

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROYECTO FINAL DE DISEÑO
Material Multimedia y material Informativo para dar a conocer
el Programa de Juventud y Escuela

SILVIA PATRICIA RUANO AVILA



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala



URL
03
T1197a

PROYECTO FINAL DE DISEÑO
Material Multimedia y material Informativo para dar a conocer
el Programa de Juventud y Escuela

EL PORTAFOLIO ACADÉMICO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR POR
SILVIA PATRICIA RUANO AVILA PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO
ACADÉMICO DE LICENCIADA

Guatemala, Octubre 2006



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

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

Reg. No. Arq. 09-2006

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
veintiun días del mes de agosto de dos mil seis.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **“Material multimedia y material informativo para dar a conocer el programa de Juventud y Escuela”**, presentado por la estudiante **Silvia Patricia Ruano Avila**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

Lic. Leizer Kachler
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO



Arq. Cristian Vela Aquino
SECRETARIO DE FACULTAD



AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

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

RECTORA
VICERRECTOR GENERAL
VICERRECTOR ACADÉMICO
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Arq. Sergio Tulio Castañeda Rodas
Arq. Byron Estuardo Rodríguez González
Arq. Cristian Vela Aquino
Arq. Víctor Leonel Paniagua Tomé
Lic. Leizer Kachler Solares
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

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

TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS

Lic. Lisa Quan
Lic. Ana Lucía Figueroa
Lic. Luisa Cancinos

Proyecto Final de Diseño
Proyecto de Investigación
Galería de Trabajos

ASESORES DE PORTAFOLIO

Lic. Franzine Pinelo
Lic. Patricia Villatoro
Lic. Leslie Quiñonez

Proyecto Final de Diseño
Proyecto de Investigación
Galería de Trabajos

TESIS QUE DEDICO A:

Dios

Por todas las bendiciones que ha dado a mi vida.

Mis padres

Miguel Angel Ruano Dardón y Dina Teresa Avila
Por su amor, dedicación, sacrificios y por ser mis guías en todo momento.

Mis Hermanos

Miguel Angel y Dina Maribel
Por su cariño, comprensión y apoyo en todo momento.

Mi sobrinito

José Rodrigo
Por la felicidad que me ha brindado.

Mis cuñados

Vanessa Arbizú y Mario Alvarado
Por su cariño y apoyo.

Mis Familiares

Por su cariño y apoyo.

Mis amigos

Por su apoyo, cariño y amistad incondicional.

AGRADECIMIENTOS

Universidad Rafael Landívar

Por ser la fuente de conocimientos para mi crecimiento profesional.

A mis Catedráticos

Por compartir su conocimiento y contribuir a mi desarrollo profesional.

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Por su valiosa información para la realización de este trabajo, en especial a la Lic. Marisol Bustamante.

Índice General

1. Introducción	1	9. Medios y Formas de Distribución	41
2. Presentación de la Necesidad	2	9.1 Estrategia de Implementación	
3. Objetivos de Diseño	3	9.2 Tabla de medios	
4. Marco de Referencia Área de estudio	4	10. Bocetaje y propuesta preliminar	44
5. Contenido Teórico de Diseño	9	11. Validación técnica de diseño preliminar	111
5.1 Información general del cliente		12. Propuesta final y fundamentación	147
5.2 Área de Diseño		13. Producción y reproducción	155
6. Definición del grupo objetivo	31	13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas.	
6.1 Perfil Demográfico		13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para la imprenta	
6.2 Perfil Psicográfico		13.3 Presupuestos de diseño y reproducción	
7. Proceso de Conceptualización	37	13.4 Sistema de Impresión o Reproducción	
7.1 ¿Cómo se llegó al concepto?		14. Conclusiones y Recomendaciones	158
7.2 Concepto Central		15. Bibliografía	159
8. Contenidos de Material Gráfico	39	16. Anexos	161
8.1 Contenido de texto			
8.2 Contenido gráfico			
8.2b Tabla de requisitos			

I. Introducción

1. Introducción

Olimpiadas Especiales es un programa de entrenamiento deportivo y competición atlética que se brinda durante toda el año para más de un millón de niños y adultos con discapacidad intelectual, cuya misión es la de proporcionar entrenamiento deportivo y competición atlética durante todo el año en una variedad de deportes de tipo olímpico, a todas las personas mayores de ocho años de edad con discapacidad intelectual, dándoles continuas oportunidades para desarrollar la aptitud física, demostrar valor experimentar alegría, y participar en un intercambio de dones, destrezas y compañerismo, con sus familias, otros atletas de Olimpiadas especiales y la comunidad en general.

Olimpiadas Especiales está desarrollando el Programa Involúcrese en Olimpiadas Especiales, dirigido a escuelas y colegios públicos y privados, que busca el dar a conocer a niños y jóvenes regulares la existencia de personas especiales, procurando establecer una amistad, una integración y si es posible su participación en el programa de Olimpiadas Especiales.

Actualmente este programa por ser nuevo no cuenta con un material que lo dé a conocer, limitando de esta manera la posibilidad de darse a conocer. Por lo tanto tampoco cuentan con un material que cree un enlace entre el programa y los jóvenes interesados en participar.

Es por ello destacar la importancia y el aporte que se puede brindar a programas así, que trabajan en pro de los demás. En donde el diseñador también podrá brindar su conocimiento de diseño gráfico, para llevar la información necesaria y que de esta forma más y más jóvenes se involucren.

Por lo tanto el proyecto fue desarrollado en el área de solidaridad, en donde se tomó como base para poder llevar a cabo una estrategia de comunicación pensando tanto en las necesidades del grupo objetivo como de las del cliente.

2. Presentación de la Necesidad

2. Identificación de la Necesidad de Diseño

El programa de Juventud y Escuela carece de información que proporcione y amplíe datos relevantes y de interés para los jóvenes interesados en participar como voluntarios.

3. Objetivos de Diseño

3. Objetivos de Diseño

Diseñar un material multimedia que dé a conocer el Programa Juventud y Escuela y sus diferentes formas de voluntariado y colaboración para los jóvenes estudiantes interesados.

Diseñar un material gráfico informativo que apoye las charlas motivacionales proporcionando a través de ello información del Programa Juventud y Escuela y las diferentes formas de poder contactar al Programa dirigido a jóvenes estudiantes.

4. Marco de Referencia

Voluntariado

Para López (1998) ser "voluntario" implica toda una actitud ante la vida. Define el voluntariado como "un espíritu, un estilo de vida animado por el amor al prójimo y la solidaridad con él, en especial con el más necesitado, débil, desprotegido.

Para llevar a cabo una eficaz labor de ayuda, el voluntario procura crear espacios de solidaridad, a fin de contribuir a la promoción humana integral del hermano y favorecer el cambio personal y social en la perspectiva de la justicia, la caridad, la solidaridad, la verdad y la reconciliación".

Menciona además que se generan ciertas actitudes a través del voluntariado tales como: la generosidad, la veracidad, la vibración simpática con los demás, la fidelidad, la paciencia, la cordialidad y la participación.

Otra definición más práctica y corta la da la página oficial del Voluntariado.net, en donde describe al voluntario como la persona que, por elección propia, dedica una parte de su tiempo a la acción solidaria, altruista, sin recibir remuneración por ello.

- **Voluntariedad:** el voluntariado es el resultado de una libre elección, es una opción ética, personal, gratuita, que no espera retribución o recompensa.

La palabra exacta no es desinterés, porque la persona voluntaria tiene interés y obtiene satisfacción en sus motivaciones personales.

- **Solidaridad:** generosidad quiere decir amor al otro, es lo contrario de egoísmo. La acción voluntaria sólo existe cuando repercute en los otros, cuando su interés es colectivo, general, público. El voluntariado es un medio para dar respuesta a necesidades, problemas e intereses sociales, y no un fin en sí mismo para satisfacer a las personas voluntarias. La acción voluntaria supone un compromiso solidario para mejorar la vida colectiva.
- **Acción:** el voluntariado no es sólo un valor ético, una actitud, sino una práctica concreta. El voluntariado se hace, es acción. Si se queda tan solo en un vago espíritu de buena persona, de buen ciudadano o ciudadana, acaba siendo algo vacío y sin sentido. Aunque también es cierto que no es posible la pura acción sin "alma", sin valores. Pero lo que cambia el mundo, lo que enfrenta los problemas y las necesidades, es la acción.

- **Organización:** el voluntariado, por ser algo muy importante, no se puede tratar como una práctica personal, individual, testimonial, íntima. Porque el objetivo del voluntariado es mejorar la realidad, transformar el mundo, y hacerlo eficazmente. Frente a la improvisación y la espontaneidad, el voluntariado requiere actuar organizadamente, uniendo fuerzas.

Por tanto, la acción voluntaria debe de ser una acción organizada, sistemática, que requiere de organización, de asociaciones o fundaciones en las que actuar.

El portal castillalamancha.es define seis campos en los cuales el voluntariado puede contribuir. Las cuales se mencionan a continuación.

1.- Solidaridad: el voluntariado genera espacios de encuentro entre distintos grupos sociales, consolidando el apoyo próximo como forma de relación humana. Acciones concretas: ayuda a domicilio; servicios sociales en hospitales; programar actividades y servicios que promuevan la participación; información y asesoramiento; etc.

2.- Prevención: El voluntariado no trata sólo de paliar situaciones injustas o marginales, sino que intenta prevenir aquellas causas que las generan, anticipándose a los problemas.

Acciones concretas: ofrecer alternativas laborales y de tiempo libre; promover recursos y potencialidades de los individuos y los grupos; eliminar cualquier tipo de discriminación; etc.

3.- Reinserción: Las voluntarias y voluntarios son un referente para aquellas personas que están inmersas en situaciones de severa marginación. Acciones concretas: crear grupos de ayuda mutua; programas personales de inserción; facilitar las gestiones y tramitación de ayudas; programas educativos y culturales; etc.

4.- Desarrollo social: El voluntariado promueve la participación y dinamización de la comunidad en la que vivimos. Acciones concretas: sensibilizar a la comunidad sobre su propia problemática; fomentar el asociacionismo; potenciar el carácter reivindicativo de las asociaciones; etc.

5.- Sensibilización y denuncia social: El voluntario o voluntaria opta por transformar esta sociedad desde su compromiso de trabajo y denuncia.

6. Acciones concretas: favorecer la toma de conciencia de la sociedad sobre los problemas; colaborar en aquellas campañas y acciones que promuevan la educación en la solidaridad; etc.

A su vez, estos seis campos se desarrollan en las siguientes áreas de intervención: voluntariado socio asistencial (mayores, discapacitados, enfermos, infancia, adolescencia, juventud, drogodependientes, inmigrantes), voluntariado medioambiental, cultural, de cooperación al desarrollo, de defensa de los derechos humanos, de protección civil, etc.

Principios Fundamentales del Voluntariado según Declaración Universal sobre el Voluntariado (1990)

- Los voluntarios ponen en práctica los siguientes principios básicos fundamentales:
- Reconocen el derecho de asociación a todo hombre, mujer, niño cualquiera sea su raza o religión, su condición física, económica, social y cultural.
- Respetan la dignidad de todo ser humano y su cultura.
- Ofrecen ayuda mutua desinteresada y participan

individualmente o en asociaciones con espíritu de compañerismo y de fraternidad.

- Están atentos a las necesidades de las comunidades y propician con ellas la solución de sus propios problemas.
- Tienen como meta hacer del voluntariado un elemento de desarrollo personal, de adquisición de conocimientos nuevos de ampliación de sus capacidades, favoreciendo la iniciativa y la creatividad, permitiendo a cada uno ser miembro activo, y no solamente beneficiario de la acción voluntaria.
- Estimulan la responsabilidad social y motivan la solidaridad familiar, comunitaria e internacional.

Considerando estos principios fundamentales, los voluntarios deben:

- Estimular el compromiso individual para convertirlo en un movimiento colectivo;
- Apoyar de manera activa a su asociación, adhiriéndose conscientemente sus objetivos, informándose de la política y del funcionamiento de esta última;

- Comprometerse a cumplir adecuadamente las tareas definidas de acuerdo a sus aptitudes, tiempo disponible, responsabilidades aceptadas;
- Cooperar con espíritu de comprensión mutua y de estima recíproca con todos los miembros de su asociación;
- Aceptar la formación necesaria;
- Trabajar con ética en el cumplimiento de sus funciones.

El portal castillalamancha.es hace referencia a los derechos y deberes de los voluntarios basados en el marco legal de las voluntarias y voluntarios, y de las Entidades de Voluntariado reflejado en la Ley 6/1996 de 15 de Enero, los cuales se mencionan a continuación.

Derechos de las voluntarias y voluntarios

Las voluntarias y voluntarios tienen los siguientes derechos:

- Recibir la información, la orientación y el apoyo adecuados para el desempeño de sus funciones.

- Ser tratado sin discriminación y con respeto.
- Participar activamente en la organización, colaborando en la elaboración, diseño, ejecución y evaluación de los programas, de acuerdo con sus estatutos o normas de aplicación.
- Estar asegurado.
- Ser compensado por los gastos que comporte su actividad como voluntario o voluntaria.
- Disponer de acreditación identificativa de su condición de voluntario o voluntaria.
- Realizar su actividad en adecuadas condiciones de seguridad e higiene.
- Obtener respeto y reconocimiento por su labor.

Deberes de las voluntarias y voluntarios:

- Cumplir los compromisos adquiridos con la entidad en la que se integren.
- Respetar los derechos de los beneficiarios de los programas de voluntariado. Guardar la confidencialidad de la información recibida y conocida durante el desarrollo de su actividad.

- Rechazar cualquier contraprestación que pudieran recibir por su labor.
- Actuar de forma diligente y solidaria.
- Participar en las labores formativas que organice la entidad y que tengan una repercusión directa en las tareas encomendadas al voluntario/a.
- Hacer un uso adecuado la acreditación y distintivos de la organización.
- Cuidar y respetar los recursos materiales que las organizaciones pongan a disposición de las voluntarias y voluntarios.

Además no cuentan con un canal de comunicación eficaz en donde se comuniquen constantemente. Es por ello necesaria la intervención de un diseñador que los ayude a solucionar la falta de comunicación entre ambas partes.

Siendo voluntario de Olimpiadas Especiales

Olimpiadas Especiales no existiría sin el tiempo, energía, dedicación y compromiso de sus más de 750,000 voluntarios. Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento

deportivo y competición a más de 1 millón de personas con discapacidad intelectual en todo el mundo.



Olimpiadas Especiales Guatemala

Historia

Olimpiadas Especiales es un programa de entrenamiento deportivo y competición atlética que se brinda durante toda el año para más de un millón de niños y adultos con discapacidad intelectual.

El concepto nació a principios de los años sesenta cuando la Sra. Eunice Kennedy Shriver organizó un día de campo para personas con discapacidad intelectual. Ella se dio cuenta que las personas con discapacidad intelectual eran mucho más capaces de desenvolverse en los deportes y en las actividades físicas de lo que muchos expertos pensaban.

El movimiento de Olimpiadas Especiales da inicio en el año 1968 cuando se organizaron los primeros Juegos Internacionales de Olimpiadas Especiales en Soldier Field, Chicago; Estados Unidos.

El que las personas con discapacidad intelectual se involucraran en los deportes ejerció un impacto profundo en ellas; los ayudó a mejorar su salud y

5.1 Información general del Cliente

bienestar físico, desarrollaron confianza social, y les dio una voz como miembros activos y productivos de sus familias y de la comunidad.

Desde entonces Olimpiadas Especiales ha crecido al punto en que actualmente ofrece entrenamiento y competición deportiva a más de un millón de atletas en 150 países alrededor del mundo.

Misión

La Misión de Olimpiadas Especiales es proporcionar entrenamiento deportivo y competición atlética durante todo el año en una variedad de deportes de tipo olímpico, a todas las personas mayores de ocho años de edad con discapacidad intelectual, dándoles continuas oportunidades para desarrollar la aptitud física, demostrar valor, experimentar alegría, y participar en un intercambio de dones, destrezas y compañerismo, con sus familias, otros atletas de Olimpiadas especiales y la comunidad en general.

La visión

Olimpiadas Especiales es un movimiento global sin precedente, que a través de entrenamiento deportivo y competición de calidad, mejora las vidas de personas con discapacidad intelectual y, por ello, las vidas de todas las personas que, ellas alcanzan.

5. Contenido Teórico de Diseño

5. Contenido Teórico de Diseño

La Meta

Es que todas las personas con discapacidad intelectual sean aceptadas y respetadas por la sociedad convirtiéndose así en ciudadanos útiles y productivos.

La Filosofía

Está basada en la creencia de que las personas con discapacidad intelectual pueden, con instrucción y estímulo apropiados, aprender, disfrutar y beneficiarse de la participación en deportes individuales y de equipo.

Olimpiadas Especiales cree que el entrenamiento continuo es esencial para el desarrollo de las destrezas deportivas, y que la competición entre aquellos de iguales habilidades es el medio más apropiado de probar estas destrezas, midiendo el progreso y proporcionando incentivos para el crecimiento personal.

Olimpiadas Especiales cree que por medio del entrenamiento deportivo y la competición las personas con discapacidad intelectual se benefician física, mental, social y espiritualmente; las familias son fortalecidas; y la comunidad en general, ambos, por medio de la participación y la observación, se unen al integrar a personas con discapacidad intelectual en un ambiente de igualdad, respeto y aceptación.

5.1 Información general del Cliente

Programas que conforman las Olimpiadas Especiales

- 1. Red de apoyo familiar:** una red de padre a padre que proporciona ayuda a las familias de niños con discapacidad intelectual ofreciendo una oportunidad de participación y desarrollo de los hijos.
- 2. Atletas Saludables:** programa diseñado para ayudar a los atletas a mejorar su salud y condición física.
- 3. Recaudación de Fondo**
- 4. Organización de Voluntariado**
- 5. Alps:** Atletas eligen, opinan y deciden, ofrece la oportunidad de emprender roles activos de liderazgo, tanto dentro como fuera de juego.
- 6. Juventud Escuela con el programa Involúcrese en Olimpiadas Especiales:** Olimpiadas Especiales está desarrollando el Programa Involúcrese en Olimpiadas Especiales, dirigido a escuelas y colegios públicos y privados, que busca el dar a conocer a niños y jóvenes regulares la existencia de personas especiales, procurando establecer una amistad, una integración y si es posible su participación en el programa de Olimpiadas Especiales.

5.1 Información general del Cliente



Juventud Escuela

Este programa es el que se quiere promocionar, y el cual desea un enlace de comunicación por parte del programa Juventud y Escuela y los estudiantes.

El programa está diseñado para que los estudiantes tengan más conocimiento y mejor entendimiento de los temas de diversidad conforme se relacionan con personas con discapacidades intelectuales.

El currículum va más allá de un cambio de actitud, incorporando un componente importante de educación del carácter/servicio aprendizaje para involucrar a los alumnos directamente en el servicio hacia personas con discapacidades.

Esto se logra por medio de cuatro lecciones, de las cuales cada una tiene su libro y video, compatibles con artes, lenguaje y comunicación, ciencias sociales, historia, salud y educación física.

El material de apoyo incluye: historias sobre atletas de Olimpiadas Especiales; videos de Nickelodeon y Disney, entre otros. Al final de las 4 lecciones, los estudiantes habrán tenido la oportunidad de involucrarse activamente en la actividad de Olimpiadas Especiales, junto con compañeros con discapacidades intelectuales en el colegio de la comunidad.

Su objetivo principal es borrar estereotipos sobre los niños con discapacidad intelectual, en niños y jóvenes de escuelas y colegios públicos y privados, que se convengan de que los niños especiales no tienen nada de diferente y que los acepten y más que nada que los respeten.

Pretenden trabajar especialmente el tema de discriminación y respeto por las diferencias, lo que permite ir sembrando y creando la necesidad de servicio social cuando sean más grandes.

Este currículum, busca alcanzar los siguientes beneficios: mejoramiento de procesos académicos; reconocimiento, entendimiento y aceptación de diferencias individuales; desarrollo de nuevos valores en la juventud y educación de calidad; proyectos de servicio, aprendizaje en la escuela y la comunidad, promoción y apoyo a actividades físicas, y participación en deportes.

5. Contenido Teórico de Diseño

5.1 Información general del Cliente

Este currículum va mas allá de un cambio de actitud, incorporando un componente importante en la formación del carácter, la vocación de servicio para involucrar a los alumnos directamente en el trabajo hacia personas con discapacidades.

El programa Juventud Escuela se ha estado impartiendo de forma experimental en 5 países de América Latina: Chile, El salvador, Guatemala, Paraguay y Perú, para luego analizar los resultados y materiales, realizar las correcciones necesarias, y producir el material final que será distribuido y aplicado en todos los países en los años siguientes.

La iniciativa de Juventud Escuelas incluye varias metas relacionadas:

- Desarrollar nuevos integrantes y líderes para el movimiento de Olimpiadas Especiales
- Promover mayor comprensión y aceptación de similitudes y diferencias en otras personas entre jóvenes de edad escolar.
- Involucrar a jóvenes de edad escolar en una variedad de actividades centradas en Olimpiadas Especiales, incluyendo la participación en deportes y eventos de Olimpiadas Especiales que les permitirá desempeñar un rol positivo en sus escuelas y comunidades.

El programa tiene muchas metas y mucho interés de que los jóvenes se unan y participen como voluntarios en Olimpiadas Especiales, para ello necesitan motivarlos e incentivarlos.

Para lograr todo ello realizan una serie de pláticas en las instituciones educativas en donde invitan a los jóvenes a participar. El problema es que no cuentan con un material informativo, que apoye el mensaje transmitido por ellos y comunique las formas de contactar a la institución.

Los voluntarios aumentan las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales. La dedicación de los voluntarios proporciona las principales experiencias a los atletas.

Los Voluntarios incluyen estudiantes, ciudadanos mayores, gente de negocios, miembros de familias de atletas, atletas y entrenadores amateur y profesionales, profesores y muchas otras personas. Llenan una gran variedad de roles para los Programas de Olimpiadas Especiales a todos los niveles desde Miembros de Juntas Directivas, entrenador hasta recolector de fondos, desde jueces y árbitros hasta coordinadores de Juegos.

5. Contenido Teórico de Diseño

5.1 Información general del Cliente

Además, los mismos atletas de Olimpiadas Especiales son excelentes voluntarios. Las oportunidades para los Voluntarios de Olimpiadas Especiales son diversas, aquí se presentan algunas alternativas:

- En Entrenamiento Deportivo
- En Competiciones
- En Escuelas
- En Recolección de Fondos
- Como Profesionales en sus especialidades
- En Conocimiento Público
- En Administración En Grupos Cívicos
- Como Amigos de los Atletas de Olimpiadas Especiales

Código de Conducta para Voluntarios

- Como voluntario de Olimpiadas Especiales, estoy de acuerdo que mientras presto servicio como voluntario, yo:
 - Cuidar el bienestar general, salud y seguridad de todos los atletas y voluntarios de Olimpiadas Especiales.
 - Vestir y actuar en forma apropiada en todo momento.

- Seguir las reglas y lineamientos establecidos de Olimpiadas Especiales y/o cualquier agencia involucrada con Olimpiadas Especiales.
- Reportar cualquier emergencia a las autoridades apropiadas después de primero haber tomado la acción inmediata para asegurar la salud y seguridad de los participantes.
- Abstenerse del consumo o uso de alcohol, productos de tabaco y sustancias ilegales mientras esté involucrado en un evento, competición o escuela de entrenamiento de Olimpiadas Especiales.
- No involucrarse en ningún contacto o relación inapropiada con atletas, voluntarios u otros participantes de Olimpiadas Especiales.



5. Contenido Teórico de Diseño

Antecedentes de Diseño

Dentro de los antecedentes de diseño se encuentran los siguientes materiales.

Afiche



Actualmente el Programa Juventud y Escuela cuenta dentro de sus materiales para darse a conocer con un afiche de 18 x 24 pulgadas. En donde se invita a los jóvenes a involucrarse y participar como voluntarios en Olimpiadas Especiales.

Otra información que contiene este material es la dirección y número telefónico en donde los jóvenes se pueden contactar con la institución.

5.1 Información general del Cliente

Se evaluaron a través de un análisis algunos aspectos de diseño para conocer de qué manera está desarrollada la propuesta gráfica.

Color: En este material el color es algo muy importante, ya que ocupa la mayor parte del formato. El color predominante es el color rojo trabajado con algunos de sus porcentajes.

Es un afiche bastante llamativo por ello, ya que a distancia se puede reconocer fácilmente.

Tipografía: El color de la tipografía más destacada es blanca, lo cual ayuda y favorece para resaltar la información que se quiere dar. Utiliza una tonalidad de rojo para dar a conocer las diferentes formas de contacto que existen, siendo esta una tonalidad menos visible que la tipografía blanca.

Jerarquía: se logra una buena jerarquía visual con tipografías en donde se destaca el título y luego el texto. Se le debería de dar mayor jerarquía al texto que contiene la información de contacto, ya que es una información importante.

Diagramación: en cuanto a la del material, utiliza un formato horizontal en donde predomina una retícula con una curva que le da dinamismo al material.

5. Contenido Teórico de Diseño

Imágenes: en cuanto al manejo de fotografía, utiliza una muestra en donde se observan actividades realizadas dentro del programa. La fotografía, se encuentra ubicada dentro de la curva del formato.

Visualmente la fotografía no muestra lo suficientemente claro el servicio de voluntariado.

El formato y el soporte utilizados son adecuados para la visualización y durabilidad del material.

Existen otros materiales que el programa de Juventud y Escuela utiliza en sus charlas, son materiales que han sido donados y realizados en apoyo a Olimpiadas Especiales.

Videos

Se utilizan con bastante frecuencia videos, de jóvenes atletas con discapacidad, actividades y competencias realizadas en Olimpiadas Especiales. Es importante tomar en cuenta que los videos son un material que atrae la atención de los jóvenes, el color y el movimiento ejerce gran impacto sobre ellos. Utilizan por lo general dos videos entre 2 y 5 minutos aproximadamente en cada charla.

5.1 Información general del Cliente

Presentaciones

Asimismo como parte de sus materiales el Programa de Juventud y Escuela cuenta con dos presentaciones en donde dan a conocer que son Olimpiadas Especiales, qué es Juventud y Escuela y las diferentes formas en que los jóvenes se pueden involucrar directamente con el programa. La primera presentación informa sobre que són Olimpiadas Especiales y como los jóvenes se pueden involucrar como voluntarios. Ambas presentaciones fueron realizadas en Power Point.

Color: utiliza como fondo un degrade de amarillo mostaza con café. El color es bastante llamativo. Se pierden algunos detalles, de las imágenes y del texto dentro del fondo. Es importante tomar en cuenta el aspecto que el color utilizado en esta presentación no se basa en los lineamientos solicitados por Olimpiadas Especiales. Si no que utiliza una gama de color totalmente ajena a los institucionales.

Tipografía: Utilizan tipografía de color rojo, amarillo y blanco. En los titulares utilizan algunos efectos con sombra.



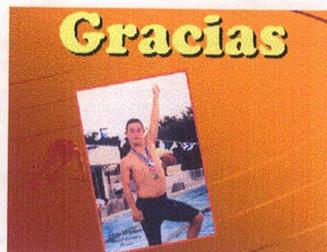
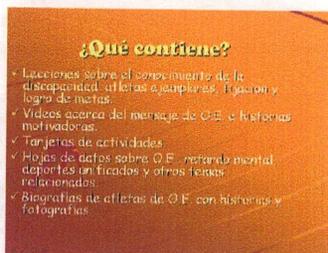
Involúcrese en
Olimpiadas
Especiales

5. Contenido Teórico de Diseño

Jerarquía: existe una jerarquía visual, lograda a través de diferentes tipografías que resaltan los títulos de la información. En algunas escenas llama más la atención las imágenes antes que el contenido textual. Eso favorece a llamar la atención de los jóvenes.

Diagramación: no mantiene una diagramación específica que ayude a mantener un equilibrio visual,

Imágenes: las imágenes son utilizadas a full color tienen un marco de color rojo, y en su mayoría están giradas. Son fotografías de jóvenes deportistas. Por su contenido las imágenes tienden a llamar bastante la atención.



Presentaciones

La siguiente presentación se utiliza para dar a conocer informes y avances acerca del voluntariado en general, habla sobre la importancia del mismo y de que forma el voluntariado ha ido creciendo..

5.1 Información general del Cliente

Color: en esta presentación el color si se basa en los lineamientos dados por Olimpiadas Especiales respecto al color. Utiliza un degrade de verde a blanco y en fondo aparece el logotipo de Olimpiadas Especiales.

Tipografía: El manejo de la tipografía es variado en algunos cosas utiliza solo letras altas para algunos títulos y en otras altas y bajas. Utiliza el color verde y el color negro. La mayoría del contenido es tipografía san serif.

Jerarquía: existe una jerarquía visual, en donde sobresalir primero las imágenes, seguida de los titules y luego el texto en general.

Diagramación: si mantiene un constante orden a la vez que unidad dentro de la misma. En base a una retícula establecida se genera la colocación de los elementos.



5. Contenido Teórico de Diseño

Imágenes: se utiliza una variedad de imágenes en una diapositiva y generalmente se colocan formando una bloque horizontal. Utilizan imágenes en primer plano, plano medio y sobresalen las de plano general.



Libros

Dentro de los materiales que utiliza el programa se encuentra el libro de apoyo el cual contiene cuatro lecciones que hablan acerca de la importancia del voluntariado y de como quitarse estereotipos acerca de las personas con discapacidad. Existen cuatro libros los cuales se utilizan para varios niveles de edad, siendo utilizado en este caso el libro de secundaria.

Color: la portada y contraportada son a full color. En cuanto al interior esté se encuentra solamente a color negro.

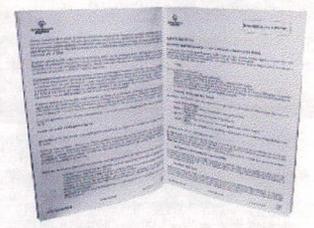
Tipografía: La tipografía utilizada en la portada es san serif y en el interior para el texto es serif.

5.1 Información general del Cliente

Jerarquía: en la portada sobresalen las ilustraciones, seguidas por el logo de Olimpiadas Especiales. En el interior existe una pequeña jerarquía entre titulares y texto.

Diagramación: se mantiene una determinada diagramación dentro del texto. No se apoya mucho en imágenes, más que todo son ejercicios, e información textual.

Imágenes: las de la portada son ilustraciones de jóvenes deportistas, es bastante llamativa. En la contraportada utiliza instrumentos que se utilizan para realizar diferentes deportes. En el interior no se maneja ninguna imagen aparte del logotipo de Olimpiadas Especiales.



Diseño Multimedia

Haskin (1995), define multimedia como “una aplicación o presentación basada en una computadora y combina dos o más de los elementos siguientes: texto, sonido, grabado, música, imágenes fijas, video, animación”.

El Centro de Computación Profesional de México (1999), menciona que la multimedia vino a cambiar la forma en la que se interactúa con la computadora y cuando se le permite al usuario controlar ciertos elementos y decidir cuándo deben presentarse, se tiene multimedia interactiva.

Añadiendo que si se proporciona una estructura de elementos conectados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces la multimedia interactiva se convierte en hipermmedia.

Usos y beneficios típicos de las aplicaciones multimedia en red:

- Computación colaborativa: “Facilita la creación de equipos y sociedades para investigación y diseño de nuevos productos, servicios y metodologías.”
- Educación: “Hace posible la creación de una escuela virtual y una escuela global para aplicaciones de aprendizaje a distancia.

Permite educar a un gran número de estudiantes, independientemente de la población, de una forma rápida e interactiva con realimentación inmediata de rendimientos. “

- Acceso a la Información: “Proporciona un acceso sencillo e intuitivo a la información”.

Cox y Harley (1996) definen cuatro componentes principales que hacen hoy en día una presentación multimedia: texto, dibujos o imágenes, audio y video. El centro de computación profesional de México define con mayor detalle cada uno de los anteriores componentes describiéndolos de la siguiente manera:

Texto

Cuando se coloca texto en un interfaz es importante diseñar etiquetas para los títulos de las pantallas, menús y botones de multimedia utilizando palabras que tengan el significado más preciso y poderoso para expresar lo que se necesita decir.

Se menciona además que las palabras y símbolos en cualquier forma, hablada o escrita, son los sistemas de comunicación más comunes.

El texto con precisión y detalle brinda el significado más extendido al mayor número de personas. El texto debe de ser imprescindible en los menús de multimedia, en los sistemas de navegación y en el contenido.

5. Contenido Teórico de Diseño

5.2 Área de diseño

Cuando se diseña una aplicación multimedia donde se presente texto, es importante mantener un equilibrio, debido a que muy poco texto requiere de muchas pantallas para mostrarlo y demasiado texto hace que la pantalla se sobrecargue y sea desagradable.

Sonido

El sonido es el elemento de multimedia que más activa los sentidos. El sonido ayuda a crear un ambiente ameno y adecuado en una presentación multimedia.

El correcto uso del sonido en una presentación puede ser la diferencia entre una presentación ordinaria o una presentación profesional.

El sonido es una vibración (onda) que viaja en el aire y al llegar al oído genera una determinada sensación. Cox, Harley. (1996), mencionan algunas recomendaciones para trabajar con sonido en un proyecto de multimedia las cuales son:

- Decidir qué clase de sonido se necesita (música de fondo, efectos especiales, diálogos hablados, etc.)
- Decidir dónde y cuándo se desea utilizar audio digital.
- Determinar si el material se crea o se compra.
- Editar los sonidos para adoptarlos al proyecto.

- Probar los sonidos para asegurarse de que están sincronizados con las imágenes del proyecto.

Imágenes

En cuanto al manejo de imágenes mencionan que las imágenes fijas que aparecen pueden ser pequeñas o grandes o incluso pueden ocupar toda la pantalla. Pueden tener colores, colocarse en cualquier parte de la pantalla, en forma simétrica o asimétrica.

No importando la forma en la que se presenten las imágenes, éstas se generan en la computadora de dos formas posibles: mapas de bits o como dibujo de vectores.

Los mapas de bits se utilizan para obtener imágenes fotorrealistas y dibujos complejos que requieren detalles finos. Un mapa de bits se encuentra formado por una serie de puntos llamados pels o pixeles.

El píxel es el elemento más pequeño en la pantalla de una computadora.

Los objetos dibujados con vectores se emplean para hacer líneas, cuadros, círculos, polígonos y otras figuras gráficas que se pueden expresar matemáticamente en términos de ángulos, coordenadas y distancias.

5.2 Área de diseño

La apariencia de ambos tipos gráficos depende de la resolución del monitor y de las características gráficas de la computadora.

En general los archivos de imágenes se comprimen para ahorrar memoria y espacio en disco.

Animación

La animación agrega impacto visual a un proyecto de multimedia.

Se puede animar el proyecto completo o se puede animar ciertas partes para acentuarlas o para darles vida.

La animación es posible debido a un fenómeno biológico conocido como persistencia de la visión. Un objeto que ve el ojo humano se conserva en la retina durante un determinado tiempo. Esto hace posible una serie de imágenes que cambian muy ligera o rápidamente, una tras otra, parecieran mezclarse juntas creando la ilusión de movimiento.

Video

El video es el elemento más espectacular de multimedia.

El video es una de las facetas más prometedoras de multimedia y constituye una herramienta poderosa para acercar al usuario a la multimedia.

También se dice que es un método muy efectivo para llevar multimedia a un público acostumbrado a la televisión.

Burrows, Gross, Foust y Wood (2002) definen que las resoluciones más comunes de video son de 320 pixeles de ancho por 200 de alto y 640 pixeles de ancho y 400 de alto.

Además que se puede dar a los usuarios el control sobre los segmentos de video en términos de cuándo quieren reproducirlos, "pausarlos" o "regresarlos", igual que lo pueden hacer con una animación. Los usuarios también pueden elegir si el video llenará la pantalla completamente o sólo una porción de ella.

PÁGINA WEB

Según el diccionario Informático en Red (2005), la palabra "Web" se utiliza para denominar uno de los servicios más importantes de la red de Internet. El nombre completo "World Wide Web" y significa "Telaraña Mundial". Son páginas que utilizan un lenguaje especial llamado HTML que permite presentar en pantalla textos y gráficos en el formato deseado. Estas páginas contienen referencias o enlaces que permiten acceder a otras páginas.

Existen millones de páginas de web con gran cantidad de información sobre todo tipo de temas. Muchas empresas ofrecen información y hasta soporte técnico utilizando estas páginas.

Patrick y Horton (2004), definen que en el estado actual de tecnología web, la mayor parte de las interacciones del usuario con la web implican el uso de enlaces de hipertexto para la navegación entre documentos.

El principal problema de interfaz en sitios web es la pérdida del sentido de orientación dentro de la organización local de la información.

Iconos consistentes y claro, diagramas gráficos de identidad y pantallas con mapas de conjunto o índices pueden proporcionar al usuario la confianza necesaria en encontrar, sin una excesiva pérdida de tiempo, lo que busca.

Patrick y Horton (2004) confirman que el usuario debe poder retornar siempre a la página principal y a otros puntos de navegación importantes de la web. Estos enlaces básicos que deberían estar presentes en cada una de las páginas, se plasman generalmente en el uso de gráficos como botones que, al tiempo que

proporcionan una navegación básica con sus enlaces, pueden ayudar a crear la imagen gráfica o corporativa que indique al usuario que se encuentra todavía dentro de los límites de los "dominios".

La barra de botones es útil, predecible y proporciona una identidad gráfica consistente a cada página del sitio web.

De igual forma Patrick y Horton (2004) mencionan que es bueno evitar páginas que sean un callejón sin salida. Toda página web debería contener al menos un enlace. Las páginas "sin salida", generan frustración al usuario, y son una oportunidad perdida para atraer al usuario hacia otras páginas de la web.

Facilitar al usuario un acceso directo a la información. El objetivo es ofrecer al usuario la información que desea con el mínimo de pasos posibles y en el tiempo más corto. Esto significa que se debe construir una jerarquía de información eficiente para minimizar el número de pasos a través de páginas con menús. Estudios acerca de la interfaz han demostrado que el usuario prefiere menús que presenten un mínimo de cinco a siete enlaces.

Fundamentos de usabilidad

Royo (2005), menciona que la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) propone dos definiciones de usabilidad, las cuales son:

“La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.”

“Usabilidad es la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto específico”.

La suma de estas dos definiciones recoge la relación de óptima comunicación entre el usuario y el software en un contexto determinado. La usabilidad depende de estos tres factores:

El usuario, que reconocerá, leerá y manejará el artefacto en función de sus conocimientos y de la capacidad de uso del artefacto.

El artefacto, que será leído y manejado por el usuario según el diseño de interfaz que el diseñador le proporcione (desde el punto de vista funcional y visual).

El contexto, que influirá y en algunos casos determinará el uso del artefacto, modificando su significado.

Estructura del Sitio

En cuanto a la estructura de un sitio Patrick y Horton (2004) mencionan que este se construye alrededor de unos temas estructurales básicos.

Esta arquitectura elemental será la que conducirá la interfaz de navegación de la web y la que moldeará los esquemas elementales del usuario de cómo se organiza la información. Básicamente existen cuatro maneras de estructurar un sitio web: Secuencialmente, en retícula, jerárquicamente y en forma de telaraña.

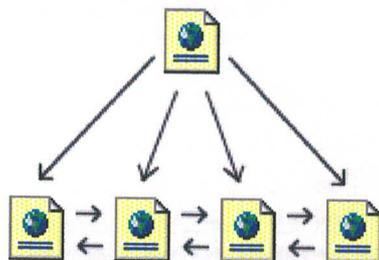
Secuencias

La forma más sencilla de organizar la información es colocarla secuencialmente. Un orden secuencial puede darse a partir de una cronología, una serie lógica de temas desde lo más general a lo más específico, o en un orden alfabético, como en los índices, enciclopedias o glosarios. Una secuencia lineal es la organización más adecuada para sitios de formación o educativos.



Retículas

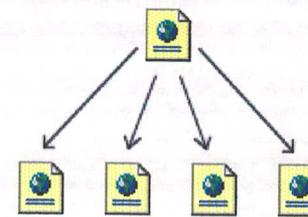
Es la mejor manera de organizar muchos manuales de procedimiento, listados de cursos universitarios o descripciones de casos médicos. En general, los temas que se presentan así no poseen una jerarquía de importancia especial.



Jerarquías

Una jerarquía en la información es la mejor manera de organizar cuerpos de contenidos complejos. Este tipo de esquemas encaja perfectamente en la organización de un sitio web, este generalmente se organiza alrededor de una página principal o home. La mayoría de usuarios se sienten cómodos con este tipo de estructuras, pues son muy comunes en instituciones, compañías u organizaciones.

Una estructura jerárquica también supone para el constructor de la web una eficaz disciplina en áreas de una aproximación analítica hacia los contenidos, pues sólo funciona si el material está bien organizado.



Telaraña

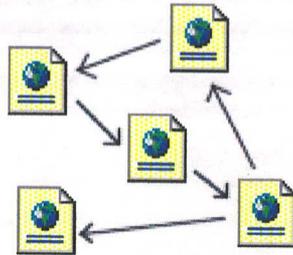
Las estructuras organizadas en forma de telaraña suponen pocas restricciones en cuanto a patrones en el uso de la información. En este tipo de estructuras, el fin es muchas veces de imitar el pensamiento asociativo y el flujo libre de las ideas, permitiendo al usuario seguir sus propios intereses y generar modelos únicos.

Este modelo se produce a partir de una gran densidad de enlaces, tanto hacia la información interna como hacia la externa en otras webs.

5. Contenido Teórico de Diseño

5.2 Área de diseño

A pesar de utilizar al máximo la capacidad de la Red en cuanto a su poder de vinculación y asociación, este tipo de estructuras pueden generar confusión con facilidad.



Elementos de una página web

Tipografía

Royo (2003), menciona en su libro que tanto en el medio digital como en el medio impreso, la tipografía tiene las mismas características de uso y se rige por las mismas reglas, las cuales se mencionan a continuación: la tipografía que se utiliza debe ser leída con claridad por los usuarios de sistema web, debe ser clara y disponer de interlineados y espaciados cómodos para su lectura. El control sobre el contraste entre las formas y los espacios vacíos

tipográficos son fundamentales para obtener una buena legibilidad. **Jerarquía de informaciones:** Los titulares, subtítulos, pies de foto u otros tipos de textos tienen que disponer de diferentes configuraciones para que el lector distinga unos textos de otros de forma sencilla. **Coordinación gráfica o consistencia:** Si los textos de todo un sistema web guardan una apariencia formal que se vea integrada en un sistema (tener el mismo tamaño, color, etc.), el usuario sabrá que navega por una web concreta y generará sensación de control.

Sistemas de Iconos

En cuanto al sistema de iconos Royo (2005), menciona que los sistemas de íconos se crean por la necesidad de optimizar el flujo de usuarios por un determinado espacio.

Para utilizar iconos en la web, se debe de tomar en cuenta el sistema de análisis de iconos que contempla las tres dimensiones semióticas del mismo que son:

La dimensión semántica: esto es la relación de la imagen con su significado: ¿en qué medida el icono representa el mensaje?

La dimensión sintáctica: Se refiere a las relaciones entre unos iconos y otros: ¿pertenecen todos a un mismo sistema visual?

La dimensión funcional (de uso): es donde se estudian las relaciones de los iconos con el usuario: ¿es legible el icono?.

Concisión gráfica y significado

La dificultad de aprendizaje de un icono debe minimalizarse, puesto que debe tener un alto valor comunicativo en un espacio de tiempo lo más reducido posible. Para ello, existen algunas reglas como:

- Eliminar elementos que contraríen o añadan significados adicionales no necesarios es vital optimizar la comunicación.
- Tener en cuenta aquellas partes del icono que tengan importancia para la significación es tan importante como eliminar las partes superfluas.
- Hay que tener cuidado en no utilizar dos iconos iguales para dos significaciones diferentes.

El tamaño

Royo (2005), en cuanto al tamaño de los iconos menciona que la señalización digital se dispone en un espacio bidimensional, con lo cual el tamaño desempeña un papel jerarquizador, de reconocimiento de los iconos más importantes en cuanto a su uso dentro de un contexto y los que pueden leerse en un segundo plano.

El color

En referencia al color en los iconos Royo (2005), menciona que debe ser un elemento que hay que cuidar. Usado con propiedad, el color comunica significados válidos, pero si se hace mal uso del mismo, puede llevar a la confusión. En determinados casos desempeña funciones de interactividad y siempre es un elemento que comunica un determinado significado.

Características dinámicas del icono

La mayoría de iconos que se encuentran en la pantalla del ordenador son estáticos. La razón principal por la que no se mueven continuamente todos a la vez, es porque si así fuera, la atención del usuario se vería atrapada por todos a la vez y le llegarían a cansar visualmente.

Aún así la tecnología informática, da la oportunidad de utilizar animación para representar determinados conceptos, sobre todo cuando se trata de iconos que representan acciones.

Uso del color en un página web

Hosttas (2003), menciona que trabajar con colores en una pantalla de computadora es muy diferente que trabajar con colores para medios impresos.

Mientras las aplicaciones de impresión normalmente usan un modelo de color CMYK, el diseño web utiliza un modelo RGB.

Este modelo de color utiliza 3 números de 0 a 255 para representar cada uno de los tres colores. Debido a que los browsers sólo son capaces de desplegar un subconjunto pequeño de los 16 millones de posibles colores RGB, la mayoría de diseñadores utilizan la llamada paleta de colores web (web safe color palette).

Si se escogen colores para imagen gráfica, un fondo o para el texto, se debe tener en cuenta qué tipos de colores son lo apropiados para un sitio y para el mensaje que se está intentando llevar.

Ejemplos de la representación de colores en código hexadecimal

Negro = #000000

Gris 60% = #999999

Blanco = #FFFFFF

Gráficos

Hosttas (2003), menciona que uno de los errores de los diseñadores de páginas web es el mal uso o el uso excesivo de las imágenes gráficas en estas páginas.

Asimismo recalca que las imágenes gráficas en una página web deben cumplir una función específica. Si se utiliza una imagen innecesaria se está aumentando el tiempo de descarga de la página. Lo cual puede hacer perder el interés por parte de los usuarios.

La siguiente lista es un resumen de los tipos de imágenes gráficas que son aceptables en una página web

Botones de navegación: Facilitan la navegación de los usuarios en un website. Si están bien realizados pueden ser más fáciles de leer que los links de textos.

Logotipo: Usado como identidad corporativa o comercial. Los logotipos agregan un atractivo visual al documento.

Su función es orientar a los usuarios con respecto a qué página se encuentran.

Líneas divisorias o reglas horizontales: Se utilizan comúnmente para separar pies de páginas, separar categorías dentro de una misma página y los cuestionarios de preguntas y respuestas.

Títulos (texto gráfico): Se utilizan para reemplazar un tipo de letra específico, convirtiéndolo en gráfico, haciendo posible la lectura de la misma sin necesidad de que los usuarios tengan la misma tipografía.

Fotografías: Se utilizan para mostrar eventos y objetos de una manera realista y atractiva.

Material Informativo

De acuerdo a Frascara (2005) "el diseño de información requiere habilidad para procesar, organizar y presentar información en forma verbal y no verbal. Requiere conocimiento de problemas de legibilidad de letras, palabras, frases, párrafos y texto corrido.

Requiere conocimiento de la eficacia comunicacional de imágenes y relación de forma y contenido de textos".

Menciona asimismo que el diseño para información incluye: "diseño editorial (libros, revistas, diarios); tablas alfanuméricas (horarios, directorios, etc.); gráficos y diagramas (visualización de información abstracta, cuantitativa u otra); cierto tipo de material didáctico (láminas murales); instrucciones (uso de aparatos o productos, reglas de juego, manuales); informes, programas, prospectos, exposiciones; señalización (símbolos, carteles, señales y sistemas)".

Según González (1992), este material "permite transmitir mensajes concretos por medio de imágenes visuales. Es todo recurso que informa, comunica y con el cual se adquieren conocimientos que permiten ampliar o precisar lo que se posee sobre un tema determinado".

Los contenidos del material informativo se determinan a partir de un proceso en el que se resume toda la información que se desea hacer llegar a determinado grupo objetivo.

Barrios (2003), hace referencia que para diseñar un material informativo se debe tomar en cuenta que la clave es el atractivo que ejerza al grupo objetivo, lo que logrará que este se identifique con el tema y así se aproveche de mejor forma y se logre el objetivo del material.

De acuerdo a Franco (2002), existen varias reglas para lograr que el contenido del material informativo a diseñar sea adecuado a las necesidades y objetivos planteados:

El material impreso debe:

Reforzar el aprendizaje: se refiere a transmitir información que el grupo objetivo desconoce y tiene como finalidad educar y generar un aprendizaje sobre determinado tema o situación.

Utilización de textos e imágenes: en cuanto a los contenidos del material impreso es una combinación de textos e imágenes, estas últimas pueden ser fotografías o ilustraciones.

Equilibrio visual: entre imágenes y texto, se recomienda que el texto no ocupe más del 60% del material.

Redacción: es necesario tomar en cuenta el contexto, las características sociales, económicas y culturales del grupo objetivo a quien va dirigido el material.

Tipo de letra: es recomendable utilizar tipografías claras y sencillas que sean fáciles de entender, tomando en cuenta siempre el grupo objetivo.

Formatos: es recomendable utilizar formatos estándar que aquellos que no existen en el mercado. El tamaño carta y oficio son los más conocidos y accesibles, mientras más grande sea el tamaño, más elevado será el costo del material.

Tipo de papel: es importante a la hora de imprimir escoger el tipo de papel y el tipo de impresión.

En cuanto al manejo de la información por medio de la diagramación, Franco (2002) menciona que la diagramación es de vital importancia para el diseñador gráfico, porque le proporciona la posibilidad de visualizar su diseño sin que esté impreso. Permite buscar soluciones diferentes a un mismo problema.

TRIFOLIAR

Se le conoce como un folleto plegado en 3 partes que contiene información sobre una empresa u organización que quiere dar a conocer sus servicios, etc.

De acuerdo a la información encontrada en la página del Instituto de Artes Visuales un folleto se divide en diversas partes o secciones por su forma de plegado:

- De una sola hoja o parte, que es el folleto simple.
- De dos partes, cuerpos o díptico (un plegado).
- De tres partes, cuerpos o tríptico (dos plegados).

Suele utilizarse el formato en sentido horizontal para obtener tres cuerpos verticales que permiten realizar composiciones más expansivas.

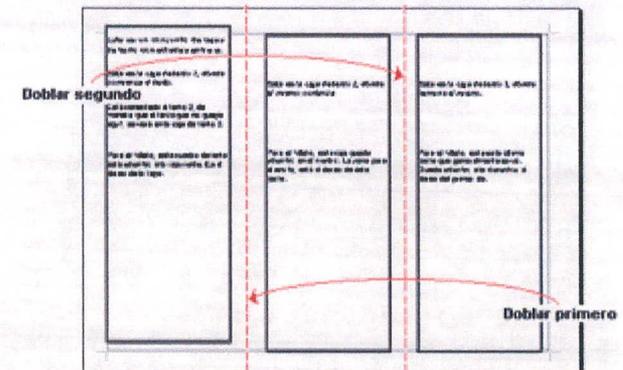
- Folletos con más partes, cuerpos u hojas, pero que dependiendo de la dimensión se podrían clasificar como catálogos.

Asimismo esta página hace referencia a una serie de lineamientos a tomarse en cuenta para el diseño de folletos, siendo en este caso el trifoliar:

- Los plegados más habituales son el doblado tipo rollo en el que cada doblez queda dentro del que le precede, teniendo que reducirse el tamaño de los cuerpos progresivamente para que puedan encajar correctamente. Se debe de considerar el tipo de papel y el grosor del mismo, para que no tienda a abrirse.
- La cubierta o parte exterior del folleto será crítica en la formación de la primera impresión del lector. La totalidad del diseño, el estilo de la composición, la elección del tipo de letra, la ilustración y el color, contribuyen a crear una imagen que perdurará a lo largo del folleto.

- La parte del folleto que va en primer lugar, es decir la portada, debe impactar lo suficiente como para que el receptor esté dispuesto a leer el resto de la información.
- No olvidar que en este tipo de material que aunque el espacio general que se tiene puede ser reducido, los blancos siguen siendo en estos trabajos una herramienta importante para el diseñador, tan fundamental como los elementos informativos.

En la imagen inferior se muestra el manejo de doblez que debe tener un trifoliar para el buen funcionamiento del mismo.



6. Definición del Grupo Objetivo

6. Grupo Objetivo

Definición del Grupo Objetivo

La obtención de datos demográficos y psicográficos del grupo objetivo se obtuvo a través de la tabla de Nivel Económico de PRODATOS (Junio 2003) y a través de una encuesta estructurada desarrollada específicamente para la recopilación de datos que permiten determinar las características específicas de los grupos objetivos.

Los colegios que se tomaron como muestra fueron: Colegio Santa Mónica y Escuela Normal de Maestras para Párvulos "Doctor Alfredo Carrillo".(Anexo # 1).

Se incluyeron algunas bibliografías que ayudan a completar la información del grupo objetivo en base a estudios y teorías.

Adolescentes (12 años -18 años)

Para conocer un poco acerca de las características principales de los jóvenes adolescentes de esta edad y su relación en cuanto a la responsabilidad en realizar actividades para su comunidad se recurrieron a dos bibliografías, para conocer más sobre ellos. Horrocks J., (1989), menciona que los jóvenes adolescentes llevan consigo una gran cantidad de cambios en todos los aspectos de su vida.

Se produce una gran expansión e intensificación de la vida emocional cuando el adolescente amplía sus actividades en busca de nuevas experiencias y conocimientos, pero al mismo tiempo, adopta, una actitud defensiva contra las posibles consecuencias.

En esta etapa se menciona que los adolescentes ven el hogar como un lugar restrictivo, que les impide realizar sus objetivos. La principal ocupación del adolescente es la de elaborar y confirmar un concepto estable de su yo.

Grinder R. (1992) menciona que la amistad en esta etapa de crecimiento es fundamental e indispensable.

Horrocks J., (1989), menciona que una de las cosas más importantes que puede hacer la sociedad a las prácticas educativas aplicadas a la adolescencia es, inculcar un sentido de responsabilidad personal, no sólo consigo mismos como personas, sino también con la nación y la cultura de la que forman parte.

La mejor forma de lograr este sentido de responsabilidad es cuando se facilita y se brindan oportunidades para ellos en donde reciben responsabilidades tanto en su hogar como en la comunidad.

6. Grupo Objetivo

El proceso de inculcar un sentido de responsabilidad y facilitar el desarrollo debe ir junto con el de proporcionar un medio adecuado y la ayuda necesaria para que el adolescente pueda construir su identidad.

El grupo objetivo se ha segmentado de la siguiente manera:

Grupo 1: Nivel Socioeconómico: A, B y C1

Grupo 2: Nivel Socioeconómico: C2 y C3

Grupo 3: Nivel Socioeconómico: D y E

Perfil Demográfico

Edad: 14 - 18 años

Sexo: masculino y femenino

Nivel socioeconómico: A, B, C1, C2, C3, D y E

Estado Civil: Solteros

Ocupación: Estudiantes de nivel básico y diversificado.

Grupo 1

Nivel socioeconómico A, B y C1

Perfil Demográfico

Nivel Educativo: Son jóvenes que se dedican a estudiar en colegios privados y prestigiosos del país como el colegio Americano, Metropolitano, Alemán, Internacional Sek de Guatemala entre otros, estudiando en la jornada matutina. Actualmente cursan básicos y diversificado.

Su nivel de educación es bastante alto ya que disponen de una buena base por parte de los colegios. Su horario escolar generalmente es de 8 a 9 horas diarias. Algunos de los colegios en este nivel manejan el sistema americano. Iniciando su ciclo escolar en Agosto.

Zonas en donde viven: Los jóvenes de este grupo viven en casas propias con los demás miembros de su familia. De acuerdo a Prodatos (2003) viven con todas las comodidades y lujos posibles, como servicio doméstico, servicio de cable o televisión satelital. La ubicación donde residen son las zonas 13, 10, 14, 15, San Cristóbal, carretera a El Salvador viviendo generalmente en colonias y residenciales exclusivos y privados.

Hábitos de consumo: Por lo general estos jóvenes reciben una mensualidad específica de sus padres la cual les permite utilizarla en sus gustos personales obteniendo así productos de calidad y de marca. Utilizan Centros Comerciales de prestigio para realizar sus compras.



6. Grupo Objetivo

Perfil Psicográfico

La mayoría de jóvenes viven en sus casas con sus padres.

Son jóvenes adolescentes que están concientes del compromiso que tienen en relación a sus estudios, por lo que invierten su tiempo para la realización de tareas, aunque no se puede generalizar. De acuerdo a la encuesta realizada (Anexo #1) entre las actividades que realizan en sus tiempos libres son ver televisión, leer y chatear.

Asimismo respondieron que en sus vacaciones les gusta salir a convivir con su familia y sus amistades. En cuanto a sus salidas fuera de la capital respondieron que las hacen regularmente.

Los jóvenes suelen trasladarse de un lugar a otro por medio de su propio vehículo, aunque los más pequeños de edad utilizan todavía el servicio de bus escolar. Para comunicarse utilizan diferentes medios de comunicación como lo son el celular, teléfono local, Internet, etc.

El lenguaje de los jóvenes es informal, algunas veces puede llegar a ser vulgar. El vestuario que este grupo utiliza es también informal aunque utilizan ropa de marca y de buena calidad por su capacidad

económica y por el estatus en que conviven. Desean verse siempre bien. La imagen es muy importante.

Grupo 2 Perfil Demográfico Nivel socioeconómico C2 y C3

Nivel Educativo: Cursan actualmente básicos o diversificado, estudiando en jornadas matutinas en colegios privados como el Liceo Guatemala, Colegio Belga Guatemalteco, Instituto Asunción, Don Bosco, Santa Mónica, etc.

Zonas en donde viven: Son jóvenes que suelen generalmente en casas propias. Residen en zonas 5, 7, 11, 12, 6, 21 y San Cristóbal

Hábitos de consumo: Poseen un poco de disponibilidad económica, son dependientes de sus padres para el consumo de productos, aunque son ellos realmente quienes deciden qué comprar, inclinándose por productos de buena calidad y algunas marcas reconocidas tanto nacionales como internacionales.

Utilizan comerciales para realizar sus compras. Cuentan con los servicios básicos, de acuerdo a estudio de Predatos (2003).

6. Grupo Objetivo

Perfil Psicográfico

Son jóvenes que se dedican completamente a sus estudios, no trabajan y por lo tanto disponen de tiempo para sus tareas, están concientes del compromiso que tienen de salir bien de sus clases, sobre todo aquellos que cursan el último año de diversificado. Por medio de la encuesta realizada (Anexo 1) se determinó que los jóvenes de este grupo se dedican en su tiempo libre a realizar actividades como ver televisión, leer y chatear entre otros.

En cuanto a sus salidas respondieron que prefieren frecuentar restaurantes y centros comerciales en su mayoría.

Respondieron que sus vacaciones las utilizan para salir con su familia y sus amigos, sus visitas fuera de la capital las realizan regularmente. Suelen vivir con sus padres.

La mayoría de este grupo respondió que si ha escuchado sobre como realizar un voluntariado, asimismo respondieron que les gustaría participar en alguno. En cuanto a su participación como voluntarios les gustaría hacerlo con un grupo de amistades. Ya tienen experiencia en este campo ya que la mayoría respondió que si han participado en voluntariados realizados en el colegio y otros lugares.

Este grupo respondió que si conoce acerca del programa de Juventud Escuela y que han obtenido información del mismo por medio de su centro educativo. Lo conocen y respondieron que si les gustaría participar dentro del programa realizando actividades en los entrenamientos deportivos, competiciones y las escuelas.

Entre los medios de comunicación que más utilizan son el teléfono, el celular y el Internet. En cuanto al uso de Internet la mayoría respondió que suele utilizarlo en cafés Internet y en sus casas. Utilizan este servicio para obtener información, revisar sus correos y navegar por páginas de su interés. Suelen utilizar este servicio semanalmente. En cuanto a su interés en una página web respondieron que les interesa la información y las imágenes.

Para comunicarse utilizan modismos, dichos y lenguaje informal. Su vestuario es informal, aunque les gusta verse bien utilizando lo más que se pueda ropa de marca y de moda.

No son independientes pero les gusta ser tratados como si lo fueran. Les gusta tomar decisiones propias y empiezan a pensar en su futuro universitario.

6. Grupo Objetivo

Grupo 3 Perfil Demográfico Nivel socioeconómico D y E

Nivel Educativo: Cursan actualmente básicos y diversificado suelen estudiar en instituciones públicas como la Escuela Normal de Maestras para Párvulos, y colegios públicos de la ciudad.

Zonas en donde viven: Viven en casas o apartamentos que alquilan, cuentan con las necesidades básicas para vivir, viven en las zonas 1, 2, 3, 5, 6, 18, 21, Villa Nueva, Villa Canales, entre otros sectores de la capital.

Hábitos de consumo: No poseen una disponibilidad económica por parte de sus padres por lo que algunas veces trabajan para obtener ingresos. Los productos que compran y consumen son de calidad media. No consumen productos de marcas específicas. Sus compras las realizan en locales de ventas de la ciudad. No viven lujosamente, ni con todas las comodidades de acuerdo al estudio de Predatos (2003).

Perfil Psicográfico

Son jóvenes que utilizan su tiempo para estudiar y trabajar algunas veces. Suelen vivir con sus padres.

Según los datos obtenidos en la encuesta (anexo 1) realizada a este grupo, en su tiempo libre se dedican a ver televisión, leer y chatear.

Los lugares que la mayoría de estudiantes de este grupo suelen frecuentar son cines, restaurantes y centros comerciales.

Sus salidas fuera de la capital las realizan regularmente. Sus vacaciones las utilizan para convivir con su familia y sus amigos.

La mayoría de los encuestados conoce acerca de cómo se puede realizar un voluntariado y muestran interés en poder participar en alguno. No les gustaría hacerlo individualmente sino grupalmente. Muchos han tenido la oportunidad de participar en un voluntariado y lo han realizado en su Iglesia, Cruz Roja y su centro educativo.

Conocen el programa de Juventud Escuela el cual han oído por medio de conferencias realizadas en su centro de estudio y al cual han sido motivadas a participar.

Les gustaría participar como voluntarios en el Programa de Juventud Escuela realizando actividades como entrenamientos deportivos, competencias y en escuelas.

6. Grupo Objetivo

El medio que utilizan para movilizarse es el transporte público.

Los medios de comunicación que más utilizan son el teléfono, unos pocos tienen celular y utilizan el Internet en cafés Internet, aunque algunos cuentan con el servicio en casa.

El servicio de Internet lo utilizan para obtener información, revisar sus correos y navegar en páginas de su interés. Utilizan un lenguaje informal para comunicarse, al igual que modismos y dichos.

De acuerdo a la encuesta realizada a los grupos objetivos en general esperan de los materiales a diseñarse lo siguiente:

- Prefieren obtener información relacionada al programa de Juventud Escuela por medio de trífolios, afiches y página web.
- La imagen que les gustaría que prestara el material informativo es informal.
- Los materiales impresos les llaman la atención cuando son a colores.

- Asimismo les llama la atención los materiales impresos que contienen muchas imágenes y poco texto.
- Esperan que el material sea atractivo visualmente.
- Consideran el Internet como un medio eficaz para estar informados y en contacto con el Programa Juventud Escuela.
- Lo que más suele llamarles la atención en una página web son sus colores, las animaciones y la información.
- Lo que no les gusta de navegar en algunas páginas de Internet es que tienden a tardarse demasiado para cargar.

7. Proceso de Conceptualización

¿Cómo se llegó al concepto?

Para la realización del planteamiento del problema se realizaron una diversidad de técnicas las cuales pretenden definir el enfoque o idea principal que se quiere comunicar en relación a los objetivos planteados inicialmente. A continuación se describen las técnicas utilizadas para la realización del concepto.

Lluvia de Ideas

En el proceso de lluvia de ideas se genera una lista que aparece en el orden en que las palabras fueron pensadas, sin intención de categorizar o relacionar.

Antónimos

En esta etapa se presenta un listado de palabras las cuales tienen en la segunda columna sus antónimos que son ideas opuestas o contrarias a las del primer listado queriendo resaltar algo positivo con un factor negativo.

Sinónimos

Se realizó una lista de palabras que tienen igual significado relacionadas al tema del voluntariado. Esto permite reemplazar palabras por otras sin perder el significado original.

Lluvia de frases

En este ejercicio se realizó una lluvia de ideas con

palabras que se relacionaran con el tema del voluntariado y la información.

Analogías

Las analogías son la relación de semejanza entre cosas distintas. Y ellas son una buena forma para definir ideas y ampliar más las frases para lograr más fácilmente un mejor concepto. Es por ello que en este proceso de conceptualización también se utilizaron las analogías.

(Para ver completo el proceso de conceptualización ver anexo 2)

Concepto Central

Se llegó al concepto a través de lluvia de ideas de opuestas, sinónimos lluvia de frases y analogías para lograr una frase que se utilizó para definir la idea bajo la cual se basa el concepto.

7.1 Concepto

Analizando los ejercicios anteriores se escogió la propuesta para el concepto central de diseño la frase "Un enlace de apoyo juvenil".

Enlace

Es la unión y el contacto directo de los jóvenes voluntarios con el Programa de Juventud y Escuela. El enlace principal será a través de una página Web.

Apoyo

Es el compromiso adquirido tanto de parte del programa como de los jóvenes al participar.

Juvenil

En esta parte se incluye lo que son los jóvenes estudiantes interesados en participar. La mayoría se encuentran comprendidos entre las edades de 14 a 18 años, por lo que se encuentran en la etapa de la juventud. Asimismo se refiere al apoyo que se le da a otros jóvenes atletas, por lo que los jóvenes son los que hacen posible que este programa se lleve a cabo.

En esta propuesta se visualiza el objetivo principal del proyecto que es generar un canal de comunicación siendo representado por medio de la palabra enlace que tiene como finalidad apoyar, ayudar desinteresadamente a quien lo necesita.

Y es que la finalidad del proyecto que se refleja en el concepto es lograr realizar una conexión que sirva como un enlace de comunicación entre el Programa

Juventud Escuela y los jóvenes que estén interesados en colaborar ayudando a otros.

CAMBIOS

Durante el proceso de revisión del concepto y tomando en cuenta los objetivos planteados inicialmente, se decidió cambiar una de las palabras del concepto. Inicialmente era: "Un enlace de solidaridad por el prójimo", en el cual se sustituyó la palabra solidaridad por apoyo quedando finalmente y la palabra prójimo por juvenil quedando finalmente de la siguiente manera: "Un enlace de apoyo juvenil".

El motivo principal de sustituir la palabra solidaridad es porque en ningún momento se habla de ella directamente dentro de los objetivos, además de que el marco de referencia no toca el tema de solidaridad específicamente. Si no que solidaridad es más que todo el eje de intervención y dentro de ella se encuentra el servicio, apoyo y voluntariado.

Asimismo se sustituyó la palabra prójimo por juvenil para involucrar tanto a los jóvenes interesados en ser voluntarios y a los jóvenes atletas que necesitan de una mano amiga. Este concepto define mejor lo que se desea alcanzar con el material gráfico además de tomar en cuenta los objetivos.

8. Contenidos del Material Gráfico

8. Contenidos del material Gráfico

8.1 Contenido de texto

MATERIAL INTERACTIVO

- ¿Qué es el Programa Juventud y Escuela?
- Objetivos del Programa Juventud y Escuela
- Misión
- ¿Qué es Voluntariado?
- ¿Cómo participar como voluntario en el Programa Juventud y Escuela?
- Eventos de Participación
- Comisiones
- Links de sitios Web de interés acerca de Olimpiadas Especiales
- Datos para contactarse con el Programa

MATERIAL INFORMATIVO

- ¿Qué es el Programa Juventud y Escuela?
- Objetivos del Programa Juventud y Escuela
- Misión
- ¿Qué es Voluntariado?
- ¿Cómo participar como voluntario en el Programa Juventud y Escuela?
- Dirección, Teléfonos, e-mails, página web

8. Contenidos del material Gráfico

8.2 Tabla de Requisitos

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
FORMATO	Informar a los estudiantes sobre el Programa.	Para el material multimedia el formato será horizontal, rectangular. Con la finalidad de una distribución y manejo apropiado de los elementos dentro del formato seleccionado de 800x600 pixeles. Para el material informativo el tamaño del formato será de 8.5 x 11 y el soporte es papel couché 80gms.	Interactividad
TIPOGRAFÍA	Visibilidad para la obtención de la información más rápida y sin dificultad.	El tipo de letras que se utilizarán serán san serif, para los textos. Bold para titulares, facilitando la lectura y creando así jerarquías. Se utilizarán tipografías modernas como Verdana, Lucida Sans y Arial y Euterpe. Se utilizarán varios tamaños para titulares para crear dinamismo.	Claridad
IMAGEN	Apoyar visualmente el contenido informativo	Se utilizarán ilustraciones representativas del Programa. Full color para generar un impacto visual. Ilustración digital. Las imágenes se enmarcarán dentro de formas que se tomarán en base al logotipo e isotipo del Programa.	Empatía
COLOR	Llamar la atención del grupo objetivo.	Utilización de los colores institucionales del Programa Juventud y Escuela, utilizando los porcentajes respectivos del rojo y verde. Además de ser complementados con el color negro y sus porcentajes.	Importancia
DIAGRAMACIÓN	Distribuir estéticamente los elementos que conforman el diseño dentro de un formato establecido	Conformada por ejes horizontales y verticales, justificados. Interlineado amplio. Creando jerarquía visual y un equilibrio dentro de la composición.	Notoriedad

9. Medios y Formas de Distribución

9.1 Estrategia de Implementación

Los materiales realizados para el Programa Juventud y Escuela serán distribuidos de la siguiente manera:

El medio gráfico que será utilizado, para apoyar las conferencias y pláticas que se hacen acerca del Programa Juventud y Escuela a estudiantes de colegios y escuelas será un trifoliar que contendrá información necesaria acerca de cómo se puede participar como voluntario dentro del programa.

Para la implementación del material informativo (trifoliar) se imprimirán varios ejemplares los cuales serán repartidos en las instituciones educativas públicas y privadas por la Directora del Programa Juventud y Escuela (Marisol Bustamante). La finalidad de este material es complementar la información que se da a los alumnos y sobre todo que sea un medio en donde los estudiantes encuentren los diferentes contactos que pueden tener con el Programa.

Es un material de refuerzo con respecto a la información que se les da en la conferencia, por ser un único material proporcionado se deberá realizar en un papel resistente y duradero.

Es importante también mencionar que por ser una material que apoya y ser el primer acercamiento que se tendrá con los estudiantes acerca del programa este debe ser realizado tomando en cuenta sus preferencias, en cuanto a la imagen de un diseño se refiere, la cuales serán tomadas a la encuesta realizadas al grupo objetivo.

Se deberá seguir de acuerdo a la estrategia planteada, ya que el material informativo debe ser un apoyo a las charlas y este debe ser entregado cuando estas terminen, para que de esta forma los estudiantes interesados puedan aclarar algunas dudas y sobre todo ampliar y recordar la información proporcionada en las charlas.

Además se debe de tomar en cuenta que la comunicación no se debe de cortar después de finalizada la charla, sino que el material informativo respalde y promocióne mayor conocimiento e interés acerca del programa de Juventud y Escuela.

El tiraje de los trifoliales dependerá de la cantidad de colegios e instituciones visitadas a lo largo del año por los encargados, dependiendo de ello se realizarán los tirajes de trifoliales, los cuales inicialmente serán de 5,000.

Es importante que cada año se evalúe la información del material, para ver si hay necesidad de actualización de información y sobre todo las fotografías.

Asimismo este material servirá para que los alumnos conozcan una nueva opción de comunicarse con la institución la cual será la página de Internet.

El material que será utilizado para transmitir a los estudiantes las diferentes formas de participación dentro del programa como voluntarios será una Página Web, la cual estará disponible para todos aquellos estudiantes que tengan acceso a Internet.

9. Medios y formas de distribución

La implementación de la página web será a través de la creación de un sitio web con el nombre de juventudyescuela.com, la cual tiene como finalidad ser un enlace de comunicación de parte del Programa Juventud y Escuela y los estudiantes interesados en participar.

Es importante estar renovando la información que aparece en la página, sería bueno que se estuviera actualizando cada seis meses para poder estar informando a los estudiantes de las futuras actividades, además de colocar las actividades que se hicieron anteriormente. Además cabe recalcar que el grupo objetivo son jóvenes a quienes encontrar la misma información siempre, les haría perder el interés.

Este material estará compuesto por información relacionada al Programa y sobre todo contendrá los medios y formas en que los estudiantes se pueden contactar para ver de qué forma pueden participar como voluntarios.

Se recomienda que esta página actualice su información semestralmente para que sus contenidos y actividades realizadas estén vigentes

Ambos materiales serán distribuidos y publicados, al mismo tiempo, ya que al obtener información del trifoliar podrán tener acceso a la dirección de la página y así obtener información de ambos.

9.2 Descripción de cada pieza

Pieza	Medio		Medio de Distribución		
	Físico	Carácter	A través de quien	Duración	Lugar
<p>Página web</p> <p>Un contacto directo entre estudiantes y la institución</p>	Digital	Multimedia	La directora del Programa Juventud y Escuela Marisol Bustamante será la encargada de la colocación de la página web del Programa Juventud y Escuela a través de un Link de la página web oficial de Olimpiadas Especiales Guatemala	Actualización del contenido de la página por 1 año	Sitio web: www.juventudyescuela.com
<p>Trifoliar</p> <p>Informar acerca de cómo se puede participar en el Programa de Juventud y Escuela</p>	Impreso	Material Gráfico Informativo	La directora del Programa Juventud y Escuela Marisol Bustamante quien también es la encargada de realizar la presentación del Programa será la encargada de repartir el Material Informativo a los estudiantes.	1 año	Instituciones públicas y privadas educativas de la ciudad de Guatemala

Bocetaje y Propuesta Preliminar

10. Proceso de Bocetaje

En este proyecto se trabajaron dos propuestas gráficas. La primera fue desarrollada en el curso de síntesis III y la segunda en el curso de Portafolio.

PRIMERA PROPUESTA

Previamente para iniciar el proceso de bocetaje de la página web y el trifoliar informativo se investigó sobre estas áreas de diseño para obtener información y datos que ayudan a la orientación del proceso del diseño, además se realizó una encuesta para determinar algunas pautas sobre las preferencias de los grupos objetivos siendo en este caso estudiantes de básicos y diversificado.

Realizando también la tabla de requisitos en donde se definieron algunas características de los elementos que se utilizarían como la tipografía, diagramación, formato, imágenes, fotografías y color.

Se realizó el bocetaje a mano previo a digitalizar las propuestas, para mayor amplitud sobre esto consultar en: *Anexo 3*.

En esta etapa se puede conocer el proceso que se realizó para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta gráfica, en donde se evidencia la toma de decisiones en cuanto a la aplicación de los elementos gráficos.

Asimismo se realizaron las pruebas que ayudarán a presentar una propuesta gráfica, satisfactoria en donde el concepto se viera reflejado.

10. Proceso de Bocetaje

Etapa 1

Paleta de Color

Dentro de la tabla de requisitos se determinó que se utilizarían dentro del diseño los colores institucionales de Olimpiadas Especiales, ya que el proyecto que se propone es para el Programa Juventud y Escuela el cual es un programa dependiente de la Institución antes mencionada. Por lo tanto se debe de guardar la unidad de los colores, respetando así los colores de la Institución.

Los colores a utilizar serán:

Rojo

Spot Color (PMS)
PMS 485
Proceso de Color (CMYK)
0% Proceso Cyan (C)
97% Proceso Magenta (M)
100% Proceso Amarillo (Y)
0% Proceso Negro (K)

Verde

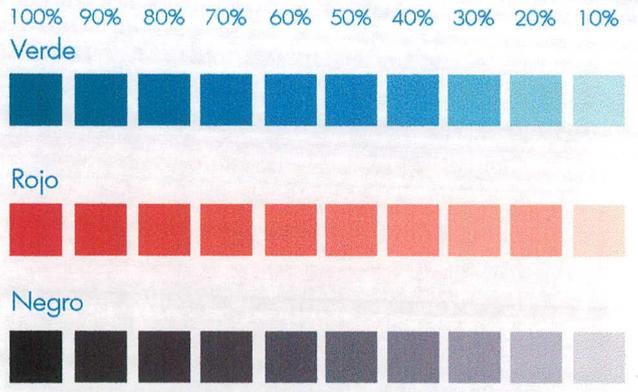
Proceso de Color (CMYK)
100% Proceso Cyan (C)
0% Proceso Magenta (M)
44% Proceso Amarillo (Y)

Los colores a utilizarse serán en CMYK, de acuerdo a los porcentajes mencionados anteriormente y se utilizaría el color negro siempre en CMYK, para ayudar a complementar la gama de color a manejarse.

Negro

Proceso de Color (CMYK)
0% Proceso Cyan (C)
0% Proceso Magenta (M)
0% Proceso Amarillo (Y)
100% Proceso Negro (K)

Como hubo un poco de limitantes con respecto al color, se decidió utilizar porcentajes de los mismos para obtener mayor variedad de tonalidades y así tener más opciones de color.



Colores para la Página Web

Los monitores de computadoras muestran imágenes usando un sistema de color diferente (RGB) y el diseño de Web site usa el sistema hexadecimal. Siendo estos los colores que se utilizarían para la Página Web, siempre respetando los colores utilizados de Olimpiadas Especiales:

Rojo

Color Web Safe (Hexadecimal)
Hex # D42E12
Color en Pantalla
Spot Color (PMS)
PMS 327

Verde

Color Web Safe (Hexadecimal)
Hex # 00877D
Color en Pantalla (RGB)
0 - Rojo (R)
135 - Verde (G)
125 - Azul (B)

Negro

Color Web Safe (Hexadecimal)
Hex # 000000

Tipografía

Siguiendo los lineamientos de la tabla de requisitos se determinó la utilización de tipografía San Serif por su línea sencilla y que además responde al elemento expresivo que se planteó de legibilidad. En la tabla se mencionan algunas tipografías como Verdana, Arial, Lucida San, Euterpe y Limerick Light. Mostrando, a continuación se aplicaron gráficamente las tipografías previamente seleccionadas.

Lucida Sans

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?!;

Verdana

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?!;

Euterpe

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?!;

10. Proceso de Bocetaje

Arial
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?¡

Limerick Light
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?¡

Etapa 2.1

En base a la selección de tipografía se realizó una serie de pruebas con el contenido real para ver la legibilidad que cada una que ellas reflejaba.

Lucida Sans

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender

Verdana

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y

Eutempe

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender

Arial

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender

10. Proceso de Bocetaje

Limerick Light

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades

Ambas tipografías seleccionadas se utilizarán en ambos materiales ya que deben de mantener una unidad de por sí los materiales y la tipografía es un elemento que ayuda a que eso exista.

Se determinó utilizar la tipografía arial por ser una tipografía bastante legible, además de ser una de las tipografías más utilizadas dentro del diseño de páginas web. Además permite buena visibilidad en el texto. Para los títulos se decidió utilizar la tipografía Euterpe por ser una tipografía bastante atractiva visualmente y legible.

arial

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que

Euterpe

Juventud y Escuela
¿Quiénes Somos?

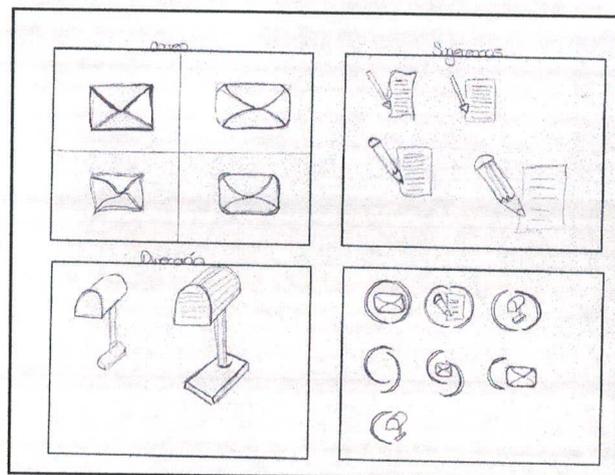
10. Proceso de Bocetaje

Etapa 3

Pictogramas

Se realizaron algunos pictogramas para representar a través de imágenes links que fueran fáciles de reconocer. Entre los pictogramas que se realizaron está el del correo para mandar e-mails, el del teléfono para la dirección y del home.

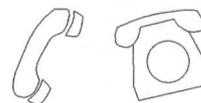
En la primera etapa se realizaron a mano los pictogramas, siendo algunos eliminados ya que no ayudan a que el pictograma sea fácil de interpretar. Además algunos que se bocetaron se descartaron ya que no se utilizarían dentro de la página.



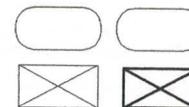
Etapa 3.1

En esta etapa se digitalizaron los pictogramas seleccionados. Haciendo nuevamente una eliminación de aquellos que no cumplieran con lo que se quería representar.

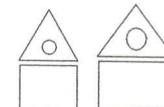
Dirección



Correo



Home



Se agregó color a los pictogramas seleccionados, además de agregárseles un recurso más para complementar el pictograma.

Se decidió utilizar los círculos que componen el logotipo. Manteniendo de esta forma la unidad del material con la imagen de la Institución.

10. Proceso de Bocetaje

El logotipo del Programa Juventud y Escuela está formado por un isotipo el cual se compone de dos personajes abstractos, de aspecto juvenil y dos círculos de color verde y rojo, que encierran el nombre del programa. Rescatando esta última forma y queriendo aprovechar el recurso de los círculos que conforman el logotipo, se utilizaron como se mencionó anteriormente para encerrar los pictogramas.



Elemento abstraído del logotipo

La forma ayuda a representar parte del concepto el cual es "Un enlace de apoyo juvenil". Ya que las figuras de los círculos ayudan a representar visualmente un enlace, una unión que se representa a través de su forma. En este caso el círculo está a la mitad pero se empalma con el nombre. Existe conexión entre una cosa o la otra.



Aquí se puede observar como los círculos encierran los pictogramas seleccionados previamente.

10. Proceso de Bocetaje

Etapa 4.1

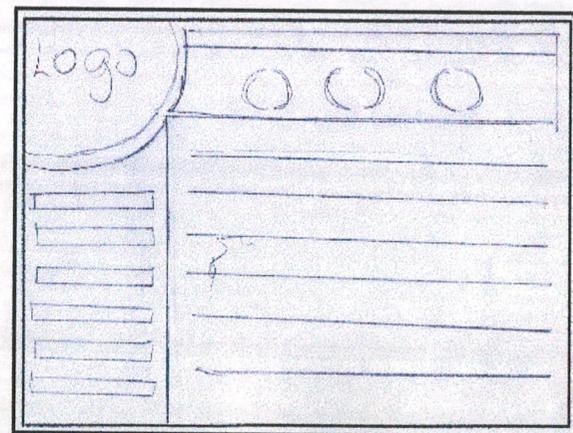
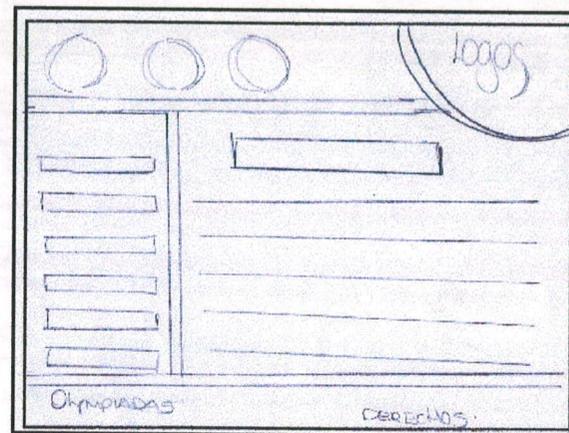
Diagramación

En esta etapa se realizaron pruebas de la colocación de los elementos gráficos dentro de un espacio determinado, siendo este de 800 x 600. En esta etapa se pretendía buscar con los bocetos, algún diseño final que representara un equilibrio visual, una estructura y unidad en un formato.

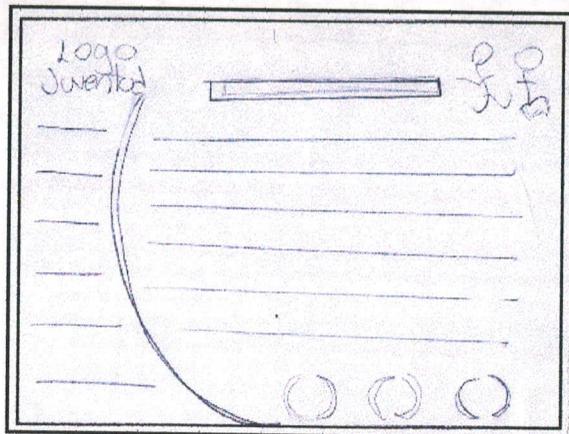
Para lograr esto se dividió el formato en tres columnas para separar cada una de las áreas en donde se iban a colocar cada uno de los elementos gráficos. Determinando así el área para los botones, el texto y las fotografías.

Asimismo en esta etapa se definieron los márgenes que se trabajarán dentro del formato horizontal y los ejes dentro del layout.

La retículas bocetadas permiten un mejor manejo tanto del contenido textual como del contenido gráfico. Primero se realizaron bocetos a mano en donde se definió lo anteriormente mencionado. Para mayor detalle de esta etapa ver: Anexo 3.

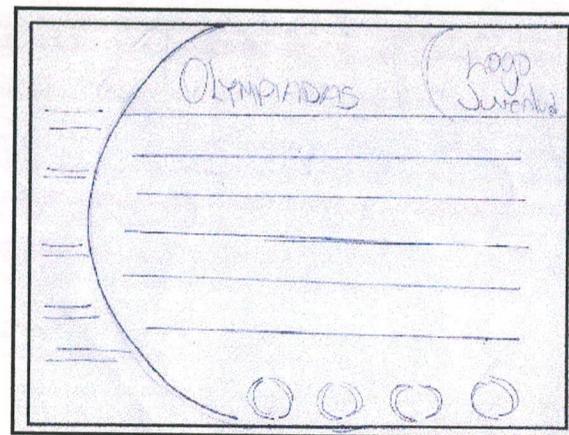


10. Proceso de Bocetaje



En la mayoría de bocetos se trabajó del lado izquierdo la colocación del menú principal, por ser un lugar accesible que facilita la navegación.

En la realización del layout se tomó en cuenta el elemento del medio círculo que se utiliza en el logotipo con la finalidad de seguir representando el concepto por medio de esta forma. Como se mencionó previamente el elemento de círculo ayuda a representar esa conexión que se desea crear entre la institución y los jóvenes voluntarios.



Se probaron varias opciones, para ir definiendo y delimitando espacios en cuanto la distribución del contenido y de los elementos gráficos, más representativos como lo son el logotipo tanto del Programa de Juventud y Escuela como de Olimpiadas Especiales, las fotografías y los pictogramas.

Los bocetos se trabajaron siguiendo ciertas recomendaciones en cuanto a la distribución del espacio y los elementos gráficos en la web, como el encabezado, el cuerpo y el pie de página. Todos los bocetos llevan el logotipo en el encabezado para que los usuarios visualicen fácilmente esta imagen.

10. Proceso de Bocetaje

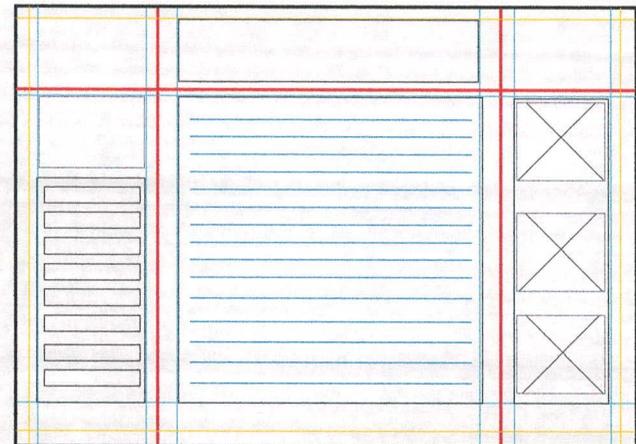
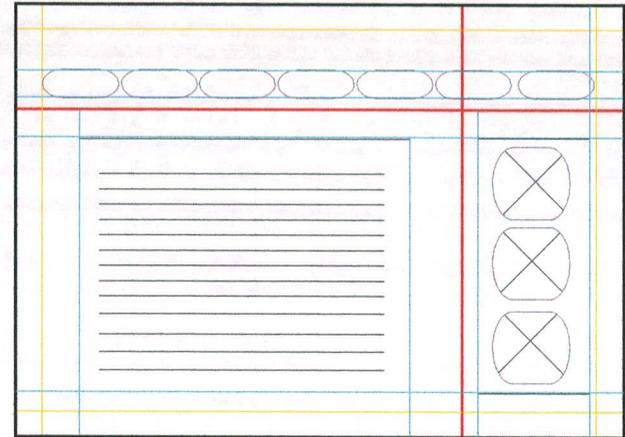
Etapa 1

Etapa 3.2

Luego de finalizada la parte de bocetaje a mano se procedió a digitalizar algunas de las diagramaciones que más se acoplaron al diseño que se quería reflejar, y se hicieron nuevas diagramaciones que ayudaran a representar además el concepto gráficamente.

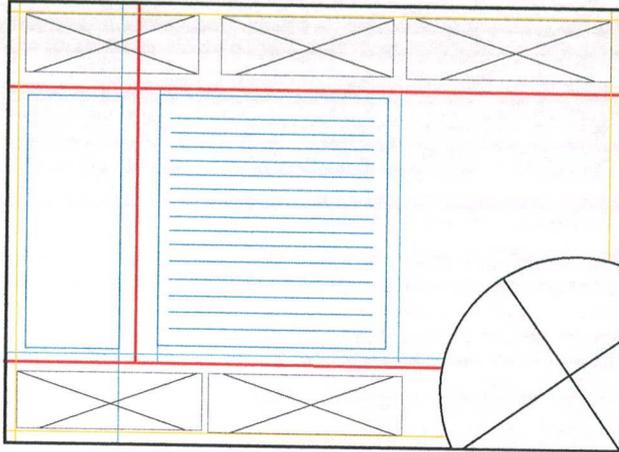
Además teniendo ya digitalizados los bocetos es posible una mayor visibilidad en cuanto al espacio con el que se cuenta.

Pudiendo observar ello a través de una mejor calidad de línea realizada a computadora. Los ejes se encuentran en color rojo y las retículas en color verde y los márgenes en color amarillo. En color negro se encuentra la ubicación del contenido textual y las fotografías.



10. Proceso de Bocetaje

Etapa 2

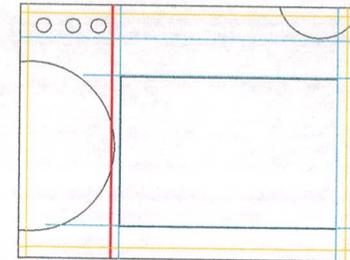


(Ver más bocetos en anexos 3)

Se seleccionaron tres layouts que parecieron cumplir con lo que se buscaba referente al diseño. Estas composiciones se digitalizaron para poder luego aplicarles el color y visualizar mejor la forma en que los elementos de la página se iban a ver.

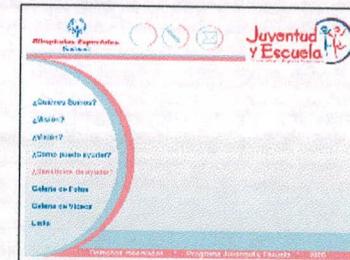
Tomando en cuenta los espacios de cada elemento, como el logotipo, los botones, los pictogramas y la caja de texto y las fotografías.

Digital Línea



Esta propuesta se digitalizó pudiendo observar que el medio círculo en el cual se encuentra el menú, tiende a ocupar demasiado espacio dentro del formato, por lo que esta propuesta fue descartada. Asimismo el menú se ve independiente de los demás elementos gráficos.

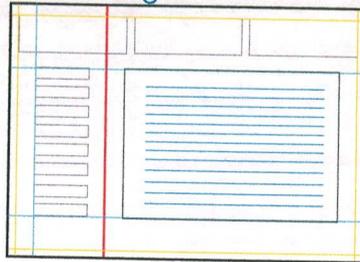
Digital Color



Se manejaron tonalidades de la paleta de color inicial, para dar cierta seriedad y tranquilidad al usuario. El manejo del color parece adecuado, por lo que se conservó en las demás aplicaciones digitales.

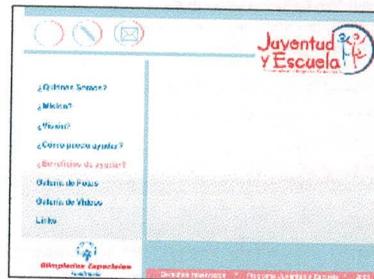
10. Proceso de Bocetaje

Digital Línea



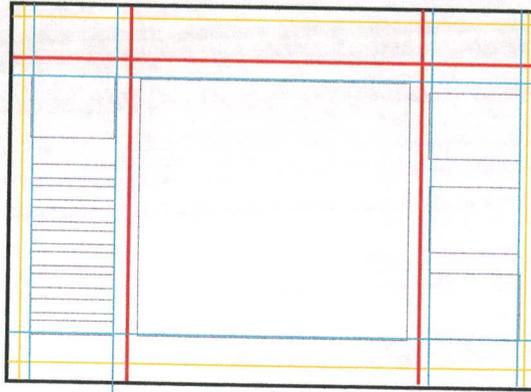
Este layout, cumple con los requisitos anteriormente propuestos, hay equilibrio, aunque digitalmente a color el menú vuelve a ocupar demasiado espacio, aunque los ejes y la ubicación de los elementos es agradable y guardan unidad. Pero aún así no termina de ser del todo adecuado ya que se busca enfatizar el contenido textual sobre el índice o menú.

Digital



10. Proceso de Bocetaje

Digital Línea



Este formato es el que mejor se adecua para colocar de una manera más funcional cada una de las piezas que se colocarán en él.

La distribución de los elementos gráficos permite un mayor equilibrio y unidad.

Digital



En esta parte se muestra la inclusión de los elementos, en donde se puede observar el manejo de los espacios, la retícula, el columnaje, que ayudan a una correcta distribución de los elementos.

Se seleccionó esta propuesta de diagramación ya que los elementos se encuentran bien ubicados dentro del formato. Hay ejes horizontales y verticales que guían, además que las fotografías tienen su espacio en donde se pueden apreciar bien. El espacio de los botones se encuentra accesible, al igual que la caja de texto que contendrá la información se encuentra a un tamaño adecuado, permitiendo buena visibilidad.

10. Proceso de Bocetaje



El menú de la navegación se colocó en la columna izquierda del formato, siempre visible. Esto se realizó con la finalidad de que la información de cada botón fuera más accesible para el grupo objetivo, y que se mantuviera más el interés por parte de ellos. Además de facilitar la navegación al encontrar más rápido la información de interés. Los botones están conformados por tipografía, de color verde para mantener la unidad dentro del formato.

Los pictogramas para los links, se colocaron siempre abajo del menú principal con la finalidad de manejar toda la información en una sola columna, facilitando de esta forma la navegación.

La tipografía se utilizó de color verde, para hacerla resaltar del fondo blanco. Los títulos se colocaron en color rojo con la finalidad de hacerse diferenciar del cuerpo de texto.

En el lado izquierdo se colocó una serie de fotografías con una animación, que ayuda a captar la atención de los usuarios.

En la columna del lado derecho se colocó una serie de fotografías ya que esa ubicación es a donde generalmente se dirige la vista de las personas. Además de que por medio de ellas se quería llamar la atención del grupo objetivo.

El logotipo tanto de la institución como de Olimpiadas Especiales como del programa Juventud y Escuela se colocaron en la parte superior del formato, para que siempre estuvieran visibles e identificaran el contenido de información que en la página se encontraría.

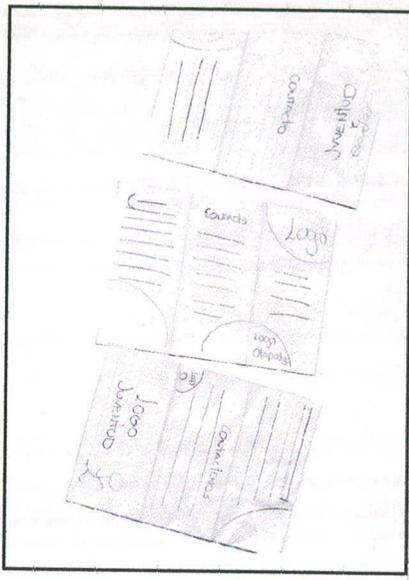
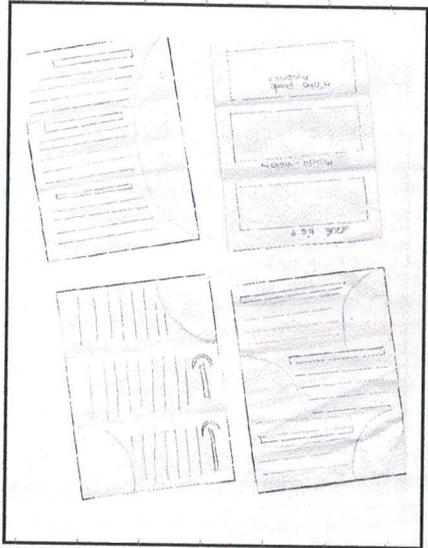
Para ver la propuesta preliminar de esta primera propuesta, dirigirse a: anexos 3.

10. Proceso de Bocetaje

Etapa I

Trifoliar

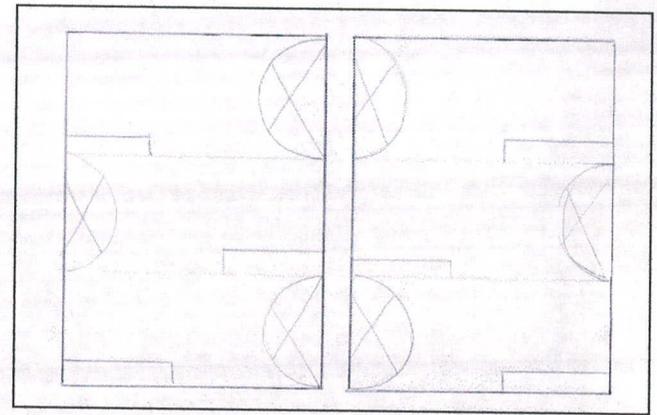
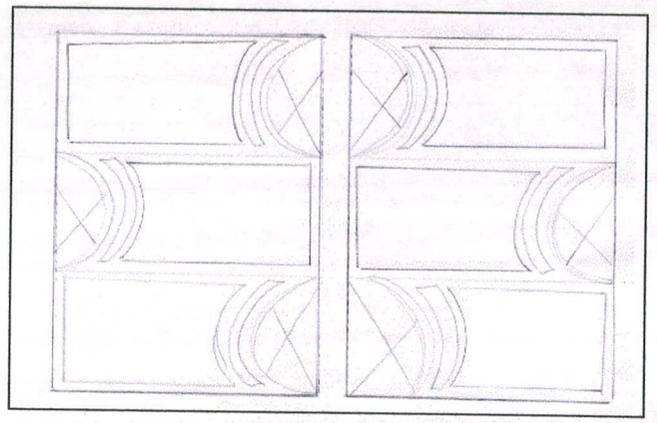
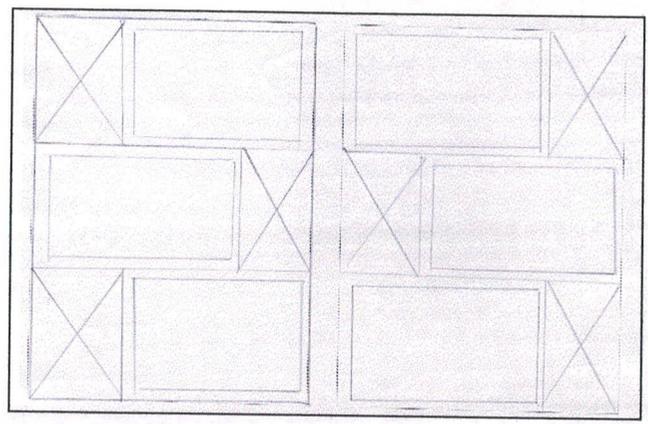
En la etapa uno del proceso de diseño del trifoliar se realizaron bocetos mano los en los cuales se realizaron diferentes diagramaciones en donde se distribuyeron las piezas, definiendo además columnas, ejes, márgenes, etc.



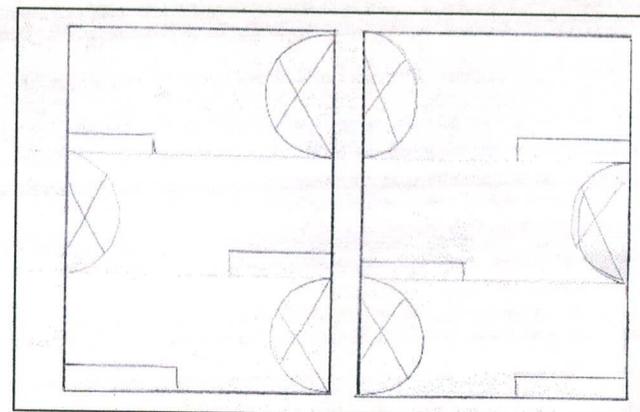
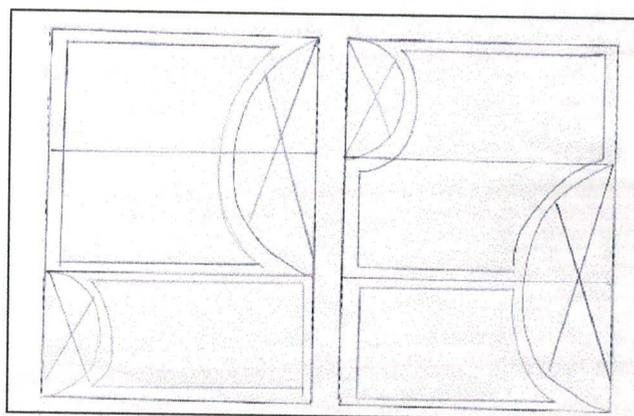
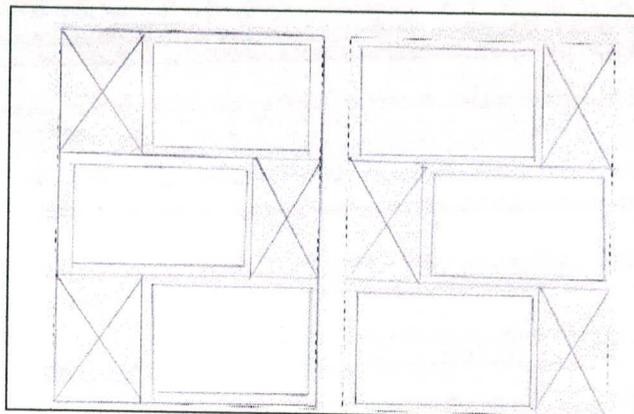
10. Proceso de Bocetaje

Etapa 2

En esta etapa se continuó diagramando a mano ya que las propuestas anteriores no fueron satisfactorias, por lo que no se digitalizaron y nuevamente se retomó el proceso de bocetaje a mano y se realizaron nuevas opciones de diagramación con la finalidad de mejorar el diseño del trifoliar.



10. Proceso de Bocetaje



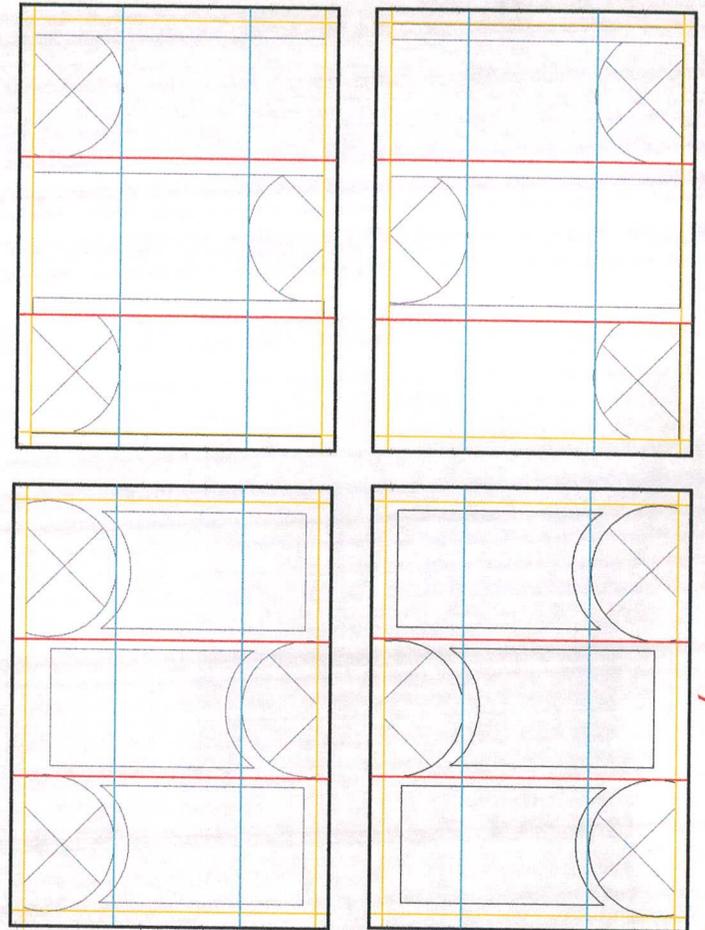
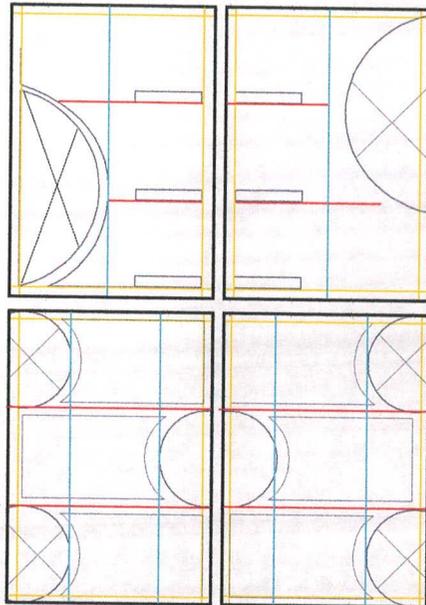
En esta etapa se trabajaron mejor los ejes, la retícula y la composición de los elementos gráficos.

Siempre se siguió trabajando con lo que es el medio círculo del logotipo, lo cual ayuda a que se represente gráficamente el concepto.

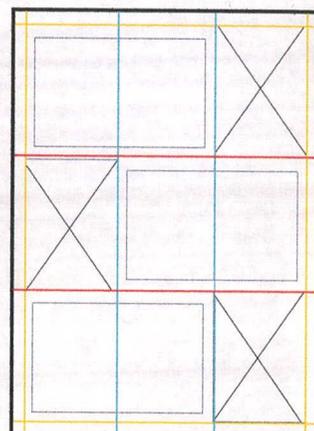
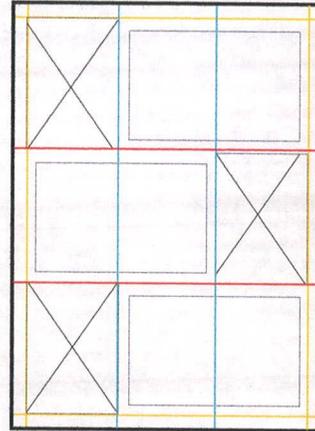
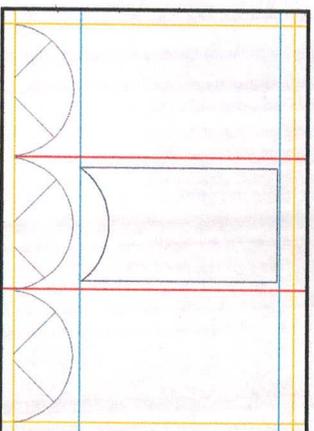
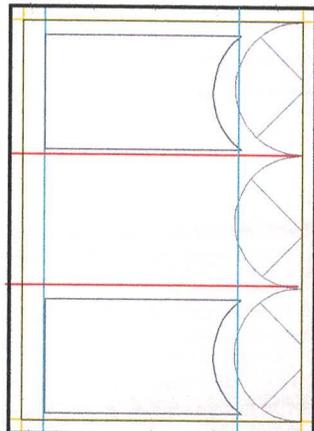
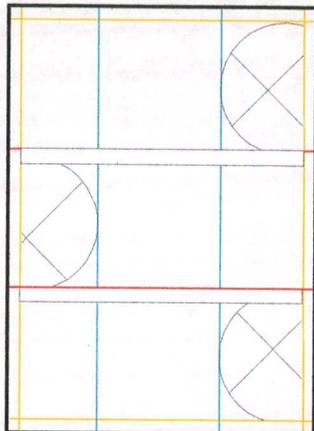
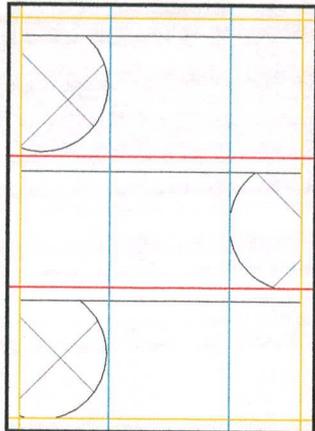
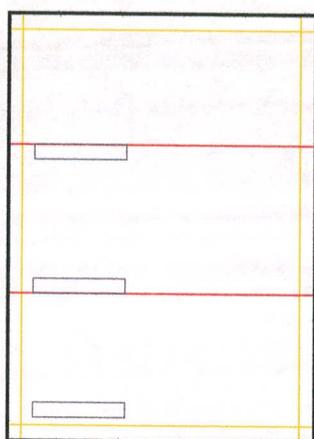
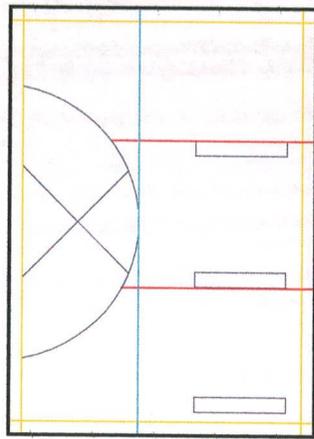
10. Proceso de Bocetaje

Etapa 3

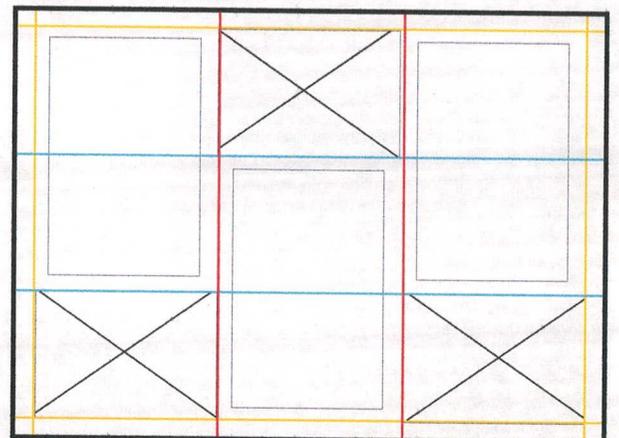
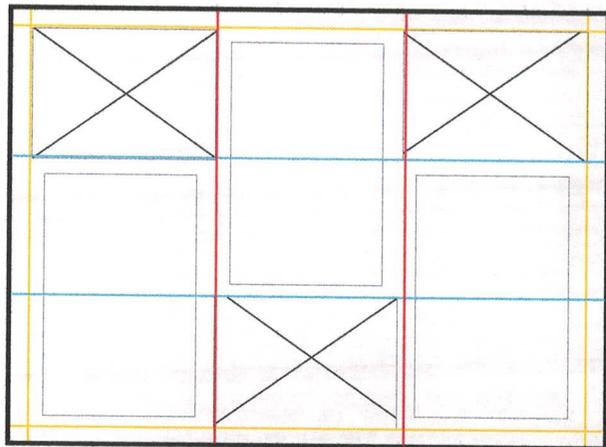
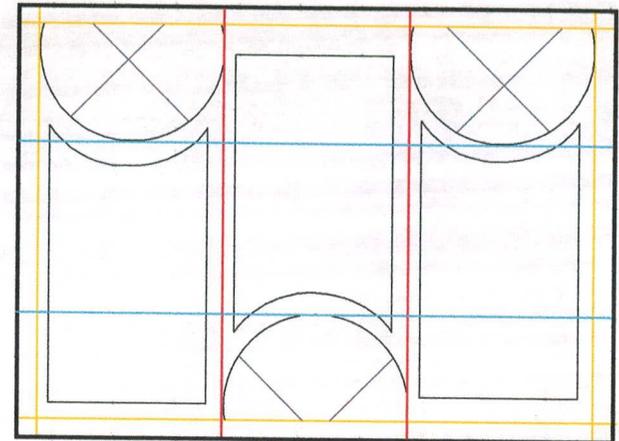
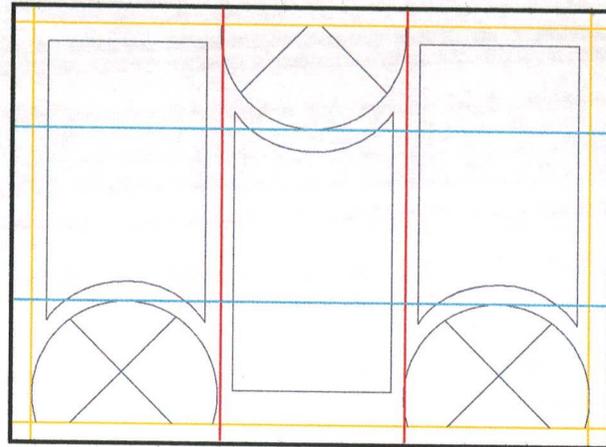
En esta etapa se realizaron algunas propuestas digitales, para visualizar más claramente el espacio de los formatos.
Además se trabajaron formatos verticales para ampliar más las posibilidades de diseño.



10. Proceso de Bocetaje



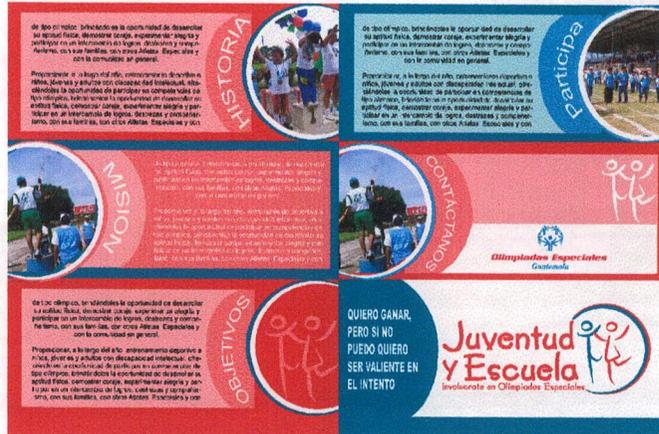
10. Proceso de Bocetaje



10. Proceso de Bocetaje

Etapa 3

Después de digitalizar algunas propuestas y realizar nuevas diagramaciones se procedió a realizar el diseño a color con la aplicación de los elementos dentro del formato. Se definió el uso del color, la posición de las fotografías y la colocación de los titulares para crear jerarquía visual. Se utilizó esta propuesta ya que los círculos ayudaban a que se rompiera el esquema.



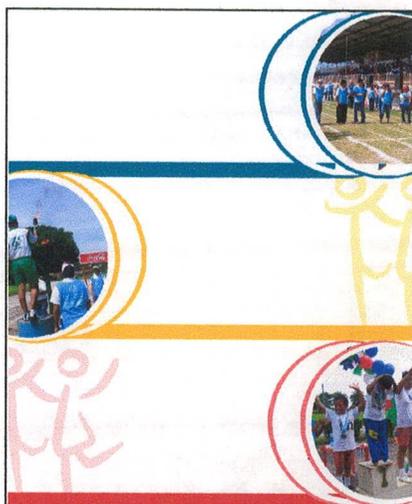
Los diseños que se presentaron fueron descartados ya que se evaluó que ambas propuestas eran demasiado serias y formales para el grupo objetivo. El uso del color mostraba mucha sobriedad. Además se hacía muy difícil la legibilidad de la tipografía.

10. Proceso de Bocetaje

Etapa 4

Como se descartó la idea anterior se realizaron nuevas propuestas en donde se eliminaron los fondos de color y se realizaron diferentes diagramaciones y posicionamiento de los círculos.

Esta propuesta no varió en diagramación pero si en color. Se colocó los personajes a color, aunque si que siendo un poco sería.



Esta propuesta es mucho más atractiva, es una propuesta con bastante dinamismo, aunque tiene mucho ruido visual y las curvas hacen que la información se pierda un poco. Por lo tanto esta propuesta también se descartó.

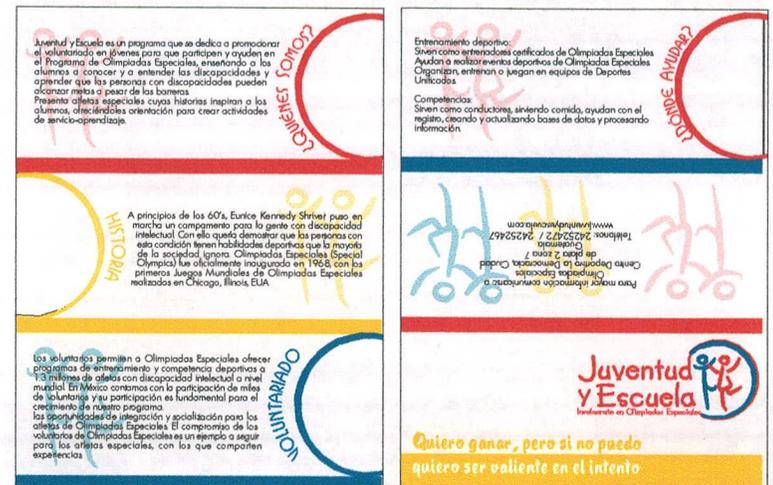


10. Proceso de Bocetaje

Etapa 4

La propuesta anterior se descartó por lo que nuevamente se realizó una nueva propuesta en donde se colocó un color de apoyo para darle mayor dinamismo al material. El color que se implementó en esta etapa fue el color amarillo por ser un color que refleja alegría y dinamismo. Se eliminaron los fondos de 100% dejando más espacios en blanco y se utilizó el recurso de los personajes del logotipo como fondo de pantalla para cada una de las partes del tríptico.

En este diseño se utilizó la tipografía a los lados y curvada para dar mayor dinamismo, las fotografías siempre se utilizaron a full color y se utilizó la frase de "Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valiente en el intento" que es el juramento de las personas que tienen discapacidad. Se colocó esta frase por ser llamativa, impactante y con un mensaje directo para aquellos jóvenes que les gusta ayudar, en donde ellos podrían contribuir a cumplir ese sueño.



10. Proceso de Bocetaje

La prevalidación de la primera propuesta gráfica fue realizada a nivel técnico con estudiantes de Diseño Gráfico que cursaban el curso de síntesis III en la Universidad Rafael Landívar. Se utilizó un instrumento el cual se puede ver en el anexo 4.

Se consideró necesario realizar una prevalidación con la finalidad de evaluar el conjunto de piezas realizadas, comprobar su funcionalidad y con ello la oportunidad de corregir aspectos que ayudaran a mejorar la propuesta dentro del proceso de bocetaje.

Asimismo se considero factible validar en esta etapa por si hubieran cambios grandes y que por ser un material multimedia, tienden a llevar más tiempo que en los materiales impresos y por lo tanto sería más conveniente cambiarlo a medio proceso de bocetaje que en la propuesta final.

Para confrontar la propuesta diseñada con los parámetros establecidos tanto en la estrategia de comunicación como en la tabla de requisitos, se realizó una validación técnica, en la que se verifica la efectividad de la estructura física de la propuesta gráfica.

La propuesta gráfica fue realizada por medio de un proceso.

Inicialmente se presentó la propuesta al grupo de clase y se realizaron algunas observaciones y aspectos de la propuesta que se tomaron en cuenta. Igualmente se realizó una encuesta de validación la cual fue pasada a compañeros de sección.

Los resultados obtenidos en las encuestas se pueden ver con detalle en el anexo 4.

Además de las respuestas obtenidas del instrumento se realizaron algunas sugerencias para el mejoramiento del material, las cuales se integran a continuación con la validación realizada con el grupo de clase.

Una de las observaciones principales que se dieron es que el material informativo con el material interactivo no se encontraban unificados.

La página web manejaba otro tipo de ejes y retícula al trifoliar, por lo que si era un material de una misma institución deberían de parecerse manteniendo cierta unidad, para que los jóvenes estudiantes pudieran encontrar la relación de ambos materiales.

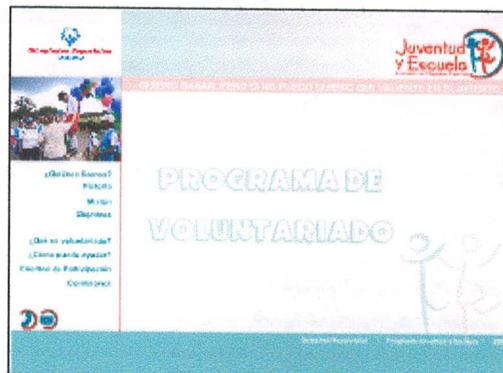
Además se incluyó dentro del trifoliar el color amarillo, el hizo que se perdiera la unidad totalmente de los colores entre ambos materiales.

Se sugirió que este se eliminará además de que no tenía relación alguna con los colores de la Institución, además que ese color no fue seleccionado previamente.

10. Proceso de Bocetaje

En el proceso de validación hubieron varios cambios los cuales se presentan a continuación y en donde se explican los cambios gráficos que hubieron en la propuesta.

Antes

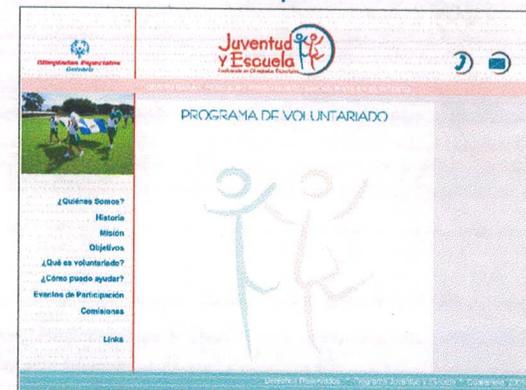


Anteriormente quedaba mucho espacio en la parte superior del formato ya que esta no se visualizaba del todo en la pantalla donde se trabajó.

Se sugirió además correr el logotipo al centro para que tuviera mayor importancia. Asimismo se sugirió cambiar de lugar los pictogramas ya que no iban en unidad con la barra de botones.

Se sugirió además cambiar la tipografía de proyecto de voluntariado por pesar mucho visualmente en el formato real.

Después



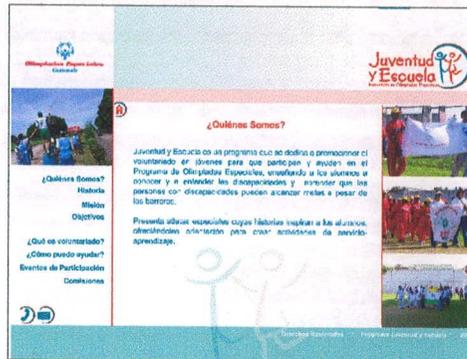
El amplio espacio verde que había en la parte inferior del formato, se redujo para poder aprovechar más el espacio donde iría la información.

Se colocó el logotipo del Programa en el Centro, dándole así mayor importancia, se colocaron los pictogramas en el lado superior derecho, para que pudieran ser vistos fácilmente por los usuarios, se agregó un fondo con líneas para no dejar totalmente en blanco el fondo. Utilizando además una tipografía menos pesada pero atractiva visualmente.

10. Proceso de Bocetaje

69

Antes



Después



Los elementos mencionados anteriormente también fueron modificados en este nuevo formato.

Se colocó a los personajes como fondo de pantalla y todo se encontraría así en los siguientes links, además que ya no era de una tonalidad de color verde y rojo sino era gris. Se realizó un recuadro gris para las fotografías y así separar visualmente el espacio de los textos y de las imágenes.

10. Proceso de Bocetaje

Antes



Después

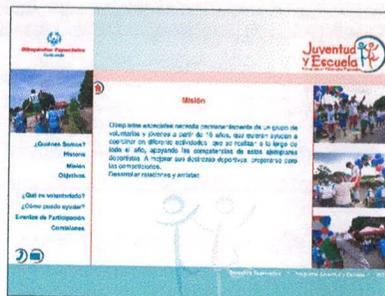


Se sugirió que cuando los usuarios se encontraran dentro de un link determinado el color de este link estuviera de otro color para hacer notar al usuario en que link se encuentra.

Tomando en cuenta esta sugerencia, cada vez que los usuarios se encuentren en un link éste aparecerá de color rojo para hacer notar que la persona se encuentra en ese link.

10. Proceso de Bocetaje

Antes

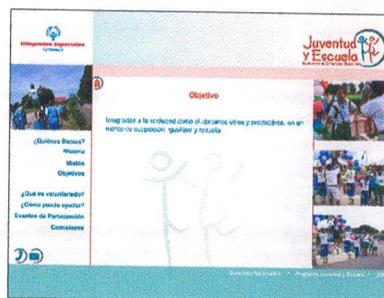


Se sugirió que las fotografías fueran más pequeñas para que no compitieran mucho con el texto del centro.

Después



Se redujo el tamaño de las fotografías, permitiendo un equilibrio de la información visual con la textual.



La franja verde superior no definía mucho, ya que el espacio estaba vacío.



En este nuevo formato se eliminó la franja verde y se colocó un fondo con líneas grises, se aprovechó mejor el espacio superior.

10. Proceso de Bocetaje

Antes



Se sugirió darle mayor importancia a los títulos ya que no sobresalían mucho y no existía mucha jerarquía.

Después



Se cambió la tipografía, se hicieron más grandes los títulos y se le colocó de color verde manteniendo siempre jerarquía.



10. Proceso de Bocetaje

Antes

Trifoliar

Después

No existía unidad entre ambos materiales, el color amarillo no estaba dentro de la gama seleccionada anteriormente. Los círculos no se encontraban en el diseño de la página, la tipografía tampoco era la misma por lo que el material multimedia y material informativo no se encontraban unificados.

Se tomó como base la retícula utilizada para la página web, y dentro de estos espacios se diagramó nuevamente. En esta propuesta si se mantuvo unidad entre los materiales se utilizaron las mismas tipografías y la diagramación de las fotografías además de la colocación de otros materiales.

10. Proceso de Bocetaje

La segunda propuesta se realizó en el curso de portafolio en el área de estrategia "E", la cual se siguió trabajando bajo el concepto de "Un enlace de apoyo juvenil" y tomando en cuenta los elementos de la tabla de requisitos.

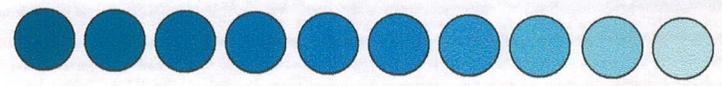
Etapa 1

Paleta de color

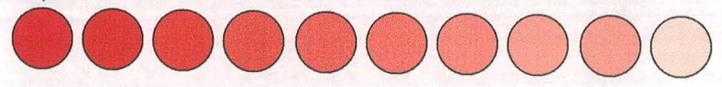
En esta propuesta se continuó trabajando con los colores Institucionales de Olimpiadas Especiales. Los cuales pueden verse en la propuesta uno.

100% 90% 80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10%

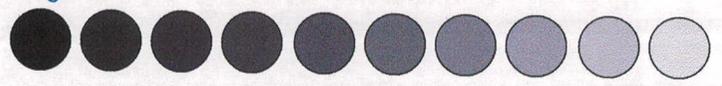
Verde



Rojo



Negro



10. Proceso de Bocetaje

Etapa 2

Selección de Tipografías

Para la selección de tipografías se tomaron en cuenta los lineamientos establecidos en la tabla de requisitos, en donde se definió la utilización de tipografías san serif, la cual permite mayor legibilidad tanto en materiales impresos como en materiales digitales. Además se destacó la utilización de tipografías bold para los títulos para crear de esta manera jerarquías.

Lucida Sans
abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQR
STUV

Verdana
abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQR
S

Euterpe
abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQ
RSTUV

Limerick Light
abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQR
STUV
WXYZ123456789&?!i

Las tipografías que colocaron anteriormente fueron definidas en la tabla de requisitos por cumplir con el objetivo principal de la tipografía que es la legibilidad para que el grupo objetivo pueda obtener la información de una manera eficaz. Asimismo se tomaron en cuenta otras tipografías que cumplen con las características planteadas en la tabla de requisitos.

10. Proceso de Bocetaje

Century Gothic
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ123456789¿?!;



Berlin Sans FB
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ123456789¿?!;

Brillant
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ123456789¿?!;



Franklin Gothic Book
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ123456789¿?!;



Rochester-Light
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ123456789¿?!;

Kartika
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ12345
 6789¿?!;

(Ver más proceso de este punto en anexo 3)

Las opciones anteriores ayudaron a visualizar la legibilidad de cada una de las tipografías, pudiendo seleccionar dos que favorecen la lectura y visibilidad siendo la Limerick Light y la Century Gothic.

Para la selección final de tipografía, se tomaron en cuenta varios aspectos como la variedad en cuanto a la familia tipográfica, el tamaño de la tipografía en los diferentes puntos y sobre todo la legibilidad.

10. Proceso de Bocetaje

Para esta tipografía la búsqueda de la familia tipográfica fue limitada, por lo que no se encontraron las diferentes variaciones de la tipografía.

Century Gothic

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

En la tipografía Limerick, existe y se dispone de una familia tipográfica bastante completa, lo cual permite disponer de una variedad de grosores y tamaños que permite crear jerarquías. Como ese es uno de los propósitos de la tipografía, se determinó que la tipografía a utilizarse será Limerick Light para los textos y Limerick medium para los títulos.

Limerick Ligth

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

Limerick Medium

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

Limerick Demi Bold

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

Limerick Medium CondIta

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

Limerick Regular

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

Limerick X-Ligth

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales.

10. Proceso de Bocetaje

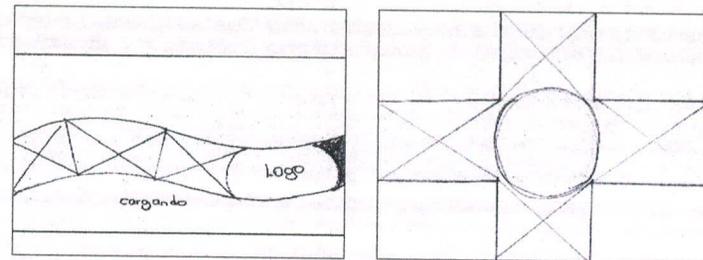
En la elaboración de la segunda propuesta se tomaron en cuenta algunos aspectos que en la propuesta anterior no fueron tomadas en cuenta. Una de ellas es la animación introductoria a la página.

Muchas veces esta no se añade, pero se decidió que en este proyecto si sería conveniente integrarla al diseño, con la finalidad de dar una bienvenida al grupo objetivo, en donde ellos se identificaran más, al mismo tiempo de que les pareciera atractiva.

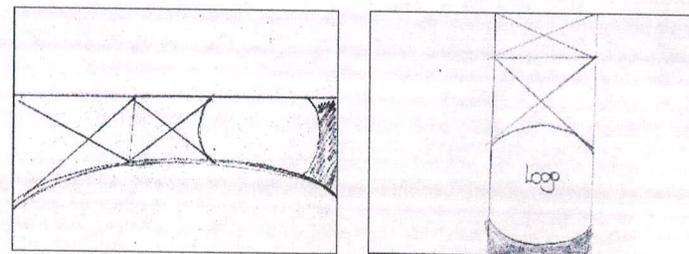
Asimismo de acuerdo a la encuesta realizada se evidenció que los jóvenes hacia el cual va dirigido este material, les gustan las páginas con animación.

En esta etapa se bocetó a mano las diferentes formas en que la animación de entrada pudiera colocarse. Se utilizó un bloque horizontal que ocupara lo largo el formato, conteniendo fotografías de los voluntarios y de los jóvenes deportistas, con la finalidad de atraer al espectador.

Asimismo las fotografías se encontrarían en movimiento, hacia el logotipo del Programa de Juventud y Escuela. A continuación se presentan los bocetos a mano.

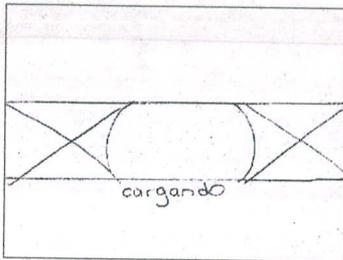


Se bocetaron distintas formas de colocar el bloque introductorio, tanto curvo, como rectilíneo. La finalidad de esta introducción, era llamar la atención, del grupo objetivo.



Se realizó la composición con combinación de líneas rectas y curvas, además del bloque de color colocado en forma vertical.

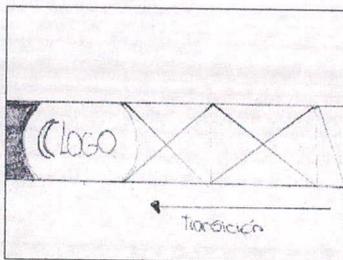
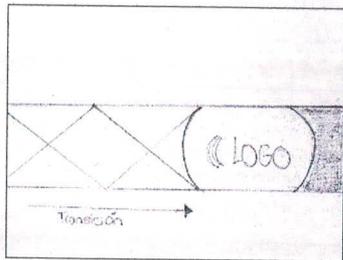
10. Proceso de Bocetaje



Esta prueba fue la que más se adecuaba por lo que se digitalizó, pudiendo ver la colocación de las fotografías, inicialmente se había pensado que ambos lados de las fotografías se movieran simultáneamente hacia el centro, pero por cuestiones de visibilidad se descartó. Por lo tanto se realizón otras pruebas de direccionalidad.

Estas dos colocaciones del bloque de fotografías fueron las que mejor se adecuaban a las necesidades planteadas, además de que permite una visibilidad en cuanto a lo que se dese proyectar. La dirección que quedó fue la de la inferior, ya que dirige la mirada hacia el lado derecho.

Para verificar la funcionalidad y visibilidad del boceto seleccionado anteriormente, se digitalizó, pudiendo comprobar que la imagen proyecta una secuencia de fotografías de voluntarios que avanzan hacia el logotipo de Juventud y Escuela formando así un enlace entre ambos.



10. Proceso de Bocetaje

Etapa 3

Se seleccionaron las fotografías que se utilizarían a lo largo del material. Es importante tomar en cuenta que en esta etapa se contaba con mayor material de fotografías, que en la propuesta anterior, dicho material fue proporcionado por la directora del programa Juventud y Escuela, Marisol Bustamante de los últimas actividades realizadas dentro del programa.



Etapa 3.1

Se seguirán trabajando a color para dar mayor impacto y atraer la atención del grupo objetivo.

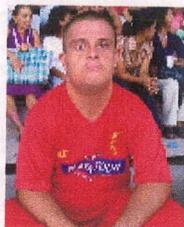
Cabe mencionar que en la propuesta anterior las fotografías se trabajaron en formato horizontal, lo cual no requería mayor tratamiento de las mismas.

En este caso si se da un tratamiento específico a las fotografías, ya que a través de la forma de estas se quiere transmitir el mensaje de unión. Por lo tanto la figura que se seleccionó fue el círculo.

Asimismo cabe resaltar que a las fotografías de los niños y jóvenes con mayores expresiones, se les dio un close-up, para destacar sus emociones. Por lo tanto las fotografías de los jóvenes deportistas se trabajaron en un encuadre de primer plano. Y la de los voluntarios en plano general, para mostrar parte del contexto y de lo que hacen en las actividades.

10. Proceso de Bocetaje

Fotos de los deportistas, en primer plano.



Fotos de actividades de voluntarios en plano general.



Etapa 3.2

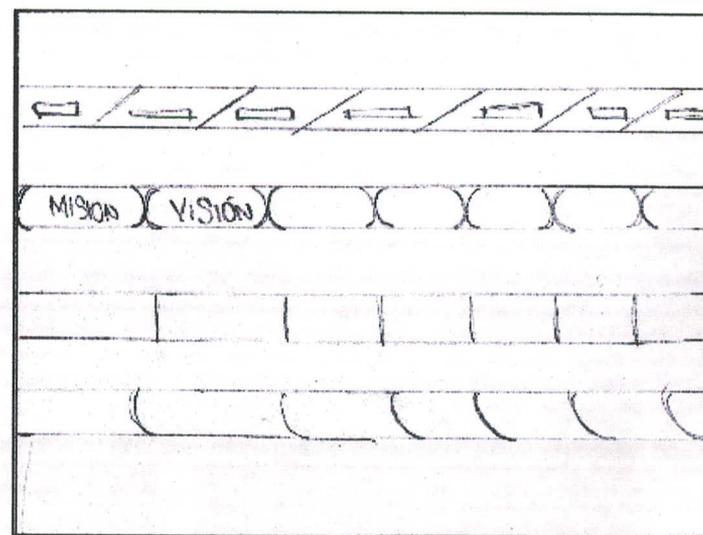
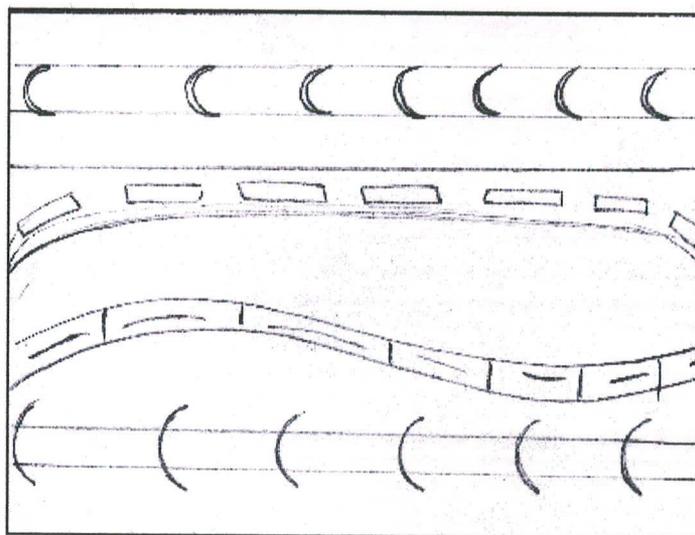
Las fotos en círculo y el encuadre le dan otro enfoque a las fotografías, al igual que ayudan a representar unión, enlace a través de la forma en que se encuentran encerradas. Para seguir manteniendo la unidad de cada una de las piezas dentro del formato se decidió incorporarle a las fotografías los medios círculos del logotipo.



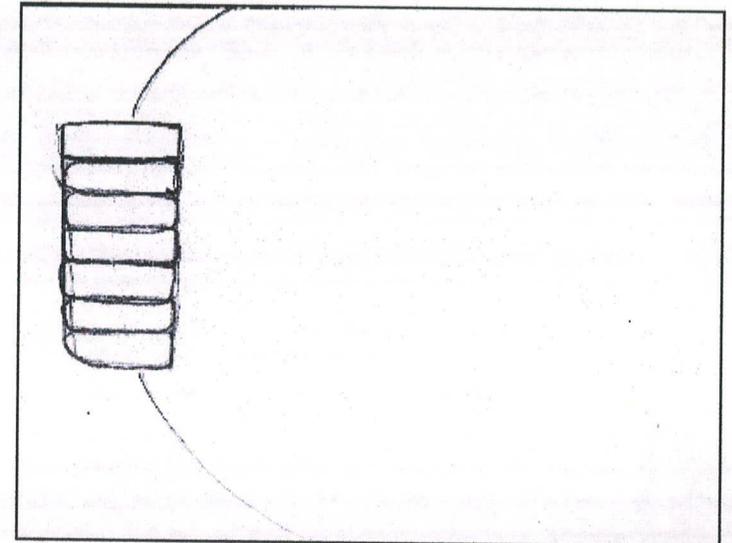
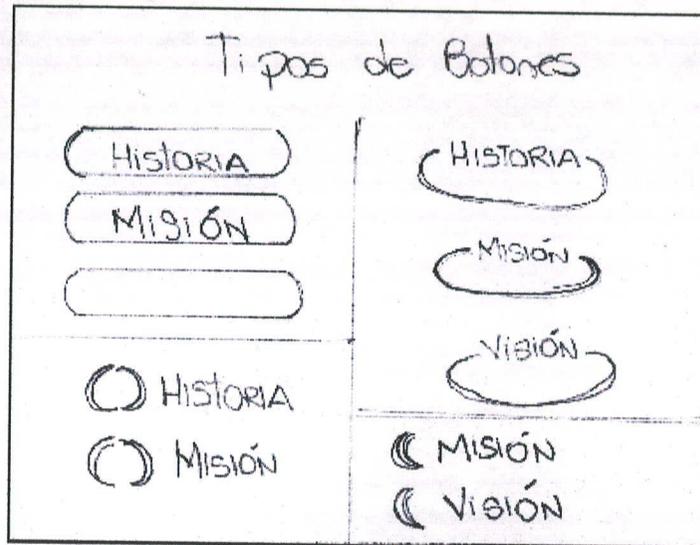
10. Proceso de Bocetaje

Etapa 4

Para iniciar se realizaron una serie de bocetos, para ver la variedad de posibles botones a utilizarse. Así como la forma del menú principal.



10. Proceso de Bocetaje

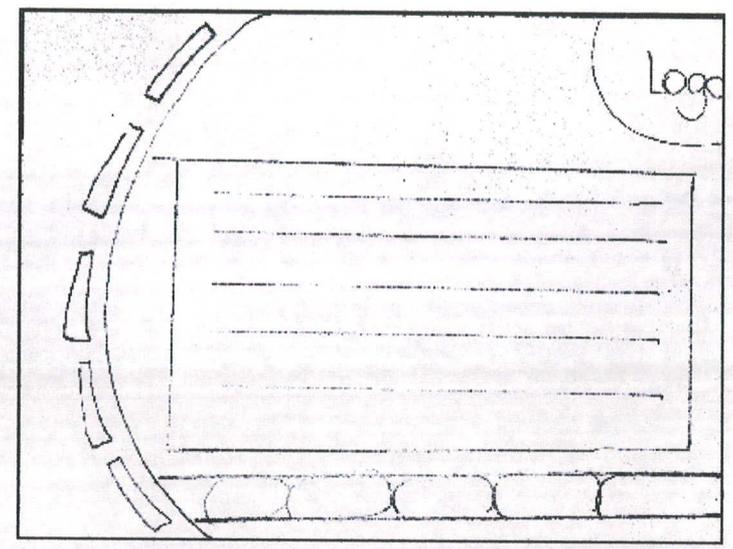
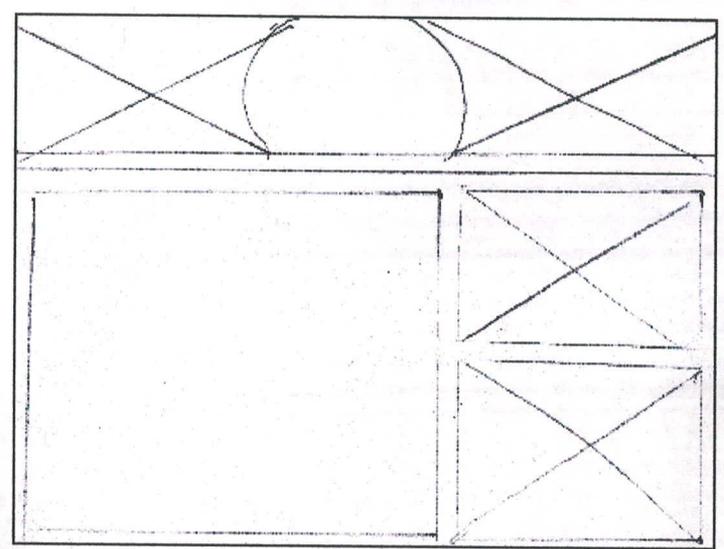


Se probaron diferentes tipos de botones que ayudarán a representar la parte del concepto relacionada al enlace. Después de definir el layout, se aplicarán algunos bocetos de los botones realizados.

10. Proceso de Bocetaje

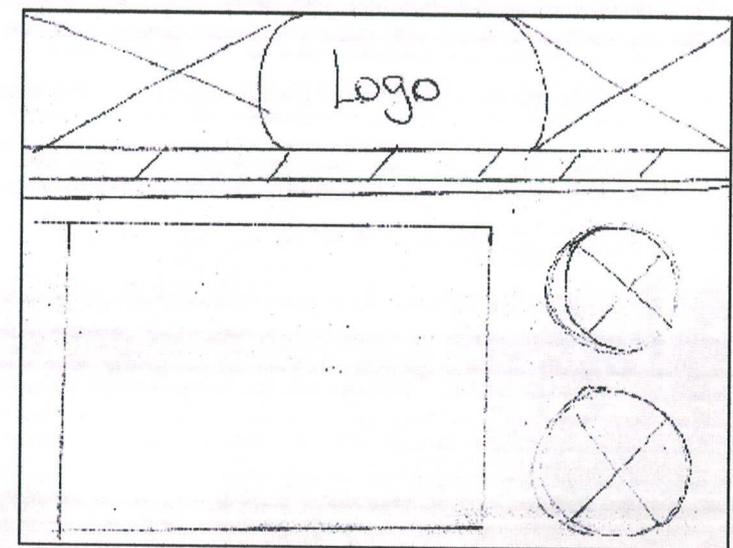
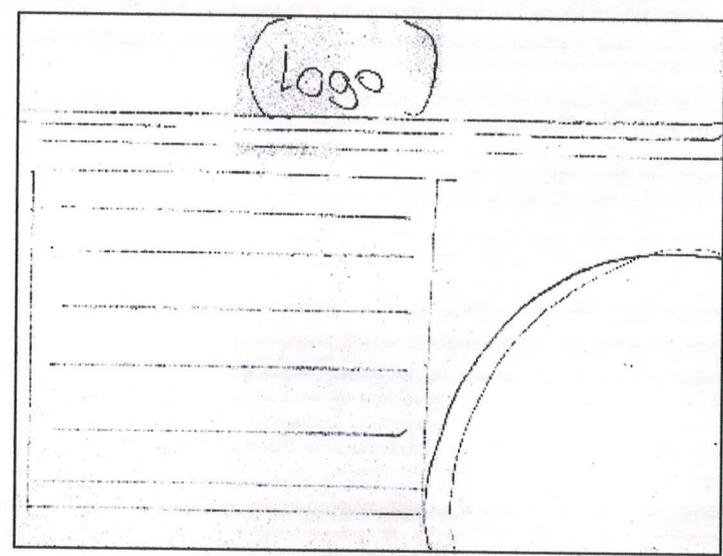
Etapa 5

En esta propuesta se realizaron nuevas retículas dentro del formato, que ayudarán a representar de una forma diferente la información dentro del formato.



10. Proceso de Bocetaje

Siempre se tomó en cuenta el espacio para la distribución de los elementos gráficos a utilizarse. Además de utilizar la forma circular, ya que ello ayuda a representar gráficamente el concepto.

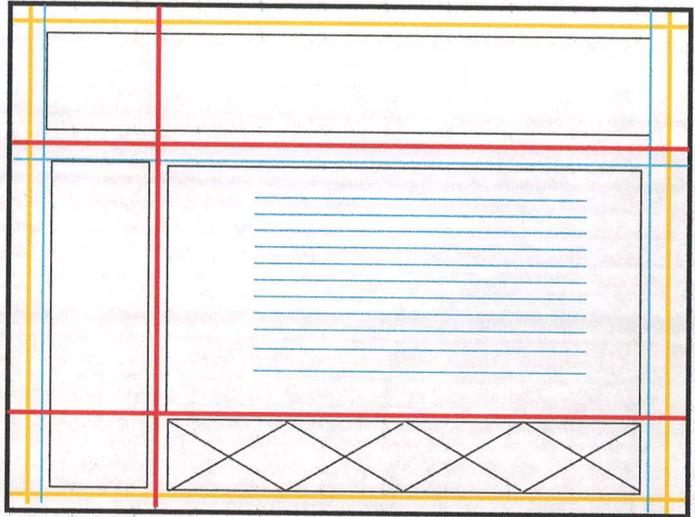
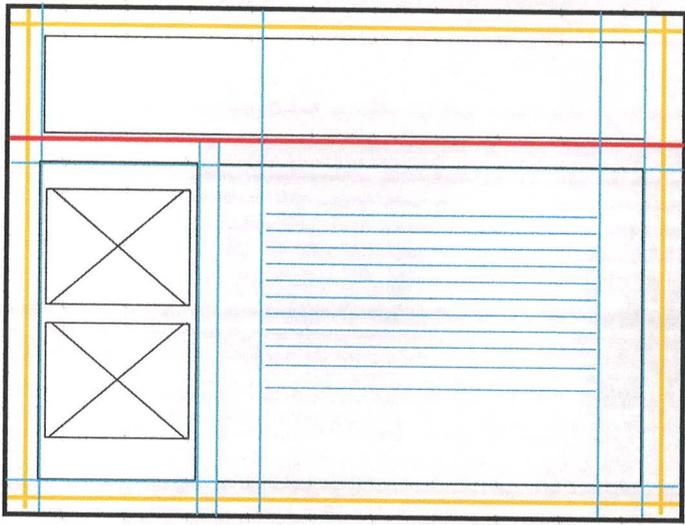


10. Proceso de Bocetaje

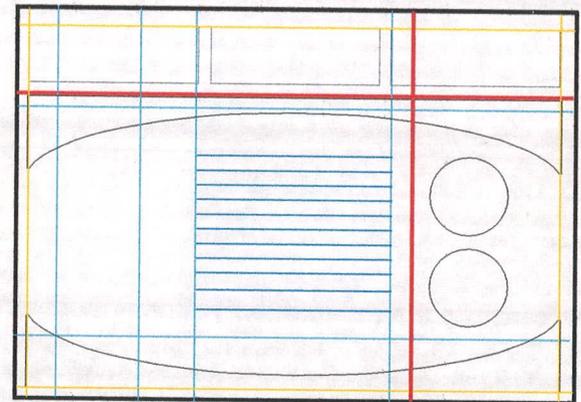
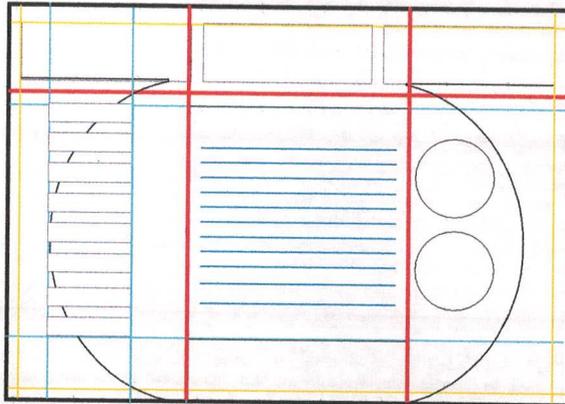
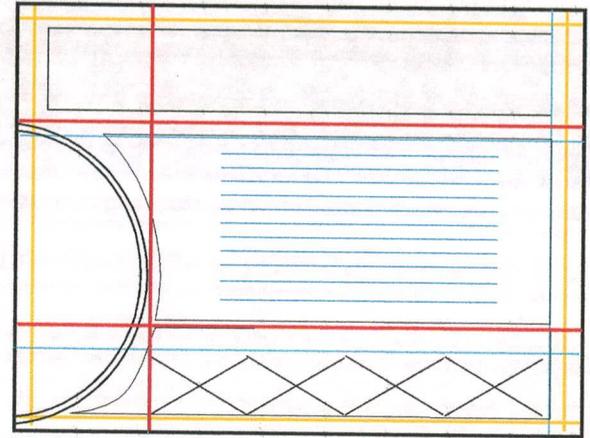
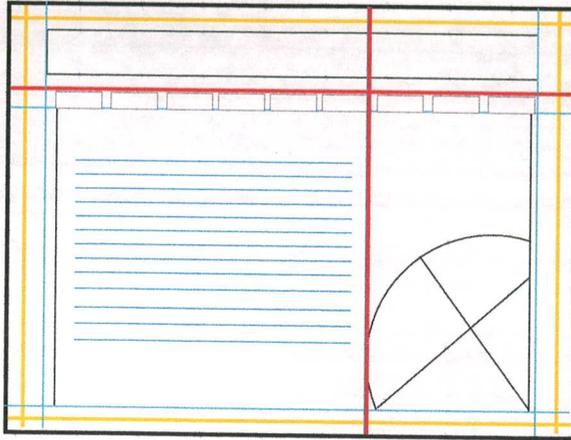
Etapa 5.1

En esta etapa nuevamente se digitalizaron los bocetos realizados a mano, para visualizar de una mejor forma la retícula, los ejes y los márgenes, dentro del formato.

Las líneas amarillas son los márgenes, las rojas los ejes y las verdes la retícula.



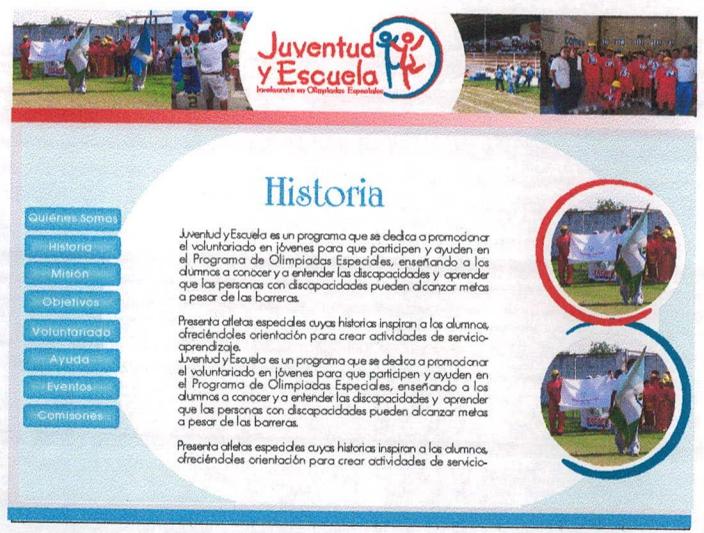
10. Proceso de Bocetaje



10. Proceso de Bocetaje

Etapa 5.2

En esta etapa se añadieron los elementos gráficos dentro de la retícula establecida. Aquí se puede apreciar la distribución de cada uno de los elementos, además de verificar la funcionalidad del formato en general. En esta parte también se puso mucho énfasis, en la colocación de los botones, ya que la navegabilidad es algo importante.



10. Proceso de Bocetaje

Se trabajó variedad de esquemas, los cuales se pueden apreciar a continuación, descartando algunos que no ayudaban en la transmisión del concepto.



10. Proceso de Bocetaje

Etapa 5.3

En esta parte del proceso se sugirió integrar las dos últimas propuestas para formar una sola, ya que ambas contenían aplicaciones gráficas funcionales. Por lo que en esta etapa la página web quedó de la siguiente manera.



La selección de este formato fue tomado por cumplir con la representación gráfica del concepto, el cual es "Un enlace de apoyo juvenil", el se ve reflejado en el manejo del encabezado, en el manejo del encuadre de las fotografías y en el fondo del formato en donde se trata de crear un enlace visual, en donde quiere haber intersección.



10. Proceso de Bocetaje



Se colocaron dos flechas que ayudan en la navegación de los diferentes links, ofreciendo al usuario otra forma de navegar, aparte del menú principal ubicado en la parte superior.

La tipografía dentro de este formato, crea jerarquías de los títulos y del cuerpo del texto. Asimismo el menú es bastante adecuado para la legibilidad por parte de los usuarios.

*Ver propuesta digital en cd adjunto.
Propuesta No. 2*



10. Proceso de Bocetaje

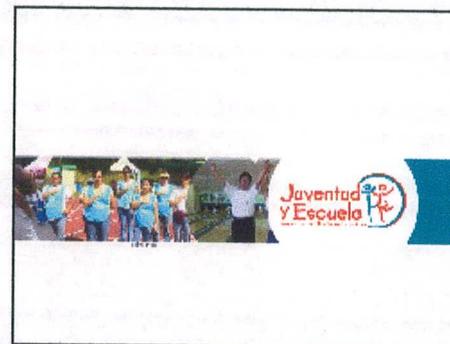
Etapa 6

Se considero adecuado en esta etapa de bocetaje, y ya finalizada la segunda propuesta, validar con expertos en el área de páginas web. La razón por la cual se decidió hacerlo es porque habían dos propuestas, de las cuales se pretendía dejar solamente una, que cumpliera con todos los requerimientos planteados.

Asimismo se considero factible validar en esta etapa, por si hubieran cambios muy drásticos, y que por ser un material multimedia, este tiende a llevar bastante tiempo en la realización de los mismos.

Las propuestas anteriores fueron validadas con tres expertos quienes laboran en Turismo Cultural, y quienes ganaron una arroba de oro por su página antiguacultural.com. Se les pasó una encuesta (anexo 5), en la cual dieron una serie de sugerencias que se tomaron en cuenta para mejorar la página. Los nombres de los expertos son :Silvia Soto, Enrique Soto y Adalberto.

Se validó la primera propuesta y la segunda, en donde la introducción de la segunda fue la seleccionada y donde se presentaron cambios los cuales se presentan a continuación.



Se iniciará con las sugerencias realizadas a la introducción. La animación de las fotografíasles pareció interesante, agradable visualmente, entre las sugerencias que dieron fue la de añadirle mayor color, ya que era muy plano y poco llamativo sobre todo para el grupo objetivo.

Además se sugirió que hubiera una introducción por medio de palabras, que diera una orientación acerca de que se iba a ver en las demás páginas, una introducción con texto, para una mayor ubicación.

10. Proceso de Bocetaje

Tomando en cuenta las sugerencias dadas por los expertos en páginas web se decidió incorporar el color rojo en fondo del formato para crear un mayor impacto, asimismo se colocaron palabras, de ayuda, que van apareciendo y desapareciendo a lo largo de la introducción, para llamar así también la atención de parte del grupo objetivo, además de darles una idea, de lo que se trata.

Además esto fue sugerido en caso de que el material no llegara específicamente al grupo objetivo. Se corrigió que en lugar de saltar intro se colocara skip intro, en el lenguaje web, además de dar la opción de añadir la opción de volver a ver la página.

Se añadieron palabras para crear un poco de expectativa



En la validación de la primera propuesta, les pareció la fotografía del lado izquierdo superior ya que se encuentra en un buen punto focal. Pero sugirieron que tuviera fotografías más emotivas, de niños y jóvenes especiales, para crear empatía por parte del grupo objetivo.

Además de lograr el objetivo, que es que los jóvenes se integren y participen en el programa de Juventud y Escuela.

Asimismo mencionaron que el color era demasiado suave y que ello no ayudará a captar la atención por parte del grupo objetivo. La colocación y funcionalidad del menú del lado izquierdo y siempre visible les pareció ya que es algo funcional y permite una fácil navegación.



10. Proceso de Bocetaje

En lo que respecta a esta propuesta nuevamente mencionaron que el color era demasiado suave, lo cual no crea ningún tipo de impacto, sobre todo a los jóvenes.

Además mencionaron que las fotografías dentro de los círculos, era mucho mejor el manejo de las mismas que en la propuesta anterior.

Asimismo sugieron incorporar la animación de la primera propuesta de los personajes del logotipo que crecen, ya que eso ayuda, a que los usuarios estén más atentos y tengan mayor incentivo.

Nuevamente se sugirió la evaluación de mejores fotografías que tuvieran emociones y se transmitieran al grupo objetivo.

En esta propuesta eliminaron las flechas, ya que mencionaron que no tenía ningún sentido, que estuvieran ya que la información de cada botón era muy poca y pareciera como si hubiera más información del mismo tema.

→
Eliminar
flechas

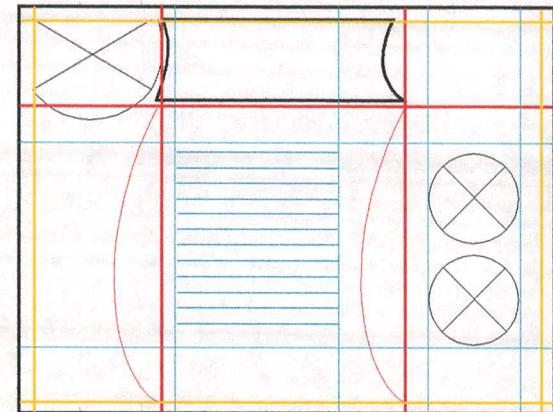
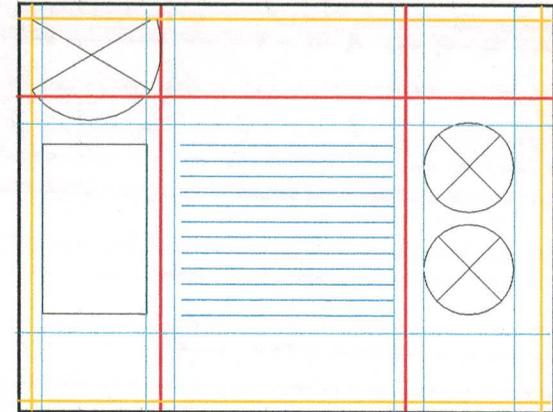
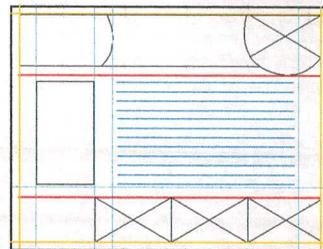
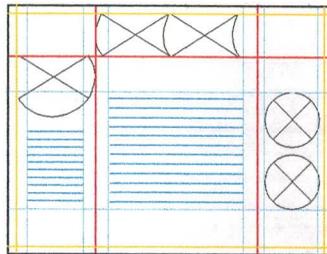


10. Proceso de Bocetaje

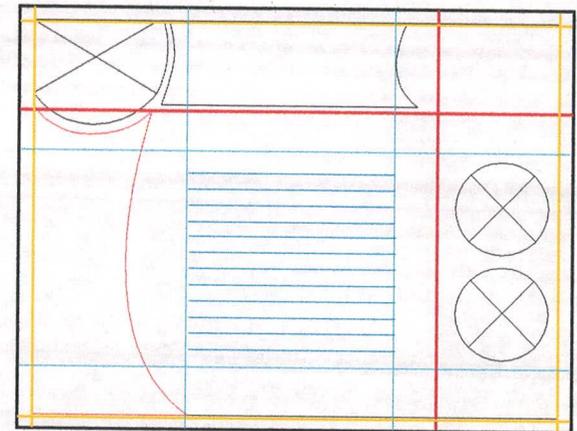
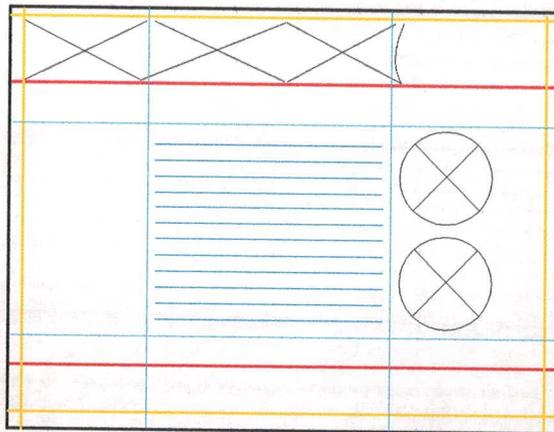
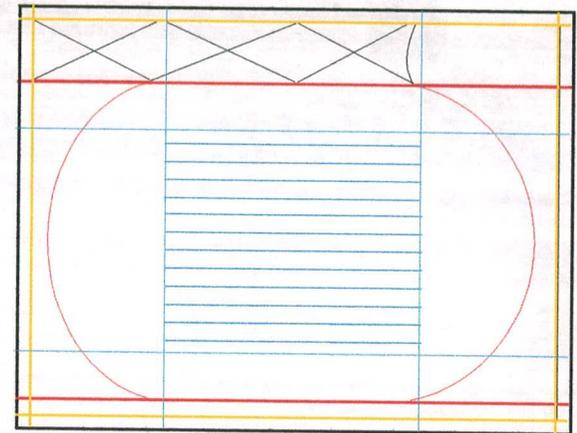
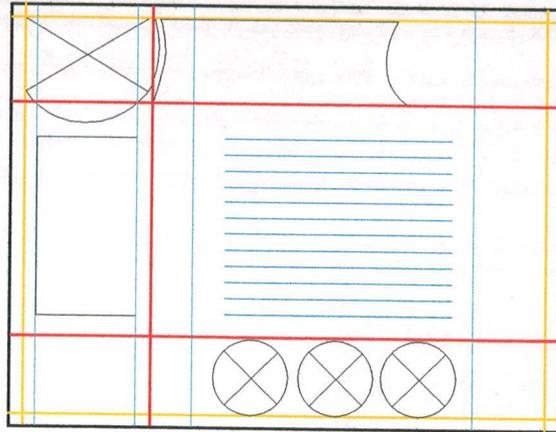
Etapa 7

Tomando en cuenta las sugerencias dadas por los expertos se decidió realizar nuevas propuestas, que ayudaran a integrar ambas propuestas, y de esta forma obtener una mejor solución gráfica.

Para cambiar el proceso se realizaron nuevamente una serie de retículas para tomar en cuenta los aspectos sugeridos e integrar las dos propuestas.



10. Proceso de Bocetaje

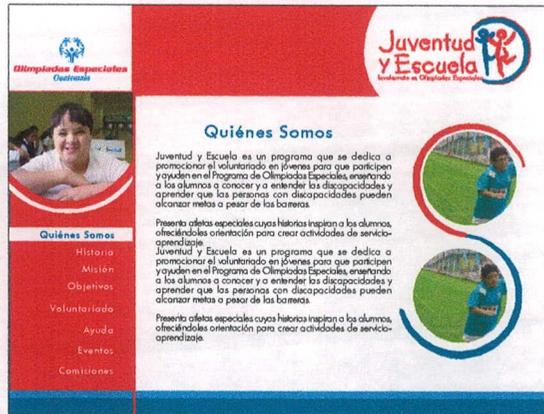


10. Proceso de Bocetaje

Etapa 7.1

En esta etapa se añadió color a las diagramaciones y elementos gráficos para visualizar de una mejor manera cómo quedaría la página.

Además en estas diagramaciones se toman en cuenta las sugerencias dadas por los expertos quienes, otra sugerencia fue la de colocar fotografías más emotivas que crearan empatía hacia el grupo objetivo, por lo que se trabajó más en las fotografías.



10. Proceso de Bocetaje



10. Proceso de Bocetaje

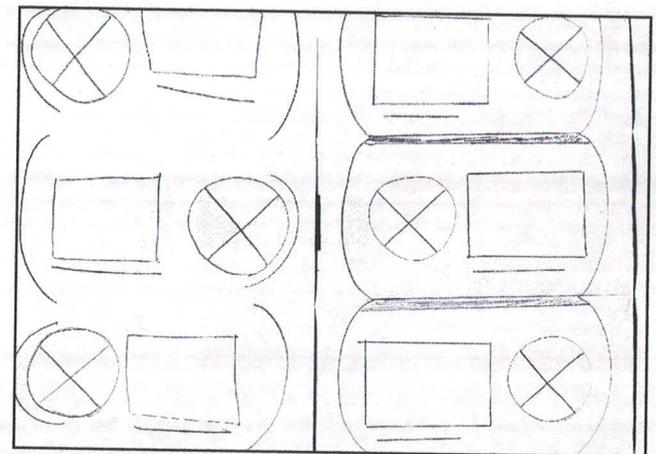
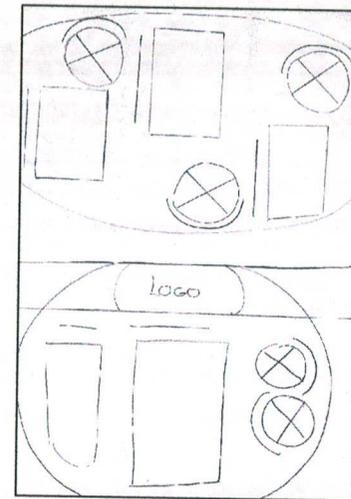
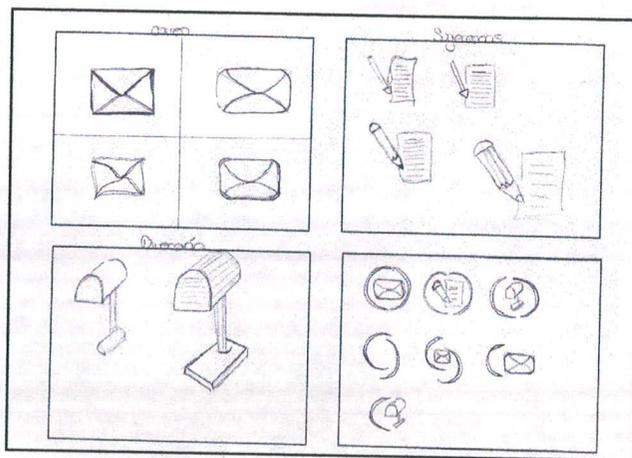


Esta fue la propuesta seleccionada, ya que cumple con todas las solicitudes mencionadas anteriormente, se puede ver cómo el color cambió en relación a las propuestas anteriores, además de que hay mayor impacto visual logrado por medio de las fotografías.

10. Proceso de Bocetaje

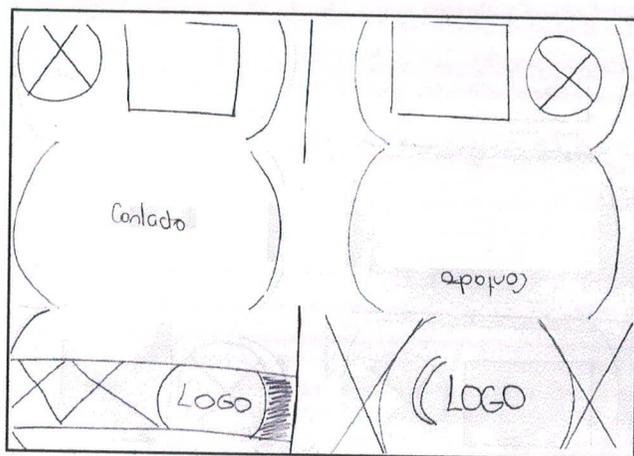
Etapa 8

En esta etapa se realizaron nuevamente bocetos del trifoliar, para que este se acompañará al material digital. Aquí se presentan los bocetos realizados a mano.



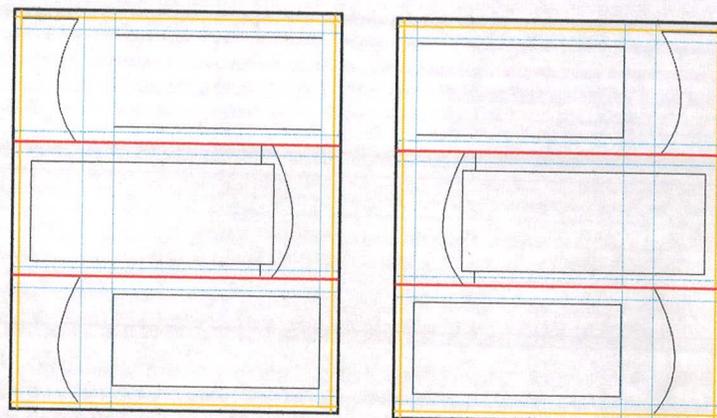
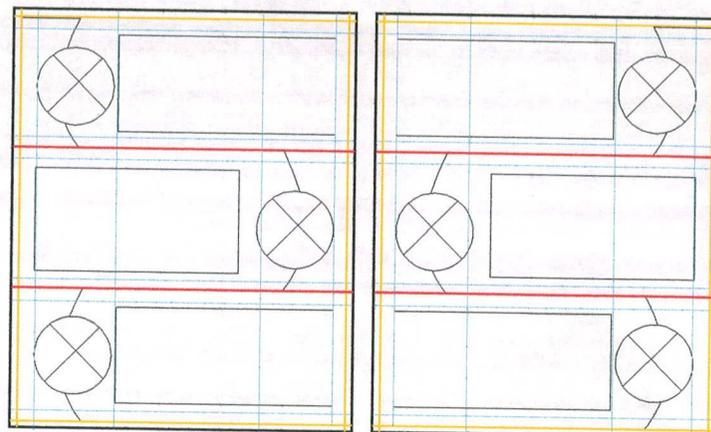
10. Proceso de Bocetaje

Etapa 8.1

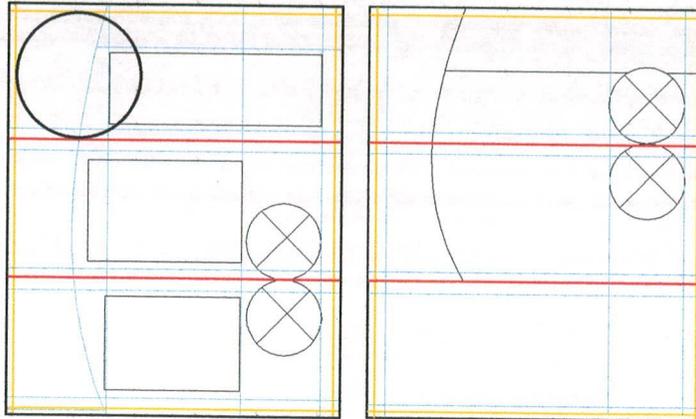


En la segunda propuesta y ante la necesidad de utilizar fotografías más emocionales, el cliente proporcionó más material, de las actividades realizadas recientemente.

Las fotografías que se utilizarán serán las siguientes, tomando en cuenta además el cambio de enfoque que algunas tuvieron.



10. Proceso de Bocetaje



Etapa 8.2

En esta etapa se digitalizaron las propuestas anteriores en línea. Las cuales se presentan a continuación, pudiendo observarse como quedaría la composición, con las fotos y el texto dentro de la retícula establecida previamente.

¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a proporcionar al voluntariado en jóvenes, para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

Presenta atletas especiales cuyos historias inspiran a los alumnos, enseñándoles maneras para crear actitudes de respeto y empatía.

Historia

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver ganó en marcha un reconocimiento para la gente con discapacidades mentales. Con ella quedó demostrado que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que le sirvió de la sociedad. Luego, el programa Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurado en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales celebrados en Chicago, Illinois, USA.

Voluntarios

Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencia deportiva a 2.5 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa. Los voluntarios aumentan las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales. El compromiso de los voluntarios de Olimpiadas Especiales es un ejemplo a seguir para los atletas especiales, con lo que consiguen experiencias.

Entrenamiento deportivo:
 Serán como entrenadores certificados de Olimpiadas Especiales. Ayudan a realizar eventos deportivos de Olimpiadas Especiales. Organizan, entran y juegan en eventos de Deportes Unificados.

Competencias:
 Serán como conductores, siendo comités, ayudan con el registro, creando y actualizando bases de datos y procesando información.

Para más información comuníquese a:
 Centro de Estudios de Investigación Científica y Tecnológica
 Edificio de Física 2, zona 7
 Ciudad de México, México, D.F. 04510
 Teléfono: 52523472 / 52523482
 www.juventudyescuela.com

Quiero ganar, pero el no puedo hacerlo por culpa en el sistema.

10. Proceso de Bocetaje

¿Quiénes Somos?
Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar al voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar más a pesar de las barreras.

Presenta ofertas especiales cuyos hábitos ayudan a los alumnos, discapacitados orientados para crear actividades de servicio-aprendizaje.



Entrenamiento deportivo:
Son como entrenadores certificados de Olimpiadas Especiales. Ayudan a mejorar eventos deportivos de Olimpiadas Especiales. Organizan, entranan o juegan en equipos de Deportes Unidos.

Competiciones:
Son como conductores, sirviendo comida, ayudan con el registro, creando y actualizando bases de datos y procesando información.

Historia
A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un movimiento para la gente con discapacidad intelectual. Con ella quería demostrar que las personas con esta condición tenían habilidades deportivas que les ayudaba a superar el estigma. Olimpiadas Especiales Original fue oficialmente inaugurada en 1968, por los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales en Chicago, Illinois, EUA.

Voluntarios
Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.5 millones de atletas con discapacidad intelectual en nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa. Los voluntarios crean las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.



Historia
Fue mayor colaboración a nivel mundial con el equipo de Olimpiadas Especiales Original en Chicago, Illinois, Estados Unidos. www.juventudyescuela.com
Teléfono: 52-55-5232-7123/5232-7123/5232-7123
Correo Electrónico: info@juventudyescuela.com
Facebook: Juventud y Escuela

Historia
Fue mayor colaboración a nivel mundial con el equipo de Olimpiadas Especiales Original en Chicago, Illinois, Estados Unidos. www.juventudyescuela.com
Teléfono: 52-55-5232-7123/5232-7123/5232-7123
Correo Electrónico: info@juventudyescuela.com
Facebook: Juventud y Escuela



Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser voluntario en el evento.

¿Quiénes Somos?
Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar al voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar más a pesar de las barreras.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar al voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar más a pesar de las barreras.

Historia
A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un movimiento para la gente con discapacidad intelectual. Con ella quería demostrar que las personas con esta condición tenían habilidades deportivas que les ayudaba a superar el estigma. Olimpiadas Especiales Original fue oficialmente inaugurada en 1968, por los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales en Chicago, Illinois, EUA.




Voluntarios
Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.5 millones de atletas con discapacidad intelectual en nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa. Los voluntarios crean las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.

¿Quiénes Somos?
Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar al voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar más a pesar de las barreras.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar al voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar más a pesar de las barreras.

Historia
A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un movimiento para la gente con discapacidad intelectual. Con ella quería demostrar que las personas con esta condición tenían habilidades deportivas que les ayudaba a superar el estigma. Olimpiadas Especiales Original fue oficialmente inaugurada en 1968, por los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales en Chicago, Illinois, EUA.




Voluntarios
Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.5 millones de atletas con discapacidad intelectual en nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa. Los voluntarios crean las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.

Participa, Involúcrate, Apoya, Involúcrate

Juventud y Escuela

Las propuestas anteriores, fueron descartadas, ya que lo que se buscaba con el trifoliar era llamara la atención y que estuviera unificado con el diseño de la página web. Como el diseño fue cambiado del material multimedia, las propuestas anteriores, no reflejaban unidad y el color tampoco era muy llamativo para el grupo objetivo.

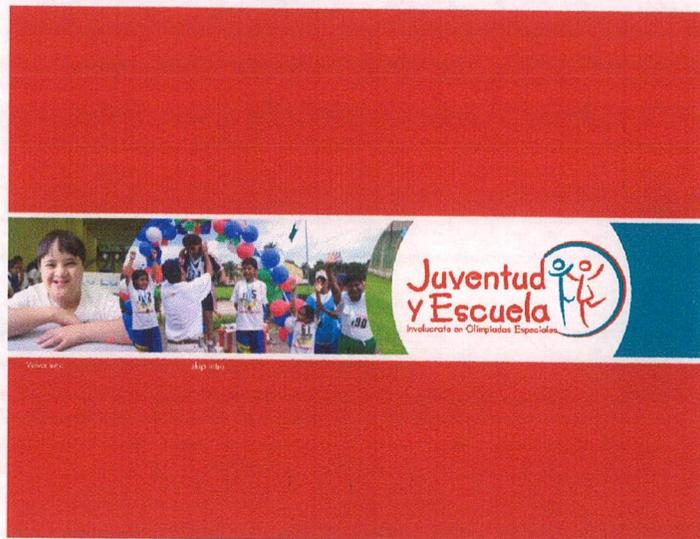
La propuesta fue cambiada, en esta los colores son más llamativos, la diagramación, ayuda a que el material tenga unidad con el material multimedia. Hay mayor manejo de los elementos de texto y de imágenes, y tiende a llamar la atención.

10. Proceso de Bocetaje

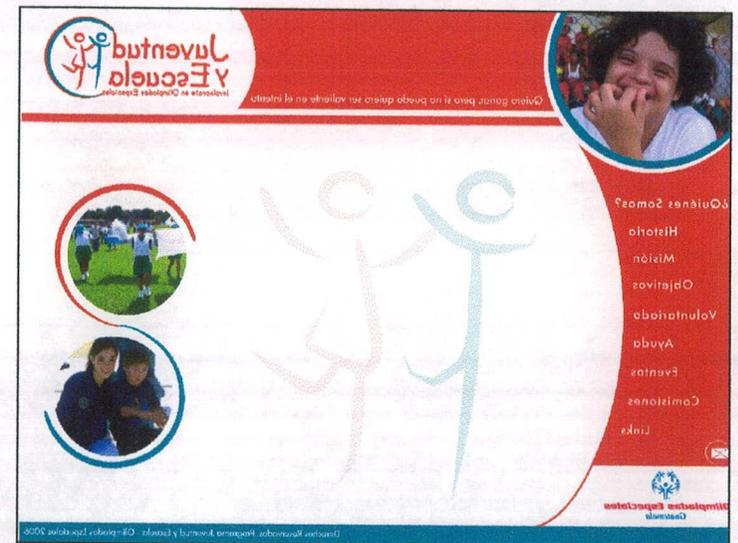
Propuesta Preliminar

Propuesta Preliminar

Página web.



introducción



Primera vista

10. Proceso de Bocetaje

Propuesta Preliminar

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promover el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

Presenta atletas especiales cuyas historias inspiran a los alumnos, ofreciéndoles orientación para crear actividades de servicio-aprendizaje.

Olimpiadas Especiales
Centrales

Documento Propuestas: Proceso de Bocetaje y Escucha - Olimpiadas Especiales 2006

Link de quienes son

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

Historia

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA.

Olimpiadas Especiales
Centrales

Documento Propuestas: Proceso de Bocetaje y Escucha - Olimpiadas Especiales 2006

Link de historia

10. Proceso de Bocetaje

Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valorado en el futuro.

Juventud y Escuela
Iniciativa de Olimpiadas Especiales

Misión

Olimpiadas especiales necesita permanentemente de un grupo de voluntarios y jóvenes a partir de 16 años, que quieran ayudar a coordinar en diferentes actividades que se realizan a lo largo de todo el año, apoyando las competencias de estos ejemplares deportistas. A mejorar sus destrezas deportivas, prepararse para las competiciones. Desarrollar relaciones y amistad.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Director Ejecutivo: Práxedes J. Escobar - Olimpiadas Especiales 2018

Link de misión

Juventud y Escuela
Iniciativa de Olimpiadas Especiales

Objetivos

Integrarlos a la sociedad como ciudadanos útiles y productivos, en un marco de aceptación, igualdad y respeto.

Integrarlos a la sociedad como ciudadanos útiles y productivos, en un marco de aceptación, igualdad y respeto.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Director Ejecutivo: Práxedes J. Escobar - Olimpiadas Especiales 2018

Link de objetivos

10. Proceso de Bocetaje

Propuesta Preliminar

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado**
- Ayuda
- Eventos
- Comisiones
- Links

¿Qué es voluntariado?

Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencia deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa.

Los voluntarios aumentan las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales. El compromiso de los voluntarios de Olimpiadas Especiales es un ejemplo a seguir para los atletas especiales, con los que comparten experiencias.

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Derechos Reservados, Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2009

Link de voluntariado

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda**
- Eventos
- Comisiones
- Links

Ayuda

Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencia deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa.

Los voluntarios aumentan las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales. El compromiso de los voluntarios de Olimpiadas Especiales es un ejemplo a seguir para los atletas especiales, con los que comparten experiencias.

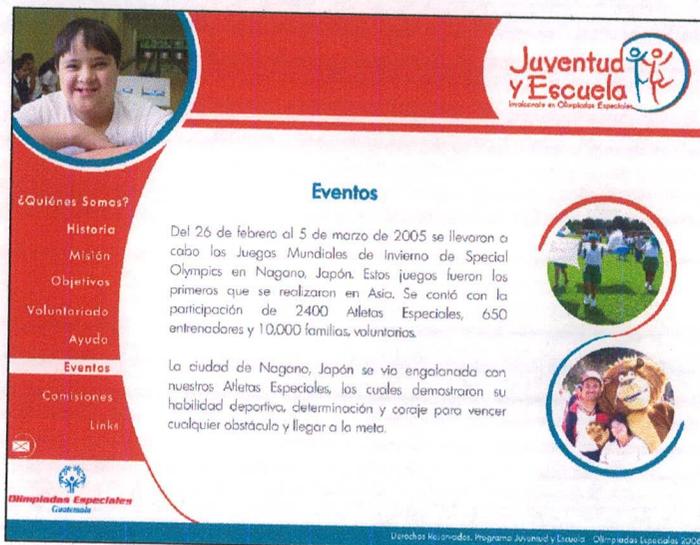
Olimpiadas Especiales
Guatemala

Derechos Reservados, Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2009

Link de ayuda

10. Proceso de Bocetaje

Propuesta Preliminar



Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

Eventos

Del 26 de febrero al 5 de marzo de 2005 se llevaron a cabo los Juegos Mundiales de Invierno de Special Olympics en Nagano, Japón. Estos juegos fueron los primeros que se realizaron en Asia. Se contó con la participación de 2400 Atletas Especiales, 650 entrenadores y 10.000 familias voluntarias.

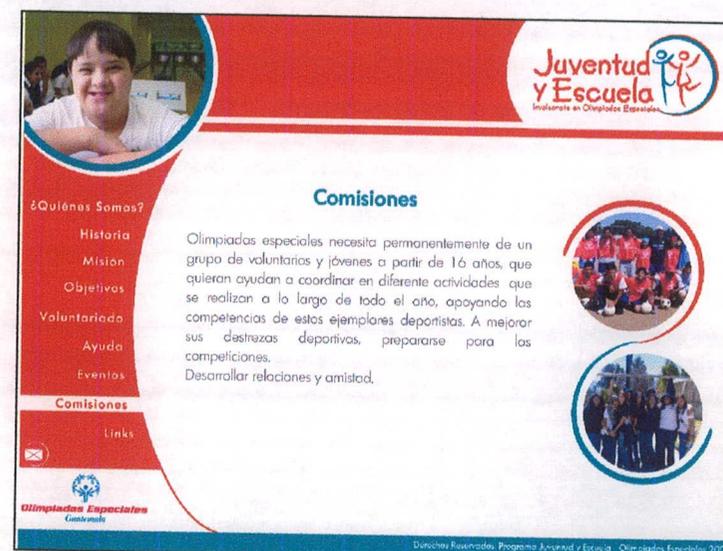
La ciudad de Nagano, Japón se vio engalanada con nuestros Atletas Especiales, los cuales demostraron su habilidad deportiva, determinación y coraje para vencer cualquier obstáculo y llegar a la meta.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Derechos Reservados. Programa Juventud y Escuela. Olimpiadas Especiales 2005

Link de eventos



Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

Comisiones

Olimpiadas especiales necesita permanentemente de un grupo de voluntarios y jóvenes a partir de 16 años, que quieran ayudar a coordinar en diferente actividades que se realizan a lo largo de todo el año, apoyando las competencias de estos ejemplares deportistas. A mejorar sus destrezas deportivas, prepararse para las competiciones. Desarrollar relaciones y amistad.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Derechos Reservados. Programa Juventud y Escuela. Olimpiadas Especiales 2005

Link de comisiones

10. Proceso de Bocetaje

The screenshot shows a website for 'Juventud y Escuela' (Youth and School) with the tagline 'Inclusión en Olimpíadas Especiales'. The page features a navigation menu on the left with items: ¿Quiénes Somos?, Historia, Misión, Objetivos, Voluntariado, Ayuda, Eventos, Comisiones, and Links. The 'Links' section contains three entries: 'http://www.olimpiadasespeciales.org.mx/' with a circular image of a group of people; 'http://www.olimpiadasespecialor.gat/' with a circular image of a person; and 'http://www.specialolympics.org/Special%20Olympics%20Public%20Website/Spanish/default.htm' with a circular image of a person. The footer includes the logo for 'Olimpiadas Especiales Guatemala' and the text 'Derechos Reservados Programa Juventud y Escuela - Olimpíadas Especiales 2009'.

Link de links

10. Proceso de Bocetaje

Propuesta Preliminar

Trifoliar.



Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras. Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

¿Quiénes Somos?

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizadas en Chicago, Illinois.



Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencia deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa. Las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.



Historia

Voluntarios

Entrenamiento deportivo:
Sirven como entrenadores certificados de Olimpiadas Especiales. Ayudan a realizar eventos deportivos de Olimpiadas Especiales. Organizan, entrenan o juegan en equipos de Deportes Unificados.

Competencias:
Sirven como conductores, sirviendo comida, ayudan con el registro, creando y actualizando bases de datos y procesando información.

Entrenamiento deportivo:
Sirven como entrenadores certificados de Olimpiadas Especiales. Ayudan a realizar eventos deportivos de Olimpiadas Especiales. Organizan, entrenan o juegan en equipos de Deportes Unificados.

¿Dónde ayudar?

Para mayor información comunicarse a
Olimpiadas Especiales
Centro Deportivo La Democracia, Ciudad
de Plata 2 zona 7
Guatemala
Teléfonos: 24252472 / 24252467
www.juventudyescuela.com



PARTICIPA UN ETE APOYA INVOLUCRATE



Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valiente en el intento.

II. Validación Técnica del Diseño Preliminar

Informe de Validación

Es importante tomar en cuenta que los cambios más notorios se hicieron en la etapa de prevalidación.

Expertos en el tema

La validación es una etapa del proceso que permite una evaluación del conjunto de las piezas, dando la oportunidad de comprobar su funcionalidad y de corregir aspectos que a lo largo de la propuesta mejorarán la propuesta final presentada.

Para confrontar la propuesta diseñada con los parámetros establecidos tanto en la estrategia de comunicación como en la tabla de requisitos se presentan los resultados obtenidos en las validaciones que se realizaron a los expertos en el tema. (Ver instrumento en anexo 6).

Entre los cuales se cuentan con las siguientes personas: Oscar Mejía (Mensajero de Olimpiadas Especiales), Gabriela Marinaleys (Directora Ejecutiva Nacional), Regina Cordón (Comité de Familia), Ingrid Morales (Directora Expansión y Deportes), Marisol Bustamante (Directora del Programa Juventud y Escuela). Todas las personas mencionadas anteriormente trabajan directamente con Olimpiadas Especiales.

Cada una de las personas cuenta con un área específica de trabajo y conocen sobre la labor que realizan los jóvenes voluntarios.

Es importante mencionar que la validación fue realizada con la finalidad de verificar si los elementos de diseño aplicados, pueden ser interpretados por las personas indirectamente relacionadas al diseño, y comprobar si la intención se tuvo se cumplió y de que manera el concepto se reflejó en los materiales.

La validación se llevó a cabo a través de un instrumento el cual consistió en las siguientes preguntas y que se describen a continuación:

Se inició preguntando en cuanto al interés que la introducción a la página generaba a lo que la mayoría respondió que esta les parecía llamativa, asimismo respondieron que las fotografías que en la introducción se habían utilizado tendían a captar su atención, respondiendo a ello de forma unánime.

Esto favorece la estrategia de comunicación ya que si la página llama la atención desde un principio, es posible que el espectador esté interesado en conocer el interior de la misma.

En cuanto al manejo del diseño del interior de la página respondieron en su mayoría que les llamaba la atención, porque les transmitía dinamismo.

Esto se debe a que a través de la retícula establecida inicialmente se quería expresar orden y que los materiales fueran distribuidos estéticamente dentro del formato.

De igual manera se les preguntó respecto a la funcionalidad de los botones como menú en la página a la que respondieron en casi parejo que eran tanto fáciles de reconocer como prácticos.

En cuanto a la navegación de la página en general respondieron que era fácil de navegar. Lo cual es algo muy importante y acertado para el diseñador ya que esto era algo que se quería lograr. Asimismo la mayoría de los expertos respondieron que la página les parecía animada.

En esta etapa se hicieron observaciones que la página era bastante práctica, que no aburría el estarla viendo y que daban ganas de leer toda la información. Esto es importante porque lo que se quería era informar y motivar al espectador a hacerlo, por ello se trató de evitar saturar la página con información.

En cuanto el trifoliar, se les preguntó cómo les parecía el diseño a lo que la mayoría respondió que les parecía atractivo, ya que la colocación de los elementos

que se encontraban dentro del formato lo hacían bastante interesante, respondiendo a ello de forma unánime. Asimismo se evaluó si realmente el material impreso que en este caso era el trifoliar cumplía con la función de dar a conocer información respecto al programa, siendo estos uno de los objetivos planteados inicialmente a lo que respondieron que sí.

Respondieron en su mayoría que el trifoliar cumplía con la función de informar. De igual forma respondieron que el material era práctico y útil. Esto es muy importante ya que se quería verificar la validez de la selección del trifoliar como material impreso.

Se les preguntó cual consideraban que era la finalidad de mantener unificado el diseño del trifoliar con la página web a lo que respondieron en su mayoría que era mantener la unidad.

En general de ambos materiales se les preguntó respecto al tamaño del texto a lo que respondieron que este era fácil de leer. Esto comprueba que se cumple la expresividad que se le había dado a la tipografía la cual era legibilidad.

Se les preguntó que era lo que transmitían las fotografías utilizadas en los materiales a lo que respondieron que reflejaban simpatía y solidaridad. Esto cumple con la tabla de requisitos en donde se quería expresar empatía.

Además respondieron que estas apoyaban y representaban el tema del voluntariado.

El concepto es "Un enlace de apoyo juvenil", el cual en parte se transmite a través de la utilización de círculos por lo que se preguntó que era lo que los círculos transmitían dentro de los materiales a lo que respondieron dentro de las opciones la palabra enlace. En cuanto al color respondieron que este llamaba su atención al igual que los hacía interesarse en el tema.

Se les preguntó cuál era la función específica que cumplían los materiales diseñados a lo que respondieron que era informar e incentivar a los jóvenes a participar en el programa de Juventud y Escuela.

Nuevamente se comprueba que el objetivo planteado se está cumpliendo. En cuanto a la forma que los materiales se presentan para transmitir la información respondieron que lo hacen de forma atractiva y variada.

Algo muy importante que se les preguntó fue respecto a la cantidad de información que se les proporcionaría al grupo objetivo, a lo que respondieron que esta era adecuada.

Dentro de las observaciones generales de ambos materiales mencionaron que el tamaño utilizado para cada una de las piezas era bueno, al igual que la aplicación del color, ya que los ayuda a mantener su identidad y su relación directa con lo que es Olimpiadas Especiales.

Otra observación que se realizó fue se incluyera sonido. Se mencionó que existe un himno dedicado al voluntariado el cual fue presentado en un evento reciente en el Salvador. Pero para poder incorporarlo se mencionó que se necesita permiso para poder utilizarlo.

Por lo tanto se esperará hasta que se tenga la autorización respectiva, y se incluirá dentro como parte de la introducción, lo cual favorecería y llamaría la atención dentro de la página.

Otra observación que se realizó fue que sería bueno incluir un espacio exclusivo para los patrocinadores de Olimpiadas Especiales, esto se tomará en cuenta y se evaluará cuando ya se tengan los logotipos respectivos de cada uno de los patrocinadores.

Asimismo se sugirió resaltar más el lema del programa, el cual dice "Quiero ganar, pero sino puedo quiero ser valiente en el intento", ya que mencionan que es un lema que los identifica y el cual utilizan mucho. Asimismo se sugirió darle un lugar más importante dentro del formato de la página al logotipo de Olimpiadas Especiales.

Grupo Objetivo

Como factor indispensable el grupo objetivo, en esta etapa se les validó sobre todo porque es en manos de ellos en que los materiales caerán y serán ellos quienes los aprovechen y a quienes la información respectiva se les hará llegar. (Ver instrumento en anexo 6).

Para validar los materiales se acudió a la Escuela Normal de Maestras para Párvulos, ya que ellas formaron parte del grupo objetivo a quienes se les pasó la encuesta para conocer su perfil demográfico y psicográfico, además porque ellas ya han recibido

pláticas en relación al programa y como se aclaró dentro de los objetivos, el material es para todos aquellos estudiantes que pudieran estar interesados en participar dentro del programa.

La validación se pasó a 13 estudiantes que cursan actualmente los cursos de 5to. y 6to. Magisterio.

Para iniciar con la validación se les preguntó igual que a los expertos como les parecía la introducción a la página web a lo que en forma unánime respondieron que les parecía interesante.

El manejo de fotografías dentro de la misma les ayudaba a captar su atención y a interesarlas en el tema. Esto como se mencionó anteriormente era uno de los principales objetivos, que la imágenes ayudaran a captar la atención de lo usuarios. Además esto se logró a través del manejo de enfoques en cada una de las fotografías.

En cuanto al diseño del interior de las páginas mencionaron la mayoría que les transmitía variedad y dinamismo. En cuanto a la composición de los elementos dentro del mismo permitía dinamismo y también variedad.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

Se les preguntó respecto a la funcionalidad de los botones como menú en la página a la que respondieron que eran fáciles de reconocer así como prácticos. En cuanto a la navegación de la página respondieron que era fácil de navegar, además que era muy práctica.

Esto era una de las metas propuestas, ya que es un material diseñado para jóvenes a quienes les gusta obtener la información de una manera rápida y eficaz, esto se pudo comprobar que se logró a través de las respuestas logradas por el grupo objetivo. Se les preguntó como les parecía la página en general a lo que la mayoría respondieron que les parecía un material interactivo.

En observaciones comentaron lo siguiente: Comentaron que la página les parecía buena, y que la información era suficiente, les gustaba que no tuviera mucho texto, ya que les gustaban las cosas concisas, además de que la información era la necesaria e indispensable.

De igual forma que no les cansaba leer lo que había como contenido. Mencionaron que la página les llamaba bastante la atención sobre todo por el tipo de información que en ella se encontraba, porque el voluntariado es algo que les interesa bastante.

Entre otras observaciones respecto a la página sugirieron que debería de tener mayor sonido, por ejemplo poner al inicio a niños especiales hablando, asimismo se sugirió colocar una sección de anécdotas de jóvenes voluntarios, ya que esto las motivaría más.

Respecto al trifoliar, se les preguntó como les parecía el diseño a lo que la mayoría respondió que les parecía llamativo y atractivo, ya que la colocación de los elementos que se encontraban dentro del formato lo hacía bastante interesante.

Se evaluó cual era la función que ellos encontraban en el trifoliar a lo que respondieron en su mayoría que era la de informar, respondiendo también que el material cumplía con motivarlas.

En cuanto a la relación que mantenía el trifoliar con la página web respondieron los materiales se mantenían unificados. Asimismo se les preguntó la funcionalidad del trifoliar a lo que respondieron en su mayoría que era un material útil.

Asimismo se les preguntó en general respecto a ciertos elementos utilizados en ambos materiales, a lo que respondieron lo siguiente:

en cuanto al tamaño del texto que este les permitía leer fácilmente y que les llamaba la atención. Nuevamente se comprueba que se cumple la expresividad que se le había dado a la tipografía la cual era legibilidad.

Se les preguntó que era lo que transmitían las fotografías utilizadas en los materiales a lo que respondieron que reflejaban solidaridad. Además respondieron que estas apoyaban y representaban el tema del voluntariado.

El concepto es "Un enlace de apoyo juvenil", el cual en parte se transmite a través de la utilización de círculos por lo que se preguntó que era lo que los círculos transmitían dentro de los materiales a lo que respondieron dentro de las opciones la palabra enlace y unión.

En cuanto al color respondieron que este llamaba su atención al igual que los hacía interesarse en el tema.

Se les preguntó cuál era la función específica que cumplían los materiales diseñados a lo que respondieron en su mayoría que era incentivarlos a participar en el programa de Juventud y Escuela.

Nuevamente se comprueba que el objetivo planteado se está cumpliendo. Se les preguntó asimismo de qué tema era el que se les informaba dentro de los materiales a lo que respondieron que era del tema de voluntariado.

Algo muy importante que se les preguntó fue respecto a la cantidad de información que se les proporcionaría al grupo objetivo, a lo que respondieron que esta era adecuada.

En observaciones generales comentaron que les parecieron los materiales interesantes y muy bonitos, que la información era suficientemente clara y concisa, lo cual hacía que la información la obtuvieran fácilmente. Mencionaron que el material también los motivaba a involucrarse y a ayudar. Además se notó el interés que el tema generaba en las estudiantes.

Diseñadores Gráficos

Dentro de esta etapa también se incluyen los resultados obtenidos a través de una encuesta la cual se validó con los diseñadores gráficos y quienes evaluaron de forma técnica los elementos gráficos utilizados para representar el concepto de "Un enlace de apoyo juvenil". (Ver instrumento en anexo 6).

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

Es importante mencionar que la validación se pasó a tres diseñadores gráficos, cuyos nombres son: Ileana Mansilla (Diseñadora y directora Revista Gerencia AGG), Yolanda Tejeda (diseña gráfica de revista Gerencia, AGG), Leslie Quiñónez (diseñadora gráfica URL).

Asimismo se pasó la validación a Ileana quien hizo su validación de forma oral, cuyas sugerencias también se incluirán dentro de esta validación por ser valiosas en pro de los materiales. A continuación se presentan los resultados:

En cuanto al manejo de color respondieron la mayoría de los diseñadores que su aplicación en general era buena, y que ayudaba a reflejar seriedad e importancia.

Este es un punto importante ya que lo que se quería expresar a través del uso de color y que fue establecido en la tabla de requisitos fue expresa importancia. Ya que los colores son institucionales y tienen un manejo de color a lo que todos los diseños deben acoplarse.

En la prevalidación se validó el uso de los colores en porcentajes a escalas menores, lo cual repercutió en

interesarse en los materiales, por lo tanto después de esa prevalidación se decidió aplicar los colores con sus tonalidades al 100%. En esta ocasión se evaluó la aplicación de los colores al 100% a lo que respondieron que era adecuado.

En cuanto a la tipografía se evaluó que era lo que permitía la tipografía al leerse a lo que respondieron que permitía que se leyera bien.

En cuando al manejo de jerarquías visuales respondieron que en la página web estas si se aplicaban ya que había bastante diferenciación entre lo que eran los títulos y los bloques de textos.

En cuanto al trifoliar respondieron que no existía mayor jerarquía entre títulos y bloques de texto, además que era muy difícil ubicar en donde se encontraba el título. Por lo tanto esta sugerencia se tomará en cuenta, ya que la jerarquía dentro del material es uno de los propósitos que se tenían que cumplir.

El manejo de color en las tipografías fue evaluado como un factor positivo. Al igual que el manejo y la cantidad de texto utilizados dentro de la página web es adecuado para el grupo objetivo.

En el trifoliar la cantidad de texto es adecuada aunque se hicieron observaciones de que el texto estaba muy pegado a los márgenes y no existía unidad en la aplicación del mismo a lo largo del material.

En cuanto al manejo de la diagramación dentro de las opciones que se dieron los diseñadores respondieron que la distribución de los textos hacía que esta fuera ordenada.

Además que la aplicación de los elementos dentro del formato hacían que la diagramación fuera uniforme. Es importante recalcar que lo que se quería reflejar a través de la diagramación era orden. Y esto fue algo que se pensó al realizar los esquemas de diagramación.

Se preguntó que era lo que los elementos utilizados en el material reflejaban a lo que la mayoría de diseñadores respondió que era unidad.

En cuanto al manejo del columnaje en ambos materiales, respondieron que en la página web es adecuado el manejo de una columna, y que en el material informativo sería algo que habría que evaluar ya que no siempre lo que funciona en un material digital funciona en un material impreso.

Como un elemento para apoyar el concepto fue el círculo, se preguntó a los diseñadores que era lo que estos reflejaban dentro del formato a lo que ellos respondieron que reflejaba enlace y unión.

Otro elemento mencionado en la tabla de requisitos fue la utilización de fotografías, evaluando lo siguiente: se evaluó cual era la función de las fotografías a lo que los diseñadores respondieron en su mayoría que era representar y apoyar el texto. Esto verifica que se está cumpliendo la funcionalidad de las imágenes planteada en la tabla de requisitos.

En cuanto a lo que expresaban las fotografías respondieron en su mayoría que era solidaridad. Algo muy importante fue evaluar el tamaño de las mismas, a lo que de forma unánime los diseñadores respondieron que si era adecuado.

También se evaluó a que ayudaban las fotografías dentro del diseño a lo que respondieron que a generar interés por parte del grupo objetivo. La resolución fue evaluada a lo que respondieron que en algunas fotografías esta no era muy buena, sobre todo en el material impreso, en donde no se observaba con claridad lo que la imagen quería reflejar.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

En cuanto al formato, evaluaron que si era adecuado para cada uno de los materiales. Así como se evaluó como se relacionaban ambos materiales a lo que respondieron que de forma unificada.

Se evaluó si la forma en que se había representado a través de los elementos el concepto era la adecuada, respondieron que si lo era, así como que la función de cada uno de los materiales era informar.

Otro punto importante que fue evaluado fue la navegación de la página, por lo que se preguntó lo siguiente: cómo les parecía los botones utilizados en la página a lo que respondieron que les parecían fáciles de reconocer, así como también la página les parecía en su mayoría fácil de navegar.

También respondieron que la página les parecía interactiva. Esto concuerda con la expresividad planteada en la tabla de requisitos.

Se evaluó además que tan adecuado era la colocación del menú principal a lo largo de toda la página a lo que respondieron que era funcional y adecuado

En comentarios generales se mencionó lo siguiente: Se solicitó evaluar si la animación era suficiente, o si se podría incluir más sobre todo por el grupo objetivo,

aunque el tema es serio, los jóvenes siempre querrán encontrar cosas animadas y que la interactividad que exista dentro del material les interese.

También se mencionó que es importante guardar unidad en una campaña, pero que si consideraban que lo que funciona en una página web no siempre causa el mismo efecto en otros medios, en donde podría darse algún tipo de variante sin perder la unidad.

Se sugirió también variar las fotografías que aparecen en la parte superior del formato del lado izquierdo o que hubieran más transiciones para generar mayor dinamismo.

Nuevamente mencionaron que el trifoliar no necesita ser igual al material multimedia, sino que en este se puede explotar más el uso del color, creando así mayor dinamismo.

Se mencionó que la página web podría tener una mayor animación, que fuera más veloz y generara mayor impacto.

Por lo tanto se cambiaran algunos elementos y manejo del color del trifoliar para que este sea diferente a la página web pero que siempre siga guardando la unidad.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

Antes

Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valiente en el intento.

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

Misión

Olimpiadas especiales necesita permanentemente de un grupo de voluntarios y jóvenes a partir de 16 años, que quieran ayudar a coordinar en diferentes actividades que se realizan a lo largo de todo el año, apoyando las competencias de estos ejemplares deportistas. A mejorar sus destrezas deportivas, prepararse para las competiciones. Desarrollar relaciones y amistad.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Olimpiadas Especiales
Costa Rica

Directos Intermedios Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

Después

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

Presenta atletas especiales cuyas historias inspiran a los alumnos, ofreciéndoles orientación para crear actividades de servicio-aprendizaje.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Olimpiadas Especiales
Costa Rica

Directos Intermedios Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

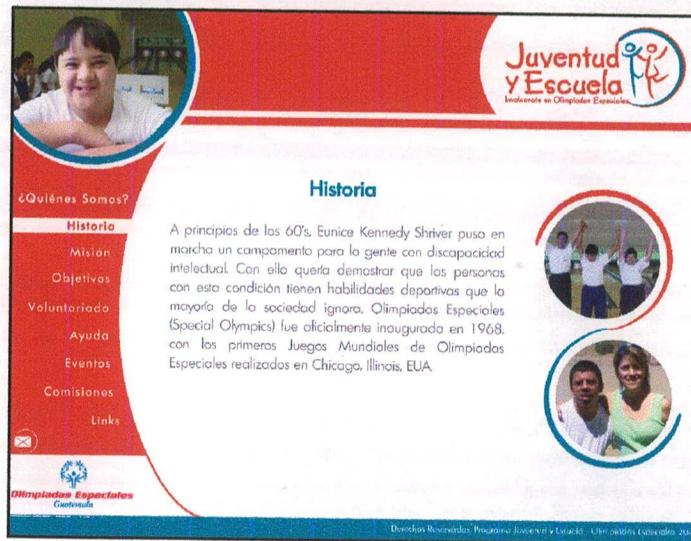
Dentro de las sugerencias dadas por los expertos en el tema mencionaron que se le debería de dar mayor énfasis al lema de "Quiero ganar, pero sino puedo quiero ser valiente en el intento", por ser el juramento del programa.

Se colocó el lema a una escala mayor, con una animación inicial, (ver cd) en donde este resalta más y tiende a llamar la atención.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

121

Antes



Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda
- Eventos
- Comisiones
- Links

Historia

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA.

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Dorinda Rosendahl, Psicóloga Juvenil y Escolar - Olimpiadas Especiales 2008

Se sugirió asimismo hacer mayor énfasis en el logotipo de Olimpiadas Especiales, e incluso se recomendó cambiarlo por el de Juventud y Escuela.

Después



Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valiente en el deporte

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda
- Eventos
- Comisiones
- Links

Historia

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora.

Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA.

Olimpiadas Especiales
Guatemala

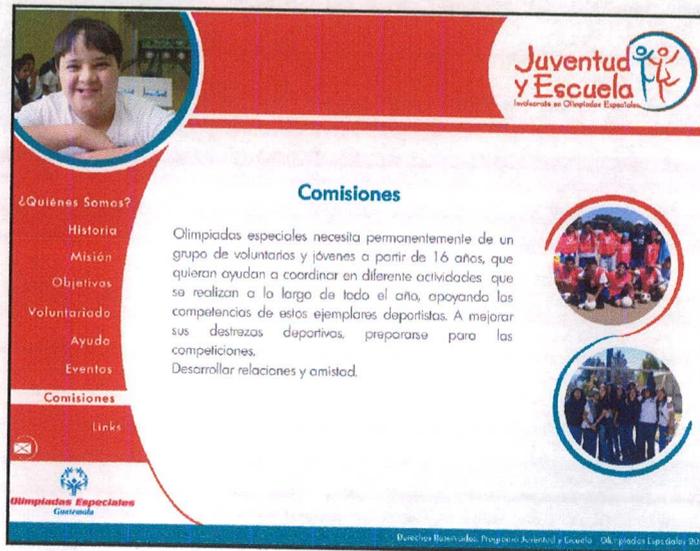
Juan Carlos Escobar, Programa Juvenil y Escolar - Olimpiadas Especiales 2008

El logotipo no se cambió de lugar ya que el trabajo tiene como objetivo, diseñar un material multimedia para el programa de Juventud y Escuela, por lo que al logotipo de este programa se le dio mayor importancia dentro del formato. Asimismo se tomó en cuenta la sugerencia y se hizo el logotipo de Olimpiadas más grande, para darle también mayor importancia.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

122

Antes



En cada uno de los links que hay dentro de la página aparecían con las mismas fotografías, a lo largo de toda la navegación. Se sugirió variar las fotografías colocados en la parte superior izquierda del formato, para dar mayor variedad y evitar la monotonía.

Después



En cada uno de los links, se cambió la fotografía, siempre con encuadre de primer plano de los jóvenes deportistas.



Antes



Entre otras cosas se sugirió que la introducción ayudará a llamar más la atención de parte del grupo objetivo, ya sea con música, o jóvenes deportistas hablando.

Después

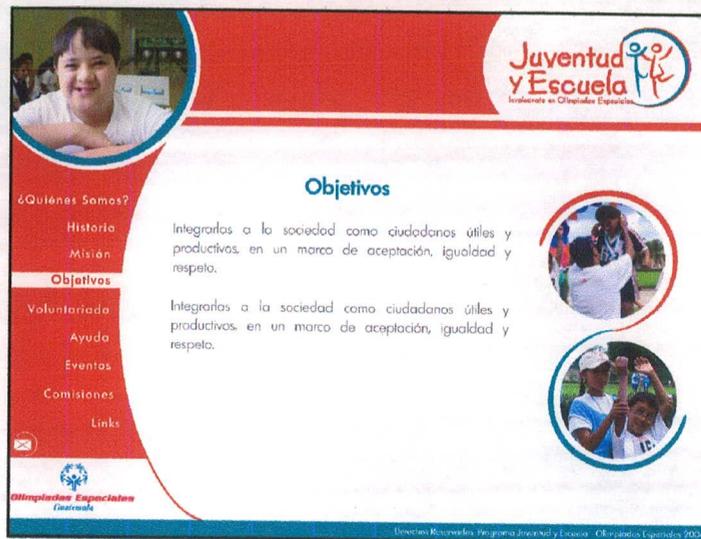


Se tomó en cuenta esta sugencia por lo que se decidió sustituir las fotografías, por un pequeño video, en el cual los jóvenes deportistas invitan a los voluntarios, a creer en ellos, a que les den cariño y que los acepten tal y como son.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

124

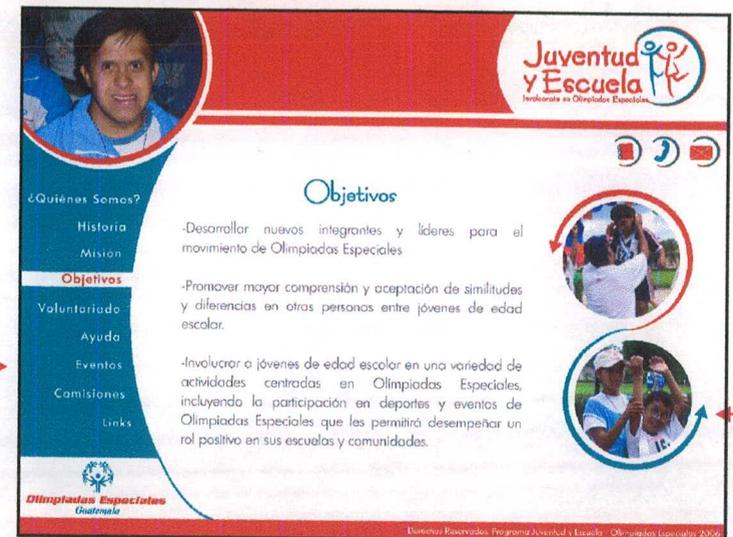
Antes



Se solicitó buscar alguna forma de que el material multimedia fuera más dinámico y atrayente por ser un material para jóvenes.

Se sugirió dejar un espacio para la colocación de los logotipos patrocinadores, no se conocen actualmente la cantidad que vayan a ver, inicialmente si fueran pocos se colocarían en la parte inferior del formato, y en caso de ser bastantes se crearía otro botón para colocarlos ahí.

Después



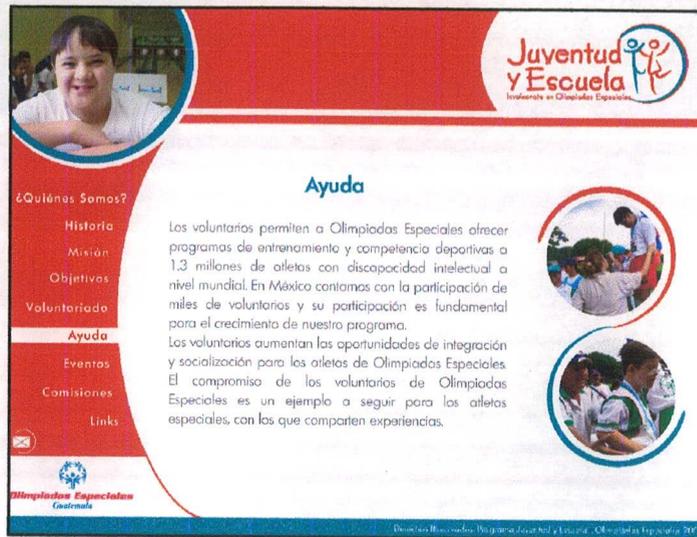
Se varió el color del fondo donde se encuentra el menú principal, manejando siempre el color rojo y verde, para que cada vez que se ingrese a un link, exista mayor dinamismo y variedad y de esta forma caer en la monotonía.

Se incorporaron flechas a los círculos de las fotos para crear mayor dirección y representar una conexión.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

125

Antes



Juventud y Escuela
Involucrando a Olimpiadas Especiales

Quiero jugar, para si no puedo quiero ser voluntario en el futuro.

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda**
- Eventos
- Comisiones
- Links

Ayuda

Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencia deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa.

Los voluntarios aumentan las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales. El compromiso de los voluntarios de Olimpiadas Especiales es un ejemplo a seguir para los atletas especiales, con los que comparten experiencias.

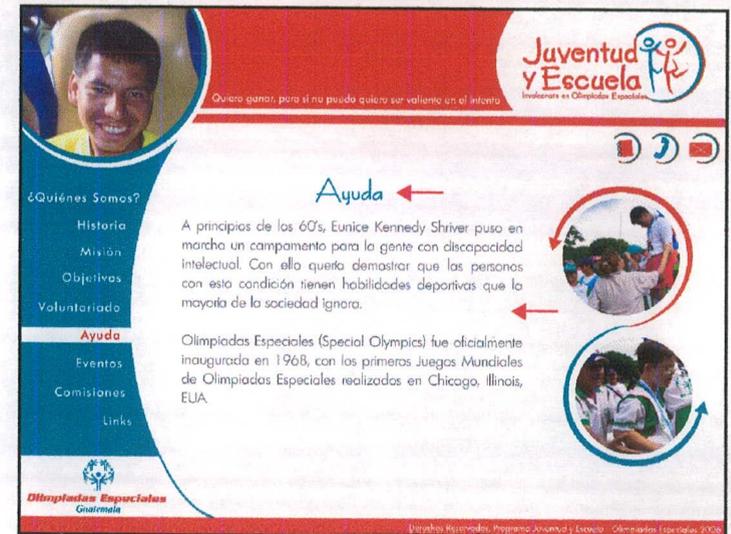
Olimpiadas Especiales
Guatemala

Declaración Resolutoria, Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

El texto se encontraba muy de corrido, sin espacios entre párrafos en algunos links, se sugirió separarlos para evitar cansar la lectura, y tomar en cuenta que el material es para jóvenes, a quienes los grandes textos los pueden aburrir desde antes de leer.

Se sugirió cambiar la tipografía del titular para lograr mayor jerarquía y diferenciación con el bloque de texto.

Después



Juventud y Escuela
Involucrando a Olimpiadas Especiales

Quiero jugar, para si no puedo quiero ser voluntario en el futuro.

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda**
- Eventos
- Comisiones
- Links

Ayuda

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora.

Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA.

Olimpiadas Especiales
Guatemala

Declaración Resolutoria, Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

Se dividieron los párrafos con espacios en los links donde la información estaba por bloques de texto muy grandes. Esto hizo que la lectura fuera más fluida.

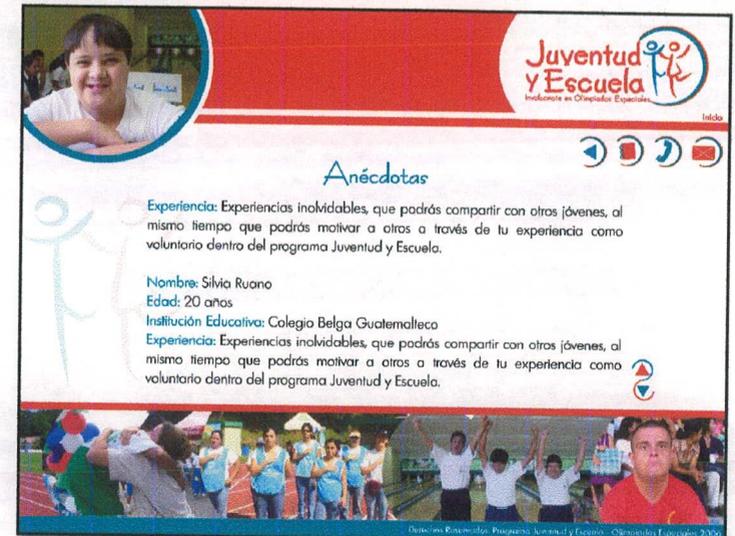
Se cambio la tipografía y se coloco la utilizada en la primera propuesta, ya que había funcionado bien y de esta manera crear mayor jerarquía y distinción entre texto y titular.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

126



Se decidió crear dos botones más en donde se incluirían las anécdotas y la información para contactar a la institución por medio de los diferentes medios, como la dirección física, los teléfonos, fax y correos. El tercer ícono es el del correo directo en donde los jóvenes podrán contactarse con la institución de una manera rápida.



Se tomo en cuenta la sugerencia de crear un espacio para donde los jóvenes pudieran contar sus anécdotas o experiencias, por lo que se realizó un link, en donde aparecen más fotografías, y en donde se podrán colocar las experiencias de jóvenes que han participado como voluntarios dentro del programa.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar

Antes

¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a proporcionar el voluntariado en primer plano para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de los barreras. Juventud y Escuela es un programa que se dedica a proporcionar el voluntariado en primer plano para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de los barreras.

¿Quiénes Somos?

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un compromiso para la gente con discapacidad intelectual. Con ella quiso demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que lo reflejan de la sociedad. Juegos Olímpicos Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois.

Historia

Los voluntarios también a Olimpiadas Especiales ofrecen programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa, las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.

Voluntarios

Después

¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a proporcionar el voluntariado en primer plano para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de los barreras. Juventud y Escuela es un programa que se dedica a proporcionar el voluntariado en primer plano para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de los barreras.

Historia

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un compromiso para la gente con discapacidad intelectual. Con ella quiso demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que lo reflejan de la sociedad. Juegos Olímpicos Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois.

Voluntarios

Los voluntarios también a Olimpiadas Especiales ofrecen programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa, las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.

Quiero ganar, pero al no puedo quiero ser voluntario en el futuro.

Dentro de las sugerencias que se mencionaron, dijeron que no existía jerarquía visual entre los títulos y el cuerpo de texto, esto dificultaba la lectura de la información.

Mencionaron además que algunos márgenes estaban muy pegados a las fotografías o a otros elementos de diseño.

Se cambiaron de lugar los titulares y se colocaron en la parte superior correspondiente al texto. Ello ayudó a crear jerarquías visuales y a facilitar la lectura, además de ubicar más fácilmente a los lectores sobre el área donde se encontraban.

Se corrigieron los márgenes, tomando como base la retícula establecida anteriormente.

II. Validación Técnica de Diseño Preliminar



Se sugirió que el diseño del trifold no fueran tan identico al material multimedia.

Se sugirió hacer más grande y el texto de la dirección del programa, así como darle mayor énfasis a la página web.



Por lo tanto se utilizó el recurso de color para darle una variación al material informativo. Se manejaron los mismos ejes pero con separaciones de color en distintas tonalidades.

Se trabajó una serie de jerarquías en los datos, para que de esta forma los estudiantes pudieran obtener la información de una manera más fácil.

12. Propuesta Final y Fundamentación

Color

Los colores que se utilizaron fueron de acuerdo a los que maneja la Institución de Olimpiadas Especiales. Debido a ello se utilizaron diferentes tonalidades de los tres colores, para tener mayor variedad como recurso de color.

100% 90% 80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10%

Verde



Rojo



Negro



El color se mantiene a lo largo de ambos materiales con la finalidad de mantener la unidad a la vez que expresa la seriedad y la importancia de la Institución.

En todo momento se respetaron los lineamientos establecidos en cuanto al uso del color tanto en materiales impresos, como en el material multimedia.

Colores para Materiales Impresos

Rojo

Proceso de Color (CMYK)
0% Proceso Cyan (C)
97% Proceso Magenta (M)
100% Proceso Amarillo (Y)
0% Proceso Negro (K)

Verde

Proceso de Color (CMYK)
100% Proceso Cyan (C)
0% Proceso Magenta (M)
44% Proceso Amarillo (Y)
17% Proceso Negro (K)

Negro

Proceso de Color (CMYK)
0% Proceso Cyan (C)
0% Proceso Magenta (M)
0% Proceso Amarillo (Y)
100% Proceso Negro (K)

Colores para la Página Web

Rojo

Hex # D42E12

Verde

Hex # 00877D

Negro

Hex # 000000

12. Propuesta Final y Fundamentación

En esta parte se presenta la propuesta final de diseño del material multimedia y material informativo para el programa Juventud y Escuela de Olimpiadas Especiales.

Esta propuesta se realizó cumpliendo con los requerimientos establecidos desde el concepto de diseño y la tabla de requisitos.

El concepto "Un enlace de apoyo juvenil" se ve reflejado a través del material multimedia el cual es un canal de comunicación y un enlace al igual que el material informativo, en el cual se informa acerca de las diferentes formas de comunicación, así como la información del programa.

Asimismo se toman en cuenta las decisiones en base al grupo objetivo.

La tabla de requisitos se realizó tomando en cuenta los elementos gráficos de diagramación, formato, tipografía, color e imágenes que se utilizarían dentro de los materiales, y que estos ayudarían a representar gráficamente el mensaje hacia el grupo objetivo.

La propuesta final integra los cambios realizados después de llevar a cabo la validación con los diseñadores, los expertos en el tema y el grupo objetivo.

En esta etapa se evidencian las decisiones gráficas tomadas a lo largo del proceso, tomando en cuenta las sugerencias que se daban en pro del material.

Por medio de la propuesta se propone generar un enlace entre la institución y los jóvenes interesados en participar en el voluntariado. Que el programa tenga la oportunidad de darse a conocer y que los jóvenes interesados reciban la suficiente información para integrarse como voluntarios dentro de Olimpiadas Especiales.

Para iniciar la fundamentación se iniciará con los elementos gráficos que tienen en común el material informativo con el material informativo y posteriormente la fundamentación de cada una de las piezas.

Tipografía

La tipografía utilizada tiene la función de dar visibilidad hacia los receptores para que puedan obtener la información rápidamente y sin dificultad, expresando desde un principio legibilidad.

Con la tipografía se busca proporcionar al grupo objetivo una lectura ordenada y clara facilitándoles de este modo la transmisión de la información. Se utilizó la tipografía Euterpe para los los titulares ya que es un texto dinámico y que tiende a llamar la atención.

Euterpe
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?!i

Para el cuerpo de texto, se utilizó la tipografía limerick light, la cual es una fuente de estilo san serif, que facilita la lectura de la información por la característica principal de la tipografía de ser una letra sencilla, clara, y que no genera dificultades para leerla y de esta forma hacer posible que llegue el mensaje.

Se logró crear jerarquía visual por medio de la variación de tipografía en el titular y el cuerpo de texto, lo cual beneficia y genera una lectura guiada y ordenada.

Limerick Light
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
WXYZ123456789¿?!i

En cuanto al tamaño utilizado para los titulares este fue de 16 puntos.

Misión

El cuerpo de texto fue de 12 puntos.

La misión del programa de Juventud y Escuela es

Imágenes

Las fotografías utilizadas cumplen con la función de apoyar visualmente el contenido textual.

Las fotografías, trabajadas con un encuadre de primer plano desean expresar empatía, lo cual se refiere a la capacidad que tiene el hombre para conectarse a otra persona y responder a las necesidades de otros, compartiendo ideas, sentimientos, etc. Esta es la idea principal que se desea expresar, en donde las sonrisas, gestos, miradas de los jóvenes deportistas crean emociones, de solidaridad, apoyo y de unión.



Las fotografías fueron proporcionadas por el Programa Juventud y Escuela, siendo limitadas la cantidad de fotografías y limitando la posibilidad de selección.

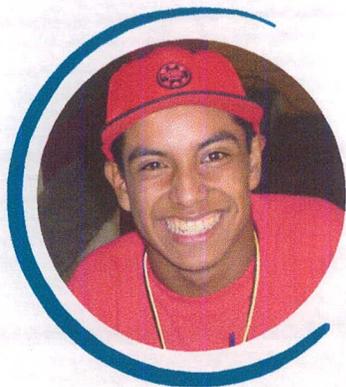
También se encuentran las fotografías, que se utilizaron para dar a conocer visualmente de qué manera los jóvenes voluntarios prestan sus servicios.

Estas fotografías, se manejan en un encuadre de plano medio y plano general, los cuales representan acciones y parte del entorno en donde se llevan a cabo distintas actividades.

12. Propuesta Final y Fundamentación

Como se quería representar ejemplos claros que llamaran la atención del grupo objetivo se decidió conservar el color de las fotografías, siendo estas full color. Esto además responde a las preferencias del grupo objetivo en donde mencionaron que les gusta más visualizar materiales que contienen fotografías a full color.

Las fotografías, fueron colocadas dentro de la figura geométrica del círculo con la finalidad de generar en ellas, una integración. A ello se unió las formas medio circulares que conforman el logotipo, las cuales ayudan a generar una mayor involucramiento, así como el enlace que se quiere representar y que responde al concepto.

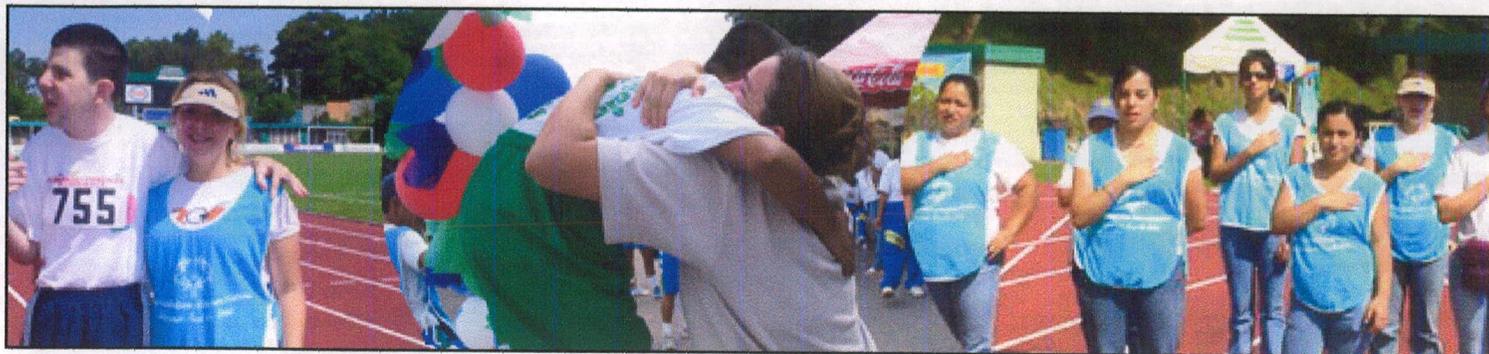


Es evidente que las fotografías dentro de un círculo reflejan mayor unidad y la forma en que fueron trabajadas reflejan un enlace, una unión.

En esta forma también se quiere generar un contacto, lo cual se desea lograr entre los jóvenes y el programa de Juventud y Escuela.



12. Propuesta Final y Fundamentación



Asimismo se integró dentro de los materiales una tira de imágenes la cual evidencia gráficamente algunas de las labores que se realizan dentro del programa.

La separación de una fotografía con otra se encuentra realizada por medio de una curvita, la cual representa esa unión, que genera un enlace.

Las fotografías se escogieron con la finalidad de motivar a través de ellas a los jóvenes interesados en participar.

Imágenes

Para la identificación de algunos botones dentro de la página web se crearon tres pictogramas con un nivel de abstracción bajo que ayuda a la fácil identificación de los mismos por parte del grupo objetivo. Estos se realizaron utilizando los colores institucionales. Los pictogramas, se encierran también en dos medios círculos los cuales también forman parte del logotipo del programa.

Estas forman ayudan a representar el enlace, la unión que se quiere representar en cada uno de los elementos gráficos de diseño para que apoyen el concepto.

Cada uno de los pictogramas fue seleccionado de acuerdo a la información que dentro de él se encontraría.

1. El pictograma en donde se encontrarán las anécdotas, fue realizado con la forma de una libreta, lo cual quiere representar que las historias que los jóvenes voluntarios escriban de sus experiencias dentro del programa se irán guardando e irán quedando dentro dentro de la libreta. Es como un cuaderno de recuerdos.

2. El siguiente es el pictograma que contiene un teléfono. Este pictograma hará un enlace con el link que contiene los datos sobre las distintas formas en que los jóvenes se pueden contactar con el programa.

Se seleccionó la forma del teléfono con la finalidad de hacer notar que ahí se encuentran los datos de información de la institución, porque es una figura reconocida por el grupo objetivo. Además que el teléfono es un medio de comunicación.

3. El pictograma del sobre, es el botón en el cual se encuentra el link directo para escribir correos directos al programa, sin necesidad de escribir nuevamente la dirección. Este es un pictograma reconocido por lo cual se seleccionó ya que lo que se desea hacer con el material multimedia es un enlace de comunicación y mientras más fácil sea la forma de comunicarse, se estará cumpliendo con el objetivo.



Diagramación

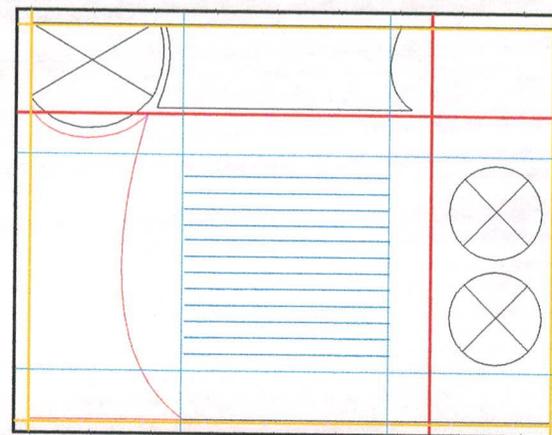
Página web

La función en la tabla de requisitos de la diagramación era la distribución estética de los elementos que conforman el diseño dentro de un formato establecido. Para ello se realizaron distintas diagramaciones de retículas, compuestas por márgenes, ejes, etc., y de esta manera expresar un orden visual, facilitando así la transmisión de la información.

Para la realización de la misma se tomó como base la estructura que se utiliza generalmente dentro de una página, que está compuesta por el Head, el body y el pie de página, por lo que se decidió dividir en tres ejes horizontales y tres columnas.

Dentro de esta retícula seleccionada se genera una diagramación ordenada en donde los ejes horizontales y verticales ayudan a la distribución de los textos, el menú principal, las fotografías y los pictogramas.

Asimismo ayuda a que ciertos elementos se visualicen más rápidamente dentro del formato, como es el caso de las fotografías colocadas en la parte superior izquierda.



12. Propuesta Final y Fundamentación

137

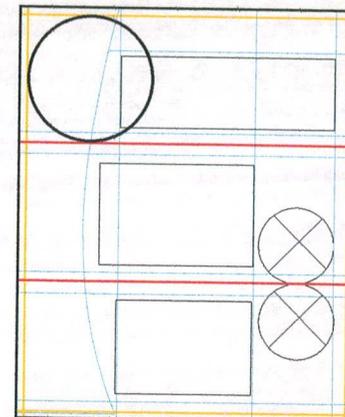
Trifoliar

La diagramación en el trifoliar maneja algunos ejes parecidos a la página web, con la finalidad de que se mantenga la unidad entre ambos materiales. Si contiene algunas variantes ya que el formato de un material impreso es diferente al de un multimedia.

Por lo tanto hay variaciones en cuanto al manejo y la colocación de los elementos como el texto, las fotografías, logotipos, etc.

La diagramación final permite que exista un orden visual a la hora de leer el material. Asimismo permite que la información se vea clara y sin dificultad para leerla.

Estéticamente funciona la diagramación final, lo cual hace que el material cumpla con su objetivo el cual es informar.



Formato

Página web

Tiene como finalidad ser un enlace a través del cual se informe a los estudiantes sobre el programa. Lo que se desea expresar a través de él es interactividad y eso se debe a que es una página web, la cual permite que esto se logre.

El formato donde se trabajó fue de 800 x 600 pixeles en el programa de Flash MX.

Este formato es el que más se utiliza para realizar páginas web dentro de este programa, ya que es el que mejor se ajusta a los diferentes tamaños de los monitores.

El formato permite que la distribución de los elementos dentro de él se manejen de forma ordenada y estética.

Se decidió crear este material multimedia con la finalidad de que este sea un medio eficaz para que el programa de Juventud y Escuela mantenga un contacto directo con los jóvenes. Asimismo es un material que se comprobó a través del grupo objetivo, que es bastante práctico para ellos, y que es de los materiales que más les llama la atención.

Trifoliar

El tamaño seleccionado para el trifoliar es de 8.5 x 11 pulgadas, el cual estará segmentado en tres y se imprimirá en papel couché 80 grms., siendo este un grosor que permite un fácil doblado.

La medida fue seleccionada por ser bastante accesible y ser un tamaño cómodo para llevar. Además de que su tamaño es bastante habitual, para colocarlo dentro de sostenedores determinados.

Es importante mencionar que el trifoliar se trabajará horizontalmente con la finalidad de crear una diagramación unificada con el material multimedia.

Como material informativo se decidió crear un trifoliar por ser un material bastante práctico, a la vez que permite proporcionar la suficiente información necesario para dar a conocer el programa.

Otra de las razones que se decidió crear el material es para apoyar las conferencias que se dan en las instituciones educativas, y que de esta forma los jóvenes interesados cuenten con un material en donde puedan tener la información de forma accesible, además que promociona la página web.

Fundamentación Página web

Introducción

La introducción, se realizó con un fondo de color rojo, para llamar la atención de parte del grupo objetivo desde un inicio. Asimismo en el centro del mismo se realizó una franja la cual contiene el logotipo del programa de Olimpiadas Especiales y un video. Estos elementos se encuentran dentro de la franja cortados en medio círculo. El logotipo se encuentra encerrado totalmente en un círculo lo cual representa unión o enlace.

En el centro de la franja se encuentra el video el cual contiene escenas de jóvenes deportistas que hablan de sus deseos, de su sentir y su forma de ver la vida. Así como su ilusión de que la gente crea en ellos.

Se decidió colocar como introducción este video ya que ayuda a generar interés por parte del grupo objetivo. Que mejor que sean los protagonistas que inviten a los usuarios a conocer el programa. El video motiva a conocer más sobre el voluntariado al mismo tiempo que genera emociones de parte de los usuarios.

En la parte superior de la franja se colocaron palabras que invitan a conocer y participar en el programa. Estas palabras van apareciendo poco a poco a la medida que el video se va desarrollando.

La introducción desde un principio tiene un impacto el cual se transmite a través de los sentidos y empieza a generar ya un enlace, de los jóvenes interesados con los jóvenes deportistas.

El logotipo aparece a una escala que permite visualizarlo en su totalidad y reconocerlo fácilmente.



12. Propuesta Final y Fundamentación

140

Para la realización de las escenas de la página web, se tomó en consideración la cantidad de links que se utilizarían y se realizó un menú, conteniendo un total de nueve botones. Asimismo se realizaron tres botones los cuales contienen otra tipo de información más corto.

Se realizó una diagramación en donde se mantuviera la unidad a lo largo del material multimedia. A continuación se presenta el resultado final:

Seguido de la introducción aparece, esta escena en donde aparece una animación de los personajes que forman parte del logotipo, con la finalidad de dar la bienvenida al usuario y que poco a poco vaya reconociendo los elementos que lo ayudarán a navegar de una manera fácil dentro de la página.

La diagramación permite crear jerarquías visuales que ayudan a orientarse a los usuarios. Como primer punto focal en la parte superior izquierda del formato aparecen fotografías de jóvenes deportistas con encuadre de primer plano. Esto se realizó con la finalidad de seguir despertando la empatía de los jóvenes interesados con los jóvenes deportistas.



El segundo punto focal que aparece es el logotipo del programa Juventud y Escuela el cual ocupa un tamaño importante dentro del formato y se encuentra en la cabecera del formato. Ubicado en la esquina superior derecha tiene como objetivo, identificar la página específicamente del programa, haciendo saber a los usuarios desde un principio en que página de información se encuentra.

12. Propuesta Final y Fundamentación

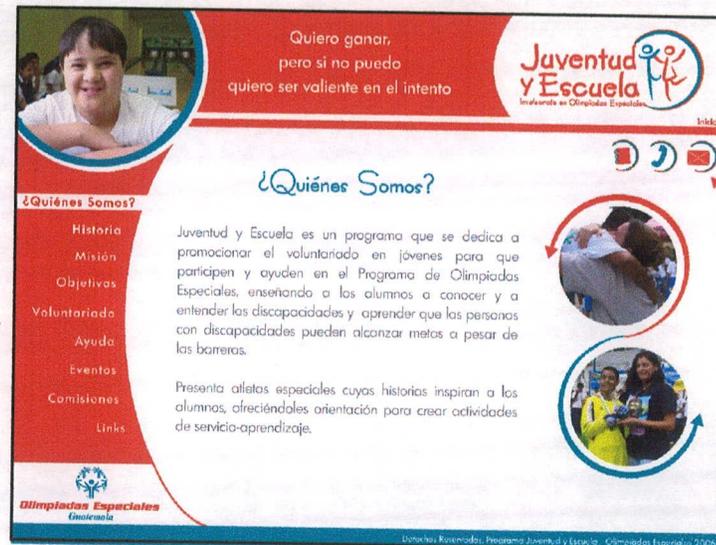
Continuando con la descripción de los elementos gráficos que aparecen dentro del formato se continua explicando la toma de decisiones.

El menú principal, el cual aparece del lado izquierdo se colocó con la finalidad de que el usuario lo identificara fácilmente y le fuera fácil la navegación a través de él. Asimismo este menú aparece a lo largo de toda la navegación, haciendo posible, que siempre el usuario sepa donde se encuentre y pueda encontrar al mismo tiempo la información de su interés.

Debajo del logotipo del programa aparecen tres pictogramas, en los cuales se encuentra información de correos, direcciones, teléfonos, y anécdotas de jóvenes voluntarios.

Estos botones fueron creados a partir de la selección de pictogramas con un nivel de abstracción bajo para que fueran fáciles de identificar por parte del grupo objetivo.

La intención de hacer pictogramas, y fuera del menú principal, era para que estos botones también tuvieran un lugar específico y de importancia dentro del formato. Como objetivo del proyecto se quería crear un enlace de comunicación a través de este material.



Por lo tanto se colocaron estos pictogramas que contienen las diferentes formas de contactar a la institución, siendo también visualmente agradables, y fáciles de ubicar para que de esta forma los jóvenes interesados, no encuentren alguna dificultad, a la hora de querer comunicarse con la institución e ir generando a través de esta información un enlace de comunicación entre el programa Juventud y Escuela y los jóvenes interesados en participar en él.

12. Propuesta Final y Fundamentación

142

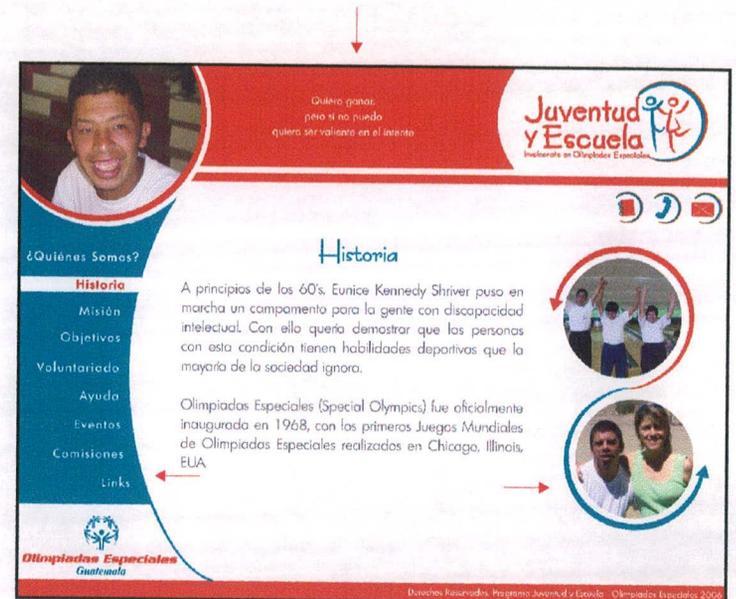
Aparece un segundo logotipo el cual es el de Olimpiadas Especiales que se encuentra debajo del menú principal, se colocó dándole énfasis al logotipo ya que está totalmente ligado con el programa de Juventud y Escuela.

Incluso, Olimpiadas Especiales es lo que promueve, integrar a jóvenes voluntarios para ayudar y apoyar a los jóvenes deportistas de Olimpiadas Especiales.

A lo largo de la navegación y a medida que las personas vayan ingresando a cada link, el color del menú va cambiando de color. De rojo a verde y así sucesivamente, con la finalidad de evitar la monotonía sobre todo por ser el grupo objetivo jóvenes.

El menú principal tiene la forma de medio círculo lo cual apoya siempre el concepto de generar un enlace.

Las fotografías, del lado derecho, tienen un encuadre de segundo plano lo cual ayuda a representar algunas de las acciones que se realizan dentro del programa. Estas se encuentran en medios círculos y contienen flechitas al final de cada uno para representar visualmente una conexión, a la vez que ambos círculos están enlazadas entres sí.



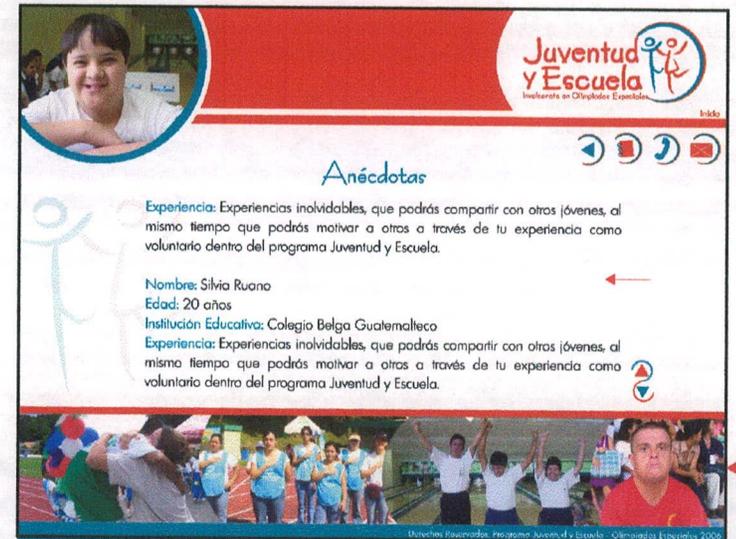
En la parte superior, alineado al centro se encuentra el juramento oficial, el cual es la motivación de los jóvenes deportistas, este se colocó de una manera que siempre fuera visible y que a la vez de a conocer parte de los sueños de los jóvenes deportistas. Es una frase bastante impactante a la vez que genera emociones de empatía y solidaridad. De esta manera se desarrollaron los nueve links que aparecen en el menú principal.

12. Propuesta Final y Fundamentación

143

Donde hubo una variación de la diagramación, fue en la escena de anécdotas, ello se hizo con la finalidad de romper el esquema trabajado anteriormente y hacer notar al usuario, que se encontraba en una sección que era parte de él, en donde podría escribir sus experiencias y contar a otros lo que aprendió, sintió o conoció por medio del programa siendo voluntario.

Las fotografías que aparecen en la parte inferior, están enfocadas en plano general en su mayoría con la finalidad de dar a conocer parte del entorno en donde se llevan las actividades. Las fotografías, están en movimiento, y el objetivo de ello es que poco a poco se vayan añadiendo más fotografías, ya sean proporcionadas por el programa o por los mismos jóvenes que escriben sus anécdotas.



12. Propuesta Final y Fundamentación

Otra variación fue en la escena en donde se encuentran los datos acerca de cómo contactar a la institución. Esto se hizo con la finalidad de que los estudiantes tuvieran un acceso rápido para la obtención de los datos que los pudieran acerca del programa.

Contiene la dirección de Olimpiadas Especiales, ya que dentro de él también se encuentra el programa de Juventud y Escuela.



12. Propuesta Final y Fundamentación

145

Trifoliar

El trifoliar maneja algunos ejes y jerarquías visuales tales como la página web, pero siempre tomando en cuenta que es un material impreso, y por lo tanto algunos aspectos de diseño variarán.

La finalidad de utilizar elementos y diagramaciones similares a la de la página web, es porque este material promocionará exclusivamente al otro, por lo que tenían que mantener unidad, y de esta forma fueran ambos materiales fáciles de identificar por parte del grupo objetivo.

En el trifoliar se colocó siempre una fotografía de un deportista con la finalidad de seguir atrayendo e impactando la atención de los jóvenes por medio de expresiones y sentimientos transmitidas a través de las fotografías.

Los titulares siempre se manejaron más grandes que los cuerpos de texto con la finalidad de crear jerarquías visuales y que los lectores tuvieran una lectura guiada y ordenada.

Las formas utilizadas siempre representan enlace, unión, conexión para representar así el concepto.

¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promover el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras. Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promover el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

Historia

A principios de los 20's, James Kenneth Shaver pasó un tiempo en la cárcel por la posesión de una discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con una discapacidad tienen habilidades, los objetivos por la mayoría de la sociedad ignora. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968 con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois.

Voluntarios

Los voluntarios pertenecen a Olimpiadas Especiales ofrecen programas de voluntariado y competencias deportivas a 1.5 millones de niños con discapacidades intelectuales o físicas. En México colabora con la participación de miles de voluntarios en actividades de voluntariado para el crecimiento de nuestro programa. Las oportunidades de integración y colaboración para los niños de Olimpiadas Especiales.

www.juventudyescuela.com

Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valiente en el intento.



12. Propuesta Final y Fundamentación

146

En cuanto al color se manejaron distintas tonalidades de rojo, lo cual ayudó a la variación y a romper con la monotonía, asimismo ello permite que por parte de los lectores, exista un mayor orden, lo cual facilita que encuentren la información que ellos deseen.

La primera cara del trífoliar muestra tres fotografías de niños en primer plano, con la finalidad de generar a partir de la primera vista llamar la atención del grupo objetivo.

Siempre se colocaron las palabras que invitan a participar y a involucrarse dentro del programa con la finalidad de seguir transmitiendo ese mensaje de apoyo.

El formato se trabajó horizontalmente lo cual permite un manejo y composición de los elementos gráficos dentro del formato.

La tipografía es de color blanco lo cual ayuda a que esta se destaque del fondo rojo.

El material en general aporta dinamismo, energía y variedad.



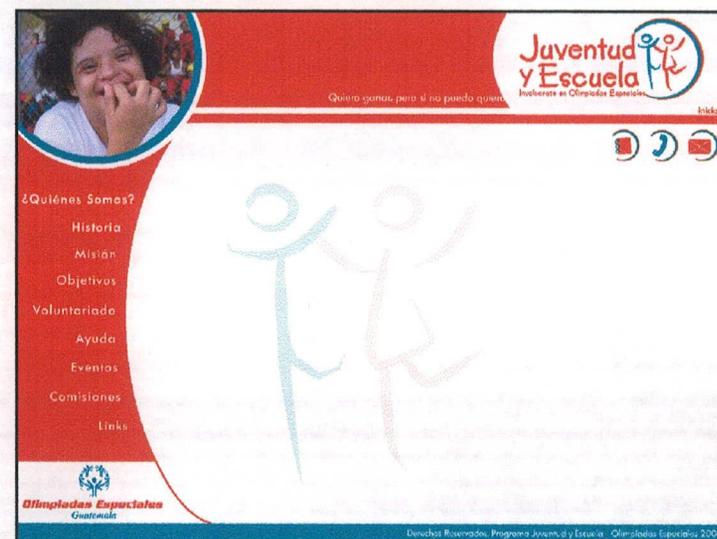
12. Propuesta Final y Fundamentación

147

Propuesta Final



Introducción



Primera escena

Propuesta Final

Quiero ganar,
pero si no puedo
quiero ser valiente en el intento

Juventud y Escuela
Insólitos en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

Presenta atletas especiales cuyas historias inspiran a los alumnos, ofreciéndoles orientación para crear actividades de servicio-aprendizaje.

Olimpiadas Especiales Guatemala
Dirección: Escuelas, Programa Juventud y Escuela - ©Empresas Lipadilla 2006

Quiero ganar,
pero si no puedo
quiero ser valiente en el intento

Juventud y Escuela
Insólitos en Olimpiadas Especiales

Historia

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que los personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora.

Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA.

Olimpiadas Especiales Guatemala
Dirección: Escuelas, Programa Juventud y Escuela - ©Empresas Lipadilla 2006

Interiores de la página

12. Propuesta Final y Fundamentación

Propuesta Final

Juventud y Escuela
Inclusión en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Objetivos

- Desarrollar nuevos integrantes y líderes para el movimiento de Olimpiadas Especiales
- Promover mayor comprensión y aceptación de similitudes y diferencias en otras personas entre jóvenes de edad escolar.
- Involucrar a jóvenes de edad escolar en una variedad de actividades centradas en Olimpiadas Especiales, incluyendo la participación en deportes y eventos de Olimpiadas Especiales que les permitirá desempeñar un rol positivo en sus escuelas y comunidades.

Olimpiadas Especiales Guatemala

Director Ejecutivo: Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2016

Juventud y Escuela
Inclusión en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos
Voluntariado
Ayuda
Eventos
Comisiones
Links

Misión

Olimpiadas especiales necesita permanentemente de un grupo de voluntarios y jóvenes a partir de 16 años, que quieran ayudar a coordinar en diferente actividades que se realizan a lo largo de todo el año, apoyando las competencias de estos ejemplares deportistas. A mejorar sus destrezos deportivos, prepararse para las competiciones. Desarrollar relaciones y amistad.

Olimpiadas Especiales Guatemala

Director Ejecutivo: Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2016

Interiores de la página

12. Propuesta Final y Fundamentación

150

Propuesta Final

Juventud y Escuela
Inclúyete en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado**
- Ayuda
- Eventos
- Comisiones
- Links

Los voluntarios

Los Voluntarios incluyen estudiantes, ciudadanos mayores, gente de negocios, miembros de familias de atletas, atletas y entrenadores amateur y profesionales, profesores y muchas otras personas.

Uneron una gran variedad de roles para los Programas de Olimpiadas Especiales a todos los niveles desde Miembros de Juntas Directivas, entrenador hasta recolector de fondos, desde jueces y árbitros hasta coordinadores de Juegos. Además, los mismos atletas de Olimpiadas Especiales son excelentes voluntarios.

Olimpiadas Especiales Guatemala

Directorio Reservados, Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

Juventud y Escuela
Inclúyete en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda**
- Eventos
- Comisiones
- Links

Ayuda

A principios de los 60's, Eunice Kennedy Shriver puso en marcha un campamento para la gente con discapacidad intelectual. Con ello quería demostrar que las personas con esta condición tienen habilidades deportivas que la mayoría de la sociedad ignora.

Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1968, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA.

Olimpiadas Especiales Guatemala

Directorio Reservados, Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

Interiores de la página

Propuesta Final

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda
- Eventos**
- Comisiones
- Links

Eventos

Del 26 de febrero al 5 de marzo de 2005 se llevaron a cabo los Juegos Mundiales de Invierno de Special Olympics en Nagano, Japón. Estos juegos fueron los primeros que se realizaron en Asia. Se contó con la participación de 2400 Atletas Especiales, 650 entrenadores y 10,000 familias, voluntarios.

La ciudad de Nagano, Japón se vio engalanada con nuestros Atletas Especiales, los cuales demostraron su habilidad deportiva, determinación y coraje para vencer cualquier abstrácula y llegar a la meta.

Olimpiadas Especiales Guatemala

Derechos Reservados. Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

Juventud y Escuela
Iniciativa en Olimpiadas Especiales

¿Quiénes Somos?

- Historia
- Misión
- Objetivos
- Voluntariado
- Ayuda
- Eventos
- Comisiones**
- Links

Comisiones

Las oportunidades para los Voluntarios de Olimpiadas Especiales son diversas, aquí se presentan algunas alternativas:

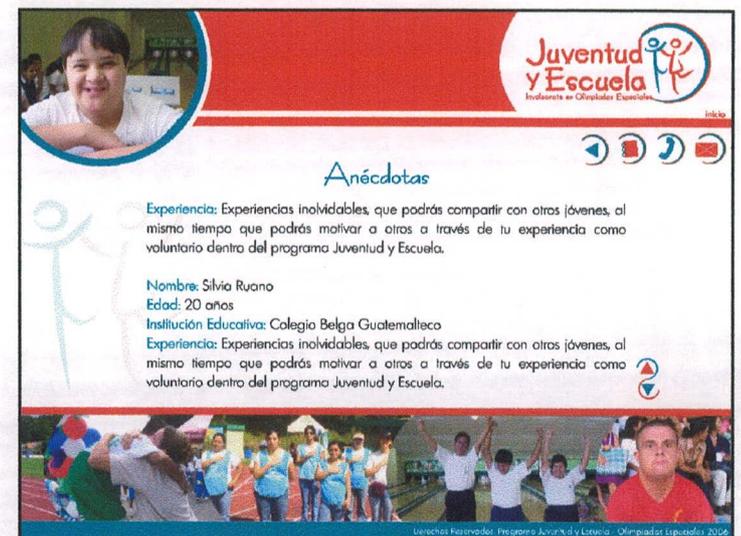
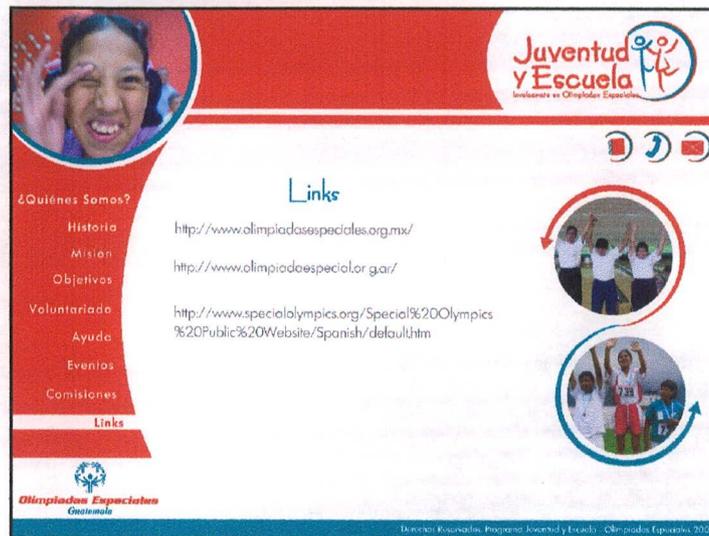
- En Entrenamiento Deportivo
- En Competiciones
- En Escuelas
- En Recolección de Fondos
- Como Profesionales en sus especialidades
- En Conocimiento Público
- En Administración En Grupos Cívicos
- Como Amigas de los Atletas de Olimpiadas Especiales

Olimpiadas Especiales Guatemala

Derechos Reservados. Programa Juventud y Escuela - Olimpiadas Especiales 2006

Interiores de la página

Propuesta Final



Interiores de la página

Propuesta Final



Interiores de la página

12. Propuesta Final y Fundamentación

Propuesta Final Trifoliar



¿Quiénes Somos?

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promover el voluntariado en jóvenes para que participen y queden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprendiendo que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras. Juventud y Escuela es un programa que se dedica a proporcionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprendiendo que las personas con discapacidades pueden alcanzar metas a pesar de las barreras.

Historia

A principios de los 60's, Donde, Henry y Arnie, pioneros en luchar en favor de la gente con discapacidad intelectual, creó una escuela deportiva que se enfocaba en enseñar habilidades deportivas que se relacionan con la actividad física. Olimpiadas Especiales, el primer juego de pelota organizado en 1966, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois, EUA. Olimpiadas Especiales (Special Olympics) fue oficialmente inaugurada en 1969, con los primeros Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales realizados en Chicago, Illinois.

Voluntarios

Los voluntarios pertenecen a Olimpiadas Especiales ofrecen programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.2 millones de niños con discapacidad intelectual a nivel mundial. Los voluntarios participan con la participación de miles de voluntarios y se comprometen en fundamentalmente el crecimiento de nuestro programa las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales.

Quiero ganar, pero si no puedo quiero ser valiente en el intento.

www.juventudyescuela.com

Ayuda

Entrenamiento deportivo:

Señales como: entrenamiento certificado de Olimpiadas Especiales, enseñando a realizar eventos deportivos de Olimpiadas Especiales. Se puede participar en programas de voluntarios de Olimpiadas Especiales.

Competencias:

Señales como: el atleta aprende cómo competir con el registro de atletas y actualizándolo, bases de datos y procesamiento de información.



Olimpiadas Especiales Guatemala



www.juventudyescuela.com
 Teléfono: 24252472 / 24252467
 Calle 2 Zona 7, Guatemala
 Centro Esportivo La Esperanza Ciudad
 Olimpiadas Especiales
 Para mayor información contactarnos

PARTICIPA ÚNETE APOYA INVOLÚCRATE



Juventud y Escuela

¡Involúcrate en Olimpiadas Especiales!

13. Producción y Reproducción

13. Producción y Reproducción

13.1 Especificaciones Técnicas para el desarrollo de las piezas

Página Web

Dimensiones: 800 x 600 pixeles en plataforma Flash MX

Documento en version: SWF

Archivo final: Documento de Flash y SWF.

Trifoliar

Tiraje: 5,000

Dimensiones del Formato abierto: 8.5 x 11 pulgadas
Tiro y Retiro

Tipo de Papel: Papel couché

Gramaje: 80 gramos

Impresión: Full Color

Archivo en Freehand 10 (*.fh10)

Acabado final: dos dobleces.

13.2 Informe Técnico que acompaña los archivos digitales

A continuación se presenta un instructivo el cual se podrá presentar en la imprenta, que contiene los artes finales del trifoliar y los archivos del mismo.

Nombre del cd: Programa Juventud y Escuela
Dentro del cd, se encontrarán dos carpetas cuyos nombres son: editable y no editable. El primero da la oportunidad de hacer cambios imprevistos en la imprenta y en la segunda carpeta y no es posible.

Dentro de la carpeta editable se encuentra el archivo llamado trifoliar.fh10. el cual contiene el documento en el programa especificado. Dentro de él se encontrarán dos subcarpetas que contienen lo siguiente:

Nombre de supcarpeta 1: Imagenes (contiene todas las imagenes en .tif). Se encuentran a una resolución de 300 dpis. Los nombres, son:

foto1.tif
foto2.tif
foto3.tif
foto4.tif
foto5.tif

Nombre de supcarpeta 2: Tipografías (incluye los tipos de letras, Euterpe, y limerick light). Los programas utilizados para realizar la pieza informativa son Macromedia Freehand y Adobe Photoshop.

En la carpeta de llamada noeditable.fh10, no se encuentra la carpeta de tipografías. Ya que ésta las trae convertidas en paths.

El diseño de la página se entregará en un cd a la encargada Marisol Bustamante del Programa Juventud y Escuela quien será la encargada de entregarlo a la Institución de Olimpiadas de Guatemala y sean ellos quienes realicen un link de la página de ellos a la página del programa.

Se entregará una copia del .Fla para que se tenga acceso al documento y se pueda editar en algún momento determinado.

13.2 Presupuesto de Diseño

Se realizó un presupuesto de los materiales de diseño como referencia, tomando en cuenta que este proyecto fue realizado a donorem.

Guatemala, 10 de mayo de 2006

Directora
Marisol Bustamante
Programa Juventud y Escuela
Olimpiadas Especiales.

Estimada directora:

La saludo cordialmente, a la vez que hago de su conocimiento el presupuesto del diseño realizado a partir de la demanda solicitada.

Diseño del Material Informativo (Trifoliar)
(Incluye levantamiento de texto, diagramación y artes finales)
Q. 1, 000.00

13. Producción y Reproducción

Diseño de Página Web: (Incluye construcción de página completa, con su barra de botones y links respectivos).

Q. 5,000.00

Total: 6,000.00

13.3 Presupuesto de Reproducción

Se cotizó la reproducción del material informativo (trifoliar) en dos lugares, siendo los siguientes:

Litografía Delgado Impresos, S.A.

38 av. 4-41 zona 7, Colonia La Floresta

Teléfonos: 2433-3374 * Fax: 2435-5835

E-mail: arte@delgadoimpresos.com

www.delgadoimpresos.com

Centro Impresor Piedra Santa

5a. calle 7-55, zona 1

PBX: (502) 2232-0044 - 22329961 - 22328603

Fax: (502) 2251-0531

E-mail: ventascipsa@yahoo.es

Ver con detalle cotizaciones en anexo 7.

Se sugiere el lugar más económico siendo este la Litografía Delgado Impresos y de acuerdo a las siguientes lineamientos para la impresión:

Descripción: Impreso, full color, tiro y retiro en couché base 80, con dos doblesces.

Tamaño abierto: 8.5 x 11 pulgadas.

5,000 unidades

Total: Q. 3, 500.00

13.4 Sistema de Impresión o Reproducción

El medio de impresión que se utilizará para los trifoliales será litográfico, ya que la cantidad inicial a imprimirse es de 5,000. No se recomienda realizarlo en sistema digital, ya que esto elevaría más los costos.

Asimismo se recomienda que no se imprima un tiraje menos de 1,000 trifoliales, ya que ello elevaría los costos.

El sistema de impresión será en CMYK por las fotografías de color. No se utilizará ningún pantone.

La página web no requiere reproducción mayor que una copia que se entregará al Programa Juventud y Escuela, debido a que esta deberá ser subida en línea.

14. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se diseñó a través de una estrategia de comunicación un material multimedia (página web), que da a conocer qué es, cómo funciona y como se puede participar dentro del Programa de Juventud y Escuela el cual fue diseñado para estudiantes interesados en el voluntariado.

Se diseñó un material informativo (trifoliar) a través de una estrategia creativa de diseño en donde se tomaron en cuenta las necesidades del grupo objetivo, mostrando en este material información del programa, así como las distintas maneras de comunicarse hacia él. Asimismo este material apoya y promueve la página web.

Recomendaciones

Se recomienda mantener actualizada la información de la página web, sobre todo de las actividades que están por realizarse ya que el objetivo de diseño es dar a conocer el programa y sus diferentes formas de voluntariado y colaboración para los jóvenes interesados en participar. Por lo tanto es importante que la información se encuentre lo más actualizada posible.

Se recomienda que las piezas de diseño a realizarse siempre mantengan la unidad entre ellas, aún en diferentes formatos, para facilitar la identificación de los materiales por parte del grupo objetivo y de esta forma ir posicionando la imagen del Programa Juventud y Escuela.

Se recomienda que se realicen otras piezas para promocionar y dar a conocer el programa y de esta forma seguir proporcionando información al grupo objetivo.

15. Bibliografía

15. Bibliografía

Barrios, P. (2003). Conozcamos una escuela para todos: Integración Escolar para niños y niñas con necesidades educativas especiales. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Burrows, T., Gross, L., Foust, J. y Wood, D. (2002). Producción de video. Editorial Mc Graw-Hill (8va. Edición). México

Castilla La Mancha Banca en línea. (En red) Disponible en http://www.castillalamancha.es/clmjoven/envio2/voluntariado/b_voluntariado.asp

Centro de Computación Profesional de México (1999). Multimedia Aplicada. Ediciones Mc Graw-Hill. (1era. Edición). México.

Cox, N., Charles, Harley, C. y Francias C. (1996) Guía Lan Times de Redes Multimedia. Ediciones Mc Graw-hill. (1era. Edición). México.

Franco, B. (2002). Ya! es hora de hacer un paréntesis.....hablemos de alzheimer. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Frascara J. (2005). Diseño gráfico y comunicación. Ediciones infinito. (6ta. Edición, 3era. reimpresión). Buenos Aires Argentina

Grinder, R. (1992). Adolescencia. Editorial Limusa, S.A. (décima edición). México.

González, D. (1991). Importancia que tiene el Diseñador Gráfico como imagen de una empresa. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Haskin, D. (1995). Multimedia Fácil. Ediciones Prentice Hall Hispanoamérica, S.A.. (1era. Edición). México.

Horrocks, J. (1989). Psicología de la Adolescencia. Editorial Trillas. (2da. edición) México.

Hosttas J. (2003). Fórmula Web: Aplicación del Diseño Gráfico en el Diseño de Páginas Web. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Instituto de Artes Visuales Banca en línea. (En red) Disponible en <http://newsartesvisuales.com/funda/FUNDA1.HTM> (consultado 6 de marzo de 2006)

15. Bibliografía

Disponible en Smith J. Banca en línea. (En red)
Disponible en <http://www.jegsworks.com/Lessons-sp/words/brochure/step-brochureflap.htm>
(consultado 6 de marzo de 2006)

Lynch P. y Horton S. (2004). Principios de diseño básicos para creación sitios web. Ediciones Gustavo Gili. (1era. Edición).

López A. (1998). Manual de formación ética del voluntariado. Ediciones Rialp (1era. Edición)
Madrid, España.

Royo J. (2005). Diseño Digital. Ediciones Paidós. (1era. Edición). España

Wikimedia Project (2005). Banca en línea. (En red)
Disponible en: www.es.wikipedia.org/wiki/web
(consultado 8 de marzo de 2006)

16. Anexos

Anexo I

Esta encuesta tiene la finalidad de obtener informaci3n acerca del conocimiento que tienen los estudiantes sobre el Programa Juventud Escuela que los invita a participar como voluntarios en Olimpiadas especiales, adem1s de conocer sobre el perfil de los estudiantes.

Instrucciones: marca con una X la o las respuestas que consideres adecuadas.

Nombre: _____ Edad: _____
Zona en donde vives: _____ Estado civil: _____
Establecimiento: _____ Grado: _____

1. **¿Qu3 actividades realizas en tu tiempo libre?**

Ver televisi3n Leer Deportes Chatear

2. **¿Qu3 sueles hacer en tus vacaciones?**

Viajar Recibir cursos Deportes Salir con la familia y amigos

3. **¿Qu3 lugares frecuentas cuando sales?**

Restaurantes Discotecas Cines Centros Comerciales

4. **¿Qu3 tanto viajas fuera de la capital?**

Frecuentemente Regularmente Casi Nunca Nunca

5. **¿Con qui3nes vives?**

Pap1s T1os Abuelos Otros Ninguno

6. **¿Has escuchado informaci3n acerca de c3mo realizar un voluntariado?**

S1 No

7. **¿Te interesa el tema del voluntariado?**

S1 No

8. Si tu respuesta fue afirmativa, ¿Cómo te gustaría participar?

Individualmente Con un amigo/a Grupalmente

9. ¿Haz participado anteriormente en algún voluntariado?

Sí No

10. Si tu respuesta fue afirmativa, ¿Dónde has participado como voluntario?

Iglesia Cruz Roja Colegio Otros

11. ¿Haz oído sobre el Programa Juventud Escuela de Olimpiadas Especiales?

Sí No

12. ¿En dónde lo has oído o por medio de que lo has oído?

Centro Educativo Casa Por conferencias Afiches, Folletos

13. ¿Te gustaría participar como voluntario en el Programa de Juventud Escuela?

Sí No

14. Si tu respuesta fue afirmativa, ¿En qué opciones de voluntariado te gustaría participar?

Entrenamiento Competiciones Escuelas Recolección
Deportivo de Fondos

15. ¿Estás interesado en conocer más acerca del Programa Juventud Escuela?

Sí No

16. Si tu respuesta fue afirmativa, ¿Por medio de qué material te gustaría conocer el Programa Juventud Escuela?

Afiches Volantes Trifoliales Página Web

17. ¿Qué imagen te gustaría que presentara el material informativo del Programa Juventud Escuela?

Formal Informal

18. Los materiales impresos te llaman más la atención cuando son:

A color Blanco y Negro Un solo Color

19. ¿Qué te llama la atención de los materiales informativos que has leído?

Diagramación Imágenes Contenido Todos los
Anteriores

20. Prefieres los materiales informativos con:

Mucho Texto y pocas imágenes Muchas imágenes y poco texto

21. ¿Qué esperas de un material informativo del Programa Juventud Escuela?

Diseño Atractivo Información exacta Información Extensa Muchas imágenes

22. ¿Consideras el Internet como un medio eficaz para estar informado y en contacto con el Programa Juventud Escuela?

Sí No

23. ¿En dónde sueles utilizar el servicio de Internet?

En casa Institución Educativa Café Internet Otros

24. ¿Por qué razón utilizas Internet?

Obtención de información Revisión de Correo Ver páginas de interés Todas las anteriores

25. ¿Cada cuanto utilizas el servicio de Internet?

Diariamente Cada dos días Semanalmente Nunca

26. ¿Qué es lo que más te llama la atención de una página Web?

La información Las imágenes Los colores Las animaciones

27. ¿Te gusta que las páginas que visitas tengan animación de algún tipo?

Sí No

28. Qué dificultades encuentras comúnmente en la navegación de las páginas en Internet?

Dificultad para encontrar el menú de navegación

Se tarda demasiado para cargar

No se encuentra la información que se necesita

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!!

15. ¿Estás interesado en conocer más acerca del Programa Juventud Escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Sí	X	X	X	X	X	X	X	X	8
No									

16. Si tu respuesta fue afirmativa, ¿Por medio de qué material te gustaría conocer el Programa Juventud Escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Afiches		X				X			
Volantes									
Trifoliales	X						X	X	
Página Web	X	X	X	X	X				

17. ¿Qué imagen te gustaría que presentara el material informativo del Programa Juventud Escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Formal		X				X			2
Informal	X		X	X	X		X	X	6

18. Los materiales impresos te llaman más la atención cuando son:

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
A color	X	X	X	X	X	X	X	X	8
B/N									
Un Color									

19. ¿Qué te llama la atención de los materiales informativos que has leído?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Diagramación									
Imágenes								X	1
Contenido									
Todos	X	X	X	X	X	X	X		7

20. Prefieres los materiales informativos con:

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Mucho Texto y pocas imágenes						X			1
Muchas imágenes y poco texto	X	X	X	X	X		X	X	7

15. ¿Estás interesado en conocer más acerca del Programa Juventud Escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Sí	X	X	X	X	X	X	X	X	8
No									

16. Si tu respuesta fue afirmativa, ¿Por medio de qué material te gustaría conocer el Programa Juventud Escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Afiches		X	X	X	X	X		X	6
Volantes		X							1
Trifoliales				X	X				2
Página Web	X	X	X		X	X	X		6

17. ¿Qué imagen te gustaría que presentara el material informativo del Programa Juventud Escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Formal	X	X	X	X					4
Informal					X	X	X	X	4

18. Los materiales impresos te llaman más la atención cuando son:

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
A color y Negro	X	X	X	X	X	X	X	X	8
Un color									

19. ¿Qué te llama la atención de los materiales informativos que has leído?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Diagramación									
Imágenes	X	X	X					X	3
Contenido			X						1
Todos				X	X	X	X		4

21. Prefieres los materiales informativos con:

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Mucho Texto y pocas imágenes		X		X					2
Muchas imágenes y poco texto	X	X	X		X	X	X	X	7

26. ¿Qué es lo que más te llama la atención de una página Web?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
información	X	X		X	X	X		X	6
Imágenes	X	X		X	X	X			5
Colores			X		X	X			3
animaciones		X				X	X		3

27. ¿Te gusta que las páginas que visitas tengan animación de algún tipo?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Sí	X	X	X	X	X	X	X	X	8
No									

28. ¿Qué dificultades encuentras comúnmente en la navegación de las páginas en Internet?

	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
Dificultad para encontrar el menú de navegación									
Se tarda demasiado para cargar		X		X		X	X	X	5
No se encuentra la información que se necesita	X		X		X	X			4

Anexo 2

7. Proceso de Conceptualización

7.1 ¿Cómo se llegó al concepto?

Para el planteamiento del concepto, se realizaron diferentes ejercicios en los cuales se relaciona la temática a tratarse y la información que se quiere comunicar. En esos ejercicios es necesario utilizar ideas claras que den pautas para la realización del diseño.

Lluvia de Ideas

En el proceso de lluvia de ideas se realizaron diferentes formas para obtener palabras claves para construir un concepto.

A continuación se presenta un listado de palabras las cuales tienen en la segunda columna sus antónimos que son ideas opuestas o contrarias a las del primer listado queriendo resaltar algo positivo con un factor negativo.

Opuestos

Dependencia – independencia
Capacidad – incapacidad
Concentración – desconcentración
Peligro – seguro
Alteración – estabilidad
Ansiedad – tranquilidad
Moderación – exceso

Fácil – difícil
Ayudar – no cooperar
Hábito – deshabito
Voluntario – involuntario
Experiencia – inexperiencia
Negación – aceptación
Ocupado – desocupado / libre
Éxito – fracaso
Individual – grupal
Claro – confuso
Orientar – desorientar
Positivo – negativo
Lento – rápido
Reemplazar – conservar
Ventajas – desventajas
Beneficioso – dañino
Enriquecer – empobrecer
Baja autoestima – alta autoestima
Aceptar – rechazar
Educación – ignorancia
Abandono – apoyo
Satisfacción – insatisfacción
Madurez – inmadurez
Fuerza – debilidad
Productivo – improductivo
Diferentes - Iguales
Comprensión – incomprensión
Educación formal – educación informal
Favorable – desfavorable

Anexo

2

Habito - falta de costumbre
Verdad - mentira
Actividad - inactividad
Individualismo - colectividad
Equidad - inequidad
Escuelas - colegios
Valor - antivalor/ contravalor
Fuerza - debilidad
Bondad - maldad
Cualidades - defectos
Armonía - discordia
Complejo - sencillo
Apoyo - desinterés
Feliz - infeliz
Coherente - incoherente
Formación - deformación
Responsabilidad - irresponsabilidad
Desarrollo - estancamiento
Estimar - desestimar
Aceptación - rechazo
Igualdad - desigualdad
Interés - desinterés
Motivación - desmotivación
Aprender - ignorar
Obediencia - desobediencia
Divertido - aburrido
Dinámico - monótono
Conciencia - inconciencia
Humano - inhumano

Crecer - decrecer
Moral - inmoral
Cuidado - descuido / abandono
Disciplina - indisciplina
Decidir - imponer
Confianza - desconfianza
Seguridad - inseguridad

VALORES

Amistad - enemistad
Honestidad - deshonestidad
Responsabilidad - irresponsabilidad
Respeto - irrespeto
Bondad - maldad
Paz- violencia
Agradecimiento - desagradecimiento
Tolerancia - intolerancia
Lealtad - deslealtad
Generosidad - tacañería
Laboriosidad - haraganería
Prudencia - informalidad
Libertad - esclavitud
Perseverancia - negligencia
Fortaleza - debilidad
Humildad - soberbia
Dignidad - deshonor
Solidaridad - indiferencia
Justicia - injusticia

Anexo

2

Sinónimos Basándose en los sinónimos se encontraron palabras claves que se relacionan con el tema del voluntariado:

Voluntario: prudencial, conciente.
Fuerte: fornido, corpulento, potente, macizo.
Suave: manso, dócil, manejable, flexible, fácil.
Dependencia: sumisión, subordinación, sometimiento, inferioridad.
Salud: robustez, energía, fortaleza, vigor.
Estabilidad: permanencia, fijeza, persistencia, duración.
Ayuda: auxilio, favor, socorro.
Aceptación: aprobación, admisión, tolerancia.
Vida: existencia, duración, lapso.
Decisión: disposición, medida.
Cuidar: Atender, vigilar, asistir
Cuidado: atención, interés, amor
Comprensión: agudeza, penetración, juicio, razón.
Favorable: propicio, optimista, prospero.
Actividad: acción, movimiento, rapidez, dinamismo.
Individual: particular, propio, especial.
Colectivo: combinado, agrupado, reunido.
Equidad: justicia, equilibrio, legalidad.
Armonía: acuerdo, concordia, unión.
Orientación: colocación, disposición, ubicación, arreglo.
Apoyo: sostén, soporte, sustento.
Igualdad: identidad, equivalencia.
Interés: provecho, beneficio, ganancia.
Obediencia: acatamiento, subordinación, dependencia

.Dinámico: dispuesto, afanoso, emprendedor, hacendoso.
Moral: honesto, decente, decoroso.
Disciplina: método, orden, regla.
Confianza: familiaridad, amistad, confianza.
Seguridad: certeza, confianza, certidumbre.
Amistad: afecto, cariño, simpatía.
Honestidad: virtud, pudor, castidad, pureza.
Responsabilidad: compromiso, encargo, trabajo.
Respeto: sumisión, obediencia, acatamiento.
Bondad: piedad, misericordia, caridad, clemencia.
Paz: armonía, concordia, acuerdo.
Agradecimiento: gratitud, conocimiento, obligación.
Tolerancia: paciencia, aguante, pasividad, calma.
Lealtad: nobleza, recidad, honradez.
Generosidad: esplendidez, magnificencia.
Libertad: independencia, autonomía.
Perseverancia: firmeza, consistencia.
Fortaleza: fuerte, fortificación.
Humildad: obediencia, acatamiento, respeto.
Solidaridad: apoyo, respaldo, ayuda, protección, favor.
Justicia: igualdad, equidad, firmeza.
Comunicación: Noticia, nota, información, declaración

Anexo

2

LLUVIA DE FRASES

En este ejercicio se realizó una lluvia de ideas con palabras que se relacionaran con el tema del voluntariado y la información.

Ayudar a los demás es ayudarse a un mismo a crecer.
Ayudando a quien lo necesita, hacemos un mundo mejor

Unidos y sin diferencias ayudamos mejor.

El mundo es mejor porque la gente colabora con él.

Alguien necesita ayuda, empieza a colaborar.

Comunicándonos mejor, ayudamos más.

Una buena información es beneficio para todos.

Alguien te necesita, ayúdalo.

Alguien busca tu ayuda, colabora.

Alguien necesita de ti, búscalas.

El enlace de ayudar es tu oportunidad de crecer.

Por qué el prójimo te necesita, infórmate.

Analogías

Las analogías son la relación de semejanza entre cosas distintas. Y ellas son una buena forma para definir ideas y ampliar más las frases para lograr más fácilmente un mejor concepto. Es por ello que en este proceso de conceptualización también se utilizan las analogías:

Los voluntarios son como el agua que necesitan las flores para crecer.

Los jóvenes voluntarios son como los rayos de sol que son una razón para existir.

Los voluntarios son como los guías que aparecen cuando más se les necesita.

Los jóvenes voluntarios son como las huellas que guían hacia donde ir.

Los voluntarios son como amigos que llegan en el momento que más se necesitan.

La buena comunicación es como un libro en el cual todos pueden conocer.

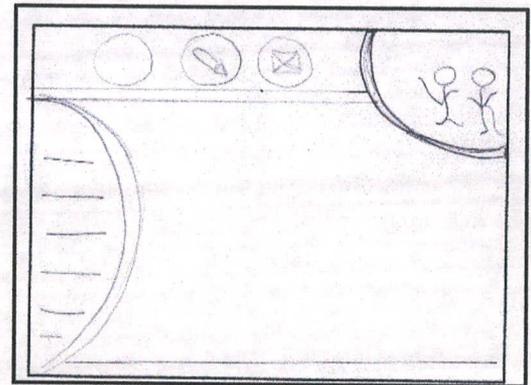
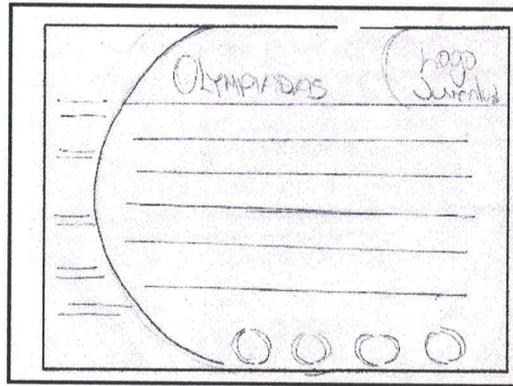
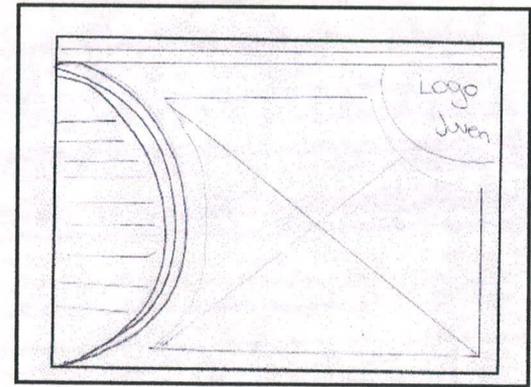
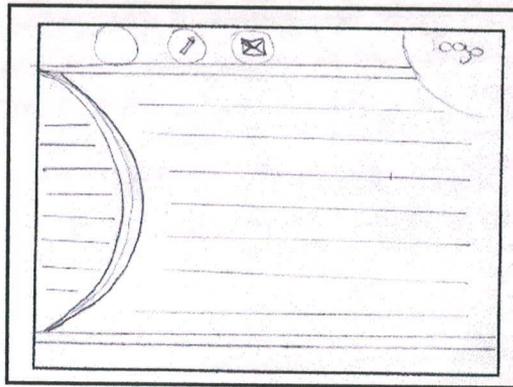
Una buena comunicación es como una relación de comprensión y cariño.

La comunicación es como un manantial en donde la información fluye a todas horas.

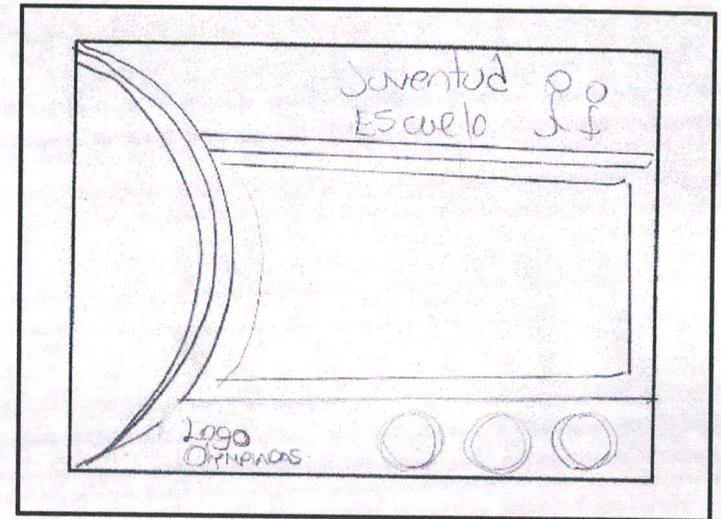
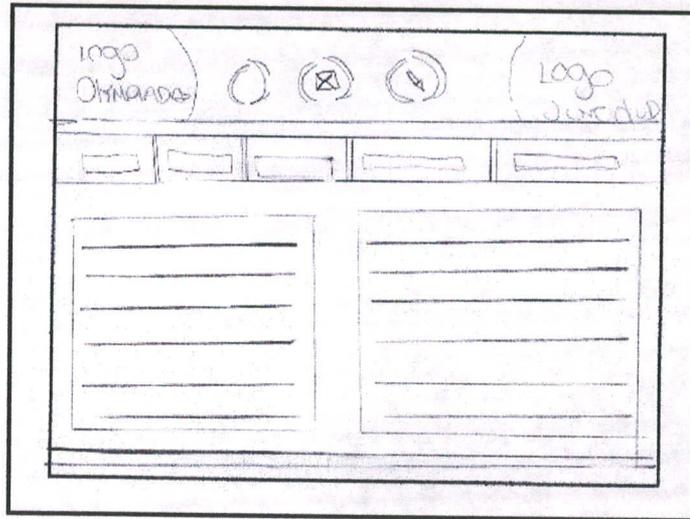


Anexo 3

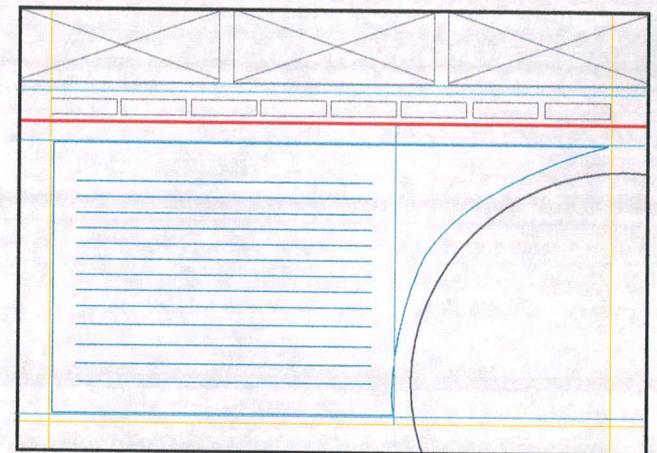
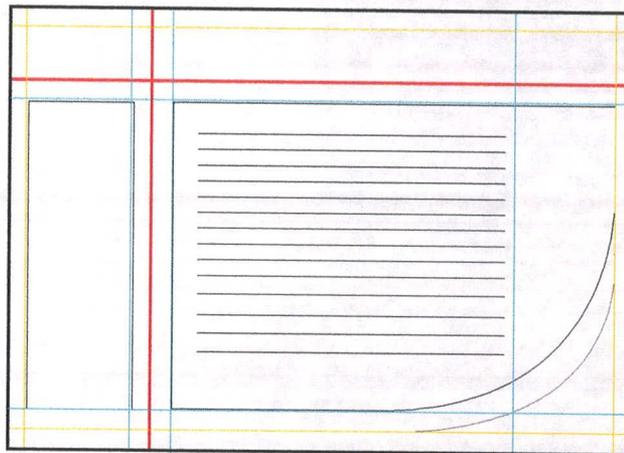
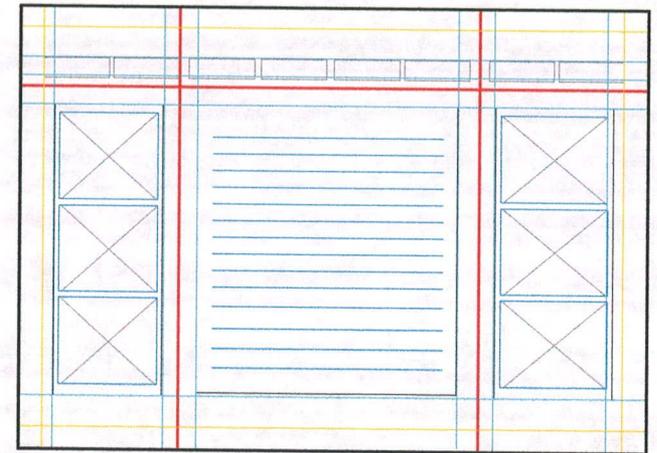
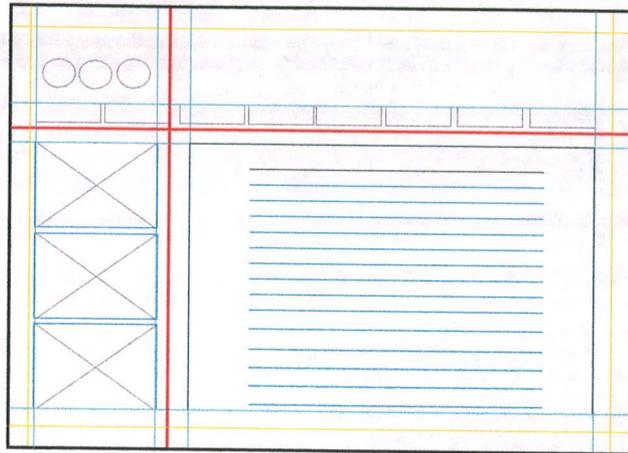
Anexo
3



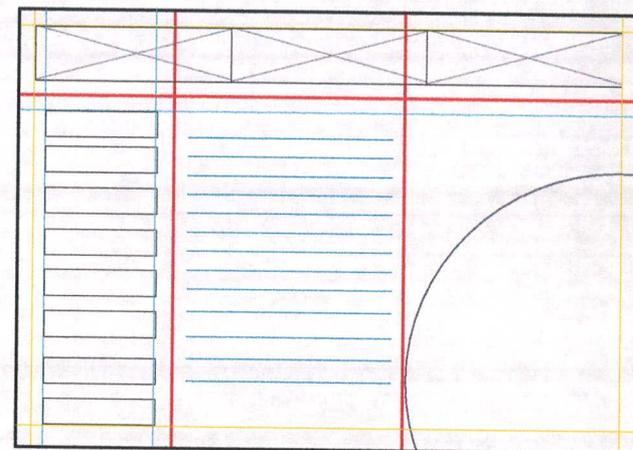
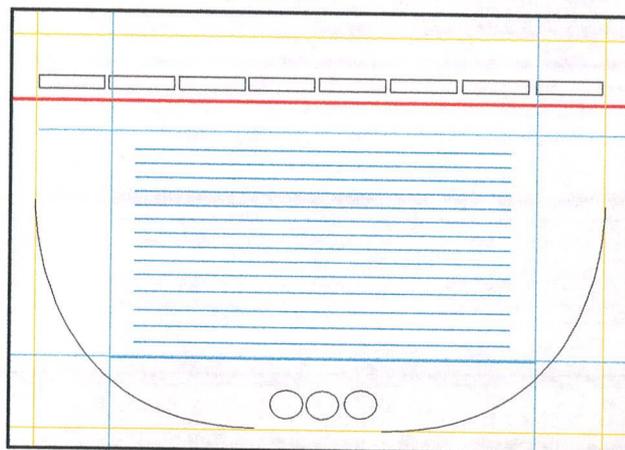
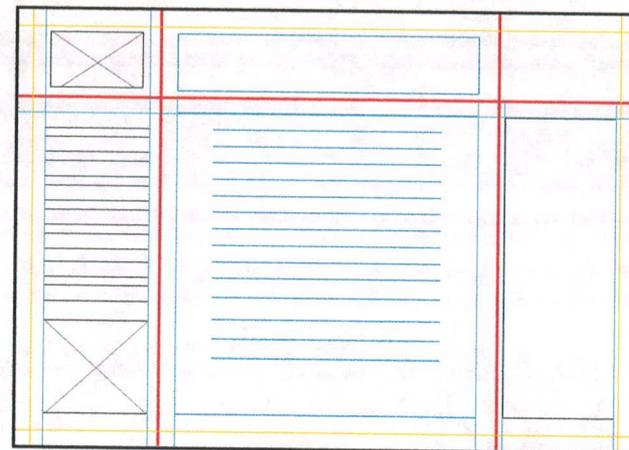
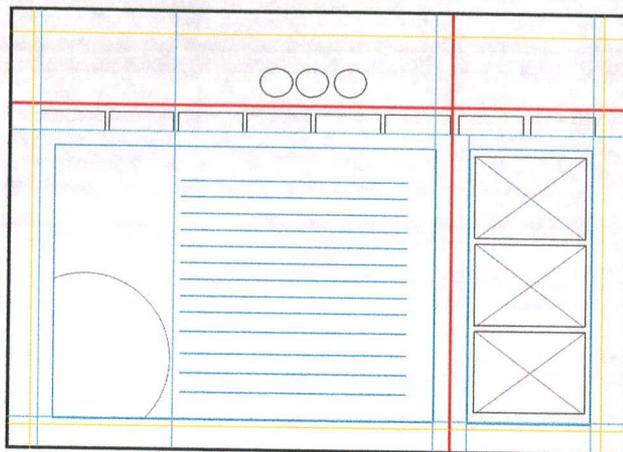
Anexo 3



Anexo 3



Anexo
3



Anexo

3

Olimpiadas Especiales
Escuelas

Juventud y Escuela
Programa de Juventud y Escuela

Misión

Olimpiadas especiales necesita permanentemente de un grupo de voluntarios y jóvenes a partir de 16 años, que cubran eventos a coordinar en diferentes actividades que se realizan a lo largo de todo el año, apoyando las competencias de estos ejemplares deportistas. A mejorar sus destrezas deportivas, prepararse para las competencias.
Desarrollar relaciones y amistad.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos

¿Qué es voluntariado?
¿Cómo puedo ayudar?
Eventos de Participación
Comisiones

Programa de Juventud y Escuela

Olimpiadas Especiales
Escuelas

Juventud y Escuela
Programa de Juventud y Escuela

Objetivo

Integrarse a la sociedad como ciudadanos útiles y productivos, en un marco de aceptación, igualdad y respeto.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos

¿Qué es voluntariado?
¿Cómo puedo ayudar?
Eventos de Participación
Comisiones

Programa de Juventud y Escuela

Olimpiadas Especiales
Escuelas

Juventud y Escuela
Programa de Juventud y Escuela

Misión

Olimpiadas especiales necesita permanentemente de un grupo de voluntarios y jóvenes a partir de 16 años, que cubran eventos a coordinar en diferentes actividades que se realizan a lo largo de todo el año, apoyando las competencias de estos ejemplares deportistas. A mejorar sus destrezas deportivas, prepararse para las competencias.
Desarrollar relaciones y amistad.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos

¿Qué es voluntariado?
¿Cómo puedo ayudar?
Eventos de Participación
Comisiones

Programa de Juventud y Escuela

Olimpiadas Especiales
Escuelas

Juventud y Escuela
Programa de Juventud y Escuela

Voluntariado

Los voluntarios permiten a Olimpiadas Especiales ofrecer programas de entrenamiento y competencias deportivas a 1.3 millones de atletas con discapacidad intelectual a nivel mundial. En México contamos con la participación de miles de voluntarios y su participación es fundamental para el crecimiento de nuestro programa.

Los voluntarios aumentan las oportunidades de integración y socialización para los atletas de Olimpiadas Especiales. El compromiso de los voluntarios de Olimpiadas Especiales es un ejemplo a seguir para los atletas especiales, con los que comparten sus historias.

Quiénes pueden ser voluntarios de Olimpiadas Especiales: Estudiantes, ciudadanos mayores, personas de negocios, familiares, atletas y entrenadores profesionales y aficionados, profesores y todas las personas dispuestas a ayudar a los individuos con discapacidades intelectuales.

¿Quiénes Somos?
Historia
Misión
Objetivos

¿Qué es voluntariado?
¿Cómo puedo ayudar?
Eventos de Participación
Comisiones

Programa de Juventud y Escuela

Anexo

3

¿Cómo Podemos Ayudar?

Entrenamiento deportivo:
Sirven como entrenadores certificados de Olimpiadas Especiales. Ayudan a realizar eventos deportivos de Olimpiadas Especiales. Organizan, entrenan o juegan en equipos de Deportes Unificados. Clasean material para los atletas de Olimpiadas Especiales. Usan habilidad en deportes específicos para ayudar a establecer clínicas deportivas o escuelas de entrenamiento de Olimpiadas Especiales.

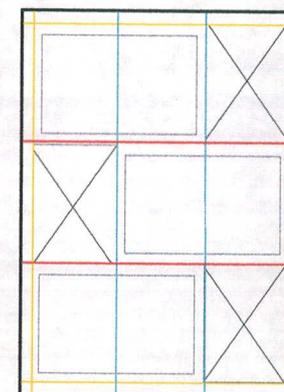
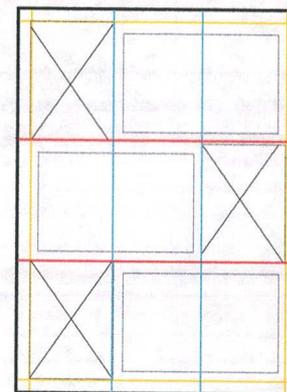
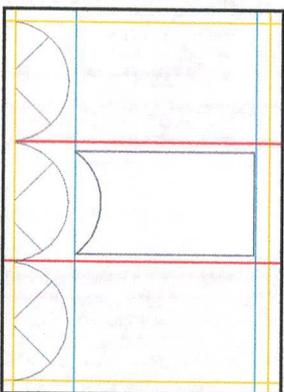
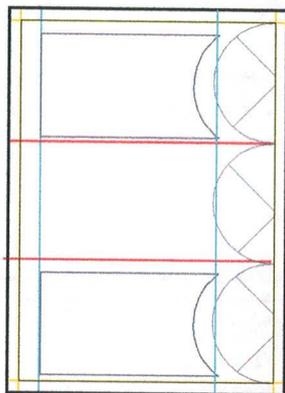
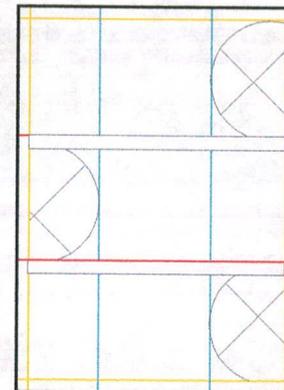
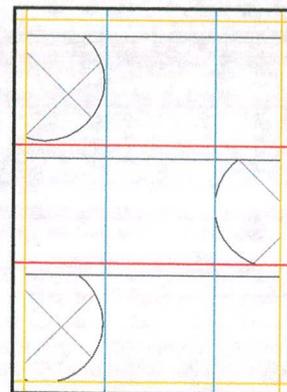
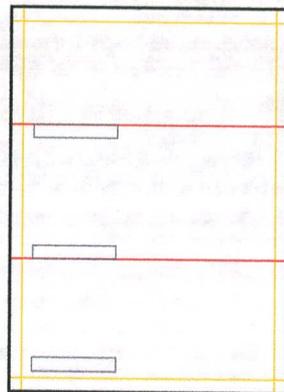
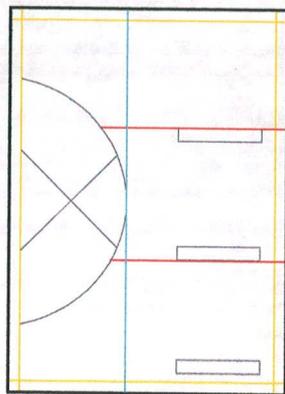
Competencias:
Sirven como conductores, sirviendo comida, ayudan con el registro, creando y actualizando bases de datos y procesando información. Sirven como directores de juego, realizan certificaciones o directores de equipo durante las competencias de Olimpiadas Especiales. Ayudan a la organización de eventos. Dirigen los oficiales o demostraciones en un deporte nuevo.

Próximos Juegos

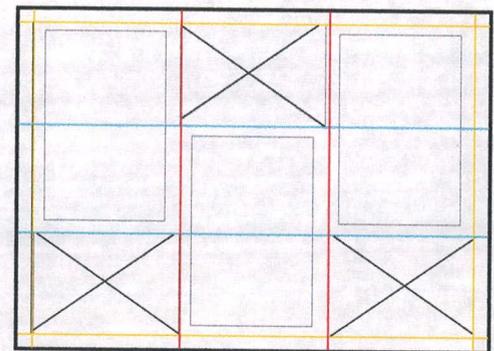
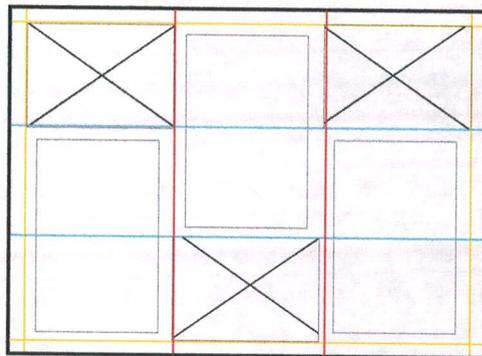
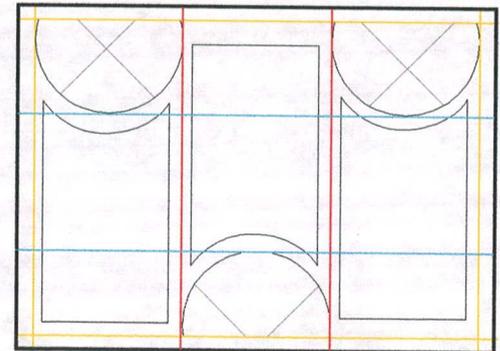
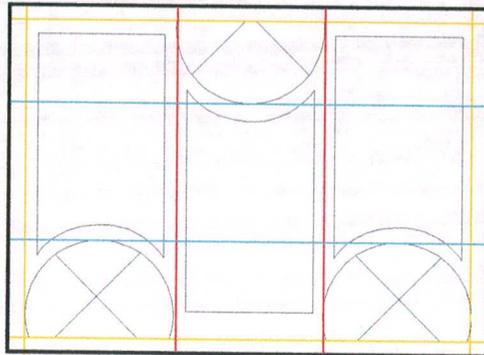
Del 26 de febrero al 5 de marzo de 2005 se llevaron a cabo los Juegos Mundiales de Invierno de Especial Olimpica en Nagano, Japón. Estos juegos fueron los primeros que se realizaron en Asia. Se contó con la participación de 2400 Atletas Especiales, 600 entrenadores y 10,000 familias voluntarios.

La ciudad de Nagano, Japón se vio engañada con nuestros Atletas Especiales, los cuales demostraron su habilidad deportiva, determinación y coraje para vencer cualquier obstáculo y llegar a la meta.

Anexo
3



Anexo
3



Se seleccionaron algunas de las tipografías anteriores, y se realizaron pruebas con el contenido real para ver la legibilidad que cada una que ellas reflejaba. Asimismo se utilizaron diferentes tamaños de tipografías para ver la legibilidad.

Verdana

11 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

12 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

14 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

18 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

Century Gothic

11 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

12 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

Anexo
3

14 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

18 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

Brillant

11 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

12 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

14 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

18 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

Anexo
3

Century Gothic

11 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

12 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

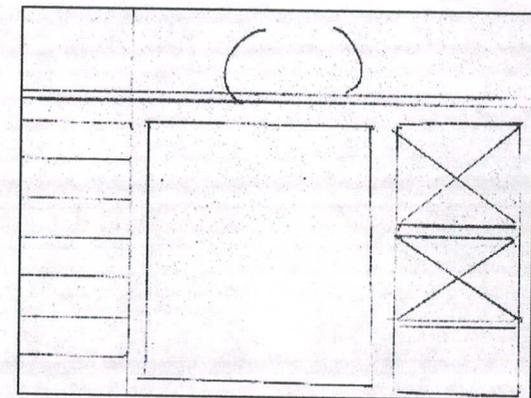
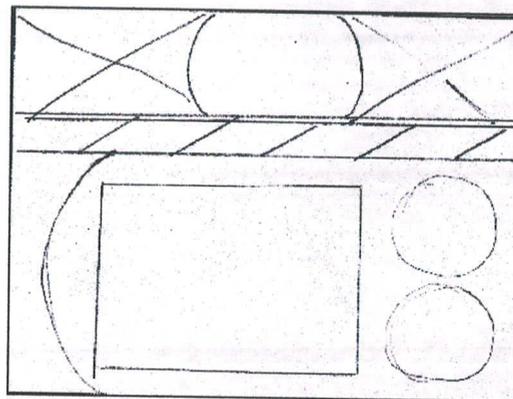
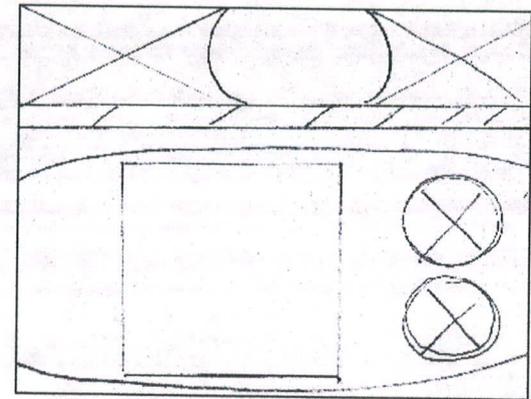
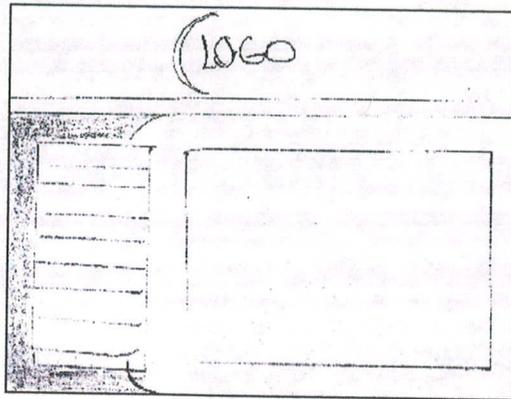
14 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y aprender.

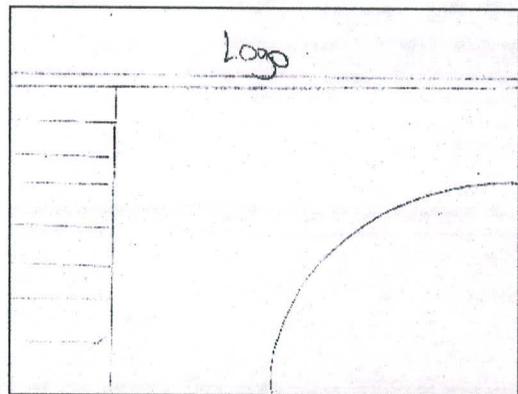
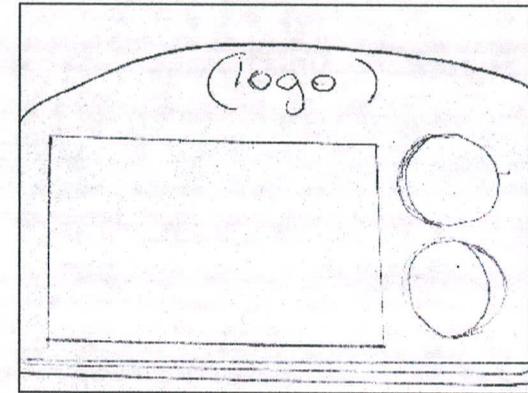
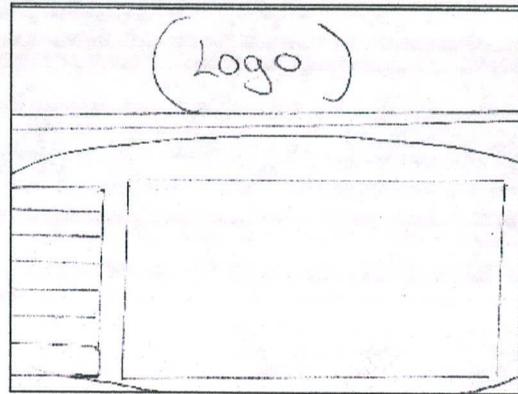
18 pts.

Juventud y Escuela es un programa que se dedica a promocionar el voluntariado en jóvenes para que participen y ayuden en el Programa de Olimpiadas Especiales, enseñando a los alumnos a conocer y a entender las discapacidades y

Anexo
3



Anexo
3



Anexo 4

Validación Técnica

A continuación se presenta una serie de preguntas las cuales tienen como finalidad validar la página web del Programa de Olimpiadas Especiales "Juventud y Escuela", material multimedia que responde al concepto de "Un enlace de apoyo juvenil". El grupo objetivo al cual va dirigido el material son jóvenes estudiantes de nivel básico y diversificado de establecimientos educativos públicos y privados, comprendidos entre las edades de 14 a 18 años de edad.

Instrucciones: marque con una x, el número que considere que responde mejor a las interrogantes planteadas, utilizando la siguiente escala.

- 4=Excelente
- 3=Bueno
- 2=Regular
- 1=Malo

Color

1) ¿Cómo considera el manejo del color utilizado en el material multimedia?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

2) ¿El color ayuda a expresar importancia en relación al tema y a la Institución?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

3) ¿La aplicación del color en porcentajes del 100% llaman la atención del grupo objetivo?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

Tipografía

4) ¿La selección de tipografía para los títulos ayuda a ubicar más fácilmente al lector, respecto al área donde se encuentra?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

5) ¿La aplicación del color en la tipografía ayuda a que esta sea legible?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

6) ¿El tamaño de las tipografías ayuda a una fácil lectura del material?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

7) ¿La variedad de tamaños en la tipografía en títulos y texto ayuda a crear jerarquías visuales respecto a la información?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

Diagramación

8) ¿Cómo considera la composición de los elementos dentro del formato?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

9) ¿Es adecuado el manejo de una columna de texto en el formato?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

10) ¿Se manejan los elementos de una forma que se cree equilibrio y unidad en la composición, logrando crear una armonía visual?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

11) ¿A su parecer es adecuada la jerarquía visual que se crea con los elementos dentro del formato?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

12) ¿La diagramación es adecuada para llamar la atención del grupo objetivo?

Pág. Web				Trifoliar			
1	2	3	4	1	2	3	4

13. ¿Los ejes ayudan a hacer más dinámico el formato?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

Imágenes

14. ¿Las fotografías utilizadas apoyan el contenido del texto?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

15. ¿Considera adecuada la selección de fotografías para llamar la atención del grupo objetivo?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

16. ¿Cómo ve la utilización de fotografías para reforzar el concepto?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

17. ¿Es adecuado el tamaño de las fotografías manejado dentro del formato?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

18. ¿Las fotografías utilizadas en la introducción ayudan a generar interés por parte del grupo objetivo?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

19. ¿Los elementos visuales ayudan a reforzar el concepto?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

20. ¿Las imágenes utilizadas son fáciles de identificar por parte del grupo objetivo?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

Navegación

29. ¿Considera adecuado el manejo del menú principal?

Pág. Web			
1	2	3	4

30. ¿Considera adecuado el uso del menú a lo largo de todo el material?

Pág. Web			
1	2	3	4

31. ¿El sistema de navegación es fácil de comprender?

Pág. Web			
1	2	3	4

32. ¿Los efectos de animación utilizados dentro la página, ayudan a captar

Pág. Web			
1	2	3	4

Formato

33. ¿El formato utilizado en los materiales son adecuados?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

34. ¿Los formatos seleccionados ayudan a la transmisión del mensaje?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

Otros

35. ¿Los materiales diseñados mantienen unidad entre ellos?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

36. ¿Los elementos utilizados en los materiales cumplen con el concepto?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

37 ¿Ambos materiales ayudan a informar acerca del programa?

Pág. Web			
1	2	3	4

Trifoliar			
1	2	3	4

OBSERVACIONES

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Nombre: _____

Profesión: _____

Lugar de trabajo: _____

Anexo 5

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
PORTAFOLIO

Cliente: Programa de Juventud Escuela de Olimpiadas Especiales.

Concepto Central, "Un enlace de apoyo juvenil"

Grupo objetivo, estudiantes de nivel A, B, C, D y E que cursan actualmente los cursos de básicos y diversificado

A continuación encontrará una serie de preguntas en las cuáles deberá marcar con una X la respuesta que considere adecuada.

Puede responder en una escala de:

- 4. Excelente
- 3. Bueno
- 2. Regular
- 1. Malo

NAVEGACIÓN

1. ¿Considera adecuada la introducción a la página?

1	2	3	4
---	---	---	---

2. ¿Considera adecuada la secuencia de navegación seleccionada?

1	2	3	4
---	---	---	---

2. ¿La navegación en general le parece?

1	2	3	4
---	---	---	---

3. ¿Considera adecuada la colocación del menú principal?

1	2	3	4
---	---	---	---

4. ¿Considera adecuado el tamaño del menú principal?

1	2	3	4
---	---	---	---

5. Considera adecuado el uso del menú de contenido durante todo el material?

--	--	--	--

6. ¿Considera la selección de flechas, una buena opción para facilitar la navegación (segunda propuesta)?

1	2	3	4
---	---	---	---

7. ¿Considera adecuado el encabezado de la página?

1	2	3	4
---	---	---	---

8. ¿Le parece adecuada la colocación de la fotografías dentro del formato?

1	2	3	4
---	---	---	---

9. ¿El tamaño de la tipografía es adecuada?

1	2	3	4
---	---	---	---

10. ¿La selección de la tipografía es adecuada?

1	2	3	4
---	---	---	---

11. ¿Son funcionales los enlaces?

1	2	3	4
---	---	---	---

12. El manejo del formato es adecuado?

1	2	3	4
---	---	---	---

13. Cómo le parece el diseño de la página

1	2	3	4
---	---	---	---

1. Eliminaría o agregaría algo dentro del material para beneficiarlo?

sí no

*Si su respuesta es **sí**, porfavor especificar en observaciones.

OBSERVACIONES

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6

Validación Diseñadores Gráficos

A continuación se presenta una serie de preguntas las cuales tienen como finalidad validar la página web del Programa de Olimpiadas Especiales "Juventud y Escuela", material multimedia que responde al concepto de "Un enlace de apoyo juvenil". El grupo objetivo al cual va dirigido el material son jóvenes estudiantes de nivel básico y diversificado de establecimientos educativos públicos y privados, comprendidos entre las edades de 14 a 18 años de edad.

Instrucciones: marque con una x, el número que considere que responde mejor a las interrogantes planteadas.

Nombre: _____

Profesión: _____

Lugar de trabajo: _____

Puesto: _____

COLOR

1) ¿Cómo considera el manejo de color dentro de los materiales?

Trifoliar Muy bueno Bueno Malo

Página Muy bueno Bueno Malo

2) El color en los materiales ayuda a reflejar de acuerdo a la institución lo siguiente:

Trifoliar Importancia Seriedad Variedad

Página Importancia Seriedad Variedad

3) ¿El uso del color en porcentajes del 100% los considera?

Trifoliar Excelente Adecuado Exagerado

Página Excelente Adecuado Exagerado

TIPOGRAFÍA

4) El tamaño de la tipografía para el texto permite que este:

Trifoliar Sea lea Sea Claro No se lea

Página Sea lea Sea Claro No se lea

5) Los diferentes tamaños en la tipografía hace que exista:

Trifoliar Jerarquías Unidad Desinterés

Página Jerarquías Unidad Desinterés

6) El color en la tipografía hace que esta:

Trifoliar Sea legible Llame la atención Se pierda

Página Sea legible Llame la atención Se pierda

7) Para el grupo objetivo la cantidad de texto utilizada le parece:

Trifoliar Adecuada Mucha Poca

Página Adecuada Mucha Poca

DIAGRAMACIÓN

8) En cuanto a la distribución de los textos estos contribuyen a una lectura:

Trifoliar Ordenada Complicada Desordenada

Página Ordenada Complicada Desordenada

9) La distribución de los elementos ayuda crear una composición:

Trifoliar Variada Uniforme Equilibrada

Página Variada Uniforme Equilibrada

10) Los elementos utilizados reflejan lo siguiente:

Trifoliar Integración Unidad Distorsión

Página Integración Unidad Distorsión

11) El manejo del columnaje en los materiales lo considera:

Trifoliar Adecuado Limitado Inadecuado

Página Adecuado Limitado Inadecuado

12) La diagramación en general tiende a ser:

Trifoliar Llamativa Uniforme Monótona

Página Llamativa Uniforme Monótona

12) Los elementos de círculo reflejan:

Trifoliar Enlace Unión Desenlace

Página Enlace Unión Desenlace

IMÁGENES

13) ¿Cuál es la función de las fotografías dentro de los materiales?

Trifoliar Apoyar el texto Representar el texto Desviar la atención

Página Apoyar el texto Representar el texto Desviar la atención

14) Las fotografías expresan:

Trifoliar Empatía Solidaridad Apatía

Página Empatía Solidaridad Apatía

15) El tamaño de las fotografías lo considera:

Trifoliar Adecuado Muy grandes Muy pequeñas

Página Adecuado Muy grandes Muy pequeñas

16) Las fotografías utilizadas ayudan a:

Trifoliar Generar interés Motivar la lectura Aburrir

Página Generar interés Motivar la lectura Aburrir

17) La resolución de las fotografías es:

Trifoliar	Adecuada	visible	Pixeledas
Página	Adecuada	visible	Pixeledas

FORMATO

18) El diseño de ambos materiales le parecen

Trifoliar	Unificado	Diferente	Monótono
Página	Unificado	Diferente	Monótono

19) La selección del tamaño de los materiales le parecen:

Trifoliar	Adecuados	Uniformes	Monótonos
Página	Adecuados	Uniformes	Monótonos

NAVEGACIÓN

20) Los botones de navegación le parecen

Página	Fáciles de reconocer	Prácticos de utilizar	Difíciles de ubicar
--------	----------------------	-----------------------	---------------------

21) En cuanto a la navegación la página es:

Página	Fáciles de navegar	Práctica para navegar	Difícil de navegar
--------	--------------------	-----------------------	--------------------

22) La página en general le parece:

Página	Interactiva	Animada	Monótona
--------	-------------	---------	----------

23) La colocación del menú principal a lo largo del material le parece:

Página	Adecuado	Funcional	Exagerado
--------	----------	-----------	-----------

OTROS

24) El concepto de diseño se ve reflejado dentro de los materiales de una manera:

Trifoliar	Clara	Adecuada	Confusa
Página	Clara	Adecuada	Confusa

25) Los materiales diseñados cumplen con la función de:

Trifoliar	Informar	Motivar	Divulgar
Página	Informar	Motivar	Divulgar

OBSERVACIONES

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!!

Validación Expertos en el tema

A continuación se presenta una serie de preguntas las cuales tienen como finalidad conocer su opinión del diseño realizado para el Programa Juventud y Escuela de Olimpiadas Especiales el cual consiste en una página web y en un trifoliar informativo.

Instrucciones: marca con una x, la opción que considere que responde mejor a las interrogantes planteadas.

Nombre: _____

Profesión: _____

Lugar de trabajo: _____

Puesto: _____

1. ¿La introducción a la página le parece?

Llamativa Interesante Monótona

2. Las fotografías utilizadas en la introducción tienden a:

Captar su atención Interesarte en el tema Pasar desapercibidas

3. ¿El diseño del interior de la página le parece?

Llamativo Variado Uniforme

4. ¿La composición de los elementos ayudan a transmitir?

Dinamismo Variedad Monotonía

5. ¿El tamaño del texto le permite?

Leer fácilmente Llamar su atención Dificultad de leer

6. ¿Las fotografías manejadas en el material ayudan a transmitir?

Ternura Solidaridad Simpatía

7. ¿La utilización de las fotografías ayuda a ?

Apoyar el tema Representar el tema Desviar la atención

8. ¿Los elementos de árculos utilizados transmiten?

Enlace Unión Desenlace

9. ¿El color utilizado tiende a?

Interesarle en el tema Llamar su atención Pasar desapercibido

10 ¿Los botones de navegación son?

<input type="checkbox"/> Fáciles de reconocer	<input type="checkbox"/> Prácticos	<input type="checkbox"/> Son difíciles de ubicarlos
---	------------------------------------	---

11 En cuanto a la navegación la página es:

<input type="checkbox"/> Fácil de navegar	<input type="checkbox"/> Práctica	<input type="checkbox"/> Difícil de navegar
---	-----------------------------------	---

12 La página le parece:

<input type="checkbox"/> Animada	<input type="checkbox"/> Interactiva	<input type="checkbox"/> Monótona
----------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Observaciones de la página web

Trifoliar

13 ¿El diseño del trifoliar le parece?

<input type="checkbox"/> Llamativo	<input type="checkbox"/> Atractivo	<input type="checkbox"/> Monótono
------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

14 ¿La colocación de los elementos le parece?

<input type="checkbox"/> Interesante	<input type="checkbox"/> Atractivo	<input type="checkbox"/> Aburrido
--------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

15 El trifoliar cumple con la función de

<input type="checkbox"/> Informar	<input type="checkbox"/> Persuadir	<input type="checkbox"/> Motivar
-----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

16 El trifoliar en su relación con la página web ayuda a

<input type="checkbox"/> Mantener la unidad	<input type="checkbox"/> Diferenciar cada material	<input type="checkbox"/> No exista relación entre ambos materiales
---	--	--

17 En general el trifoliar le parece un material:

<input type="checkbox"/> Práctico	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Indiferente
-----------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------

En general

18 Los materiales en general ayudan a

<input type="checkbox"/> Incentivar a participar	<input type="checkbox"/> Interesar en el programa	<input type="checkbox"/> Informar sobre el Programa
--	---	---

17 Los materiales ayudan a conocer el programa de una manera:

<input type="checkbox"/> Atractiva	<input type="checkbox"/> Variada	<input type="checkbox"/> Monótona
------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

17 La cantidad de información la considera :

<input type="checkbox"/> Adecuada	<input type="checkbox"/> Bastante	<input type="checkbox"/> Poca
-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------

Observaciones

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!!

Validación Grupo Objetivo

A continuación se presenta una serie de preguntas las cuales tienen como finalidad conocer tu opinión del diseño realizado para el Programa Juventud y Escuela de Olimpiadas Especiales el cual consiste en una página web y en un trifoliar informativo.

Instrucciones: marca con una x, la opción que consideres que responde mejor a las interrogantes planteadas.

Nombre: _____

Centro Educativo: _____

Grado: _____

Edad: _____

1. ¿La introducción a la página te parece?

Llamativa Interesante Monótona

2. Las fotografías utilizadas en la introducción tienden a:

Captar su atención Interesarte en el tema Pasar desapercibidas

3. ¿El diseño del interior de la página te parece?

Llamativo Variado Uniforme

4. ¿La composición de los elementos ayudan a transmitir?

Dinamismo Variedad Monotonía

5. ¿El tamaño del texto te permite?

Leer fácilmente Llamar su atención Dificultad de leer

6. ¿Las fotografías manejadas en el material ayudan a transmitir?

Ternura Solidaridad Simpatía

7. ¿La utilización de las fotografías ayuda a?

Apoyar el tema Representar el tema Desviar la atención

8. ¿Los elementos de círculos utilizados transmiten?

Enlace Unión Desenlace

9. ¿El color utilizado tiende a?

Interesarle en el tema Llamar su atención Pasar desapercibido

10) ¿Los botones de navegación son?

<input type="checkbox"/> Fáciles de reconocer	<input type="checkbox"/> Prácticos	<input type="checkbox"/> Son difíciles de ubicarlos
---	------------------------------------	---

11) En cuanto a la navegación la página es:

<input type="checkbox"/> Fácil de navegar	<input type="checkbox"/> Práctica	<input type="checkbox"/> Difícil de navegar
---	-----------------------------------	---

12) La página le parece:

<input type="checkbox"/> Animada	<input type="checkbox"/> Interactiva	<input type="checkbox"/> Monótona
----------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------

Observaciones de la página web

Trifoliar

13) ¿El diseño del trifoliar te parece?

<input type="checkbox"/> Llamativo	<input type="checkbox"/> Atractivo	<input type="checkbox"/> Monótono
------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

14) ¿La colocación de los elementos te parece?

<input type="checkbox"/> Interesante	<input type="checkbox"/> Atractivo	<input type="checkbox"/> Aburrido
--------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

15) El trifoliar cumple con la función de

<input type="checkbox"/> Informar	<input type="checkbox"/> Persuadir	<input type="checkbox"/> Motivar
-----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

16) El trifoliar en su relación con la página web ayuda a

<input type="checkbox"/> Mantener la unidad	<input type="checkbox"/> Diferenciar cada material	<input type="checkbox"/> No exista relación entre ambos materiales
---	--	--

17) En general el trifoliar te parece un material:

<input type="checkbox"/> Práctico	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Indiferente
-----------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------

En general

18) Los materiales en general ayudan a

<input type="checkbox"/> Incentivar a participar	<input type="checkbox"/> Interesar en el programa	<input type="checkbox"/> Informar sobre el Programa
--	---	---

17) Los materiales ayudan a conocer el programa de una manera:

<input type="checkbox"/> Atractiva	<input type="checkbox"/> Variada	<input type="checkbox"/> Monótona
------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

17) La cantidad de información la consideras:

<input type="checkbox"/> Adecuada	<input type="checkbox"/> Bastante	<input type="checkbox"/> Poca
-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------

Observaciones

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!!

Anexo 7

Su amabilidad y confianza nos compromete a servirle mejor www.delgadoimpresos.com • ventas@delgadoimpresos.com

Señorita
Silvia Ruano
Presente

Fecha: Guatemala, 6 de abril del 2006

Tenemos el agrado de cotizarle lo siguiente:

DESCRIPCIÓN

5,000 TRIFOLIARES
Tamaño carta impresos a full color tiro y retiro, en couche 80, a partir de sus artes digitales listos para quemar placas.

VALOR

Q3,500.00

FORMA DE PAGO: a convenir

TIEMPO DE ENTREGA: a convenir

PARA SUS CONSULTAS POR FAVOR
MENCIONAR NÚMERO DE COTIZACIÓN
Válida por 15 días.

En espera de una respuesta afirmativa
Atentamente,

Elvia García

Al aceptar esta cotización, sírvase firmarla y enviarla por fax.

0108
Guatemala, 22 de junio de 2,006

Señorita
Silvia Ruano
Presente

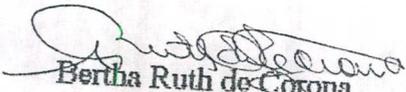
Apreciable Señorita Ruano:

A continuación sírvase encontrar la siguiente cotización solicitada por usted, sobre la impresión del siguiente material.

TRIFOLIARES, impresos en papel Couché 80 tamaño 8½ X 11 a full color tiro y retiro. A partir de Artes Finales.

5,000 ----- Q, 3,900.00

Sin otro particular, me suscribo de ustedes,
muy atentamente,


Bertha Ruth de Corona
Secretaria

