

PROYECTO FINAL DE DISEÑO DESARROLLADO CON ESTRATEGIA CREATIVA TIPO E

Material Interactivo y Material Informativo
para Medicusmundi Navarra España

PROYECTO ACADÉMICO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR POR CÉSAR GILBERTO AMADO LÓPEZ PREVIO A OPTAR EL
TÍTULO DE DISEÑO GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO.

GUATEMALA SEPTIEMBRE DE 2009

Carta de aprobación de facultad

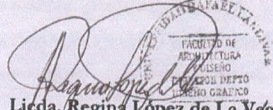



Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016


Reg. No. Arq. 18-2009

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
un día del mes de septiembre de dos mil nueve.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Presentación del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **"Material interactivo y material informativo para la Medicusmundi"** realizado por el estudiante **César Gilberto Amado López**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñador Gráfico** en el Grado Académico de **Licenciado**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Licda. Regina López de La Vega
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO


Arq. Alice Maria Becerra
SECRETARIA DE FACULTAD



Carta de aprobación de asesores



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 2426262 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

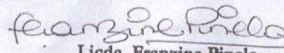
Reg. No. DG. 14-2009

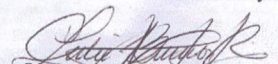
Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a dieciocho días del mes de mayo
de dos mil nueve.

Por este medio hacemos constar que el estudiante **CÉSAR GILBERTO AMADO
LÓPEZ**, con carné No. **11593-05**, cumplió con los requerimientos del curso de
Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciada.


Licda. Dania Mollinedo
Asesora Proyecto de Investigación


Licda. Franzine Pinelo
Asesora Proyecto de Estrategia


Licda. Leslie Quinonez
Asesora Portafolio Académico

Listado de Autoridades

Autoridades Universidad Rafael Landívar

Licda. Guillermina Herrera	Rectora
Lic. Rolando Alvarado López, S.J.	Vicerrector Académico
Lic. Ariel Rivera Irias	Vicerrector Administrativo
Dr. Carlos Rafael Cabarrús, S.J.	Vicerrector de Integración Universitaria
Licda. Fabiola De La Luz Padilla de Lorenzana	Secretaría General

Autoridades Facultad de Arquitectura y Diseño

MA Lic. Ovidio Morales Calderón	Decano
Arq. Alice María Becker	Secretaria
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas	Director Depto. de Arquitectura
MA Licda. Ana Regina López de la Vega	Director Depto. de Diseño Gráfico
Lic. Andrés del Valle Sinibaldi	Director Depto. de Diseño Industrial
Arq. Rodolfo Castillo	Representante de Catedráticos

Terna que practicó la defensa privada de tesis

Licda. Karín Abreu	Área de Investigación
MA Licda. Regina López de la Vega	Área de Proyecto de Diseño
Lic. Gustavo Ortiz	Área de Galería de Trabajos

Resumen

Las enfermedades maya culturales son tradiciones arraigadas en la cultura guatemalteca cuyo origen se atribuye a creencias ancestrales en la cultura maya.

Muchas de estas enfermedades no están incluidas entre los estatutos a tratar según el ministerio de Salud de Guatemala y por ende estas no son enfermedades tratables en un hospital pese a que son enfermedades que los guatemaltecos dicen padecer.

Medicuumundi cuya meta es promulgar y enaltecer la multiculturalidad del país cuenta con información que puede cambiar el rumbo de la situación del primer nivel de atención en salud y lograr que se incluya las enfermedades maya culturales en su plan de acción. El Diseño Grafico es capaz de aportar mucho a esta causa mediante la mediación de dicha información para su traslado a las instituciones gubernamentales y ONG.

Índice

1.- Introducción	1	9.- Medios y formas de distribución	18
2.- Necesidad de diseño	2	9.1.- Estrategia de implementación	18
3.- Objetivos de diseño	2	9.2.- descripción de cada pieza	18
4.- Marco de referencia	3	10.- Proceso de bocetaje	19
5.-Contenido teórico de diseño	3	11.- Validación técnica de la propuesta preliminar	69
5.1.- Información general del cliente	3	12.- Propuesta final y fundamentación	76
5.2.- Área de diseño	8	13.- Producción y reproducción	86
6.- Definición del grupo objetivo	13	13.1.- Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas	86
6.1.- Perfil demográfico	13	13.2.- Informe técnico	87
6.2.- Perfil psicológico	13	13.3.- Presupuesto de diseño y de impresión	88
7.- Proceso de conceptualización	14	13.4.- Sistema de impresión o reproducción	89
8.- Contenidos del material gráfico	16	14.- Conclusiones y recomendaciones	90
8.1.- Contenidos de texto	16	15.- Referencias bibliográficas	91
8.2.- Tabla de requisitos	17	16.- Anexos	92

Introducción

Una de las creencias más arraigadas a la vida guatemalteca son las enfermedades culturales. En Guatemala existen miles de enfermedades culturales tales como el empacho cuyo diagnóstico médico no existe, sin embargo se cree en ésta enfermedad y por ende las personas enferman de ella. El sistema de Salud de Guatemala a pesar de tener estipulado en su visión y misión la no discriminación, no cumple con la inclusión de las creencias guatemaltecas, ocasionando que según un el colegio de médicos de Guatemala no haya cura para una enfermedad maya-cultural como lo es el empacho.

Medicuumundi Navarra España es una ONG cuya meta es la inclusión de un nuevo sistema de Salud incluyente multicultural y sin discriminación de género que unifique la medicina occidental tradicional junto con las creencias y tradiciones guatemaltecas. Medicuumundi Navarra España Cuenta con 2 pilotajes desde hace 2 años; en estos pilotajes se ha evidenciado que las personas llegan a enfermarse crean o no en las enfermedades maya-culturales, por ende si la persona contrae una enfermedad maya-cultural debe ser tratada por un experto en dicho campo.

Generalmente organizaciones como Medicuumundi cuya meta es promulgar y enaltecer la multiculturalidad del país no poseen los suficientes recursos como para hacer que su voz sea escuchada. Medicus mundi cuenta con información que puede cambiar el rumbo de la situación del primer nivel de atención en salud y lograr que se incluya las enfermedades maya culturales en su plan de acción. El Diseño Grafico es capaz de aportar mucho a esta causa mediante la mediación de dicha información para su traslado a las instituciones gubernamentales y ONG. Ante esta temática se propuso la realización de una presentación interactiva que medie la información sobre el proyecto "Modelo de Primer Nivel de Atención en Salud incluyente" de Medicuumundi y facilite su traslado y presentación al grupo objetivo y facilite la aprobación de este. También se propuso diseñar banners que representen escenas familiares sobre las enfermedades maya culturales a través de ilustraciones para su traslado hacia las instituciones gubernamentales. Estas piezas bajo el concepto de "Nahuales de la noche" que es una referencia a los médicos que buscan curar las enfermedades maya culturales ya que según la creencia, hay Nahuales que protegen al ser humano de los demás Nahuales.



2. Necesidad de diseño

- La ONG Medicusmundi Navarra España, no ha logrado mediar la información del "Modelo del Primer Nivel de Atención de Salud Incluyente" (MPNASI, o "Modelo Incluyente de Salud" (MIS)), para su traslado y presentación a las instituciones gubernamentales. Si este traslado de información no se lleva a cabo el modelo no podrá ser aprobado e implementado.

3. Objetivos de diseño

- Desarrollar un recurso pedagógico que facilite el traslado de la información sobre el proyecto MPNASI de Medicusmundi a las instituciones gubernamentales para favorecer la aprobación e implementación de éste.
- Diseñar un material informativo que a través de ilustraciones represente escenas familiares sobre las enfermedades maya culturales para su traslado hacia las instituciones gubernamentales.



4. Marco de referencia

Área de estudio **Multiculturalidad**

Según Gobierno de Navarra (2005) la multiculturalidad es un fenómeno por el cual se produce la coexistencia en un mismo espacio geográfico de diferentes sistemas culturales o morales, incluidos, en algunos casos, diferentes ordenamientos jurídicos según la clase o grupo social de pertenencia. La diferencia con interculturalidad es que ésta última puede ser un objetivo deseable para superar una situación de multiculturalidad.

Según la propuesta hacia la Iniciativa de la Sociedad de la Información en Guatemala (2005), Guatemala está definido como un país multiétnico, pluricultural y multilingüe, situación para sacar provecho y convertir la diversidad en oportunidad. Uno de los desafíos para la multiculturalidad guatemalteca se relaciona con la formulación y la aplicación de políticas que preserven, afirmen, respeten y promuevan la diversidad de la expresión cultural, y los conocimientos y tradiciones autóctonos mediante la creación de contenido de información variado y la utilización de diferentes métodos, entre otros, la digitalización del patrimonio educativo, científico y cultural.

Según Giménez (1999), Guatemala es un país multicultural, en él conviven 23 grupos étnicos, de los cuales 21 son de origen Maya. Los cuales han logrado conservar gran parte de su cultura, en especial lo que se refiere al idioma, la artesanía, el vestido y la organización social interna. Los otros 2 grupos étnicos son el Garífuna (mezcla de indígenas caribes rojos con africanos) y el Xinca (la única etnia indígena de Guatemala que no es de origen Maya). Es importante mencionar que aun

en la actualidad, sigue existiendo discriminación entre etnias pero en mayor proporción por parte de la "cultura" ladina (mestizos, descendientes de blancos).

Etnias de Guatemala:

1. Garífuna.
2. Xinca.
3. Tektiteka.
4. Achí.
5. Jakalteca:.
6. Ixil.
7. Q'anjob'al.
8. Q'eqchi.
9. Chalchiteca.
10. Sakapulteca.
11. Maya mopán e itzá.
12. Awakateca.
13. Akateca.
14. Chuj.
15. Mam.
16. K'iché.
17. Sipakapense.
18. Uspanteka.
19. Ch'orti.
20. Poqomam.
21. Tz'utujil.
22. Poqomchí.
23. Kaqchikel.



Situación de Salud de los pueblos indígenas en Guatemala

Según la Organización Panamericana de la Salud OPS/OMS (2000) Si se enfocan las condiciones de vida y Salud de los pueblos indígenas, tomando en cuenta sus requerimientos, indicadores potenciales, los principales problemas son los siguientes:

1. falta de recursos para proyectos productivos
2. falta de servicios básicos e infraestructura
3. falta de capacitación
4. falta de gestión
5. falta de autodeterminación
6. falta de información
7. falta de fuentes de trabajo

Al mismo tiempo de señalar las carencias deben "resaltarse" las potencialidades individuales y comunitarias que les han permitido sobrevivir y existir hasta el día de hoy.

La reciprocidad, capacidad de participación y liderazgo, ética comunitaria, integralidad, presencia de conocimientos ancestrales, riqueza cultural, organización, poder de convocatoria, autogestión de recursos locales.

Salud-enfermedad, el primer nivel de atención y los niveles de análisis acción.

Según Naciones Unidas (2002) la medicina preventiva o primer nivel de atención, "es la rama de la medicina que trata de la prevención de enfermedades. Incluye todas las medidas destinadas a evitar la aparición de la enfermedad (prevención primaria), a parar su proceso (prevención secundaria) y a evitar sus posibles complicaciones".

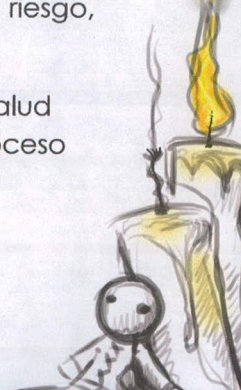
Según Informe de Desarrollo Humano (2002) la prevención de primer nivel son un conjunto de actividades sanitarias que se realizan tanto por la comunidad o los gobiernos, como por el personal sanitario antes de que aparezca una determinada enfermedad.

Comprende:

1. La promoción de la salud, que es el fomento y defensa de la salud de la población mediante acciones que inciden sobre los individuos de una comunidad, como por ejemplo las campañas antitabaco para prevenir el cáncer de pulmón y otras enfermedades asociadas al tabaco.
2. La protección de la salud como por ejemplo la sanidad ambiental y la higiene alimentaria.
3. La quimioprofilaxis, que consiste en la administración de fármacos para prevenir enfermedades como por ejemplo la administración de estrógenos en mujeres menopáusicas para prevenir la osteoporosis.

Según Assaad (2000), uno de los instrumentos de la promoción de la salud y de la acción preventiva es la educación para la salud, que aborda además de la transmisión de la información, el fomento de la motivación, las habilidades personales y la autoestima, necesarias para adoptar medidas destinadas a mejorar la salud. La educación para la salud incluye no sólo la información relativa a las condiciones sociales, económicas y ambientales subyacentes que influyen en la salud, sino también la que se refiere a los factores y comportamientos de riesgo, además del uso del sistema de asistencia sanitario.

Según Verdugo (2002) desde el Modelo Incluyente de Salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso



multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto.

La implementación del MIS también se ha orientado por el concepto que tiene del primer nivel de atención, el cual se concibe como la articulación de los conocimientos y prácticas en salud, tanto del ámbito institucional como del comunitario. Estos ámbitos se complementan en la curación-rehabilitación- prevención y la promoción de la salud se dirige a la transformación de las condicionantes y determinantes de salud.

Según Organización Panamericana de la Salud (OPS/OMS), (1998) una comadrona es una Mujer cuyo oficio es la vigilancia de las mujeres embarazadas, ayudarlas a dar a luz y cuidarlas hasta la vuelta de la menstruación.

Salud desde el punto de vista maya cultural

Según González (2008) las enfermedades propias del guatemalteco son producidas por cambios energéticos en su mayoría, por ejemplo el "mal de ojo" que afecta a bebés y recién nacidos. Algunas también son modismos propios de la cultura o del lugar de donde provienen. Unos ejemplos son: quebranto, caer el susto, Chichón, Mal de camioneta, ahuevamiento, estar chipe, mal de yegua, colgazón, entrar aire o coger un aire, salpullido, empacho, etc.

Según Choj (2009), la cosmovisión maya plantea que las enfermedades mayas se generan por la fuerza de los Nahuales (seres superiores que rigen la naturaleza) en las personas. "cada uno de nosotros nace bajo la protección de

un Nahual, por este nos enfermamos y nos curamos." También las enfermedades maya culturales se dan debido a fuerzas dentro de las personas. "todos tenemos fuerzas internas, ya sea positivas o negativas. Si tenemos contacto con una persona débil como un bebe por ejemplo es muy probable que le dejemos impregnada nuestra energía".

Los Nahuales son seres que según la cosmovisión maya se encuentran en todos lados, pero ganan fuerza en el ocaso ya que es cuando se despiertan, es por ello que la mayoría de ritos mayas son al Alba y al Ocaso.

5. Contenido teórico de Diseño

5.1. Información General del Cliente



3°. Avenida 03-74 zona principal, sobre calle real.
San Lucas, Sacatepéquez, Guatemala.
(502) 7830-8557

Misión Medicusmundi

Medicusmundi existe para contribuir a generar cambios en la sociedad, fomentando una cultura de solidaridad y compromisos ciudadanos que hagan posible la erradicación

de la pobreza y permitan que la salud sea un derecho al alcance de todas las personas.

Historia de Medicusmundi

Medicusmundi Navarra nació en 1971. Es una de las ONG con mayor experiencia e implantación en la Comunidad española. En 1995 le fue concedida la Medalla de Oro de Navarra.

Inició su actividad en Ruanda, para apoyar al hospital de Nemba, obra que todavía acompaña.

En la actualidad actúa en 5 países latinoamericanos (Bolivia, Ecuador, Guatemala, Nicaragua, y Perú) y 4 africanos (Malí, República Democrática de Congo, Ruanda y Uganda), mediante proyectos de desarrollo integral y específicos del área de salud.

Tiene establecidos planes de cooperación y oficinas en Bolivia y Perú, y representación permanente en Guatemala y la República Democrática de Congo, con líneas definidas de trabajo global, que fijan prioridades y sirven de guía. Optan por zonas de alto índice de pobreza, pero con potencialidades para salir de ella. Pretenden la equidad entre hombres y mujeres, el cuidado medioambiental y el fortalecimiento de las organizaciones hermanas con las que trabaja.

Medicusmundi Navarra forma parte de la Federación de Asociaciones de Medicusmundi España (FAMME) y, como tal, mantiene relaciones con la Organización Mundial de la Salud desde el año 1974.

Medicusmundi en Guatemala

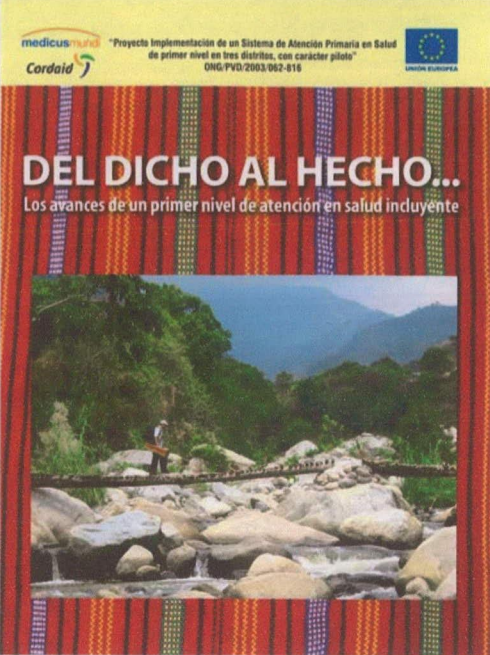
La organización Medicusmundi Navarra España, actualmente está apoyando un proyecto llamado "Modelo Incluyente en Salud" (MIS), que es una propuesta de un primer nivel de atención para hacerlo de forma institucional a través del Ministerio de Salud. Este modelo está basado en tres valores fundamentales o principios. El derecho a la salud, el género y la interculturalidad. Actualmente se está desarrollando dos pilotajes de esta propuesta de primer nivel de atención de carácter incluyente, una en el municipio de San Juan Ostuncalco y la otra en los municipios de Santa Catarina Ixtahuacán y Nahualá en el área de la boca costa en dos distritos de salud conocidos como distrito de Xejuyup y de Guineales.

El Modelo Incluyente en Salud (MIS) se desarrolla partir de tres programas el programa individual, el programa familiar y el programa comunitario. El programa individual es la atención individual a las personas que consultan a las casas de salud (que son los establecimientos propuestos dentro del modelo) el programa familiar se lleva a cabo a través de visitas familiares en las cuales se identifican y se da seguimiento a 53 riesgos, en estas visitas se hace educación para la salud, relacionada con riesgos individuales, riesgos ambientales o condiciones de la vivienda y riesgos psicosociales relacionados con adicciones, violencia intrafamiliar y/o violencia basada en genero. El programa comunitario de salud es el programa mediante el cual se articula con la comunidad para el mejoramiento de las condicionantes y determinantes de la salud, se trabaja con COCODE, COMUDES y diversas organizaciones. El programa individual tiene carácter preventivo-promocional y el comunitario es promoción de la salud, básicamente.



Análisis de antecedentes

Antecedentes



medicusmundi "Proyecto implementación de un Sistema de Atención Primaria en Salud de primer nivel en tres distritos, con carácter piloto" ONG-PVD-2003/062-816

DEL DICHO AL HECHO...
Los avances de un primer nivel de atención en salud induyente

Promoción		Prevención		Curación y rehabilitación
Comités Comunitarios de Desarrollo	Comisiones y Planes de Emergencia Comunitaria	Seguimiento a grupos de familia	Plano de Vigilancia epidemiológica	Visita domiciliar y de seguimiento
Gestión de proyectos	Hortos	Información y comunicación	Visita familiar integral	Investigación y seguimiento a eventos
Saneamiento ambiental	Talleres y Comedidas	Casos y crónicas	Control de calidad	Consultas
Programa Comunitario de Salud P.C.O.S.	Programa Familiar de Salud P.F.A.S.	Programa Individual de Salud P.I.A.S.		
Enfoque poblacional		Enfoque de riesgo		

Figura 5
Integralidad de la atención en el diseño programático del Modelo Inclusive en Salud, según tipos de atención, intervenciones y enfoques epidemiológicos

LECCIONES APRENDIDAS...

Las tensiones con la atención integral

En la ejecución de los programas del MIS se corre el peligro de perder la integralidad de las acciones dado que cumple con los siguientes aspectos:

- El enfoque centrado sólo en la maternidad infantil.
- El enfoque focalizado sobre aspectos puntuales como provisión de microservicios a corto plazo.
- El énfasis curativo versus el preventivo y el promocional.
- La atención a la persona versus las familias y acciones comunitarias.

Una de las principales razones es que el(a) trabajador(a) prefiere realizar acciones donde perciba de manera tangible el producto de su trabajo y en las cuales el beneficio es sentido inmediatamente por las personas. Las acciones integrales combinan actividades de prevención y de promoción a nivel familiar y comunitario, que no son fácilmente percibidas como beneficio por arte de la población, ni como un producto concreto por el trabajador de la salud.

Análisis

Medicusmundi Guatemala solamente cuenta con fotocopias como material y este libro de compilación de resultados.

- Se utilizan detalles de tela típica para hacer alusión a multiculturalidad.
- Maneja ejes rectos verticales y horizontales con retícula cuadrada.
- El ritmo se trabajó en base a los colores de la tela típica.
- La fotografía es un gran plano general haciendo énfasis en el camino recorrido y el camino por recorrer.
- La fotografía maneja un nivel de horizonte medio, lo que genera una distribución equitativa de atracción visual.
- La paleta de colores de la portada esta definida por los colores típicos de la tela.
- La paleta de colores de la parte interna consta de tonos de color azul, sin embargo no se encuentra relacionado con el tema de multiculturalidad.
- Los logotipos en cabezal están jerarquizados.

*El diseño de este material fue catalogado como aburrido (monótono) según las personas del G.O. a quienes fue entregado.



5.2. Área de Diseño

Recurso pedagógico¹

Elemento físico, desarrollado en un soporte bidimensional o tridimensional que sirve de respaldo al trabajo del maestro o facilitador, permitiendo la motivación, explicación, discusión o reflexión de un determinado contenido. Este elemento es utilizado como pretexto para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

Bidimensional: mapas, carteles, dibujos, noticias de periódicos, presentaciones multimedia, etc.

Tridimensional: títeres, juegos, elementos, etc.

Presentaciones multimedia

Según Rodríguez (1997), las presentaciones multimedia son documentos informáticos que pueden incluir textos, esquemas, gráficos, fotografías, sonidos, animaciones, fragmentos de vídeo, etc. y que pueden visionarse una a una por la pantalla de una computadora como si de una proyección de diapositivas se tratara.

Si además se dispone de una cañonera o de una pantalla de cristal líquido y un retroproyector, las diapositivas informáticas pueden proyectarse sobre una pantalla externa como si se tratara de diapositivas o transparencias.

Entre las ventajas que puede compartir su uso se destacan:

- Las presentaciones multimedia permiten presentar sobre una pantalla todo tipo de elementos textuales y audiovisuales con los que se pueden ilustrar, documentar y reforzar las explicaciones.

- Las imágenes, los esquemas y los demás elementos audiovisuales (sonidos, animaciones, vídeos...) atraen la atención.
- Constituyen un medio idóneo para trasladar información a grandes grupos.
- Se pueden facilitar copias en papel de los elementos gráficos y textuales de las diapositivas.
- Ayudan al expositor, actuando como recordatorio de los principales temas que debe tratar.
- El control de la proyección resulta sencillo. Es posible controlarlo todo mediante la pulsación de una única tecla.

Orientaciones para su elaboración

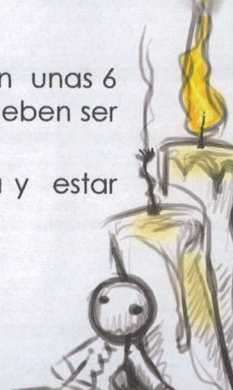
Según Rodríguez (1997), para elaborar presentaciones multimedia hay que utilizar un programa de presentaciones informáticas, por ejemplo Corel, PowerPoint o Flash.

Estos programas facilitan la edición de unos documentos especiales que pueden incluir textos, esquemas, gráficos, fotografías, sonidos, animaciones y fragmentos de vídeo. Los textos pueden editarse directamente con el programa de presentaciones y los elementos audiovisuales pueden obtenerse directamente escaneando fotografías, grabando sonidos con el micrófono de la computadora o simplemente copiándolos desde un CD-ROM y mediante la utilización de recursos publicados en la web.

No obstante, para el diseño y elaboración de estos materiales conviene tener en cuenta algunos aspectos:

- Cada diapositiva debe presentar una sola idea, en unas 6 líneas de unas 6 palabras cada una. Las frases deben ser simples, concisas y expresivas.
- El mensaje debe tener una intencionalidad clara y estar bien estructurado.

¹ Información presentada en clase, presentación "material educativo, didáctico y recurso pedagógico" Síntesis 1, segundo ciclo 2007



- Los excesos de información resultan fatigosos. Con las diapositivas se subrayarán los aspectos más importantes de la exposición.
- Las letras deben ser claras, grandes y bien legibles. Hay que asegurarse de que los espectadores situados en la última fila de la sala también podrán leer los textos.
- Para las letras conviene utilizar pocos colores, que combinen estéticamente y que destaquen las principales ideas.
- Con la inclusión de elementos audiovisuales (fotografías, sonido, vídeo, etc.) en la diapositiva se conseguirá llamar más la atención de los espectadores, evitando sobrecargar la presentación con elementos superfluos que les distraigan.
- Las imágenes deben ser claras y sencillas, evitando multiplicidades que puedan introducir confusión.
- Hay que cuidar la unidad de formato, color y estilo.
- Mediante técnicas de animación es posible elaborar diapositivas cuya información se vaya presentando de manera progresiva cada vez que se toque una tecla. De esta manera se podrá ir presentando la información poco a poco a los espectadores.

Proceso para la elaboración de presentaciones multimedia

- Seleccionar el tema.
- Fijar los objetivos según el tipo de presentación (informática, educativa, didáctica, etc.).
- Determinar los destinatarios.
- Desarrollar los contenidos textuales y determinar los multimedia necesarios.
- Diseñar las plantillas de pantalla.
- Seleccionar los materiales multimedia.
- Colocar textos y elementos multimedia.
- Establecer posibles animaciones.

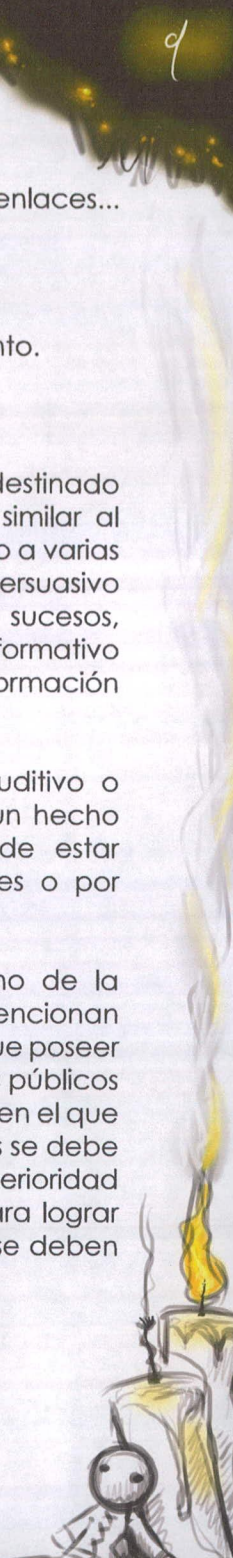
- Establecer los vínculos: botones de acción, hiperenlaces... (Sistema de navegación).
- Elaboración de índices (menú).
- Determinar las transiciones.
- Realizar comprobaciones sobre su funcionamiento.

Material informativo

Según Zyman (2002) material informativo es un material destinado a dar a conocer un mensaje o producto, suceso o similar al público. Actualmente el material informativo es aplicado a varias ramas, en algunos está relacionado con un propósito persuasivo y está orientado a la propagación de información de sucesos, actividades, productos, etc. Sin embargo el material informativo está orientado específicamente al traslado de información generalmente.

También puede decirse que es un soporte visual, auditivo o audiovisual que transmite un mensaje que se limita a un hecho básico o a una idea. Un material informativo puede estar constituido exclusivamente por sonidos, por imágenes o por imágenes y sonidos en conjunto.

Según Martínez (2004), siempre se ha hablado mucho de la necesidad de estar informado, incluso existen frases que mencionan que "la información es poder", por lo que es evidente que poseer las habilidades de comunicar eficientemente a distintos públicos es un factor de suma importancia en la sociedad, papel en el que se ven envueltos los diseñadores gráficos, y en los cuales se debe tener en cuenta la Funcionalidad, conociendo con anterioridad quién lee, por qué lee, cómo lee, etc. Por lo tanto, para lograr crear un material que cumpla la función de informar, se deben considerar varios puntos:



Segmentar y Jerarquizar: separando primero los contenidos, en orden de aparición, luego jerarquizar, utilizando diferentes tamaños de letras, grosores, numerales, signos y colores.

Referenciar: esto se utiliza para facilitar la lectura, pueden ser los mismos elementos que componen el contenido o utilizando elementos gráficos de apoyo.

Uso del Color: utilizándolo como referencia no escrita o con forma gráfica, sino denotar un fin utilizando el color.

Uso de puntos de vista: variar los puntos de vista de la solución abre muchas más perspectivas.

Banners

Según la asociación de Diseñadores Gráficos (2009), un banner es una lámina de papel, cartón u otro material que sirve para anunciar o dar información sobre algo. El banner no es un libro, no trata de explicar o desarrollar un tema, pretende más bien crear un impacto emotivo que reviva o instale ideas, o que ayude a crear ambiente o inquietud por el tema que será posteriormente discutido.

1.-Cualidades que debe tener un buen Banner

- Ser llamativo
- Entenderse a primera vista
- Comunicar un mensaje de interés
- Grabarse en la memoria

2.- Utilización. Un banner sirve para

- Anunciar algo
- Crear ambiente en una sala o aula
- Como mentalización al tema que se va a desarrollar
- La realización de una campaña

3.- Elaboración de un banner.

Habrà que tener en cuenta

-Precisar lo que se pretende lograr.

Informativo: Predominará el texto sobre la imagen. Será el suficiente: poco y claro. Formativo: Predominará la imagen que será reforzada con un texto corto.

- Decidirse por una sola idea

A veces lo mucho dice poco y lo poco dice mucho. Comunicar con fuerza, claridad y simplicidad.

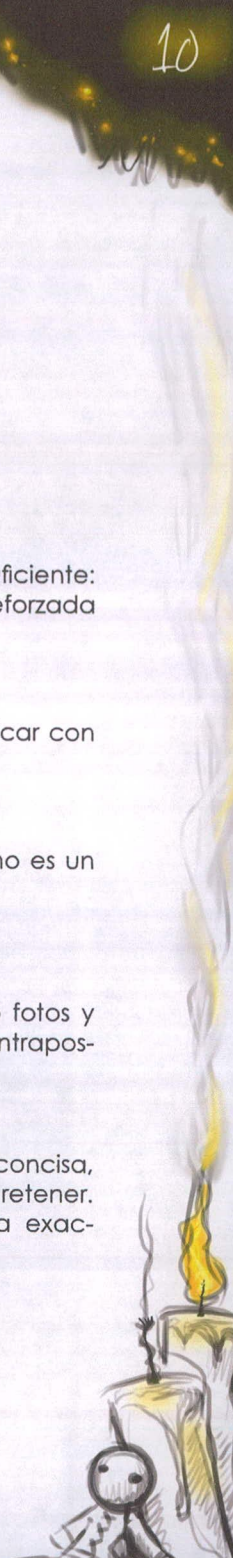
- Tener en cuenta a quien va dirigido

Un banner que no es comprendido en un par de segundos no es un buen banner

- Crear la forma adecuada de expresar el mensaje

- Imagen: con fotos o recortes de revistas, dibujos, o fotos y dibujo juntos. Una sola imagen o composición o contraposición de varias. No recargar. Que sea significativa. No es un fin en si misma sino un medio.

- Palabra: Realizar una formulación clara, precisa, concisa, bien expresiva y original. Que sea fácil de entender y retener. La palabra debe reforzar la imagen visual y no repetirla exactamente.



- Diagramación

- Formato: Debe verse a distancia. El formato estándar es de 150x100 cm. ó 50X70 cm. Siempre rectangular y preferentemente en vertical.

- Color: Elemento primordial para llamar la atención. Colores "fríos" o "calientes" y sus predominios, hablan ya del propósito de trasmisión del afiche y sensibilidad del espectador. El contraste es otro factor importante para captar la atención. Contrastes máximos: negro sobre blanco, negro s/ amarillo, rojo s/ blanco, blanco s/ negro, azul s/ blanco, negro s/ rojo.

- Texto: tipografía, tamaño, formas de hacerlas...legible a distancia. Muchas veces su colocación y originalidad hacen al afiche.

- Proporción: debe de haber un equilibrio y conjunción entre la imagen, letra y espacios en blanco.

- Disposición: tener en cuenta la lógica de la comprensión del afiche ya que la lectura generalmente se realiza de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo. Generar un punto o centro donde la vista se fije con mayor facilidad. Elementos del banner dispersos, dispersan la atención.

4.- Ubicación del banner

Va de acuerdo con su tamaño en un lugar suficientemente iluminado. Lo de alrededor no debe distraer la atención. Si hay más de uno deberán espaciarse. Es importante a qué altura están ubicados, por la visibilidad (aún desde lejos) y entendimiento.

Color según la cosmovisión maya

Según Yac (2008), Los colores que se utilizan en una ceremonia maya tienen un significado y una función en especial, a continuación una breve explicación de lo que es cada cosa:

Negro:

Se compara con la noche, significa también el descanso, se asocia con recuperar energía por eso es relacionado con la esperanza que lo que no pudiste realizar hoy, mañana lo terminas, es el sentido de la continuidad, no de fin.

Blanco:

Comparado con el maíz blanco, es la pureza, el color de la vida (es asociado a la vida por el color del semen, clara de huevo, semilla el blanco de los ojos), También es relacionado con aire, sople de vida.

Amarillo:

El color amarillo es relacionado con la madurez, con las semillas, con las enfermedades también ya que si una semilla no germina según la cosmovisión maya significa esterilidad.

Verde:

Es el medio ambiente, las plantas, la naturaleza.

Azul:

Es la atmósfera y el agua, el espacio, el agua.



Fotografía e ilustración con sentido

Según Kutiv (2008) la fotografía y la ilustración van de la mano aunque son independientes una de la otra. Para hacer buena fotografía e ilustración solo debe hacerse lo siguiente.

- 1- Las fotografías o las ilustraciones deben tener un concepto.
- 2- Una buena idea para representar este concepto.
- 3- Una buena técnica para plasmar la idea.

En una fotografía, las sombras y contrastes son de vital importancia ya que éstas transmiten sentimientos así como los colores implícitos en estas.

Según Longart citado por Cabalceta (2007), "la ilustración no es sólo poner dibujos que sirvan de complemento a un texto o de apoyo a una narración, sino que es también un elemento importantísimo, que puede tomar carácter protagónico, ser verdadero centro de interés del lector y de hecho, transmitir el mensaje del autor de una manera clara, ágil, atractiva, realizándose así los fines perseguidos por la obra."

Según Cabalceta (2007) después de valorar la afirmación anterior con respecto a la ilustración, se puede llegar a la conclusión de que muchos conceptos abstractos y detalles específicos, serían imposibles de ser plasmados y comprendidos sólo a base de textos. Aún así, un mal manejo o abuso de la ilustración, podría entorpecer o confundir el objetivo del mensaje, y por ende, distraer al receptor del fin didáctico buscado.

Primero es importante estudiar y realizar una cuidadosa elección de los dibujos que se quieren plasmar en la obra, ya

que, la ilustración es el centro de interés sobre la masa de texto. Por esto, no es aconsejable saturar la página con dibujos, pues la idea es armonizarlos con la diagramación que se maneja. Segundo, se debe analizar premeditadamente cuál va será el tipo de ilustración que más se ajustaría al destinatario y al objetivo de la obra. Este estilo lo define el carácter, la madurez y la experiencia que posea cada ilustrador, así como las técnicas plásticas que pueda utilizar.

Estas son:

Tintas chinas: muy usuales para delinear a color o en blanco y negro.

Acuarelas: por su gama cromática y transparencia, resultan muy prácticas y atractivas en impresos a todo color.

Lápices de color: recurso sencillo, pero que requieren de gran habilidad por parte del artista, para no caer en la saturación y lo tosco.

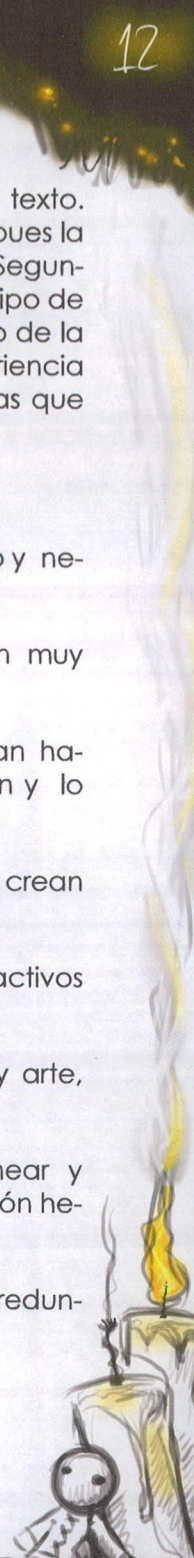
Marcadores: combinados con la técnica de la acuarela, crean atractivos resultados.

Collage: posibilidad de mucha creatividad que genera atractivos resultados.

Lápiz o carboncillo negro: poco usual, pero de gran textura y arte, si el artista posee dominio sobre ellos.

Color Digital: recurso muy usual hoy día. Consiste en escanear y colorear por medio de software especializados una ilustración hecha a lápiz y/o tinta china.

La ilustración debe reforzar y complementar el texto, y no redundar la idea expresa.



La textura como elemento básico del diseño

Según Marcano-Grasciela (2003), Uno de los elementos básicos para el diseño Gráfico es la textura ya que aporta con tan solo una mirada una sensación o una superficie. La textura ayuda a crear un humor particular para una disposición o para otras en formas individuales.

La textura, permite crear una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño.

Existen dos tipos de textura: táctil y visual.

Textura táctil:

Por ejemplo la de una superficie rugosa, con relieve o la de otra más fina como la de un papel, o la suavidad del terciopelo. Son todas aquellas perceptibles al tacto.

Textura Visual:

Es visual cuando presenta sugerencias diferentes sobre una superficie que solo pueden ser captadas por el ojo, pero no responde al tacto.

Según comenta Fiorelli (2006), La textura visual es la que adquiere una superficie como resultado de la combinación e interrelación de los colores y valores tonales. Son aquellas texturas impresas que se parecen a la realidad, como la arena, las piedras, rocas. Entre esta clase de textura, pueden surgir texturas que realmente existen y otras que son irreales.

Textura mosaico o patrón.

Según Marcano-Grasciela (2003), Un patrón o mosaico sería un tipo de textura visual. Cuando una imagen o una línea, del tipo que sea, se repite muchas veces, acaba creando una textura visual.

Un ejemplo de ello serían los patrones de luces, que en de la oscuridad agregan dimensión a una superficie.

La fabricación de la textura visual

Según Valenzuela (2008) La textura visual puede ser producida de varias maneras. Se sugieren algunas técnicas comunes:

a) Dibujo, pintura. Son los métodos más simples para producir la textura visual. Pueden construirse fondos minuciosamente dibujados o pintados, con módulos diminutos, reunidos densamente en estructuras rígidas o sueltas, para la decoración en superficie de cualquier forma. La textura espontánea puede obtenerse con líneas trazadas libremente a mano alzada o con pinceladas.

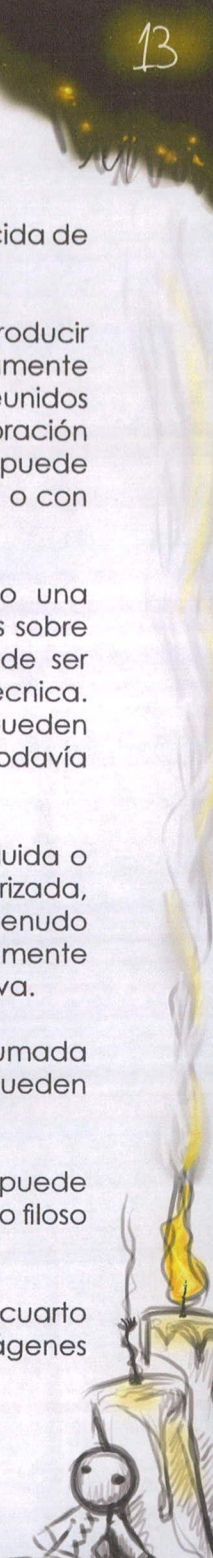
b) Impresión, copia, frotado. Un dibujo con relieve o una superficie rugosa pueden ser entintados y luego impresos sobre otra superficie, para crear una textura visual, que puede ser decorativa o espontánea, según como sea manejada la técnica. Las imágenes pintadas a mano sobre una superficie pueden ser transferidas a otra superficie cuando la pintura esté todavía fresca y rugosa, produce también efectos de textura.

c) Vaporización, derrame, volcado. La pintura líquida, diluida o evaporada hasta la consistencia deseada, puede ser vaporizada, derramada o volcada sobre una superficie. Se obtiene a menudo una textura espontánea, pero una vaporización cuidadosamente controlada puede producir también una textura decorativa.

d) Ahumado, quemado. Una superficie puede ser ahumada sobre una llama para obtener un tipo de textura. A veces pueden ser utilizadas las marcas de quemaduras.

e) Raspado, rascado. Una superficie pintada o entintada puede ser raspada o rascada con alguna suerte de utensilio duro o filoso para obtener una textura.

f) Procesos fotográficos. Las técnicas especiales de cuarto oscuro pueden agregar una textura interesante a las imágenes fotográficas.



6. Definición del Grupo Objetivo MMNE

6.1. Perfil demográfico:

Profesionales
(Representantes de Gobernación, representantes de ONG):
Doctores y trabajadores sociales.

Personas Mayores de 35 años de edad¹.

Sexo: masculino y femenino.

Nivel socioeconómico: clase media alta, alta.

Tamaño del grupo: 100 asistentes a los foros aproximadamente.

Estado civil: la mayoría son Casados.

Económicamente activos: 100%.

Estudios: universitarios sector privado y público.

- Todos poseen lavadora, secadora, horno microondas, celular, carro (dos o más por casa), computadora (2 o más por casa), poseen Internet y lo utilizan frecuentemente (una vez al día como mínimo).

- Viven en casas propias.

- Son económicamente activos e independientes en cuanto a sus gastos en la mayoría de casos.

- Las viviendas son generalmente de 5 o más habitaciones.

- Tienen servicio doméstico, por lo general cuentan con una o más personas.

6.2. Perfil psicográfico **Adultos clase media alta:**

Según Chang (2007) los adultos de clase media alta, acostumbran comprar productos en centros comerciales de renombre (Miraflores, Centros Comerciales Pradera, Oakland mall, etc.). Generalmente son fieles a marcas publicitadas en televisión por cable. Les atraen poco las novedades, ofertas y promociones.

Generalmente su círculo social es constituido por familiares, personas de su misma institución (compañeros de trabajo, etc.) y por personas que viven en la misma colonia o residencial que ellos y que comparten los mismos intereses.

Según información otorgada por Medicusmundi²:

Las personas del G.O. conocen sobre el tema a tratar (medicina preventiva, enfermedades socioculturales). La mayoría ha tenido contacto con proyectos que tengan relación con uno de los dos temas.

El G.O. establecen las enfermedades maya culturales como reales y dicen al menos haber padecido o tratado una vez en su vida alguna de ellas.

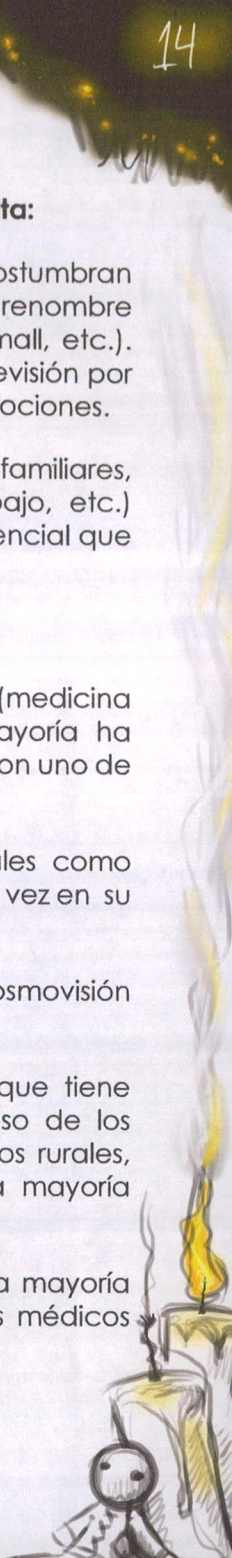
La mayoría del G.O. tiene conocimiento sobre la cosmovisión maya como sus colores significados, Nahuales, etc.

La mayoría del G.O. utiliza el Internet cada vez que tiene oportunidad, generalmente en su trabajo. En el caso de los médicos la mayoría son médicos generales o médicos rurales, otros son especialistas en epidemiología y pediatría. La mayoría no utiliza servicio de guardaespaldas.

Generalmente trabajan bajo un horario fijo aunque la mayoría atiende en horas extracurriculares. La mayoría de los médicos tiene clínica en el interior del país.

¹ Según Prodatos

² Según entrevista realizada



7. Proceso de Conceptualización

Se llegó al concepto por medio de incubación de ideas.

El cual consiste en empaparse de información relevante al tema a trabajar, haciéndolo en intervalos de información e incubación, en estos intervalos de incubación es en los cuales la idea surge.

Primero se leyó y observó toda la información pertinente al derecho humano a la salud, durante aproximadamente 30 minutos. Luego de esto se tuvieron 15 minutos de incubación de ideas.

Durante este intervalo se obtuvieron resultados como:

- La salud, nuestro derecho y obligación
- Salud pluricultural
- Colores de la salud
- Juntos en un largo viaje
- En búsqueda de un camino
- Colores del maíz
- Salud de la tierra
- Diferentes colores de un mismo destino*

*Se selecciono el resultado, "diferentes colores de un mismo destino". Este hace alusión al derecho con el que todo ser humano nace sin discriminación de género, raza o religión, el derecho a una vida sana.

En el segundo período de acumulación de información se estudió el estado de salud en Guatemala y la propuesta de salud del Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social (MSPAS), durante aproximadamente 15 minutos. Luego se tuvieron 10 minutos de incubación de ideas.

Durante este intervalo se obtuvieron resultados como:

- Tierra de los campos verdes
- Piedras en el camino
- Piedras del viento
- Vientos bucólicos
- El sol de nuestro pueblo*
- Mi casa de la salud
- Guatemala saludable
- La luz del camino

*Se selecciono el resultado, "El sol de nuestro Pueblo". Este hace alusión a los planes y propuestas por parte del Ministerio de Salud para solventar la crisis de salud que muestra Guatemala. Se hace referencia a que así como se espera al sol todas las mañanas, así espera la población de Guatemala los resultados de dichas propuestas y una de las cuales es el plan de la ONG Medicusmundi Navarra España (el sol).



En el tercer período de acumulación de información se estudió un artículo de Álvarez A. (2008) en el cual trata el tema de la salud desde el punto de vista de las poblaciones indígenas y la discriminación hacia éstas, durante aproximadamente 20 minutos. Luego se tuvieron 10 minutos de incubación de ideas.

Durante este intervalo se obtuvieron resultados como:

- Nahuales de la noche*
- El detonante de la salud
- Espíritus de la tierra
- Hombres del viento
- Penas del corazón de niño
- Rojo contra maldejo
- Pasos de humanos y avances de gigantes
- Multiculturalidad igual a espiritualidad y unidad

*Se selecciono le resultado, "Nahuales de la noche", este hace alusión a la creencia que los Nahuales son quienes rigen el mundo de los espíritus y los humanos, así como dar el poder de curar o causar enfermedades. El resto de ideas fueron eliminadas por ser demasiado comunes y por no abarcar todos los temas.

Concepto central:

"NAHUALES DE LA NOCHE"

Este concepto hace alusión al estado de salud de los pueblos indígenas en Guatemala, a la falta de inclusión de sus tradiciones dentro del sistema de salud y a todo el sector de salud pública guatemalteca (noche).

También hace alusión a la creencia de la cosmovisión maya que los Nahuales son los espíritus que comandan la vida tanto espiritual como física, según esta creencia los Nahuales demuestran más poder durante el anochecer que es cuando los espíritus se comunican con el mundo terrenal y la vida inicia. Este cambio hace alusión al grupo objetivo ya que ellos tienen el poder de realizar ese cambio.

El concepto es una referencia a los médicos que buscan curar las enfermedades maya culturales ya que según la creencia, hay Nahuales que protegen al ser humano de los demás Nahuales.



8. Contenidos del material grafico

8.1. Contenidos de texto



3°. Avenida 03-74 zona principal, sobre calle real.
San Lucas, Sacatepéquez, Guatemala.
(502) 7830-8557 (**material interactivo y material informativo**)

Enfermedades mayas (material interactivo y material informativo)

- ¿Qué son las enfermedades mayas?
- Mal de ojo
- La quema
- El susto
- Los sobahuesos

Modelo del primer nivel de atención de salud incluyente (material interactivo)

- Bases conceptuales y perspectivas del Modelo Incluyente en Salud

Lecciones aprendidas: Necesidad de desarrollar pensamiento estratégico y propio en el ámbito del sector salud

A. Conceptos para la salud-enfermedad, el primer nivel de atención y los niveles de análisis acción

B. Derecho a la Salud

1. Universalidad y gratuidad

2. Cobertura y acceso garantizados
 3. Integralidad y calidad
 4. Articulación y coordinación con grupos comunitarios
 5. Participación y auditoría social
 6. Reconocimiento del rol rector y de regulación del MSPAS
- C. La interculturalidad en el MIS: una perspectiva para la equidad y la igualdad, en la diversidad
1. Conocimiento y comprensión de otros modelos de salud
 2. Atención intercultural individual
 3. Atención intercultural familiar y del conjunto sociocultural
 4. Interculturalidad en la relación comunitaria
 5. Organización de cuidadores y terapeutas maya-populares, e intercambio horizontal de conocimientos y prácticas de salud
 6. Referencia-contrarreferencia
- D. La perspectiva de género del MIS: una perspectiva feminista, histórica y relacional
1. Caracterización de género
 2. Atención integral a mujeres y hombres
 3. Atención integral a la familia, con perspectiva de género
 4. Participación compartida de hombres y mujeres en el cuidado de salud familiar
 5. Sistema de información y vigilancia de la salud basada en género
- E. Las perspectivas en el clima y funcionamiento organizacional
1. El personal como sujeto y portador de derechos
 2. Personal local y conformación de equipos mixtos
 3. Normas de género e interculturalidad
 4. Formación permanente del personal
- El fortalecimiento de las perspectivas en la planificación



8.2. Tabla de requisitos

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Tipografía	Facilitar legibilidad	Debe ser tipografía a mano para apoyar el tema (12-16 puntos), también debe haber tipografía sans serif para los bloques de texto (10-12 puntos).	Misticismo y formalidad (sensación)
Diagramación y retícula	Facilitar la lectura, organizar y jerarquizar elementos	Direccionalidad horizontal y vertical sin diagonales para generar equilibrio. Tensión hacia la parte baja o izquierda del formato, jerarquización de títulos.	Ascensión al cielo (sensación)
Color	Crear contraste	Utilizar colores que según la cosmovisión maya tengan relación con las enfermedades mayas y los Nahuales: negro, amarillo, blanco, azul.	formalidad y espiritualidad (sensación)
Ilustración	Recrear escenas familiares o conocidas.	Representar detalles característicos de las enfermedades maya culturales, bajo nivel de abstracción, línea curva de poco grosor, no definir etnia.	Nostalgia y misticismo (sensación)
Formato y troquel	Facilitar maniobrabilidad y Aprovechamiento de recursos	Formas rectas, 900x600 pixeles en interactivo, 1x1.5 mts en impresos grandes y 8.5x11in en impreso pequeño. Cortes y dobleces que favorezcan el aprovechamiento de recursos	Movimiento y formalidad (sensación)
Mapa de navegación	Facilitar la ubicación de la información	Jerarquizar temas y subtemas en casillas para facilitar la ubicación de estas.	Orden (sensación)



9. Medios y formas de distribución

9.1. Estrategia de implementación

Para iniciar funciones un Modelo de Salud Incluyente debe ser aceptado por los jefes de instituciones, directores de gobernación, Ministerios y ONGs; dado esto se organizó un foro nacional en junio y julio de 2009 enfocado a estos sectores. En este foro se utilizará la presentación interactiva desarrollada para Medicusmundi; en ella se abarcan los temas y resultados del pilotaje del Modelo de Salud Incluyente. Esta presentación se le entregará al presidente de la junta directiva de Medicusmundi dentro de la caja de CD.

Con está presentación se busca facilitar el traslado y presentación de la información a los Ministerios e instituciones gubernamentales sobre el "Modelo del Primer Nivel de Atención de Salud Incluyente" (MPNASI) de Medicusmundi y favorecer la aprobación e implementación de este. Previo al inicio del foro se colocarán cuatro banners que representen enfermedades maya culturales. Estos banners serán colocados de tal forma que queden dos en la entrada al foro y dos a los costados de la tarima del podio para asegurar su visibilidad.

9.2. Descripción de cada pieza

Pieza	Medio		Forma de distribución		
	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Presentación interactiva: Exponer la información sobre el modelo de salud de MMNE	Multimedia.	recurso pedagógico	Presidente junta directiva MMNE. Encargado de aplicación	2009 finales de 2012	Oficinas centrales de Medicusmundi Navarra España
Banner Complementar información de la presentación	impreso	informativo	Director de logística de MMNE, responsable de la colocación	1 año	Oficinas centrales de Medicusmundi Navarra España
CD caja Resguardar el CD de la presentación interactiva	Impreso	Informativo	Presidente junta directiva MMNE, encargado de guardarlo	1 año	Oficinas centrales de Medicusmundi Navarra España



10.- Proceso de Bocetaje



Etapa 1: mapa de navegacion para presentacion interactiva

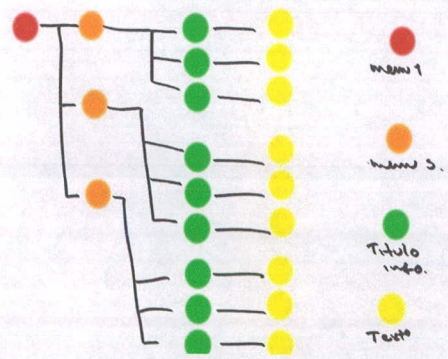
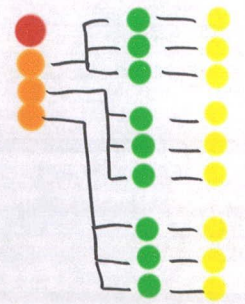
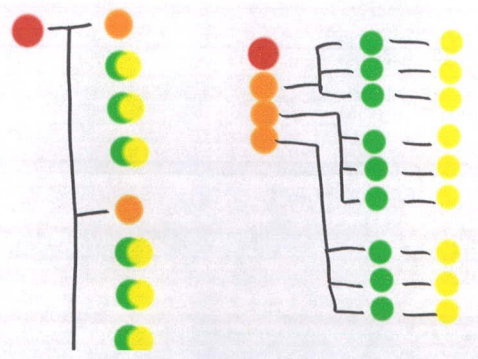
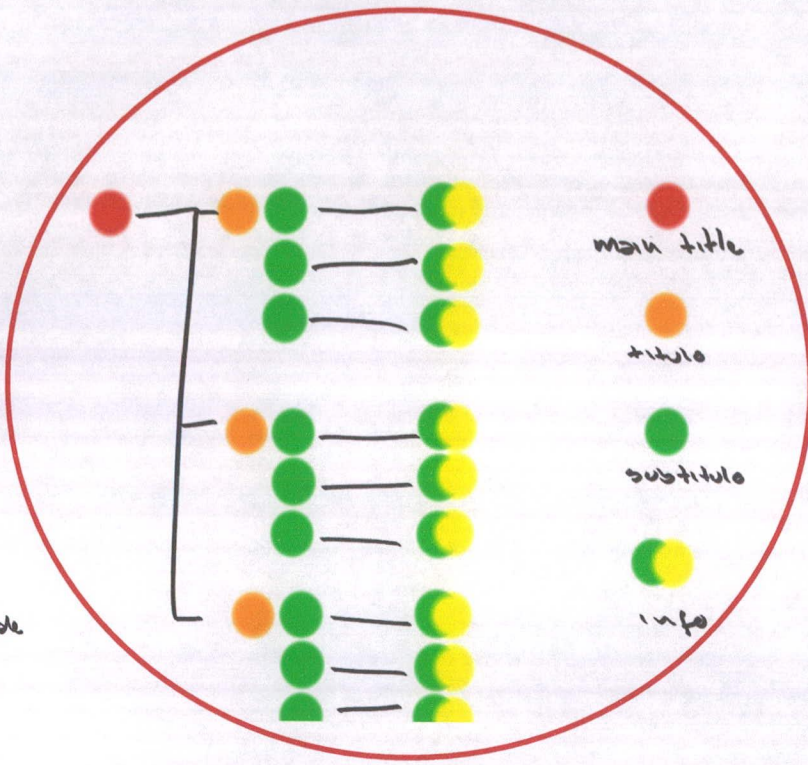
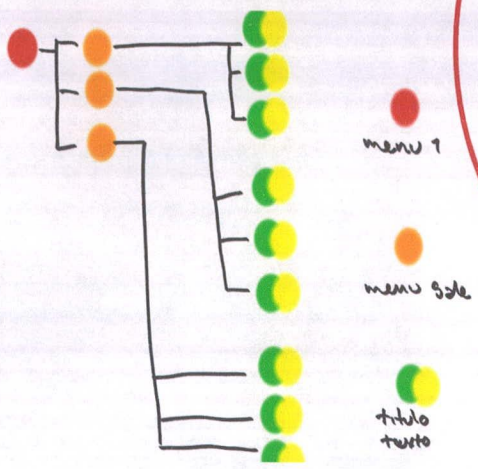
Fase 1

Presentacion -> Prog

1. Bases Conceptuales

- A- 1 2 3 4 5 6
- B- 1 2 3 4 5 6
- C- 1 2 3 4 5 6
- D- 1 2 3 4 5 6

2.- la estrategia Prog



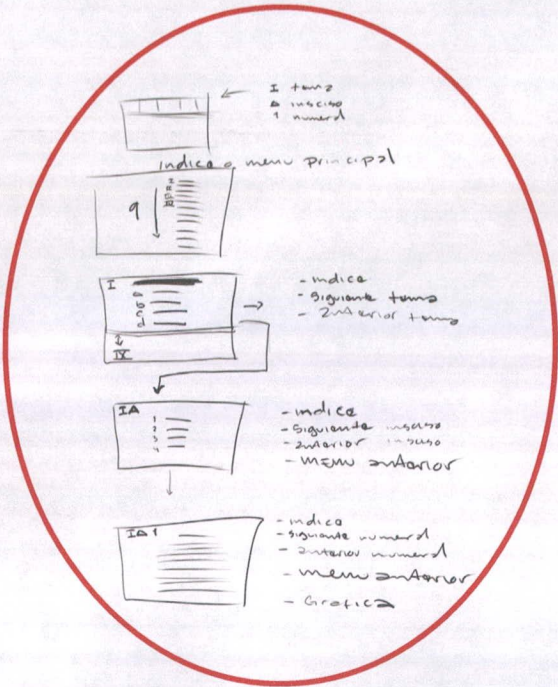
En esta fase se realizó una serie de mapas, que facilitarían la navegación por parte del usuario de la presentación.

En este punto no se tenía conocimiento de los temas a tratar, solamente se tenía información acerca de la cantidad de temas que debían ser incluidos en la presentación.

Se escogió este mapa, ya que por medio de la jerarquización se facilita el traslado de tema a tema, de subtema a tema, etc. cuando la cantidad de estos es grande.

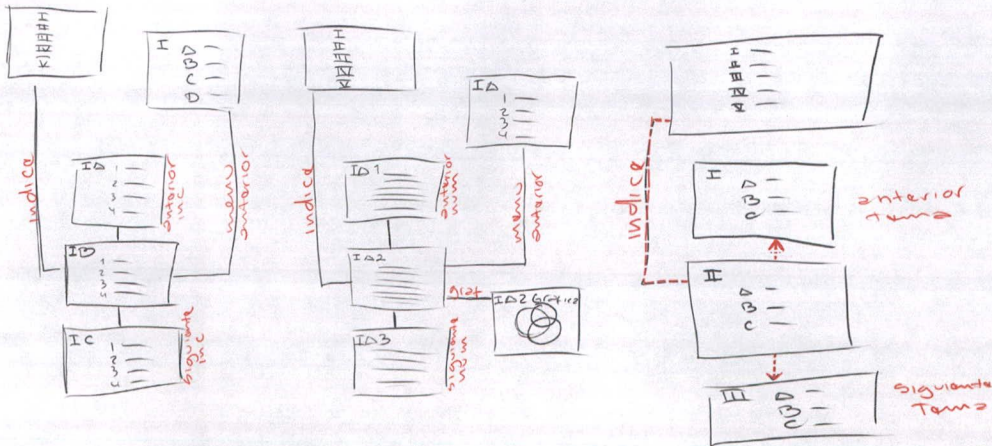


Fase 2



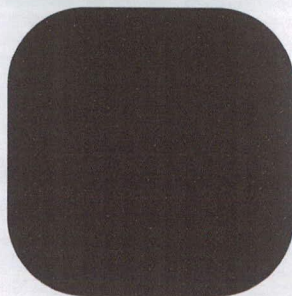
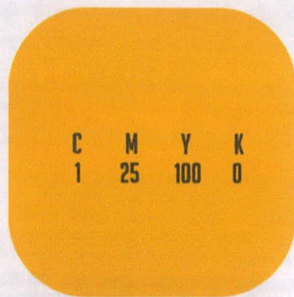
Se establecieron los links a utilizar en la presentación interactiva buscando una manera de facilitar la conexión entre cada parte de la presentación interactiva como por ejemplo menú principal, menú de temas, temas e incisos.

El manejo de links se escogio enfocandose en la mejor forma de desplazarse entre una gran cantidad de temas y subtemas es la utilización de menús que vayan de lo general a lo específico.



Etapa 2: Color

Fase 1



C	M	Y	K
100	100	100	100

En la primera fase del proceso de selección de colores se propusieron los colores principales de la ONG. Esto debido a las políticas de la organización de aplicar los colores de la organización en cualquier material a utilizar.

Se agregó el color negro ya que éste hace alusión a la noche, haciendo así referencia al concepto.



Fase 2

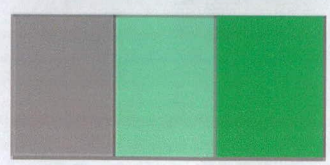
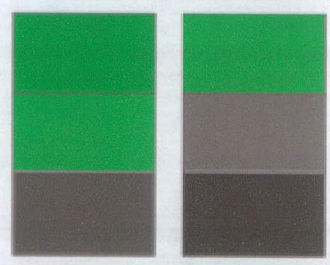
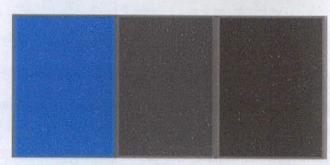
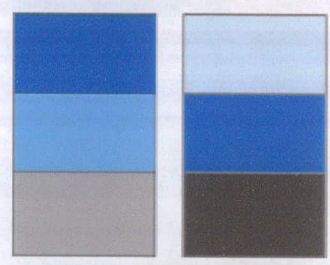
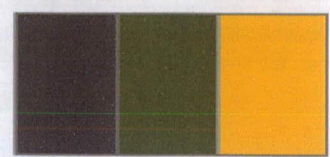
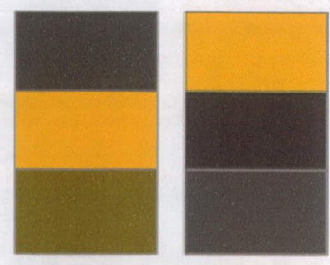
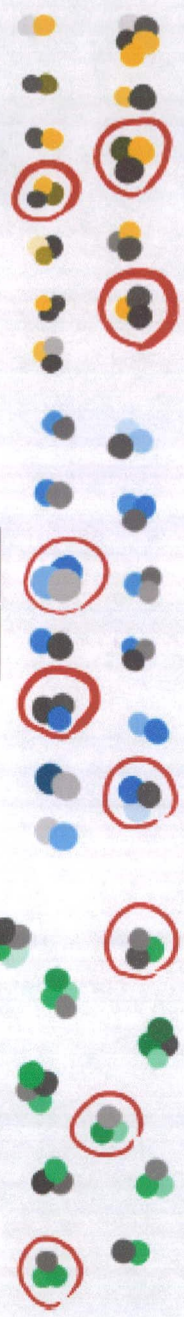
C M Y K
1 25 100 0



C M Y K
73 40 0 0



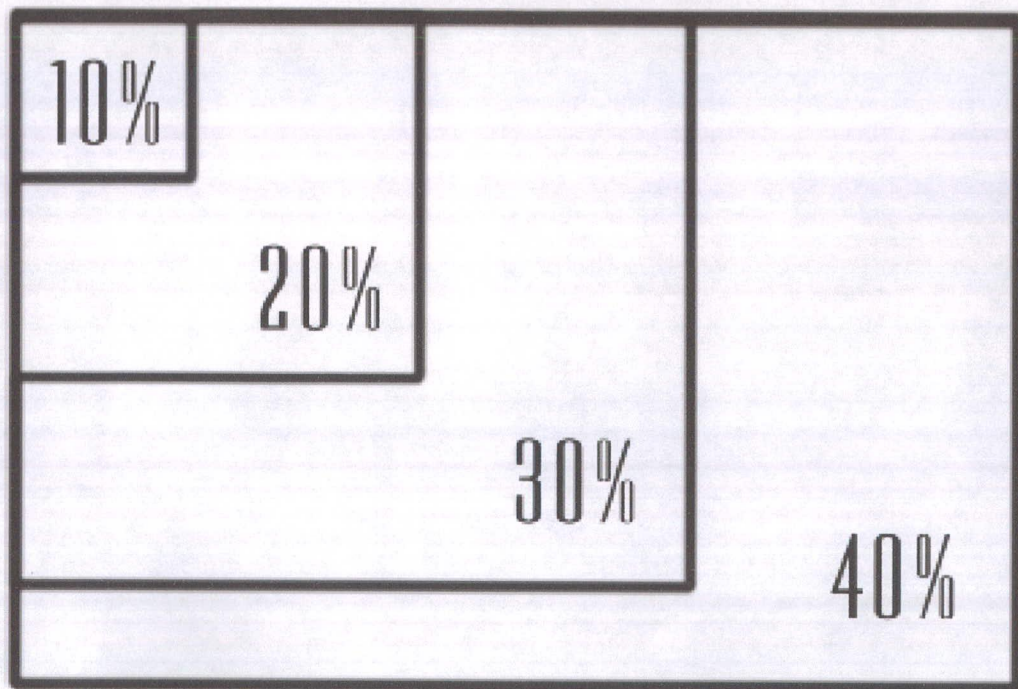
C M Y K
59 0 75 0



En esta fase se realizaron gradientes hacia blanco de los colores escogidos en la fase uno, así como mezclas de los mismos con el color negro y sus gradientes.

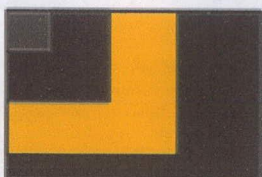
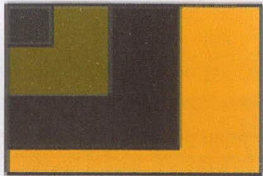
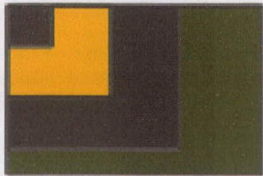
De estas combinaciones se eligieron tres de cada color que hicieran de mejor manera una alusión a la noche.





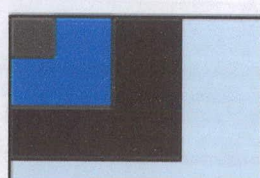
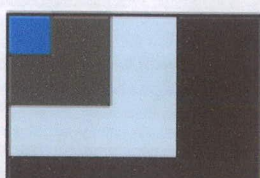
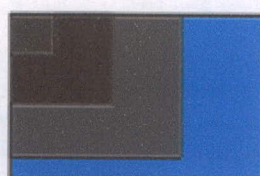
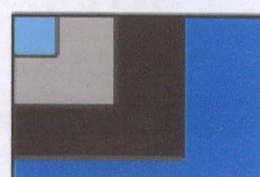
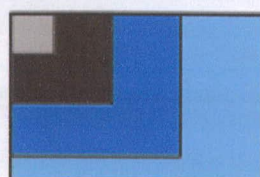
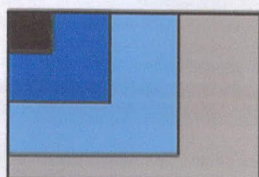
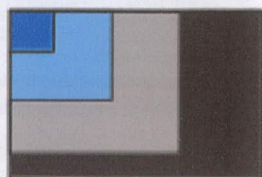
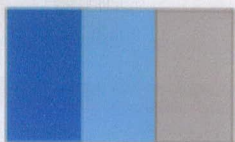
En esta fase se bocetaron porcentajes de utilización de color dentro del formato de cada una de las composiciones escogidas en la fase anterior.





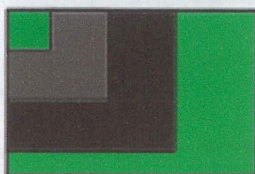
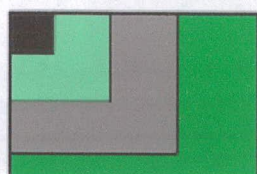
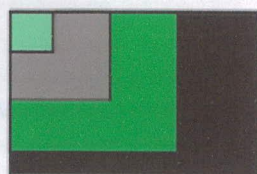
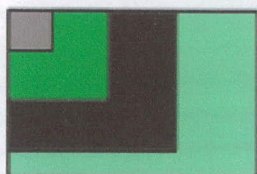
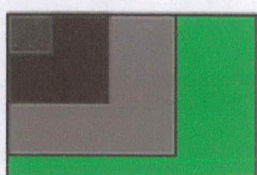
Las combinaciones de color amarillo y sus porcentajes se hicieron en función a los colores del ocaso.





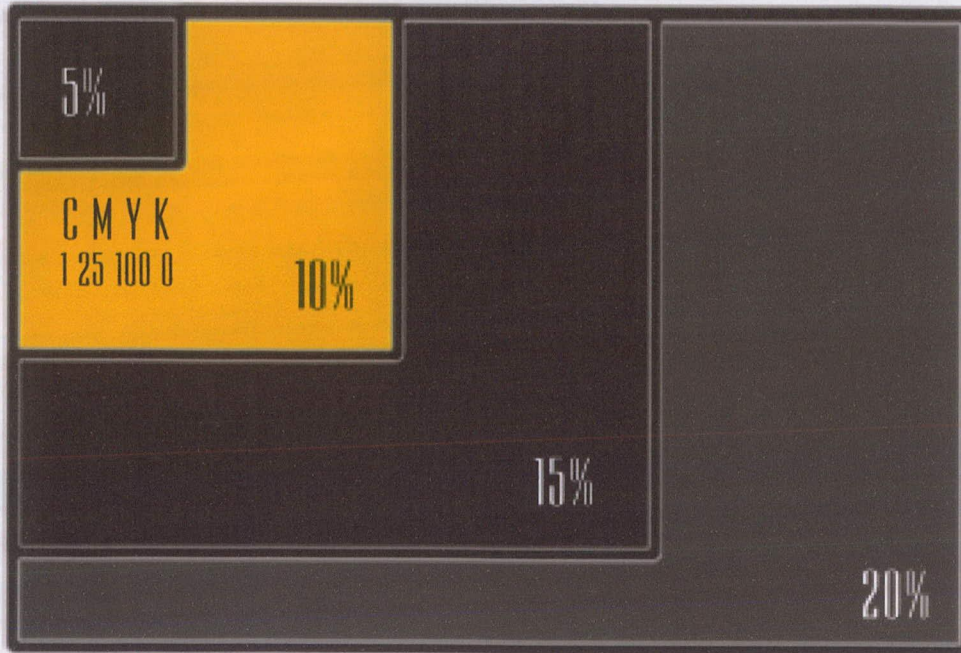
Las combinaciones de color celeste y sus porcentajes se hicieron en función a los colores de la noche.



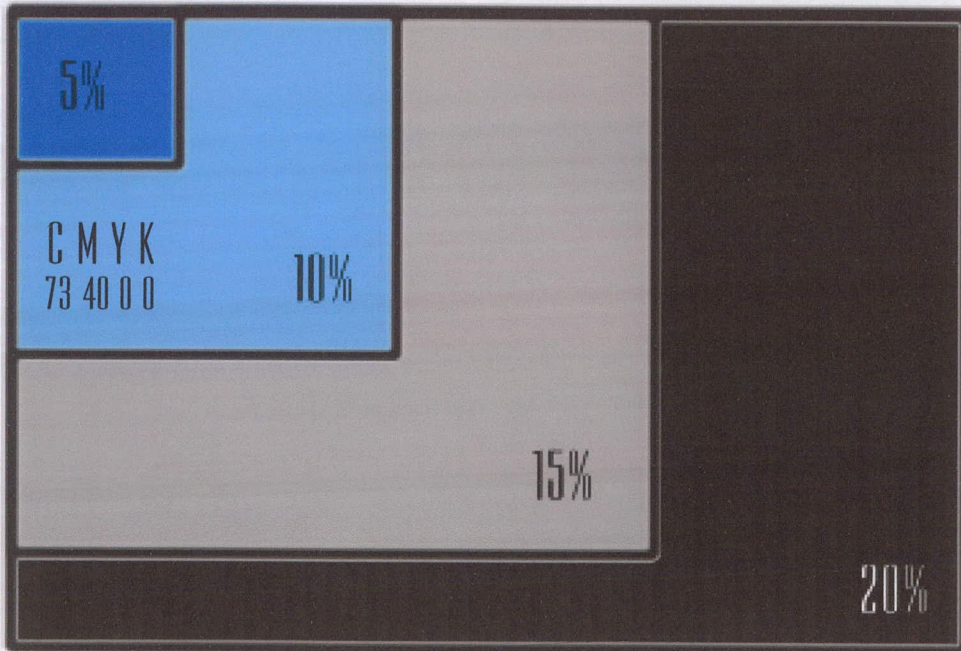


En esta fase se descartó el color verde ya que no se logró hacer alusión al ocaso ni al concepto "Nahuales de la noche".





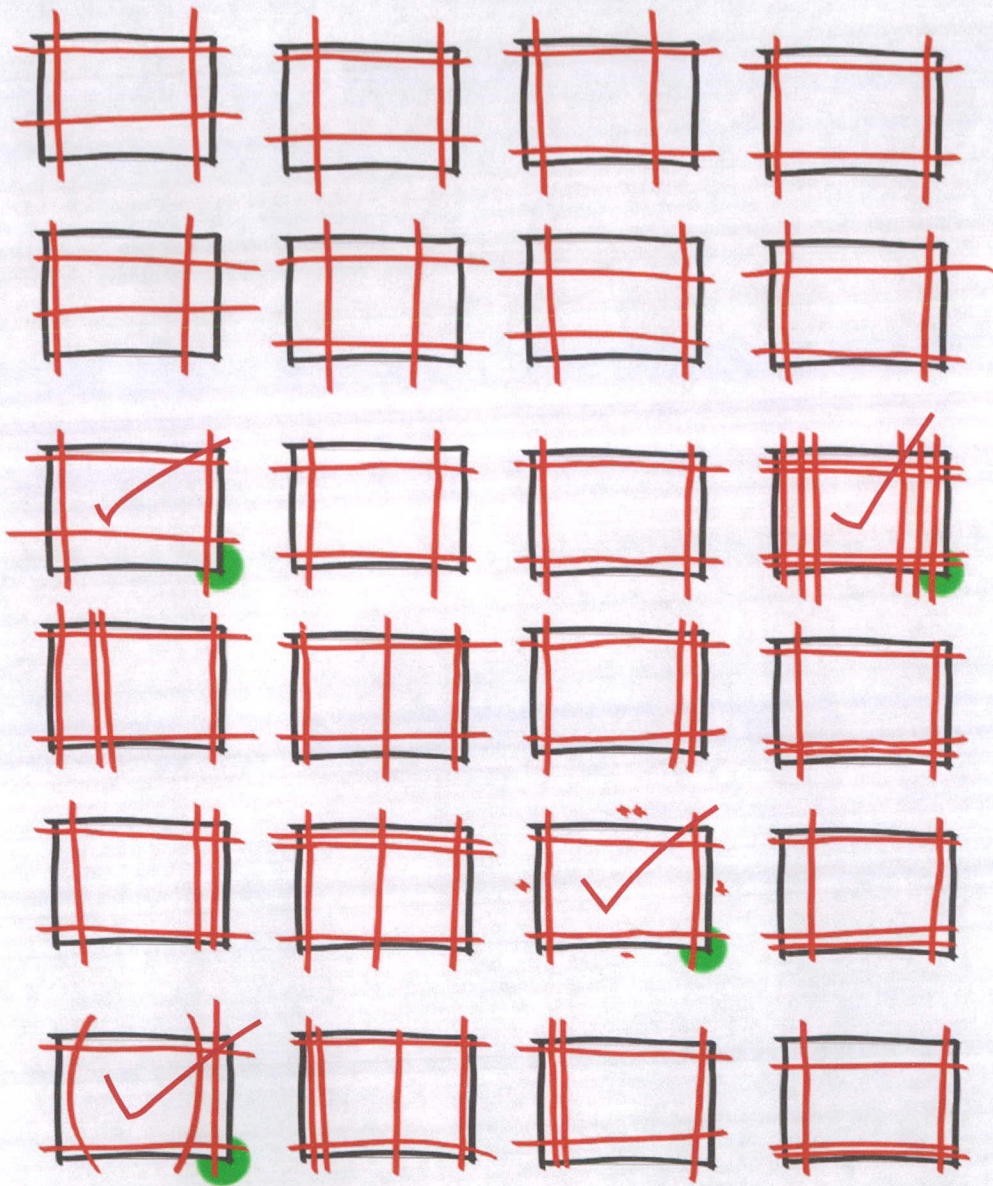
La paleta de color amarillo representa poder y sabiduría. El amarillo es el color representativo de las enfermedades según la cosmovisión maya y es sumamente contrastante con colores oscuros.



La paleta de color azul (y sus tonos) hace alusión a medicina occidental, a contraparte del negro y los colores oscuros cuyo significado en la concepción maya simboliza los temas espiritual y medicinal.

Etapa 3: Reticula

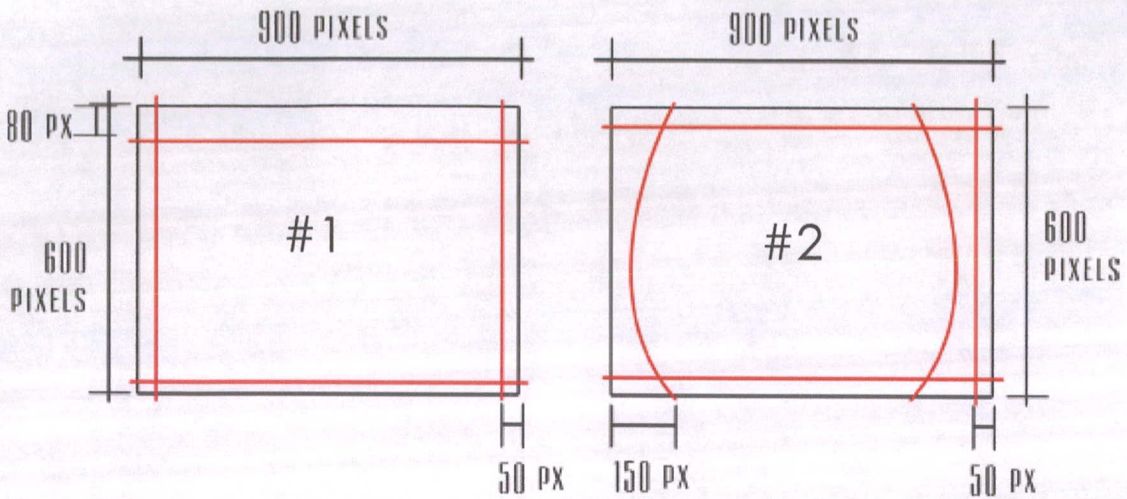
Fase 1



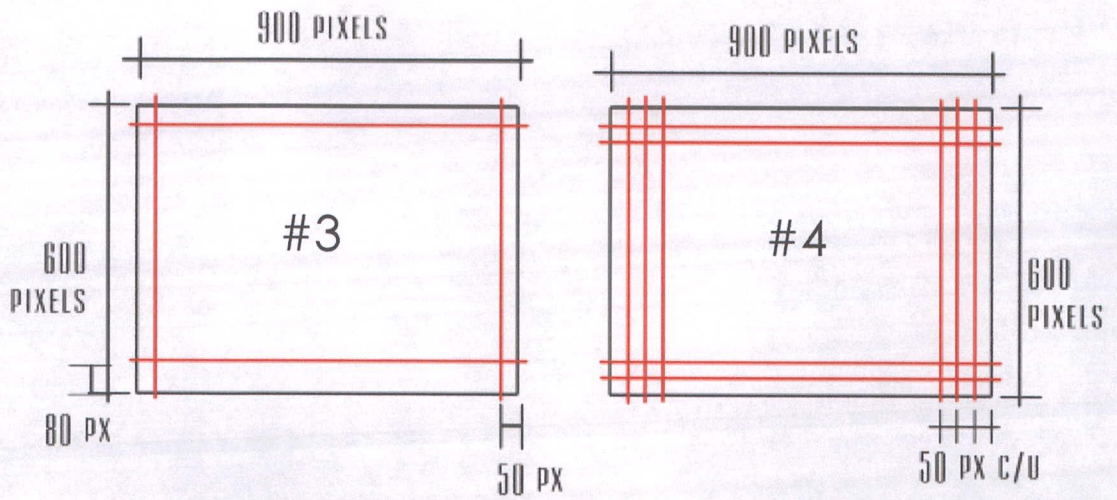
En esta fase se hizo una serie de retículas optando por ejes rectos. En estas retículas se buscó dar movimiento por medio de cambios de tamaño en los márgenes. De estas se escogieron 4, las cuales mostraban mas apego con los objetivos ya que facilitan la distribución de elementos para una presentación interactiva.



Fase 2



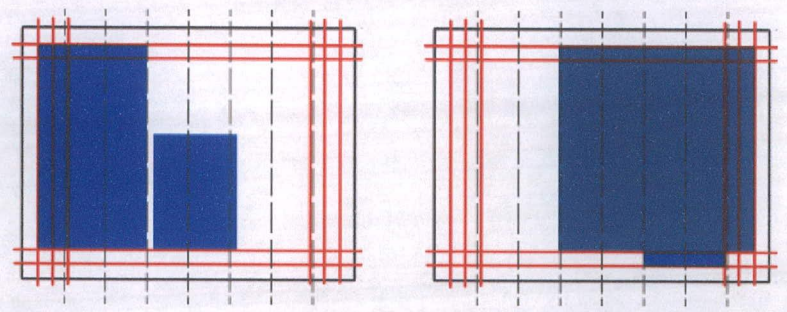
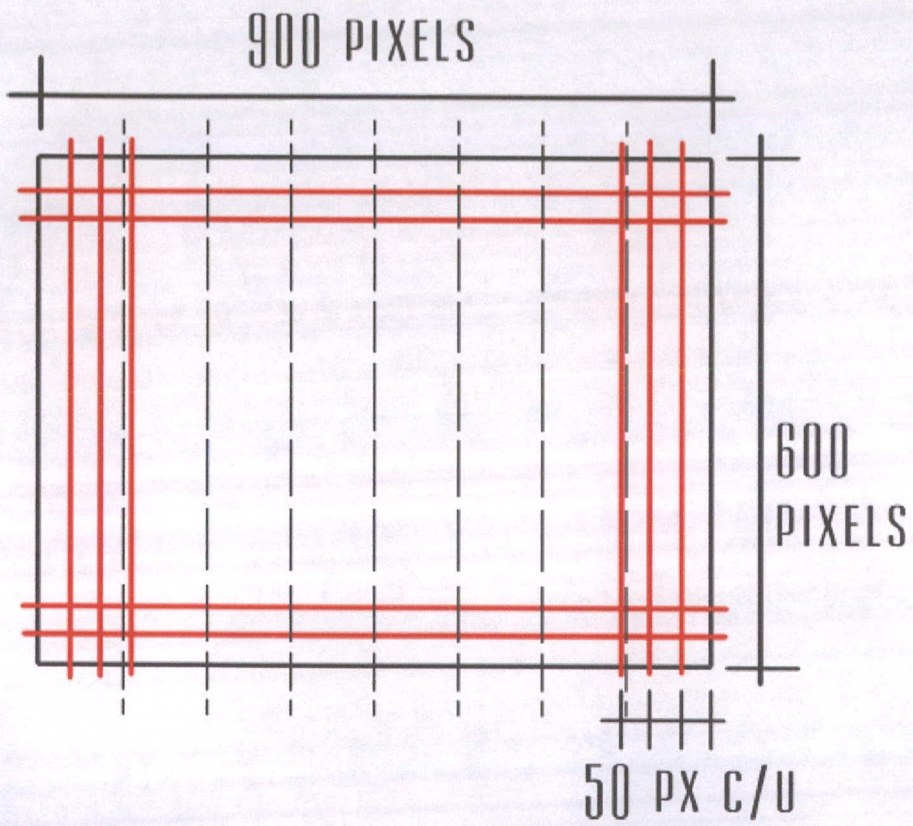
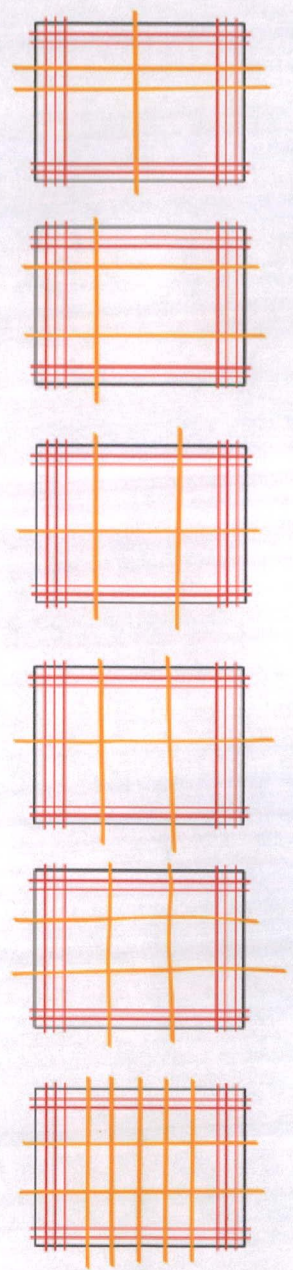
En esta fase se tomaron medidas de la retícula y la marginación. Las medidas se hicieron en base a la presentación interactiva.



Se optó como resultado más favorable para los objetivos de diseño la opción número cuatro.



Fase 3



La retícula seleccionada utilizará un margen que consiste en una serie de líneas guías con una separación de 50 pixeles entre cada una y una separación de un octavo de formato entre cada línea guía del formato.

Por medio de esta retícula se generará tensión mediante la aplicación de elementos direccionándolos hacia la parte alta, derecha o izquierda del formato, esto hace alusión a la ascensión al cielo o contacto con los espíritus.



Etapa 4: Tipografía

Fase 1

Modelo incluyente de salud (123 and...)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Arial)

Modelo Incluyente de Salud (Akbar)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Palace Script MIS)

Modelo Incluyente de Salud (Viner Hand ITC)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Albertino)

Modelo Incluyente de Salud (James Fajardo)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Aserine)

En esta fase se bocetaron combinaciones para tipografías de los títulos y bloques de texto, en ellas se busco que los títulos hicieran alusión a manuscritos y en los bloques de texto se buscó que la tipografía del título fuera lo más legible posible.



Modelo Incluyente de Salud (French Script MS)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Plantagenet Cherokee)

Modelo Incluyente de Salud (Rage Italic)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Verdana)

Modelo Incluyente de Salud (Delyla - Estrya's Handwriting)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Arial)

Modelo Incluyente de Salud (Kunstler Script)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Arial)

Se bocetó tipografía tipo manuscrito en los titulares para hacer referencia a las primeras transcripciones mayas y así generar misticismo mediante su aspecto antiguo.



Modelo Incluyente de Salud (Mistral)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Verdana)

Modelo Incluyente de Salud (Lucida Handwriting)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Print Clearly)

Modelo Incluyente de Salud (Brush Script Std)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Arial)

En los bloques de texto se utilizaron en su mayoría tipografías sans serif para generar descanso visual en el lector después de los rasgos libres y detallados de las tipografía manual.



Modelo Incluyente de Salud (Jellyka - Estiya's Handwriting)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Arial)

Se seleccionó esta opción ya que la tipografía "Jellyka" pese a ser manual es legible y su trazo rasgado al final de cada letra ayuda a generar religiosidad.

El bloque de texto es legible y es la misma tipografía utilizada en el logotipo de Medicusmundi, Arial.

Este conjunto hace alusión al concepto de Nahuales de la noche mediante la mezcla de dos tipografías completamente diferente, haciendo referencia al sincretismo implícito en la cosmovisión maya.

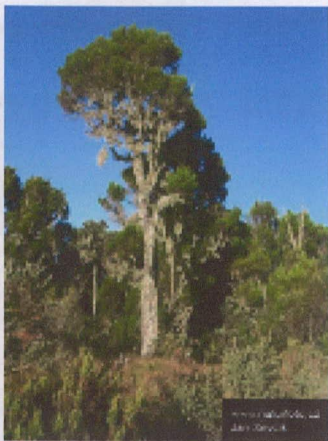


Etapa 5: Ilustración

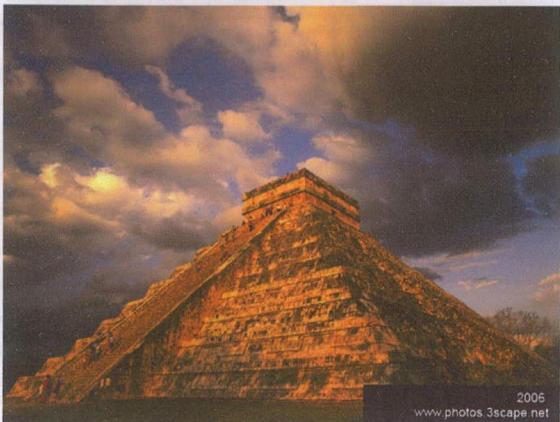
Fase 1



Medicusmundi 1994



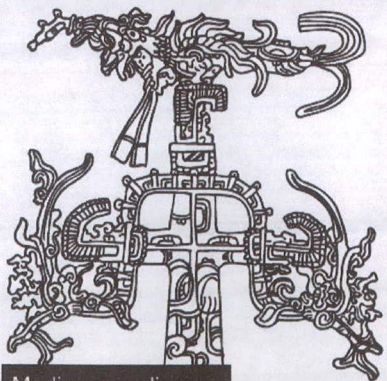
www.photos.3scape.net



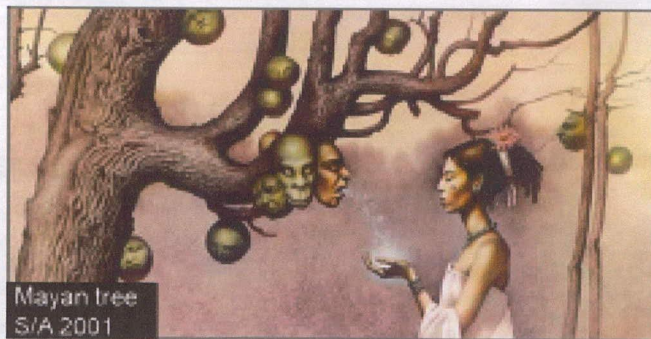
2006
www.photos.3scape.net



2006
www.photos.3scape.net



Medicusmundi

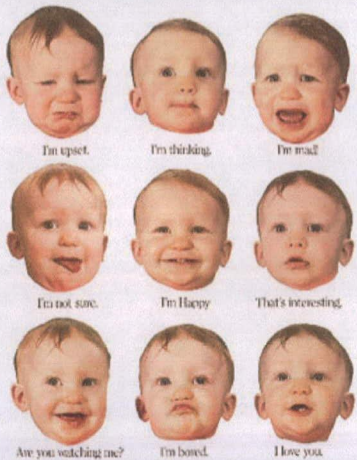


Mayan tree
S/A 2001

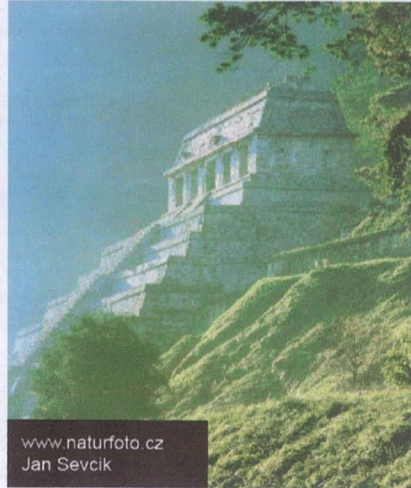
En esta fase se buscaron referencias para las ilustraciones, tanto de la presentación interactiva como de las ilustraciones para el material informativo.

Según Medicusmundi las enfermedades maya culturales más comunes y más conocidas son: el susto, el empacho, el mal de ojo, la quema, la chilqueada, el sobahuesos y la comadrona.

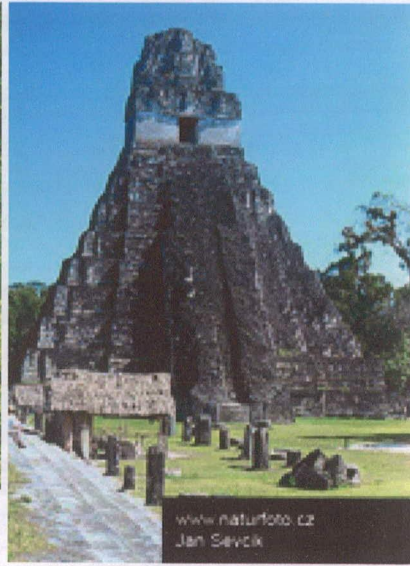




Anonymous
Baby-talk 2003

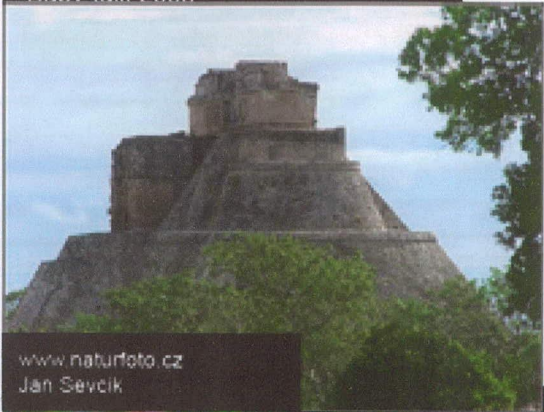


www.naturfoto.cz
Jan Sevcik

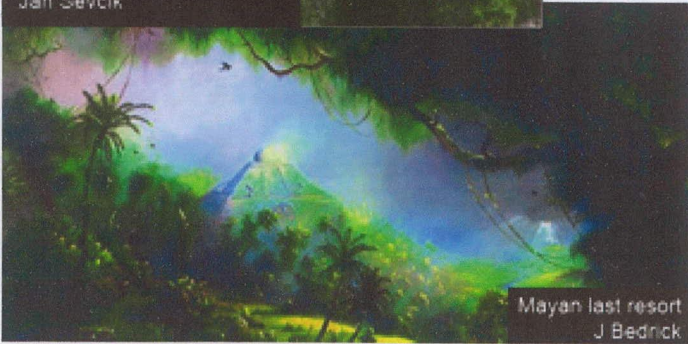


www.naturfoto.cz
Jan Sevcik

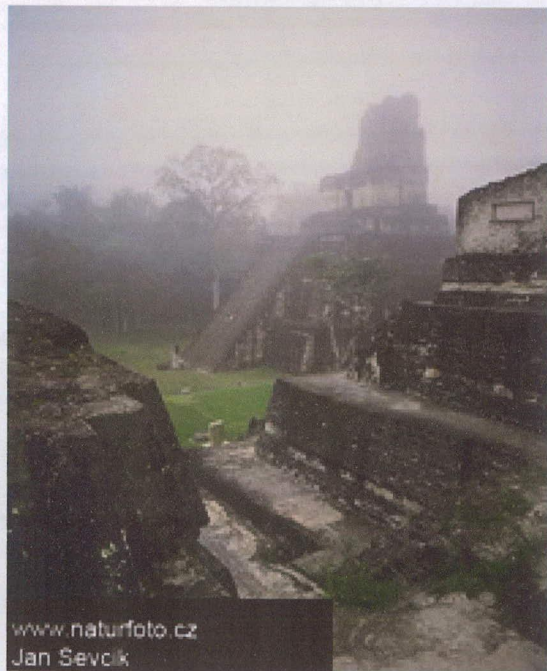
Se buscaron imágenes de expresiones de bebés para utilizarlas como referencia para la proporción física de estos. Los rostros de bebes serán aplicados en las ilustraciones de las enfermedades maya culturales del mal de ojo y del susto, ya que los mas afectados por estas son los infantes.



www.naturfoto.cz
Jan Sevcik



Mayan last resort
J Bedrick



www.naturfoto.cz
Jan Sevcik

También se buscaron referencias de como representar la cosmovisión maya y el entorno de las ruinas mayas de Tikal y flora propia del lugar. Basándose en estas referencias se establecieron texturas, formas y demás elementos gráficos representativos de ruinas, flora y fauna típica de los mayas o referente a Tikal.

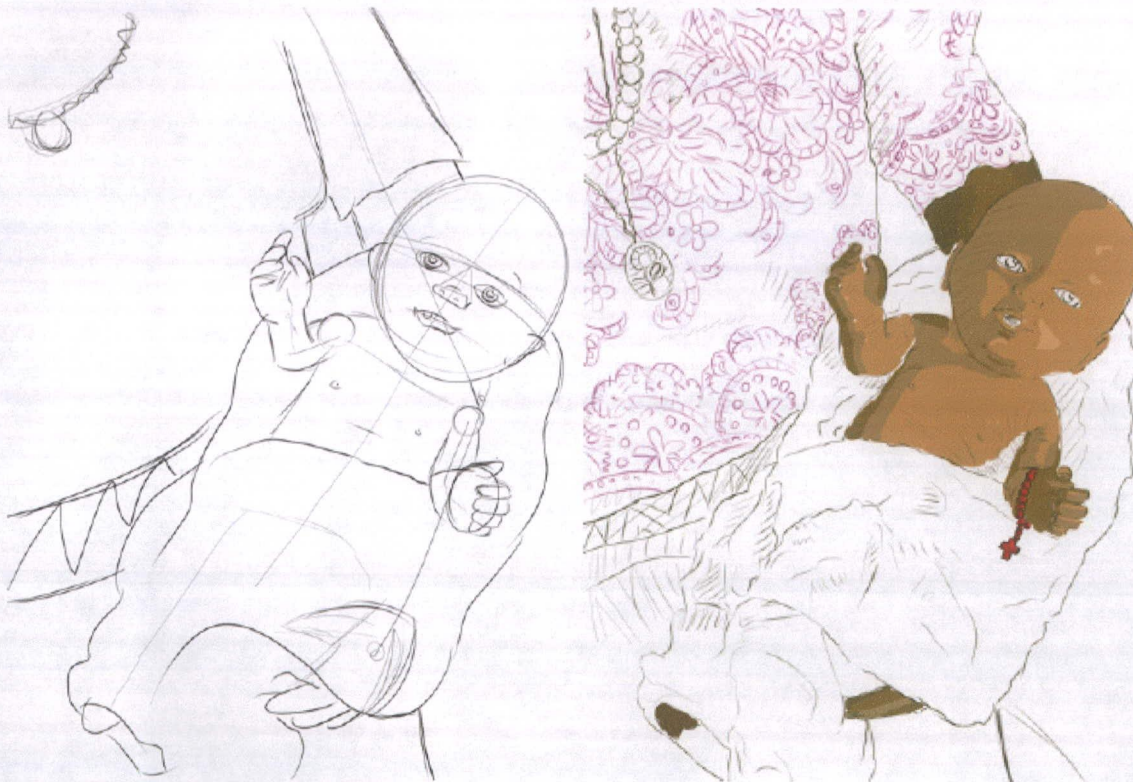


Fase 2



Las enfermedades maya culturales siendo el tema de mayor importancia en las conferencias de Medicusmundi, serán representadas por medio de ilustraciones que representen escenas familiares de éstas y de sus curas.

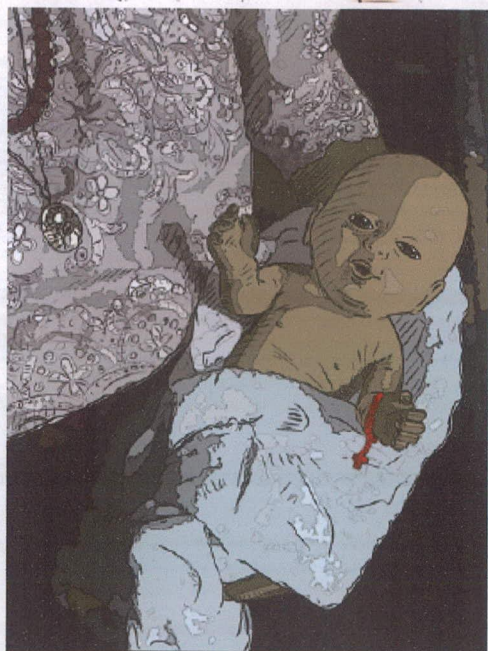
En esta fase se empezó a bocetar la ilustración sobre el mal de ojo. Esta ilustración se utilizará como guía para las otras cuatro ilustraciones. El proceso inicia bocetando una composición en la que esté el niño solo y con su madre.



Se definió una composición en la cual la madre fuera tan solo un complemento y el niño tuviera la mayor importancia dentro de la composición, esto para enfatizar que los más propensos a dicha enfermedad son los bebés.

Luego se pulen detalles y facciones, se definen sombras en base a ashurado (esto para generar misticismo dentro de la ilustración), para dar inicio a la colorización de la ilustración.





Se genera textura visual mediante la aplicación de línea tipo sketch, con esto se busca generar fuerza e impacto visual en la ilustración.

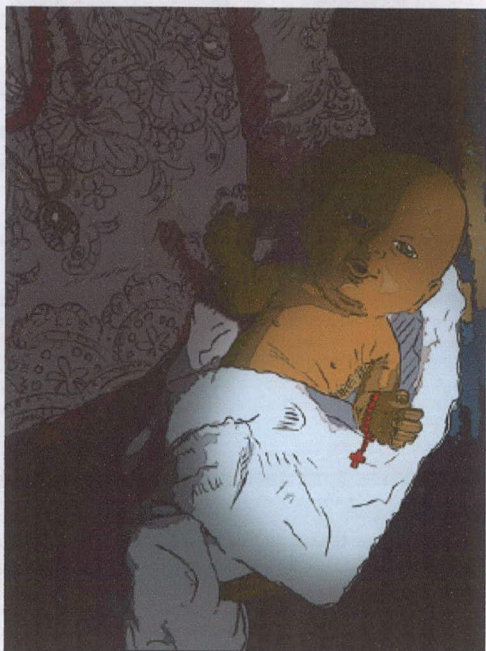
Al colorizar las ilustraciones se buscó establecer una paleta de colores para las ilustraciones, esto con el fin de hacer alusión a que todas las personas son propensas a padecer cualquiera de estas enfermedades crea en ellas o no.

Con la estandarización también se busca evitar caer en estereotipos.

Se buscó hacer alusión al concepto de "Nahuales de la noche" mediante la utilización de colores ocos y colores opacos con poco contraste para generar misticismo y hacer referencia al anochecer.

La cantidad de colores es una alusión a los colores del traje típico maya-Poqomam.





Se probaron varias temperaturas de color e iluminacion para hacer alusión a "la noche" ú "oscuro".

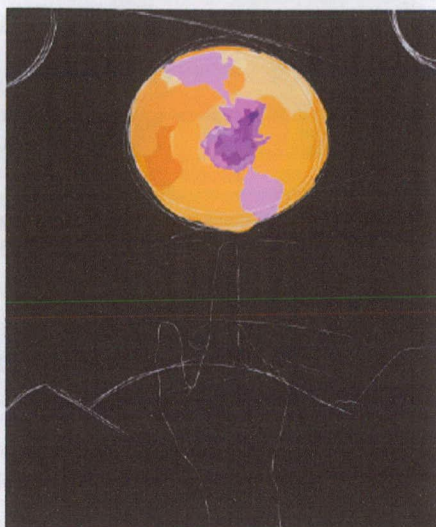
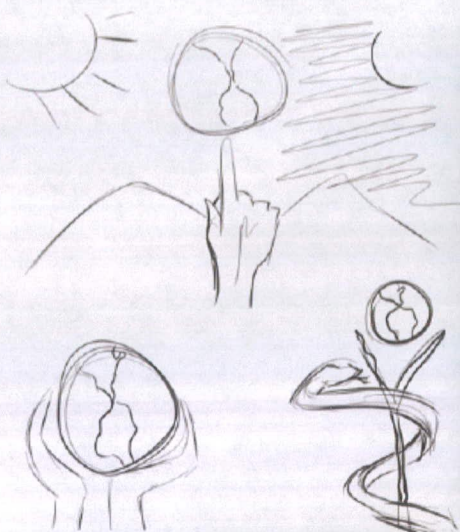




Se escogió esta ilustración como base para la paleta de colores así como para el tipo de línea a manejar. En esta ilustración se hace punto focal sobre el niño y su única prenda, un brazalete con forma de rosario de color rojo. Esto hace alusión al sincretismo maya así como puntualiza que lo único que necesita un infante para estar protegido del mal de ojo es un objeto rojo.

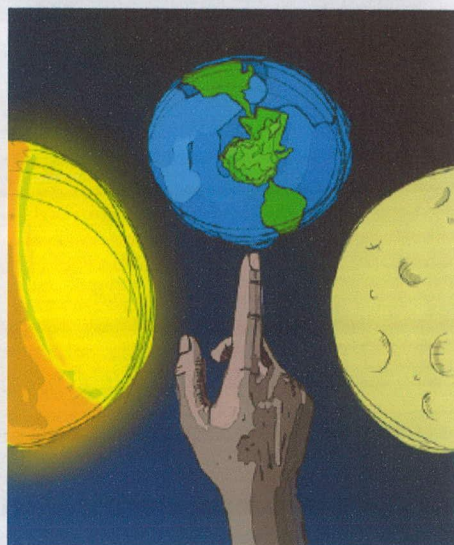
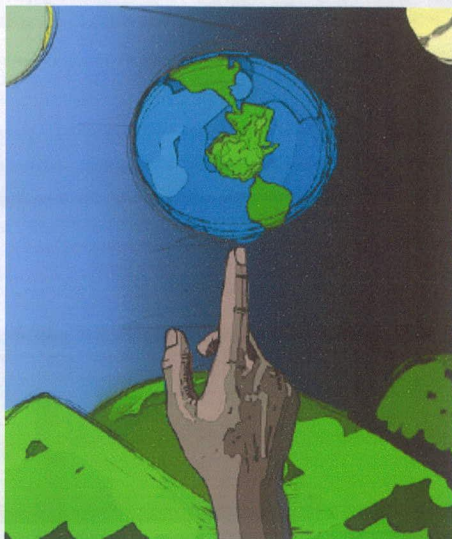


Fase 3



En esta fase se inició el proceso de bocetaje de una ilustración que representara la cosmovisión maya.

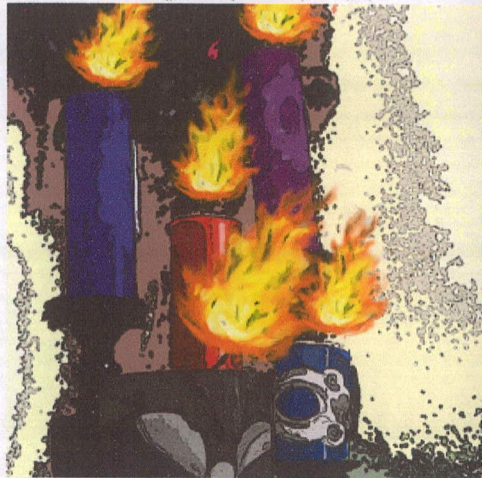
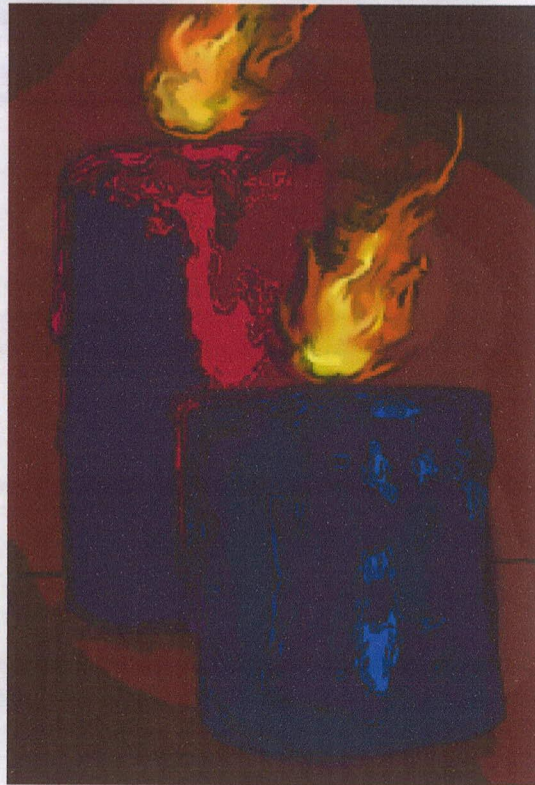
En esta ilustración se buscó representar la relación universal que la cosmovisión maya presenta sobre la naturaleza y el hombre.



Esta ilustración se eliminó ya que su contexto se alejaba demasiado de las otras ilustraciones ya que no representaba ninguna enfermedad maya cultural.



Fase 4



En esta fase se inició el proceso de bocetaje de la ilustración de la quema o chilqueada. En ella se inició dándole mayor énfasis a las veladoras utilizadas en este ritual maya.

Se bocetó la forma y los tonos para el fuego.

Se utilizó un enfoque más oscuro y místico para esta ilustración por el concepto que se tiene sobre el tema de la quema.

Al continuar con el proceso de bocetaje se hizo evidente que sin una figura humana dentro de la composición la ilustración no seguía los patrones de la ilustración guía, por ello se retomaron las composiciones previamente bocetadas y se seleccionó una que tuviera dentro de ella una figura humana.



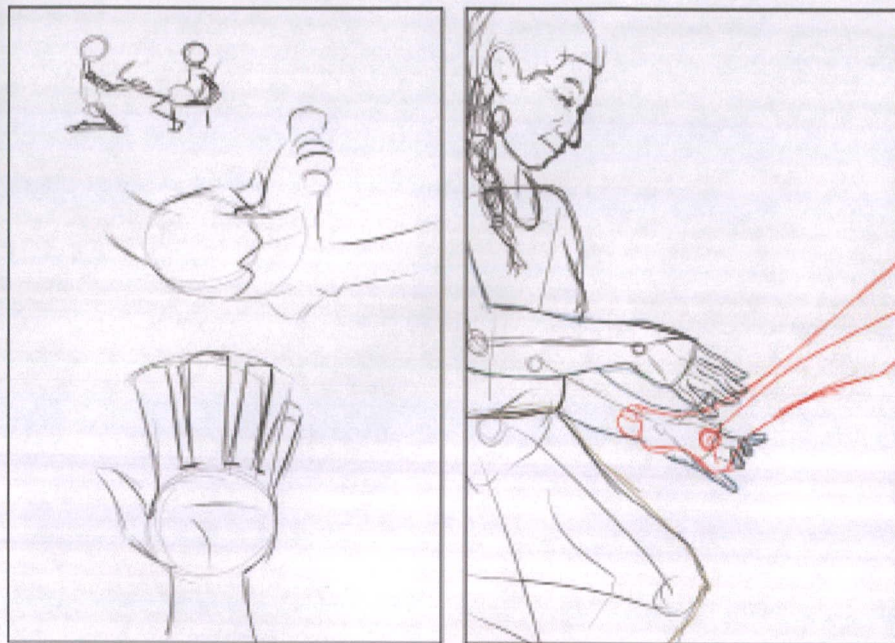


Está ilustración representa la limpia o quema de malos espíritus, se utilizaron los principales colores base de la ilustración guía para así mantener la misma línea de ilustración.

En la ilustración se presenta el rostro de la mujer cortado a la mitad, esto no genera controversia en el grupo objetivo por el hecho de no presentar el cuerpo humano completo y genera misterio a la imagen.



Fase 5

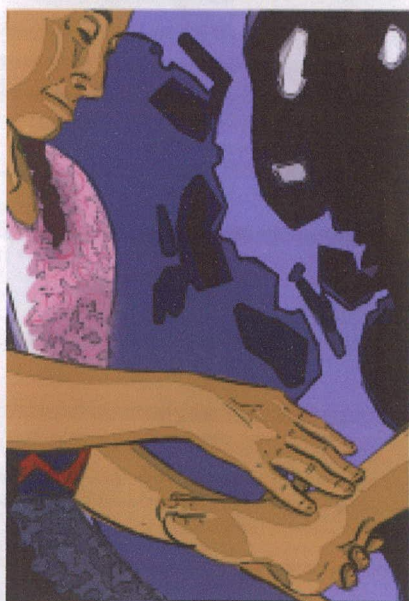
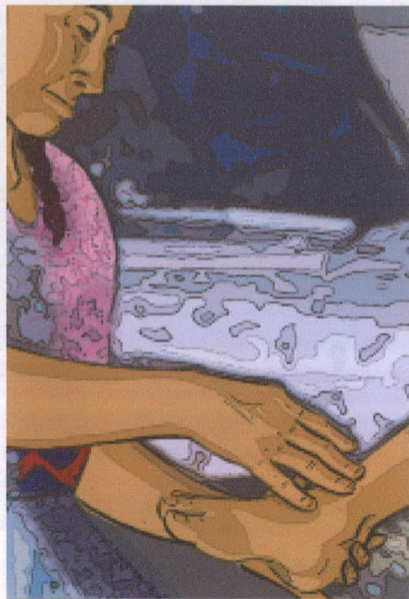


En esta fase se inició el proceso de bocetaje de la ilustración de la sobahuesos, ésta es una persona (hombre o mujer) cuya labor es masajear áreas lastimadas del cuerpo y generar un efecto analgésico y antiinflamatorio.

Manteniendo la misma línea de diseño se escogió una composición que incluyera figura humana.

No se desarrolló detalles en el traje para no estereotipar etnias.



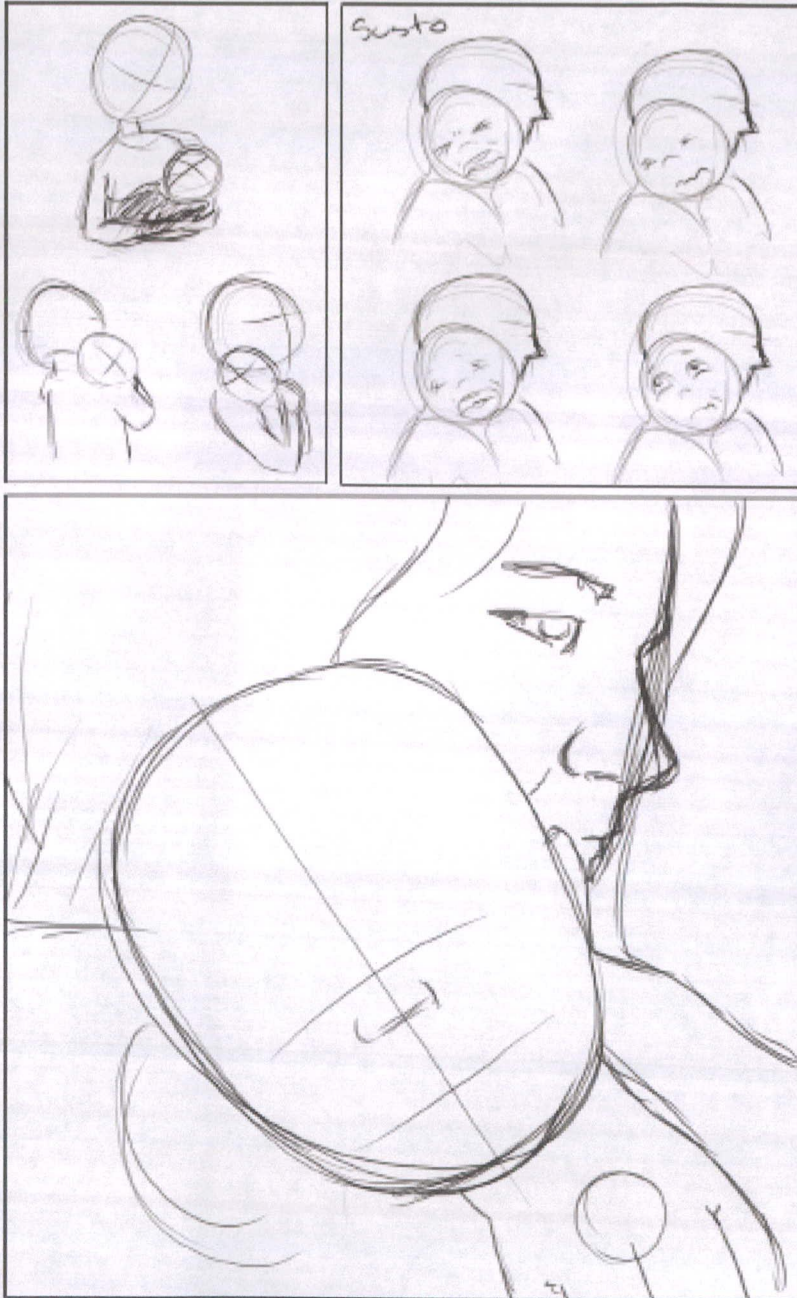


Se bocetaron fondos abstractos para la ilustración, esto hace alusión al concepto de Nahuales de la noche mediante la utilización de colores oscuros en el fondo, estos a su vez generan ocultismo.

Los fondos abstractos hacen referencia a que cualquier persona, en donde sea que esté, es vulnerable a las enfermedades maya culturales.



Fase 6

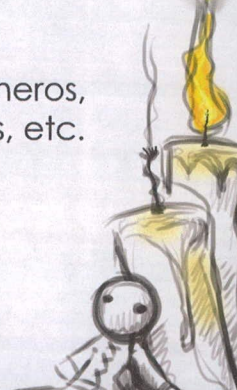


En esta fase se inició el proceso de bocetaje de la ilustración del susto.

En esta fase se bocetaron composiciones incluyendo figura humana para seguir la misma línea de diseño establecida previamente.

De estas se seleccionó la composición en la que la madre queda en segundo plano ya que se busca hacer punto focal sobre el rostro del niño y su expresión para así hacer referencia a la enfermedad maya cultural de "el susto" cuyos síntomas son:

llanto incesante, pucheros, músculos comprimidos, etc.



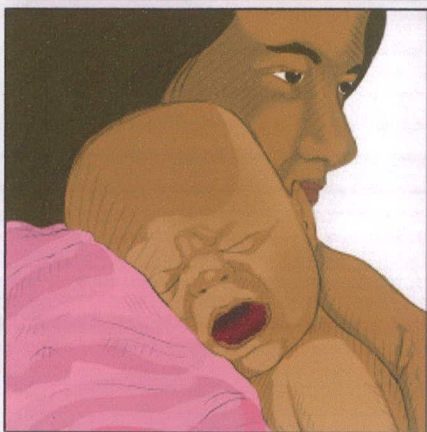
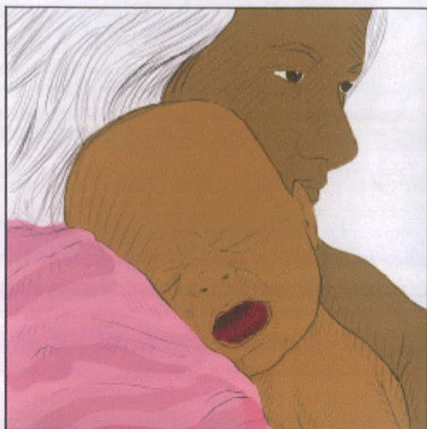


Se bocetaron las expresiones del niño enfermo.

El llanto de un niño enfermo de susto es muy peculiar, este llanto es similar a un llanto de incomodidad y dolor.

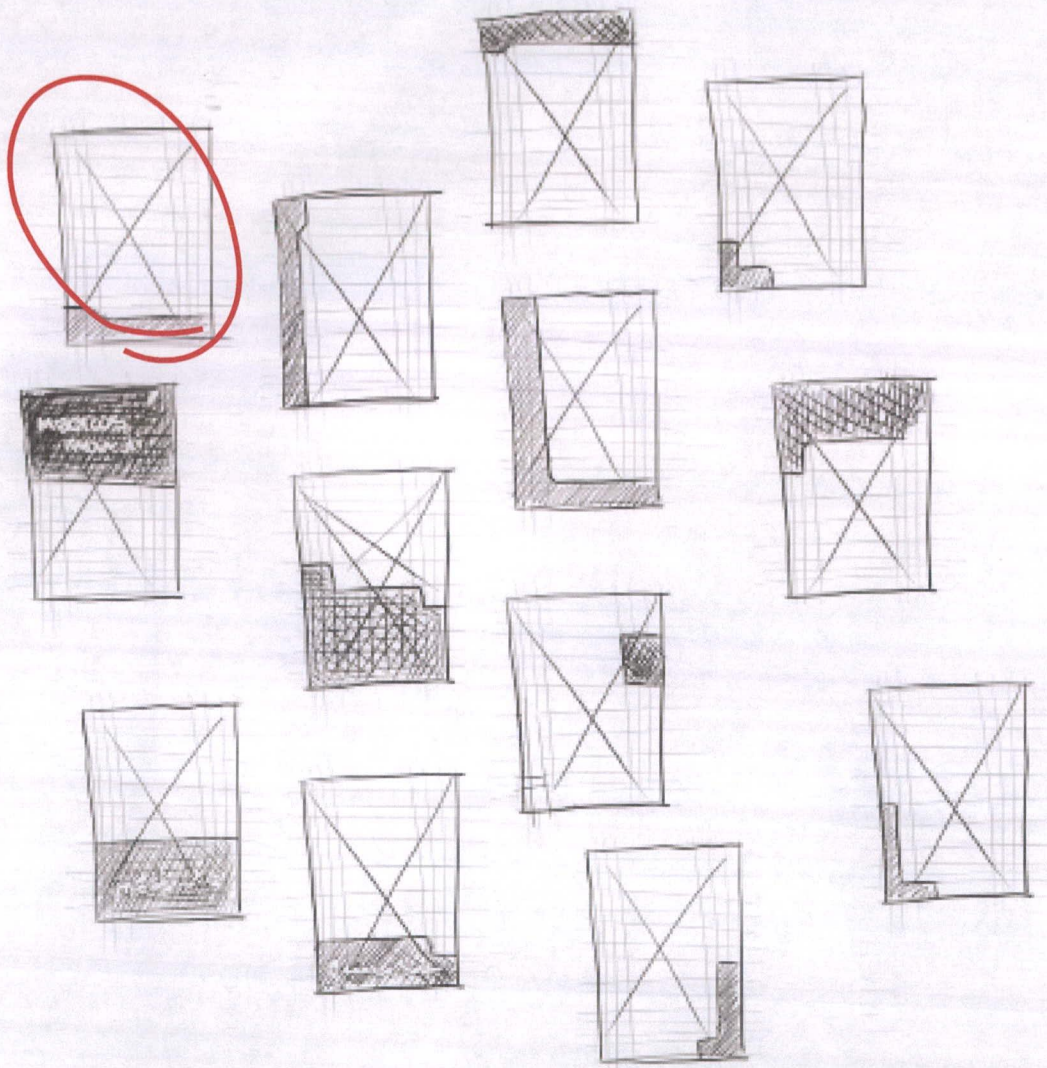
Se eligió esta composición ya que cuando el llanto es con los ojos cerrados se asocia a dolor.





Utilizando sombras tenues y luces fuertes se acentuó la expresión del llanto del niño. Se utilizaron los colores preestablecidos en la ilustración guía.

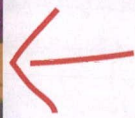




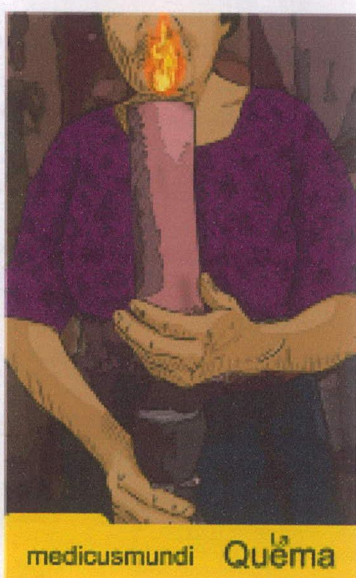
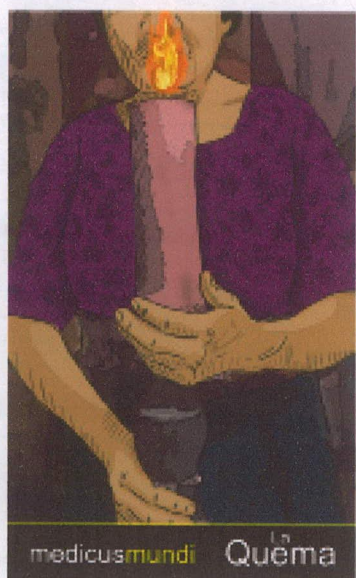
El banner contará con poca información, esto para generar mayor peso visual hacia las ilustraciones.

De estos se seleccionó uno.





Para no obstaculizar los detalles de las ilustraciones se colocará poco texto en el banner. La barra de texto se encontrará debajo de la ilustración para generar sensación de ascenso.

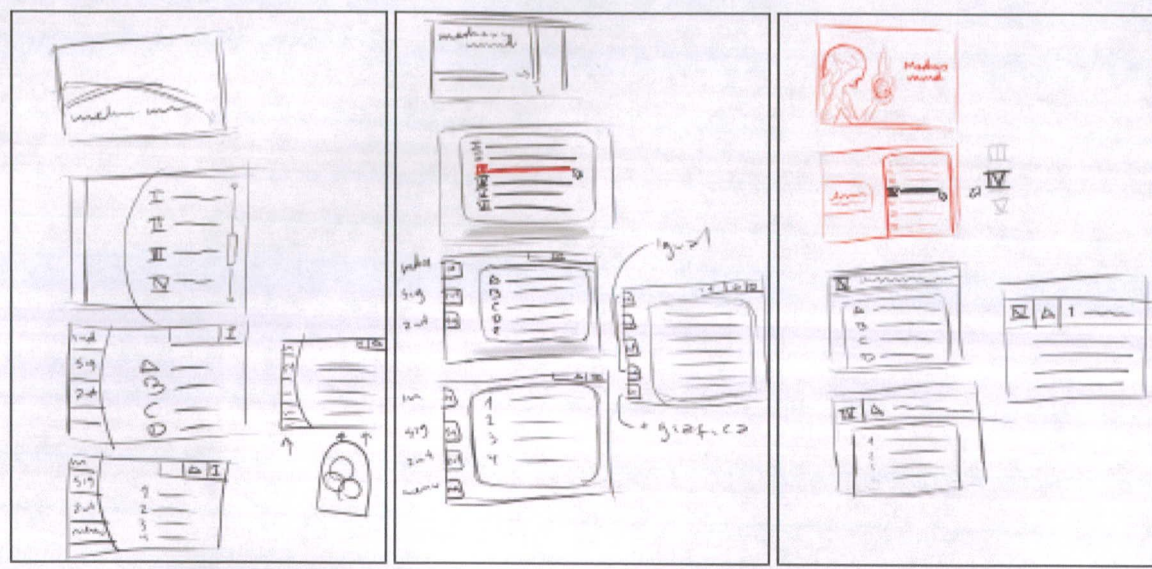


De estas se seleccionó una.

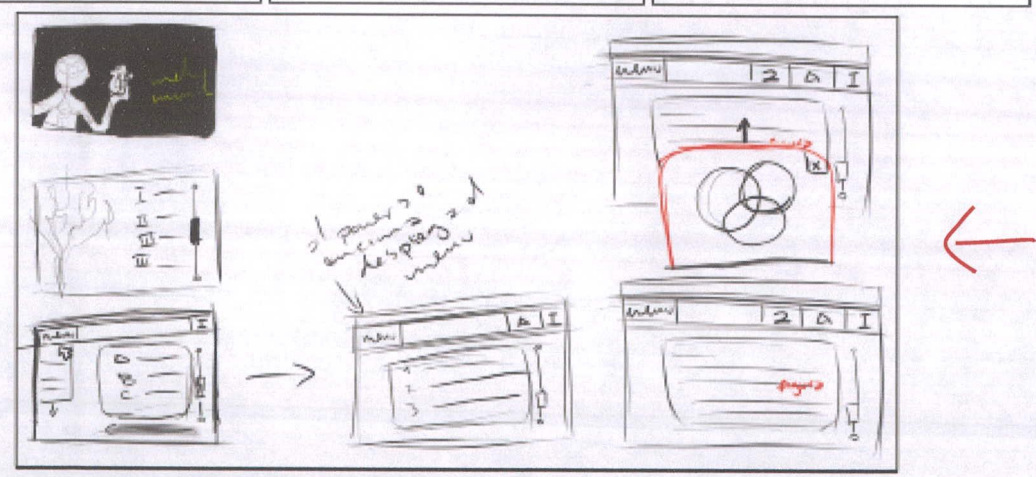


Etapa 6: Diagramación de presentación interactiva

Fase 1



En esta fase se bocetaron diagramaciones, animaciones y formas de presentar los contenidos del MIS.



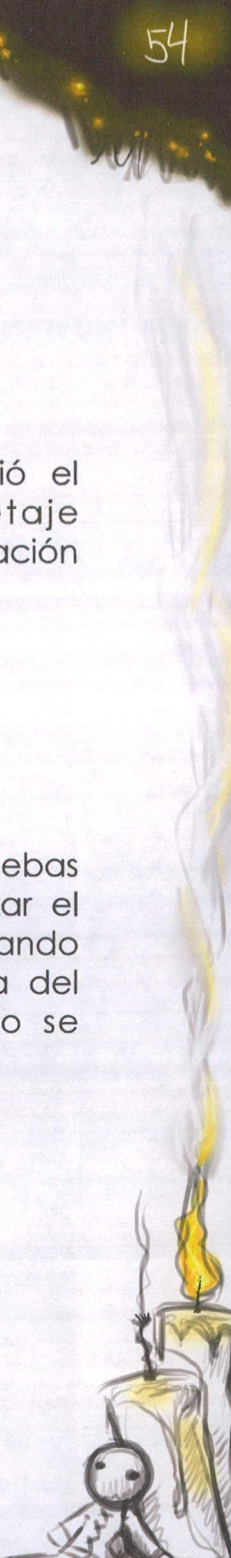
Según mapadenavegación establecido se decidió que el método de navegación sería el traslado entre páginas.

Fase 2

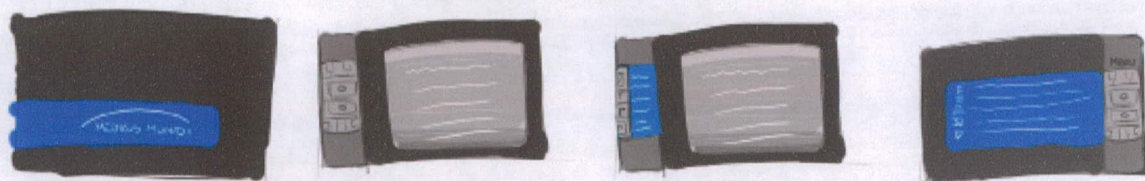


En esta fase se inició el proceso de bocetaje digital de la presentación interactiva.

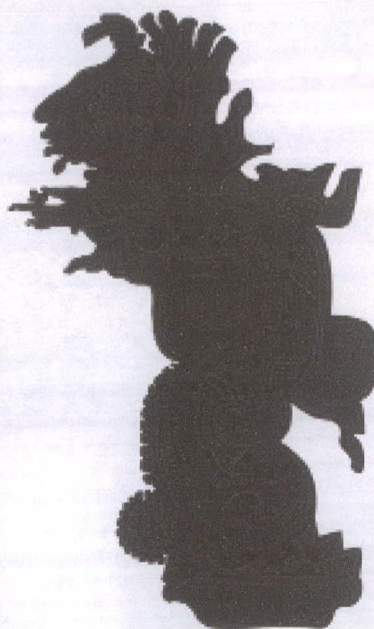
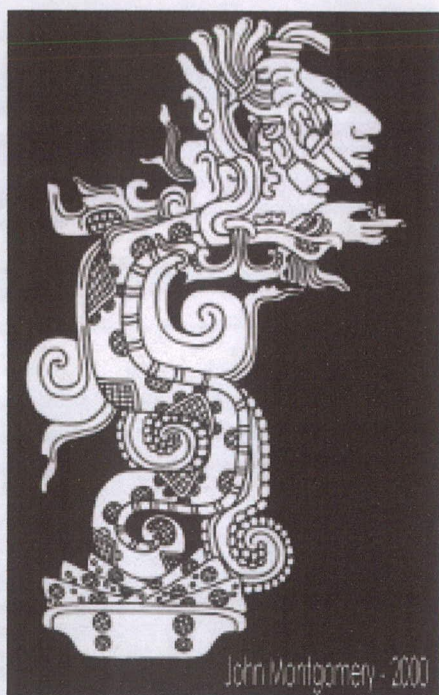
Se hicieron varias pruebas pero luego de analizar el rumbo que estaba tomando y lo lejos que estaba del concepto planteado se decidió eliminar.



Fase 3



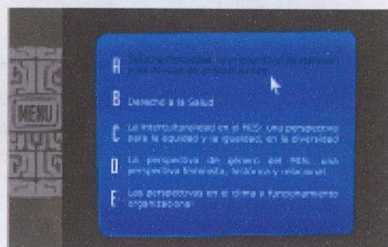
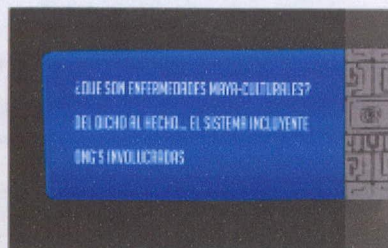
En esta fase se bocetó de nuevo la diagramación de la presentación interactiva, haciendo énfasis en el concepto de Nahuales de la noche y en elementos gráficos mayas como jeroglíficos y Nahuales



El grafismo utilizado es el Nahual de la sabiduría, espíritu guía de curanderos, comadronas, etc. Esté fue otorgado por Medicusmundi y es parte de las ilustraciones del libro "Del dicho al hecho" (ver antecedentes de diseño).

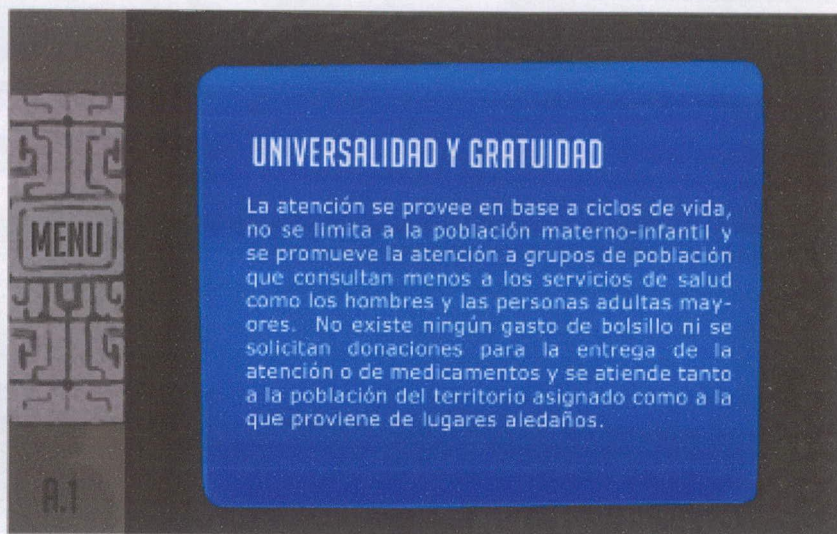
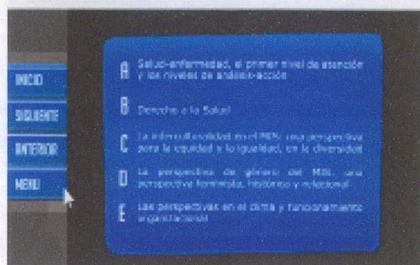
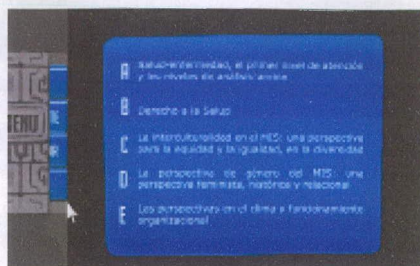
Se seleccionó un fragmento para su utilización, éste se seleccionó por su forma circular contrastante con las formas cuadradas de la diagramación.





Se bocetó digitalmente la introducción de la presentación interactiva, en ella se utilizaron grafismos de Nahuales mayas, que según la cosmovisión maya sirven de puente entre el mundo espiritual y la medicina.



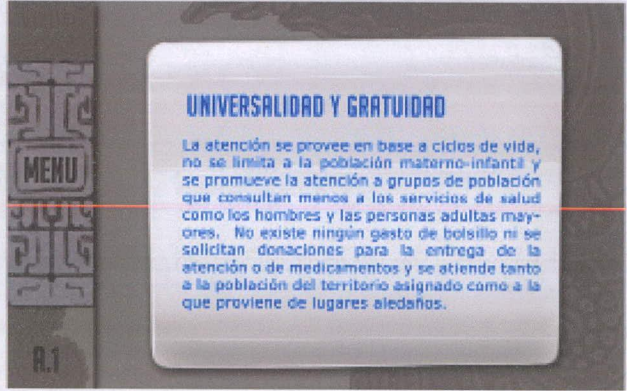
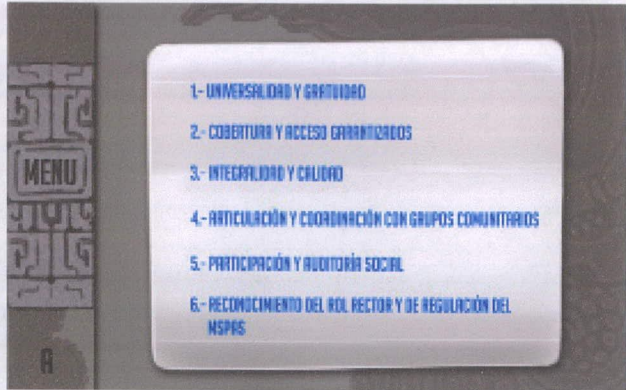
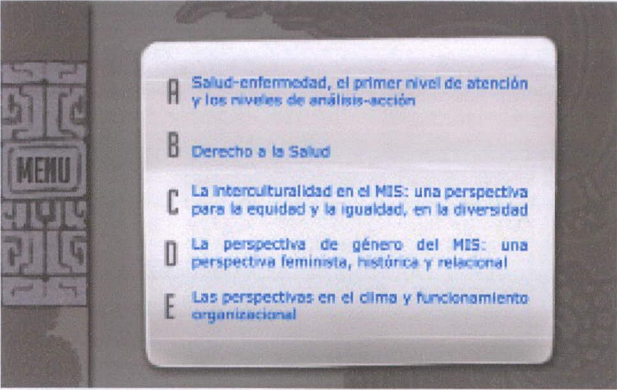
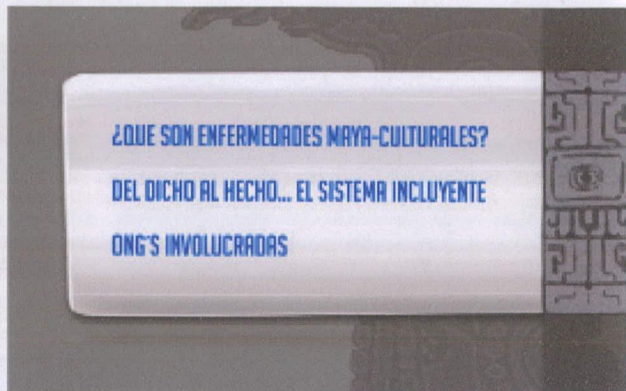


Luego se bocetó el índice o menú de inicio de la presentación interactiva, en el cual se utilizó la abstracción de ruinas mayas y detalles del Nahuatl de la sabiduría así como bloques de texto que corten con el enfoque maya místico dándole así una mezcla de métodos antiguos y tecnologías nuevas.

Los menús restantes así como las animaciones de éstos siguen con los mismos elementos del menú inicio.

Se hizo evidente que la presentación interactiva estaba cayendo en la monotonía por lo que se decidió jugar con la paleta de colores.





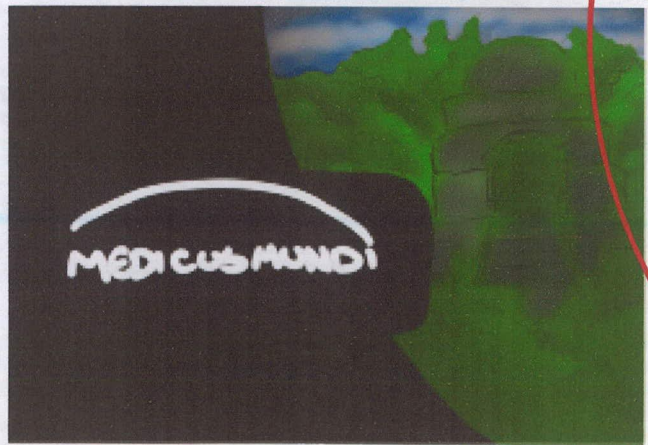
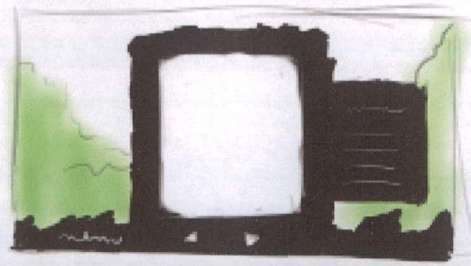
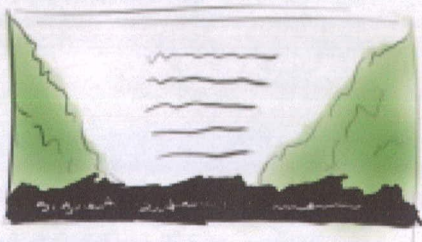
Se aumentó el brillo y el contraste de la imagen y se manipularon los niveles de los colores utilizados previamente. Se buscó utilizar en su mayoría colores blancos y colores fríos para que así la presentación interactiva fuera más relacionada con la medicina occidental.

Esto dio como resultado una presentación monótona y con poco movimiento, además de complicada en su método de navegación.

Lapropuesta fue descartada ya que esta representaba la medicina occidental más que la medicina maya, mediante la utilización de elementos alusivos a tecnología y la aplicación de colores claros que distan del concepto de Nahuales de la noche.

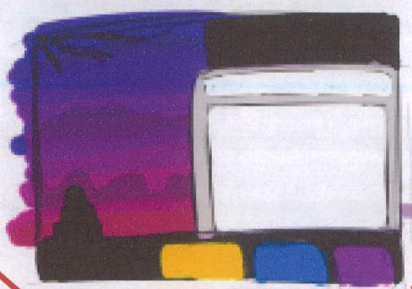
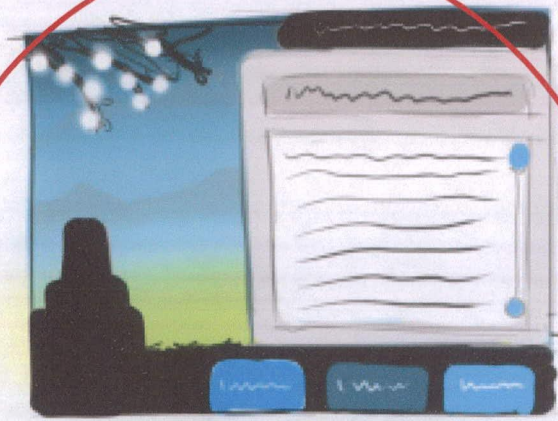


Fase 4



Se bocetaron propuestas que hicieran alusión a Tikal, ya que este es el centro ceremonial maya más conocido de Guatemala.

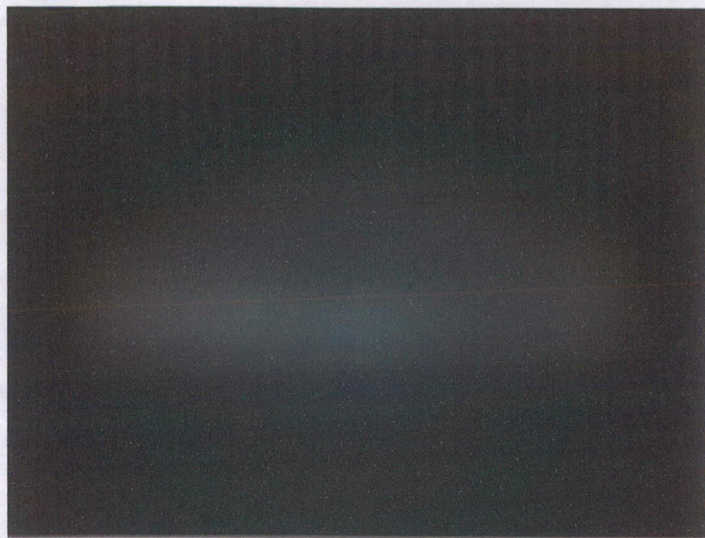
En esta fase se cambió el método de navegación a dropdown menu para facilitar y agilizar la navegación y selección de temas, ya que la cantidad de contenido y lo complicado de la navegación entre paneles dificultaban el acceso rápido a los temas.



Se regresa a la utilización de colores oscuros para generar espiritualidad según el concepto de Nahuales de la noche.

Se seleccionó la propuesta en la cual se hace alusión al concepto de Nahuales de la noche mediante la transición del ocaso y la noche. Ya que según la cosmovisión maya y el concepto, los Nahuales adquieren más fuerza durante ésta etapa del día.

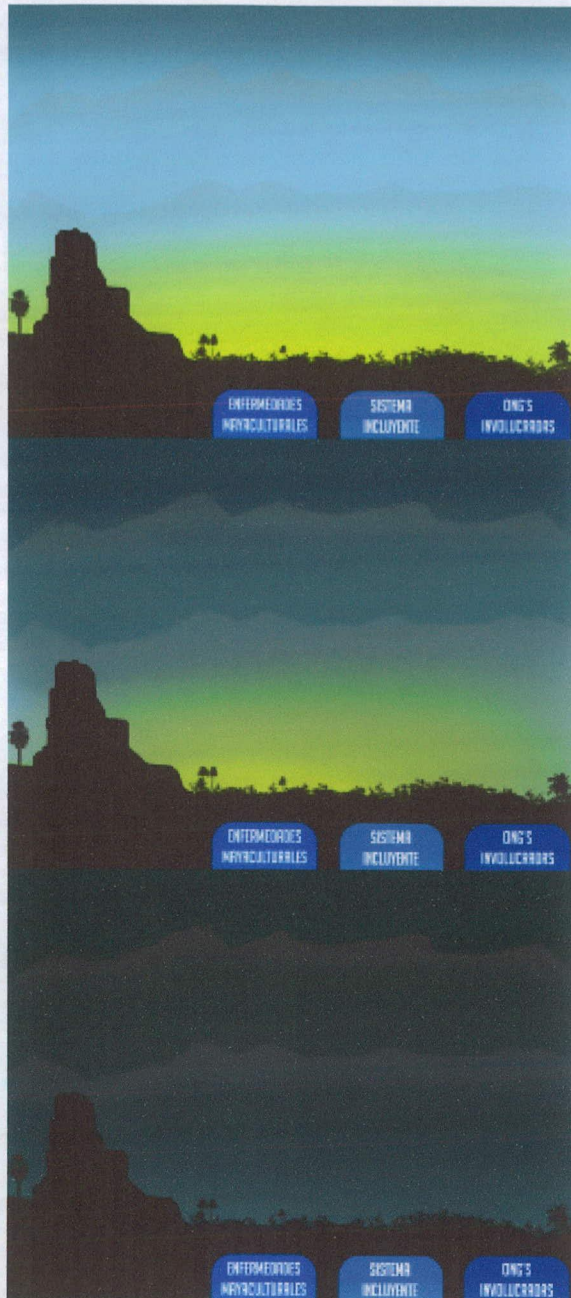




Se animaron con efectos de blur y opacidad las posibles introducciones de la presentación interactiva.

Por medio de los colores utilizados se logró generar misticismo y se hace referencia a la ascension al cielo mediante la forma de aparecer del logotipo, la cual es en forma de "espíritu", haciendo énfasis en el tema místico de la cosmovisión maya.

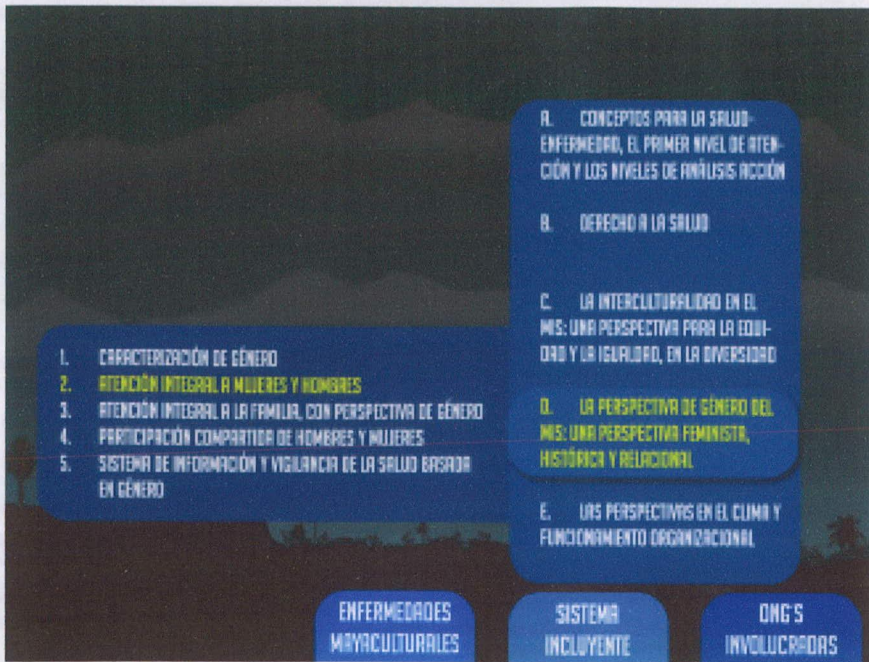




En la presentación se busca hacer énfasis en la creencia maya de que los Nahuales manifiestan su máxima fuerza durante el anochecer.

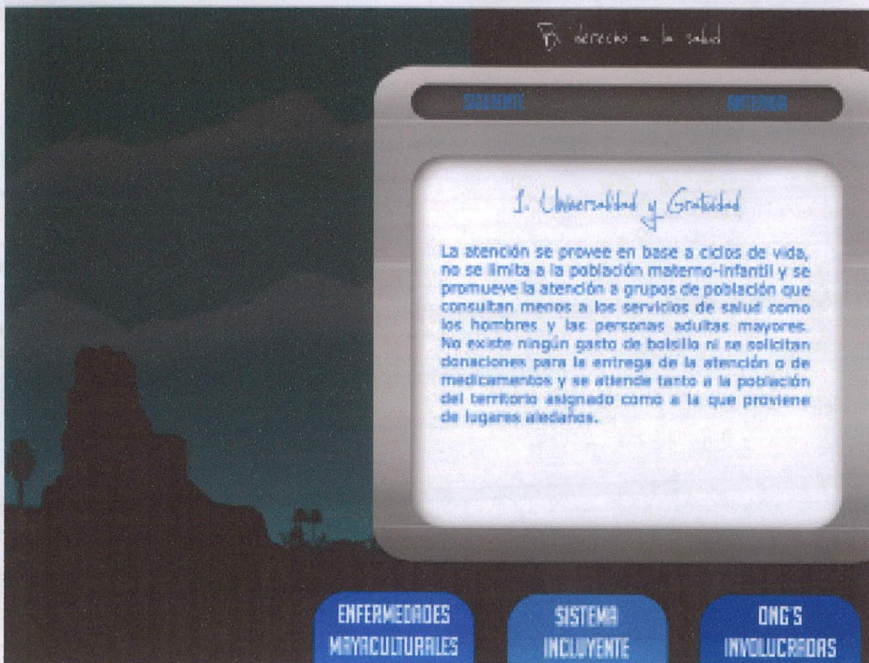
Se bocetó una animación que traslada el fondo de tarde a noche mientras el usuario navega por la presentación. se busca representar el traslado del tiempo mediante la disposición estática de las nubes y los cambios de color.





Se desarrolló el dropdown menu a utilizar y la diagramación de los temas.

Para hacer alusión a ascensión al cielo y espiritualidad se bocetó el dropdown menu en dirección ascendente.

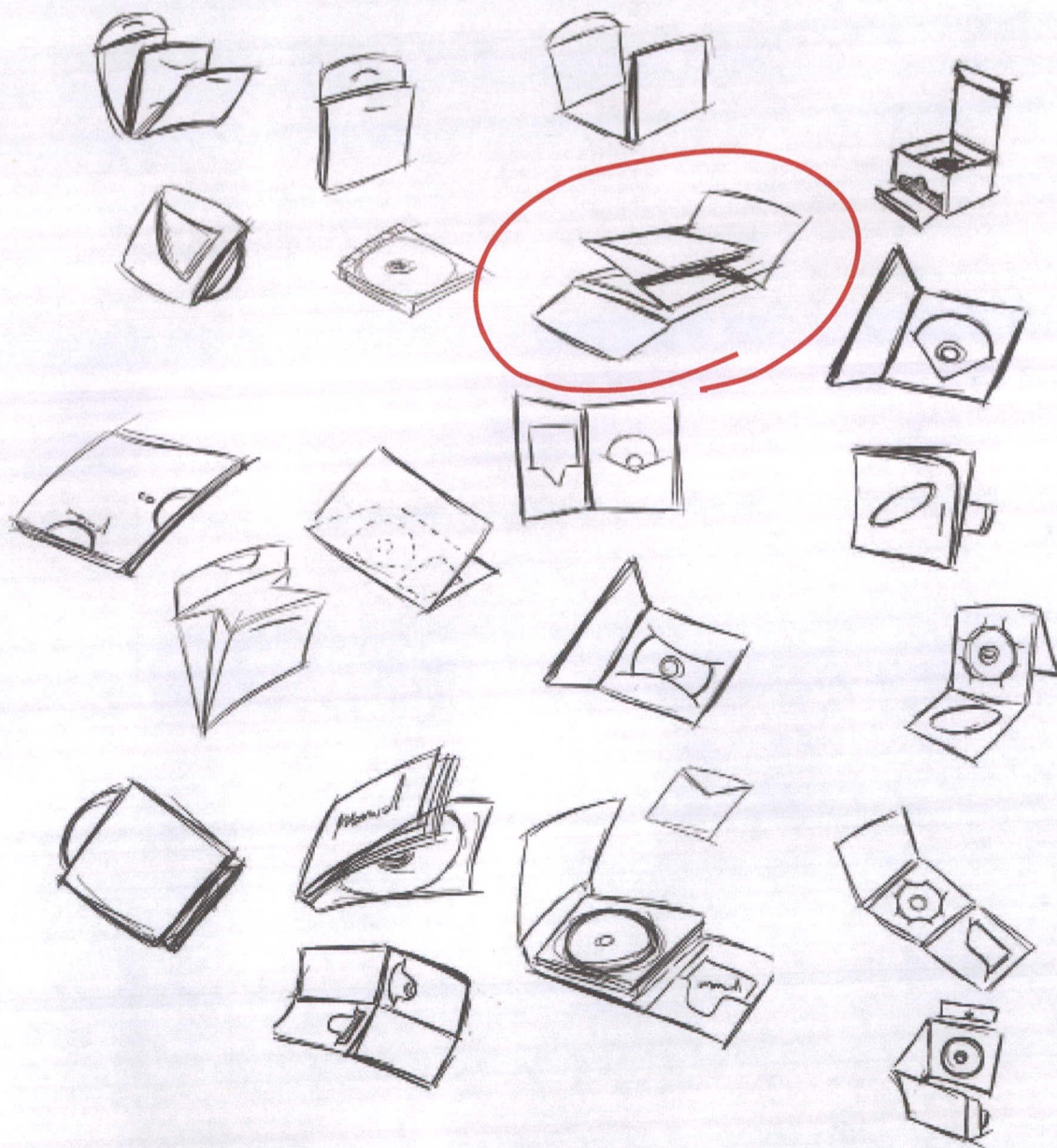


Se bocetaron figuras rectangulares para los bloques de texto, con esto se busca generar jerarquía visual, así como fondos blancos para favorecer la legibilidad y la diferenciación entre textos y fondos.



Etapa 7: Empaque para CD

Fase 1

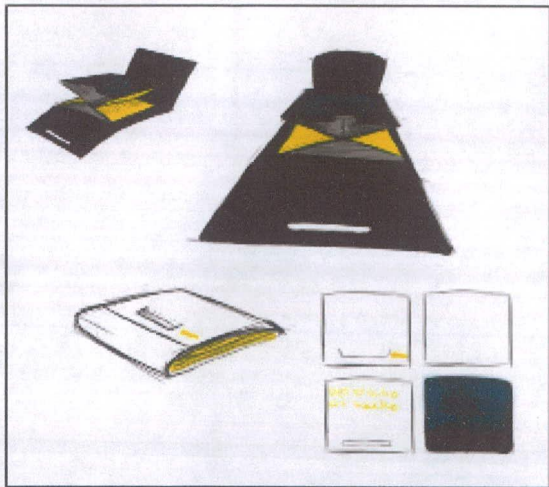
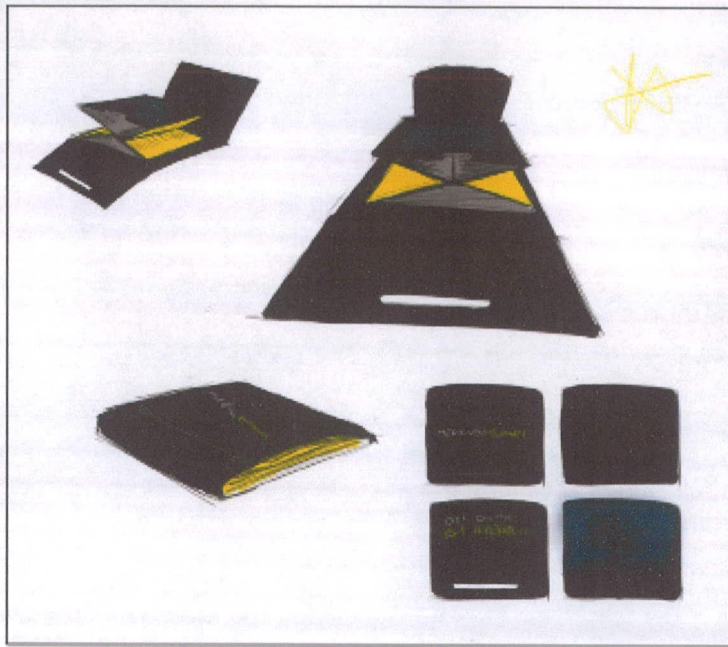
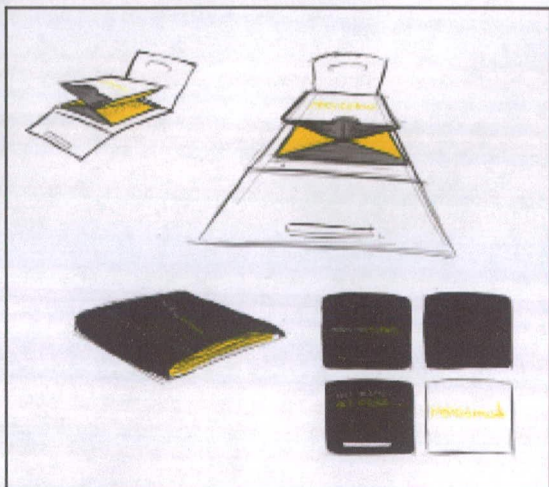


En esta etapa se bocetaron posibles cajas de CD enfocándose al concepto Nahuales de la noche.

Se bocetaron cajas que mantuvieran unidad con el resto de piezas diseñadas.

De estas piezas se selecciono una, en base a su relación con el concepto de Nahuales de la noche y por su maniobrabilidad.





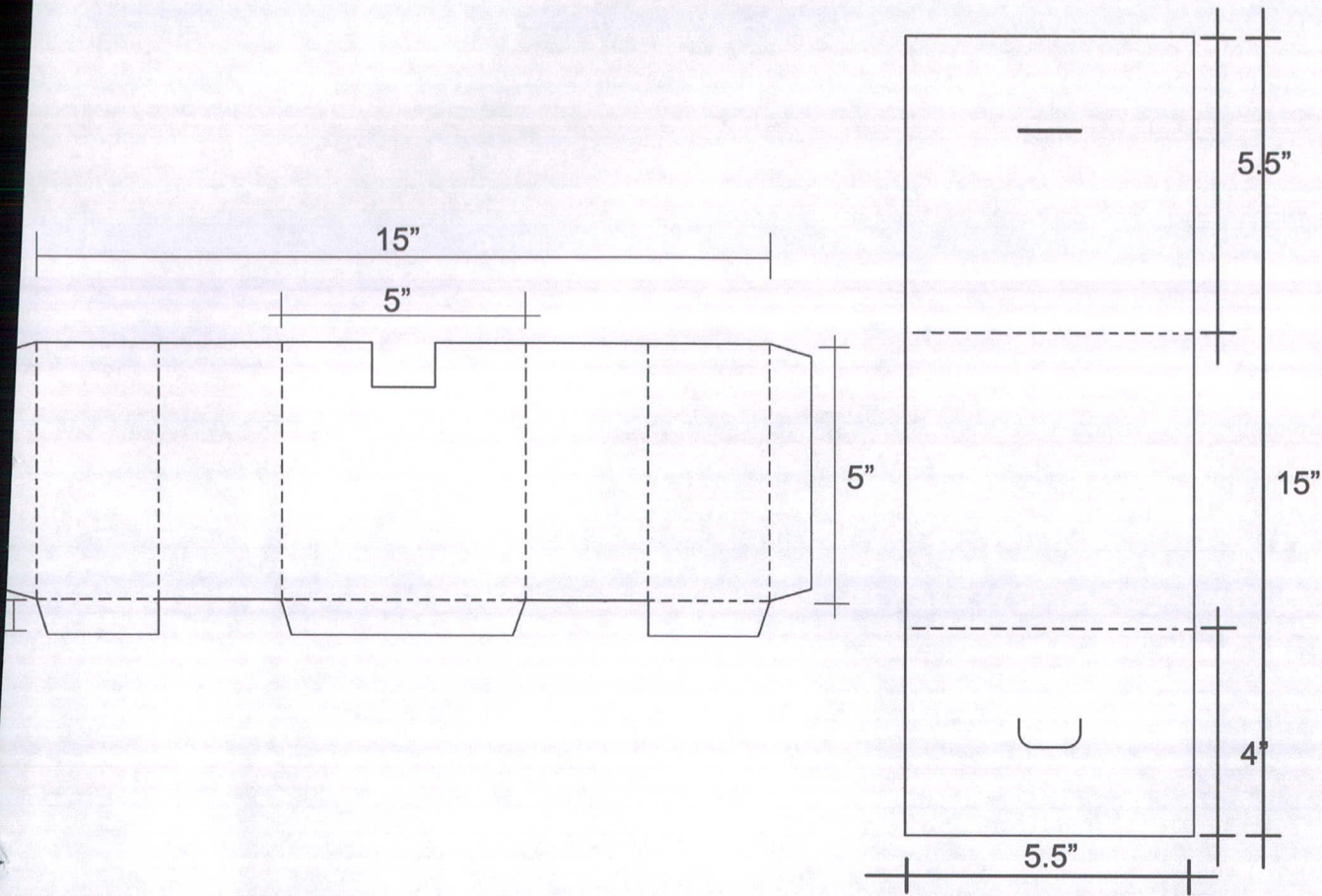
Se bocetó cómo podría ser la caja del disco una vez armada y se hicieron pruebas de diagramación.

Se hicieron pruebas de color en el exterior e interior con color blanco para así evitar la doble impresión, ya que como será una sola caja el acabado no sería el más indicado.

Se seleccionó este diseño ya que hace alusión al concepto de Nahuales de la noche mediante la utilización de negro en el exterior representando la noche que guarda a los Nahuales (interior).



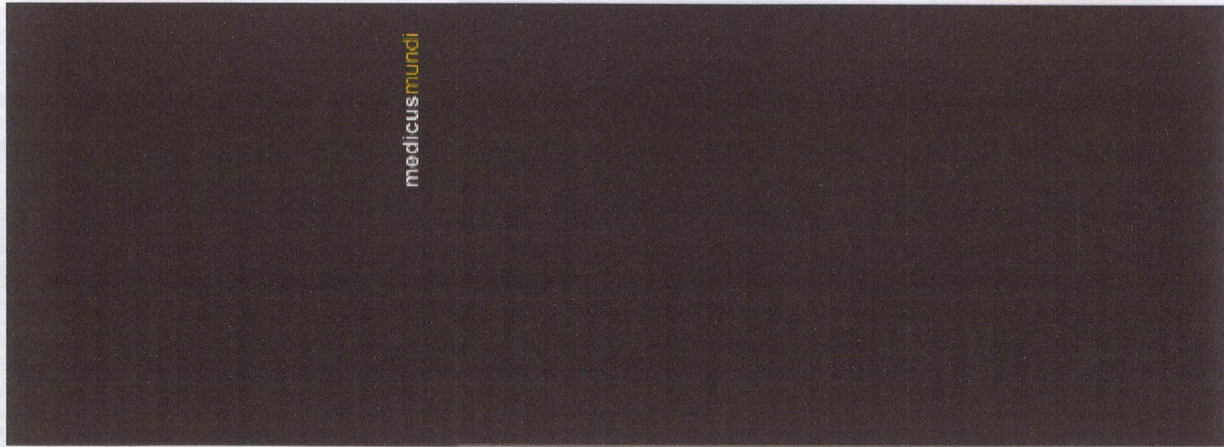
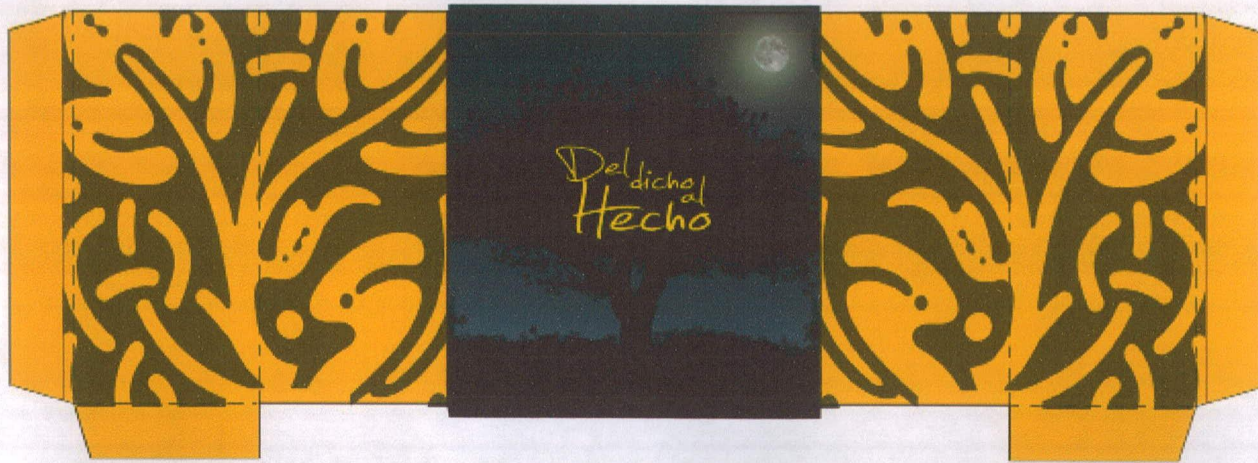
Fase 2



Se tomaron medidas y se digitalizó el troquel.



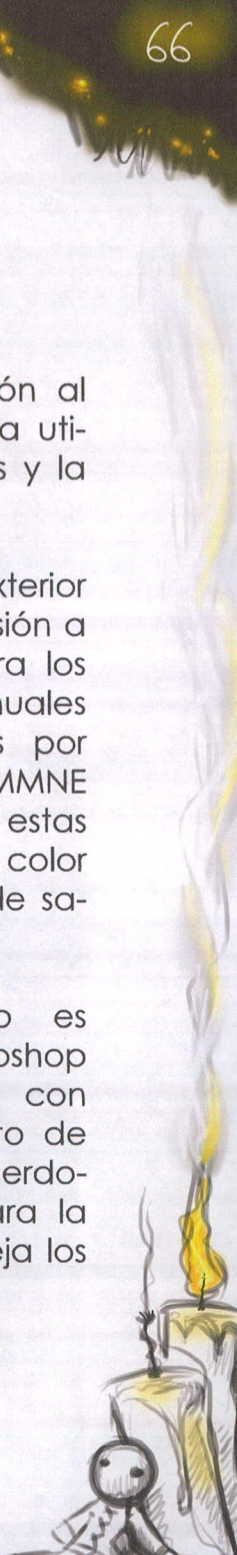
Fase 2



Se Buscó hacer alusión al concepto mediante la utilización de los colores y la forma en la caja.

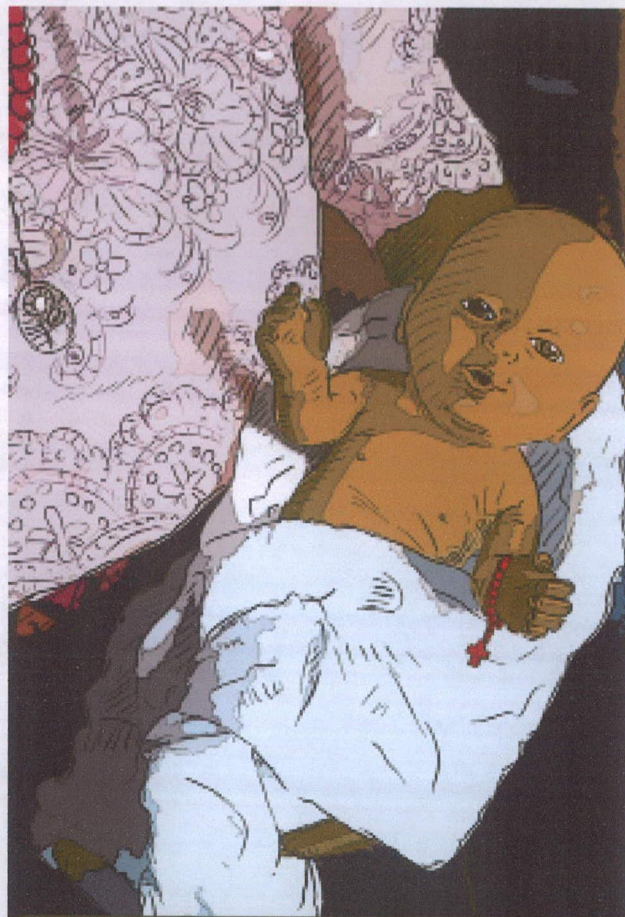
Se utilizó El cobertor exterior negro para hacer alusión a la noche que encierra los misterios de los Nahuales mayas representadas por el plan de Salud de MMNE y sus enfermedades, estas representadas por el color amarillo tras el plan de salud.

El grafismo utilizado es un Shape de photoshop que posee similitud con la "Chilca" o conjunto de plantas que los sacerdotes mayas utilizan para la "Chilqueada" que aleja los malos espíritus.

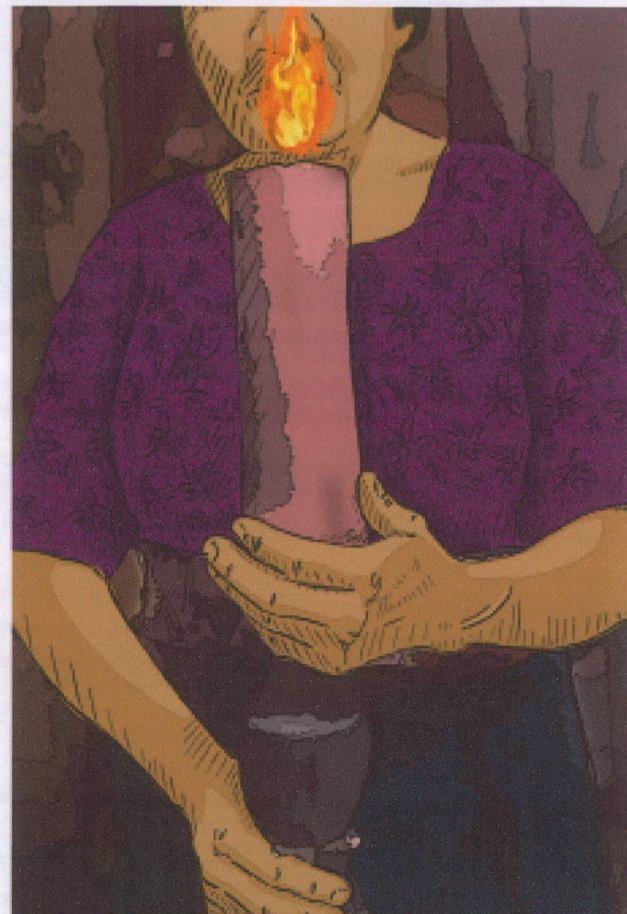


Propuesta preliminar

Banners



medicusmundi ^{El}Mal de ojo

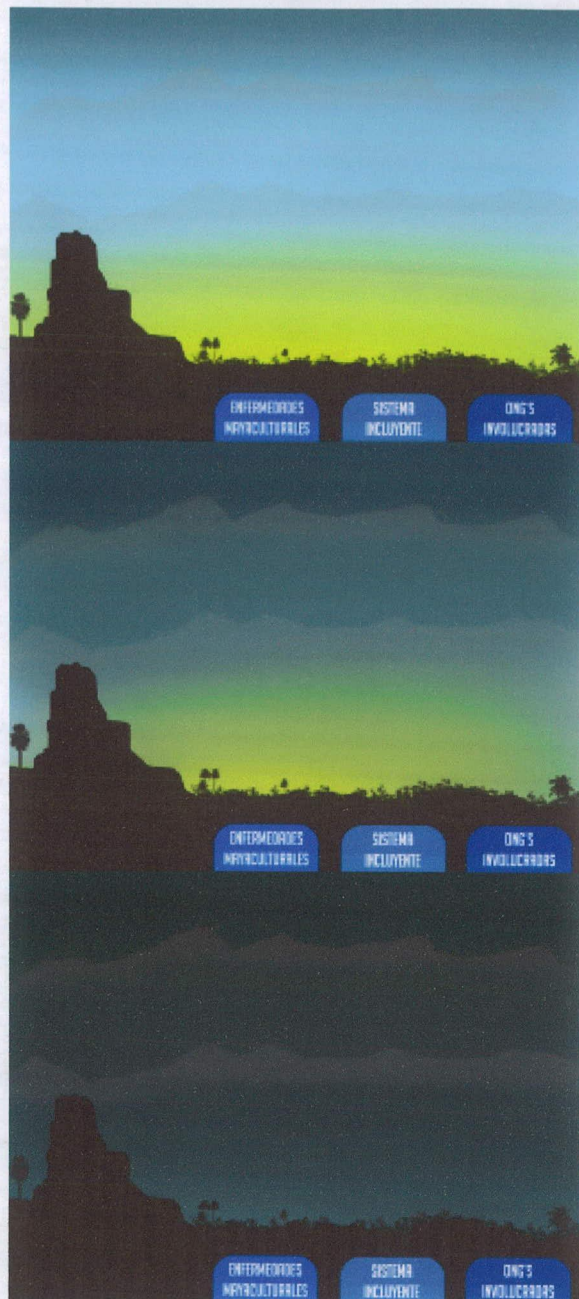


medicusmundi ^{La}Quema





Presentación interactiva



1. CARACTERIZACIÓN DE GÉNERO
2. **ATENCIÓN INTEGRAL A MUJERES Y HOMBRES**
3. ATENCIÓN INTEGRAL A LA FAMILIA, CON PERSPECTIVA DE GÉNERO
4. PARTICIPACIÓN COMPARATIVA DE HOMBRES Y MUJERES
5. SISTEMA DE INFORMACIÓN Y VIGILANCIA DE LA SALUD BASADA EN GÉNERO

A. CONCEPTOS PARA LA SALUD ENFERMEDAD, EL PRIMER NIVEL DE ATENCIÓN Y LOS NIVELES DE ANÁLISIS ACCIÓN
B. DERECHO A LA SALUD
C. LA INTERCULTURALIDAD EN EL MES: UNA PERSPECTIVA PARA LA EQUITAD Y LA IGUALDAD, EN LA DIVERSIDAD
D. **LA PERSPECTIVA DE GÉNERO DEL MES: UNA PERSPECTIVA FEMINISTA, HISTÓRICA Y RELACIONAL**
E. LAS PERSPECTIVAS EN EL CLIMA Y FUNCIONAMIENTO ORGANIZACIONAL

ENFERMEDADES MAYACULTURALES SISTEMA INCLUYENTE ONG'S INVOLUCRADAS

Derecho a la salud

SIGUIENTE **ANTERIOR**

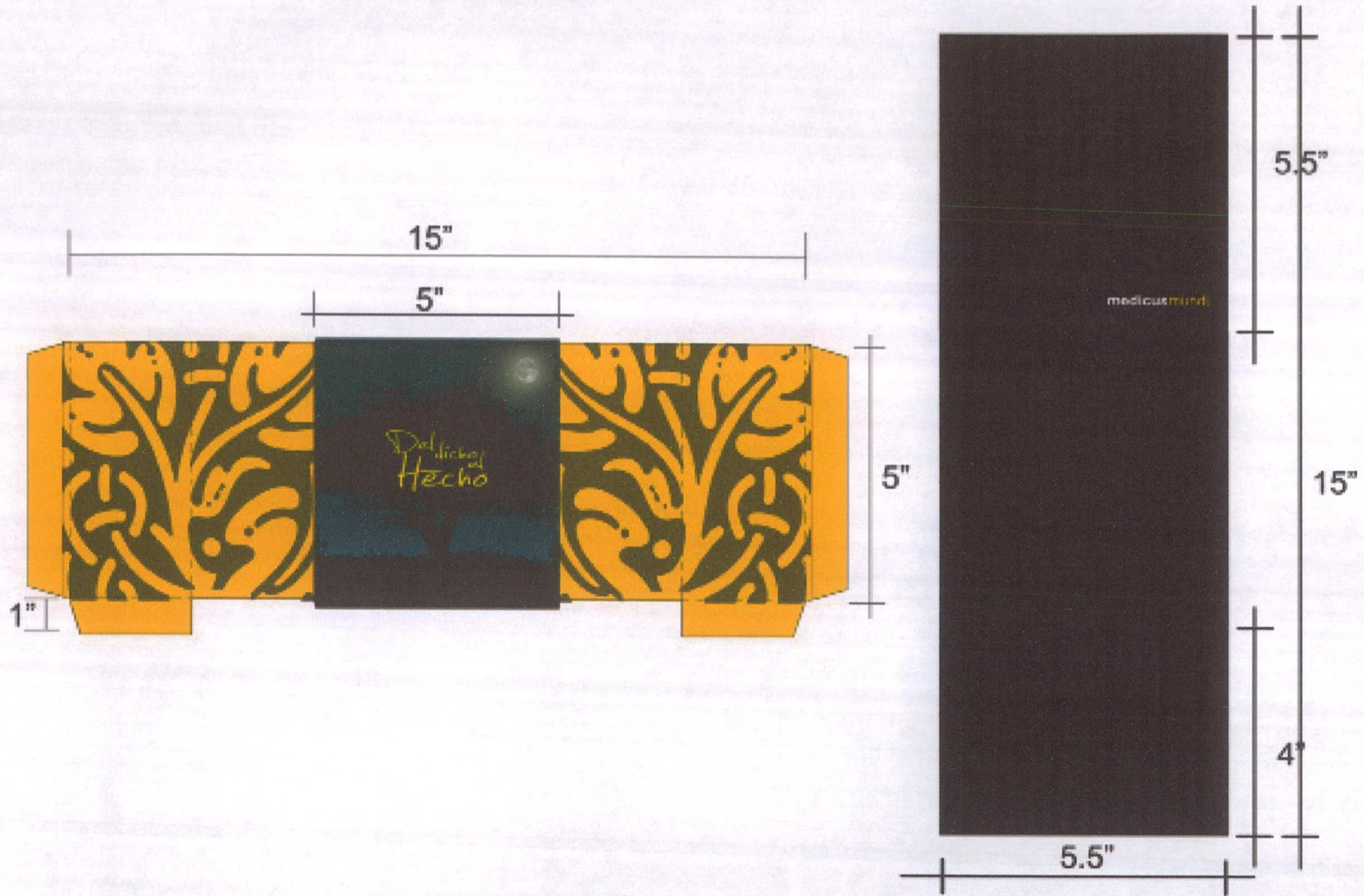
1. Universalidad y Gratuidad

La atención se provee en base a ciclos de vida, no se limita a la población materno-infantil y se promueve la atención a grupos de población que consultan menos a los servicios de salud como los hombres y las personas adultas mayores. No existe ningún gasto de bolsillo ni se solicitan donaciones para la entrega de la atención o de medicamentos y se atiende tanto a la población del territorio asignado como a la que proviene de lugares aledaños.

ENFERMEDADES MAYACULTURALES SISTEMA INCLUYENTE ONG'S INVOLUCRADAS



Caja de CD



11. Validación técnica de la propuesta preliminar

El objetivo de la siguiente validación es determinar si la propuesta diseñada responde a la necesidad de diseño.

Grupo objetivo

Según el grupo objetivo la diagramación genera misticismo y los espacios utilizados para los textos son apropiados facilitando así la lectura. La tipografía es legible y los colores generan suficiente contraste como para diferenciarlas del fondo. La navegación entre temas les pareció intuitiva aminorando el tiempo de traslado entre un tema y otro.

Las ilustraciones según el grupo objetivo poseen un correcto nivel de abstracción y ejemplifican el tema de las enfermedades maya culturales.

Expertos

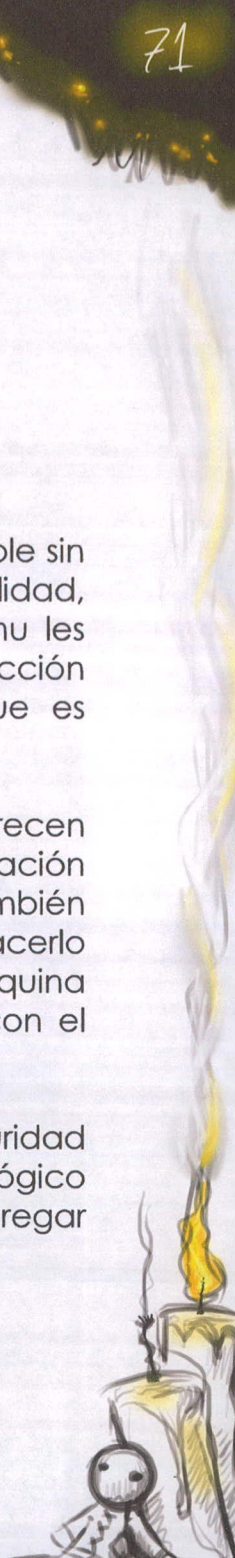
Según los expertos la navegación de la presentación interactiva es intuitiva y rápida, ayudando así a navegar con mayor facilidad, la utilización de los links es correcta. Las tipografías generan estabilidad y son legibles, sin embargo aun son demasiado tecnológicas como para generar misticismo. Según comenta el Lic. Perdomo los elementos utilizados son demasiado tecnológicos, la sección de logotipos de organizaciones que ayudan al proyecto de MIS ya no es necesaria. Según los expertos las ilustraciones si ejemplifican las enfermedades maya culturales y generan misticismo.

Expertos en diseño

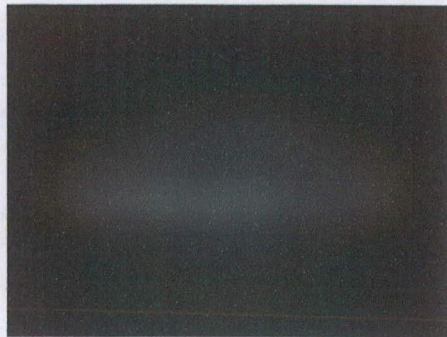
Según expertos en diseño la tipografía era legible sin embargo no generaba la sensación de espiritualidad, la utilización de los links y del dropdown menu les parece adecuada y coincidieron en quitar la sección que contiene las ONGs participantes ya que es redundante.

Sugieren modificar el área en la que aparecen los textos ya que los bloques generan sensación de modernidad más que de naturalidad, también sugieren modificar el dropdown menu para hacerlo más místico que moderno y colocarlo en la esquina superior izquierda para así evitar problemas con el cambio de resolución de los monitores.

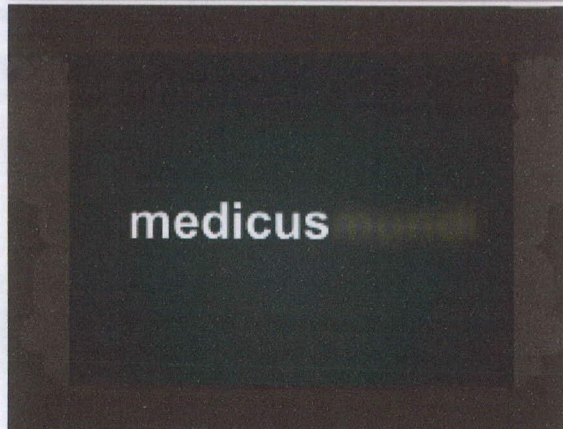
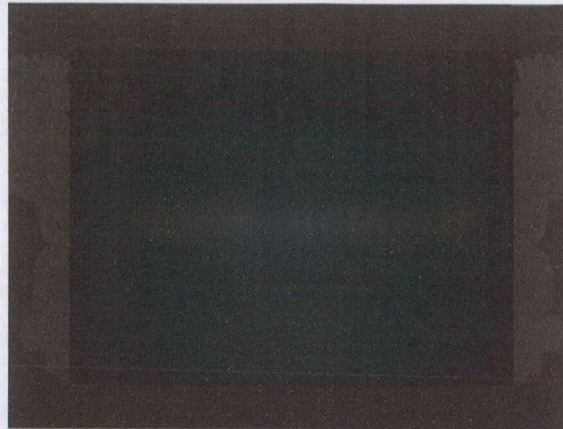
La utilización de los colores no genera oscuridad debido a los bloques de texto, el aspecto tecnológico no coincide con el tema maya. Sugieren agregar sonido y agregar botón de salida.



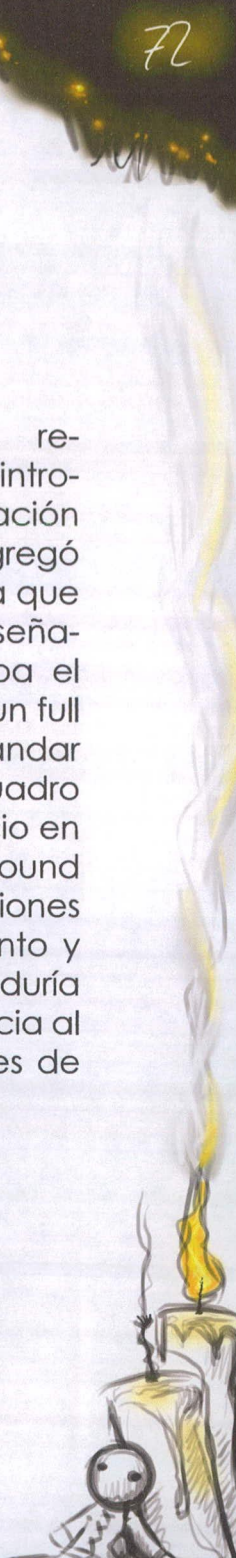
Antes



Después



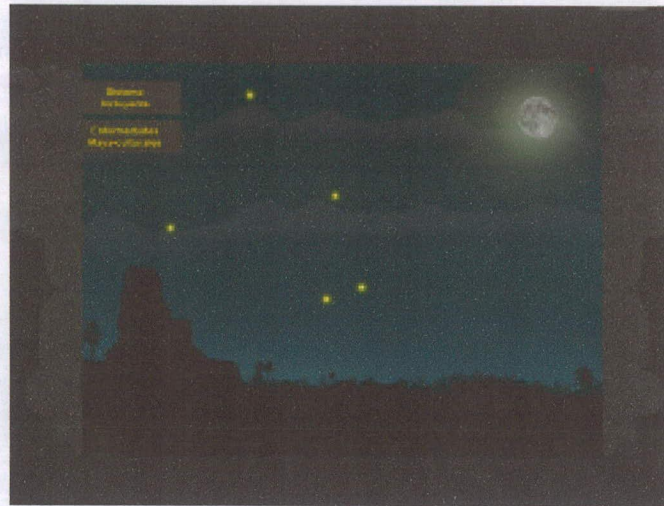
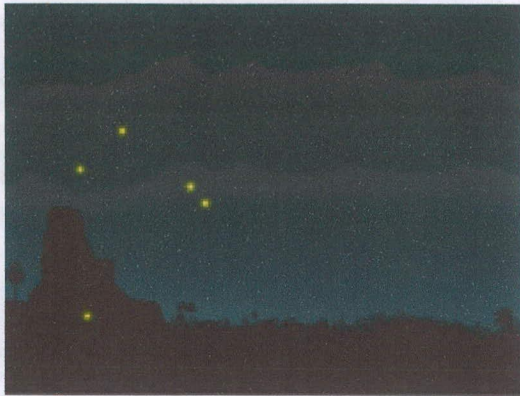
Observaciones: se realizaron cambios en la introducción de la presentación interactiva y se agregó background a esta, ya que según consejo de Diseñadores se desperdiciaba el espacio y hacia falta un full screen, ya que al agrandar la presentación el recuadro quedaba sobre espacio en blanco. En el background se utilizaron animaciones de líneas en movimiento y Nahuales de la sabiduría para así hacer referencia al concepto de Nahuales de la noche.



Antes

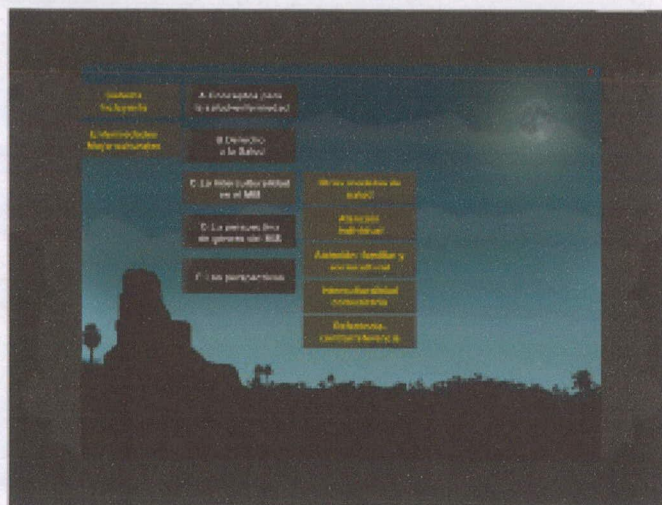
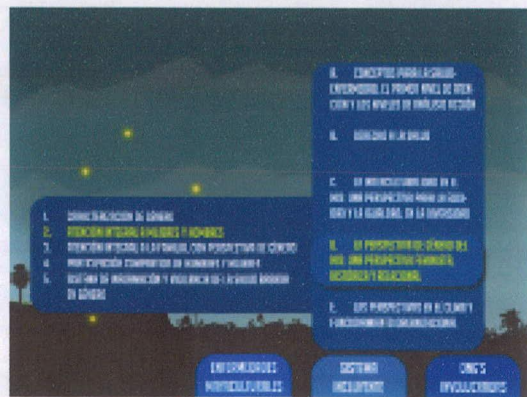
Después

73



Observaciones: en el fondo de la presentación se realizaron cambios tales como detallar más la figura del gran jaguar ya que tendía a confundirse, se agregó la luna para acentuar el anochecer y hacer alusión al concepto de Nahuales de la noche, las luciérnagas siguieron sin cambios.





Observaciones: según consejo de Diseñadores el menú se traslado a la parte superior izquierda de la presentación, además se eliminó el botón y la sección que llevaba al listado de ONGs participantes, ya que fue considerada innecesaria.

Se continuó con un Drop down menu de tres niveles para agilizar la navegación entre temas.

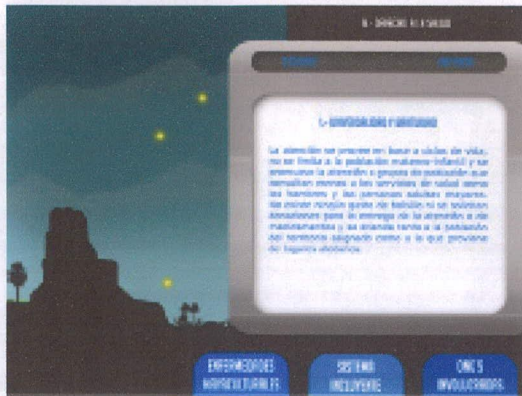


Antes

Después

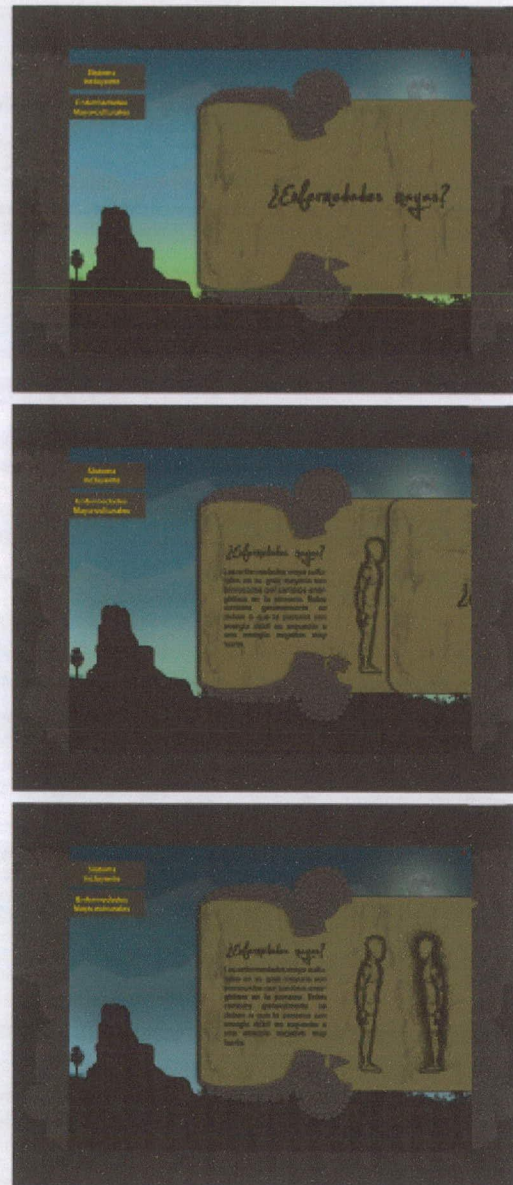


Observaciones: se eliminaron los botones en bloques de color con aspecto tecnológico y se aplicaron botones con ilustraciones de ruinas y rocas para así hacer referencia a ruinas mayas.



Se cambió por completo la sección en donde se encuentra la información, esto debido a que las barras metálicas no coincidían con el concepto de Nahuales de la noche, alejándose demasiado del espiritismo que se busca con la diagramación. Se utilizaron bloques de color negro haciendo alusión a árboles y siluetas orgánicas para hacer referencia al misticismo y naturaleza de la medicina maya.



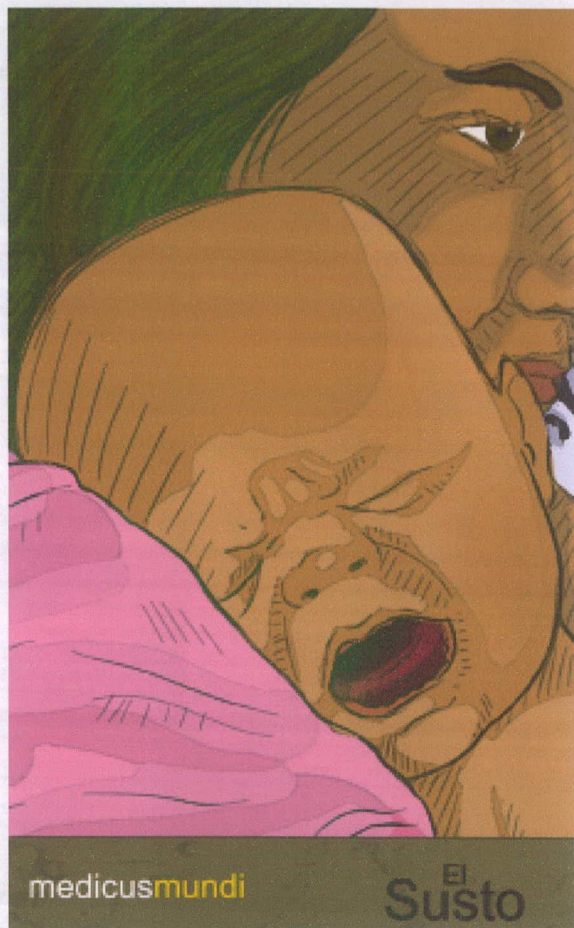


Las ilustraciones representaban las enfermedades mayas culturales sin embargo no las explicaban, estas fueron descartadas ya que no facilitaban la explicación del tema. Se utilizaron ilustraciones básicas haciendo alusión a manuscritos mayas, utilizando fondo tipo pergamino para acentuar lo ancestral de la cultura y hacer referencia al concepto Nahuales de la noche.



Antes

Después

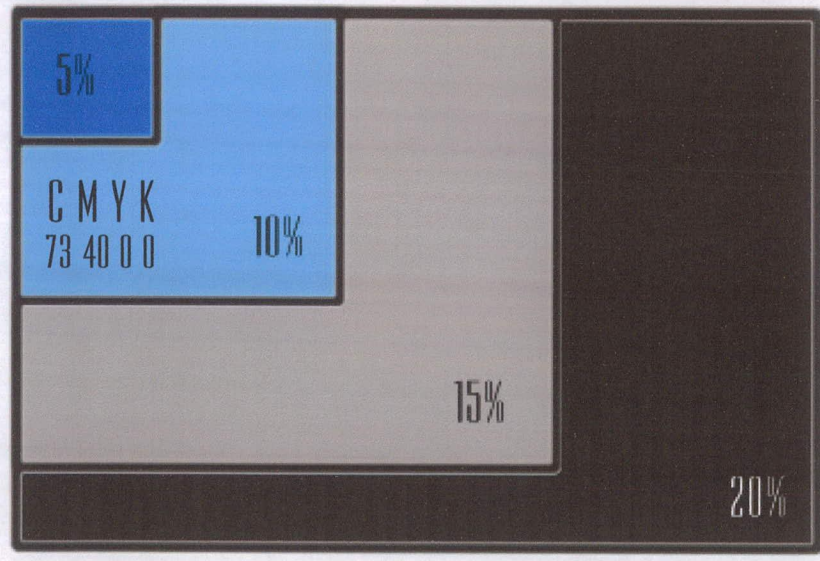
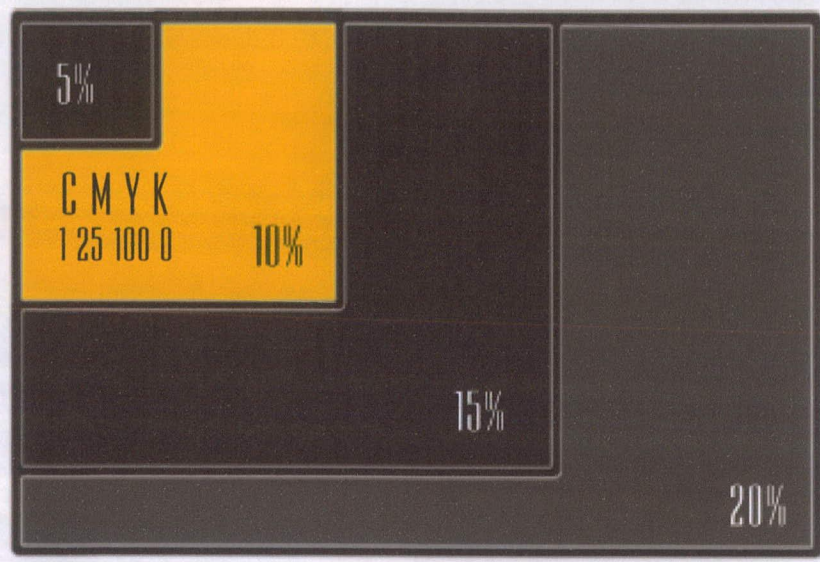


Observaciones:
las ilustraciones en los banners no se modificaron, sin embargo se modificó el pie para que guardara relación con la presentación y adquirir más jerarquía y soporte.



12. Propuesta final y fundamentación

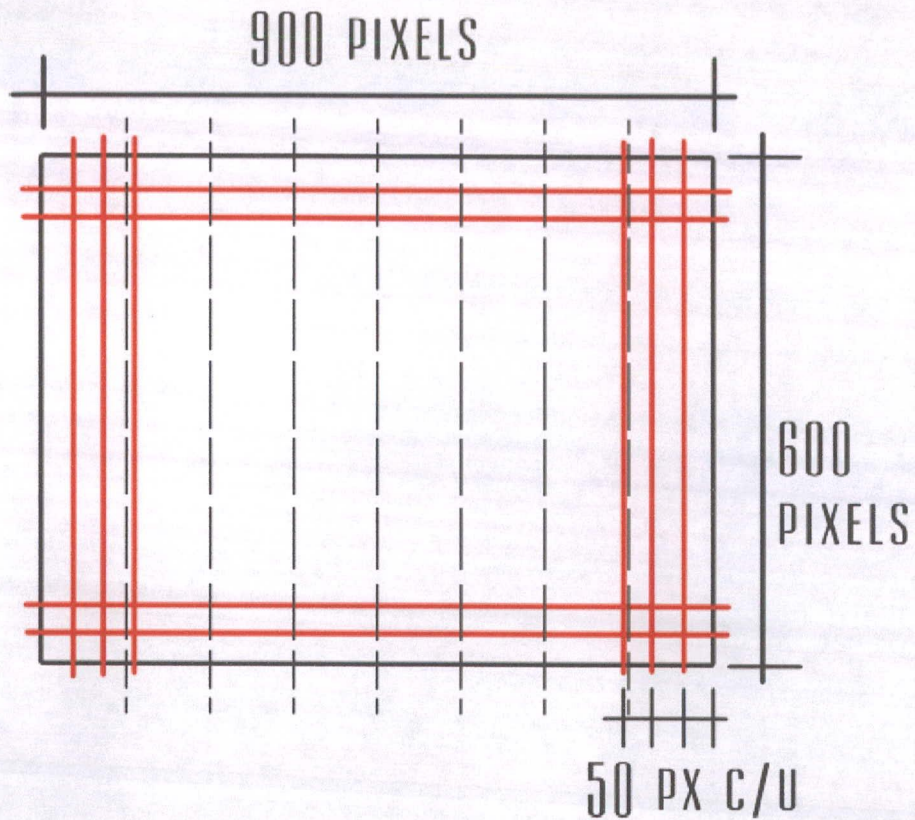
Color



Basándose en información otorgada por Yac (2008) sobre la cosmovisión maya y su interpretación de los colores, la paleta de colores azules representa la medicina occidental y la paleta de colores amarillos representa las enfermedades maya culturales.

La paleta de colores hace alusión al concepto mediante la utilización de colores oscuros o alusivos al ocaso, como lo son los tonos amarillo anaranjado que se observan en el atardecer o los tonos celestes y negros de la noche.





La retícula utiliza un margen que consiste en una serie de líneas guías con una separación de 50 píxeles entre cada una y una separación de un octavo de formato entre cada línea guía del formato. Esto genera tensión mediante la direccionalidad que otorga a los elementos distribuidos en ella, direccionándolos hacia la parte alta, derecha, o izquierda del formato.



Modelo Incluyente de Salud (Dellyka - Estiya's Handwriting)

Desde el Modelo Incluyente de salud (MIS), la salud-enfermedad se comprende como un proceso multidimensional, colectivo y con carácter histórico social. En la medida que se conocen los procesos productivos, de consumo y socioculturales de un conjunto sociocultural, en esa medida también se comprenden el perfil y las prácticas de salud de ese conjunto. (Arial)

La tipografía de los bloques de texto es una referencia al logotipo de Medicusmundi ya que es ésta la que conforma el logotipo de la organización, se utilizó en itálica y sus variantes, manteniendo los rasgos originales.

La tipografía tipo manuscrito hace alusión a la antigüedad de la cultura maya.

Este conjunto hace alusión al concepto de Nahuales de la noche mediante la mezcla de dos tipografías completamente diferentes, haciendo referencia al sincretismo implícito en la cosmovisión maya.



Textura visual



Basándose en la generación de texturas descrita por Valenzuela (2008), se generó textura visual espontánea, mediante líneas trazadas libremente a mano alzada. Ésta textura genera fuerza a la ilustración e impacto visual así como generar jerarquización en los elementos dentro del formato.





medicushmani

Sabiduría
ancestral

La tipografía utilizada en el banner es de tipo manuscrita o manual, con ésta se generó oscurantismo u oscuridad por sus terminaciones rasgadas.

Las ilustraciones en los banners se trabajaron con baja abstracción para que su reconocimiento y entendimiento sea más rápido. Las proporciones y escala de la figura humana con respecto al entorno dentro de las ilustraciones se manejaron con poca abstracción estableciéndolas como realistas, esto para facilitar sureconocimiento, así como para representar de mejor manera escenas familiares sobre las enfermedades maya culturales.



medicushmani

Sabiduría
ancestral

Uno de los principales objetivos de Medicus mundi es la no discriminación de raza y de género, dado esto, se buscó por medio de la estandarización de colores evitar caer en estereotipos sobre alguna etnia. El color utilizado para representar piel es el mismo para todas las ilustraciones, esto hace alusión a que todos los individuos son iguales y que todos son vulnerables a este tipo de enfermedades ya sea que se crea en ellas o no.

En las ilustraciones se utilizó una iluminación dura con sombras suaves en base a la textura descrita anteriormente y sin degradados entre ellas, esto para generar misticismo en las ilustraciones.





medicushmani

Sabiduría
ancestral

Comenta Marcano-Grasciela (2003), que la textura visual puede con tan solo una mirada generar una sensación o una superficie. Ya que la textura ayuda a crear un humor particular para una ilustración se trabajaron los fondos con alto grado de abstracción, para afianzar que sin importar la creencia, todas las personas son vulnerables a las enfermedades maya culturales.





medicushmani

Sabiduría
ancestral

En la parte inferior del banner, se hace referencia a la presentación interactiva mediante los elementos gráficos utilizados, el color negro hace alusión a la noche y el texto hace referencia a los Nahuales, este es un juego de palabras ya que el color amarillo según la cosmovisión maya representa enfermedad.



Presentación interactiva



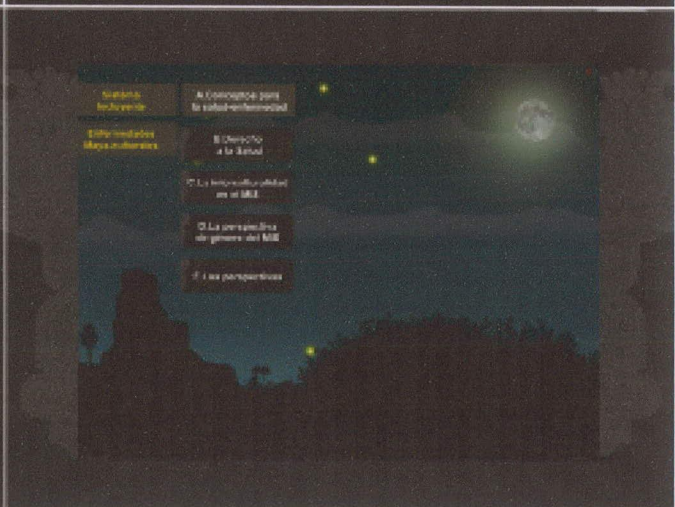
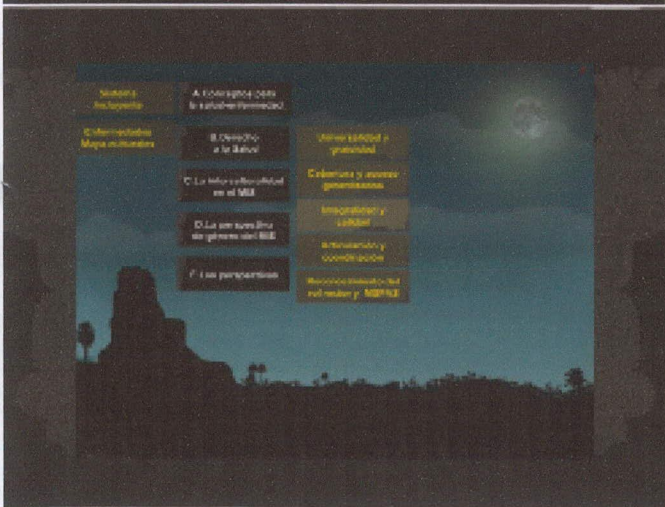
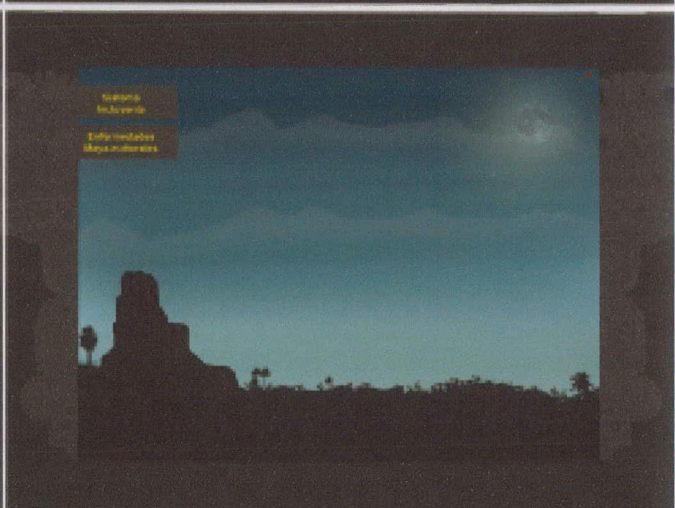
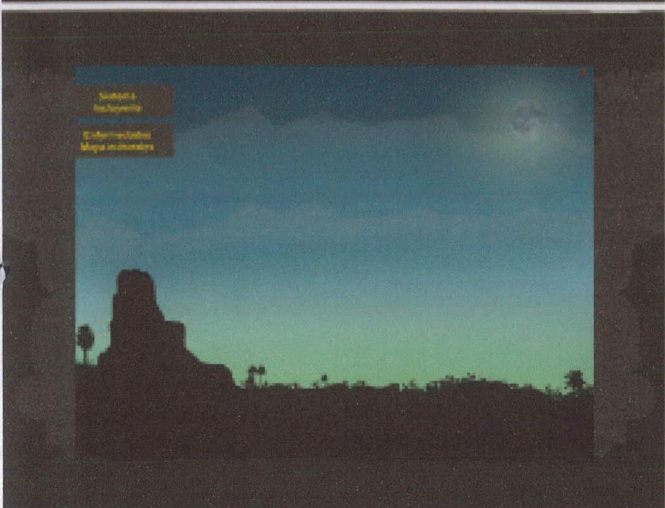
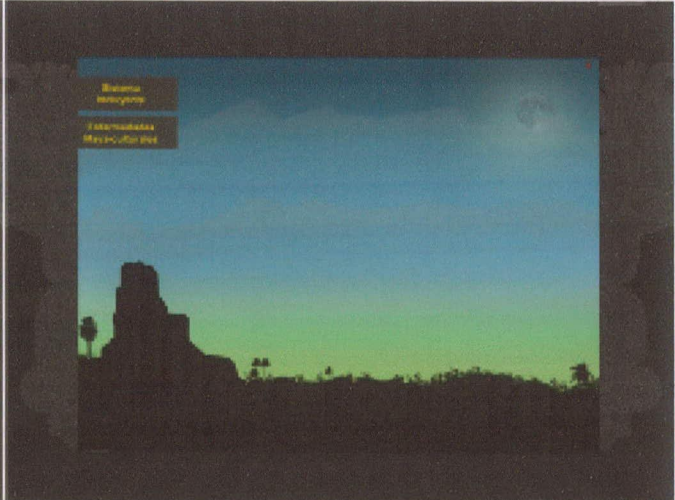
En la presentación interactiva se generó misticismo mediante la utilización de elementos oscuros y texturas manuales.

La introducción de la presentación interactiva es una alusión a un espíritu o Nahual maya, inicia el logotipo en blanco para hacer énfasis al hecho de ser un espíritu. Luego de esto cambia el logotipo para convertirse en el verdadero logotipo de Medicusmundi.

Esta animación hace alusión a que Medicusmundi está comprometida y apoya a la multiculturalidad Guatemalteca.

El background es un resplandor en grises haciendo alusión a grabados mayas al igual que las ilustraciones de monolitos que son el Nahual de la sabiduría, principal guía de curanderos mayas.



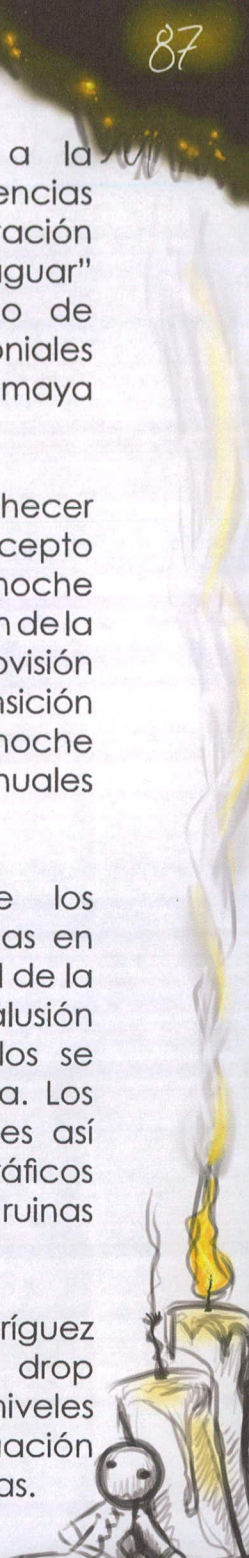


Se hizo referencia a la cultura maya y sus creencias mediante la representación gráfica de “el Gran Jaguar” ya que éste es uno de los centros ceremoniales icónicos de la cultura maya en Guatemala.

La animación del anochecer es alusiva al concepto de Nahuales de la noche mediante la aplicación de la creencia de la cosmovisión maya de que la transición entre la tarde y la noche es cuando los Nahuales cobran más fuerza.

Las ilustraciones de los botones están basadas en el grafismo del Nahual de la sabiduría, esto hace alusión a que dentro de ellos se encuentra la sabiduría. Los colores de los botones así como sus elementos gráficos hacen referencia a ruinas mayas.

Según aconseja Rodríguez (1997), se utilizó un drop down menu de tres niveles para facilitar la navegación entre temas y subtemas.





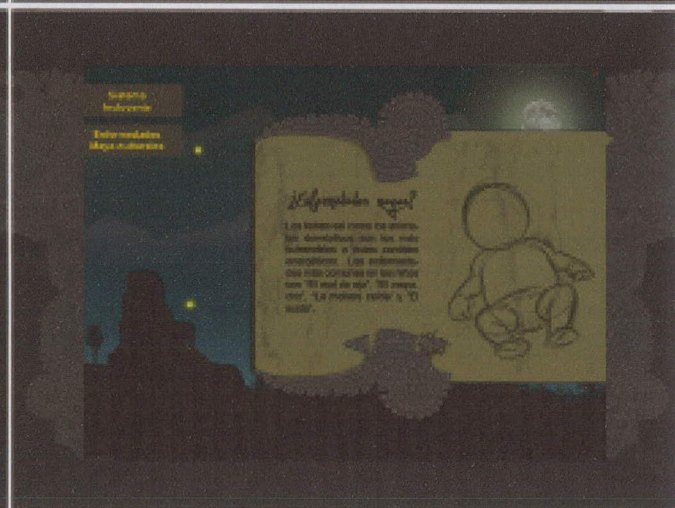
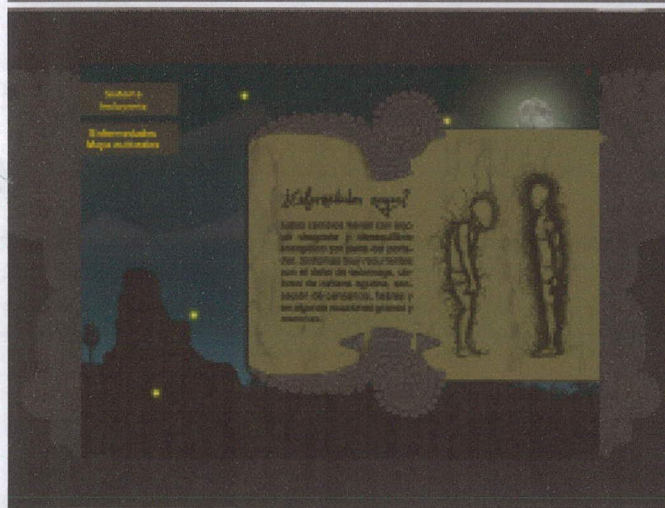
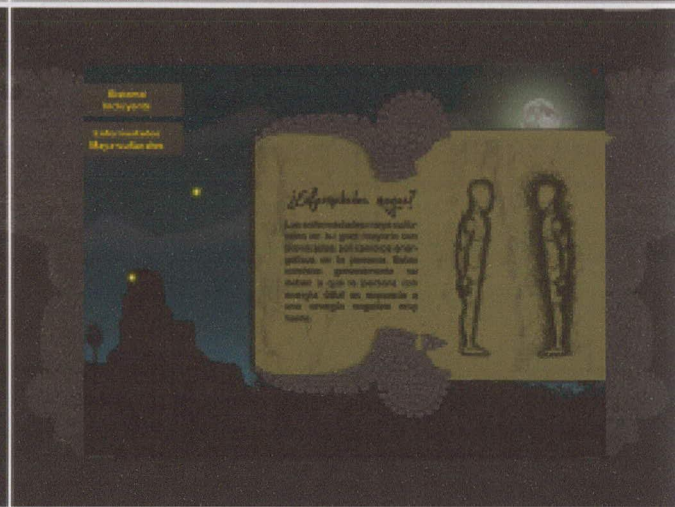
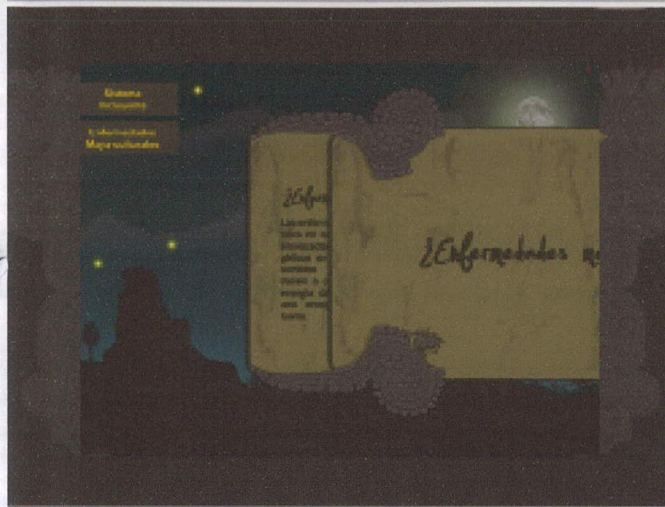
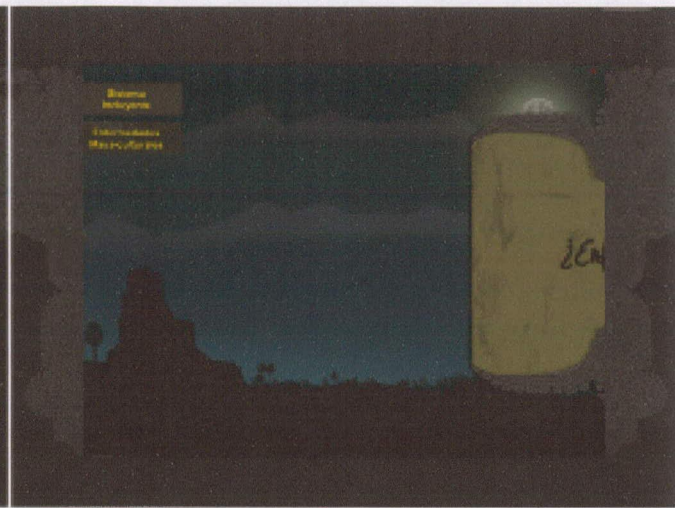
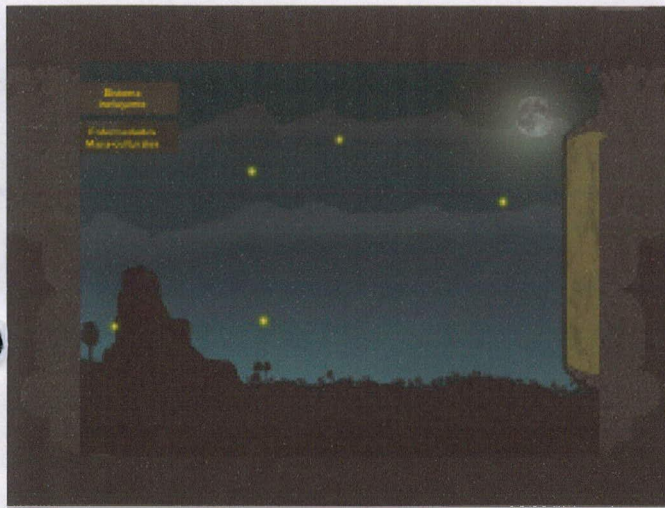
Las animaciones de las pequeñas luces titilantes son una referencia a las luciérnagas que se aprecian en verano en Tikal, Petén. Esta animación tiene como objetivo generar un ambiente de misticismo en la composición.

En los bloques de texto que contienen la información se jerarquizaron los títulos por medio de color y tipografía, para así facilitar el reconocimiento del área en la que se encuentra el usuario, se utilizó tipografía sans serif tipo manuscrito o manual para los titulares ya que esta hace alusión a antepasados y leyendas.

El árbol de base hace referencia a la naturaleza de la medicina maya y genera peso visual a los textos con respecto al resto de la composición.

Los bordes rasgados de la tipografía ayudan a generar misticismo.





En el bloque de texto se utilizó tipografía Arial para darle legibilidad y hacer alusión al logotipo ya que éste utiliza la misma tipografía.

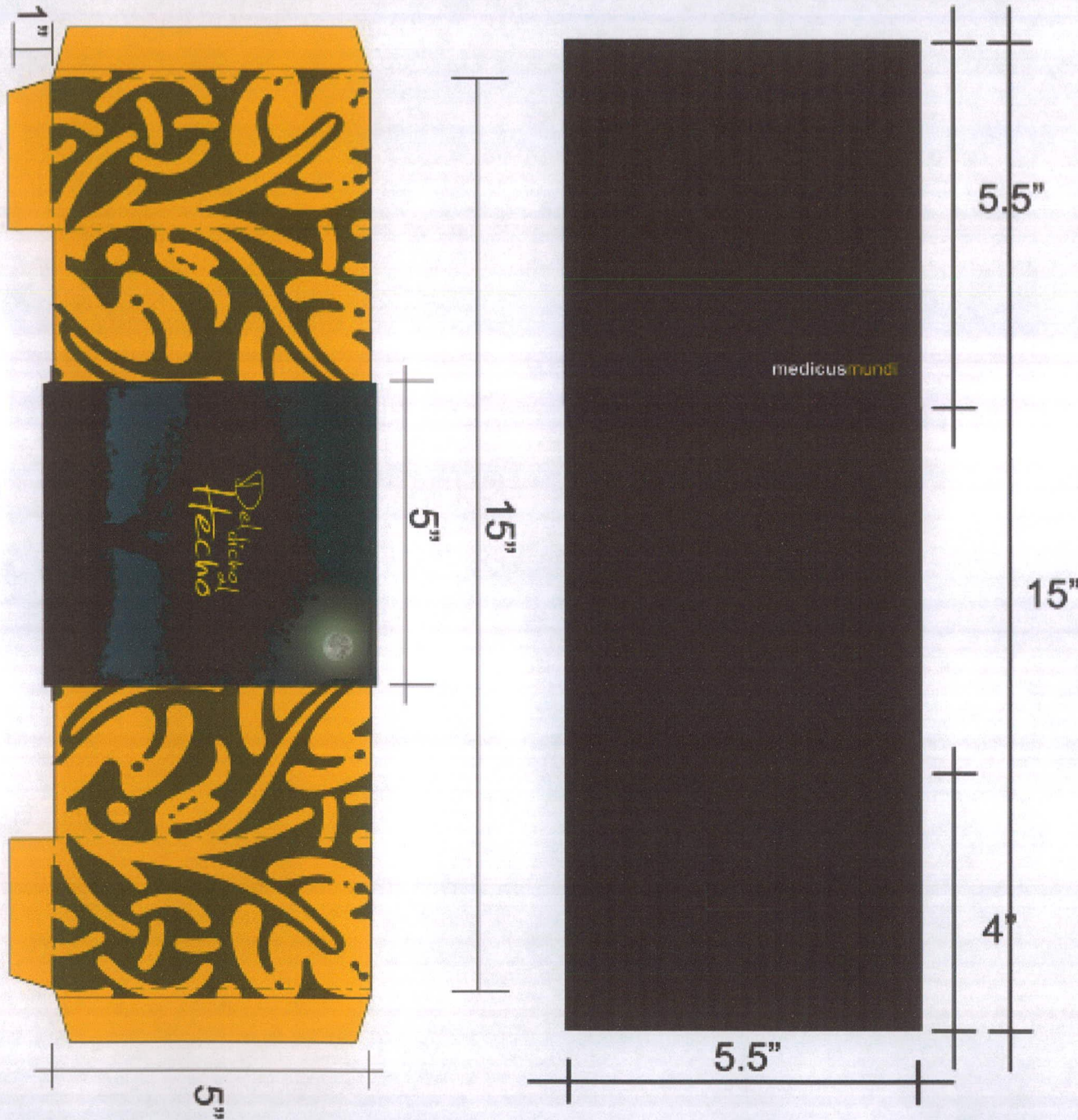
En la sección de Enfermedades mayas se explica por medio de ilustraciones cómo es que las enfermedades actúan, por ello esta sección hace referencia a pergaminos y manuscritos antiguos. Éstas ilustraciones se trabajaron en base a la textura visual establecida en el desarrollo del material informativo, esto para generar impacto visual en ellas y mantener unidad entre los materiales.

En la parte superior e inferior hay detalles del Nahual de la sabiduría haciendo alusión a que los pergaminos están llenos de sabiduría.

Se utilizó tipografía sans serif tipo manuscrito o manual para enfatizar el hecho de que son pergaminos. Las ilustraciones están hechas con línea sencilla imitando el estilo de la tipografía para lograr unidad.



Caja de CD

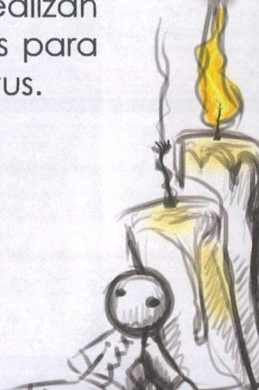


La caja de CD hace alusión al concepto de Nahuales de la noche por medio de los colores y la forma.

El cobertor exterior negro hace alusión a la noche que encierra los misterios de los Nahuales mayas representados por el plan de salud MIS de MMNE, esto se encuentra sobre una escena que hace referencia a la presentación.

En los costados las enfermedades maya culturales están representadas por el color amarillo tras el plan de Salud.

Las ilustraciones en los costados hacen alusión a las "chilqueadas" que realizan los sacerdotes mayas para alejar los malos espíritus.



13. producción y reproducción

13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de piezas

Tipo de pieza: Banner.

Cantidad de ejemplares:
4.

Cantidad de impresiones
por ejemplar: 1.

Tamaño: 1 x 1,5 mts.

Tipo de soporte: Vinyl
normal mate, impresión
alta resolución.

Aplicación técnica del
color: Full color (RGB).

Soporte adicional: Porta
banner ajustable Aluminio.

Acabado: Ruedo,
ensamble para adosar a
estructura.



13.2 Informe técnico


Guatemala de de 2009

Adjunto encontrarán un CD que contiene una carpeta con el nombre de "Banners", esta carpeta contiene los artes de los mismos en JPEG, los cuales podrá abrir en Adobe Photoshop CS4 o anteriores o cualquier programa de edición fotográfica. De igual manera, se adjunta la muestra gráfica de "Susto", "Mal de ojo", "Sobahuesos" y "Quema" como referencia.

Favor imprimir 1 banner de cada Diseño, en vinyl mate, siguiendo las especificaciones de impresión.

Cualquier duda favor comunicarse con César Amado al 56302392


Atentamente.


César Amado
Diseñador Gráfico e Ilustrador

92

Adjunto encontrarán un CD que contiene una carpeta con el nombre de "Banners", esta carpeta contiene los artes de los mismos en JPEG, los cuales podrá abrir en Adobe Photoshop CS4 o anteriores o cualquier programa de edición fotográfica. De igual manera, se adjunta la muestra gráfica de "Susto", "Mal de ojo", "Sobahuesos" y "Quema" como referencia.

Favor imprimir 1 banner de cada Diseño, en vinyl mate, siguiendo las especificaciones de impresión.



13.3 presupuestos de diseño y de impresión

Por ser un proyecto de diseño desarrollado académicamente se realizó ad honorem, por lo que los costos de diseño quedan exentos.

Costos de diseño	Costos de impresión*
Diseño de piezas	
Presentación interactiva Q.7, 000. 00	4 Vyniles 1.5x1 mts. Porta banner de aluminio Q. 817.00
Ilustraciones Q.5, 000. 00	2 impresiones Tabloide en texcote para caja de CD Q.40.00
Afiches, CD cover y CD caja Q.1, 000. 00	
	Total: Q.857.00

*Cotización en anexos



13.4 Sistemas de impresión o reproducción

Pieza	Sistema de impresión	¿Por qué?
Banner	Digital	<ul style="list-style-type: none">- Volumen del tiraje- Tipo de Soporte- Tipo de producto- Soporte del producto final- Costo para tirajes pequeños es bajo- No requiere películas ni plancha- Impresión rápida- No es contaminante



14. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

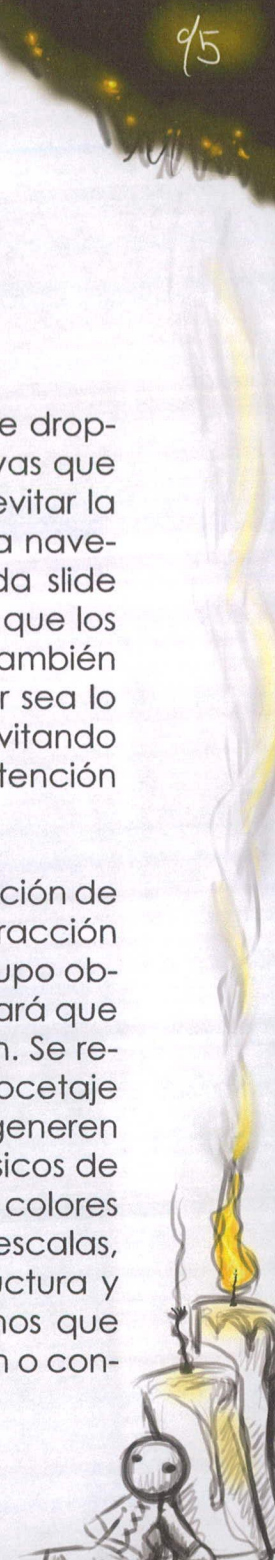
- Se logró mediar la información sobre el proyecto "Modelo del Primer Nivel de Atención de Salud Incluyente" (MPNASI o MIS), mediante una presentación interactiva, la cual por medio de su navegación y diagramación ayuda al traslado de información. La presentación facilita la exposición la información por medio de elementos gráficos como los son el color, la tipografía, etc.

- El material informativo utilizado fue Banners mediante los cuales se logró la representación de escenas familiares sobre enfermedades maya culturales hacia el grupo objetivo. Las ilustraciones generan impacto visual mediante la aplicación de textura visual a base de trazos espontáneos generando misticismo y oscurantismo. Mediante la aplicación de la técnica de ashurado y la estandarización de colores se evitó estereotipar alguna etnia en particular.

Recomendaciones

- Se recomienda considerar la aplicación de drop-down menu en las presentaciones interactivas que incluyan demasiada información, para así evitar la saturación en la composición y una confusa navegación. También se recomienda que cada slide contenga una sola idea con poco texto ya que los excesos de información resultan fatigosos. También es recomendable que la tipografía a utilizar sea lo mas legible posible en los bloques de texto evitando así la saturación de estos y la perdida de atención del espectador.

- Se recomienda que al desarrollar una ilustración de figura humana, se estudie el grado de abstracción que se le aplicará y cómo reaccionara el grupo objetivo a este grado de abstracción. Esto evitará que el grupo objetivo mal interprete la ilustración. Se recomienda la realización del proceso de bocetaje luego de un estudio de referencias que generen un punto de partida para los elementos basicos de una ilustracion como lo son: la paleta de colores a utilizar, la línea a trabajar, proporciones, escalas, posición, expresión, incidencia de luz, estructura y dirección de sombras, desarrollo de entornos que generen y den información sobre la situación o concepto de la ilustración, etc.



15.- Referencias bibliográficas

Assaad, F. (2000). Control de enfermedades. (XIV Edición), Guatemala: Abram Benenson Editor.

Blasco, L. (2008) [en línea] La retícula: usos y prácticas, disponible en: <http://www.encajabaja.com/2008/10/la-reticula-usos-y-prcticas.html>, consultado lunes 08 de septiembre de 2008.

Cabalçeta, I. (2007), Manual de Ilustración Didáctica (edición 2007), Costa Rica: MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA, CENTRO NACIONAL DIDÁCTICA Unidad de Material Impreso Gobierno de Costa Rica.

Chang, j. (2007), Fotocopias entregadas a clase sobre Perfiles guatemaltecos.

Fiorelli V. (2006). ELEMENTOS DE EXPRESION PLASTICA. (1ra edición). España: Editorial Loboz

Giménez, R. (1999). Barrios multiculturales. (1ra edición), Guatemala : La caixa

Gobierno de Navarra (2005), Nasursa: Navarra de suelo residencial. (3ra edición), España: Pamplona (Navarra) editor.

González, B. (2008). [En línea] enfermedades propias del Guatemalteco, disponible en: <http://moweng.blogspot.com/2008/03/enfermedades-propias-del-guatemaltecoen.html>, consultado martes 09 de sept. 2008.

Informe de Desarrollo Humano. (2002). (Informe nacional de desarrollo humano; 6) ISBN 99922-62-36-2. (1ra. Edición), Guatemala: Editorial Sur.

Kandinski, V. (1998). Punto y línea sobre el plano. (1ra. Edición), España: Paidós editorial.

Kutiv, K. (2008), [en línea] como hacer una buena fotografía, disponible en: <http://kenkerkutiv.wordpress.com/2007/04/08/como-hacer-una-buena-fotografia/>, consultado Lunes 08 de sept. 2008.

Marcano-Grasciela C. (2003) Educación Artística 7º (2da. edición) España: editorial Romor

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social de Guatemala (2000), Informe de Salud Guatemala 2000. Guatemala. Naciones Unidas. (2002). Informe de desarrollo Humano, Guatemala: Desarrollo Humano, Mujeres y Salud. (1ra. Edición), Guatemala: Editorial Sur.

Organización Panamericana de la Salud. (1998). Descentralización de los servicios de salud, como estrategia para el desarrollo de los sistemas locales de salud. (1ra. Edición), Venezuela: Iveta Ganeva Editor.

Organización Panamericana de la Salud, (2000). Iniciativa de Salud de los pueblos indígenas: Situación de los pueblos indígenas de Guatemala. (1ra. Edición), Washington, D.C.: OPS/HSO/HSP.

Propuesta hacia la Iniciativa de la Sociedad de la Información en Guatemala (2005), [En línea] disponible en: <http://colombiadigital.net/informacion/docs/GuateSI-6.pdf>, consultado martes 09 de sept. 2008.

Rodríguez, J. (1997). ¿Qué quieres que vea? El uso didáctico del software de presentaciones (nº67). España: Aula de innovación educativa.

Ruder, E. (1983). Manual de Diseño tipográfico. (1ra. Edición), España: editorial G. Gilli.

Valenzuela F. (2008). Hábitat Gráfico. (1ra edición). Chile: editorial Concavilla

Verdugo, J. (2002) Hacia un primer nivel de atención en salud incluyente (1ra edición). Guatemala: Instancia Nacional de Salud, Medicus Mundi Navarra, Gobierno de Navarra, Friedrich Ebert Stiftung.

Yac, J. (2008). El agradecimiento por excelencia: La Ceremonia Maya (1ra. edición), Guatemala: s/n.

Zyman, S. (2002). El fin de la publicidad como la conocemos. (1ra. Edición), México: John Wiley & Sons Editorial.

