

Diseño de material gráfico
informativo y promocional del proyecto:
CENTRO DE SALUD LANDIVARIANO

**¿Te Divertis
o te Excedes?**

Proyecto final de diseño presentado al consejo de la facultad de arquitectura y diseño de la Universidad Rafael Landivar por Roberto Isidoro Alcah  Rivas previo a optar el t tulo en dise o gr fico en el grado acad mico de licenciado.

Noviembre, 2007.

URU
03
T1465
C.2



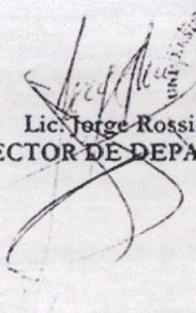
**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2424
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16,
Guatemala, Ciudad 55015

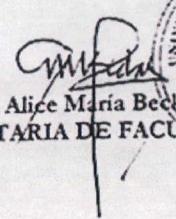
Reg. No. Arq. 43-2007

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a diecinueve días del mes de noviembre de dos mil siete.

Con base al resultado de **Aprobado con Distinción** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto de Investigación, denominado: "El manejo del lenguaje audiovisual en la producción de los spots publicitarios para la tarjeta Bi Club de Banco Industrial producidos por el Lic. Kachler en el año 2001", presentado por el estudiante **Roberto Isodoro Alcahé Rivas**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñador Gráfico** en el Grado Académico de Licenciado, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Lic. **Jorge Rossi**
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO




Arq. **Alice María Becker**
SECRETARIA DE FACULTAD



Guatemala 16 Julio 200 7

Señores
Departamento de Diseño Gráfico
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico
Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante:
ROBERTO ISIDRO ALCANE RIVAS con carné 1194301
ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

ÁREA DE INVESTIGACIÓN
Título de la investigación: EL MANEJO DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN LA PRODUCCIÓN DE LOS SPOTS PUBLICITARIOS PARA LA TARJETA BI-CIUDA DE BANCO INDUSTRIAL, PRODUCTOS PUR LIC KACHLER EN EL AÑO 2001

Primera Convocatoria Fecha 9/03/07 Segunda Convocatoria Fecha _____
Aprobado Reprobado No entregó Aprobado Reprobado

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y síntesis	Conclusiones y Recomend.	Referencias
incompleto								
Analisis deficiente								
No relación entre puntos								
No hay conclusión								
No responde a solicitud								
Mucha redundancia y repetición	X						X	
Más uso de citas								
Repetir citas y normas APA								X

Observaciones MEJORAR DISEÑO DE PORTADA, COMPUTAR NOMBRE EN EL TÍTULO, MEJORAR CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, CUIDAR SELECCIÓN POR ÁMBITO EN METODOLOGÍA

ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E

Título del proyecto de diseño:
Materiales informativos y promocionales sobre el cuidado de la salud para jóvenes universitarios

Primera Convocatoria Fecha 9 5 07 Segunda Convocatoria Fecha _____
Aprobado Reprobado No entregó Aprobado Reprobado

Con las siguientes observaciones:

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido teórico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y medios	Bocetaje	Propuesta final y fundamentación	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la redacción y ortografía								
No tiene relación entre puntos								
Falta Dirección								
Falta explicación								
No está de acuerdo a la APA								

Observaciones Revisar título

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO

Primera Convocatoria Fecha 09/03/07 Segunda Convocatoria Fecha 09/02/07
Aprobado Reprobado No entregó Aprobado Reprobado

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

Observaciones Revisar tabla de evaluación.

Atenta-mente,
Asesoras del proceso

[Firma]
Área de Investigación

[Firma]
Área de proyecto con Estrategia Creativa E

[Firma]
Área de construcción de Portafolio

Autoridades Universidad Rafael Landívar:

Licda. Guillermina Herrera

Lic. Rolando Alvarado López S.J.

Lic. Ariel Rivera Irias

Lic. Larry Amilcar Andrade Abularach

Rectora

Vicerrector académico

Vicerrector administrativo

Secretario general

Autoridades facultad de Arquitectura y Diseño:

Ma Arq. Cristian Vela Aquino

Ma Arq. Víctor Leonel Paniagua

Arq. Alice María Becker

Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas

Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenesi

Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

Decano

Vicedecano

Secretaria

Director depto. de arquitectura

Director depto. diseño gráfico

Director depto. de diseño industrial

Índice

	Página
1. Introducción	1
2. Identificación de la necesidad de diseño	2
3. Objetivos de diseño	2
4. Marco de referencia	3
5. Contenido teórico de diseño	
Información del cliente	13
Area de diseño	14
6. Grupo objetivo	21
7. Proceso de conceptualización	22
8. Contenido gráfico	
Contenido textual	27
Contenido gráfico	27
9. Medios y formas de distribución	32

Índice

	Página
10. Bocetaje	
Tipografía	33
Ejes y retículas	39
Elementos gráficos	46
Integración	53
Color	55
Cambios	58
Propuesta preliminar	61
11. Validación del diseño preliminar	63
12. Propuesta final y Fundamentación	69
13. Producción y reproducción	79
14. Conclusiones y recomendaciones	81
15. Bibliografía	83
16. Anexos	85

Resumen

La exigencia académica suele hacer que los jóvenes universitarios cambien sus hábitos. La universidad Rafael Landívar tiene el compromiso de brindar educación, pero además se interesa por el cuidado de la salud integral de los estudiantes.

Es por ello que se ha decidido realizar el presente proyecto de diseño que el Centro de Salud Integral de la Universidad Rafael Landívar hará uso para el beneficio de la salud y prevención de enfermedades que pueden afectar a los jóvenes landivarianos.

1. Introducción

Centro de Salud Integral

La salud es un derecho que conlleva obligaciones, que de no ser cumplidas afectan de manera directa al individuo que ignore o decida pasarlas por alto.

El ritmo de vida que los jóvenes universitarios suelen llevar es desgastante. Es muy común ver en los jóvenes estudiantes malos hábitos de vida que durante la juventud no pareciera afectar, pero el desvelo, la mala alimentación y el estrés pueden generar enfermedades que serán padecidas alrededor de los 35-45 años; y es en esa edad adulta que generalmente se llega a la cúspide de la vida laboral ya que se cuenta con el talento, educación y experiencia pero muchas veces se padece de mala salud.

La exigencia académica suele hacer que los jóvenes cambien sus hábitos. La universidad tiene el compromiso de brindar educación, pero además se interesa por el cuidado de la salud integral de los estudiantes. Por ello se ha decidido realizar el presente proyecto de diseño que el Centro de Salud Integral de la Universidad Rafael Landívar hará uso para el beneficio de la salud y prevención de enfermedades que puedan afectar a los jóvenes landivarianos.

Para la realización de este proyecto fue necesario investigar temas que enriquecieran la propuesta, tanto en áreas de salud como en la de diseño. A continuación se presenta el proceso que se llevo a cabo para lograr una intervención efectiva desde la disciplina del diseño gráfico.

2. Identificación de la Necesidad de Diseño

Los estudiantes de primer ingreso de la URL carecen de interés sobre información relacionada con el cuidado de la salud para mejorar su calidad de vida y así favorecer la prevención de enfermedades que se padecen a una edad adulta causadas por llevar un estilo de vida poco saludable durante los años de juventud.

3. Objetivos de Diseño

- Diseñar material promocional de expectación que facilite interesar al estudiante de primer ingreso de la URL sobre su condición física y expectativas de vida.
- Diseñar material gráfico informativo para facilitar el conocimiento sobre las consecuencias de llevar un estilo de vida poco saludable durante la juventud.

4. Marco de Referencia

Area de Estudio: (Salud)

Según el artículo de consulta en línea a American Academy of Family Physicians (2004), para que el adolescente logre llevar un estilo de vida saludable deberá cuestionarse las siguientes preguntas:

¿Los hábitos que se tengan ahora realmente van a hacer una gran diferencia cuando se esté más viejo?

Sí, el 65% de las muertes en adultos son causadas por enfermedad del corazón, cáncer y derrames. En muchos casos, estas enfermedades se pueden prevenir. Muchos de los comportamientos que ocasionan estas enfermedades comienzan temprano en la vida. Por ejemplo, si se usa tabaco cuando es un adolescente se tiene mayor probabilidad de contraer una enfermedad del corazón.

¿Qué se puede hacer para mantenerse saludable?

- Evitar el uso de cualquier producto derivado del tabaco. Tratar de no respirar el humo del cigarrillo de las personas que fuman alrededor.
- Siempre usar su cinturón de seguridad.
- No beber alcohol y conducir. No subirse a un automóvil con un chofer que ha estado bebiendo alcohol o usando drogas.
- Utilizar equipo protector para su cabeza tal como cascos para motocicleta o bicicleta y cuando se practican deportes que lo requieran.
- Nunca nadar solo.
- Hablar con sus padres o con su médico si la persona se está sintiendo verdaderamente triste o si está pensando acerca de hacerse daño a si misma.
- Hacer ejercicio con regularidad.
- Comer una dieta saludable.
- Evitar las situaciones donde la violencia o las peleas puedan ocasionar que la persona se lastime físicamente.

4. Marco de Referencia

- Al tener relaciones sexuales, usar condones para prevenir un embarazo y enfermedades transmitidas sexualmente. Recordar siempre que el sexo más "seguro" es no tener sexo.
- Visitar a su médico con frecuencia.

¿Qué le debería preocupar especialmente a los jóvenes?

Los accidentes automovilísticos, lesiones físicas no intencionales, el homicidio y el suicidio son las dos causas más comunes de muerte en adolescentes y adultos jóvenes. El cáncer y la enfermedad del corazón también pueden afectar a esta edad. El embarazo no planeado y las enfermedades transmitidas sexualmente ya que pueden causar problemas sociales y personales además de hacerle daño a la salud.

¿Los hombres jóvenes tienen riesgos de salud que son diferentes de los de las mujeres jóvenes?

Sí. Los hombres jóvenes no se colocan los cinturones de seguridad con la misma frecuencia que las mujeres lo hacen. Además es más probable que carguen armas, que se metan en peleas físicas, que usen tabaco o marihuana, que tomen mucho alcohol y que tengan más parejas sexuales. Por otro lado, las mujeres jóvenes tienen algunos riesgos especiales. Ellas tratan de suicidarse con más frecuencia y tratan de perder peso de maneras perjudiciales con más frecuencia que los hombres jóvenes.

¿Se debe hablar con el médico si se está preocupado(a) acerca de la salud del cuerpo?

Sí. Es importante hablar con el médico si se tiene alguna preocupación acerca de la salud o del cuerpo. El médico está allí para ayudar.

4. Marco de Referencia

¿Qué podría hacer el médico?

El médico podría hacer una de las siguientes cosas para ayudar a la persona a que se mantenga saludable:

- Determinar su riesgo en relación a ciertos problemas médicos.
- Tomar medidas de su estatura, peso, niveles de colesterol y su presión sanguínea.
- Ordenar pruebas para chequear su salud general o para determinar la presencia de ciertas enfermedades.
- Proveer inmunizaciones también llamadas vacunas para reducir el riesgo de que a usted le den ciertas enfermedades como paperas, tétano, hepatitis, etc.

Factores de Riesgo que pueden afectar un estilo de vida saludable:

Malnutrición:

Según la enciclopedia multimedia Encarta 99, malnutrición es el estado o condición dietética causado por una insuficiencia o exceso de uno o más nutrientes en la dieta. Una persona corre riesgo de malnutrición si la cantidad de energía y/o nutrientes de la dieta no satisface sus necesidades nutricionales. Si una dieta carece de energía, se utilizan primero las reservas de grasa del cuerpo y después la proteína de los músculos y órganos para proporcionar dicha energía. Por último el cuerpo se queda demasiado débil como para funcionar como es debido o combatir una infección. En los países desarrollados, las consecuencias de llevar una dieta muy baja en energía se da en personas que sufren de anorexia nerviosa, y a veces entre las personas mayores. En estos países, la forma más común de malnutrición energética es la sobrenutrición, como por ejemplo la obesidad, que aumenta el riesgo de enfermedades como la diabetes y las enfermedades del corazón.

4. Marco de Referencia

Si una dieta carece de nutrientes, quien la consume terminará por desarrollar síntomas de deficiencia nutritiva. Los efectos de los déficit de nutrientes pueden ser graves y tener gran efecto en los índices de morbilidad y mortalidad (referentes a la incidencia de enfermedad y muerte respectivamente) en los países en vías de desarrollo, donde son más frecuentes. La insuficiencia de vitaminas o minerales puede deberse a varias razones. Es evidente que una dieta de pocos alimentos puede carecer de ciertos nutrientes.

Los efectos de la insuficiencia de vitamina o minerales en el cuerpo dependen de la función del elemento concreto que falta. Por ejemplo, dado que la vitamina A es importante para tener una buena visión, una insuficiencia grave puede producir ceguera. Algunas vitaminas o minerales tienen muchas funciones, por lo que una insuficiencia larga tiene una amplia gama de efectos sobre la salud. Las necesidades de nutrientes y energía varían de un individuo a otro, y también están en función de la edad, sexo, nivel de actividad física de la persona y otros factores como su estado de salud y antecedentes genéticos.

Sin embargo, muchas personas no tienen una dieta equilibrada, y esto puede aumentar el riesgo de padecer enfermedades cardíacas o sufrir ataques de apoplejía, obesidad, diabetes y algunos tipos de cáncer. Una dieta equilibrada es la que contiene la cantidad adecuada de energía (calorías), según las necesidades de cada persona y la proporción correcta de nutrientes que aportan energía. Estos últimos son las grasas, hidratos de carbono y proteínas.

La mayoría de las personas deberían obtener no más de un tercio de energía de la grasa (y sólo un tercio de la grasa saturada). Una dieta rica en grasa, en especial grasa saturada, incrementa el riesgo de infarto. Más o menos, la mitad de la energía dietética de una persona debería provenir de los hidratos de carbono, sobre todo de los complejos, procedentes de alimentos ricos en almidón como el pan, las patatas o papas y la pasta. Estos alimentos, y concretamente las variedades de grano entero, suelen ser también una buena fuente de fibra dietética. La fibra es importante para la función intestinal y puede ayudar a reducir el riesgo de enfermedades cardíacas y algunos tipos de cáncer.

4. Marco de Referencia

Aunque no es un nutriente, el alcohol también aporta energía. A las personas que beben alcohol se les recomienda consumir una cantidad moderada. El exceso de alcohol puede aumentar la hipertensión. La sal también puede afectar a la hipertensión, por lo que se aconseja reducir poco a poco su consumo.

Muchos estudios han demostrado asimismo que las frutas y verduras tienen efectos beneficiosos en la salud.



Pirámide Alimenticia

Fuente: www.san-fernando.com.pe/clubcocina/tabla.asp

4. Marco de Referencia

Obesidad:

Según Rios (2003), la obesidad es el exceso de grasa que condiciona un riesgo para la salud. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

¿Cuáles son las causas de la obesidad?

- Factores genéticos, es decir heredados de los padres.
- Algunas enfermedades del sistema neuroendocrino: hipotiroidismo, síndrome de Cushing, síndrome de ovario poliquístico, hipogonadismo, síndrome de Laurence-Moon-Biedl.
- Sedentarismo, es decir la actividad física reducida o nula.
- La dieta, con abundantes carbohidratos y grasas.
- Algunos fármacos como los corticoesteroides, y algunos antidepresivos.

¿Cuáles son los riesgos en la salud, si una persona tiene obesidad?

Toda persona con aumento de peso por encima de lo normal tiene un mayor riesgo de enfermar, tener un accidente, o morir, que el resto de las personas normales. Cuanto mayor sea el peso anormal mayor será el riesgo.

Las complicaciones de la obesidad están relacionadas con lo siguiente:

- Mayor índice de enfermedades coronarias, y por ende al infarto del miocardio.
- Mayor índice de hipertensión, diabetes y hipercolesterolemia.
- Mayor índice de algunos tipos de cáncer se presentan en los obesos: cáncer de mama, útero, ovarios, colon, recto y próstata.
- Mayores trastornos menstruales en la mujer.
- Mayor índice de litiasis vesicular, una de las principales emergencias médico- quirúrgicas.
- Mayor depresión e inseguridad en aquellas personas que lo padecen.

4. Marco de Referencia

Alcoholismo:

De acuerdo a Encarta 99, el alcoholismo es una enfermedad crónica y habitualmente progresiva producida por la ingestión excesiva de alcohol etílico, bien en forma de bebidas alcohólicas o como constituyente de otras sustancias. El alcoholismo se define como la ingestión diaria de alcohol superior a 50 gramos en la mujer y 70 gramos en el hombre (una copa de licor o un combinado tiene aproximadamente 40 gramos de alcohol, un cuarto de litro de vino 30 gramos y un cuarto de litro de cerveza 15 gramos). El alcoholismo parece ser producido por la combinación de diversos factores fisiológicos, psicológicos y genéticos. Se caracteriza por una dependencia emocional y a veces orgánica del alcohol, y produce un daño cerebral progresivo y finalmente la muerte.

Efectos del alcohol:

El alcohol produce sobre el organismo un efecto tóxico directo y un efecto sedante; además, la ingestión excesiva de alcohol durante periodos prolongados conduce a carencias en la nutrición y en otras necesidades orgánicas, lo cual complica la situación. Los casos avanzados requieren hospitalización. Los efectos sobre los principales sistemas del organismo son acumulativos e incluyen alteraciones en el aparato digestivo, entre las que destacan las úlceras de estómago y de duodeno, la pancreatitis crónica y la cirrosis hepática, así como lesiones irreversibles en los sistemas nerviosos central y periférico. Pueden llegar a producirse desmayos,

alucinaciones e intensos temblores, síntomas del síndrome de abstinencia alcohólica más grave, y el delirium tremens, que puede ser mortal a pesar del tratamiento adecuado; éste último contrasta con los síndromes de abstinencia de los opiáceos como la heroína, que aunque muy aparatosos rara vez son fatales. Se ha demostrado que la ingestión de alcohol durante la gestación, incluso en cantidades moderadas, puede producir daños graves en el feto, especialmente retraso en el desarrollo físico y mental; la forma más grave de este retraso se llama síndrome de alcoholismo fetal.

4. Marco de Referencia

Desarrollo del alcoholismo:

El alcoholismo, a diferencia del simple consumo excesivo o irresponsable de alcohol, ha sido considerado en el pasado un síntoma de estrés social o psicológico, o un comportamiento aprendido e inadaptado. El alcoholismo ha pasado a ser definido recientemente, y quizá de forma más acertada, como una enfermedad compleja en sí, con todas sus consecuencias. Se desarrolla a lo largo de años. Los primeros síntomas, muy sutiles, incluyen la preocupación por la disponibilidad de alcohol, lo que influye poderosamente en la elección por parte del enfermo de sus amistades o actividades. El alcohol se está considerando cada vez más como una droga que modifica el estado de ánimo, y menos como una parte de la alimentación, una costumbre social o un rito religioso.

Al principio el alcohólico puede aparentar una alta tolerancia al alcohol, consumiendo más y mostrando menos efectos nocivos que la población normal. Más adelante, sin embargo, el alcohol empieza a cobrar cada vez mayor importancia, en las relaciones personales, el trabajo, la reputación, e incluso la salud física. El paciente pierde el control sobre el alcohol y es incapaz de evitarlo o moderar su consumo. Puede llegar a producirse dependencia orgánica (física), lo cual obliga a beber continuamente para evitar el síndrome de abstinencia.

4. Marco de Referencia

Efectos:

El alcohol produce sobre el organismo un efecto tóxico directo y un efecto sedante; además, la ingestión excesiva de alcohol durante periodos prolongados conduce a carencias en la nutrición y en otras necesidades orgánicas, lo cual complica la situación. Los casos avanzados requieren hospitalización. Los efectos sobre los principales sistemas del organismo son acumulativos e incluyen un amplio rango de alteraciones en el aparato digestivo, entre las que destacan las úlceras de estómago y de duodeno, la pancreatitis crónica y la cirrosis hepática, así como lesiones irreversibles en los sistemas nerviosos central y periférico. Pueden llegar a producirse desmayos, alucinaciones e intensos temblores, síntomas del síndrome de abstinencia alcohólica más grave, y el delirium tremens, que puede ser mortal a pesar del tratamiento adecuado; esto último contrasta con los síndromes de abstinencia de los opiáceos como la heroína, que aunque muy aparatosos rara vez son fatales. Se ha demostrado en fechas recientes que la ingestión de alcohol durante la gestación, incluso en cantidades moderadas, puede producir daños graves en el feto, especialmente retraso en el desarrollo físico y mental; la forma más grave de este retraso, poco frecuente, se llama síndrome de alcoholismo fetal.

Drogadicción:

Según Encarta 99, la drogadicción es un estado psicológico y en ocasiones físico caracterizado por la necesidad compulsiva de consumir una droga para experimentar sus efectos psicológicos. La adicción es una forma grave de dependencia en la que suele haber además una acusada dependencia física. Esto significa que el tóxico ha provocado ciertas alteraciones fisiológicas en el organismo, como demuestra la aparición del fenómeno de tolerancia (cuando son necesarias dosis cada vez más elevadas para conseguir el mismo efecto), o del síndrome de abstinencia al desaparecer los efectos. El síndrome de abstinencia se manifiesta por la aparición de náuseas, diarrea o dolor; estos síntomas son variables según el tóxico consumido. La dependencia psicológica, o habituación, consiste en una fuerte compulsión hacia el consumo de la sustancia, aunque no se desarrolle síndrome de abstinencia.

Los tóxicos de uso más frecuente, con excepción del alcohol y del tabaco, se clasifican en seis categorías principales: opioides u opiáceos, hipnótico-sedantes, estimulantes, alucinógenos, Cannabis e inhalantes.

4. Marco de Referencia

Tabaquismo:

Según Rios (2003), se encontró que los principales problemas que puede generar el tabaco son:

A nivel Respiratorio: El cáncer de pulmón es el principal problema, la bronquitis crónica (inflamación y obstrucción bronquial permanente), el enfisema pulmonar ("rompimiento de las paredes alveolares con ensanchamiento de los mismos). En las vías respiratorias altas el cáncer de laringe.

A nivel cardiovascular: Favorece al desarrollo de la aterosclerosis en todas las arterias (formación de placas de colesterol en las paredes de las arterias), dentro de ellas en las coronarias, que por su obstrucción parcial o total son causa directa de la mayoría de anginas de pecho e infarto del miocardio respectivamente.

A nivel Digestivo: Los dientes pierden su color natural y son mas proclives a la caries. Coadyudante junto al alcohol de la mayoría de cánceres de boca y de esófago, contribuye al agravamiento de las gastritis o úlceras pepticas. Esta relacionado con el cáncer de pancreas.

A nivel Urinario: Es el principal agente relacionado con el cáncer de Vejiga y el cáncer de riñon.

A nivel Óseo: Favorece a la osteoporosis

En el embarazo: El recién nacido puede tener bajo peso (menos de 2500 gr), o puede ser prematuro (nacer antes de las 36 semanas de gestación), a su vez estos recién nacido puede tener mas complicaciones respiratorias que los otros recién nacidos, la enfermedad de la membrana hialina es una de ellas.

S. Contenido Teórico de diseño

5.1 Información del Cliente:

El Centro Landivariano de Salud Integral, se compromete al cuidado y atención de la salud integral de la comunidad landivariana, promoviendo estilos de vida saludables y procesos de promoción de la salud y prevención de enfermedades.

Propósito:

Promover la salud e incrementar la expectativa de vida con calidad en la comunidad landivariana y sus áreas de proyección social.

Meta:

Efectuar acciones de promoción de la salud, prevención y atención médica a estudiantes, docentes y personal administrativo de la universidad y comunidades donde se desarrolla proyección social.

Población a cubrir:

Estudiantes, personal docente, personal administrativo, conyugues e hijos menores de 18 años del personal docente y administrativo, y población de áreas donde se desarrollan actividades de proyección social.

Servicios de la unidad:

- Promoción de la salud.
- Realización de pruebas de glicemia, colesterol, papanicolau y función pulmonar.
- Consulta médica y atención de emergencias.
- Referencia hospitalaria de acuerdo a necesidades.
- Evaluación y estimación de riesgos para la salud.
- Cursos, talleres y conferencias con temas de salud.
- Asesoría nutricional.
- Asesoría para proyectos académicos relacionados con temas de salud.

5.2. Area de Diseño:

Material Promocional:

Es el medio de comunicación que se utiliza para informar, persuadir y recordar a los compradores potenciales de un producto con el objeto de influir en su opinión u obtener una respuesta. Según Samayoa (2000), la promoción de una empresa cae dentro de dos categorías: una es el lado más o menos permanente comprendido en un núcleo fijo de material impreso de consumo, mientras que el otro es de naturaleza más variada y tiene relación con la promoción, que es la necesaria para atraer la atención sobre el producto que ayuda a confirmar sobre su existencia y calidad.

Para su realización se desarrollan estrategias publicitarias, que es un plan basado en 4 elementos:

- La publicidad, se realiza a través de medio masivos y su intención es llegar a mucho de los grupos objetivos.
- La promoción, con aquellos incentivos para incrementar las ventas.

También conocidas como actitudes de marketing que actúan como herramientas a corto plazo.

- La venta personal, es un contacto directo donde dos personas se comunican en una situación de compra con el objetivo de influir en la compra.
- Las relaciones públicas, es un esfuerzo por cultivar la imagen positiva de la empresa, evaluar actitudes del público, ayudar a mejorar la relación de comunicación con los proveedores y clientes.

Aunque todo producto necesita de la promoción, este puede requerir de cierto tipo de promoción según sea su conveniencia y situación:

- Persuasiva: que busca persuadir al consumidor a comprar algo en lugar de informarse.
- Informativa: va encaminada a educar al consumidor y generalmente se usa en productos nuevos.
- Recordativa: diseñada únicamente para recordar al consumidor sobre la disponibilidad o atributos de un producto.

El producto o el servicio de que se trate, y la forma en que éste será comercializado, pueden requerirse diferentes tipos de acciones

5. Contenido Teórico

de diseño

promocionales, las cuales pueden cambiar incluso en los diferentes niveles del sistema de distribución seleccionado, a medida que el producto o el servicio se desplace desde el fabricante o el productor hasta el consumidor o usuario final.

Los objetivos que persigue la promoción de los productos son:

- Estimular las ventas de productos establecidos
- Atraer nuevos mercados
- Ayudar en la etapa de lanzamiento del producto
- Dar a conocer los cambios en los productos inexistentes
- Aumentar las ventas en épocas críticas
- Ayudar a los detallistas atrayendo más consumidores
- Obtener ventas más rápidas en productos en su etapa de declinación y de los que se tiene todavía mucha existencia.

La promoción, es una forma de comunicación, por tanto, incluye una serie de elementos que son parte de un proceso que se utiliza para transmitir una idea o concepto a un público objetivo.

Este proceso incluye básicamente los siguientes pasos y elementos:

- Primero: se codifica el mensaje que el emisor pretende transmitir a su público objetivo. El mensaje puede asumir muchas formas, por ejemplo, puede ser simbólico o físico.

- Segundo: Se eligen los medios o canales para transmitir el mensaje, por ejemplo, mediante un vendedor, televisión, la radio, el correo, una pagina web, el costado de un autobús, etc.

- Tercero: El receptor recibe el mensaje y lo decodifica o interpreta en función a la forma como fue codificado, los medios o canales por los que se transmitió el mensaje y de su capacidad o interés para hacerlo.

- Cuarto: El receptor emite una respuesta que le sirve al emisor como una retroalimentación, porque le dice como fue recibido el mensaje y como lo percibió el receptor. Si el mensaje (que es uno de los elementos más importantes de toda actividad promocional) se transmite con éxito, se produce un cambio en el conocimiento, las creencias o los sentimientos de los receptores, y en esencia, es eso lo que se pretende lograr cuando se emplea la promoción.

5. Contenido Teórico de diseño

El concepto promoción es un conjunto de actividades que se realizan para comunicar apropiadamente un mensaje a su público objetivo, con la finalidad de lograr un cambio en sus conocimientos, creencias o sentimientos, a favor de la empresa, organización o persona que la utiliza.

De acuerdo a Dahdá (1998), para definir qué es promoción debemos remitirnos a sus raíces latinas: pro, a favor de y motivo, movimiento, ósea movimiento a favor de. Aquí se trata de una acción directa o inmediata para mover o acelerar la venta de un servicio o producto gracias al manejo de instrumentos tales como:

- Ofertas – Descuentos – Volantes – Catálogos – Películas – Audiovisuales
- envíos postales – demostraciones - muestras gratis – destapadores – llaveros – cerillos – encendedores – bolígrafos – agendas – camisetas - etc.

Material Informativo:

Según Furones (1980), 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 los que se poseen sobre un tema determinado.

Este tipo de material es utilizado para dar únicamente “orientación” sobre algún tema al lector. Incluye: diseño editorial, tablas alfanuméricas, gráficos y diagramas, algunos tipos de material didáctico, instrucciones, informes, programas, prospectos, exposiciones, señalización, mapas y planos.

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.

Este material tiene como objetivo aplicar conocimientos a medida que el tema se desarrolla y que no se facilitan al grupo objetivo por otros medios. El uso de la imagen ofrece grandes oportunidades para promover el aprendizaje, oportunidades que por lo general se desperdician al utilizar

5. Contenido teórico de diseño

decorativo. Una buena ilustración puede y debe plantear problemas a resolver, desarrollar la capacidad de observación, mostrar secuencias o procesos de difícil comprensión, apoyar la información por si misma, promover el razonamiento iconico, contextualizar cultural y biogeográficamente el material y por supuesto desarrollar o cuando menos alertar estéticamente al lector.

Tipos de material Informativo:

Por la forma del manejo de la información el material informativo puede ser:

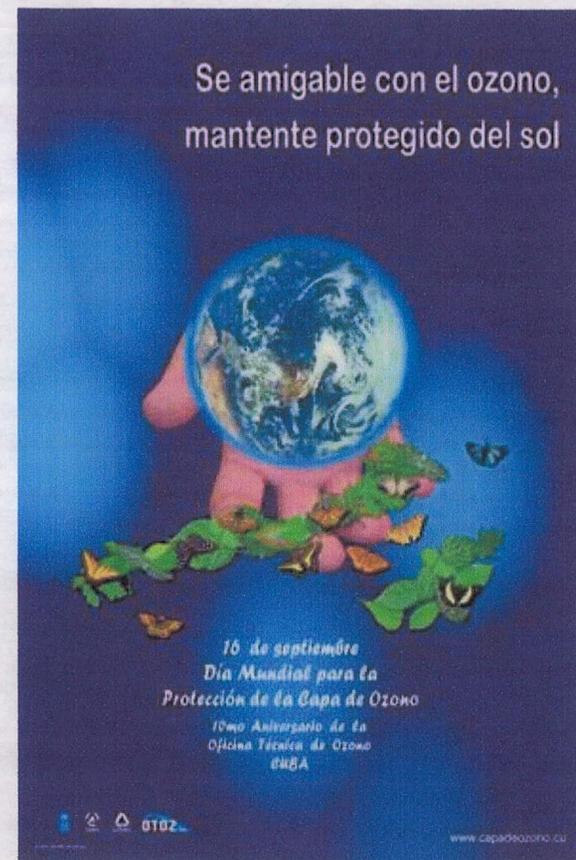
- De información sintetizada (píldoras informativas): que no necesitan orientación adicional.
- De información "motivante" que están destinadas a despertar la necesidad de ampliar la información en áreas específicas.

Por el medio de publicación el material informativo puede ser:

- Material editado en impresos: normalmente se utilizan dípticos y trípticos fotocopiados o en la imprenta.
- Material Digitalizado: puede ser implantado en una intranet o en un dispositivo de almacenamiento digital.

5. Contenido Teórico de diseño

Ejemplos de materiales promocionales o informativos dirigidos a jóvenes, relacionados con la salud.



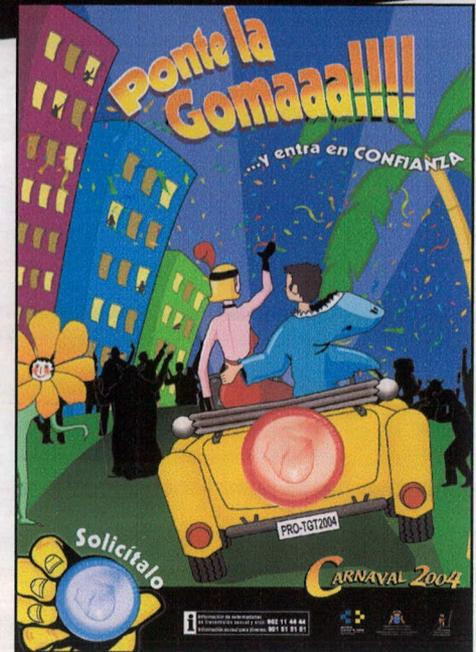
Fuente: Centro de Salud Integral Landivariana.

Contenido Teórico

de diseño



Fuente: www.bbc.co.uk



Fuente: www.gobiernodecanarias.org

2a PEDALADA DE BTT POR COLLSEROLA
ACTES PATRONALS GUARDIA URBANA DE BARCELONA
VELDROM D'ORTA 10:00 H
RECORRIDOS DE 30 Y 63 KM

Precio: 7€ (a partir del 1 de octubre). Regalo de camiseta y calcetines. Surco de material ciclista. **LIMITADA A 300 PARTICIPANTES**

Información e inscripciones:
 Ciclosport Mota, Ps. Valldaura 243 BCN - tel: 93 276 01 04
 www.bcn.es/guardiaurbana y cegub@mail.bcn.es, tel: 93 291 50 52

solo bici **CICLOSPORT MOTA** **H3G**

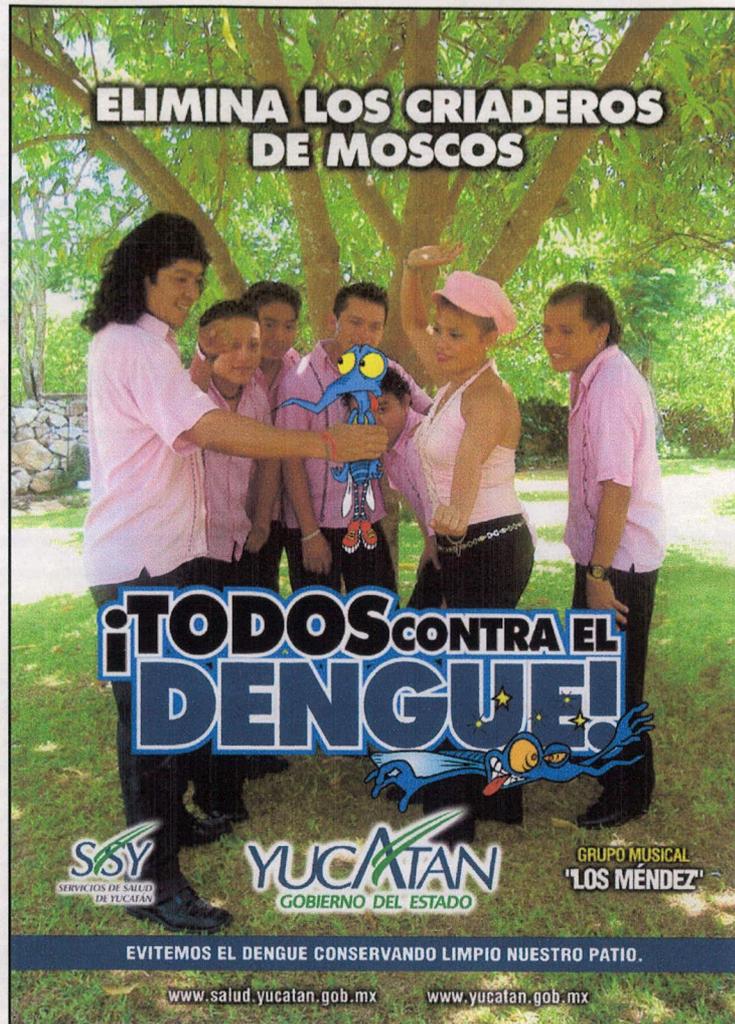
Coca-Cola **Estrella** **SPECIALIZED** **BORG** **Si Canis Argelés**

BICICLETAS QUER TRAVEL BIKE
BOLLERÍA HERMANOS LUQUE SL REG. 51

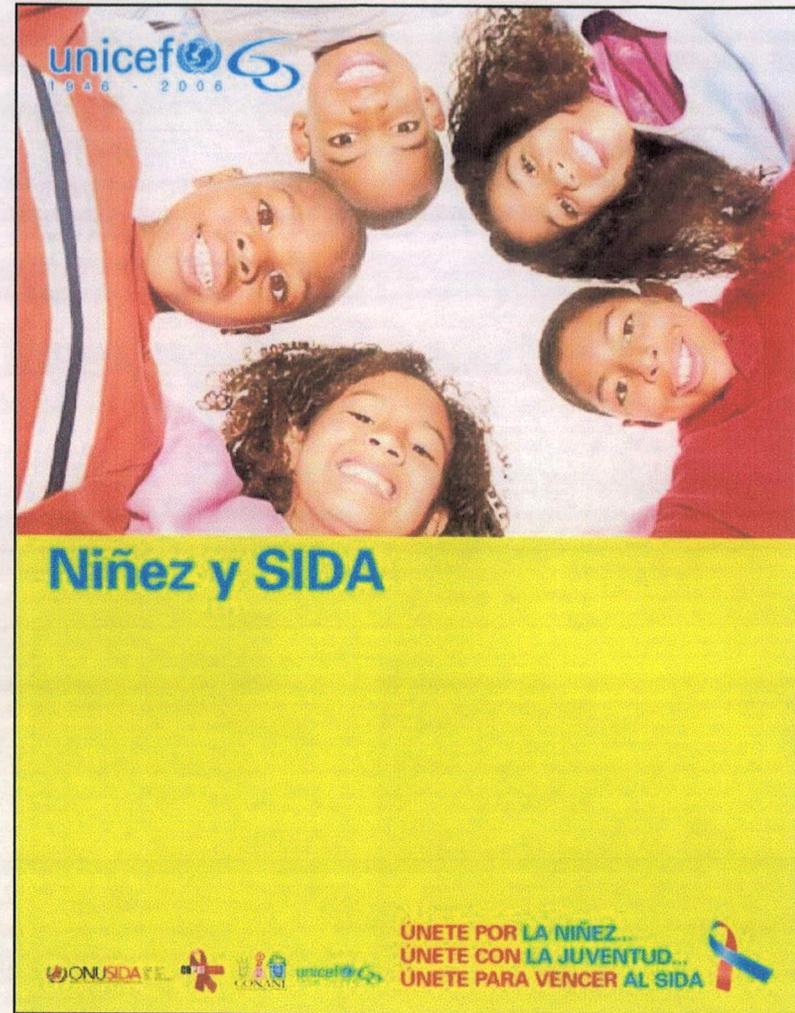
Fuente: www.bcn.es

Contenido Teórico

de diseño



Fuente: www.salud.yucatan.gob.mx



Fuente: www.unicef.org

6. Grupo Objetivo

Perfil Demográfico

Según encuesta realizada (ver anexo No. 1), el grupo objetivo está definido estudiantes universitarios landivarianos (as) del campus central, comprendidos entre las edades de 17 a 26 años, de ambos sexos, dependientes e independientes económicamente; se movilizan en carro; viven en casa de sus padres que son propias y se encuentran ubicadas en sectores residenciales o colonias privadas, poseen al menos cuatro habitaciones; la familia está compuesta por cinco o más integrantes. Y son jóvenes con aspiraciones de superación y proyección social. Poseen bienes de confort pues según encuesta realizada, el grupo objetivo posee celular, televisión computadora y maneja correo electrónico.

Como forma de entretenimiento favorito está el salir por las noches un bar o una discoteca. En cuanto al estilo de vida se refiere, se desvelan por lo menos una vez a la semana por parrandear o en ocasiones por estudiar. Son fumadores activos y toman bebidas alcohólicas una vez por semana compasivamente. Entre los programas de T.V. que prefieren están las películas, noticias y deportes. Les interesa la comodidad en su forma de vestir. Entre los géneros de música que prefieren oír están el rock, romantica, pop, reggaeton, trans y salsa.

Navegan en el portal de la U.R.L. En cuanto a su condición física consideran estar en un nivel aceptable y ven como positiva la idea de poder hacerse exámenes médicos gratuitos en la universidad, por lo que se muestran interesados en recibir información acerca de cómo llevar un estilo de vida saludable.

7. Proceso de conceptualización

Para poder construir la idea central bajo la cual se deriva el diseño de la propuesta se utilizaron 3 métodos diferentes.

Listado de palabras:

Es una técnica practica para la generación de ideas, para luego evaluar cuales son viables y asociarlas para formar frases conceptuales.

Compromiso	estilo	atraccion	día a día	La riza
Salud	jeans	atractivo	ver	Sonreír
Bienestar	moda	pegue	sentir	felicidad
Ejercicio	look	goma	plenitud	competencia
dieta	fresa	sed	totalidad	vencer
integral	fecha	agua	Integral	superar obstáculos
total	tiempo	hidratarse	uno mismo	deporte
cuerpo y mente	reloj	circuito	por si mismo	carrera de obstáculos
físico	ya es tiempo de sentirte bien	velocidad	estética	olimpiadas
enfermedad	espejo	correr	problema	motivación
prevención	actividad	movimiento	exámenes médicos y universitarios	FIESTA
autoestima	dinamismo	motion blur	inteligencia y estética	excesos
sentirse bien	energía	enfoque	aeróbicos	luces
frutas y verduras	batería	zoom	aire	disco
manzana	música	panning	oxigeno	música
zanahoria	ritmo	diversión	respirar	baile
árbol	baile	resistencia	quererse a uno mismo	curiosidad
doctor	rayo	viento	ayuda	conecte
estetoscopio	trueno	Lluvia	verdaderos valores	disfrutar
jeringa	relámpago	éxito	energía negativa	nocturno
aguja	chispas	fracaso	energía positiva	noche
dolor	electromagnetismo	frustración	Cuida de ti mismo	tentaciones
pinchazo		satisfacción		sobredosis

7. Proceso de conceptualización

Frases para generar el concepto:

Partiendo del listado de palabras se generan frases.

Estar bien no es solo verse bien, es sentirse bien!!

Nada con exceso!!

Compromiso por el bienestar del cuerpo y la mente

Aproba todos tus exámenes!!

Ya es tiempo de sentirse bien!!

Verme y sentirme a plenitud

Lo mas importante es como te sentís vos mismo.

Respétate a ti mismo.

Convertí lo negativo en positivo (+ x -) (como la batería)

La vida se ha creado para vivirla lo mejor que podamos!!

Alimenta tu cuerpo, alimenta tu mente...

La salud física y mental caminan de la mano

Mantenete en movimiento

Nunca es tarde para empezar una vida sana

El éxito es consecuencia de no rendirse (carrera de obstáculos)

El éxito es el fracaso al revés

Ahogarse en un baso de agua

Analogías:

Vivir sanamente es como la energía de una batería

Sentirse bien es como un circuito eléctrico cerrado

Tener éxito es como completar una carrera de obstáculos

Vivir es como un relámpago (es solo un momento y hay que hacerlo con mucha energía)

Estar saludable es como sacar 100 en un examen

La condición física es como un trompo

La motivación es como la reacción de una explosión

La vida es una fiesta... Disfrútala sanamente!!

Party time!!

La resaca de la fiesta...

La juventud es como una fiesta... el llegar a adulto es como el día después de la fiesta... que tal de gomas?

Fiesta afuera? Guerra adentro!!

El agua es vida

El exceso es como una bomba de tiempo

La mañana siguiente

Secuelas de una fiesta

Anatomía de una party

Radiografía de una Party

Horóscopo del parrandero

7. Proceso de conceptualización

La fortuna del parrandero

El after party

Resaca de una vida de fiesta

El camino del exceso

El día después de mañana

Ser joven es una fiesta!!

Vida de desagüe

Drenaje de juventud

Juventud al caño

After Party

Frases para generar el concepto:

Relación, causa / Efecto

estar bien no es solo verse bien, es sentirse bien!!

Nada con exceso, para vivir mejor.

Compromiso por el bienestar del cuerpo y la mente, para tener salud.

Aproba todos tus exámenes!! para llevar un estilo de vida saludable.

Ya es tiempo de sentirse bien!! para estar bien!!

Mente sana en cuerpo sano

verse y sentirse a plenitud, es estar sano.

Respétate a ti mismo, para vivir saludablemente.

Convertí lo negativo en positivo, y te ira mucho mejor.

Alimenta tu cuerpo, alimenta tu mente...

La salud física y mental caminan de la mano, para disfrutar la vida.

Mantenete en movimiento, para estar saludable.

Si visis mal, te podes ahogar en un baso de agua.

7. Proceso de conceptualización

Selección y Explicación de las mejores ideas:

Drenaje de juventud:

Un joven saludable que no cuida de su condición física, que se droga, que fuma, que se alimenta mal, que no hace ejercicios, que duerme mal, que tiene relaciones sexuales sin protección, etc. es como cuando se deja ir agua por la reposadera sin motivo alguno. Al ser joven y saludable tiene potencial de tener una vida plena y saludable pero se desperdicia por llevar un estilo de vida poco saludable. En cuanto a diseño se refiere, este concepto aporta un valor metafórico a la forma en que se puede manejar los contenidos, exponiendo en estos las formas en que un joven puede desperdiciar su salud al llevar un estilo de vida poco saludable.

Ser joven es como una fiesta:

Un joven saludable se caracteriza por ser inquieto, impaciente, activo y en general con sueños y metas por lograr. La juventud es una etapa de socialización con personas ajenas a la familia en donde es común reunirse en fiestas y relajarse celebrando cualquier cosa... la idea es reunirse y tener una fiesta. En cuestión de diseño esta analogía resulta dinámica, ya que la

fiesta en si se entiende como diversión, música, baile, celebración, etc. que son elementos de interés al G.O.

Horóscopo del parrandero/ La fortuna del parrandero:

No hace falta ser un brujo para predecir el futuro de una persona viciosa, pero si resultaría fácil hacer la comparación de lo que los jóvenes hacen ahora y lo que les puede suceder después. Estos conceptos facilitarían el hacer énfasis en informar que lo que el joven haga en el presente seguramente se vera reflejado en su futuro.

Nota: No es viable pues tratar el tema de la adivinación y predicción del futuro en un documento avalado por la universidad no seria permitido por motivos religiosos.

La resaca de la fiesta:

Después de una noche de fiesta, en donde se bebió, se consumió tabaco y/o algún tipo de drogas en exceso... al amanecer es seguro que se padecerá de los efectos secundarios que son conocidos con el nombre de: resaca,

7. Proceso de conceptualización

goma, cruda, etc.

El dolor de cabeza, el dolor de ojos, las molestias estomacales entre muchas otras son solo reacciones que tiene el cuerpo ante la presencia de sustancias ajenas a él que le causan malestar.

Nota: Este concepto hace referencia al consumo de alcohol, fumar tabaco y/o utilización de algunas drogas, pero no se aplica fácilmente para el desorden alimenticio o el sexo irresponsable.

Aprobar todos los exámenes:

Siendo el G.O. estudiantes landivarianos es seguro que tengan la preocupación de prepararse para aprobar los exámenes de los cursos. De igual manera los jóvenes deberían preocuparse por aprobar los exámenes de salud llevando un estilo de vida saludable.

En cuanto a diseño se podría utilizar elementos que se puedan encontrar en un salón de clases para la creación de iconografía, tipografía de titulares, etc.

Concepto Central: "Ser joven es como una fiesta"

La palabra fiesta por si sola indica alegría, compañía, celebración, entre otras. Es una palabra que indica acción grupal en actitud de festejo, pero durante la juventud se puede tener la idea errónea de que todo lo aguanta el cuerpo... pasarse de tragos con los amigos, desvelarse, fumar, drogarse, etc. y así se van adquiriendo malos hábitos que el cuerpo aparentemente soporta pero se resentirá al pasar los años. En su mayoría los malos hábitos que ponen en riesgo la salud se practican frecuentemente durante las fiestas (beber alcohol, fumar, drogarse, comer en exceso, no comer para verse bien, no dormir, sexo irresponsable, etc.). La fiesta en si no es algo malo, pero si se vive de fiesta en fiesta definitivamente se cae al exceso y es allí cuando surgen las complicaciones.

Frase de apoyo: "Vida de desagüe"

Esta frase metafórica de apoyo facilita el dar a entender que los recursos que se tienen al ser joven y saludable pueden desaprovecharse. Aplicado junto al concepto central expresara el despilfarro de salud por excederse en las fiestas, trasladando la idea de una vida de desagüe.

8. Contenido Gráfico

8.1 Contenido textual:

Temas:

Bulimia y Anorexia

Malnutrición

Alcoholismo

Consumo de cocaína

Consumo de marihuana

Fumar tabaco

Sexo

No dormir

Test Medico

8.2 Contenido gráfico:

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Color	Impactar visualmente por medio de contraste.	<ul style="list-style-type: none"> Presentación interactiva: Colores (RGB), Triada de colores complementarios. Material promocional: Colores (RGB), Triada de colores complementarios. 	Malestar
Tipografía en titulares	Marcar Jerarquía.	Familia tipográfica juvenil, Bold. Con trazos irregulares en su construcción.	Caos
Tipografía en Cuadros de Texto	Generar seguridad en la lectura.	Familia Tipográfica formal, sanserif con bordes bien definidos.	Sensatez
Ejes y Reticulas	Crear interés visual.	Diagramación con equilibrio asimétrico por medio del uso de ejes con ángulos variados.	Desequilibrio
Botones de Secciones	Identificar temas relacionados con los factores de riesgo a la salud de los jóvenes.	Simbología ilustrada a tinta, coloreadas digitalmente aplicando filtros de brillo.	Energía
Botones de Navegación	Permitir la navegación dentro de las secciones de la presentación.	Elementos alusivos a los de una fiesta de cumpleaños o aniversario, animados en flash.	Fiesta
Ilustración de Secciones	Representar gráficamente los temas relacionados con factores de riesgo a la salud de los jóvenes.	Fotomontaje digital, retocado en photoshop.	Desorden
Fondo	Aportar unidad a las piezas del proyecto representando el concepto secundario: "Vida de Desague".	Fotografía digital, retocada en photoshop.	Descuido
Fotografía y Video	Representar al G.O. para que se sienta identificado con el material.	<ul style="list-style-type: none"> Fotografía digital, retocada en photoshop Video Digital editado en Premiere para hacer loops de animación. 	<ul style="list-style-type: none"> Foto 1: Desgaste Foto 2: Reflexión Video 1: Jovialidad Video 2: Descontrol

Contenido

Gráfico

Descripción de fotografías y videos:	extendidos hacia arriba, sin variar demasiado su postura vertical.	Close up a rostro de joven con actitud de seriedad, transición a close up a rostro de adulto demacrado.
Página Principal:		Utilería: Botella de cerveza
Agua abajo:	Party:	
Vídeo y Fotografía	Alcohol: (por qué lo hacemos?)	Tabaco: (por qué lo hacemos?)
Plano de conjunto a joven bailando enérgicamente en actitud despreocupada.	Vídeo	Vídeo
	Plano americano a joven bailando un tanto borracho en actitud relajada	Plano americano a joven bailando en actitud relajada mientras sostiene un cigarro
Agua medio:	Utilería: Botella de cerveza	Utilería: Cigarro
Vídeo y Fotografía		
Plano de conjunto a joven bailando enérgicamente con los brazos a una altura media pasando rápidamente de despreocupado a afligido por momentos.	Alcohol: (Cuánto es demasiado?)	Tabaco: (Cuánto es demasiado?)
	Vídeo	Vídeo
	Plano americano a joven bailando en estado de ebriedad en actitud relajada	Plano americano a joven bailando sosteniendo un cigarro mientras tose constantemente
	Utilería: Botella de cerveza	Utilería: Cigarro
Agua arriba:		
Vídeo y Fotografía		Tabaco: (Podría pasarme a mi?)
Plano de conjunto a joven ahogándose en situación de angustia, desesperado con los brazos	Alcohol: (Podría pasarme a mi?)	Fotografía
	Fotografía	Close up a rostro de joven con actitud de seriedad,

Contenido

Gráfico

transición a close up a rostro de adulto demacrado.	Marihuana: (Cuánto es demasiado?)	Vídeo
	Vídeo	Plano de conjunto a joven mujer delgada que se prueba prendas en actitud de extrema frustración y descontento mientras se pesa en una balanza.
Cocaína: (por qué lo hacemos?)	Plano americano a joven bailando exageradamente lento y descontrolado	Alrededor se aprecia en el encuadre montones de ropa tirada.
Vídeo		Utilería: Balanza y cambios de ropa
Plano americano a joven bailando aceleradamente	Marihuana: (Podría pasarme a mi?)	Bulimia y Anorexia: (Podría pasarme a mi?)
	Fotografía	Fotografía
Cocaína: (Cuánto es demasiado?)	Close up a rostro de joven con actitud de seriedad,	Close up a rostro de joven mujer delgada con actitud de seriedad, transición a close up a rostro de adulto demacrado.
Vídeo	transición a close up a rostro de adulto demacrado.	
Plano americano a joven bailando exageradamente acelerado	La comida:	
	Bulimia y Anorexia: (por que lo hacemos?)	
Cocaína: (Podría pasarme a mi?)	Vídeo	
Fotografía	Plano de conjunto a joven mujer delgada que se prueba prendas repetidamente en actitud de frustración y descontento mientras se pesa en una balanza.	
Close up a rostro de joven con actitud de seriedad,		Malnutrición: (por qué lo hacemos?)
transición a close up a rostro de adulto demacrado.		Vídeo
Marihuana: (por qué lo hacemos?)	Utilería: Balanza y cambios de ropa	Plano medio desde dentro de refrigeradora a joven que habré la puerta y saca un pedazo de pizza y cierra la puerta, habré la puerta de nuevo y saca
Vídeo	Bulimia y Anorexia: (Cuánto es demasiado?)	
Plano americano a joven bailando lento, bajo los efectos de la marihuana		

& Contenido Gráfico

<p>una hamburguesa y luego la cierra, habré la puerta de nuevo y saca una rodaja de pastel.</p> <p>Utilería: Refrigeradora, pizza, hamburguesa y pastel.</p>	<p>normal con actitud de seriedad, transición a close up a rostro del mismo con sobre peso.</p>	<p>hombre1, hombre1 besa a mujer2, mujer2 besa a hombre2, se habré la toma a plano medio a mujer2-hombre2 quienes interrumpen el beso y voltean a cámara en actitud de duda culposa.</p>
<p>Malnutrición: (Cuánto es demasiado?)</p> <p>Vídeo</p> <p>Plano medio desde dentro de refrigeradora a joven con sobre peso que habré la puerta y saca un pedazo de pizza y cierra la puerta, habré la puerta de nuevo y saca una hamburguesa y luego la cierra, habré la puerta de nuevo y saca una rodaja de pastel.</p> <p>Utilería: Refrigeradora, pizza, hamburguesa y pastel.</p>	<p>La cama:</p> <p>Sexo: (por qué lo hacemos?)</p> <p>Vídeo</p> <p>Extreme close up a labios de pareja de jóvenes mientras se besan apasionadamente</p> <p>Sexo: (Cuánto es demasiado?)</p> <p>Vídeo</p> <p>Extreme close up a labios de mujer1 que besa a hombre1, hombre1 besa a mujer2, mujer dos besa a hombre2, hombre2 besa a mujer2, mujer2 besa a hombre3, hombre3 besa a mujer1.</p>	<p>No dormir: (por qué lo hacemos?)</p> <p>Vídeo</p> <p>Plano medio a joven trabajando en la computadora en actitud de cansancio.</p> <p>Utilería: Computadora</p> <p>No Dormir: (Cuanto es demasiado?)</p> <p>Vídeo</p> <p>Plano medio a joven trabajando en la computadora en actitud de extremo cansancio, cabeceando mientras se le cierran los ojos de sueño.</p> <p>Utilería: Computadora</p>
<p>Malnutrición : (Podría pasarme a mi?)</p> <p>Fotografía</p> <p>Close up a rostro de joven de constitución física</p>	<p>Sexo: (Podría pasarme a mi?)</p> <p>Vídeo</p> <p>Extreme close up a labios de mujer1 que besa a</p>	<p>No Dormir: (Podría pasarme a mi?)</p>

Contenido

Crítico

Fotografía

Close up a rostro de joven con actitud de seriedad,
transición a close up a rostro de adulto demacrado.

Medios y formas de distribución

9.1 Estrategia de implementación:

1. Afiches y mantas:

Se creará una campaña promocional de expectativa con la intención de introducir al G.O. a la pregunta "Te divertís o te excedés?" creando especulación sobre el tema. Esto se hará colocando una serie de afiches en aulas, pasillos y áreas abiertas de la Universidad Rafael Landívar.

Afiches y Mantas					
	Medio		Forma de distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Crear expectativa sobre el tema.	Impresión litográfica	Promocional	Dra. Silvia Cruz	1 era. y 2da. Semana de clases.	Aulas, pasillos y áreas abiertas de la Universidad Rafael Landívar.

2. Edecanes uniformados con playeras y gorras:

Durante períodos de receso en áreas públicas y al inicio de los períodos de clases un grupo de jóvenes landivarianos vistiendo playeras y gorras de la campaña harán entrega de un mini CD al G.O.

Playeras y Gorras					
	Medio		Forma de distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Identificar a las personas que están involucradas en la entrega de los discos.	Impresión serigrafía y bordado.	Promocional Informativo	Dra. Silvia Cruz	10 días hábiles	Aulas, pasillos y áreas abiertas de la Universidad Rafael Landívar.

3. Presentación Interactiva:

El G.O. accederá a la información de la presentación interactiva de manera personal teniendo la opción de hacerlo en la intimidad para reflexionar o hacerlo acompañado de conocidos y amigos con los que seguramente comentará al respecto, siempre teniendo la opción de re evaluar el documento en futuras ocasiones.

Presentación Interactiva					
	Medio		Forma de distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Lograr que el G.O. se interese por el cuidado de su propia salud y abandone la idea de que será joven y saludable por siempre.	Material Audio/Visual Digital	Didáctico	Dra. Silvia Cruz	3ra. Y 4ta. Semana después de iniciado el ciclo académico.	Aulas, pasillos y áreas abiertas de la Universidad Rafael Landívar.

1^{ra.} Etapa

Tipografia

10. Boetale

Tipografía en titulares

Al iniciar este proceso creativo se optó por comenzar por la selección de tipografía en titulares, ya que ésta servirá de base para definir el carácter de los demás elementos de diseño.

En la prueba tipográfica se busca expresar "CAOS" por medio de trazos irregulares, diferencia entre los ángulos de los ejes que forman las letras, bordes terminados en punta, etc.

Además se incluye tipografía que exprese "FIESTA", por medio de trazos curvos, asimetría en su forma, etc. para así dejar abiertas las opciones en el proceso creativo.

→ ACTION JACKSON

Blippoo BLK

→ BubbleBath

Augie

42 EMANCIPATED

→ bubbleboy

→ Awaken

ABDUCTION2000

→ BUDMO JINGGLER

→ Saturday Night

→ Acid

→ Contrivance

→ MAD

AcidBoy

Highlight LET

Broken Spinal

AcidDreamer

→ Neurochrome

10. Bocetale

Tipografía en Cuadros de texto

La tipografía en cuadros de texto se empleará para ampliar el contenido que transmiten las imágenes, exponer ideas concretas. Por lo que deberá de expresar sensatez, además debe de ser una tipografía legible a un tamaño mínimo de 10 pixeles la cual se empleará en medios impresos y digitales.

Durante la prueba tipográfica se experimenta con diferentes tipos SanSerif, además de algunos otros Serif y Manuscritos para tener diversidad de opciones.

Se escogen los tipos que mejor expresen sensatez y legibilidad o proporcionen carácter juvenil al diseño.

➔ Eurostile:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran

Black Boys:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de

Bookman Old Style:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública,

➔ Brownia New:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

➔ Bubblegum:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública,

➔ Century Gothic:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública,

➔ Contrivance:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la

➔ Cordia New:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Courier New:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la

Franklin Gothic:
Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran

10 Bocetales

Familias Tipográficas

Según Azurdia (2006), para saber qué tipografía combina con cuál, no hay mejor método que el de bocetar titulares junto a los cuerpos de texto para percibir lo que transmiten los tipos de letra al apreciarse en conjunto.

Es por ello que en este paso de bocetaje se mezclan los tipos de letra de los titulares con los tipos de letra clasificados para cuadros de texto, para así formar composiciones tipográficas en las cuales se busca el contraste de expresiones entre "CAOS" y "Sensatez".

Acid

Black Boys: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Acid

Contrivance: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

➔ Acid

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

bubbleboy

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

bubbleboy

Franklin Gothic: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Neurochrome

Century Gothic: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública,

Neurochrome

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

AcidDreamer

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

BubbleBath

Browallia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

BubbleBath

Franklin Gothic: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la

➔ Awaken

Contrivance: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

➔ Awaken

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

ACTION J.

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

ACTION J.

Contrivance: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

10. Bocetaje

Proporción y Posición

Luego de haber seleccionado el tipo de letra para titulares y cuadros de texto, se varía la proporción en el tamaño de los textos, así como la posición de las cajas de texto. Este ejercicio de bocetaje define el carácter que se verá reflejado en la jerarquía que se trabajará en el LayOut posteriormente.

Se busca que el carácter "caótico" y "desordenado" de la tipografía en los titulares se destaque contrastando con la expresión de "sensatez" de la tipografía en cuadros de texto y que además resulte ser muy legible aún al aplicarse con muy pocos píxeles de tamaño.

Awaken

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

→ Awaken

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Awaken

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Awaken

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

→ Awaken

Cordia New: Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

10. Bocetaje

Efectos en titulares

La tipografía en los titulares debe de asegurar captar el interés por los contenidos de los bloques de texto, por lo que además de su naturaleza agresiva en sus trazos, el agregar un efecto destacará visualmente y logrará cumplir de manera más eficiente la función de generar interés, que posteriormente se realzará con el manejo del color.

En la prueba de bocetaje se jugará con textos normales e invertidos para encontrar la mejor forma de aplicarlos.

→ **Awaken**

Cordia New; Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Awaken

Cordia New; Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Awaken

Cordia New; Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

→ **Awaken**

Cordia New; Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

10. Bocetale.

2da. Etapa

Ejes y
Reticulās

10. Bocetale

Formato

Para la selección del formato a utilizarse en las diferentes piezas del proyecto se tomó en cuenta: Aceptación por parte del G.O. presupuesto, viabilidad en su realización, soporte y medidas estándar.

Presentación Interactiva:

Por ser un material de carácter digital, se producirá con la intención de poder ser reproducido en CD's para que el G.O. tenga acceso a los contenidos en privado. El formato a utilizarse deberá ajustarse a los diferentes tamaños y configuraciones de resolución de los monitores que utilicen la mayoría de los usuarios (800 x 600 pixels).

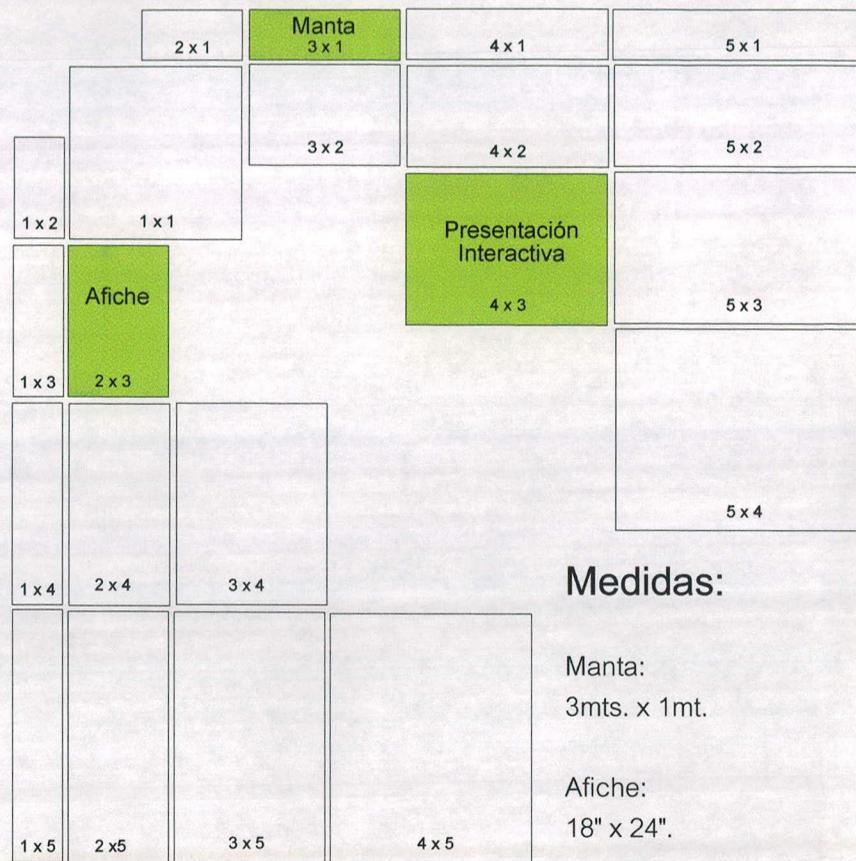
Manta:

Para aplicar las mantas se tomó en cuenta la existencia de soportes metálicos que se encuentran instalados en lugares estratégicos de mayor tránsito peatonal dentro de la Universidad.

Afiches:

El estándar utilizado en las carteleras de la Universidad es de 18" x 24".

Proporciones:



Medidas:

Manta:
3mts. x 1mt.

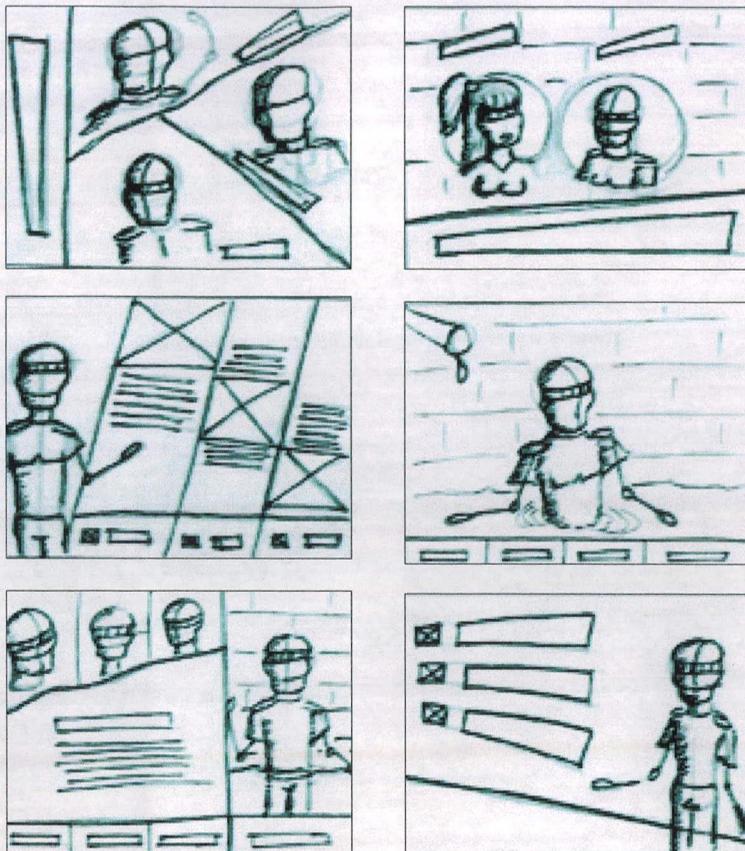
Afiche:
18" x 24".

Presentación Interactiva:
800 x 600 pixels.

10. Bocetales

Rejillas y Columnales

Se representó por medio de Roughs cómo debería de verse la presentación visual de la Pagina Principal de la presentación interactiva para tener esta idea como base y así tomar las siguientes decisiones de diseño



Se realizó una prueba de rejillas sobre el formato previamente elegido para definir el columnaje de la presentación interactiva. Se busca una retícula que sea dinámica y permita el movimiento de los elementos de diseño, de la cual surgirá la toma de decisiones que se aplicarán en las diferentes secciones de esta y otras piezas del proyecto.



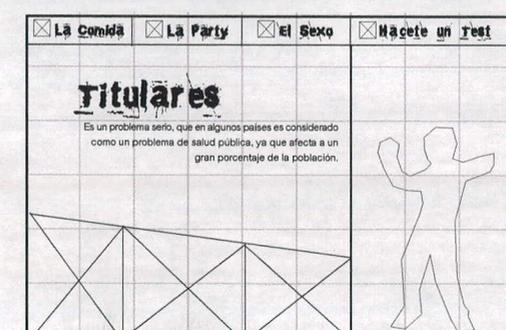
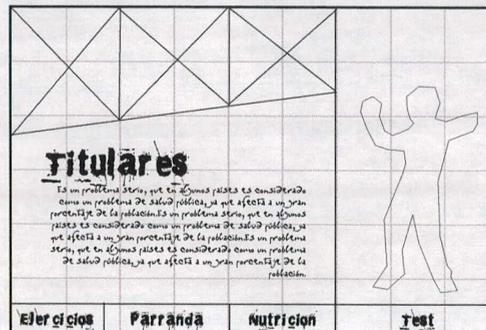
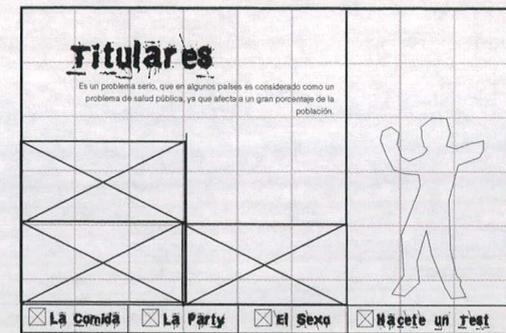
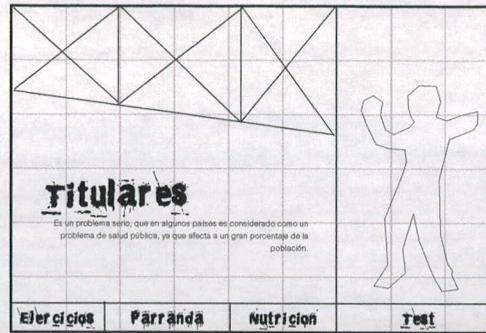
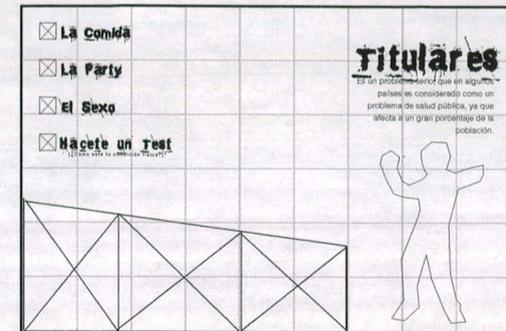
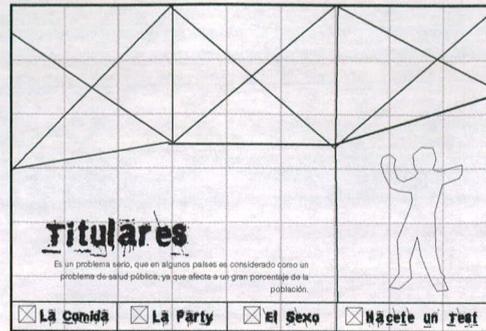
10. Bocetaje

Layout (Home Page)

Las rejillas y el columnaje servirán para generar una retícula en la que se diagramen los elementos de diseño tales como la información textual y visual que se presenta en las secciones de las diferentes piezas.

Empleando variaciones en los ángulos de los ejes de diagramación se busca expresar "Desequilibrio".

Tomando como base la "Página Principal" de la presentación interactiva se lleva a cabo el bocetaje del Lay Out.



10 Bocetales

Layout (Secciones)

Habiendo bocetado el Lay Out de la página principal de la presentación audiovisual, se procede a aplicar la retícula a lo que será el Lay Out de las secciones interiores del material. La estructura planificada inicialmente para las secciones interiores de la presentación incluye 3 partes importantes: Información de los factores de riesgo que afectan a los jóvenes al llevar un estilo de vida poco saludable (drogas, alcohol, tabaco), una parte de reflexión para el joven acerca de su estilo de vida y por último preguntas de hábitos actuales.

Factores de riesgos:

Alcohol Enfermedades causadas por beber alcohol

El alcohol es una sustancia psicoactiva o droga, cuyo consumo desmedido puede hacer daño al organismo. Básicamente el sistema nervioso o el hígado, además es agente causal indirecto de problemas en la familia y en la sociedad. El alcohol es una sustancia psicoactiva o droga, cuyo consumo desmedido puede hacer daño al organismo. Básicamente el sistema nervioso o el hígado, además es agente causal indirecto de problemas en la familia y en la sociedad.

Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Alcohol Tabaco Cocaína Marihuana

Alcohol Enfermedades causadas por beber alcohol

El alcohol es una sustancia psicoactiva o droga, cuyo consumo desmedido puede hacer daño al organismo. Básicamente el sistema nervioso o el hígado, además es agente causal indirecto de problemas en la familia y en la sociedad. El alcohol es una sustancia psicoactiva o droga, cuyo consumo desmedido puede hacer daño al organismo. Básicamente el sistema nervioso o el hígado, además es agente causal indirecto de problemas en la familia y en la sociedad.

Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Alcohol Tabaco Cocaína Marihuana

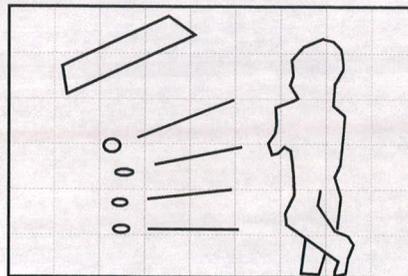
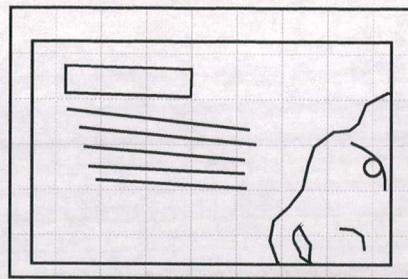
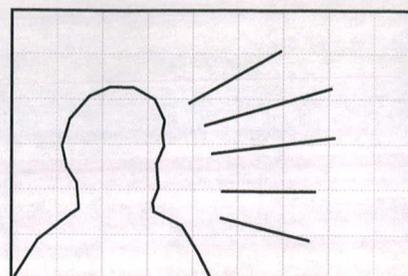
Alcohol Enfermedades causadas por beber alcohol

El alcohol es una sustancia psicoactiva o droga, cuyo consumo desmedido puede hacer daño al organismo. Básicamente el sistema nervioso o el hígado, además es agente causal indirecto de problemas en la familia y en la sociedad. El alcohol es una sustancia psicoactiva o droga, cuyo consumo desmedido puede hacer daño al organismo. Básicamente el sistema nervioso o el hígado, además es agente causal indirecto de problemas en la familia y en la sociedad.

Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Alcohol Tabaco Cocaína Marihuana

Reflexión:



Hacete un test

Indicaciones
A partir de esta sección marca tu respuesta. Solo tienes una opción de respuesta.

4. Dieta

¿Consumis 5 porciones de frutas y vegetales al día?
 Sí No

¿Consumis 1 porción de pescado a la semana?
 Sí No

¿Consumis pollo al menos 3 días a la semana?
 Sí No

¿Consumis 1 o más porciones de carne roja al día?
 Sí No

¿Consumis 1 o más bebidas azucaradas al día?
 Sí No

¿Consumis 1 o más comidas rápidas a la semana?
 Sí No

¿Consumis 1 o más porciones de galletas dulces, pasteles o helados a la semana?
 Sí No

Indicaciones
A partir de esta sección marca tu respuesta. Solo tienes una opción de respuesta.

Resultado:

Recorda que los resultados del diagnóstico son una aproximación a la realidad.

Indicaciones
A partir de esta sección marca tu respuesta. Solo tienes una opción de respuesta.

Dieta

¿Consumis 1 porción de frutas al día?
 Sí No

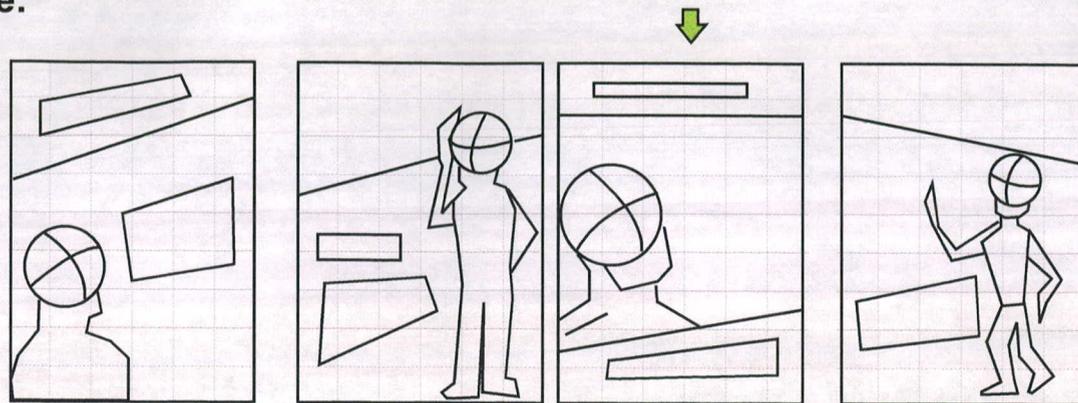
10. Bocetaje

Layout (Afiche)

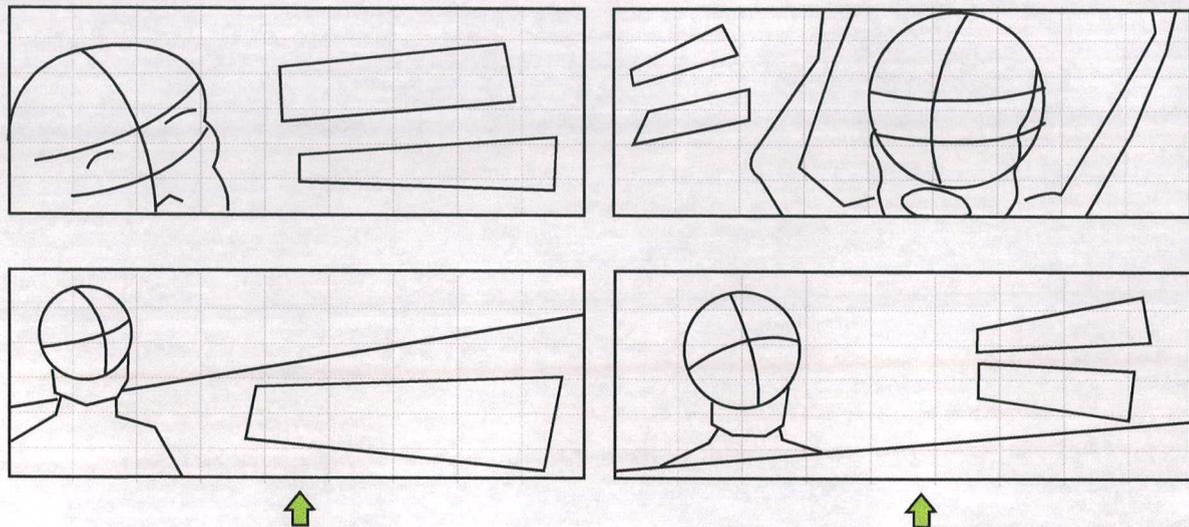
De igual forma se boceta el Lay Out del afiche y la manta promocional tomando como base la retícula definida en el bocetaje de retícula de la pagina principal del material audiovisual.

Aplicar la retícula definida en el bocetaje del Lay Out de la página principal al resto de las piezas facilita dar unidad al diseño del proyecto en conjunto.

Afiche:



Manta:



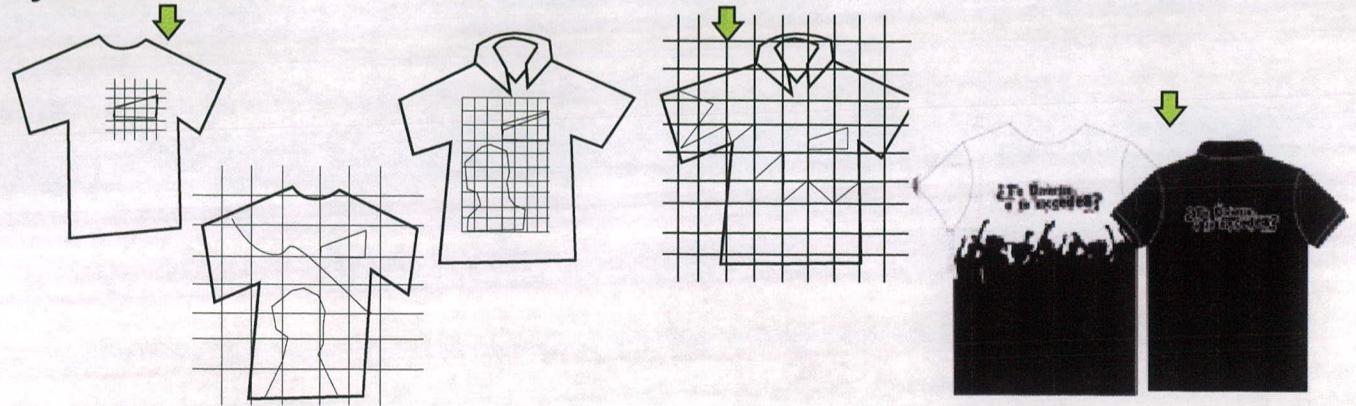
10. Bocetales

Layout (promocionales)

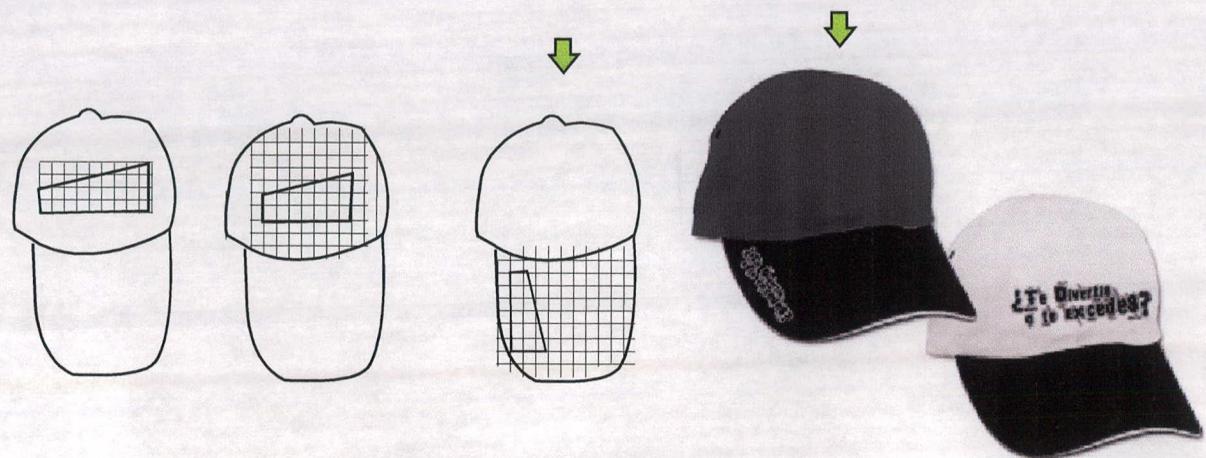
Para los materiales promocionales se diagramó empleando la misma retícula que para los demás elementos, con la variante de hacer pruebas de diagramación colocando la retícula tanto por dentro del material como por fuera.

Las opciones escogidas en esta etapa son las que poseen mas simpleza en los elementos de diseño, por parte de la propuesta de material promocional se tiene la intención de no revelar demasiado en el diseño, por lo que el único elemento que se emplea para dar unidad a las piezas es la frase "te divertís o te excedes".

Playera:



Gorra:



3^{ra.} Etapa

Elementos
Gráficos

10. Bocetale

Fotografía de los personajes:

Azurdia (2006), recomienda utilizar ilustración cuando se desea suavizar el mensaje a comunicar, mientras que si lo que se desea es añadir crudeza es mejor emplear la fotografía. Tomando en cuenta esta recomendación se realizaron fotografías de personas acordes a las características del grupo objetivo con la intención de que éste se sienta identificado con el material y facilitar así el traslado de los contenidos y por ende su comprensión.

Se busca expresar duda en las primeras fotografías y en las segundas desgaste por medio de las expresiones faciales de los personajes.

Referencia de encuadres:

Consulta en línea a: youtube.com



Plano de Detalle

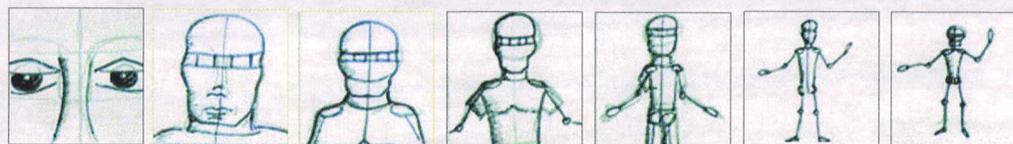
Primer Plano

Plano Medio

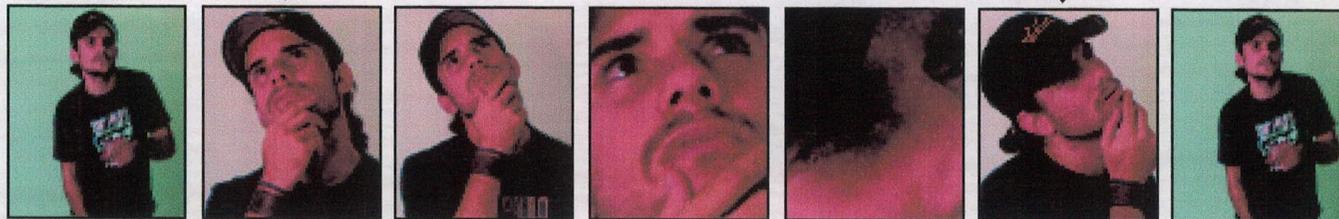
Plano Americano

Plano Entero

Plano General



Duda:



Desgaste:



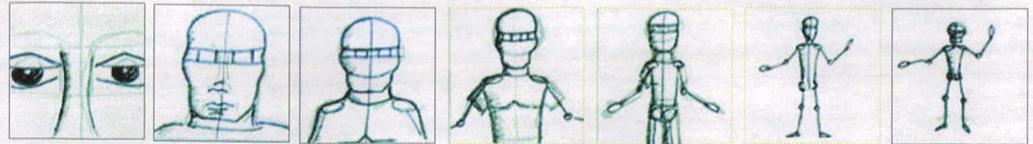
10. Bocetale

video de los personajes

Artigas (2006), durante un taller expone la importancia de la comunicación del video, y expone que la fotografía es la captura de luz de un instante en el tiempo, mientras que el video es la sucesión de imágenes capturadas con las que el comunicador podrá tener una herramienta más completa para hacer llegar el mensaje deseado, utilizando recursos sintácticos (como lo son los planos, angulaciones y movimientos de cámara, etc.).

También Artigas (2006), recomienda utilizar los planos: General y Gran Plano General para describir el lugar donde se encuentra la acción; Plano Entero, Plano Medio y Plano Americano para narrar la acción que se desarrolla; Primer Plano y Plano de Detalle para mostrar la expresión de los protagonistas. En base a esta recomendación se trabajó el video de portada en plano entero para describir el entorno, y los videos de secciones en plano medio y americano para narrar la acción de jovialidad y desesperación que presenta el personaje.

Con los videos se busca representar al grupo objetivo, expresando en un principio jovialidad y luego descontrol por medio de la actitud de los personajes.



Home Page:



Secciones:

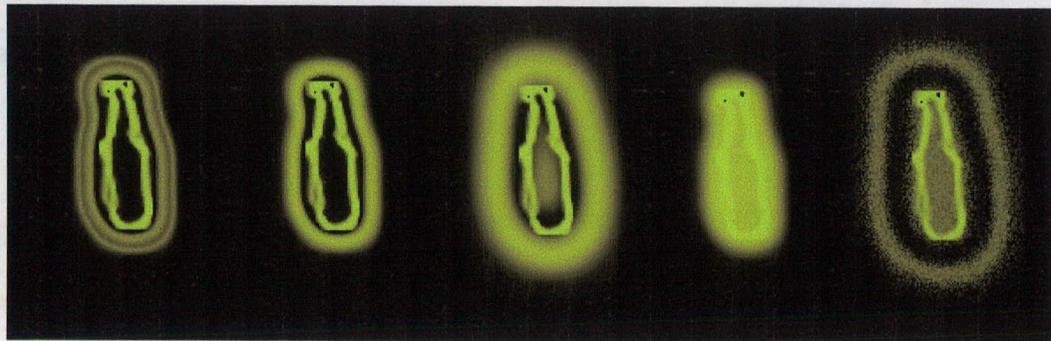
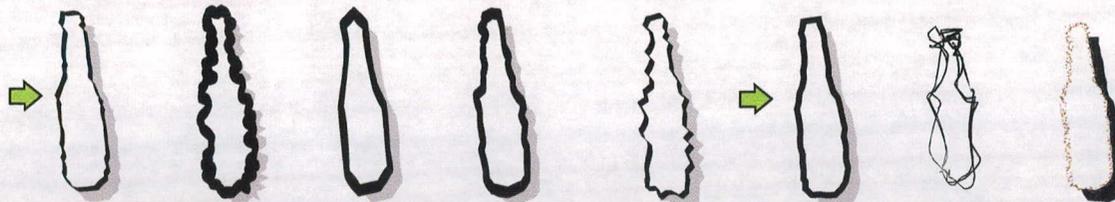
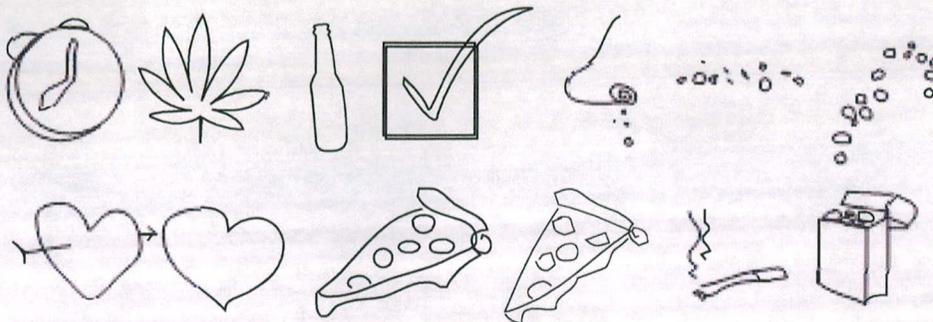


10. Bocetaje.

Botones para acceder a secciones:

Los botones para acceder a las secciones del material audiovisual deben de facilitar identificar los temas relacionados con los factores de riesgo a la salud de los jóvenes, por lo que se busca representar por medio de simbología ilustrada los elementos más representativos de forma estereotipada para que sean de fácil reconocimiento por parte del grupo objetivo.

En la prueba de bocetaje se intenta estilizar los trazos y se aplican filtros de brillo que expresarán energía con la intención de aportar a la comunicación del concepto central del proyecto.



10. Bocetale

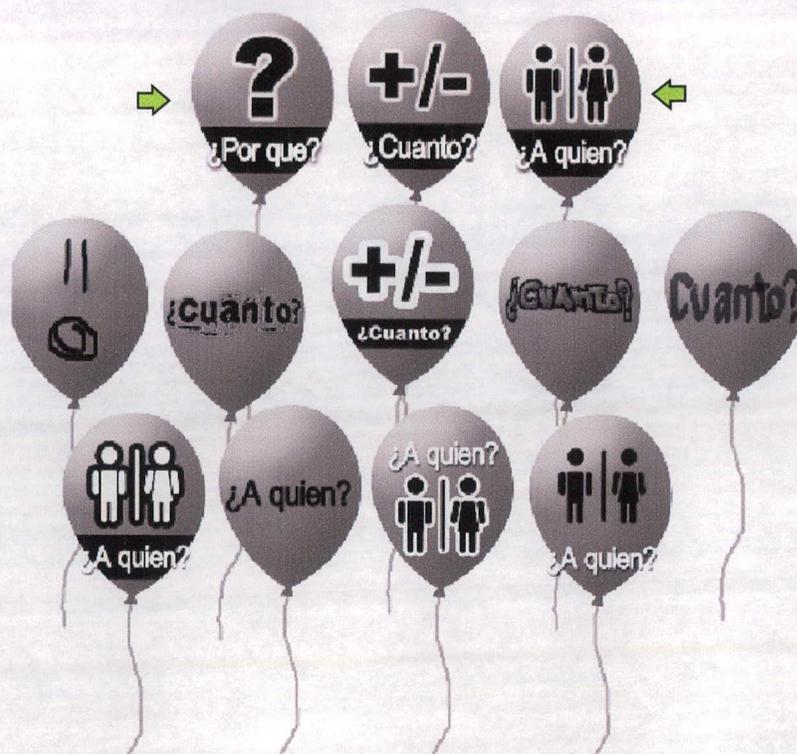
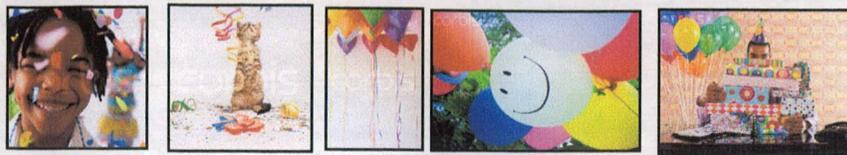
Botones de navegación entre secciones:

Para permitir la navegación entre las secciones del material audiovisual se emplearon elementos gráficos alusivos a los de una fiesta de cumpleaños o aniversario, ya que con ellos se expresará "fiesta".

Estos elementos además de cumplir con la función de servir como botones de navegación, harán referencia al concepto central: "Ser joven es como una fiesta", y se aplicarán a las otras piezas del proyecto para dar unidad.

Referencia de elementos que expresen "fiesta":

Consulta en línea a: gettyimage.com, corbis.com



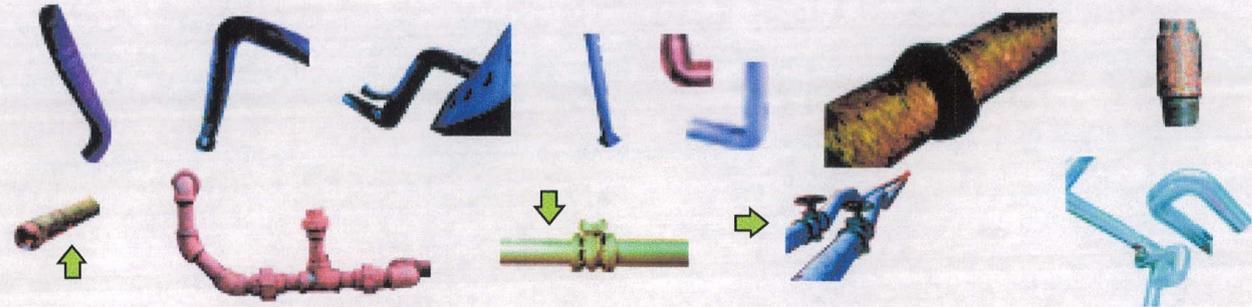
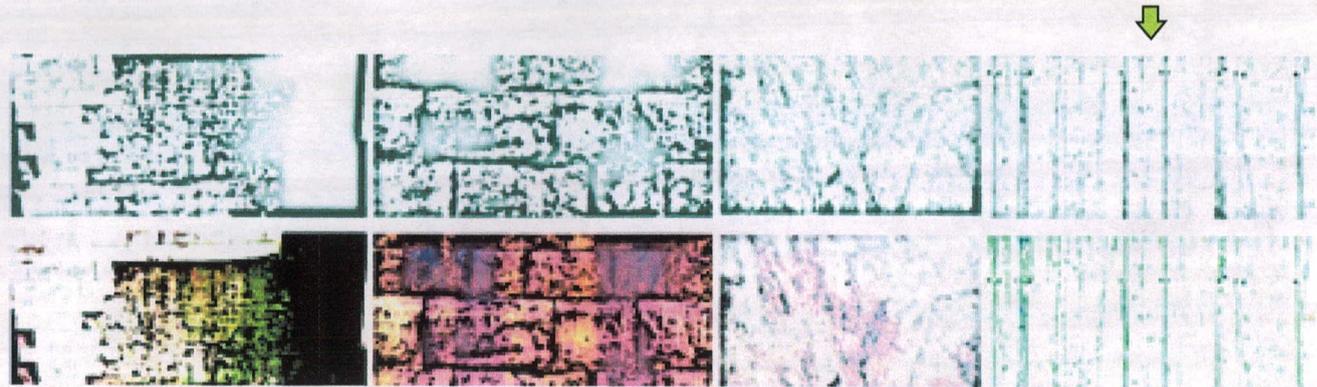
10. Bocetale.

El Fondo:

Referencias consultadas en Gettyone.com y Corbis.com

El fondo se aplicará a todas las piezas por lo que aportará unidad al proyecto, representando metafóricamente el concepto complementario: "Vida de desagüe".

Para la elaboración del fondo primero se bocetó con fotografías de paredes desgastadas o sucias y luego se le agregó digitalmente fotografías de tuberías viejas, podridas y oxidadas, todo ello para aplicar gráficamente el concepto complementario, ya que la intención de este elemento gráfico es expresar descuido, representando las consecuencias negativas de llevar un estilo de vida poco saludable.



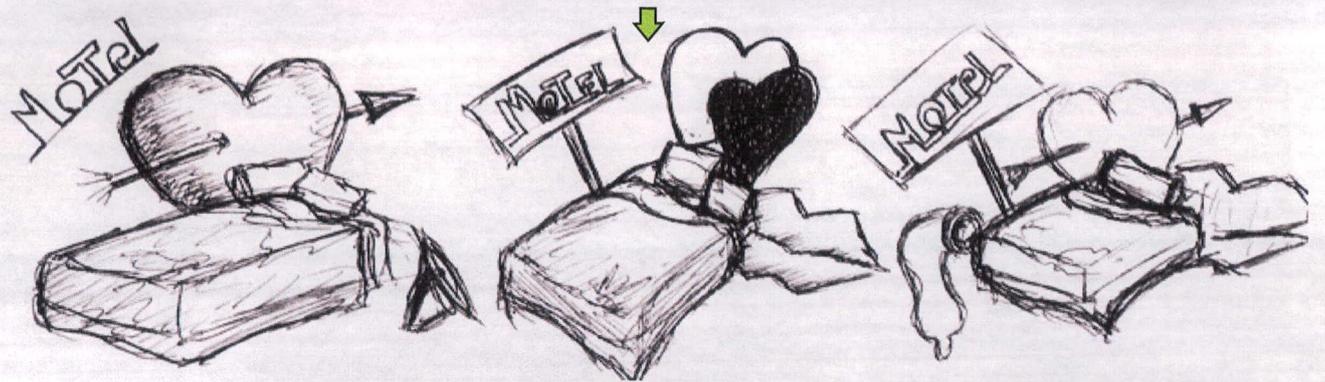
10. Bocetale.

Ilustración de Secciones:

Referencias consultadas en Gettyone.com y Corbis.com

Por medio del fotomontaje se ilustrará la página principal del material audiovisual, empleando para ello elementos estereotipados referentes a los temas relacionados con los factores que afectan a la salud de los jóvenes.

Se buscaron referencias de los elementos para realizar propuesta. Mediante la saturación en el manejo del espacio de los fotomontajes se expresará desorden. Es importante considerar elementos que sean de fácil reconocimiento y considerados tentaciones o debilidades del grupo objetivo con respecto a los factores que ponen en riesgo a su salud. Estos elementos se aplicarán para ilustrar las secciones.



4 ta. Etapa

Integración

10. Bocetale

Integración (Home page)

Habiendo bocetado y escogido los elementos que formarán el diseño de las piezas, se procede en esta etapa a bocetar la integración de dichos elementos a su correspondiente diagramación utilizando a un personaje de referencia que luego será sustituido por los videos y fotografías de la propuesta.

De igual forma que en casos anteriores, se inicia el bocetaje de la integración comenzando por la página principal, que se empleará de base para las decisiones de diseño que se tomen en el resto de las piezas que forman parte del proyecto en conjunto.



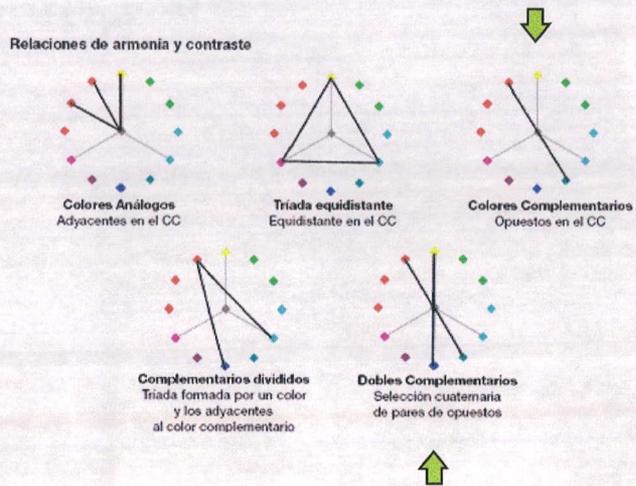
5 ta. Etapa
color

10. Bocetale.

Color en los elementos de diseño

La elección en el manejo del color se basa en la intención de impactar visualmente por medio del contraste, para lo cual se emplearan colores RGB para los medios digitales y colores CMYK para los medios impresos.

Según consulta en línea a Fotonostra.com, Ningún color puede ser considerado un valor absoluto, de hecho los colores se influyen mutuamente si se acercan. Los colores tienen diferente realce según el contexto en el que se dispongan o se encuentren. Existen dos formas compositivas del color, armonía y contraste.



La intencionalidad del uso y manejo del color en esta etapa del proyecto es la de impactar por medio del contraste, por lo que el uso de colores complementarios facilitará cumplir con dicho objetivo. Además se busca mediante la psicología de los colores expresar malestar. Por lo que se realizó una prueba de color aplicando colores complementarios a los diferentes elementos de diseño que han sido elegidos previamente.



10. Boceñale

Retroalimentación

Para enriquecer y asegurar un buen manejo en la toma de decisiones que favorezcan a la comunicación con el grupo objetivo, se consulta a la Lic. en psicología De León (2006), quien después de analizar el diseño de la página principal emite su punto de vista sobre la toma de decisiones de diseño y opina lo siguiente: "Cuando se trata de convencer a un joven de cambiar de actitud ante algo que le resulta perjudicial, si se hace por medio de señalamientos, lo más posible es que el joven bloquee su receptividad al mensaje... En cambio si se hace por medio de preguntas autoreflexivas en lugar de afirmaciones acusatorias, es posible obtener resultados exitosos".

De León (2006), critica el tratamiento negativo que se le ha dado a la mayoría de los elementos de diseño, y aconseja reemplazar algunos elementos por otros que expresen positivismo en lugar de negatividad. Además de dar un tratamiento autoreflexivo a los contenidos de texto.

Tratamiento negativo en los elementos de diseño según De León (2006):



10. Recetale

6 ta. Etapa

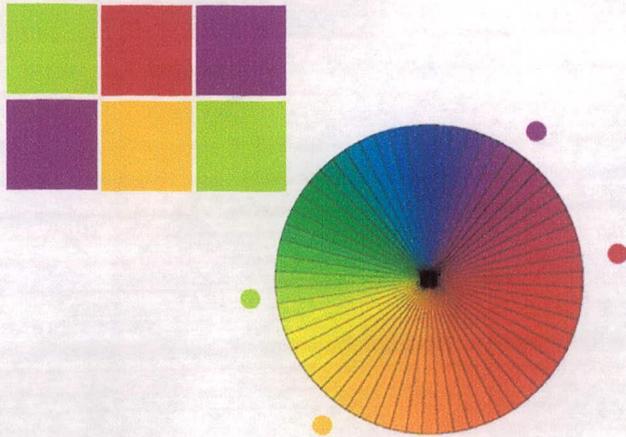
Cambios

10. Bocetale

cambios (Home page)

Tomando en cuenta la crítica de la Lic. De León, se realizarán cambios en ciertos elementos de diseño para codificar el mensaje visual de una forma positiva que invite a la reflexión. Para esto se realizarán cambios en:

Color: ampliar la paleta de colores por algunos que expresen alegría, juventud y dinamismo.



Los contenidos textuales: para poder transmitir positivismo por medio del diseño, es necesario tener un mensaje positivo que transmitir, por lo que se realizarán cambios a los contenidos para así lograr que estos mismos inviten a la reflexión.

Fondo de tubería: el fondo de tubería representa directamente el concepto complementario del proyecto, "Vida de desagüe", se intentará expresar mediante el elemento del fondo apoyar al concepto central "Ser joven es una fiesta", lo que seguramente dará un giro positivo a la propuesta. Por lo que se eliminan las tuberías oxidadas y podridas por elementos, formas e imágenes que representen fiesta y alegría.

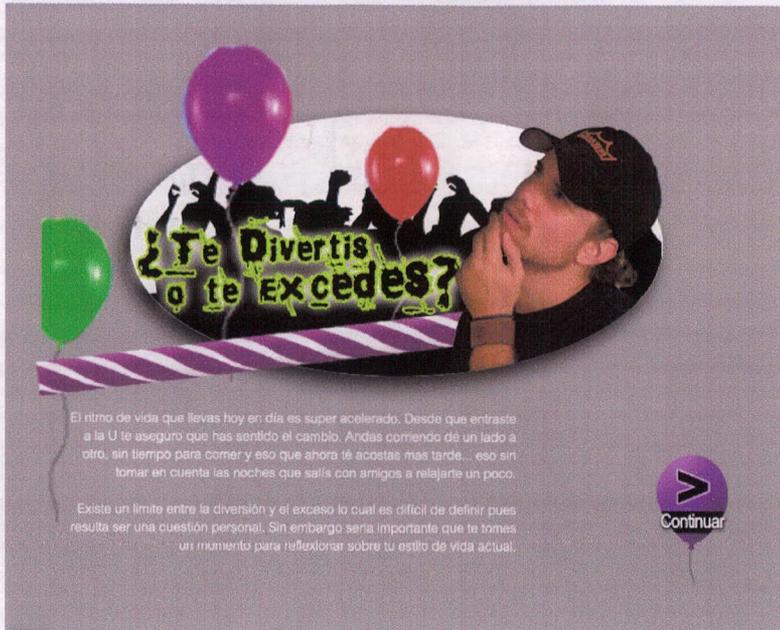


10. Bocetaje

Propuesta preliminar

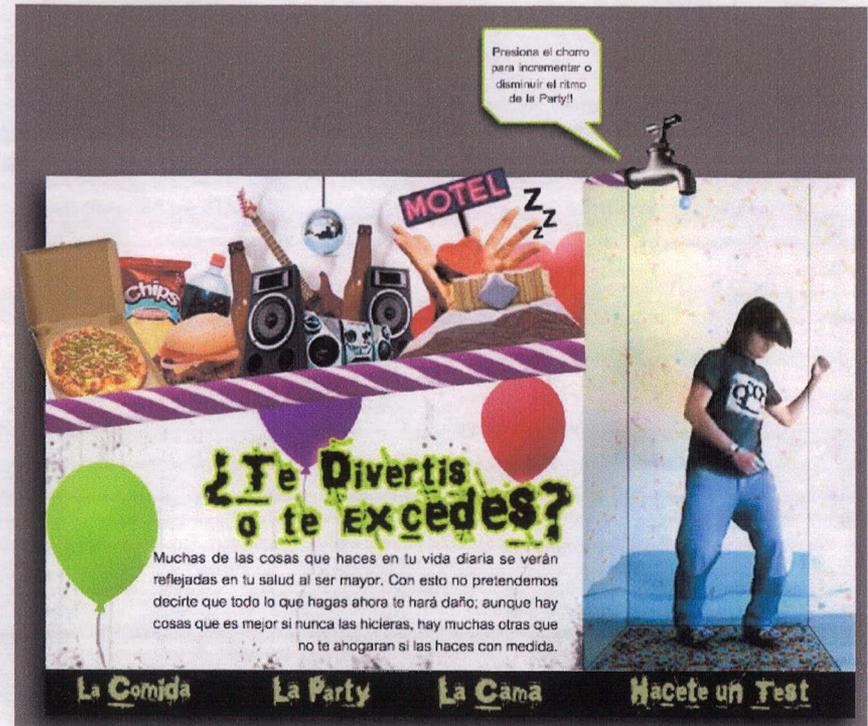
Teniendo definidos los cambios propuestos, se procede a sustituir los elementos de bocetaje de referencia por los videos, fotografías y elementos de diseño trabajados durante todo el proceso.

Intro



Se incorporan nuevos elementos de diseño en algunas secciones o piezas para apoyar a los contenidos visuales. Tal es el caso de las siluetas en la manta, el afiche, el CD y la intro, ya que facilitan el expresar gráficamente el sentimiento de fiesta y alegría.

Home Page

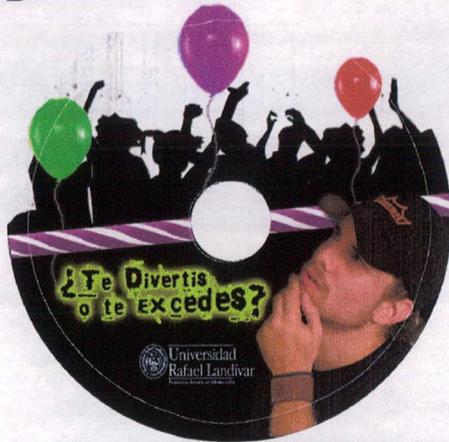


En el caso de la Home Page, al sustituir las cañerías podridas, el concepto de "Vida de desagüe" pierde sentido, por lo que se sustituyen por un chorro que gotea haciendo la referencia del concepto de una forma más limpia.

10. Vegetales

Propuesta preliminar

CD



Sección de test

Test

4. Dieta:

¿Consumís 5 porciones de frutas y vegetales al día?

• Sí No

¿Consumís 1 porción de pescado a la semana?

• Sí No

¿Consumís pollo al menos 3 días a la semana?

• Sí No

¿Consumís 1 o más porciones de carne roja al día?

• Sí No

¿Consumís 1 o más bebidas azucaradas al día?

• Sí No

¿Consumís 1 o más comidas rápidas a la semana?

• Sí No

¿Consumís 1 o más porciones de galletas dulces, pasteles o helados a la semana?

• Sí No

Regresar Continuar

Páginas interiores de secciones

Tabaco

¿Por que lo hacemos?

Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población. Es un problema serio, que en algunos países es considerado como un problema de salud pública, ya que afecta a un gran porcentaje de la población.

Por que? +/- A quien? Cuanto?

Alcohol Tabaco Cocaína Marihuana

Tabaco

Contestar Si a cualquiera de estas preguntas significa que puedes tener un problema relacionado a tu forma de fumar.

Test

1. ¿Encontras difícil no fumar en lugares donde está prohibido?
2. ¿Fumas por las mañanas al levantarte?
3. ¿Has tratado de fumar menos o dejar de fumar y fracasaste?
4. ¿Fumas aunque estés enfermo?
5. ¿Crees necesitar del cigarro?

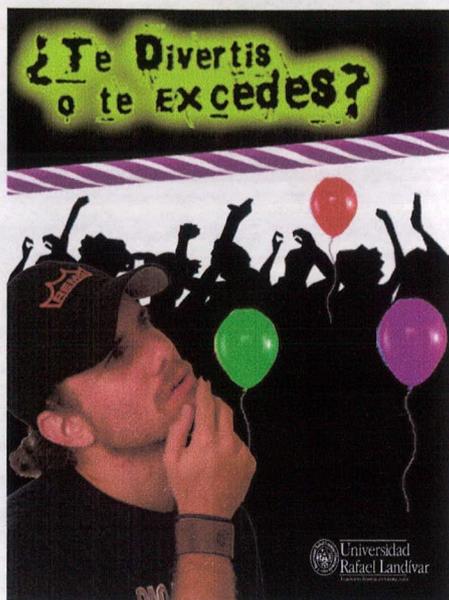
Por que? +/- A quien? Cuanto?

Alcohol Tabaco Cocaína Marihuana

10. Bocetale

Propuesta preliminar

Afiche



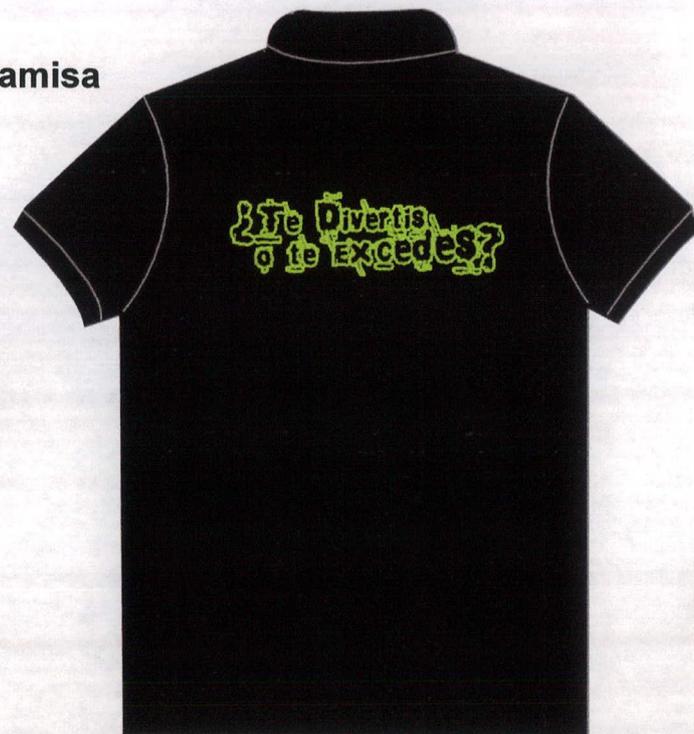
Manta



Gorra



Camisa



11. validación del diseño preliminar

De las propuestas de cambios al proyecto que surgieron a partir de los resultados de la validación con grupo Objetivo, Expertos y Diseñadores Graficos , los cambios a considerar son los siguientes: (ver anexo No. 2)

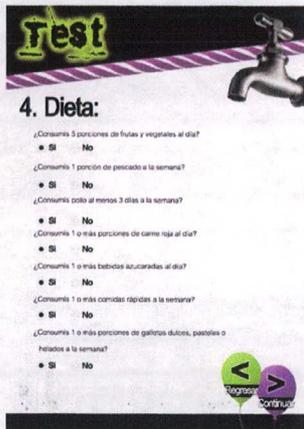
- La intro tiene mucho texto, y no provoca leerla.
- La sección de test y reflexión es redundante
- Los elementos promocionales deberían de presentar al personaje de home page.
- Los botones dentro de las secciones (los globos) no son intuitivos, al igual que el botón chorro de la home page.
- Los contenidos de texto de las secciones no deben de expresarse de forma técnica, deberían de ser consejos como de un amigo.
- La música resulta monotonía y no se aplica a todas las secciones.

11. validación del diseño preliminar

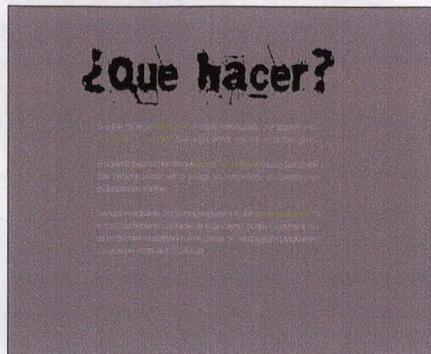
Test

Nueva sección: Que hacer

Antes

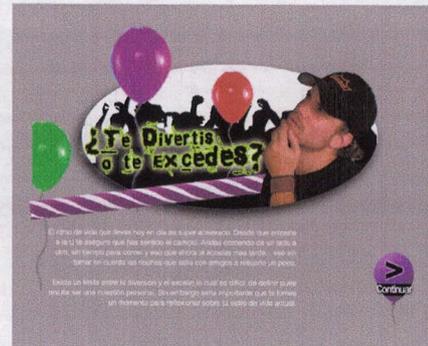


Después



La sección de "Hacete un test" resultaba ser redundante a la de "Reflexiona" que se encuentra dentro de los temas. Por esta razón se decidió reemplazar la sección de "Hacete un test" por una sección que oriente al usuario hacia la solución, en lugar de cuestionarlo más. No se manejan fondos o fotografía de personajes, porque se pretende dar carácter de seriedad y confidencialidad al mensaje que aquí se presenta. El emplear fotografía de personajes puede prestarse a malinterpretar la información.

Antes



Intro



Después

Se resumió el contenido de texto y se remarcan en color verde las palabras más relevantes. Además se aplica la fotografía del personaje de la home page para dar unidad a las piezas. Se incorporó el logo de la Universidad Rafael Landívar para dar credibilidad al proyecto.

11. validación del diseño preliminar

Secciones interiores:

Antes



Después



Textos:

Los textos de todas las secciones resultaban ser muy técnicos por contener datos e información que no invita a la reflexión o al autocuestionamiento.

La intención de este material planteada en los objetivos de este proyecto es la de facilitar la comunicación que invite a la reflexión, por lo que se procede a realizar el cambio de texto de todas las secciones interiores de manera que sea más amigable y directa.

Botones (Globos):

La navegación resulta ser intuitiva en casi todo el material, con la excepción de los botones para navegar dentro de las secciones (los globos), ya que no todos están activos al mismo tiempo. Para hacer obvio que globo está activo y cual no se realizó el cambio en todas las secciones de dejar estático el globo que esta inactivo y aplicarle una pantalla blanca translúcida para hacer más evidente que el botón es inactivo.

11. validación del diseño preliminar

Antes



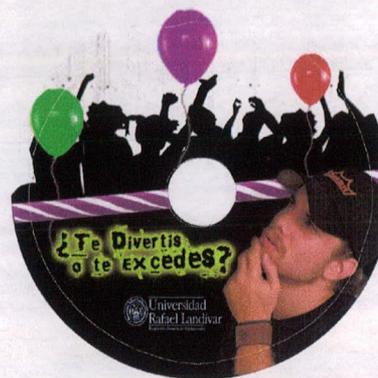
Después



Material promocional:

Para guardar unidad y representar de una mejor manera el proyecto, se reemplazó en todas las piezas del proyecto la fotografía de portadas por la del personaje principal de la home page. También se cambió el encuadre y la expresión corporal del personaje para expresar fiesta en lugar de reflexión, ya que la función de las mantas y los afiches es generar interés por el material digital, es mejor una actitud juvenil de fiesta a una de preocupación. La reflexión vendrá después.

Antes



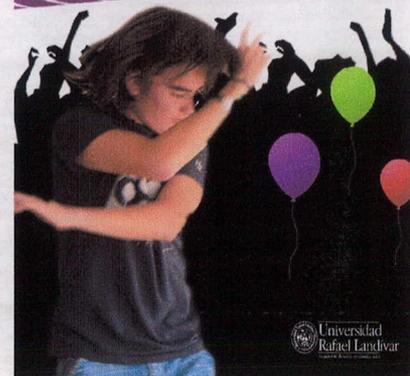
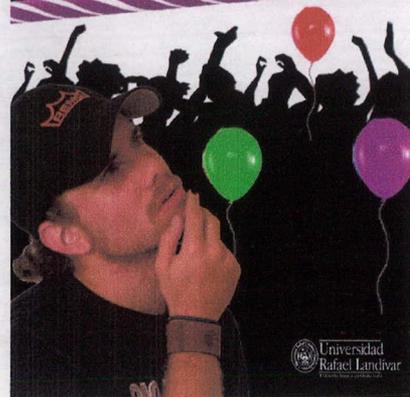
Después



Antes



Después

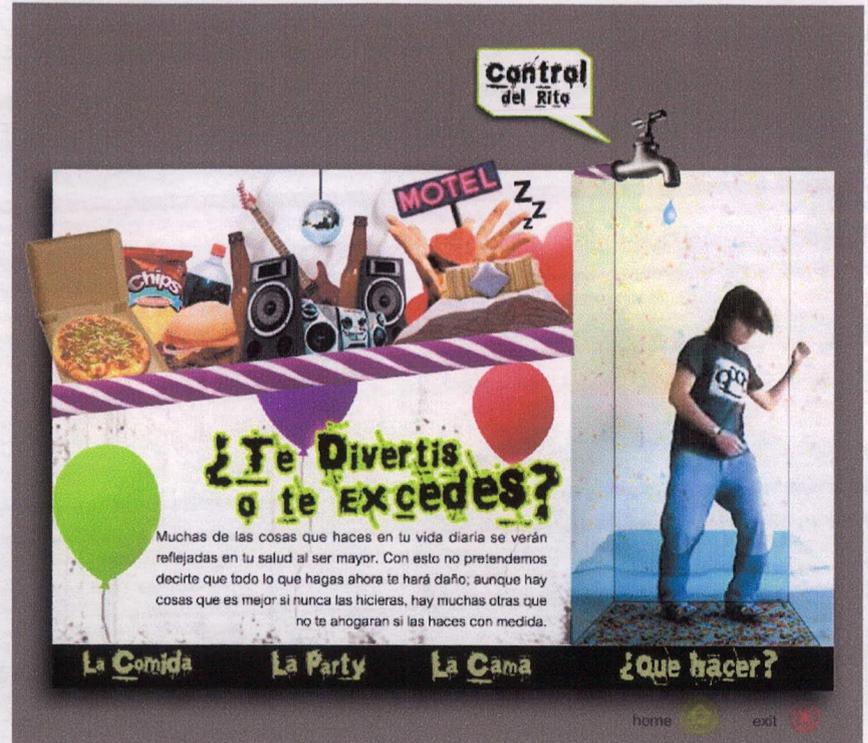
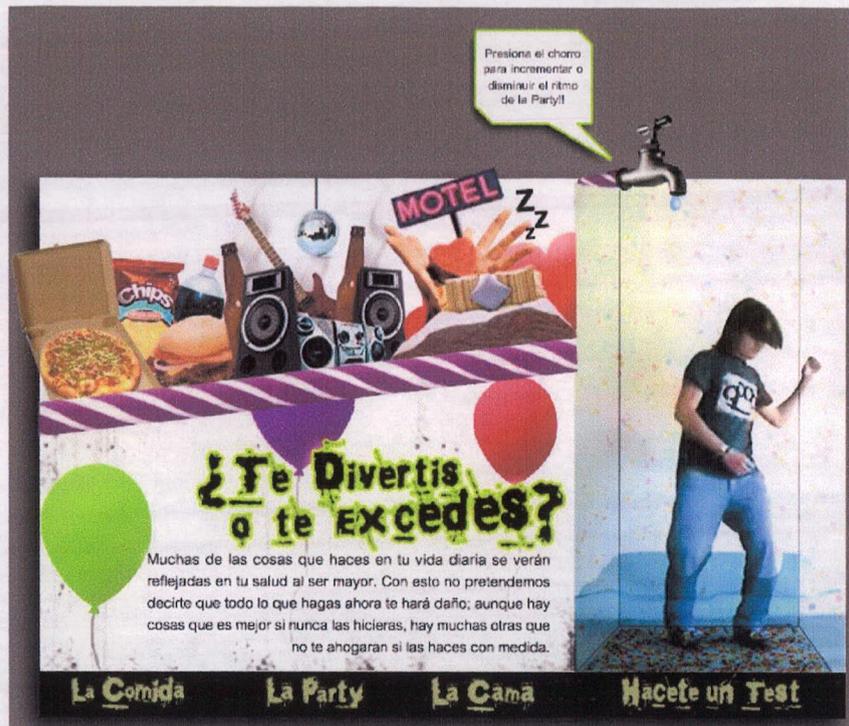


11. validación del diseño preliminar

Home Page:

Antes

Después



La nube que emerge del chorro e indica la opción de manejar el ritmo de la fiesta no era evidente para el usuario. Por lo que se realizó el cambio de texto, y tipografía, haciéndolo mucho más visible y obvio. Se intentó reemplazar el botón del cambio de ritmo por una animación consecutiva sin necesidad de botones de control, pero resulta mucho mejor si el usuario es quien descubre que tiene el control del ritmo, por lo que el cambio de texto resulta ser una mejor opción en cuanto a lo que se intenta comunicar.

Cambió el botón para ingresar a la sección "Hacete un test" por "Que hacer?".

II. validación del diseño preliminar

Música:

La propuesta preliminar contaba con la reproducción de una canción de fondo siendo esta: Be yourself, de Audio Slave. lo cual resultaba monótono y en casos no concordaba el ritmo con los contenidos de texto e imágenes que se presentaban. Por ello se realizó el cambio de programación de la presentación flash para que cada sección tuviera su propia música que representara el ambiente de lo que se está comunicando. Siendo éstas:

Home page: Be yourself_Audio Slave

Bulimia y anorexia: Queer_ Garbage

Malnutricion: Keep a lid on things_Crash test dummies

Alcohol: Lithium_Nirvana

Cocaina: Enter Sandman_Metalica

Tabaco: Big mouth_Placebo

Marihuana: Revolution_Bob Marley

Sexo: Promiscuos girl_Nelly Furtado

No dormir: Imsomniac_Green day

12. Propuesta Final y fundamentación

A continuación se analizan las decisiones tomadas durante todos los pasos anteriores para realizar la fundamentación.

Tipografía: La tipografía en titulares esta formada por trazos irregulares que por su naturaleza asimétrica contrasta fuertemente con la sensatez que expresa la tipografía empleada en cuadros de texto. Esto logra de gran manera jerarquizar los contenidos de texto y guiar la lectura visual de los contenidos visuales.

Rejillas y columnaje: El desequilibrio generado por la combinación de ejes inclinados sobre una retícula creada por líneas verticales y horizontales proporciona al diseño interés visual expresando desequilibrio pero respetando espacios visuales para conservar un orden en el diseño.

Elementos gráficos: Los elementos alusivos a una fiesta juvenil tales como globos, confeti, etc. facilitan comunicar el concepto central, al mismo tiempo que aportan personalidad jovial al diseño. Por otro lado, los elementos de diseño que facilitan expresar el concepto complementario tales como: el chorro, la gota, el agua ascendiendo, la pared de fondo, etc. expresan

desorden y descuido facilitando así el apoyar a los contenidos de texto para advertir a los jóvenes sobre los factores de riesgo a la salud.

Uso de fotografías como recurso de ilustración: El emplear fotografías para ilustrar los contenidos de las secciones aporta realismo y crudeza a la forma en que se comunican los temas de manera gráfica. El elaborar composiciones con espacios reducidos o inexistentes entre los elementos de las ilustraciones expresa desorden, malestar, agobiamiento, etc. que aporta al diseño el factor de advertencia de riesgo que se pretende comunicar.

El manejo del color: Por medio del contraste de colores complementarios adyacentes se genera un impacto visual interesante. Utilizado en algunos elementos de forma saturada expresa jovialidad. Aplicado sobre fondo blanco facilita la comprensión de los contenidos, mientras que en fondo negro expresa misterio.

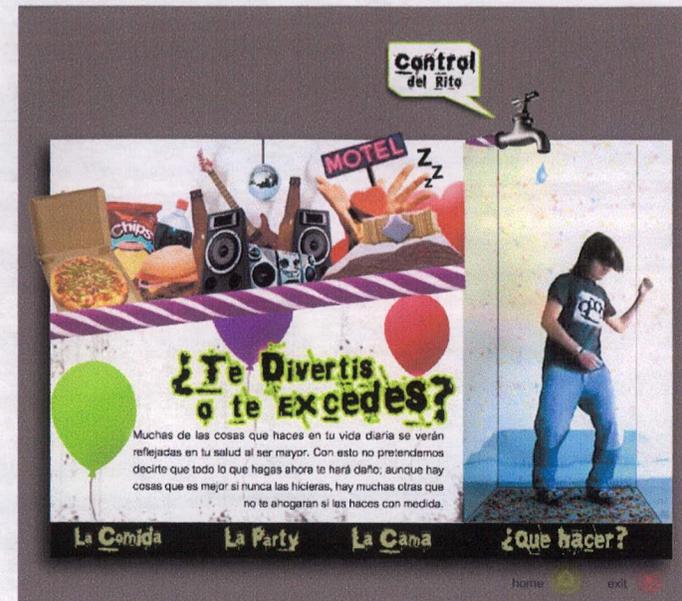
12. Propuesta Final y fundamentación

Home Page:

En la integración de los elementos que forman el diseño de la Home Page se logra expresar jovialidad, caos, energía, desorden, fiesta, etc. por medio del tratamiento que se le dio a cada elemento. Logrando comunicar de forma positiva y auto reflexiva al tiempo que realista y entretenida.

El uso de vídeo genera interés y el personaje empleado logra representar mediante su vestimenta y lenguaje corporal las características físicas y psicológicas del grupo objetivo logrando que éste se identifique con los contenidos del material.

El manejo de la interacción para ingresar a las secciones resulta ser intuitivo y el descubrir que el nivel del agua puede ser alterado facilita dejar en claro la intención de los contenidos de texto ya que la animación de la barra y el ritmo en que caen las gotas esta relacionada al control del chorro y la actuación del personaje va de jovial a descontrol total.



Instancias:



12. Propuesta Final y fundamentación

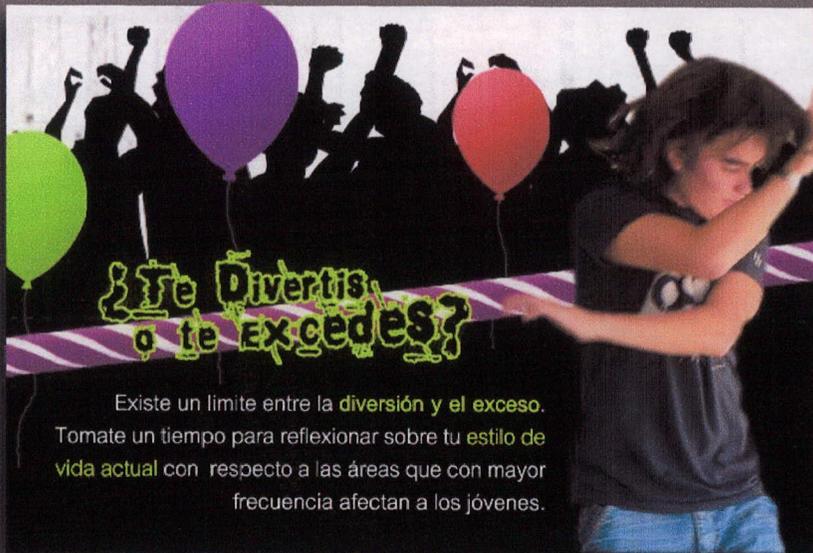
Intro y Que hacer?:

Al igual que en la Home Page, los elementos se integran expresando jovialidad, fiesta, caos, energía, etc. respectivamente. El incorporar el logotipo de la universidad le aporta prestigio y credibilidad a los contenidos.

El resaltar ciertas palabras claves facilita el agilizar la lectura.

UNIVERSIDAD  RAFAEL LANDÍVAR

Tradición Jesuita en Guatemala



Existe un límite entre la **diversión** y el **exceso**.
Tomate un tiempo para reflexionar sobre tu **estilo de vida actual** con respecto a las áreas que con mayor frecuencia afectan a los jóvenes.

UNIVERSIDAD  RAFAEL LANDÍVAR

Tradición Jesuita en Guatemala

¿Que hacer?

Si sufrís de algún **desorden** o estas preocupado por alguien más, **reconocer y aceptar** que algo anda mal es el primer paso.

El siguiente paso es permitir que **alguien de confianza** sepa lo que ocurre. Esta persona puede ser un amigo, un compañero, un maestro o un profesional en el tema.

De aquí en adelante, vos podés empezar a recibir **ayuda profesional**. Si vos no has hablado con nadie de tu problema, podés contactar a uno de los doctores que atienden en el Centro de Salud Integral Landivariano o a un especialista de tu confianza.

12. Propuesta Final y fundamentación

Secciones (por qué lo hacemos?):

El color blanco del fondo ayuda a captar psicológicamente el mensaje de forma más clara, las simbologías y titulares aplicados en fondo negro con filtros de luminosidad expresan energía. A las fotografías que sirven de ilustraciones de sección se les aplicó un filtro de difuminado de movimiento lo que le resta importancia visual a los detalles para darle mayor relevancia los otros contenidos. El vídeo de los personajes se trabajo de forma que la actuación resultara jovial y convincente. Las simbologías son fáciles de entender. La animación de los botones hace intuitiva la navegación.

La acción que se desarrolla en los videos dentro de un encuadre de medio plano, a plano medio el cual cumple con una función descriptiva, pues permite apreciar la acción del personaje la cual es jovial en actitud semi controlada, y el tratamiento en el manejo del contenido de los textos invita a la reflexión al explicar de forma sencilla y clara el porque es que las personas hacen o practican ese tipo de riesgo a la salud.

Alcohol

¿Por que lo hacemos?

Por muchas razones. Un par de tragos pueden relajarte, y hacerlo sentir más sociable, puede que te sientas muy bien contigo mismo y encuentres facilidad en hacer amigos.

El alcohol cambia tu estado de humor, la zona en alcohol... En pocas palabras se hace sentir bien, aunque el alcohol es un depresivo.



Alcohol Cocaina Tabaco marihuana

Tabaco

¿Por que lo hacemos?

Si vas fumando, un cigarrillo puede tener varios propósitos. Si estás estresado, lo relaja; si estás esperando el tuz, sirve para pasar el tiempo; se sienta bien fumar con los amigos mientras te das un receso, después de comer, tomándote un café, o antes de dormir... etc.



Alcohol Cocaina Tabaco marihuana

Bulimia y Anorexia

¿Por que lo hacemos?

La insulina y las metformas más modernas muestran similitudes con cuerpos delgados... como es que alguien puede tener un cuerpo así?

El provocarte el vomito o dejar de comer resultan ser maneras sencillas de bajar de peso, y dan resultados rápidos!

La idea de ser estulto puede ser adictiva, pero te hará eso ser mejor persona?



Bulimia y Anorexia malnutrición

Cocaina

¿Por que lo hacemos?

Inhalar una línea de cocaína puede hacerte sentir seguro y excitado por un rato. El efecto pasa rápidamente por lo que es probable que quieras más para evitar el bazo antinico y el cansancio.

La cocaína puede hacerte sentir que eres la persona más importante alrededor, aunque probablemente estés empezando a molestar a todos los demás. Puede que te pongas irritable y violento.



Alcohol Cocaina Tabaco marihuana

malnutrición

¿Por que lo hacemos?

Resulta más rápido y sencillo (además de rico), el comprar comida en la calle que hacerlo al tiempo necesario para preparar un almuerzo nutritivo.

¿Además quien está comiendo las calorías de una pizza con doble queso y pepperoni?



Bulimia y Anorexia malnutrición

marihuana

¿Por que lo hacemos?

Fumar marihuana puede hacerte encontrar las cosas realmente divertidas, te vas a relajar, vesas los colores más intensos y pierdes las conversaciones y la música de manera diferente. Puedes llegar a sentirte confundido o como con la "cabeza ligera".

Mucho gente experimenta fumar marihuana, y se sabe que algunos químicos y neuronas sensoriales se utilizan para inspirarse... pero recuerda que la posesión de esta droga es ilegal.



Alcohol Cocaina Tabaco marihuana

No Dormir

¿Por que lo hacemos?

Si no es que tienes trabajos hazardosos de la U que tienes que entregar al día siguiente, entonces está con amigos y te trancacha, y si por casualidad cuando estas a punto de acostarte al dormir empieza una buena película...

En fin pasa de todo antes de dormir y al final de cuentas terminas pasando la noche en vela otra vez.



Sexo No Dormir

Sexo

¿Por que lo hacemos?

Dejemos a un lado el factor social de promiscuidad y dormir una siesta... El tener sexo es una exposición de energía y sensaciones placenteras que se perciben por medio de los órganos genitales al momento de interactuar con la pareja.

Los sentimientos de amor, cariño y dependencia suelen surgir de este tipo de relaciones, aunque no necesariamente.



Sexo No Dormir

12. Propuesta Final y fundamentación

Secciones (Cuanto es demasiado?):

El tratamiento del color, las ilustraciones y los botones de navegación es el mismo que en la sección anterior, con algunas variaciones como lo son los contenidos textuales y la rotación del marco que contiene el vídeo; generando movimiento lo que hace evidente que se ha cambiado de sección e invita a la nueva lectura del contenido.

La acción que se desarrolla en los videos dentro de un encuadre de medio plano, a plano medio el cual cumple con una función descriptiva, pues permite apreciar la acción del personaje la cual es jovial en actitud de descontrol que se logra agregando algunos elementos de diseño o por medio de la actuación de los personajes. Mientras que el tratamiento en el manejo del contenido de los textos invita a la reflexión al explicar de forma sencilla y clara en que momento se convierte en un exceso el practicar algún factor de riesgo a la salud.

Alcohol

¿Cuanto es Demasiado?

Si vas a tomar, lo recomendable es de 2 a 4 copas. Pero claro que en un cumpleaños casi todos toman de mas, y eso es algo aceptable.

Pasado del límite en ocasiones no te hace un alcohólico.

Pero si te resulta difícil al no acordarte, si tomas demasiado y muy seguido, o si regularmente sientes que necesitas un trago... Es ahí cuando debes de pensar en pedir ayuda.

Alcohol Cocaina Tabaco Marihuana

Tabaco

¿Cuanto es Demasiado?

Definitivamente no hay una medida de cuanto es recomendable, pues lo recomendable es no fumar.

Aunque cabe decir que entre los fumadores hay quienes fuman mas que otros, por lo que sumamos los riesgos.

¡Buenas noticias!
Si tomas la decisión de dejar de fumar ahora mismo, puedes reducir al menos el 50% de los riesgos que produce el fumar tabaco.

Alcohol Cocaina Tabaco Marihuana

Bulimia y Anorexia

¿Cuanto es Demasiado?

Las personas le dirán que se mira bien, sin embargo nunca estarán satisfechas con tu peso. Haces ejercicio más de 2 horas al día y aun así no respondes energías con lo poco que tu organismo logra digerir.

La dieta de alimento diario la has reducido a un 10% o menos y aun así todos los temas de conversación giran alrededor de la comida y la apariencia física.

Bulimia y Anorexia Malnutrición

Cocaina

¿Cuanto es Demasiado?

La cocaína fuerza al corazón a latir más rápido y bombear más sangre por el cuerpo. El uso regular lo hace susceptible a infartos y posibles cambios de humor repentinos, además incrementa tu deseo sexual por lo que si lo haces, asegúrate de estar protegido.

El consumo excesivo puede producir coma e incluso la muerte por un fallo respiratorio. El uso extremo de cocaína produce ansiedad, paranoia y alucinaciones.

Alcohol Cocaina Tabaco Marihuana

Malnutrición

¿Cuanto es Demasiado?

A menos que se padezca de alguna enfermedad que restrinja la alimentación, nada que haga mal el disfrutar de un trozo de pastel, de una hamburguesa o de una rebanada de pizza.

El problema está en los excesos, pues cuando llegas al punto de saturar, cenar y desayunar varias veces por semana comidas grasosas, puedes llegar a perder la cuenta de cuando fue la última vez que te sentaste a la mesa a alimentarte de verdad.

Bulimia y Anorexia Malnutrición

Marihuana

¿Cuanto es Demasiado?

Si estas muy fumado puedes llegar a sentir mareado y realmente desorientado o hasta tener alucinaciones. Puede que te entres en pánico o te sientas enfermo.

El uso de marihuana frecuente puede causar enfermedades en la garganta y pulmones, tales como bronquitis y cáncer de pulmón y trastornos mentales tales como esquizofrenia.

Alcohol Cocaina Tabaco Marihuana

No Dormir

¿Cuanto es Demasiado?

Disfrútate de vez en cuando esta bien, pero hay que tener en cuenta que dormir debe de ser reposador. Debe dormir que el cuerpo se recupere a si mismo, ayuda a que combata infecciones y crezca.

Dormir también permite que tu cerebro procese la información de eventos que ocurrieron durante el día lo cual es de mucha importancia si estudiar para que la información sea absorbida eficientemente.

Sexo No Dormir

Sexo

¿Cuanto es Demasiado?

No hay una medida de cuanto es poco, pues muchas personas deciden no tener relaciones y eso esta bien.

Lo que si debes tener por seguro es cuando el sexo se convierte en un factor de riesgo elevado, y es cuando se tienen relaciones sexuales sin la protección de un condón y esta aun así se tienen relaciones con diferentes parejas sexuales. Acordarse con personas que apenas conoces, pone en riesgo tu auto respeto y tu salud sexual.

Sexo No Dormir

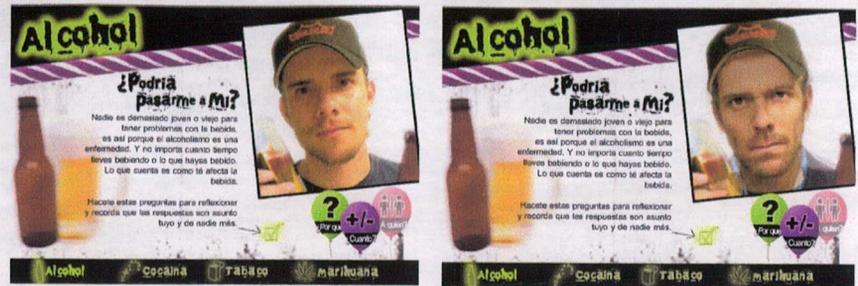
12. Propuesta Final y fundamentación

Secciones (Podría pasarme a mi?):

De igual forma, el tratamiento del color, las ilustraciones y los botones de navegación es el mismo que en la sección anterior, con algunas variaciones como lo son los contenidos textuales y la rotación del marco que contiene el vídeo; generando movimiento lo que hace evidente que se ha cambiado de sección e invita a la nueva lectura del contenido.

La acción que se desarrolla es una animación de 2 fotografías, en las cuales se muestra la transformación de una a la otra. Ambas fotografías están encuadradas en primer plano, permitiendo apreciar a detalle la expresión facial del personaje el cual envejece o se deteriora durante la transformación facilitando así que el usuario se identifique con el factor de riesgo y asimile las posibles consecuencias de manera clara y sencilla y a la vez realista.

La única sección que no responde a la descripción antes descrita es la del Sexo, ya que este riesgo se corre en pareja y no se sufre un trastorno físico evidente a excepción del embarazo, pero el embarazo puede ser deseado, por lo que no representa el mayor de los riesgos como lo pueden ser enfermedades de transmisión sexual como el SIDA.



12. Propuesta Final

y fundamentación

Tabaco

¿Podría pasarme a mi?

Es imposible abrir un paquete de cigarrillos y evitar leer las advertencias de los daños que causa. Te fuma cada cigarrillo porque genuinamente quieres fumar? o es porque tienes la cajetilla a la mitad y se te hace mas facil fumarla que dejar de hacerlo?

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Alcohol Cocaína Tabaco Marihuana

Tabaco

¿Podría pasarme a mi?

Es imposible abrir un paquete de cigarrillos y evitar leer los avisos de los daños que causa. Pero si vos decidiera fumar, si honesto. Te fuma cada cigarrillo porque genuinamente quieres fumar? o es porque tienes la cajetilla y se te hace mas facil fumarla que dejar de hacerlo?

Para ayudarte a decidir si tienes problemas con la manera de fumar hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Alcohol Tabaco Cocaína Marihuana

No Dormir

¿Podría pasarme a mi?

En menor tiempo del que crees! Cada vez que dejas de dormir bien el cuerpo se resaca. No es para alarmar si una noche no logras dormir un tiempo, pero si de tomar en consideración que el dormir bien es muy importante para la salud.

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Sexo No Dormir

No Dormir

¿Podría pasarme a mi?

En menor tiempo del que crees! Cada vez que dejas de dormir bien el cuerpo se resaca. No es para alarmar si una noche no logras dormir un tiempo, pero si de tomar en consideración que el dormir bien es muy importante para la salud.

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Sexo No Dormir

Marihuana

¿Podría pasarme a mi?

Todo el mundo que fuma marihuana empezó por darle loques a un chamo.

La marihuana no causa adicción fisica, pero si es muy facil que llegue a hacerlo de manera psicologica.

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Alcohol Cocaína Tabaco Marihuana

Marihuana

¿Podría pasarme a mi?

Todo el mundo que fuma marihuana empezó por darle loques a un chamo.

La marihuana no causa adicción fisica, pero si es muy facil que llegue a hacerlo de manera psicologica.

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Alcohol Cocaína Tabaco Marihuana

Malnutrición

¿Podría pasarme a mi?

Si no se lleva un control de lo que se ingiere, y se come compulsivamente cualquier persona puede llegar a sufrir de malnutrición.

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Bulimia y Anorexia Malnutrición

Malnutrición

¿Podría pasarme a mi?

Si no se lleva un control de lo que se ingiere, y se come compulsivamente cualquier persona puede llegar a sufrir de malnutrición.

Hazlo estas preguntas para reflexionar y recuerda que las respuestas son asunto tuyo y de nadie más.

Bulimia y Anorexia Malnutrición

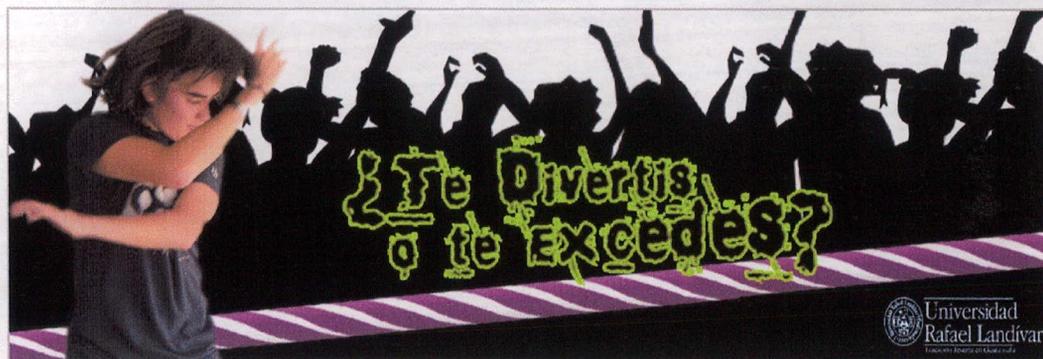
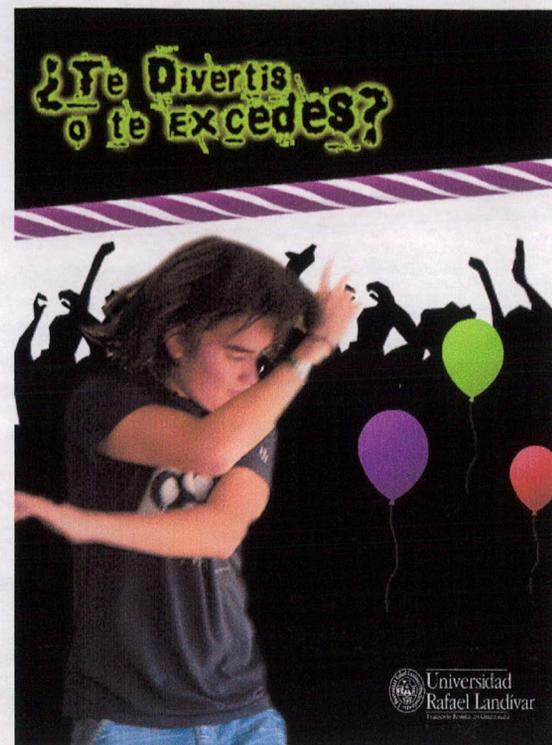
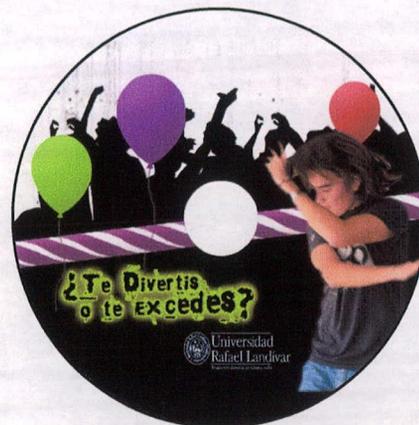
12. Propuesta Final y fundamentación

Afiche, Manta y CD:

El personaje aplicado en estas 3 piezas es el mismo que aparece en el material interactivo en la Home Page para generar unidad en las piezas. Los elementos de diseño se repiten, aplicándolos según el formato manteniendo la inclinación de los elementos mas no su posición por lo cual se genera dinamismo pero a la vez se facilita el reconocimiento de las diferentes piezas del proyecto por parte del grupo objetivo.

La variación más importante en estas piezas es la aplicación del logotipo en fondo negro lo cual expresa misterio que será de mucha utilidad para generar el interés necesario para que el grupo objetivo obtenga el material interactivo y se tome el tiempo para analizarlo.

Se aplico de igual forma el color negro en la intro, logrando así que se genere continuidad en las imágenes mentales y se reconozca que pertenece al mismo proyecto.



12. Propuesta Final

y fundamentación

Gorra y Camisa:

En el caso de la gorra y la camisa se empleo como único elemento de diseño la tipografía en titulares aplicándola en logotipo o frase de concepto principal del proyecto sobre fondo negro.

La forma de aplicación es juvenil y expresa misterio y elegancia, lo cual beneficia a la estrategia de comunicación gráfica pues se logra generar interés visual lo cual facilitara el posterior reconocimiento de las demás piezas del proyecto por parte del grupo objetivo.



12. Propuesta Final y fundamentación

En general:

Los elementos de diseño escogidos para desarrollar la propuesta final logran en gran parte cumplir con todas las expectativas que se tenían al empezar a desarrollar este proyecto. La funcionalidad de los materiales que forman el proyecto es alta y la percepción del espectador es impactante. Por medio de las formas, colores y animaciones se genera el interés por observar más del proyecto, las actitudes de los personajes se perciben de manera tal que complementan los contenidos de texto que a su vez invitan a la reflexión. La combinación de elementos que expresan caos, juventud, fiesta, etc. con otros que expresan seguridad, confianza, etc. logran dar a la propuesta del proyecto un carácter juvenil y amistoso con un toque de seriedad que da credibilidad al mensaje, lo cual seguramente se traduce en comunicación eficiente.

13. Producción y reproducción

Calcomanía para CD:

Especificaciones Técnicas:

Debe de ser impresas en un material adhesivo troquelado para su aplicación en el disco.

Informe Técnico:

No imprimir línea de corte para troquer o de ser necesario bajar la opacidad de la línea para que no ensucie el diseño.

Asegurarse de pegar correctamente la calcomanía para evitar que la misma cause daños al momento de utilizarse en la computadora.

Presupuesto de impresión:

Melini & Melini Impresión cotizó 3000 unidades a Q.1,800.00.

Duplicación del CD:

Especificaciones Técnicas:

Incluir todos los archivos en el orden y ubicación exacta para evitar problemas con la programación del documento.

Presupuesto y Reproducción:

V. Music cotizó 3,000 reproducciones de CD a Q.41,4000.00.

Manta Vinilica:

Informe Técnico:

Impresión en lona vinilica a full color con ojeter en las esquinas.

Presupuesto de Impresión:

Melini & Melini cotizó 5 mantas a full color de 3x1 metros a Q.2,100.00.

Afiches:

Especificaciones Técnicas:

Impresión litográfica a full color en texcote con barniz U.V.

Presupuesto de Impresión:

Luis Gonzáles cotizó 100 afiches de 18" x 24" a full color a Q.7,500.00.

Gorras:

Especificaciones Técnicas:

El efecto del texto se ha creado con un filtro de glow en photoshop pero para el caso del bordado se adjuntará un archivo que tenga colores sin difuminar.

Presupuesto de Impresión:

MA-Res cotizó 15 gorras con logotipo bordado de 1 color a Q.437.50.

13. Producción y reproducción

Playeras:

Informe Técnico:

Impresión serigráfica de 1 tinta.

Especificaciones Técnicas:

10 playeras en talla medium y 5 en talla large.

Presupuesto de Impresión:

MA-Res cotizó 15 playeras con logotipo imprso
en serigrafía a 1 color por Q.437.50.

14. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

- Se logró un equilibrio entre elementos de diseño que manifiestan negatividad con elementos que expresan fiesta, lo cual se empleó como base para representar el concepto central del proyecto "Ser joven es una fiesta", sin caer a la fantasía de que todo es malo o al contrario que todo es fiesta.
- La fotografía aporta realismo y crudeza al diseño, lo cual facilita llevar al usuario a la auto reflexión cuando se siente identificado con un tema en particular, logrando así el interés por informarse sobre las consecuencias de llevar un estilo de vida poco saludable.
- Todas las piezas del material promocional guardan unidad entre sí, mediante los elementos de diseño y la aplicación de una pregunta auto reflexiva. Esto logra generar interés y expectación, ya que no se presenta más información.

14. Conclusiones y Recomendaciones

Recomendaciones:

- Tener en cuenta el valor psicológico negativo o positivo de los elementos de diseño para lograr una comunicación mas eficiente. Muchos elementos negativos generarán rechazo o negación por parte del usuario, lo cual puede ser contrarrestado o aumentado dependiendo del efecto deseado.
- Cuando la comunicaron gráfica lo requiera, emplear el recurso de fotografía o vídeo añada crudeza y realidad a la comunicación. La ilustración suaviza el mensaje, que por el contrario la fotografía exalta.
- Al trabajar material promocional intentar en la forma posible no proporcionar información que llegue a restar interés por los contenidos de las otras piezas que formen parte del proyecto en conjunto.

15. Bibliografía

1. American academy of family physicians (2004), Artículo "Adolescentes: cómo mantenerse saludables", Disponible en: <http://familydoctor.org/online/famdoces/home/children/teens/prevention/285.html> (Consultado en Marzo de 2007).
2. Artigas, J. (2006), Taller: Produccion de Television, Realizada en Noviembre 2006.
3. Azurdia, A. (2006), Catedra: Sintesis III, Realizada en Agosto 2006.
4. Dahdá, M. (1998), El diseño un todo, Universidad San Carlos.
5. De Leon, M. (2006), Critica constructiva, Realizada en Septiembre 2006.
6. Enciclopedia multimedia Encarta (1999), Artículo "Malnutrición".
7. Fotonostra.com (2005), Artículo: "Formas compositivas del color", Disponible en: <http://fotonostra.com/grafico/compositivascolor.htm> (Consultade en Marzo de 2007).
8. Furones, M. (1980), El mundo de la publicidad, Universidad San Carlos.

15. Bibliografía

9. Rios, A. (2003), Artículo "El tabaquismo", Disponible en:

http://www.geocities.com/amirhali/_private/tabaquismo.htm (Consultado en Marzo 2007).

10. Rios, A. (2003), Artículo "Para bajar de peso", Disponible en:

http://www.geocities.com/amirhali/_fpclass/obesidad.htm (Consultado en Marzo 2007).

11. Samayoa, P. (2000), Material grafico informativo y promocional Universidad Rafael Landívar.

16. ANEXOS

ANEXO 1

Instrucciones:

A continuación se te presenta una serie de preguntas; de las cuales deberás responder abiertamente cuando se te presente un espacio para hacerlo, o marcar con una "X", el cuadro con la respuesta que más se acerque a tu criterio cuando sea una pregunta de opción múltiple.

1. ¿En que Zona vivís? _____

2. ¿Con quien vivís?

- Solo(a)
- Con tus papas
- Con amigos o familiares
- En una casa de pensionistas
- Otro _____

3. ¿Cuales de estas cosas tenes?
(Selecciona las respuestas que sean necesarias)

- Celular
- Televisión
- Carro
- Computadora
- Correo Electrónico

4. Cuando miras televisión, ¿que ves?

- Noticias
- Caricaturas
- Deportes
- Novelas
- Otro _____

5. ¿Acostumbras navegar por el portal de la universidad?

- Sí, siempre
- Sí, eventualmente
- Alguna vez
- ¿Que portal?

6. ¿Como esta tu nivel de ingles?

- Excelente
- Aceptable
- No es bueno
- ¿Que es ingles?

7. ¿Que genero de música te gusta escuchar?
(Selecciona las respuestas que sean necesarias)

- Romántica
- Pop
- Rock
- Regueton
- Otra _____
- Clásica
- Trans
- Ranchera
- Salsa

8. ¿Cuando salís de parranda,
¿a donde vas por lo general?

- No acostumbras salir a parrandear
- A una disco
- A un bar
- A la casa de un amigo
- Otro _____

9. ¿Te sentís conforme con tu condición física?

- Sí, mucho
- Aceptable
- Un poco
- Para nada

10. ¿Haces ejercicio o deporte?

- Casi nunca
- 1 vez por mes
- 1 o 2 veces por semana
- 3 o más vez por semana

Universidad Rafael Landívar

Proyecto de Portafolio

“Estilos de vida Saludables”
(Herramienta para definir al Grupo Objetivo)

Instrucciones: para las preguntas 11, 12 y 13:
Si contestas “Nunca” pasa a la siguiente pregunta.
De lo contrario responde la segunda columna.
(Una sola respuesta por columna)

11. Te desvelas por:

Motivo:	Frecuencia:
<input type="checkbox"/> Por estudiar	<input type="checkbox"/> Una vez al mes
<input type="checkbox"/> Por parrandear	<input type="checkbox"/> Una vez a la semana
<input type="checkbox"/> Otro _____	<input type="checkbox"/> Mas de una vez a la semana
<input type="checkbox"/> Nunca te desvelas	<input type="checkbox"/> Casi todos los días

12. En cuanto al cigarro vos:

Frecuencia:	Cantidad:
<input type="checkbox"/> Fumas cada mes	<input type="checkbox"/> 1 cigarro
<input type="checkbox"/> Fumas cada semana	<input type="checkbox"/> 5 cigarros
<input type="checkbox"/> Fumas cada día	<input type="checkbox"/> 10 cigarros
<input type="checkbox"/> Nunca fumas	<input type="checkbox"/> 1 cajetilla

13. En cuanto a bebidas
alcohólicas vos:

Frecuencia:	Cantidad:
<input type="checkbox"/> Tomas cada mes	<input type="checkbox"/> 1 trago
<input type="checkbox"/> Tomas cada semana	<input type="checkbox"/> 3 tragos
<input type="checkbox"/> Tomas cada día	<input type="checkbox"/> 5 tragos
<input type="checkbox"/> Nunca tomas	<input type="checkbox"/> Mas de 5 tragos

14. Si le ocurriera un accidente a una persona dentro de la universidad y necesitara de atención medica de emergencia, ¿a donde sugerirías que la llevaran?

- Al hospital más próximo
- Al hospital general
- Al centro de salud integral
- Al departamento de información de la universidad
- Otro _____

15. Si tuvieras la oportunidad de recibir un curso sobre técnicas para llevar un estilo de vida saludable, ¿te interesaría tomarlo?

- Sí No
¿Por que?

16. ¿Que piensas de la idea de poderte hacer exámenes médicos gratuitos en la U?

- Me parece muy bueno
- Me da igual
- Me daría desconfianza

17. ¿Cuál crees que sea el factor de mayor riesgo para la salud?
(Selecciona las respuestas que sean necesarias)

- Fumar
- Beber
- Uso de Drogas
- Insomnio
- Relaciones sexuales sin protección
- Malnutrición
- Bulimia o Anorexia
- Otro _____

18. ¿Que color asocias con la salud de los jóvenes?

19. Como te gustaría recibir información acerca de llevar un estilo de vida saludable?
(Selecciona solamente 1 respuesta)

- Afiches en las carteleras
- Mantas en los corredores
- Volantes repartidos en los corredores
- E-mail de la Universidad
- Portal de la Universidad
- Otro _____

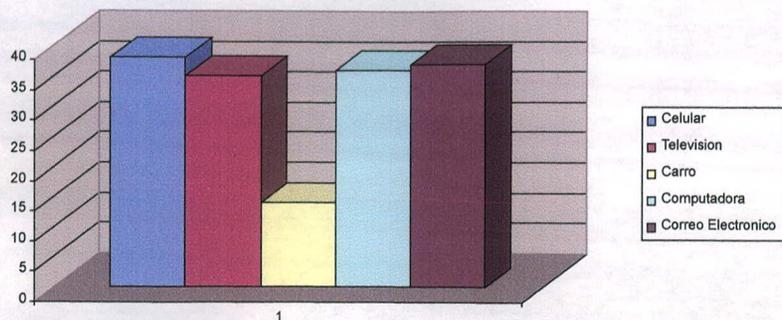
20. El que en esta encuesta se te tratara de “vos” te ha hecho sentir:

- Mas confianza
- Extraño
- No te habías dado cuenta
- Una falta de respeto

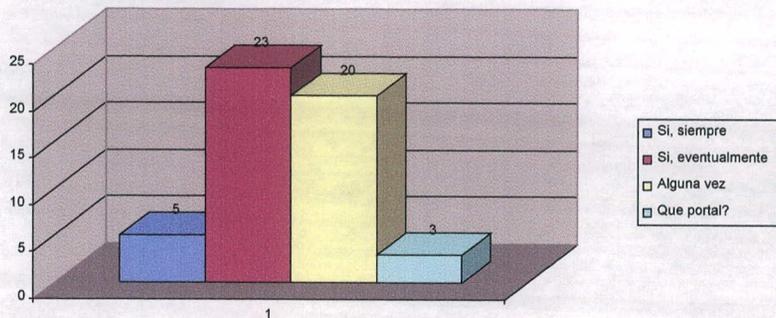
Muchas Gracias.

16. ANEXOS

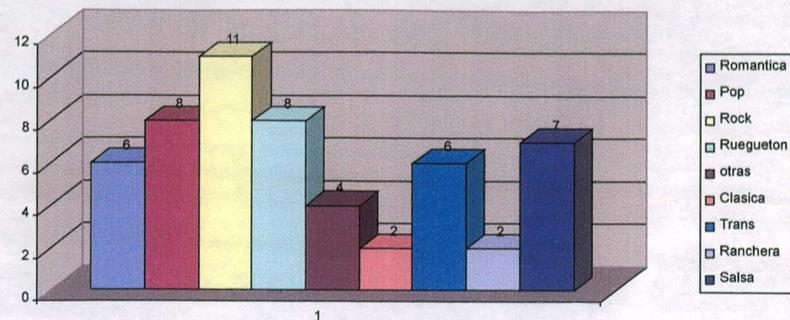
Cuales de estas cosas tienes?



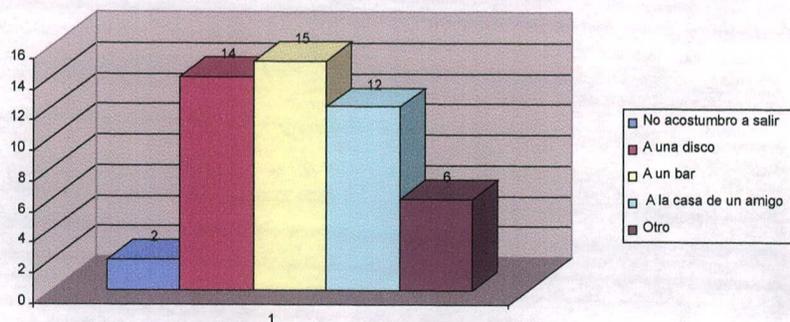
Acostumbra a navegar por el portal de la Universidad?



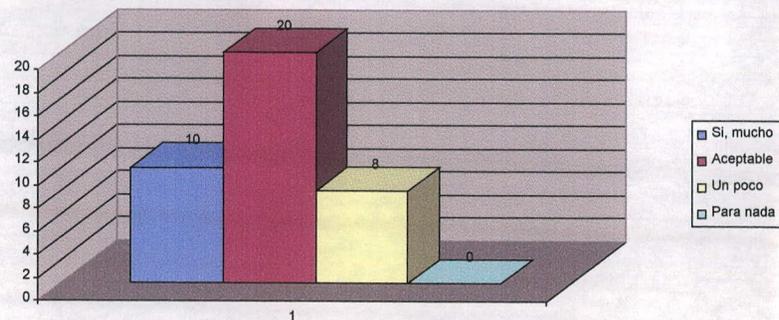
Que género de música te gusta escuchar?



Cuando sales de parranda, a donde vas por lo general?

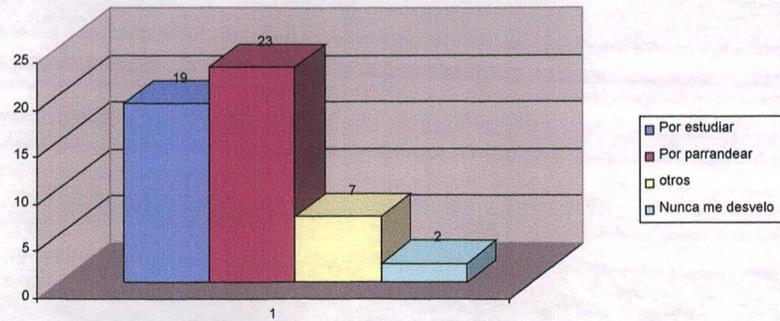


Te sientis conforme con tu condicion fisica?

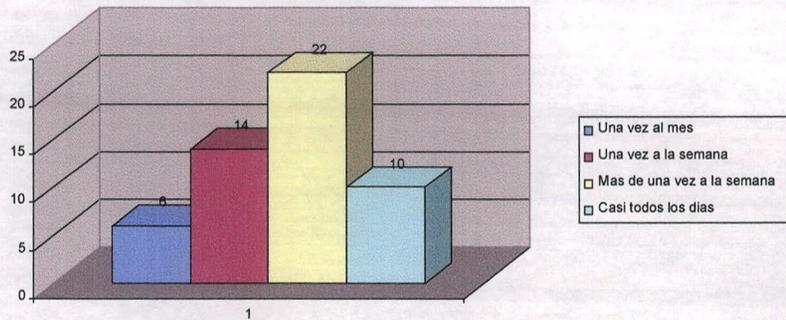


16. ANEXOS

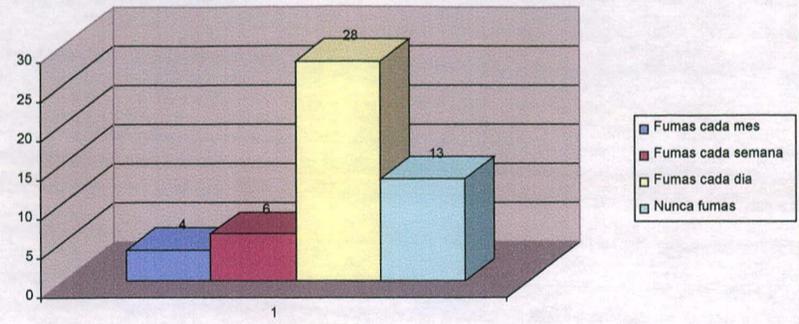
Te desvelas por que motivo?



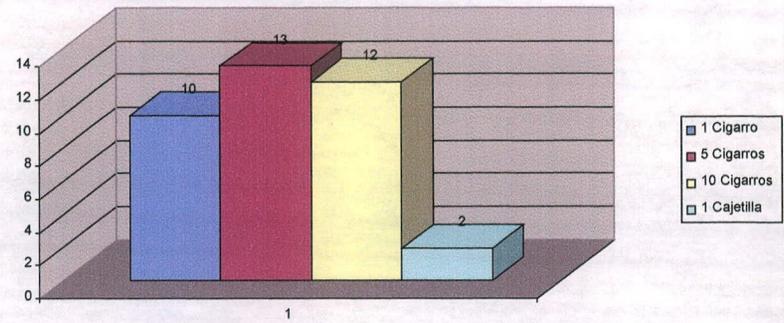
Con que frecuencia te desvelas?



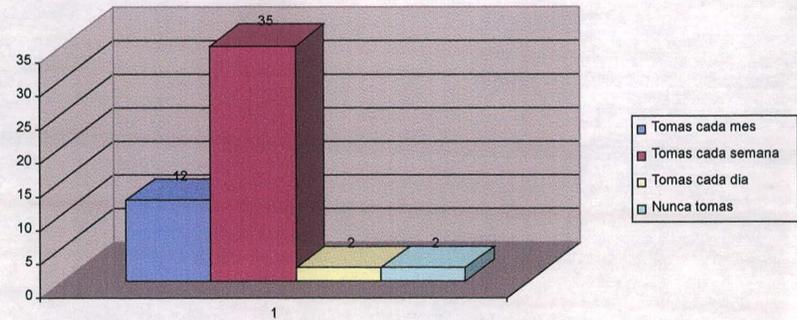
En cuanto al cigarro vos?



En cuanto al cigarro que cantidad fumas?

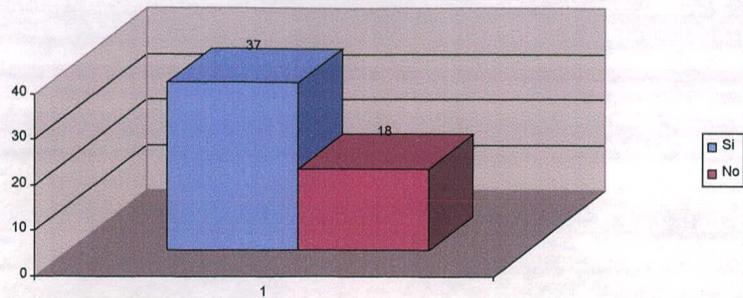


En cuanto a bebidas alcoholicas vos con que frecuencia tomas?

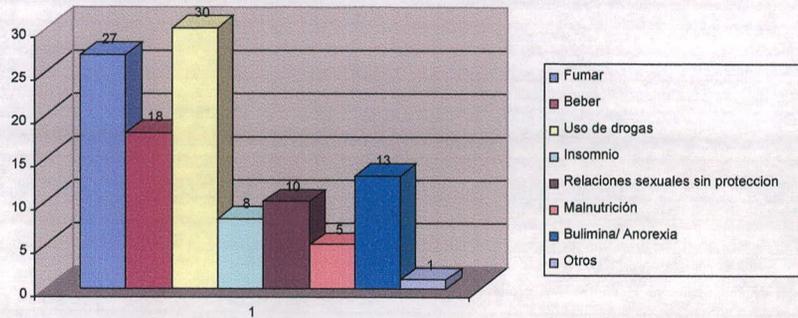


16. ANEXOS

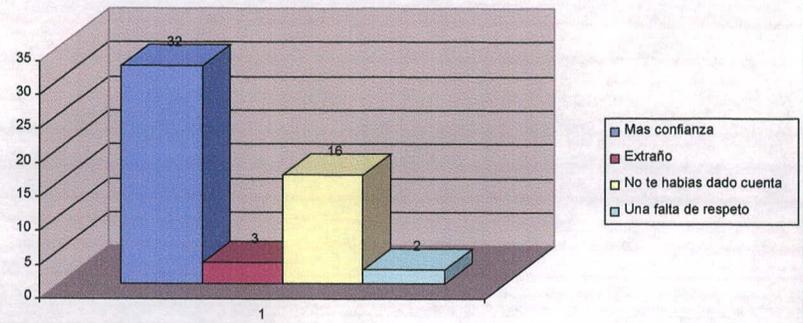
Si tuvieras la oportunidad de recibir un curso sobre tecnicas para llevar un estilo de vida saludable, te interesaría llevarlo?



Cual crees que sea el factor de mayor riesgo para la salud?



El que en esta encuesta se te tratara de " vos" te ha hecho sentir?



16. ANEXOS

ANEXO 2

Proyecto de Solidaridad Universidad Rafael Landívar

Validación: (Grupo Objetivo)

Ciente:

El Centro Landivaniano de Salud Integral, se compromete al cuidado y atención de la salud integral de la comunidad landivaniana, promoviendo estilos de vida saludables y procesos de promoción de la salud y prevención de enfermedades.

Propósito:

Promover la salud e incrementar la expectativa de vida con calidad en la comunidad landivaniana y sus áreas de proyección social.

Meta:

Efectuar acciones de promoción de la salud, prevención y atención médica a estudiantes, docentes y personal administrativo de la universidad y comunidades donde se desarrolla proyección social.

Necesidad de Diseño:

Los estudiantes de primer ingreso de la UJAL carecen de interés sobre información relacionada con el cuidado de la salud para mejorar su calidad de vida y así favorecer la prevención de enfermedades que se padecen a una edad adulta causadas por llevar un estilo de vida poco saludable durante los años de juventud.

Grupo Objetivo:

Sexo: ambos sexos

Edad: 17 a 19

Ocupación: Estudiantes Universitarios de diversas carreras

Localización geográfica: Ciudad capital

Nivel socioeconómico: C - B+

Formas de expresión verbal: de tu o de vos

Formas de entretenimiento: Salir con amigos

Concepto Central:

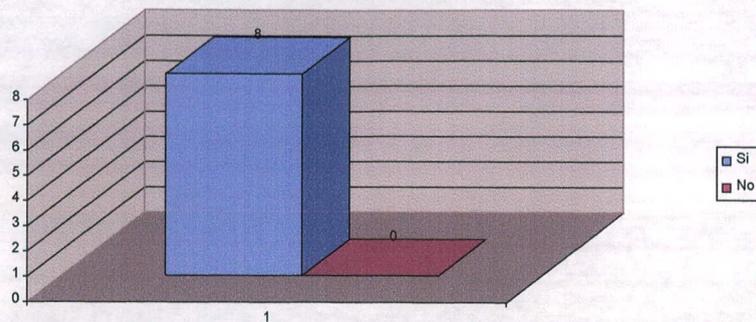
"Ser Joven es como una Fiesta"

Instrucciones:

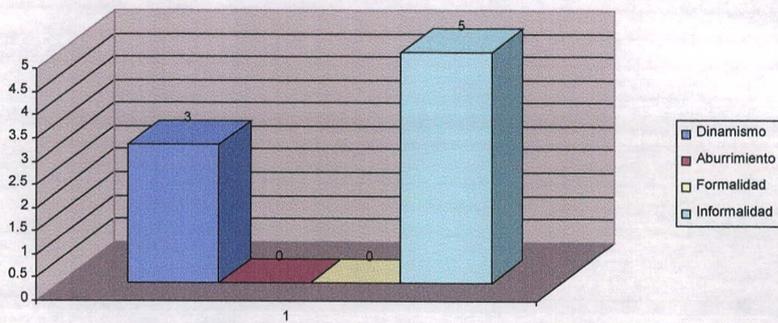
A continuación se te presentara una serie de preguntas acompañadas por 3 o 4 posibles respuestas, a las cuales deberás responder una a una marcando en la casilla de la respuesta que consideres más adecuada.

16. ANEXOS

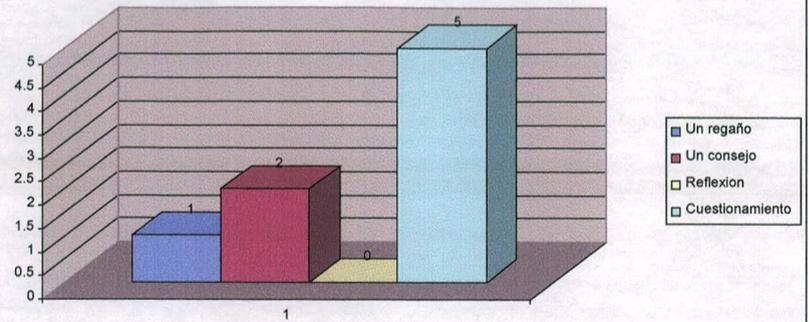
Crees que puedes guardar fácil este material?



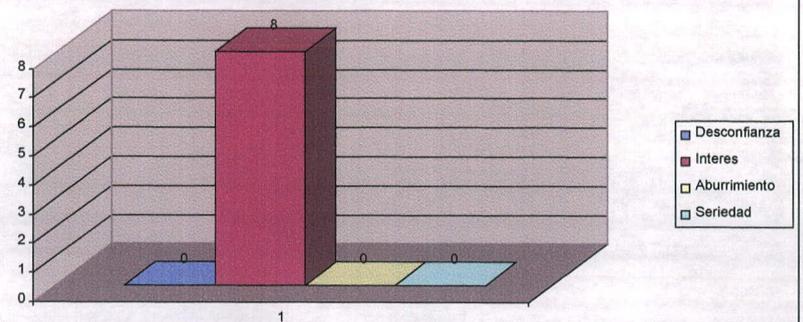
La ubicación de los elementos expresos?



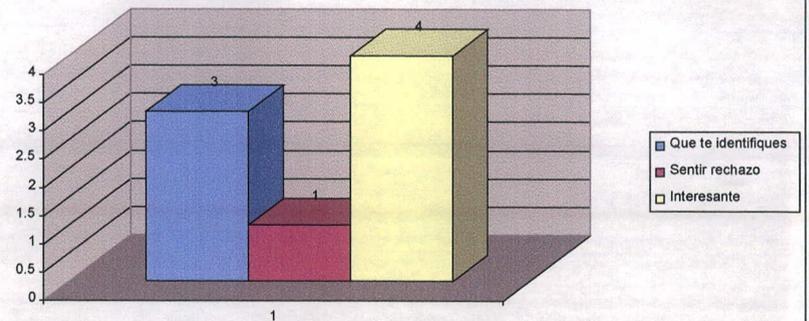
Que pensás cuando escuchas la frase "Te divertis o te excedes"



El color empleado en el material te hace sentir?



Las imágenes utilizadas contribuyen a ?



Proyecto de Portafolio
Universidad Rafael Landívar

Validación:
(Expertos)

Cliente:

El Centro Landivariano de Salud Integral, se compromete al cuidado y atención de la salud integral de la comunidad landivariana, promoviendo estilos de vida saludables y procesos de promoción de la salud y prevención de enfermedades.

Propósito:

Promover la salud e incrementar la expectativa de vida con calidad en la comunidad landivariana y sus áreas de proyección social.

Meta:

Efectuar acciones de promoción de la salud, prevención y atención médica a estudiantes, docentes y personal administrativo de la universidad y comunidades donde se desarrolla proyección social.

Necesidad de Diseño:

Los estudiantes de primer ingreso de la UJRL carecen de interés sobre información relacionada con el cuidado de la salud para mejorar su calidad de vida y así favorecer la prevención de enfermedades que se padecen a una edad adulta causadas por llevar un estilo de vida poco saludable durante los años de juventud.

Grupo Objetivo:

Sexo: ambos sexos

Edad: 17 a 19

Ocupación: Estudiantes Universitarios de diversas carreras

Localización geográfica: Ciudad capital

Nivel socioeconómico: C - B+

Formas de expresión verbal: de tu o de vos

Formas de entretenimiento: Salir con amigos

Concepto Central:

"Ser Joven es como una Fiesta"

Instrucciones:

A continuación se le presentara una serie de preguntas acompañadas por 3 o 4 posibles respuestas, a las cuales deberá responder una a una marcando en la casilla de la respuesta que usted considere mas adecuada. En las preguntas que encuentre una línea continua deberá responder abiertamente según su criterio.

1- Si No La forma en que se trabajo el concepto permite que el G.O. se identifique con los contenidos?

2- Si No Las ilustraciones apoyan a los contenidos?

En alguna sección no?

3- Si No Los contenidos del material son de interés para el G.O?

4- Si No La información del material es adecuada de acuerdo a los temas?

5- Si No Las frases empleadas son aptas para la comprensión del G.O?

6- Que contenidos de texto considera deberían cambiar?

7- Que elementos de diseño considera deberían cambiar?
(Puede marcar mas de 1 respuesta)

Fotografías Color Tipo de letra Fondo Fotografías Ilustraciones

Otros:

8- Si No El concepto del proyecto será percibido por el G.O. como algo positivo?

9- Desconfianza Interés Aburrimiento Seriedad
El manejo del color genera al G.O.

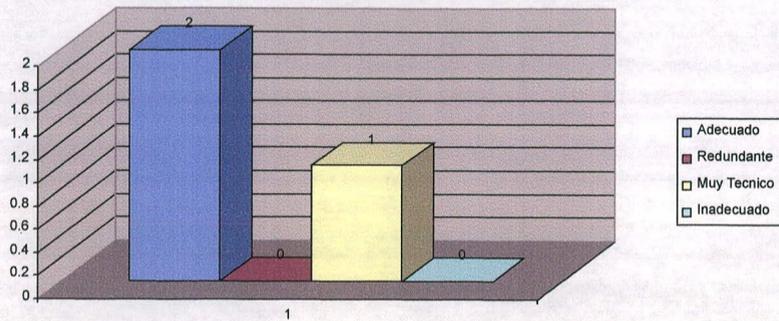
10- Si No La forma de expresión verbal del contenido de las piezas es adecuado según el G.O?

11- Que sección de la propuesta de diseño considera deberían cambiar? (Puede marcar mas de 1 respuesta)
La comida La Party La cama Hacete un test

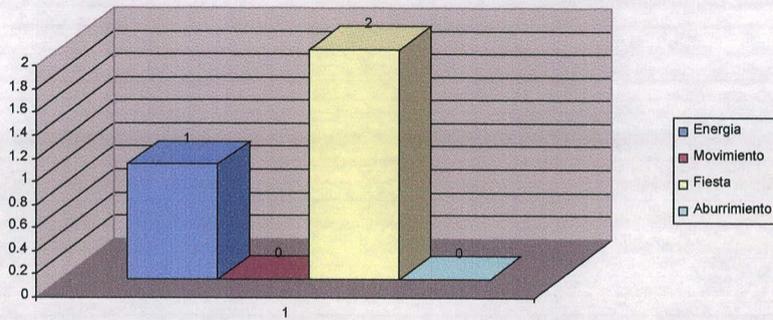
Observaciones:

16. ANEXOS

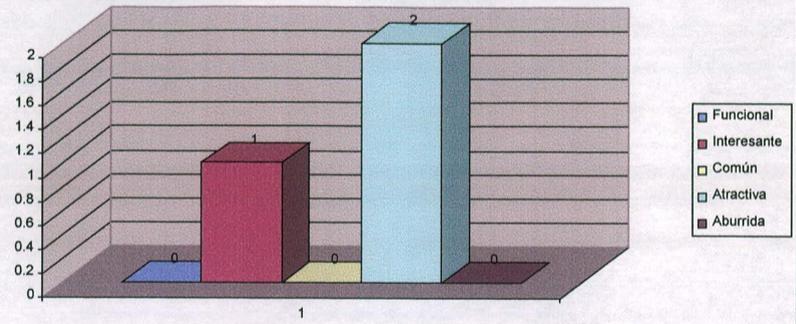
El lenguaje empleado en funcion del G.O. es:



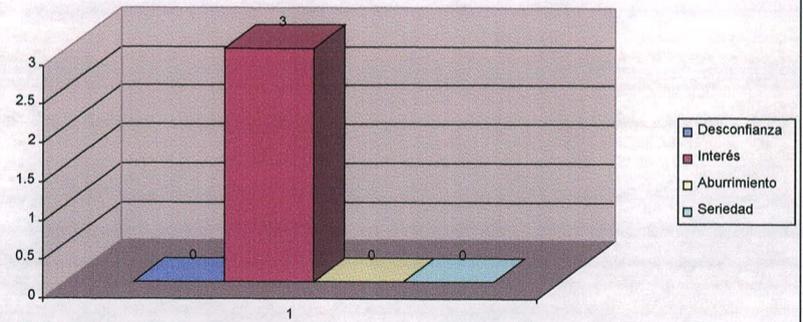
Los elementos de diseño utilizados en el material transmiten



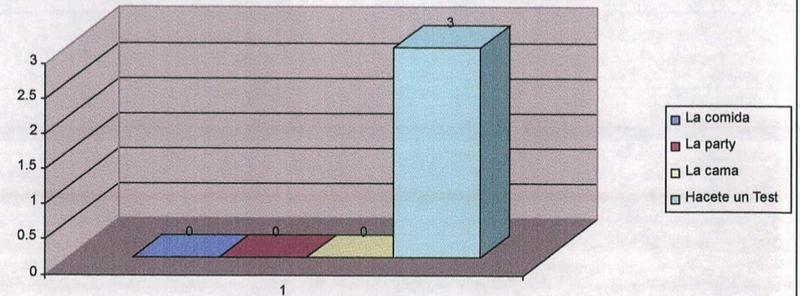
La solución de imagen del material es:



El manejo del color genera al G.O.



Que seccion de la propuesta de diseño considera deberia cambiar? puede marcas más de 1 respuesta



Proyecto de Portafolio

Universidad Rafael Landívar

Validación:
(Diseñador Gráfico):

Ciente:

El Centro Landivaniano de Salud Integral, se compromete al cuidado y atención de la salud integral de la comunidad landivaniana, promoviendo estilos de vida saludables y procesos de promoción de la salud y prevención de enfermedades.

Propósito:

Promover la salud e incrementar la expectativa de vida con calidad en la comunidad landivaniana y sus áreas de proyección social.

Meta:

Efectuar acciones de promoción de la salud, prevención y atención médica a estudiantes, docentes y personal administrativo de la universidad y comunidades donde se desarrolla proyección social.

Necesidad de Diseño:

Los estudiantes de primer ingreso de la URL carecen de interés sobre información relacionada con el cuidado de la salud para mejorar su calidad de vida y así favorecer la prevención de enfermedades que se padecen a una edad adulta causadas por llevar un estilo de vida poco saludable durante los años de juventud.

Objetivos de Diseño:

- Diseñar material promocional de expectativa que facilite interesar al estudiante de primer ingreso de la URL sobre su condición física y expectativas de vida.
- Diseñar material gráfico informativo para facilitar el conocimiento sobre las consecuencias de llevar un estilo de vida poco saludable durante la juventud.

Grupo Objetivo:

Sexo: ambos sexos

Edad: 17 a 19

Ocupación: Estudiantes Universitarios de diversas carreras

Localización geográfica: Ciudad capital

Nivel socioeconómico: C - B+

Formas de expresión verbal: de tu o de vos

Formas de entretenimiento: Salir con amigos

Concepto Central:

"Ser Joven es como una Fiesta"

Instrucciones:

A continuación se le presentara una serie de preguntas acompañadas por 3 o 4 posibles respuestas, a las cuales deberá responder una a una marcando en la casilla de la respuesta que usted considere mas adecuada. En las preguntas que encuentre una línea continua deberá responder abiertamente según su criterio.

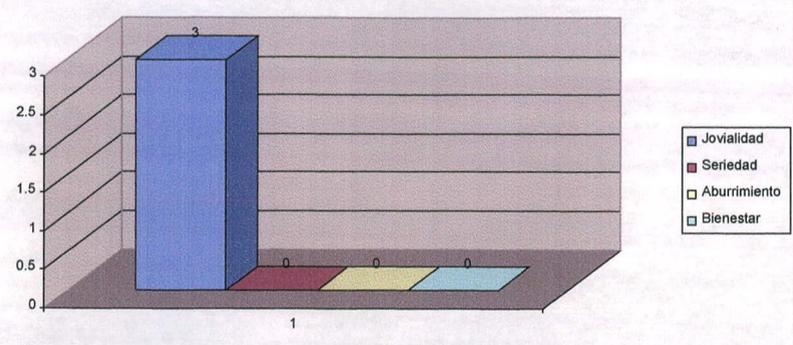
- 1- El formato empleado permite al G.O. visualizar el material:
a. Con facilidad. b. Con dificultad.
- 2- La fotografía expresa:
a. Jovialidad b. Seriedad c. Aburrimiento d. Bienestar
- 3- Con el uso de los elementos gráficos se logra:
a. Reforzar el contenido. b. Captar la atención. c. Guiar la lectura.
- 4- La composición tipográfica empleada permite:
a. una fácil lectura. b. Una difícil lectura. c. Una lectura confusa.
- 5- La fotografía funciona como:
a. punto focal b. Apoyo al texto c. identificación con el grupo objetivo.
- 6- La composición tipográfica expresa:
a. Jovialidad b. Seriedad c. Formalidad.
- 7- La Jerarquía visual se logra por:
a. Tamaño b. Posición c. Color
- 8- La diagramación de los elementos transmite:
a. Tensión. b. Monotonía. c. Equilibrio. d. Dinamismo.
- 9- El color empleado en el material:
a. Llama la atención b. Es exagerado c. Resulta irritante
- 10- El manejo en el uso del color expresa:
a. Fiesta b. Seriedad c. Malestar d. Bienestar
- 11- La navegación a través de la presentación interactiva es:
a. confusa b. clara c. Difícil
- 12- ¿Las piezas guardan unidad y armonía visual entre si?
a. mucho b. poco c. Nada
- 13- La solución gráfica del material con relación al concepto es:
a. funcional b. ingeniosa c. Poco original d. dinámica
- 14- Que elementos de diseño considera deberían cambiar?
(Puede marcar mas de 1 respuesta)

Color Tipografía Diagramación Formato Fondo Fotografía Ilustración

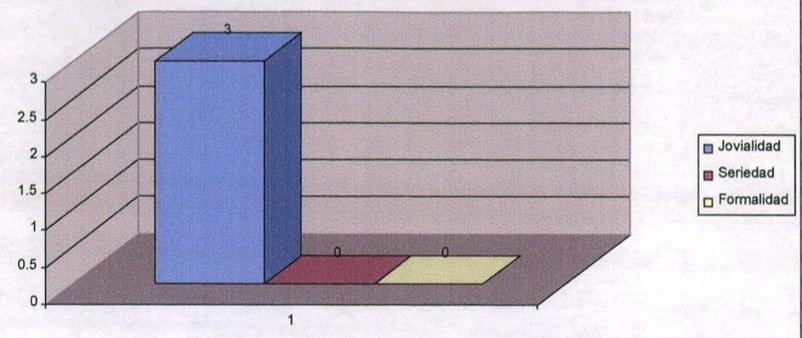
Otros:

16. ANEXOS

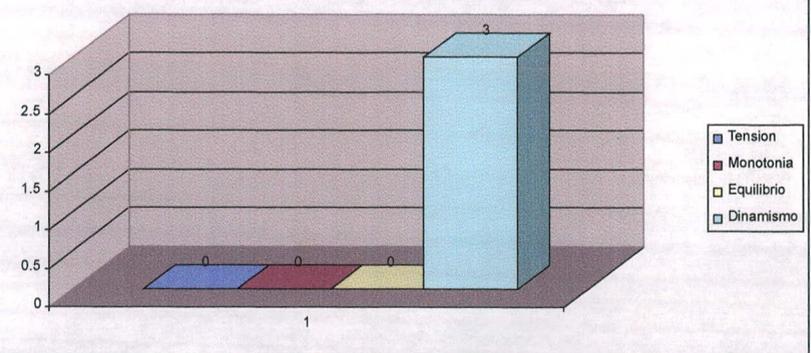
La fotografía expresa



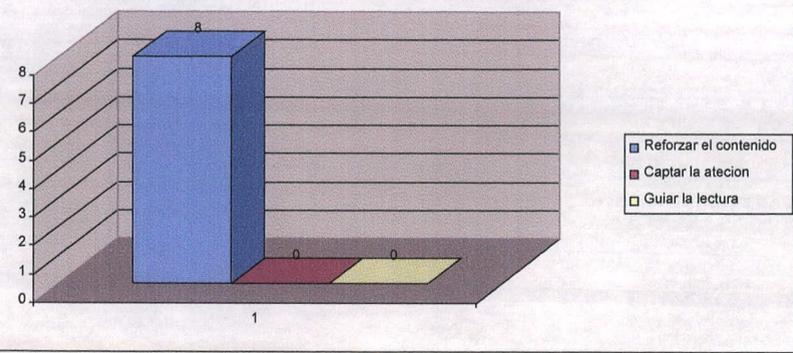
La composición tipográfica expresa:



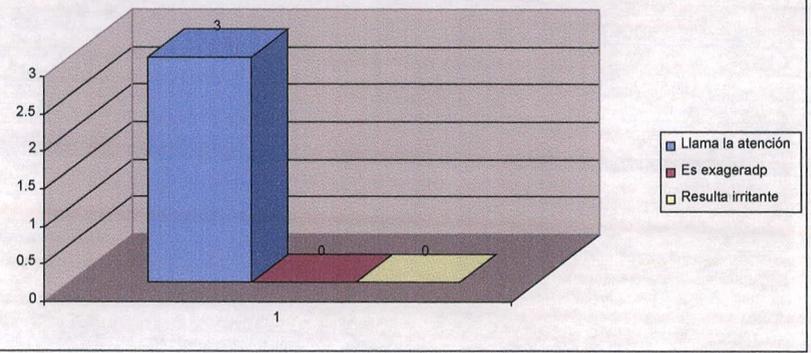
La diagramación de los elementos transmite:



Con el uso de elementos gráficos se logra:



El color empleado en el material:





Imprenta "GORA"

25 Av. 25-71, Zona 5

Tel.: 2335-5733 - 5218-7292

