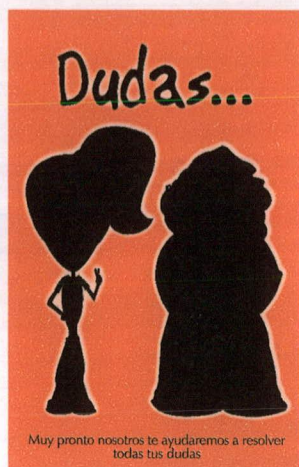
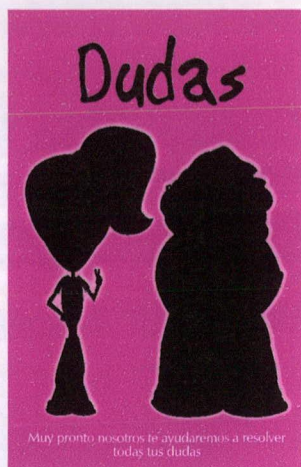
Se decide usar la opción de las siluetas por ser la alternativa que mejor logra la expectación y transmite curiosidad e inquietud para ver de qué se trata el material.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño del afiche
de expectación

Etapas de bocetaje





Explicación

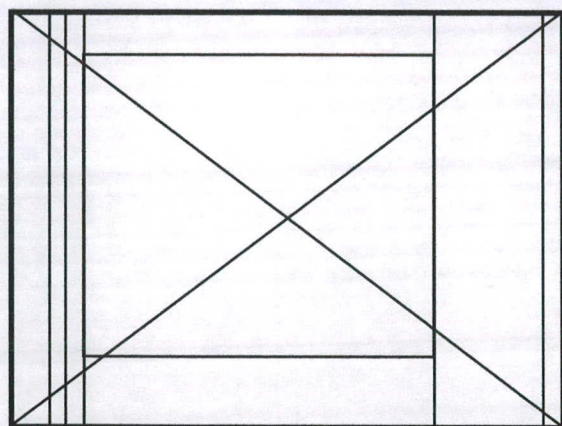
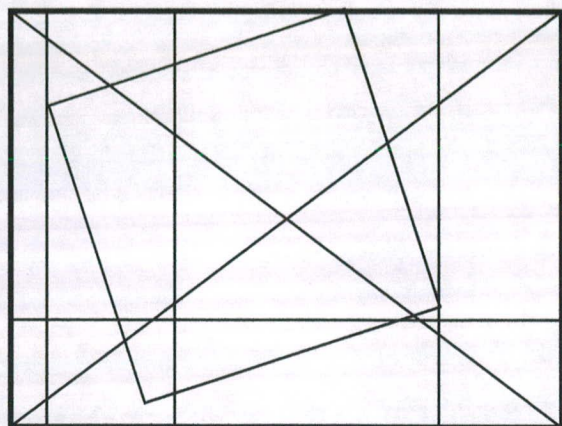
Se le agrega a la pieza, color para observar cuál es la mejor decisión, se realizan pruebas con estos colores, pues se requiere de un color intenso que atraiga la atención del grupo objetivo y que a través de su viveza se identifique con los jóvenes, siendo de estas pruebas la mejor, la aplicación del color naranja, pues es un color intenso y joven, ya que refleja vida, energía y movimiento, además de ser un color neutro, dirigido a ambos sexos.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño del afiche de expectación

Etapas de bocetaje





Explicación

Se procede a trabajar con las siguientes piezas, se decide incluir una invitación personal para involucrar directamente al grupo objetivo.

En la invitación personal, como se puede observar se diseñan retículas asimétricas, como en el resto de las demás piezas propuestas, ya que así se cuenta con una mayor libertad y amplitud a la hora de colocar y ordenar los elementos gráficos en el material.

El formato definido para la invitación era de 4.5 plg x 3.5 plg.

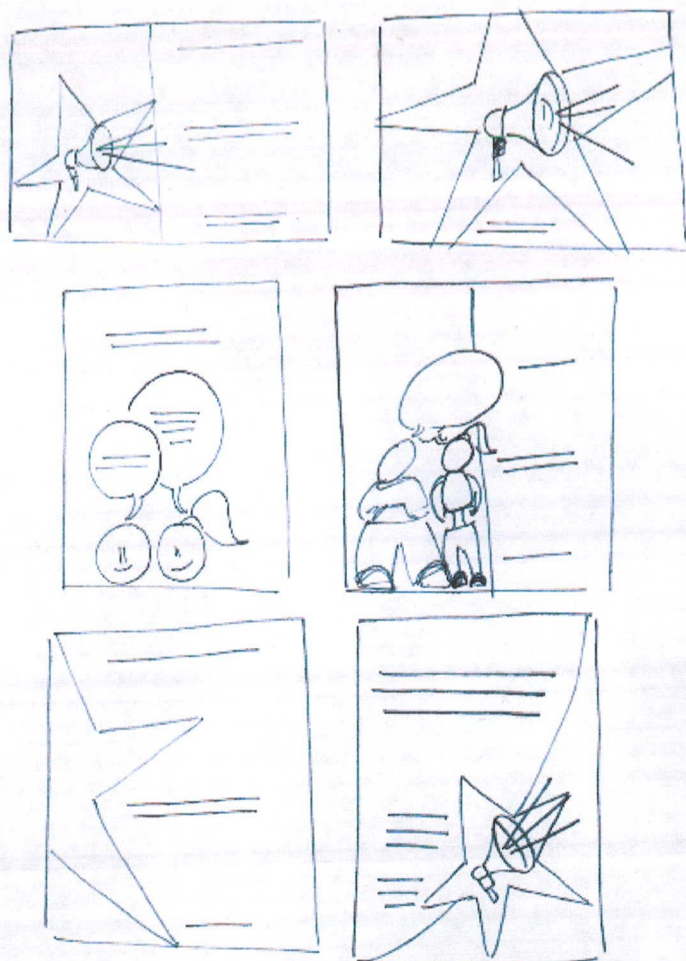
Igualmente la retícula permite guardar unidad entre las piezas, porque se busca crear un material interesante, que llame la atención.

Etapas de bocetaje

Uso de Retículas
Invitación

Etapas de bocetaje





Explicación

Layout:

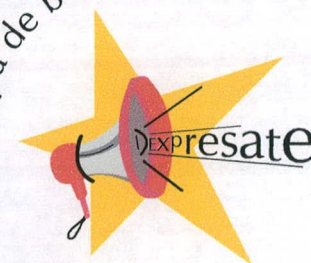
En la segunda pieza se realizan varias propuestas de layout para integrar la información del día, hora y lugar en que se desarrollará la actividad.

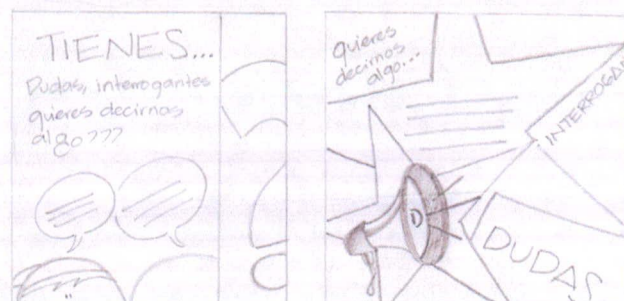
Se trabajan distintas opciones, en las cuales en algunas se implementa a los personajes, y en otras el logotipo del foro, obteniendo como la mejor propuesta la pieza en la que se implementa a los personajes, ya que ellos son los que identifican al foro y guardan mayor relación con la pieza anterior que es el afiche de expectación.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la invitación personal

Etapas de bocetaje





invitación.



Explicación

Se trabaja la idea de que los personajes establezcan alguna interacción a través del uso de globos de texto, y así poder utilizar frases directas al grupo objetivo.

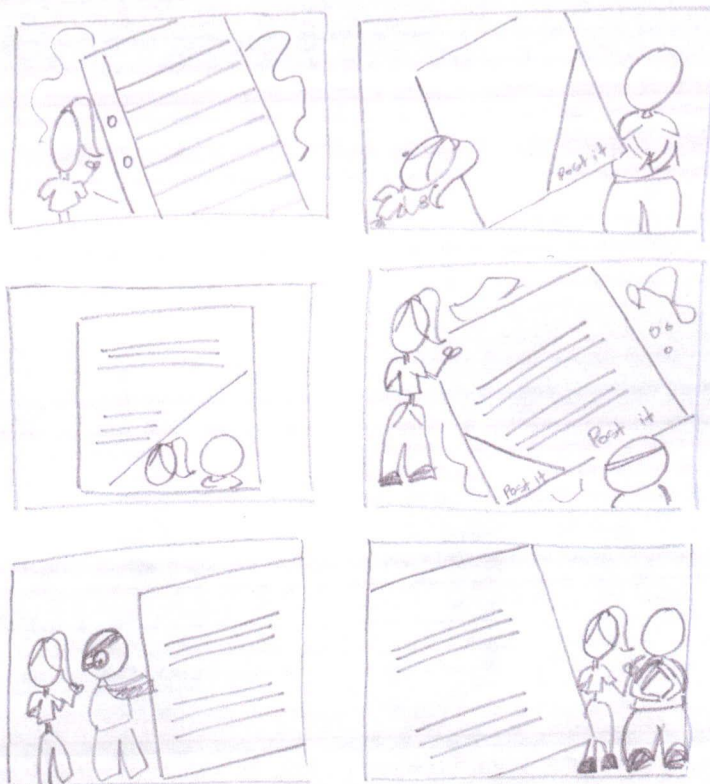
En otras, se prueba con los personajes en distintas posiciones, para que el material no sea aburrido y rígido, sino interesante y distinto a la vista del grupo al cual se dirige el material.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la invitación personal

Etapas de bocetaje





Explicación

Se realizan propuestas de la invitación, con manchas de tinta en el fondo, para hacer por medio del uso de esta textura visual, un material divertido y de interés de los alumnos por la creatividad en la diagramación del mismo.

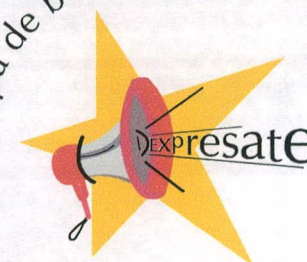
En estas propuestas se incluyen a los dos personajes y el uso de un post it, se descarta totalmente el uso de hojas de cuaderno rayadas o cuadrículadas, pues es un material que no permite el uso de un interlineado sencillo en el diseño de piezas dirigidas a estudiantes, además no permite el uso de un libre espacio lo que limita el uso de texto dinámico, haciendo de este algunas veces un material aburrido.

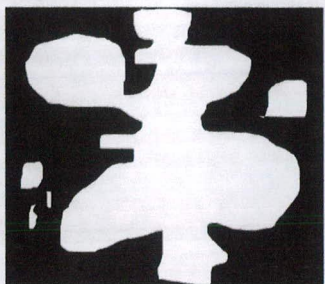
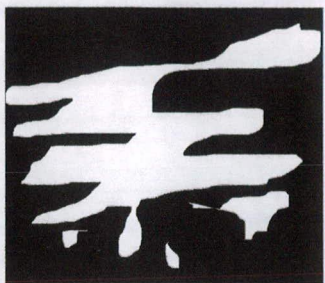
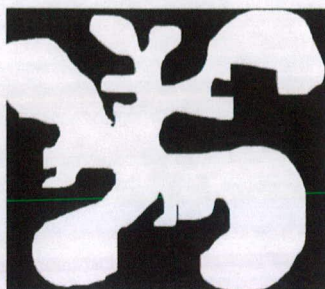
Con el uso del post it, se da un poco más de espacio y libertad en cuanto a la diagramación del contenido de texto, lo que permite utilizar un interlineado sencillo, además este es un material adecuado en su tamaño pues el contenido textual es poco.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la invitación personal

Etapas de bocetaje





Prueba de textura de manchas
par el fondo de la invitación

Explicación

Luego de contar con los personajes, el logotipo y otros elementos gráficos de apoyo, se comienza a diseñar el fondo de la invitación personal.

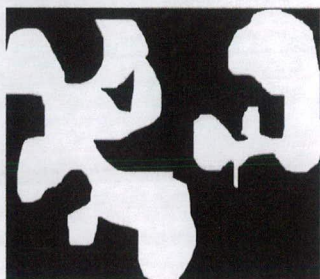
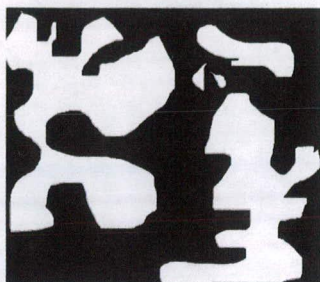
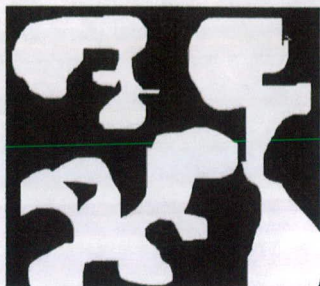
Se realizaron distintas pruebas de formas de manchas con témpera blanca sobre un fondo negro (digitalmente), obteniendo así una textura visual agradable, haciendo de este un material creativo e interesante para los alumnos a los cuales va dirigido el material, ya que por medio de éste se dará a conocer la fecha hora y lugar del evento.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la invitación
personal

Etapas de bocetaje





Explicación

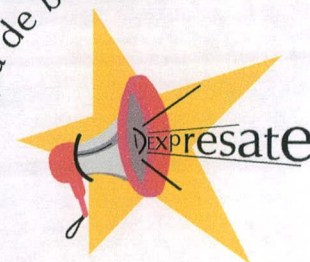
Se continúan realizando pruebas de manchas, digitalmente, para así obtener la mejor propuesta.

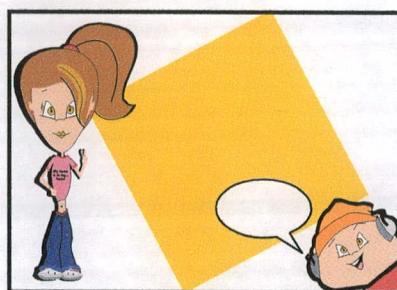
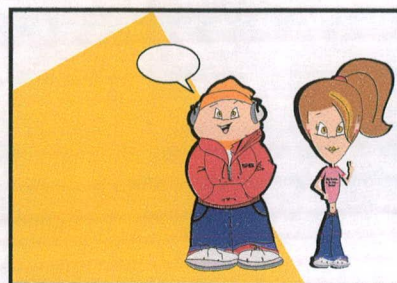
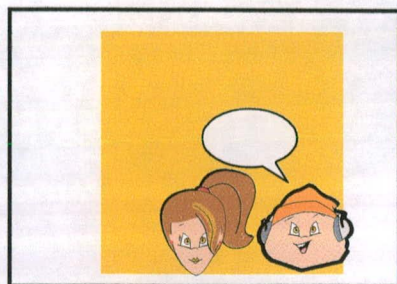
Estas formas, son un poco más curvas y similares entre sí, ocupan casi un 80% del material, haciendo de este un material muy saturado, por lo que el uso de estas propuestas se descarta, pues no se quiere obtener el diseño de una invitación muy saturada y con mucho peso visual.

Etapa de bocetaje

Layout
Diseño de la invitación personal

Etapa de bocetaje





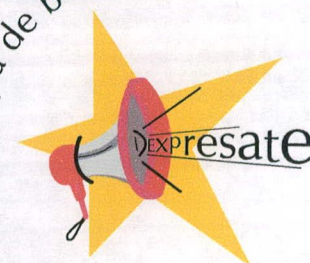
Explicación

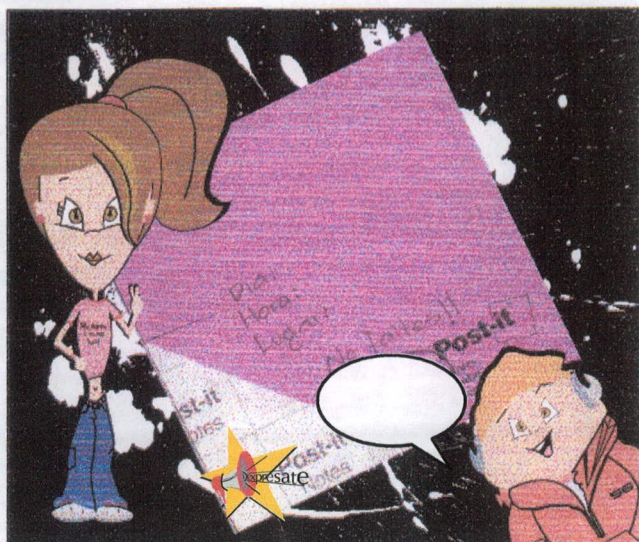
Al digitalizar las propuestas para el diseño de la invitación personal se evidencia que la mejor propuesta es la tercera, ya que no se corta el espacio del post it, no quitándole espacio al contenido textual, ni es un material recto y aburrido, por lo que este permite movimiento por la posición del post it, y también logra unidad con las demás piezas diseñadas por la implementación de los personajes que identifican al foro.

Etapas de bocetaje

Digitalización de la invitación personal

Etapas de bocetaje





Explicación

En esta prueba se muestran los personajes acompañando una nota escrita, ubicada en el centro del formato, el fondo integra colores intensos y manchas que se relacionan con diversión.

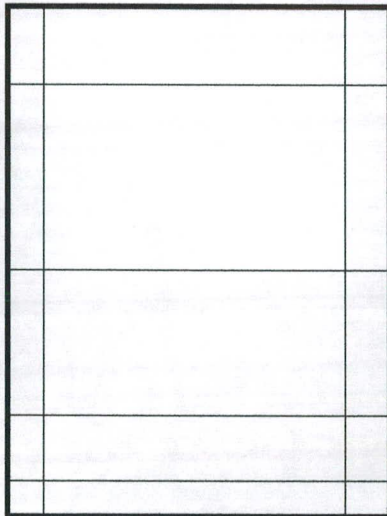
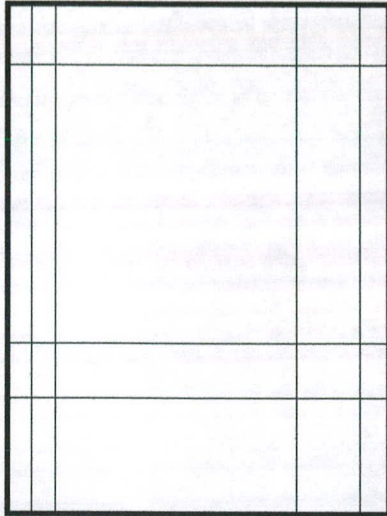
Se probó colocar a los personajes en posiciones distintas dentro del formato, pero pudo constatarse que esta opción sigue una distribución sencilla que logra captar la atención de los jóvenes por medio de la asimetría de la diagramación.

Etapas de bocetaje

Digitalización de la invitación personal

Etapas de bocetaje





Explicación

La siguiente pieza es la hoja de preguntas cuya función principal es la de crear un material para que el alumno participe de forma anónima y así el foro sea del interés de los estudiantes.

Se necesitaba un formato manejable y de fácil reproducción, para tal efecto se elige la medida de 8.5 plg x 11 plg (carta).

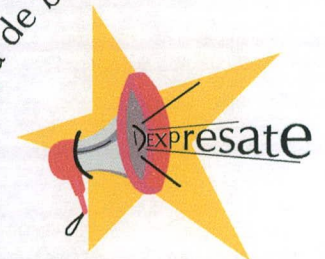
Ya diseñando la estructura en que se basa el orden del diseño de la hoja de preguntas, se analiza que tiene que ser una retícula bastante abierta por lo que se opta por el uso de retículas asimétricas, ya que en este material se necesita un espacio amplio, lugar en el que el participante desarrolla su pregunta.

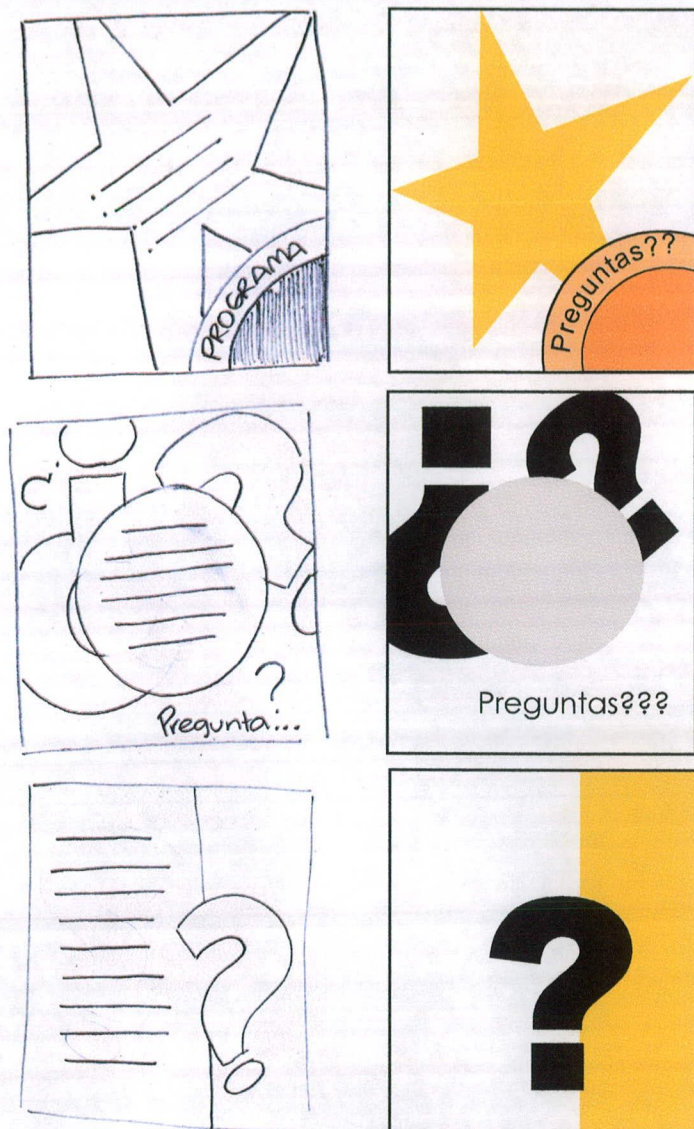
Las retículas propuestas siguen los mismos ejes direccionales de los materiales propuestos anteriormente, para lograr guardar unidad entre las piezas.

Etapas de bocetaje

Uso de Retículas / Hoja de Preguntas

Etapas de bocetaje





Explicación

Luego de contar con las invitaciones y los afiches que se encargarán de crear la curiosidad en los alumnos en cuanto a la realización del foro y sus actividades, es necesario crear una hoja de preguntas en las que los asistentes puedan participar en forma anónima, sin miedo a ser criticados y así aclarar sus dudas pues las cuestionantes escritas en las hojas serán tratadas por los panelistas invitados al foro.

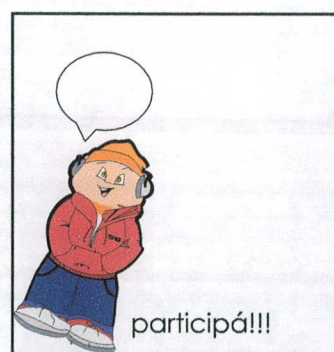
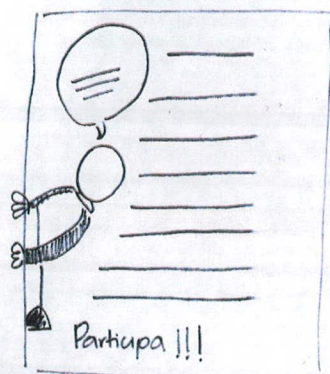
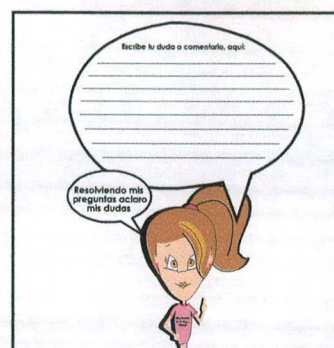
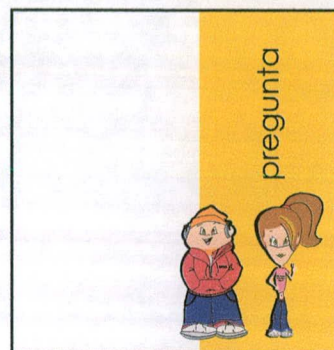
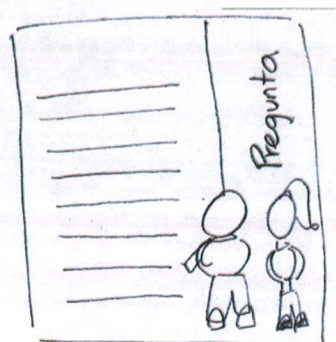
Con este fin en mente, se realizan varias pruebas de composición y ubicación de los elementos, al igual que en las piezas anteriores se presenta al personaje como elemento principal dentro de la composición para brindar así una plena identificación entre personajes y estudiantes, y crear interés por las actividades

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la hoja de preguntas

Etapas de bocetaje





Explicación

Se realizaron otras pruebas, para la hoja de preguntas, en las cuales el espacio para la pregunta, cambia de forma circular, en otras cuadrada o rectangular.

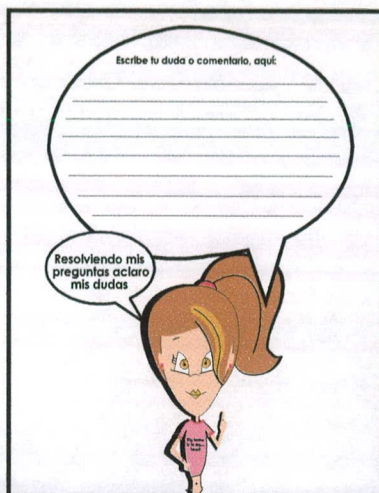
Además se probó hacer que los personajes interactúen con los participantes, invitándolos a realizar sus preguntas y así aclarar sus dudas

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la hoja de preguntas

Etapas de bocetaje





Explicación

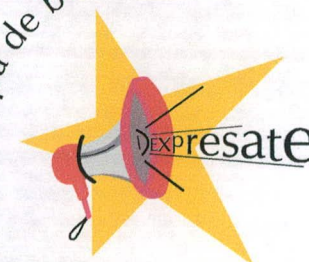
De todas las pruebas realizadas anteriormente, esta propuesta es la que más se adapta al material, pues es directa, sencilla y con un espacio amplio para que el estudiante realice sus preguntas y así tenga una participación abierta al foro, integrando siempre a los personajes en ella, sin perder unidad con las demás piezas realizadas para el foro.

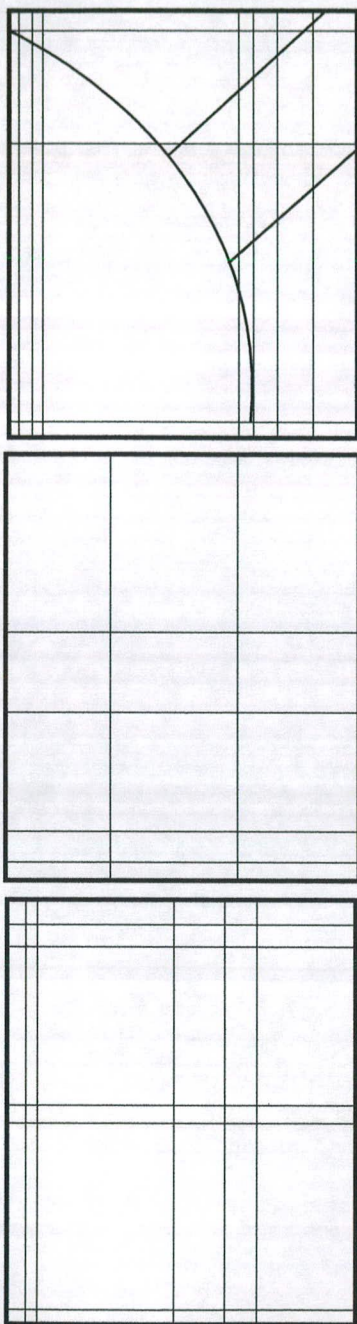
No fue necesario el realizar pruebas de color, pues el establecimiento no cuenta con el presupuesto necesario para reproducir un material a full color y además por comodidad y economía es mejor realizar el material en blanco y negro y así poderlo reproducir a través de fotocopias u offset, pues se espera una participación masiva por parte de los estudiantes. Se realizaron dos propuestas una para los hombres y otra para las mujeres y así exista una mejor identificación con ambos sexos del grupo objetivo al cual se dirige el proyecto.

Etapas de bocetaje

Layout
Digitalización de la hoja de preguntas

Etapas de bocetaje





Explicación

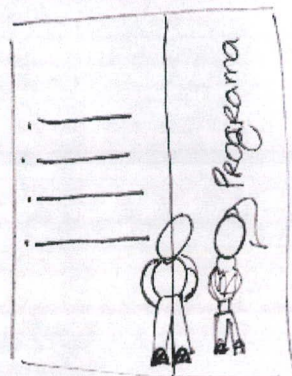
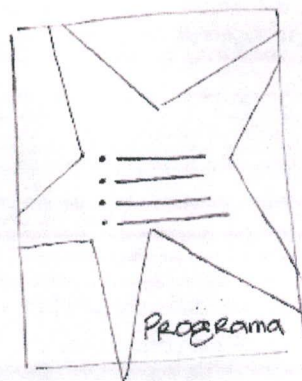
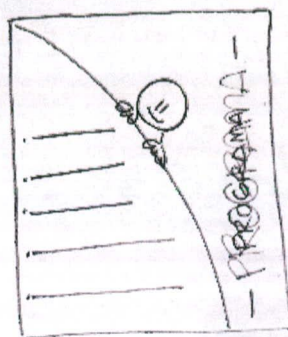
La siguiente pieza se propone para la hoja del programa, al pensar en el orden de los elementos se empezó diseñando una retícula un poco cerrada; pero luego, al desarrollar otras propuestas se observó que no era necesario una estructura tan rígida, pues al tener más espacio se estaría evitando la saturación de elementos en el material, guardando a su vez un orden estructurado para los elementos gráficos utilizados, por lo que la misma facilita al mismo tiempo el orden visual que seguirá el lector a la hora de que se le entregue la hoja del programa

Etapa de bocetaje

Uso de Retículas / Hoja de Programa

Etapa de bocetaje





Explicación

Al realizarse el evento, debe existir un programa el cual permita que todos los puntos del foro se lleven a cabo de una forma más organizada por lo que se realizó estructurando la información de manera clara y ordenada para lograr destacar los temas a tratar, y estos a su vez fueran del conocimiento de los participantes.

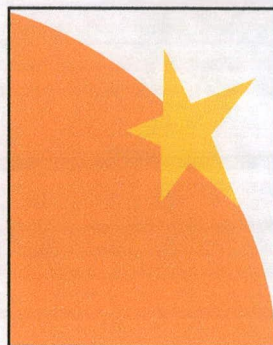
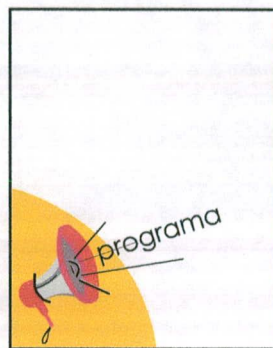
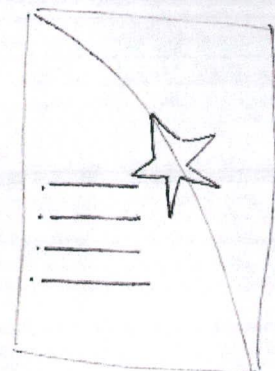
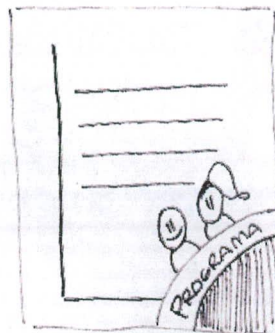
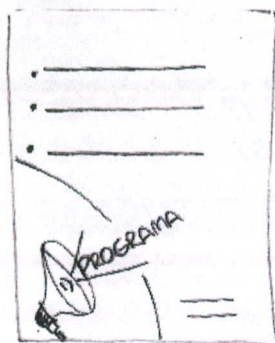
Se prueban distintas diagramaciones, en algunas tomando en cuenta elementos del logotipo como punto focal y en otras la implementación de los personajes.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la hoja
del programa

Etapas de bocetaje





Explicación

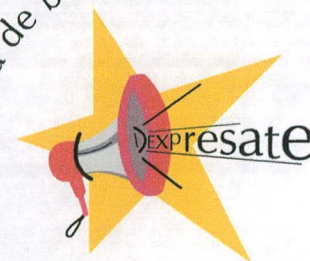
Al continuar realizando las distintas propuestas para la hoja de programa, se implementan algunos elementos gráficos de apoyo como líneas y el uso de la estrella, y los personajes, para lograr unidad con las demás piezas realizadas.

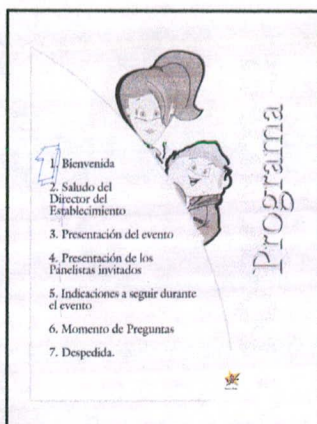
La diagramación es asimétrica para así lograr unificar el mensaje visual

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la hoja
del programa

Etapas de bocetaje





Explicación

Esta es la idea propuesta que mejor se adapta al objetivo del material, que es el informar a los participantes de las actividades a realizar durante el evento, por lo que no se implementan muchos elementos gráficos para no distraer la atención del estudiante a la lectura de los distintos puntos a llevar a cabo durante el foro. Fueron realizados algunos cambios, como una tipografía más juvenil y apropiada al grupo y la integración del logotipo del foro a la diagramación.

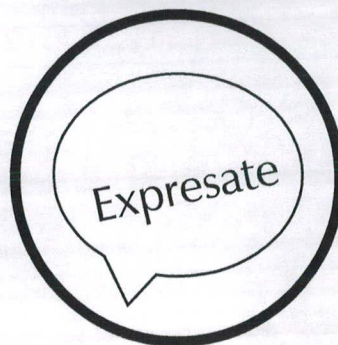
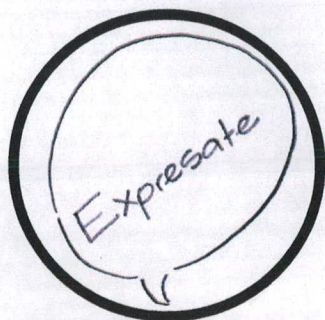
Etapas de bocetaje

Layout

Digitalización de Hoja de Programa del Foro

Etapas de bocetaje





Explicación

Al pensar en algún accesorio, que se pudiera entregar al inicio del evento, que pudieran llevar siempre los alumnos y así recordar los puntos tratados en el foro, se decidió la idea de un botón o pin, ya fuera este con el logotipo del foro, o alguna frase alusiva al tema.

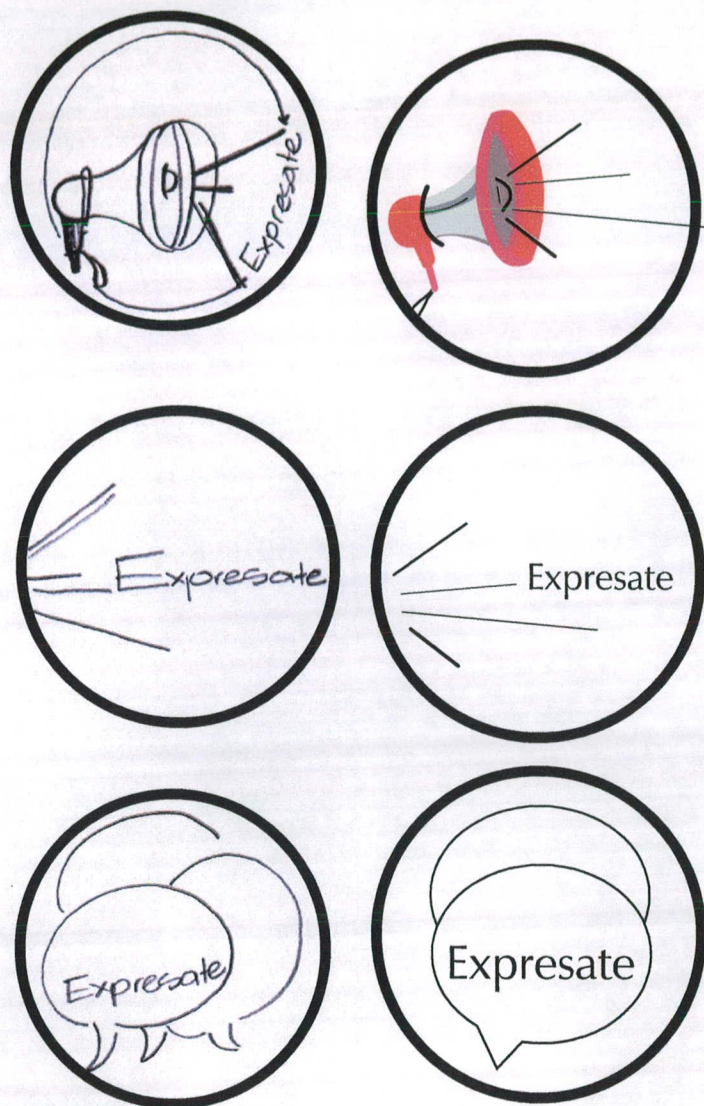
Dicho pin será entregado al inicio del foro, como identificación de los alumnos participantes en el evento, y como incentivo o motivación para trasladarles como recuerdo el mensaje del valor de la libre expresión, al finalizar el evento.

Etapas de bocetaje

Diseño de
Pin o Botón

Etapas de bocetaje





Explicación

Para el bocetaje del botón se toma en cuenta la idea de que este accesorio tiene que ser bastante atractivo al grupo para que este lo utilice durante el foro, y luego lo utilicen como un accesorio de recuerdo por su participación durante el evento, por lo que se realizaron varias propuestas tanto con los personajes como con los globos de texto utilizados durante todo el material del foro.

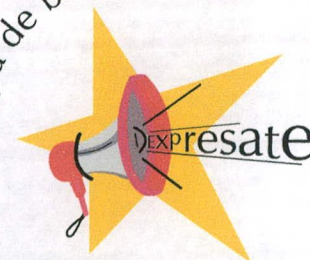
El formato es circular, con las medidas de 2.5 plg de diámetro.

El tamaño limita la cantidad de elementos a utilizar, por esa razón se decide integrar los elementos más significativos del foro que son los personajes y los globos de texto, utilizando siempre la tipografía propuesta para el logotipo.

Etapas de bocetaje

Diseño de
Pin o Botón

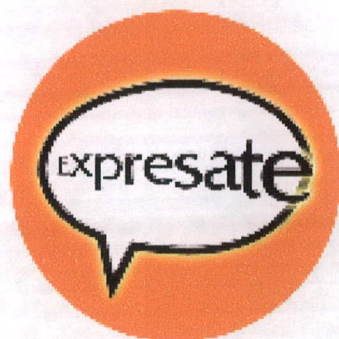
Etapas de bocetaje



1



3



2



4

Explicación

De todas las propuestas elaboradas anteriormente, ésta es la que logra transmitir con mayor claridad el mensaje del foro, por la energía de sus colores y el uso de la tipografía clara y sencilla en su lectura.

Sus colores intensos logran ser del agrado del grupo objetivo, según encuestas realizadas anteriormente al grupo objetivo, en el cual se da a conocer el agrado por los colores fuertes y de colores cálidos.

Fueron implementadas dos propuestas, la fusia para mujeres y la de color naranja para hombres.

Evalúandose el realizar duplas para cada una de las propuestas o bien usar sólo la del globo, pues se aplica a ambos sexos de los participantes al foro.

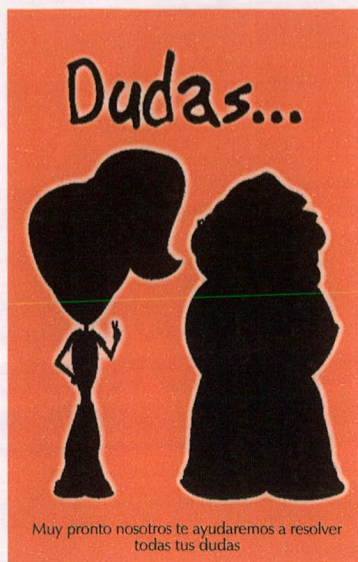
A su vez se buscó guardar unidad con el resto de piezas e integrar a los personajes, entonces se bocetan las opciones 3 y 4 para integrar a ambos sexos.

Etapas de bocetaje

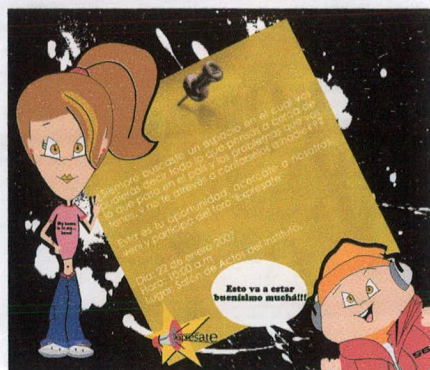
Digitalización del Pin o Botón

Etapas de bocetaje

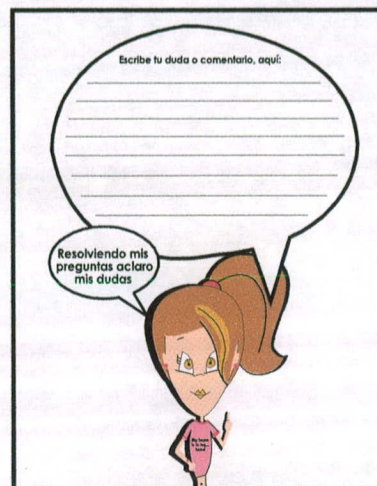




Afiche de expectación



Invitación personal



Hoja de preguntas



Hoja de programa



Botones



Validación

Para comprobar si el material realizado es del agrado del grupo objetivo, cumple con los requisitos estipulados a la hora de realizar el diseño del material, transmite el mensaje que el foro busca llevar a los jóvenes, fueron estructurados tres instrumentos de validación: Grupo objetivo, Expertos en diseño y Expertos en el tema. Los cuales sirvieron para validar el material trabajado.

A continuación se pueden observar las respuestas de cada uno de los instrumentos. Se encuestaron a 10 jóvenes estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata, 7 expertos en diseño, graduados de la Universidad de San Carlos, así como de la Universidad Rafael Landívar, y también 5 expertos en el tema, los cuales trabajan con jóvenes.

En forma general, se obtuvo un resultado positivo en las encuestas realizadas para la validación del material, pues se pudo comprobar que el material era tanto del agrado del grupo objetivo, como del de los expertos en el tema pues se confirmó que el material es el adecuado para trabajar con los jóvenes.

En cuanto a las respuestas obtenidas por parte de los diseñadores gráficos, también se obtuvo muy buenos resultados, pues no fue necesario realizar cambios drásticos en el material, ya que cumple con los elementos de diseño adecuados para transmitir el concepto deseado, solamente se realizaron algunos ajustes en base a las recomendaciones de los expertos.

(Ver instrumentos de validación en anexos, pág 114-120)



Expertos en Diseño:

Pregunta No. 1

Según los diseñadores gráficos encuestados, el material propuesto cumple con la función de informar.

Pregunta No. 2

La mayoría coincide en que la composición que presenta el material es de carácter juvenil, logrando así crear una plena identificación con el grupo al cual va destinado el material gráfico de apoyo para el foro.

Pregunta No. 3

Al preguntar a los expertos encuestados, cual era su opinión con respecto a la forma en que se diagramaron los elementos de diseño, lo que causó controversia es la mínima diferencia, que existe en dos de las opciones presentadas (dinamismo y armonía); al obtener estas respuestas, no fue necesario realizar ningún cambio a la propuesta, pues las dos características son tomadas como positivas, no afectando al diseño del material.

La diagramación de los elementos , logra una composición dinámica y alegre, lo que hace de este material algo atractivo e interesante a los jóvenes por medio del uso de texturas visuales y la implementación de los personajes.

Pregunta No. 4

Los diseñadores gráficos encuestados, consideran que la paleta de color utilizada en el material logra transmitir jovialidad, lo que hace del material algo agradable e interesante al grupo objetivo.

Pregunta No. 5

Al preguntar a los expertos, que se percibe a través del uso del color, ellos opinaron en su mayoría que se logra armonía visual en el material.

Pregunta No. 6

Al preguntar a los profesionales encuestados, a cerca de que reflejaba la tipografía empleada en el material, si se evidencia en un considerable porcentaje la característica de confianza, en las opciones presentadas como respuestas, ya que les fue explicado al inicio, una pequeña introducción sobre el proyecto trabajado, por lo que se puede observar el uso de la tipografía en el material, es la adecuada, por lo que en este caso no es necesario realizar cambio alguno.

Como se puede observar en los resultados obtenidos la expresión del material fue manejada adecuadamente en su diseño, pues logra transmitir el mensaje deseado a través de sus imágenes.

Fue obtenida como sugerencia por parte de los expertos el evaluar el color del texto en la invitación personal, pues tiende un poco a dificultar la lectura de la pieza.

Pregunta No. 7

Al cuestionar a los expertos sobre la construcción de los personajes en el material propuesto, respondieron que los mismos facilitan la identificación con el grupo objetivo.

Pregunta No. 8

La mayoría de los expertos encuestados coincidió en que el diseño de los personajes es sencillo.

Pregunta No. 9

En su mayoría, los expertos de diseño, opinaron que la solución de la imagen lograda en el material llama la atención del grupo objetivo.

Pregunta No. 10

Según los expertos encuestados el logotipo utilizado como imagen en el foro "Expresate" es atractivo al grupo objetivo.

Pregunta No. 11

Al cuestionar a los expertos sobre los elementos gráficos que se utilizaron para la realización del material, ellos opinaron que los mismos logran llamar la atención hacia puntos importantes.



Grupo objetivo:

Con respecto a la percepción del grupo objetivo puede concretarse que:

Pregunta No. 1

Según las encuestas realizadas, el nombre del foro les parece fácil de recordar, pues es una palabra sencilla y de fácil pronunciación.

Pregunta No. 2

El logotipo del foro les llama bastante la atención, ya que es sencillo, con colores intensos y una tipografía juvenil, lo que logra crear un ambiente de confianza entre la imagen del material y los estudiantes.

Pregunta No. 3

Cuando se le preguntó al grupo objetivo, que característica es la que ellos lograban percibir de los colores utilizados en el material, en un 50% se obtuvo fuerza y en otro 50% unión, siendo esta última la característica trabajada para el uso del color por lo que las respuestas obtenidas no son tomadas como negativas.

Pregunta No. 4

La mayoría de los estudiantes encuestados, opinaron que el tipo de letra utilizado en el logotipo expresa cambio, lo que logra respaldarse en el concepto creado para el material, que es la construcción de nuevas virtudes.

Pregunta No. 5

Al cuestionarle a los estudiantes sobre la forma de colocar el texto en el material, ellos opinaron que ésta hace que se logre comunicar información importante y sea fácil de leer.

Pregunta No. 6

Según los estudiantes encuestados, es adecuada la manera en que el logotipo utilizado para el foro "Expresate" transmite la idea de expresión.



Pregunta No. 7

En su mayoría, los estudiantes encuestados opinaron que el material propuesto sí logra atraer su atención para la participación en el foro "Expresate".

Pregunta No. 8

En cuanto al uso de los personajes en el material, el grupo objetivo respondió (agrado 6/10) que estos son de su agrado, por lo que se espera que el material sea el adecuado para despertar el interés en los jóvenes para así lograr una plena participación en las actividades del foro Expresate

Se pudo observar mediante el instrumento utilizado, los personajes utilizados para el material fueron del agrado del grupo objetivo, pues éste expreso simpatía por los mismos.

Pregunta No. 9

Al preguntarles a los estudiantes, que les transmiten los personajes implementados para el material propuesto, ellos respondieron en su mayoría, que entusiasmo, lo que hace que los personajes logren una plena identificación con el grupo objetivo y éstos sean de su agrado.

Pregunta No. 10

Al cuestionar sobre el diseño de los personajes, los estudiantes encuestados respondieron que les parece un estilo sencillo.

Pregunta No. 11

En cuanto al uso del color, los estudiantes encuestados respondieron que los mismos les transmiten jovialidad.

Pregunta No. 12

En su mayoría los estudiantes encuestados respondieron, que según sus gustos el material les transmite dinamismo, lo que hace que el mismo logre captar el interés de los jóvenes.

Expertos en el tema:

86

Pregunta No. 1

Para los expertos en el tema, el lenguaje utilizado en el material les parece apropiado, pues es el lenguaje cotidiano de los estudiantes, logrando así una plena identificación del material hacia los jóvenes.

Pregunta No. 2

Al cuestionarles a los expertos en el tema, sobre que les parece el nombre del foro, coincidentemente con el grupo objetivo ellos opinan que es el adecuado y logra llamar la atención del grupo objetivo, debido a su fácil pronunciación, por lo tanto es adecuado para la actividad programada en el Instituto Pedro Arriaza Mata.

Pregunta No. 3

Al encuestar a los tres expertos en el tema (psicólogos) sobre qué opinaban sobre el material propuesto, este en un alto porcentaje les pareció llamativo, pues como ellos indicaron en las entrevistas, el uso del color es bastante intenso lo que provoca este material sea del agrado del grupo objetivo, además de evidenciar su agrado por el uso de texturas y fondos (invitación), lo que hace de este un material bien aceptado por su carácter juvenil y alegre.

Pregunta No. 4

Según los expertos encuestados, el contenido manejado en el material se maneja con suficiente información.

Pregunta No. 5

En cuanto a los colores trabajados en la propuesta, los expertos opinan que los mismos son atractivos, lo que logra despertar el interés y curiosidad por el material en los jóvenes estudiantes.



Pregunta No. 6

Al cuestionar a los expertos en el tema, sobre la utilización de los personajes en el material, en su mayoría ellos respondieron que los mismos facilitan la identificación con el grupo objetivo.

Pregunta No. 7

Según los expertos, el tamaño del material propuesto es fácil de manejar lo que hace que el material sea cómodo .

Pregunta No. 8

Al verificar si el mensaje del foro, es transmitido eficientemente, los profesionales encuestados, contestaron que es claro, por lo que se observa que el mensaje es fácil de interpretar llegando así rápidamente al grupo objetivo.

Pregunta No. 9

Al preguntar a los expertos si tenían alguna observación en cuanto al material algunos de ellos respondieron que los personajes son de su agrado, debido a las características que cada uno de ellos presenta, y también muestran su agrado por los elementos gráficos utilizados en el material.

También mencionaron que el material podría lograr una plena identificación con el grupo, debido a que tenían en su imagen muchas características que son propias de los jóvenes de hoy en día, como el color de sus vestimentas, el agrado por la ropa cómoda e informal, la utilización de accesorios y las edades de los personajes.

Cambios realizados en el material propuesto, según sugerencias obtenidas por parte de los expertos de diseño encuestados

88

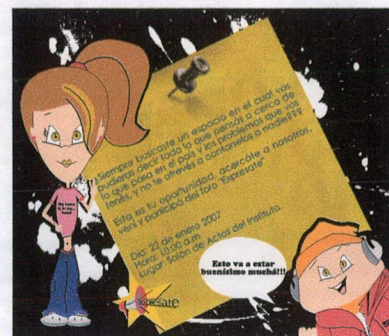
A continuación se presentan los cambios realizados en base a las sugerencias de los expertos de diseño:

Cambio en el color del texto de la invitación personal:

Según las encuestas realizadas a los expertos de diseño, era necesario cambiar el color del texto de la invitación personal, pues así la misma tendría una mejor legibilidad y claridad en su lectura, facilitando que la información llegue hasta el grupo objetivo



antes



después

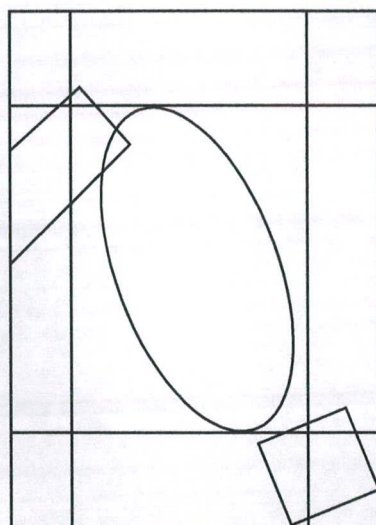
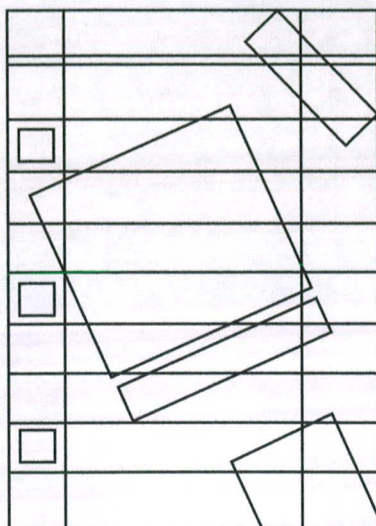
Agregar dos piezas más, al material gráfico de apoyo propuesto para la realización del foro "Expresate", del Instituto Pedro Arriaza Mata

Los expertos de diseño encuestados, sugieren que se agregue al material propuesto, una manta para así poder ubicar el logotipo del foro, y ser instalada dentro del salón de actos, lugar donde se llevará a cabo el evento.

Así mismo, sugieren la realización de etiquetas para la identificación de los panelistas que participaran del foro, y así se reconozca a cada uno de ellos.

Las piezas anteriormente sugeridas por los expertos se integran en la propuesta final.





Explicación

Luego de realizar la validación de las piezas propuestas, se llevan a cabo los cambios sugeridos por los expertos en diseño, desarrollándose así una etapa de bocetaje de las nuevas piezas a implementar en el material diseñado para el foro.

Buscando un material en el cual se pudiera ubicar el logotipo del proyecto enlazado al concepto bajo el cual se trabajó el foro, fue creada la manta alusiva.

Ésta tiene un tamaño de 1.20 mts x 60 cms de ancho, pues es un tamaño adecuado para transmitir la información necesaria.

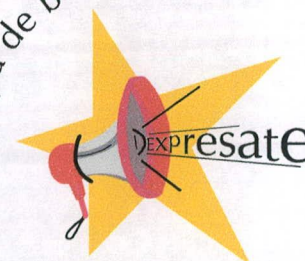
La manta necesita un diseño de retículas abiertas, pues los elementos gráficos que se ubican en su composición son pocos, buscando un material limpio y amplio en cuanto a diseño.

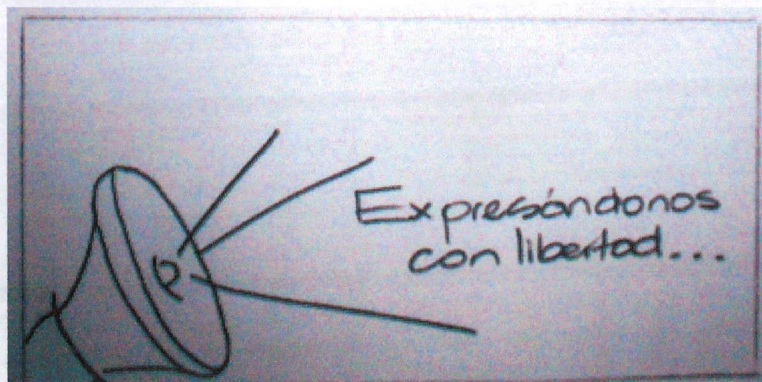
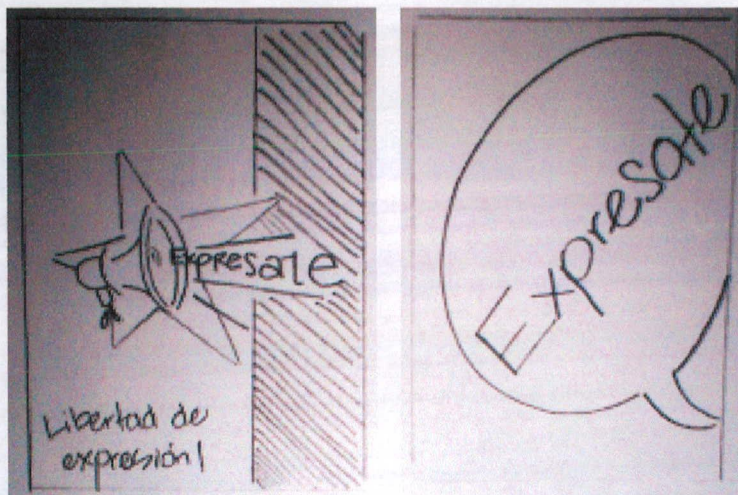
Por lo que al ser creadas las retículas se necesita crear espacios amplios. En la retícula propuesta se definieron ejes verticales, horizontales e inclinados que permitieran ordenar el contenido gráfico del material.

Etapas de bocetaje

Uso de Retículas /Manta Alusiva

Etapas de bocetaje





Explicación

Ya teniendo en cuenta las retículas a trabajar en el material propuesto, se realizan algunas propuestas para el layout de la pieza, tomando en cuenta que se desea un diseño amplio y limpio, pues una de las características de materiales gráficos como la manta alusiva es transmitir un mensaje con el menor contenido textual, pues así la idea llega fácil y directamente hasta el grupo objetivo.

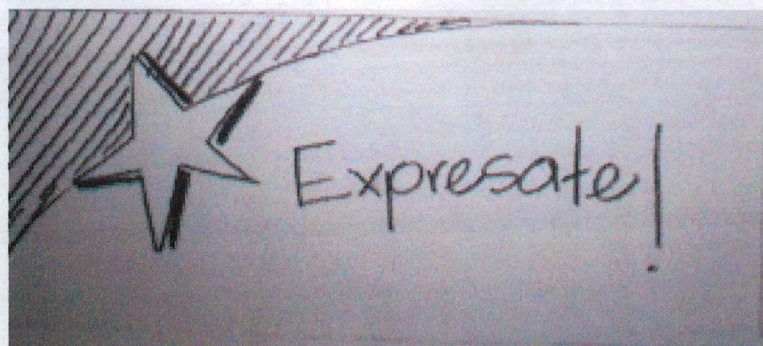
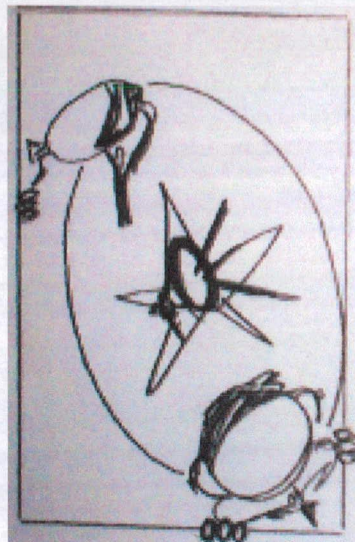
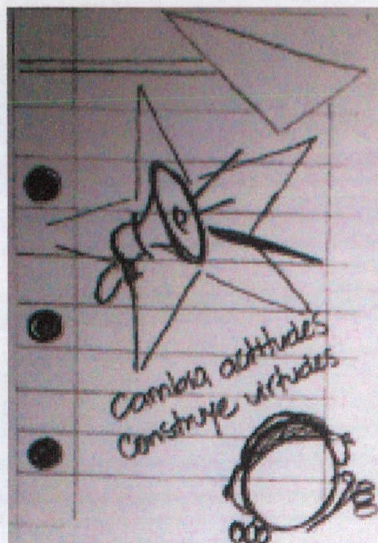
Fueron trabajadas distintas opciones, en las cuales se implementaron tanto el logotipo que identifica al foro como elementos gráficos que apoyan al concepto, pues lo que se busca es crear un material en el cual se incluya el logotipo y el concepto trabajado en el proyecto.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la Manta
Alusiva

Etapas de bocetaje





Explicación

Fueron realizadas pruebas en las cuales se incluyen a los personajes, o a uno de ellos, pues hasta este punto los alumnos ya identifican fácilmente a cada uno de los personajes creados para el proyecto.

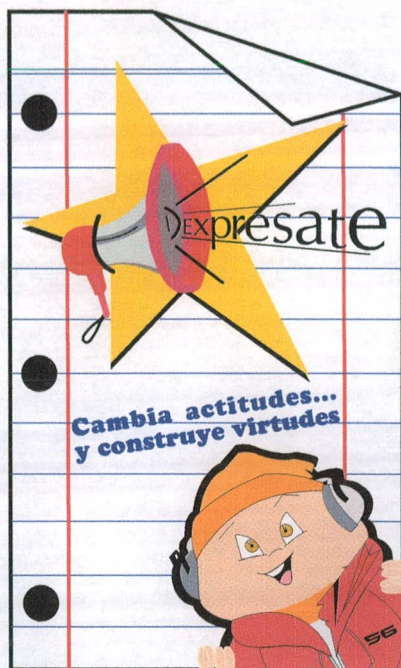
Se utilizan también elementos gráficos que guardan unidad de diseño con las demás piezas creadas, como la nota del post it, y la hoja de líneas. Todo esto hace que el material sea dinámico y diferente pues transmite el mensaje de una manera armónica e interesante hasta el grupo objetivo.

Etapas de bocetaje

Layout
Diseño de la Manta
Alusiva

Etapas de bocetaje





Explicación

Ya en la propuesta final se muestra a uno de los personajes (José Carlos) saliendo de la esquina inferior derecha, acompañado del logotipo trabajado para el foro, todo esto enlazado al concepto bajo el cual se trabajó el proyecto, que es "Cambiando actitudes...construyendo virtudes".

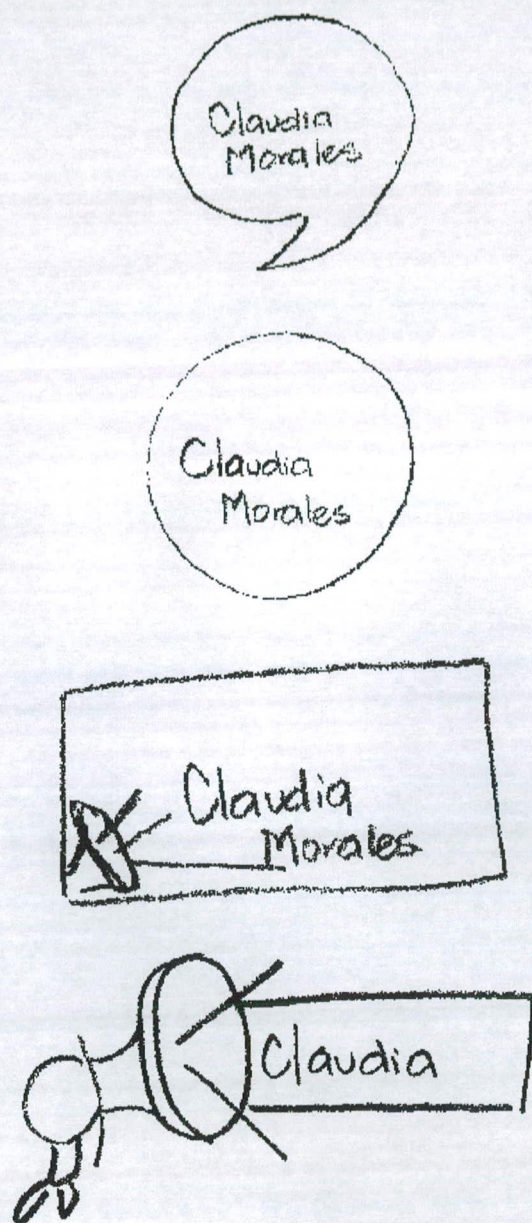
Luego de haber realizado las distintas pruebas, se constató que esta opción logra integrar los elementos más identificativos trabajados para el foro, además de haberse realizado un fondo de hojas de líneas, el cual logra guardar unidad de diseño con las piezas creadas anteriormente.

Etapas de bocetaje

Layout
Digitalización de la Manta
Alusiva

Etapas de bocetaje





Explicación

Para que la actividad se llevara a cabo de una manera más organizada se realizaron identificadores los cuales buscan en los panelistas invitados una fácil ubicación y que éstos a su vez proporcionen a los asistentes del evento una mejor identificación de cada uno de los expertos y así se facilite la comunicación durante el evento.

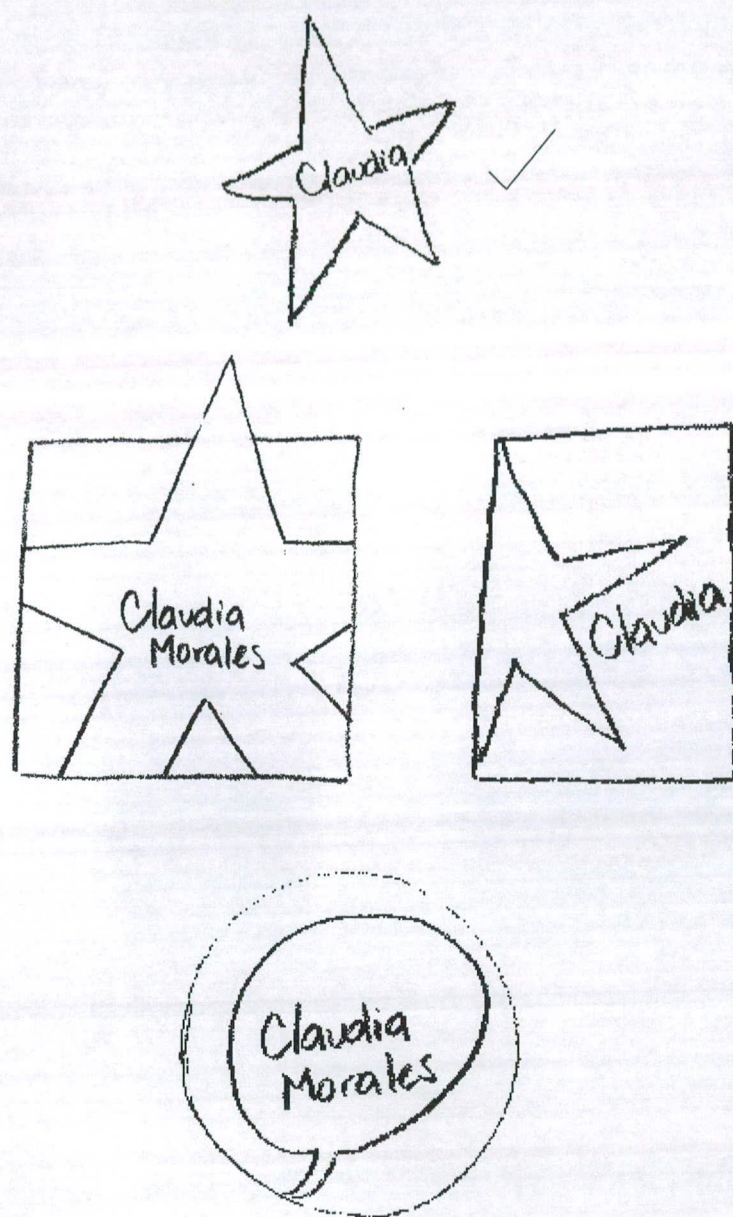
Se realizaron diversas pruebas con elementos gráficos utilizados durante el desarrollo de cada una de las piezas que conforman al material gráfico de apoyo, tomando en cuenta que este elemento debía ser amplio para poder integrar en él, los nombres de cada uno de los panelistas invitados al evento.

Etapas de bocetaje

Diseño de Identificadores

Etapas de bocetaje





Explicación

Se realizaron varias propuestas, tanto con elementos del logotipo como con elementos utilizados dentro de la composición de cada una de las piezas creadas para el material gráfico de apoyo al foro.

El formato bajo el cual se trabajará la pieza es de 8.5 x 11 plg. pues es un tamaño adecuado, ya que no se puede realizar a mayor escala pues interrumpe la libertad de movimiento de cada uno de los especialistas.

En la pieza se continúa utilizando la tipografía propuesta para el material.

Etapas de bocetaje

Diseño de Identificadores

Etapas de bocetaje



Identificadores para mesa:



Fundamentación de los identificadores:

Esta pieza fue creada para que el evento se realice en forma organizada, y así los participantes en el panel tengan un identificador, y cada uno de ellos encuentre su lugar sin dificultad, así mismo a través de la implementación de esta pieza las personas que se encuentren cerca del panel podrán identificar fácilmente a los invitados.

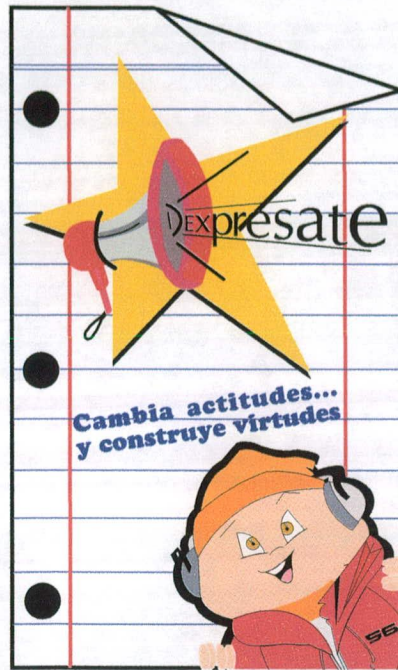
Tiene un tamaño de 11 plg de ancho x 8.5 plg de alto, ya que lo que se busca es que la pieza sea legible a los participantes al evento, tomando en cuenta, que no será a todos los asistentes, pues no se podría realizar la pieza en mayor tamaño ya que interrumpiría la libertad de movimiento de los panelistas.

Fue realizada en forma de estrella, ya que la misma guarda unidad con las demás piezas propuestas para el material de apoyo, respaldándose en el logotipo realizado para el evento, ya que en el mismo se encuentra la estrella como fondo.

Se trabajó en color amarillo, pues es un color intenso y llamativo, lo que hace que las personas que se encuentran cerca del panel observen el nombre del panelista invitado y así lo identifiquen fácilmente.



Manta con logotipo
y frase alusiva:



Fundamentación de la manta:

Con esta pieza se busca terminar de posicionar el logotipo del foro en la mente de los estudiantes, y unir en el mismo, el concepto sobre el cual se trabajó el evento, que es el de "Cambiar actitudes...y construir virtudes", ya que lo que se desea lograr por medio de la participación de los jóvenes, a la actividad es el de crear un espacio de comunicación que los haga reflexionar sobre los problemas que causa la violencia en la juventud guatemalteca, para que así ellos cambien algunas actitudes negativas y las conviertan en positivas, como es el caso de la participación a actividades que fomenten el incremento de formación moral, así como asistir a este foro.

Se utilizó únicamente un personaje (José Carlos), pues ya en este momento, no es tan preciso colocar a los dos, pues los estudiantes ya los reconocen luego de haber realizado todo el proceso de motivación de su asistencia al evento, logrando identificar rápidamente a José Carlos. Se utilizó como fondo una hoja de líneas doblada en su extremo superior derecho, para lograr unidad en cuanto al uso del post it y la hoja manchada de la invitación personal.

La tipografía trabajada en el contenido de la manta es la Burlesque, ya que por su grosor es



El foro “Expresate”, fue creado para jóvenes de 14 a 21 años de edad, estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata; el cual busca crear en cada uno de ellos un punto de reflexión respecto a las consecuencias que causa la violencia en la juventud guatemalteca, es por eso que este foro mediante sus actividades busca la libre expresión entre alumnos-catedráticos, para que así ellos puedan hacer saber sus dudas o comentarios respecto a la violencia que vive nuestro país.

¿Por qué el nombre “Expresate”?

El foro fue creado bajo este nombre ya que lo que se busca es crear un espacio de comunicación eficiente entre alumnos-catedráticos, por lo que este nombre refleja claramente lo que el foro desea lograr en los alumnos, una libre invitación a la expresión total, además es una palabra sencilla y fácil de recordar por todos, logrando así posicionarse rápidamente en la mente del G.O, además es escrita en el vocabulario de “vos”, ya que el lenguaje comúnmente utilizado por los jóvenes de esta edad es de vos y no de tú, lo que hace que el foro brinde un ambiente de confianza, agradable a los participantes.

Para la creación del foro, fue necesario implementar las siguientes piezas:

- Afiche expectativo
- Invitación
- Programa del FORO “expresate”
- Hoja de Preguntas
- Botón
- Identificadores para panelistas invitados
- Manta alusiva

Pero antes de estos materiales era necesario contar con una imagen propia para el foro, por lo que se realizó un logotipo, el cual refleja fácilmente de que se trata el mismo:



Fundamentación del Logotipo:

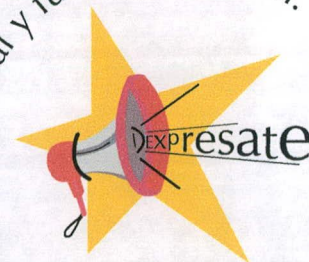


98

Se trabajó como imagen principal en el logotipo un megáfono, el cual es reconocido por los alumnos y expresa en sí, que el foro busca que todos sus participantes den a conocer a los demás lo que piensan y sienten respecto a la violencia y otros temas de su interés, que exista ese ambiente de libre expresión, de confianza entre cada uno de los alumnos y sus catedráticos.

Se acompañó por la tipografía ZampfHumnst BT ya que es una tipografía legible a cualquier tamaño en que se utilice el logotipo sin perder el carácter dinámico y joven, logrando así atraer la atención del G.O. al cual va destinado el material; se creó en color negro para obtener un contraste legible entre el megáfono que fue creado con volores vivos, en Pantone Coated, para lograr atraer la atención de los estudiantes a través del uso de colores enérgicos, jóvenes, que se identificaran con los que más les gustan al G.O. La tipografía a su vez también fue apoyada con el uso del efecto Outer Glow, el cual hace que el nombre sobresalga, ya que lo que se busca es que los alumnos se identifiquen con el nombre y luego con su imagen.

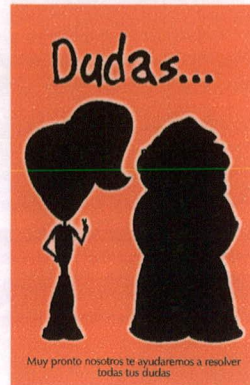
propuesta final y fundamentación.



Luego de contar con el Logotipo que daría a conocer la existencia del foro, al G.O. se pasó a crear cada una de las piezas que conforman el material propuesto:

99

Afiche Expectativo:



Fundamentación del Afiche:

Con esta pieza se busca captar la atención del G.O, y así crear en ellos curiosidad respecto al foro por realizar. Se realizaron únicamente las siluetas de los personajes, ya que en este material aún no se debía revelar su identidad.

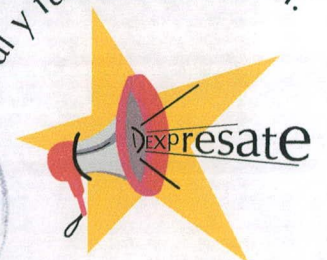
Se utilizó como fondo en el afiche el color naranja, ya que este es un color llamativo y neutro a la vez, debido a que este foro va dirigido a jóvenes de ambos sexos, por lo que dicho color expresa intensidad y juventud a su vez. Las siluetas de los personajes se trabajaron en color negro para darle al material un toque de misterio en cuanto a las características que tendrá cada personaje.

La tipografía trabajada en el titular fue la Another ya que es legible fácilmente pero sin perder la energía y juventud que el material busca reflejar; y en el mensaje que se encuentra en la parte inferior del material se utilizó la Century Gothic ya que también es muy legible y clara en cuanto a la comprensión del texto, logrando así que el mensaje llegue rápidamente al G.O.

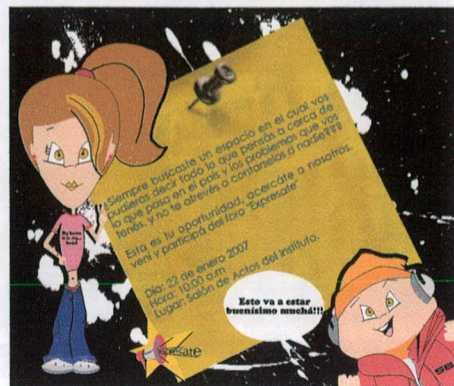
Se tomaron en cuenta estas características de diseño para el material ya que una de las principales cualidades de los afiches, es el de transmitir un mensaje con el mínimo de contenido textual, utilizando imágenes, es decir transmitir un mensaje visualmente.



propuesta final y fundamentación.



Invitación personal:



100

Fundamentación de la Invitación:

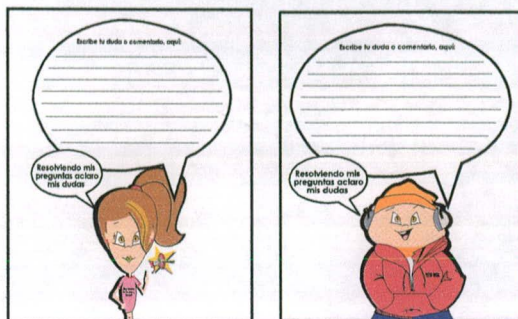
Con esta pieza se busca motivar a los alumnos a participar en el foro que se va a realizar, ya que se desea la plena participación de todos los estudiantes.

En esta pieza se utilizaron ya los personajes que identifican al foro, ya que se busca el estudiante se familiarice, por lo que en esta, el personaje masculino lleva un globo de texto, logrando así una interacción con los alumnos. La invitación se realizó en un tamaño 4.5" (ancho) x 3.5" (alto), ya que es un tamaño compacto y en el cual se puede transmitir la información necesaria que se desea llegue directamente al estudiante.

La invitación fue realizada a full color para poder impactar al G.O. a través de sus colores intensos y jóvenes motivándolos así a la participación. Como textura se manejó de fondo una mancha de tinta, la cual le da un toque de juventud a través de su sencillez y movimiento, luego se sobrepuso una nota, en la cual va escrita toda la información necesaria sobre el foro. Se trabajó con la tipografía Century Gothic, y así poder guardar unidad con el resto del material.



Hoja de Preguntas:

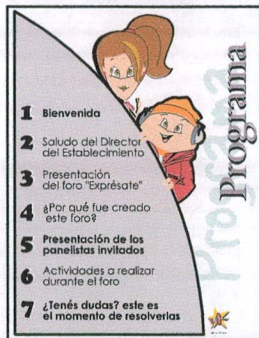


101

La Hoja de Preguntas fue realizada para como su nombre lo indica, el participante antes del evento realice sus preguntas de forma anónima y así la actividad toque los temas de interés de los alumnos y así se resuelvan sus dudas.

Fue trabajada a un color, como el programa para facilitar los gastos de su impresión debido a la cantidad a utilizar. Aquí también se utilizaron los personajes, los cuales invitan a través de un globo de texto a que el participante escriba su pregunta. La tipografía utilizada en el mensaje fue la Century Gothic, para guardar unidad en el material.

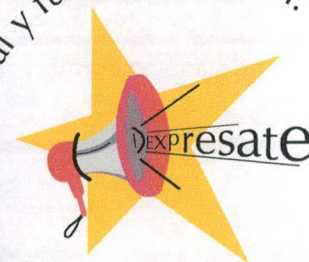
Programa:



Fundamentación del Programa:

En esta pieza se desea dar a conocer a los participantes los puntos a tratar durante el evento. Se trabajó a un color, para facilitar los gastos de su reproducción. Aquí fueron implementados también los personajes; El programa maneja una diagramación sencilla y dinámica a su vez para sí facilitarle al lector la comprensión de la lectura y hacer del material algo agradable.

propuesta final y fundamentación.



Se utilizó la tipografía Century Gothic, debido a la unidad que maneja el material, apoyada con la tipografía Burlesque, en la numeración para guardar la característica juvenil del material propuesto.

En la parte inferior derecha se encuentra el logotipo del foro, utilizado en la pieza para recordarle al participante el nombre de la mismo.

Botón:



Fundamentación del Botón:

Este accesorio fue creado para ser entregado a los participantes al inicio la actividad, para ser utilizado durante el evento, y como recuerdo de la mismo.

Tiene un tamaño de 2.5" de diámetro, trabajado en full color, ya que a través de encuestas realizadas con anterioridad se descubrió que los alumnos prefieren el material trabajado a color que el de un solo color, además fueron trabajados con la implementación de ambos personajes, ya que fue importante que cada uno de los personajes apareciera en la imagen que los jóvenes estudiantes van a traer puesto con el botón, y así exista una identificación más directa entre personajes y alumnos.



Fundamentación de Personajes:

Gaby:

Edad: 17 años

Estudia Tercero Básico en el Instituto Pedro Arriaza Mata

¿Quién es Gaby?

Es una joven divertida, responsable, le encanta tener muchos amigos, como toda jovencita de su edad le gusta cuidar de su físico, comprar accesorios acorde a la moda.

Es una persona educada, por lo que se gana el respeto y cariño tanto por jóvenes de su edad como el de sus mayores. Viste generalmente T-shirts de colores, jeans y nunca faltan sus tenis y accesorios como pulseras y aretes del mismo color del atuendo que viste.

Es de cabello castaño oscuro, largo; delgada, de tez morena clara y ojos grandes.

Se escogió el nombre de Gaby, pues es un nombre fácil de recordar, además de ser un nombre actual, logrando identificarse plenamente con las adolescentes del grupo objetivo al cual se dirige el foro.

¿y cómo es su carácter...?

Es una joven que sabe tomar decisiones, le gusta actuar correctamente, se esfuerza por sobresalir y ser una persona transparente, ganando así el respeto de los demás.

¿Cómo logra identificarse Gaby con el Grupo Objetivo?

Se trabajó con Gaby como uno de los personajes que identifican al foro "Expresate", ya que es una joven energética, responsable y con carácter y como toda persona de su edad se interesa mucho por su apariencia física, características que logran una plena identificación con jovencitas del grupo objetivo al cual se dirige el material.

Por lo que esta decisión enlaza directamente con el concepto ya que lo que se busca es crear a través de la implementación de los personajes, un elemento que se identifique con los alumnos, y así crear un ambiente de confianza, agradable y así se logre mediante la creación del foro "cambiar actitudes"

José Carlos:

Edad: 15 años

Estudia Segundo Básico, en el Instituto Pedro Arriaza Mata.

104

¿Quien es José Carlos?

Es un joven enérgico, lleno de vida, activo, busca en su atuendo comodidad por lo que casi nunca viste formal. Es bromista, amigable, agradable por lo que siempre esta rodeado de muchos amigos, le gusta mucho el fútbol y los videojuegos. Se escogió el nombre de José Carlos, pues es un nombre que está compuesto por dos nombre fáciles de recordar y que muchas veces es utilizado por el grupo objetivo, lo que hace este sea identificable con el grupo, siendo agradable para los jóvenes.

¿Y su físico...?

José Carlos es un joven fornido (gordito), tiene unos ojos café claros, de tez morena clara, siempre viste un gorro color naranja, le encantan los sudaderos y pantalones baggie. José Carlos fue trabajado gordito, para romper estereotipos sociales pues en nuestra cultura se cree que la belleza solo existe en las personas delgadas. Pudiendo así integrar a todos los jóvenes a la participación en el foro.

¿Cómo piensa José Carlos?

Es un joven que lucha por alcanzar las metas que se impone, lo cual lo hace una persona activa, tiene un carácter fuerte, y siempre piensa bien las cosas antes de actuar.

¿Cómo logra identificarse José Carlos con el Grupo Objetivo?

José Carlos es un joven activo, de carácter fuerte, lo que hace al personaje identificarse con muchos jóvenes de su edad, además si observamos su vestimenta, el Grupo Objetivo logra una fácil identificación con él, ya que muchos de ellos visten ropa con características similares.

Por lo que la creación de José Carlos también se enlaza con el concepto ya que se desea exista un cambio de actitudes en los jóvenes y así se construyan a través del foro, nuevas virtudes.



Especificaciones técnicas para el desarrollo del material:

A continuación se presentan las especificaciones técnicas que posee el material, como soporte y método de impresión entre otros.

Afiche expectativo

Dimensiones: 11 plg (ancho) x 17 plg (alto)

Soporte: texcote calibre 12 full color* o papel bond 80 grms.

Realizado en: freehand 10

Impresión: digital o litográfica

Cantidad a imprimir: 8 piezas

Invitación

Dimensiones: 4.5 plg (ancho) x 3.5 plg (alto)

Soporte: texcote calibre 12, full color* o papel bond 80 grms.

Realizado en: freehand 10

Impresión: litográfico

Cantidad a imprimir: 280 piezas.

*Esto dependerá del estado financiero del instituto.

Hoja de Programa

Dimensiones: 8.5 plg (ancho) x 11 plg (alto)

Soporte: papel bond 80 grms.

Realizado en: freehand 10

Impresión: digital con reproducción fotocopia u offset.

Cantidad a imprimir: 290 piezas

Hoja de Preguntas

Dimensiones: 8.5 plg (ancho) x 11 plg (alto)

Soporte: papel bond 80 grms.

Realizado en: freehand 10

Impresión: digital, reproducción fotocopia u offset

Cantidad a imprimir: 290 piezas

Botón

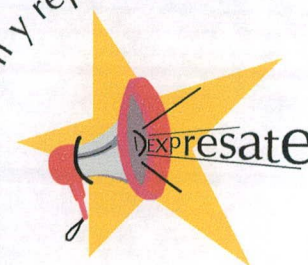
Dimensiones: 2.5 plg

Realizado en: freehand 10

Impresión: Serigráfico

Cantidad a imprimir: 280 piezas

Producción y reproducción.



Identificadores para mesa

Dimensiones: 11 plg (ancho) x 8.5 plg (alto)

Soporte: texcote 18.

Realizado en: freehand 10

Impresión: digital

Cantidad a imprimir: 5 piezas

Manta alusiva

Dimensiones: 1.20 mts (alto) x 60 cms (ancho)

Soporte: manta vinílica

Realizado en: freehand 10

Impresión: digital

Cantidad a imprimir: 1 pieza

Informe técnico que acompaña a los archivos digitales para imprenta:

Además de las especificaciones anteriores, el material va acompañado de una presentación digital; en el CD se encuentran las carpetas con sus respectivos nombres como: una que contiene cada una de las imágenes trabajadas en las piezas del material, como archivos tiff. Otra donde se encuentran las tipografías utilizadas para el diseño que son: Century ghotic, Burlesque, ZampfHumst BT y por último una carpeta que contiene el material completo, el arte final realizado en freehand 10.

También se encuentran en las carpetas que acompañan al archivo, la carpeta de colores: en la cual se detalla la paleta de color pantone utilizada para el desarrollo del material.

Los afiches, las invitaciones y los identificadores están desarrollados en formato freehand 10, con medidas en pulgadas. Así como las hojas de preguntas y de programa, las cuales también fueron realizadas en Freehand 10 en tamaño carta, para una fácil reproducción.

El botón se encuentra trabajado en pulgadas, a full color con efectos del programa Photoshop, por lo que el archivo se encuentra como Freehand 10 o como JPEG.

La manta alusiva también se encuentra en pulgadas, en formato freehand 10 o como JPEG, para un mejor manejo en cuanto a su impresión.



Para la reproducción de las hojas de programa y de preguntas se cotizaron lugares en los cuales se trabaja en forma de fotocopiado y offset:

Propuesta No. 1

Fotocopias Rubén
11 Av. 11-08 Zona 1
Tel: 23325674

200 Fotocopias Hoja de Programa	Q0.15 c/u	Q30.00
200 Fotocopias Hoja de Preguntas	Q0.15 c/u	Q30.00

Propuesta No. 2

Centro de Fotocopiado Génesis
12 C A 3-54 Z 1
Teléfono: 22513222

200 Fotocopias Hoja de Programa	Q0.20 c/u	Q40.00
200 Fotocopias Hoja de Preguntas	Q0.20 c/u	Q40.00

Para la impresión de los identificadores y la manta se cotizaron lugares litográficos especializados y de impresión en mantas:

Grafipronto Z. 10
Dg 6 10-01 Z 10 Edif Marg Nv 2 No. 202
Teléfonos: 23392774-23392771

Impresión identificadores full color, texcote 18 Q5.00

Angelus Publicidad
Teléfonos: 55520389 / 58497326

Impresiones digitales a Q55.00 m2.



Cotización

cotización

108

Empresa:
Atención a: Instituto Pedro Arriaza Mata

Fecha: 02/05/07
Teléfono: 22524359
Fax:

A continuación sírvase encontrar la cotización solicitada:

Diseño de Afiche Expectativo	Q500.00
Personajes	Q700.00
Logotipo	Q500.00
Manta con logotipo y frase alusiva	Q750.00
Identificadores	Q200.00
Invitación Personal	Q250.00
Hoja de Programa FORO "Expresate"	Q100.00
Hoja de Preguntas	Q100.00
Botones	Q350.00

Q3,450.00

Atentamente

Claudia Morales



Conclusiones y Recomendaciones

109

A través de la realización de un material gráfico informativo conformado por una invitación personal y una hoja de programa, se quiso dar a conocer la información necesaria para que los jóvenes de 14 a 21 años, estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata, participen del foro sobre los problemas que causa la violencia en la juventud guatemalteca; esta información fue transmitida por medio de elementos gráficos que atrajeran la atención del grupo objetivo, tales como colores intensos y texturas visuales, además del uso adecuado de los siguientes lineamientos de diseño: retículas dinámicas (asimétricas), uso de ejes verticales y horizontales, así como el uso de un formato cómodo, utilizados en el diseño de la composición de cada uno de los materiales, creados bajo el concepto "Cambiando actitudes...construyendo virtudes"

Se diseñó un material promocional, creado a través de elementos gráficos como los personajes (Gaby y José Carlos), colores intensos, tipografías redondas y amigables, así como la implementación de un botón, los cuales facilitaron despertar el interés de la participación de los jóvenes estudiantes del Instituto Pedro Arriaza Mata, comprendidos en las edades de 14 a 21 años, al Foro "Expresate" a través del cual se logró crear un punto de reflexión sobre las consecuencias que ocasiona la violencia en la juventud guatemalteca.

Fueron creados una hoja de preguntas, utilizada como enlace entre los asistentes al evento y los panelistas invitados al foro, pues aquí los estudiantes plasmaron los temas que les causaban dudas y así éstos fueran tratados por los especialistas; e identificadores, facilitando así la ubicación e identificación de los panelistas, éstos últimos fueron creados en base a las sugerencias obtenidas por parte de los expertos en el área de validación del material, en el cual se sugería implementar una pieza que identificara a los invitados; en respuesta a la carencia de un material gráfico de apoyo, por parte del Instituto Pedro Arriaza Mata, los cuales pudieran ser utilizados para las actividades que se desarrollaron en el Foro "Expresate", creado como un espacio de comunicación, a través del cual se logró llevar a los jóvenes a la reflexión sobre los problemas que causa la violencia en la juventud guatemalteca.

Recomendaciones:

Se recomienda que para todas las actividades que realice el foro "Expresate", se guarde la misma gama de colores cálidos que está utilizándose en el material propuesto, para que así se logre un fácil posicionamiento de imagen en la mente del grupo objetivo y este identifique al logotipo rápidamente en futuras actividades.

Es recomendable, aprovechar el diseño desarrollado durante el foro "Expresate", para así poder darle seguimiento con diversos temas de interés para los alumnos, como drogadicción, amor, entre otros, los cuales se recomienda ser investigados con tiempo de anticipación para así evaluar cuales son los temas que interesan a los estudiantes y así poder desarrollar actividades que les causen curiosidad y atracción.

Se recomienda cambiar el diseño de la invitación personal y afiche expectativo, anualmente, evitando cambiar el tamaño y posicionamiento del logotipo para así lograr una fácil identificación del foro.



Referencias bibliográficas

110

Libros:

Allaer, Carnois et.al. "La Adolescencia" 2ª. Edición. Barcelona: Herder. 1998

Alvarenga, P. "Cultura y Ética de la Violencia". El Salvador, Editorial Educa. 1996.

Beluccia, R. (2003) El diseño de marcas. Taller del tercer Encuentro Internacional de Escuelas de Diseño Gráfico, México, Puebla, 2003.

Berryman, G. (1990) Notes on Graphic Design and visual communication. Estados Unidos: Editorial Crisp. Menlo Park.

Blitz Bruce (2005) Creación de personajes. Barcelona, España. Editorial Barron.

Bobadilla, E. Florenzano, R. "El adolescente, Características y Problemas". 1ª Edición. Chile: CPU. 1991.

Cámara Sergi (2004) El dibujo animado. Aula de dibujo animado profesional. Barcelona, España. Editorial Parramón

Carrión, Fernando . Cobo, Germán. (eds), "Ciudad y Violencias en América Latina, Programa de Gestión Urbana, Quito. 1994.

Chaves, N. (2003) El diseño de signos eficaces. Panel de discusión del tercer Encuentro Internacional de Escuelas de Diseño Gráfico. México, Puebla, 2003.

Dobson, J. "Educando a los Adolescentes", 1ª Edición. Bogotá, Colombia. Editorial Norma, S.A. 1998.

Farné, Mario. "Psicología con Aplicaciones para Iberoamérica". 2ª Edición. México, Editorial McGrawHill. 1997.

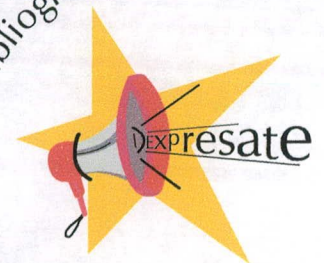
Henschel, M. "El Secreto de la Felicidad Familiar", 1ª Edición. México, D.F.: La Torre de Vigía, A.R. 1996.

Moles A. y L. Janiszewski. (2003) Teoría del color. Nueva artes visuales.
Disponible en: www.newsartesvisuales.com

Morgan, C. (1999) Logos. México. Editorial Mc Graw Hill.

Oldach, M. (1995) Creativity for Graphic Designers. (Creatividad para diseñadores gráficos)

Bibliografía.



Ortiz, F. et.al. Expediente X. Barcelona: clie. 1996.

Pineda, J. (1995). Promocionando la promoción. España: edita. Barcelona.

Quiñonez, Leslie (1998) Texto Paralelo de Curso de Diagramación, URL. Guatemala.

Swann, Alan (2004) Bases para el diseño gráfico. (1ª edición 6ª tirada) España: Editorial Gustavo Hill, S.A.

Tellis, G. Redondo I. (2002) Estrategias de publicidad y promoción. España: Addison Wesley

VanPelt Nancy, "Hijos Triunfadores" 1ª Edición. Coral Gables, Florida: Asociación Publicitaria Interamericana.(1985).

Consultas en Línea:

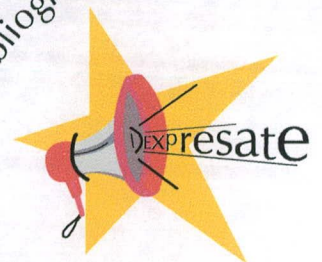
<http://www.Diseñográfico.com>. (en línea) consultada el 26/09/06.

<http://www.prodatos.com> (en línea) consultada el 26/09/06

<http://www.webdianoia.com>

<http://www.umce.com>

Bibliografía.



Encuesta

112

Edad:

Sexo: F _____ M _____

Según tu criterio y gustos personales responde las siguientes preguntas, marcando con una **x** la casilla que más se acerque a tu opinión.

1. Grado que cursas:

☐ **Primero básico**

☐ **Segundo básico**

☐ **Tercero básico**

2. ¿Cuánto te interesas por tu aspecto personal:

☐ **Mucho**

☐ **Poco**

3. Cuando recibes una orden, tú reaccionas:

☐ **Positivamente**

☐ **en desacuerdo**

☐ **con rebeldía**

4. ¿Con quién platicas todo lo que te pasa?

☐ **Padres** ☐ **maestros** ☐ **amigos** ☐ **novio(a)** **otros** _____ **nadie** ☐

5. ¿Con quiénes vivís?:

☐ **Papás y hermanos**

☐ **uno de tus papás**

☐ **abuelos**

☐ **¿Quién?**

Anexos.



6. ¿Cómo describes a tus papás?

☐ Como tus amigos

☐ De dan permiso para todo

☐ Mandones

7. Te gusta que tus mayores te pregunten como vas en el instituto, con tus amigos, y se preocupen por ti:

☐ Si

☐ A veces

☐ No

8. ¿Sientes respeto por tus padres y autoridades escolares?

☐ Si

☐ Casi siempre

☐ Casi nunca

No ☐

9. ¿Qué hacés en tu tiempo libre?

☐ Ver tele ☐ oír música ☐ hacer deporte ☐ Hablar con mis amigos otro: _____

10. ¿A través de qué medio te gustaría recibir información sobre la no violencia?

☐ Trifoliales

☐ afiches

☐ volantes

☐ folletos

11. ¿Cuáles de las paletas de color presentadas a continuación es más de tu agrado?



12. ¿Con qué elemento te identificarías más para interesarte en una actividad sobre la violencia?

caricatura

fotografía

sólo texto

Gracias por tu colaboración!!!



Encuesta

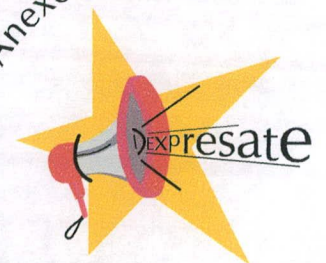
114

Instrucciones: Responde las siguientes preguntas, según lo que pienses:

1. ¿Qué opinás de la violencia en Guatemala?
2. ¿Qué factores creés tú que influyen en un joven para que actúe violentamente?
3. ¿Considerás tú, es importante mantener una buena comunicación dentro del hogar?
4. ¿Considerás es necesario que en tu centro de estudios se hable más acerca de estos temas?
5. ¿De las siguientes palabras relacionás con violencia?
☐ Dolor ☐ pobreza ☐ golpes ☐ amigos ☐ inseguridad

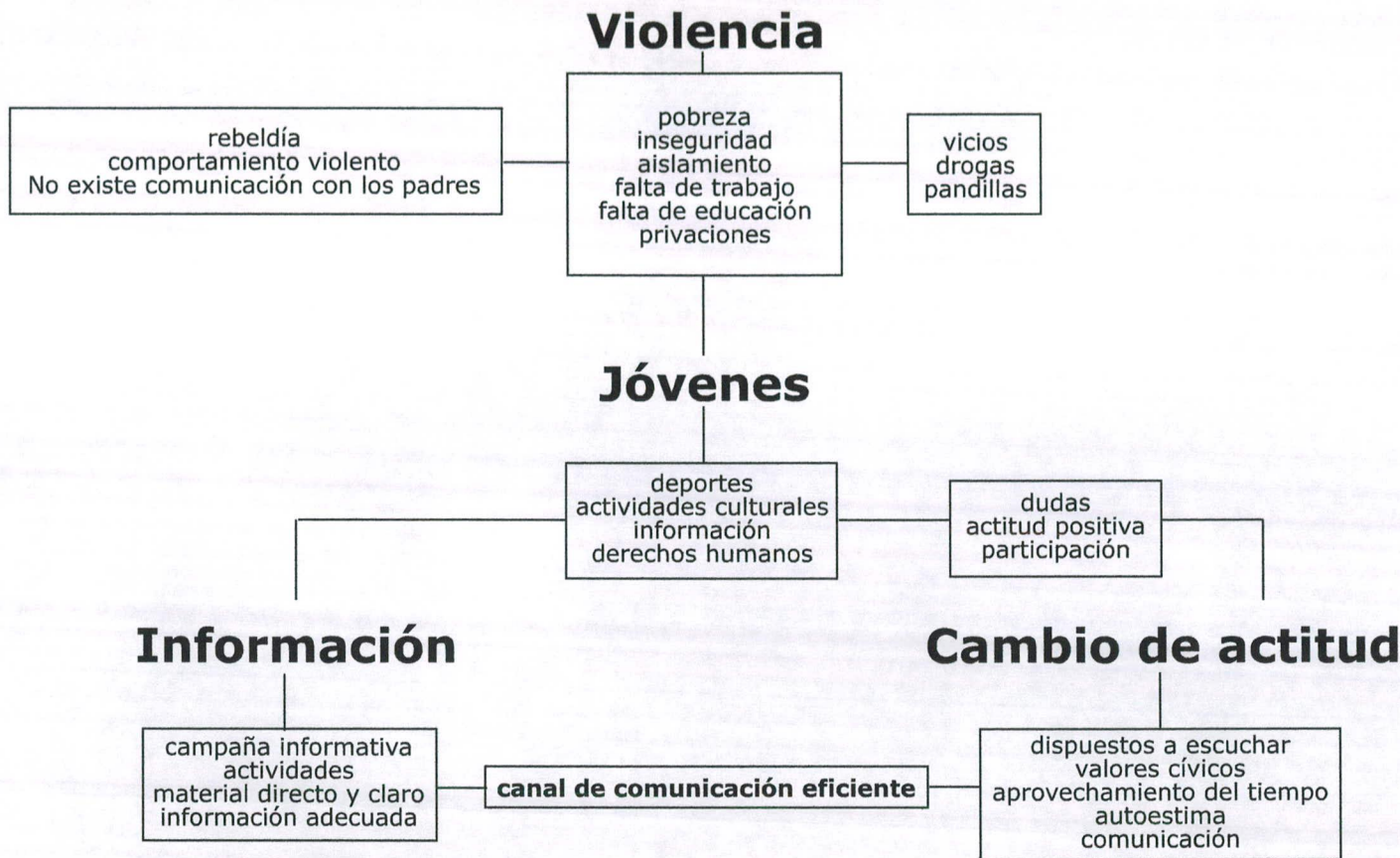
Gracias por tu colaboración!!!

Anexos.



Mapa de Relaciones

115



Anexos.



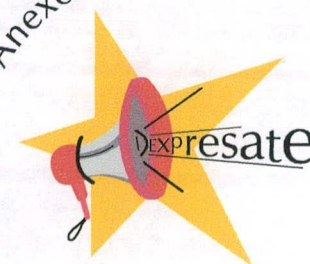
Proceso de conceptualización:
Ejercicio causa y efecto

sonrisa	alegría
tristeza	llanto
pobreza	violencia
desempleo	vandalismo
familia	regocijo
estudio	superación
empleo	satisfacción
juventud	amor
paz	tranquilidad
autoestima	seguridad
seguridad	libertad
interés	conocimiento
cultura	mejor educación
dudas	ignorancia
rebeldía	confusión
apoyo	tranquilidad
dolor	desconsuelo
violencia	pobreza
odio	resentimiento
esfuerzo	recompensa
dedicación	buenos resultados
virtudes	reconocimiento
participación	conocimiento

Ejercicio de conceptualización:
Ejercicio opuestos

juventud	vejez
armas	paz
rebeldía	obediencia
educación	ignorancia
cultura	no cultura
autoestima	inseguridad
interés	indiferencia
familia	individuo
actividad	ocio
amigos	enemigos
apoyo	soledad
rechazo	regocijo
discriminar	acoger
opinión	silencio
dudas	saber
participación	no participación
expresión	no expresión
pasado	futuro
costumbres	novedades
drogas	salud
destrucción	construcción
violencia	no violencia
información	desinformación

Anexos.



Utilizada para crear el nombre del logotipo para el foro:

juventud
familia
rechazo
drogas
alcohol
falta de comunicación
expresión
educación
información
cultura
sociedad
costumbres
tradiciones
crecer
fuerza
sentimientos
emociones
violencia
pandillas
aceptación
dudas
participación
curiosidad
motivación
escucha
amigos
padres de familia
hermanos
novios
armas
paz
seguridad
inseguridad

Anexos.



Instrumento de Validación / Expertos de Diseño

El siguiente estudio, es realizado con el fin de verificar si el material propuesto, responde a los objetivos y necesidad planteados anteriormente. La propuesta gráfica está dirigida a jóvenes de 14 a 21 años, de un nivel socioeconómico bajo, con un nivel educativo secundario del Instituto Pedro Arriaza Mata. El concepto sobre el cual se trabaja el material es "Expresate. Su opinión es muy importante para el resultado final de la propuesta gráfica.

Instrucciones: Marque con una X, la casilla que más se acerque a su opinión.

1. El material propuesto cumple con la función de:

- ☐ Reflexionar
- ☐ Informar
- ☐ concientizar
- ☐ educar

2. La composición que presenta el material, es de carácter:

- ☐ Formal
- ☐ informal
- ☐ juvenil
- ☐ seria

3. La forma de diagramación de los elementos utilizados logra:

- ☐ armonía
- ☐ Dinamismo
- ☐ Equilibrio
- ☐ estática

¿Por qué?

4. Considera que la paleta de color utilizada en el material transmite:

- ☐ Formalidad
- ☐ Jovialidad
- ☐ Tristeza
- ☐ alegría



5. Qué percibe a través del uso del color:

- ☐ Contraste visual ☐ armonía visual ☐ rigidez visual ☐ ninguna

6. ¿Qué expresa la tipografía utilizada?:

- ☐ Juventud ☐ confianza ☐ libertad ☐ felicidad

7. La construcción de los personajes en el material propuesto:

- ☐ Facilita la identificación con el grupo objetivo
☐ Dificulta la identificación con el grupo objetivo
☐ Le son indiferentes

8. El diseño de los personajes es:

- ☐ Simple ☐ complicado ☐ sencillo ☐ exagerado

9. La solución de la imagen lograda en el material:

- ☐ Llama la atención del grupo objetivo
☐ Pasa desapercibida por el grupo objetivo
☐ Causa rechazo en el grupo objetivo
☐ Ninguna

10. El logotipo utilizado como imagen en el foro "Expresate" es:

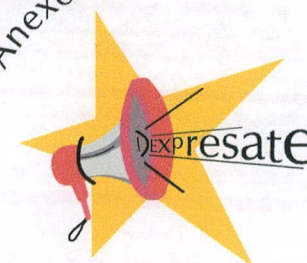
- ☐ Adecuado ☐ inadecuado ☐ atractivo

11. Los elementos gráficos que se utilizaron para la realización del material:

- ☐ Apoyan al texto
☐ Delimitan espacios
☐ Llaman la atención hacia puntos importantes
☐ Distraen

12. Si tiene alguna observación en cuanto al material propuesto, por favor escríbala, su ayuda para mí es muy importante:

Anexos.



Instrumento de Validación / Grupo Objetivo

El siguiente cuestionario, es realizado con el fin de conocer la opinión de los jóvenes a cerca de la propuesta gráfica de apoyo al foro "Exprésate". El material está dirigido a jóvenes como tú, comprendidos en las edades de 14 a 21 años, estudiantes de este establecimiento. El concepto sobre el cual se trabaja el material es "Exprésate. Tu opinión es muy importante para verificar la funcionalidad de la propuesta gráfica.

Instrucciones: A continuación se te presentan una serie de enunciados, marca con una X, la casilla que más se acerque a tu opinión. Preguntame, si necesitas ayuda.

1. El nombre del foro te parece:

- ☐ Fácil de recordar
- ☐ Adecuado
- ☐ Es difícil de recordar
- ☐ No es el adecuado

2. El logotipo del foro te llama la atención?

- ☐ bastante ☐ poco ☐ nada

3. Los colores utilizados en el logotipo te transmiten:

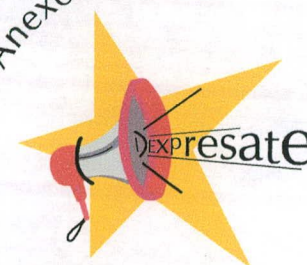
- ☐ Rigidez
- ☐ Unión
- ☐ Fuerza

4. El tipo de letra utilizado en el logotipo te expresa:

- ☐ Peso
- ☐ Cambio
- ☐ Enojo

5. La forma de colocar el texto en el material hace que éste:

- ☐ No se entienda
- ☐ Comunique información importante, y sea fácil de leer
- ☐ No me parece adecuada al material, pues es complicada



6. De qué manera el logotipo utilizado para el foro "Expresate", transmite la idea de expresión:

☐ Adecuada ☐ inadecuada

7. El material propuesto logra llamar tu atención para que participes en el foro:

☐ Si
☐ En parte
☐ No

¿Por qué?

8. ¿Los personajes utilizados para el proyecto son:

☐ De tu agrado ☐ desagrado ☐ sirven como identificación

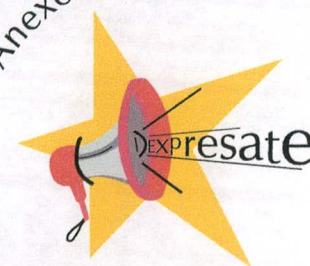
Comentarios:

9. Los personajes te transmiten:

☐ Seriedad
☐ Aburrimiento
☐ Entusiasmo
☐ Alegría

10. El diseño de los personajes es:

☐ Simple
☐ Complicado
☐ sencillo



11. Los colores utilizados en el material te transmiten:

☐
☐
☐

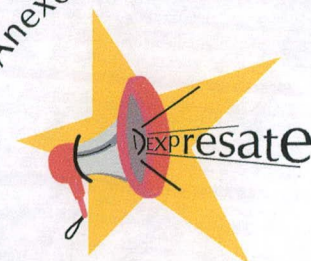
Jovialidad
Paz
Misterio

12. Según tus gustos el material te transmite:

☐
☐
☐

Tristeza
Dinamismo
desinterés

13. Tenés alguna sugerencia para el material?
Hacémela saber:



Instrumento de Validación / Expertos en el Tema

El siguiente estudio, es realizado con el fin de evaluar las piezas gráficas presentadas. El material está dirigido a jóvenes de 14 a 21 años, de un nivel socioeconómico bajo, con un nivel educativo secundario del Instituto Pedro Arriaza Mata. El concepto sobre el cual se trabaja el material es "Expresate. Su opinión es muy importante para el resultado final de la propuesta gráfica presentada.

Instrucciones: Marque con una X, la casilla que más se acerque a su opinión.

1. El lenguaje utilizado en el material le parece:

- ☐ El apropiado para los estudiantes
- ☐ Demasiado técnico en cuanto al vocabulario empleado
- ☐ No es el que ellos emplean

2. El nombre del foro le parece:

- ☐ Logra llamar la atención del G.O.
- ☐ No es el adecuado
- ☐ Es difícil de recordar

3. ¿Según el objetivo del proyecto, el material propuesto es:

- ☐ Llamativo
- ☐ Aburrido
- ☐ Interesante

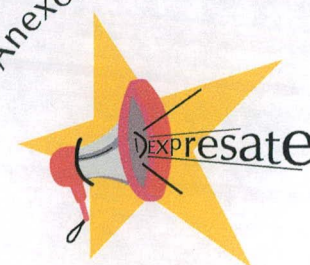
4. El contenido manejado en el material es:

- ☐ Se maneja suficiente información
- ☐ No logra transmitir el mensaje al G.o
- ☐ Contiene poca información

5. Considera que los colores con los que fue trabajada la propuesta son:

- ☐ Atractivos
- ☐ Aburridos
- ☐ No son los adecuados

Comentarios:



6. En cuanto a la utilización de los personajes en el material, cree ud. que logran:

- ☐ Facilitan la identificación con el grupo objetivo
- ☐ Dificultan la identificación con el grupo objetivo
- ☐ Le son indiferentes

Comentarios:

7. El tamaño del material propuesto es:

- ☐ Fácil de manejar
- ☐ difícil de manejar
- ☐ incómodo

8. El mensaje transmitido a través del material es:

- ☐ Claro
- ☐ directo
- ☐ confuso

Tiene alguna sugerencia para alguna pieza del material propuesto, por favor, escríbala, su ayuda es muy importante para mí:

