

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. El Diseñador Gráfico como gestor y estratega para la elaboración de un mural colaborativo a nivel social según el método artístico utilizado por Melanie Schambach.

ESTRATEGIA. Recurso pedagógico para el seminario "La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida"

PROYECTO DE GRADO

**CLAUDIA MICHELLE GARCÍA ALEGRÍA**

CARNET 11228-09

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, ABRIL DE 2016

CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. El Diseñador Gráfico como gestor y estrategia para la elaboración de un mural colaborativo a nivel social según el método artístico utilizado por Melanie Schambach.

ESTRATEGIA. Recurso pedagógico para el seminario "La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida"

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR

**CLAUDIA MICHELLE GARCÍA ALEGRÍA**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, ABRIL DE 2016  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

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

DECANO: MGTR. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO  
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ  
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA  
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ

## **TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO  
LIC. INES DE LEON VALDEAVELLANO  
LIC. RAFAEL GARRIDO FLORES

CARTA DE APROBACIÓN  
DE ASESORES

Reg. No. DG.050-2015

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los quince días del mes de Enero de  
dos mil dieciseis

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **CLAUDIA MICHELLE GARCÍA ALEGRÍA**, con carné **1122809**, 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 Licenciado(a).

  
Mgtr. Patricia Villatoro  
Asesor Proyecto de Investigación

  
Lic. Ericka Herrera  
Asesor Proyecto Digital

  
Lic. Dania Mollinedo  
Asesor Proyecto de Estrategia

cc:Archivo  
/mlr

CARTA DE AUTORIZACIÓN  
EXTENDIDA POR LA SECRETARÍA  
DE LA FACULTAD



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
No. 03457-2016

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante CLAUDIA MICHELLE GARCÍA ALEGRÍA, Carnet 11228-09 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0337-2016 de fecha 11 de abril de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN. El Diseñador Gráfico como gestor y estrategia para la elaboración de un mural colaborativo a nivel social según el método artístico utilizado por Melanie Schambach.  
ESTRATEGIA. Recurso pedagógico para el seminario "La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida"

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 11 días del mes de abril del año 2016.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar

Universidad Rafael Landívar  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL SEMINARIO “LA SEXUALIDAD DEL  
JOVEN Y LA ALEGRÍA DE TRAER UNA VIDA AL MUNDO”**

PROYECTO DE ESTRATEGIA CREATIVA

PORTAFOLIO ACADÉMICO

MICHELLE GARCÍA ALEGRÍA / 1122809

# ÍNDICE

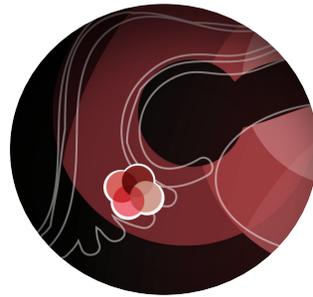
03	INTRODUCCIÓN	80	CODIFICACIÓN DEL MENSAJE
<b>04</b>	<b>GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE DISEÑO</b>	83	CM: VISUALIZACIÓN
05	FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE Y PROYECTO EN GENERAL	86	PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS
07	COMPRENSIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD	86	PM: SELECCIÓN DE LAS PIEZAS
08	OBJETIVOS	88	PM: FASES ESTRATÉGICAS DE COMUNICACIÓN
09	MARCO DE REFERENCIA	89	BOCETAJE PARA DEFINIR LA PROPUESTA PRELIMINAR
09	MR: PROFUNDIZAR EN LA INFORMACIÓN DEL CLIENTE	91	FASE 1: ANIMACIÓN
17	MR: RECOPIRAR INFORMACIÓN DEL TEMA	104	FASE 2: ILUSTRACIÓN
37	CONTENIDO TEÓRICO	116	PROPUESTA PRELIMINAR
56	COMPRENSIÓN DEL GRUPO OBJETIVO	120	VALIDACIÓN
57	GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL GEOGRÁFICO	<b>125</b>	<b>GESTIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO</b>
57	GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL DEMOGRÁFICO	126	PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN
58	GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL PSICOGRÁFICO	148	PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN
62	GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL PSICOPEDAGÓGICO	148	PR: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
<b>63</b>	<b>GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO</b>	149	PR: INFORME TÉCNICO QUE ACOMPAÑA LOS ARCHIVOS DIGITALES PARA REPRODUCCIÓN
64	CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO	150	PR: PRESUPUESTO DISEÑO Y REPRODUCCIÓN
65	DISEÑO DEL CONCEPTO	151	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
65	DC: BÚSQUEDA DEL CONCEPTO	153	REFERENCIAS CONSULTADAS
78	DC: FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA		

## INTRODUCCIÓN

Los valores y el respeto a la vida con el pasar de los años se han ido devaluando en Guatemala. Se podría decir que esto es el resultado de una sociedad la violencia que se vive en el país día a día que se refleja en una desvalorización a la vida.

La Asociación de Vida y Dignidad Humana, (ASOVID) quienes a través de platicas, seminarios y talleres entre otros quiere brindarle a los guatemaltecos una sociedad donde los valores y la dignidad de todas las personas sea respetada y valorada.

Uno de los obstáculos principales para lograr esto es cambiarle la mentalidad a los jóvenes de Guatemala. Con la realización de este proyecto se busca llamar su atención utilizando herramientas y conocimientos de diseño gráfico.



## GESTIÓN ESTRATEGICA DE DISEÑO

## FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE Y PROYECTO EN GENERAL

El proyecto inicia con la realización de un brief creativo (ver anexo 1), instrumento utilizado para obtener información del cliente de una forma más estratégica y concisa. Es información de primera mano, para definir si es viable realizar el proyecto con la asociación o institución.

### **Información de la empresa**

En este caso se trabajó con la Asociación de Vida y Dignidad Humana [ASOVID]. El contacto directo para la realización del proyecto es el Lcdo. Alfonso Brañas, actual presidente de la asociación. Luego de la primera reunión con él y la información recopilada en el brief, se puede explicar que:

ASOVID se dedica a manifestar la importancia de la vida basándose en principios religiosos, ellos luchan contra la extinción de valores que forman a la familia, para poder vivir en una sociedad de buenos principios. Aunque están muy identificados con los valores de la Iglesia Católica, ellos no pretenden inculcar la religión mediante la asociación.

A través de sus seminarios, ASOVID busca proveer la información necesaria para que los jóvenes guatemaltecos tengan un mejor criterio en la toma de decisiones. Una de sus metas es modificar la indiferencia en temas provida en las familias guatemaltecas.

Entre las distintas actividades y objetivos de los seminarios que realizan, buscan resaltar todos aquellos valores que formaban a la sociedad con anterioridad, brindando alternativas a los métodos anticonceptivos inconscientemente abortivos, pláticas sobre unión familiar, alternativas al divorcio, entre otros.

### **Metas del proyecto**

Existen leyes que defienden el derecho a la vida y la conservación de la vida, para poder vivirla de forma digna, disfrutando de las múltiples facetas que la mayoría aprecia. Con este proyecto ASOVID desea erradicar esa indiferencia que viven los jóvenes actualmente, la misma que los lleva a quebrantar esos derechos. Se ven casos como violencia verbal o física,

abortos, asesinatos de una forma tan continua que día a día se van convirtiendo en algo “normal”. El hecho de que los jóvenes piensen de la vida como algo desechable, es preocupante. Es ahí donde se desea crear una metamorfosis, para recalcar lo hermoso que es dar vida permitiendo a un nuevo ser humano gozar de las vivencias básicas con los seres queridos, la naturaleza y todo lo que les rodea, ayudando a que los jóvenes no solo la aprecien sino también la defiendan, cumpliendo así el propósito de la ASOVID.

Entre los seminarios que la asociación desarrolla, existe uno para jóvenes universitarios que trata sobre la sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo buscando promover lo maravilloso de la vida

desde la concepción. La asociación se percató de que a pesar de que utilizan un conferencista y una presentación proyectada, estas herramientas no logran transmitir una enseñanza que incite a los jóvenes a actuar diferente. Por esta razón consideran que es necesario intervenir gráficamente para buscar una solución.

Brañas señala que a pesar de contar con un reducido material de diseño gráfico (un video realizado recientemente sobre la búsqueda de la pareja ideal), varias son presentaciones realizadas en Power Point, por lo que se tiene libertad de proponer una línea gráfica durante el transcurso del proyecto de diseño.

### **Presupuesto del proyecto**

Por otro lado Brañas indica que ASOVID actualmente no cuenta con un presupuesto destinado para un proyecto de diseño. Vale la pena resaltar que aunque no cuenten con presupuesto, al terminar el proyecto se podría solicitar un tipo de patrocinio; siempre y cuando no tenga un valor muy elevado, acordando una cantidad de Q2,000.00 como máximo.

### **Tiempo para realizar el proyecto**

El factor tiempo no resultar ser un problema, debido a que los seminarios ya son impartidos sin ningún material de diseño. Al tener terminado el proyecto, este se incorporaría a los seminarios de inmediato.

## COMPRENSIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD

La Asociación de Vida y Dignidad humana [ASOVID] quien busca promover lo maravilloso de la vida desde la concepción a través del seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo”. Carece de un respaldo para el facilitador que permita la motivación, explicación y/o reflexión del tema en los jóvenes universitarios de 18 a 25 años en especial a los futuros padres.

## OBJETIVO

Desarrollar un recurso pedagógico que pueda motivar, explicar y/o buscar la reflexión en los jóvenes universitarios de 18 a 25 años, en especial los que están por ser padres, al momento de recibir el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer un vida” impartido por facilitadores de ASOVID (Asociación de Vida y Dignidad Humana).

## MARCO DE REFERENCIA

### MR: PROFUNDIZAR EN LA INFORMACIÓN DEL CLIENTE

A continuación se presenta la información general, forma de trabajo y se brinda una idea acerca de lo que ASOVID representa en Guatemala. De la misma forma, se analizan los antecedentes gráficos manejados por la asociación y una breve comparación con asociaciones similares.



LOGOTIPO ASOVID  
Proporcionado por la asociación.

### 1.1. Recopilación y profundización del cliente y tema<sup>1</sup>

**Nombre:**

Asociación de vida y Dignidad humana [ASOVID]

**Dirección:**

Colonia Oakland, zona 10 finca san Andrés, Casa 15.

**PBX:**

55194331

**Correo electrónico:**

asovidguatemala@gmail.com

### Asociación de vida y dignidad humana de Guatemala [ASOVID]

Licenciado Alfonso Brañas, presidente de ASOVID, se dedica a manifestar y defender la importancia de la vida tomando como base los principios religiosos. Ellos pretenden brindar educación sobre la defensa de la vida humana y el respeto hacia la misma.

Creada en el año 2008 y liderada por el Licenciado Brañas desde su inicio. ASOVID trabaja junto a la organización Vida Humana Internacional [VHI]. Ambas asociaciones buscan rescatar los valores familiares desarrollando seminarios para adultos, jóvenes y adolescentes, los cuales fomentan la idea de la familia ideal, donde cada uno de sus individuos

<sup>1</sup> Asociación de vida y Dignidad Humana [ASOVID] 2013.

todavía pone en práctica los valores que la Iglesia católica le enseñó. A través de esta metodología se desea combatir los obstáculos actuales de la sociedad; por ejemplo: el divorcio, el aborto, la homosexualidad, el noviazgo en jóvenes, la educación sexual, entre otros.

**Visión:**

Ser una asociación que vele por el amor a Dios, a la vida y a la familia a nivel nacional e internacional, a través de cursos, congresos y toda clase de capacitaciones que permita llegar a todos los ámbitos sociales.

**Misión:**

Formar en las personas la conciencia y el compromiso de defender el derecho a la vida, a la integración de la familia.

**Lema:**

Impulsar la cultura provida.  
¡Es nuestra meta de por vida!

### **Forma de trabajo**

La asociación trabaja de forma voluntaria, *ad honorem*, los gastos corren por cuenta de los integrantes que la conforman y/o donaciones. En caso de tener fondos, estos se invierten en la organización y desarrollos de conferencias de prensa. De acuerdo con Brañas, otra forma en que invierten estos gastos es a través de trífolios, volantes y materiales de divulgación masiva para dar a conocer los temas que les preocupan como asociación.

### **Breve descripción de como inició**

La organización nace con la idea de dos personas (actuales integrantes de ASOVID) quienes en el año 2006 se encuentran con el deseo de afiliarse a la Asociación de Vida Humana Internacional (VHI). En ese momento se percatan de la inexistencia de una asociación que defienda la vida, la familia y las libertades que todo ser humano debe

gozar, como un derecho. Esto los llevó a buscar personas afines a los temas para desarrollar la asociación. Luego, ya con la ayuda de un abogado asociado se realizaron las inscripciones necesarias para obtener una personería jurídica, ante el Ministerio de Gobernación y de la SAT. ASOVID quedó inscrita legalmente el 03 de Abril del 2008.

Hoy en día, son una organización que brinda al pueblo de Guatemala diversos seminarios con temáticas provada. En ocasiones se realiza apología de la iglesia católica.

### **Objetivos estratégicos**

Según el material proporcionado por la asociación, los proyectos desarrollados por ellos deben guiarse o acoplarse con los siguientes objetivos.

1. Informar a todas las personas sobre las amenazas existentes en el mundo actual, como los abortos quirúrgicos, los microabortos (mal llamados anticonceptivos), el uso de los peligrosos preservativos (que no impiden la transmisión del Sida y otras enfermedades venéreas), la experimentación in vitro con seres humanos, la educación sexual inmoral y hedonista, la promiscuidad, usos de la píldora del día después, síndrome posaborto y otros temas que afectan la dignidad de las personas, o vayan en contra de la naturaleza.
2. Combatir la mentalidad contraceptiva que lleva al aborto químico y quirúrgico, así como la eutanasia y

- cualquier otro ataque contra la vida humana.
3. Imprimir folletos, libros, obtener videos y otros materiales para que los educadores y defensores de la vida humana, puedan informar y, de alguna forma, evitar la destrucción de los niños por nacer, de los jóvenes, los ancianos y las familias.
  4. Educar a laicos, sacerdotes, religiosas y seminaristas para que defiendan la dignidad de la vida humana y los valores de la familia.
  5. Difundir por los medios masivos de comunicación el mensaje del valor intrínseco de cada vida humana y los valores de la familia.
  6. Informar a las personas sobre el movimiento mundial de la cultura de la muerte y la ideología de género, entre otros, que está destruyendo a personas, familias, naciones, culturas y a la fe católica.
  7. Promover la castidad entre los jóvenes, la sólida preparación al matrimonio y los métodos de planificación familiar natural entre los esposos.
  8. Llevar la ayuda necesaria para el consuelo de las madres que han abortado, y lograr que se perdonen a sí mismas, siguiendo el ejemplo de perdón que nos dio Jesucristo (Proyecto Esperanza).
  9. Educar y formar a voluntarios mediante las conferencias provida y profamilia que organiza Human Life International, y su sección hispana: Vida Humana Internacional.

### **ASOVID y su papel en la defensa a la vida**

Este proyecto se centra en el área de defensa a la vida desde la concepción, donde es importante resaltar que a pesar de que ASOVID se basa en principios religiosos católicos, este no pretende inculcar la religión. Su objetivo principal es brindar a los jóvenes una educación concisa sobre los anticonceptivos, los abortos provocados por ellos y la gama de técnicas para prevenir un embarazo.

ASOVID hace saber a los jóvenes sobre una serie de anticonceptivos, los cuales son vendidos al público sin hacerles saber que son abortivos. Así que esta asociación pretende informar al “público” (jóvenes entre 18 y 25 años), para que no sigan matando sin saberlo.

## ¿Qué espera la asociación de este proyecto?

ASOVID tiene como expectativa de este proyecto poder presentarle al público joven, a través de los seminarios que imparten, el artículo 3 de la Constitución Política de la República de Guatemala. El artículo dicta lo siguiente:

Artículo 3.- Derecho a la vida. El Estado garantiza y protege la vida humana desde su concepción, así como la integridad y la seguridad de la persona.

Para poder despertar en ellos una actitud provida, inculcando en ellos valores que los inspiren a prevenir el aborto.

## 1.2. Análisis de los antecedentes gráficos del cliente

Al conversar con Brañas, hizo saber que ASOVID no cuenta con un departamento de diseño. La contratación de un diseñador gráfico no era una prioridad para la asociación, por lo que la realización de sus materiales gráficos eran trabajados por ellos mismos, utilizando *softwares* como Word y Freehand. De esta misma forma, comentó que en el año 2014 tuvieron la experiencia de realizar un proyecto con una estudiante de Diseño Gráfico, quien desarrolló dos personajes, y en base a éstos se realizó una animación.

## Logotipo

La asociación cuenta con un logotipo, el cual ha representado a la empresa durante años. Este es un isologotipo, en el cual su isotipo o imagen, resulta opacado debido al texto que maneja a su alrededor. Utiliza una candela como símbolo de esperanza, por el trazo de la asociación en la búsqueda de enderezar los valores que forman a la sociedad de Guatemala.



**LOGOTIPO ASOVID**  
Proporcionado por la asociación.

Las siglas de la asociación, ASOVID, resaltadas en color y tamaño. Ubicadas en un inferior derecho del punto focal, que quita el balance visual.

Por otro lado, el Lcdo. Brañas explicó que en algunos materiales se ha utilizado el siguiente logotipo:



LOGOTIPO ASOVID # 2  
Proporcionado por la asociación.

Este fue elaborado para el desarrollo de un trifold, el cual poco a poco, se ha ido utilizando con más frecuencia. Al consultar cuál de los dos es el principal, Brañas estableció que ambos son importantes, pues ambos se usan, pero en diferentes grupos objetivos. En el caso del primer logo, se utiliza un grupo objetivo más adulto, mientras que el segundo logo se utiliza con adolescentes.

Otro elemento gráfico importante es un video educativo acerca del noviazgo, entre los elementos que maneja están los siguientes:

## Personaje



PERSONAJES ASOVID "JOSUÉ Y MARIANDRÉ"  
Desarrollados para la animación "Escogiendo tu pareja ideal"  
Proporcionado por la asociación.

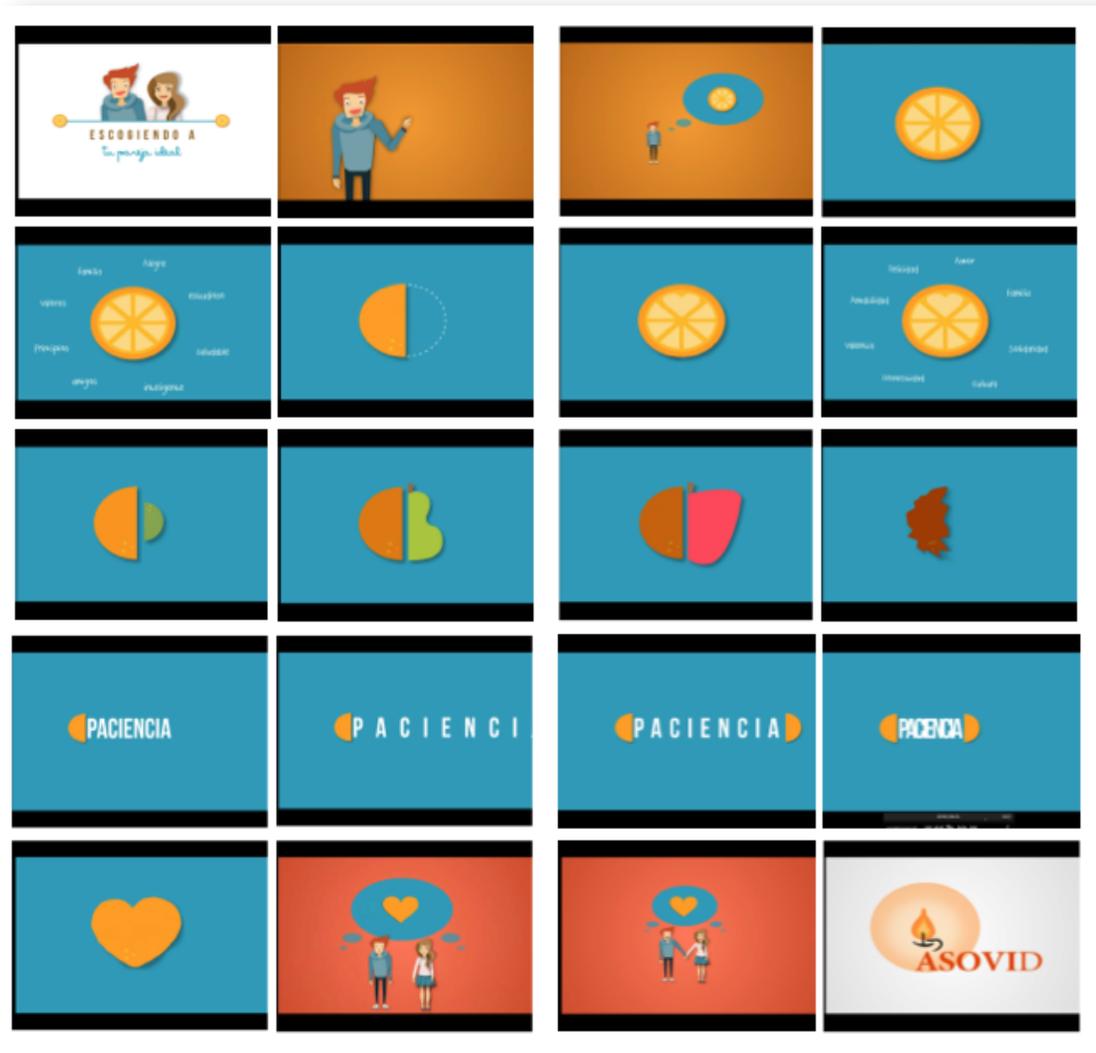
Brañas describe a estos jóvenes como guatemaltecos que se mantienen a la vanguardia en la tecnología, conectados al internet en la mayoría de su tiempo. Se podría deducir que la personalidad del personaje refleja que son jóvenes que han recibido mucho amor en su hogar,

les importa su familia y quieren superarse para poder brindarle un mejor futuro.

Sus nombres son Josué y Mariandré, quienes en cuanto a la elaboración de la personalidad de un personaje se maneja una mentalidad conservadora que les brinda la esperanza de encontrar a la persona indicada para casarse. Aunque está la posibilidad de que en su casa, sus padres estén casados o divorciados, ellos inconscientemente conocen la importancia de una familia unida y su contribución a la sociedad.

El video maneja un estilo gráfico de *flat desing*. Se conforma por ilustraciones vectoriales en una línea gráfica apta para jóvenes de 18 a 25 años. Una paleta de color que se basa en el turquesa del sudadero de él y la falda de ella. Tienen una apariencia fresca y amigable logrando identificar la personalidad de la organización.

### Video spot publicitario



STORYBOARD DE ANIMACIÓN "ESCOGIENDO TU PAREJA IDEAL"  
Proporcionado por la asociación.

Es un spot animado que tiene una duración de 1 minuto con 11 segundos. La animación cuenta con un narrador que a través del dicho “Buscando a tu media naranja”, intenta ejemplificar cada uno de los gajos de la naranja con algún valor de la persona, por lo que uno no debe conformarse con cualquier persona, sino debe buscar a alguien que tenga esos mismos valores.

Al igual que los personajes, mantiene el estilo *flat desing*, minimizando la cantidad de elementos por *frame*, lo cual desarrolla un contraste de colores al mantener el turqueza del fondo con color naranja. Exeptuando a los personajes, el video maneja mucha figura geométrica y los fondos son a un color en ocasiones con degradé.

Este video fue subido a la página de Youtube de ASOVID. Se presenta ahora en los seminarios para jóvenes que van acorde con el tema.

## MR: RECOPIRAR INFORMACIÓN DEL TEMA

Para desarrollar el proyecto es indispensable manejar correctamente los temas a trabajar. Indagar de tal manera que se pueda comprender la perspectiva que tiene la Asociación y los temas relacionados.

Se tomó la decisión de contemplar el ámbito legal, al retomar el objetivo del proyecto: Desarrollar un recurso pedagógico para utilizarlo durante el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo”, impartido por los capacitadores de ASOVID. Para que facilite transmitir una enseñanza provista en los jóvenes universitarios, que a su vez sean futuros padres de familia, para que reflexionen y desarrollen un mejor aprecio por la vida y la defiendan.

## LOS DERECHOS HUMANOS

La ONU (2013) comparte desde su sitio web la definición del término derechos humanos. Los describe como la garantía esencial para que se pueda vivir como seres humanos civilizados. Sin ellos el humano no puede cultivar ni ejercer plenamente lo que es la cualidad, la inteligencia, el talento y la espiritualidad.

El 10 de diciembre de 1948 se dicta la Declaración Universal de los Derechos Humanos, estos establecen que los seres humanos nacen libre e iguales en dignidad y derechos. Todos tienen derecho a la vida, libertad y seguridad de su persona. Libertad de expresión, no ser esclavizados, optar a un juicio justo y la igualdad ante la ley, son algunos derechos mencionados en la misma.

En Guatemala, al igual que en otras naciones, se basan en la Declaración Universal de los Derechos Humanos. En cada país se acoplan las leyes de acuerdo a cómo el país lo necesite.

De acuerdo con el Diccionario Histórico Biográfico de Guatemala (2004), la Constitución Política de la República de Guatemala actual fue creada por una Asamblea Nacional Constituyente, el 31 de mayo de 1985, la cual lo hizo en representación del pueblo, con el objeto de organizar jurídicamente y políticamente al Estado. También contiene los derechos fundamentales de los miembros de su población. Es conocida incluso como “Carta Magna”. Los derechos descritos ahí vienen a dividirse en derechos individuales, colectivos, de familia, del trabajo, entre otros.

## EL DERECHO A LA VIDA

Según Arriaga (2008) describe su preocupación por los derechos humanos y la violación de ellos en la República de Guatemala. En su artículo se puede ver que el derecho a la vida está garantizado en la Constitución Política de la República de Guatemala, ley suprema del país, en la cual se rige todo el Estado y sus demás leyes.

Colautti, citado en el libro de Monografías de derechos humanos (2013), tomo I, manifiesta que:

“El derecho a la vida constituye un presupuesto para todos los demás, de manera que es inherente a la persona y se encuentra protegido por los tratados, convenciones y declaraciones internacionales en la materia. En los países de

modelos democráticos es común que la legislación interna proteja el mismo.”

La Convención Americana sobre Derechos Humanos de la OEA (2013) lo especifica como:

El derecho de nacer, el cual debe ser respetado desde la concepción, que se transgrede con la práctica del aborto que induce a la violación del derecho del feto de venir al mundo, a vivir, que implica no solamente en el sentido biológico, sino en el sentido de tener una vida plena, de modo que cada persona tenga las condiciones y las posibilidades de desarrollar sus potencialidades, y lograr sus sueños, no ser privado de la vida de forma arbitraria, y al análisis de la

adecuación de la pena de muerte. Con los datos anteriores podemos establecer que en Guatemala no es permitido finalizar con la vida de ninguna persona, sin importar si este ha nacido o no. El derecho a vivir, crecer, educarse, y amar, entre otros...

No depende de las circunstancias de la madre o los padres de la criatura. A pesar de que las circunstancias no sean las mejores para el desarrollo de un niño, o que sea un embarazo no deseado siempre existe la opción de la adopción. Todo esto, siempre y cuando la madre no corra grave riesgo durante el embarazo

## LA VIDA

La Real Academia Española (2014) describe varias definiciones de vida entre las cuales se resume lo siguiente: La vida es el estado de actividad de los seres orgánicos, la unión del alma y el cuerpo. Incluso puede verse como el espacio de tiempo que transcurre desde el nacimiento de un animal o vegetal hasta su muerte.

Regresando un poco en el tiempo, se analiza también a grandes pensadores como:

Martínez (1983), quien cita a Aristóteles, quien a su vez identifica la vida y alma cuando dice que el hombre es el ser que nace, se alimenta, crece, se reproduce, envejece y muere; siente, apetece, se desplaza, entiende, razona y habla. El conjunto de estas actividades se suele

denominar vida. Por lo que la vida, para Aristóteles, es una actividad.

Martínez (2002), cita a Santo Tomás de Aquino(s/f), quien explica que la vida es el movimiento: “Son vivientes aquellos seres que se mueven a sí mismos”. La vida es, en pocas palabras, un misterio.

Sanabria (1987) concreta que:

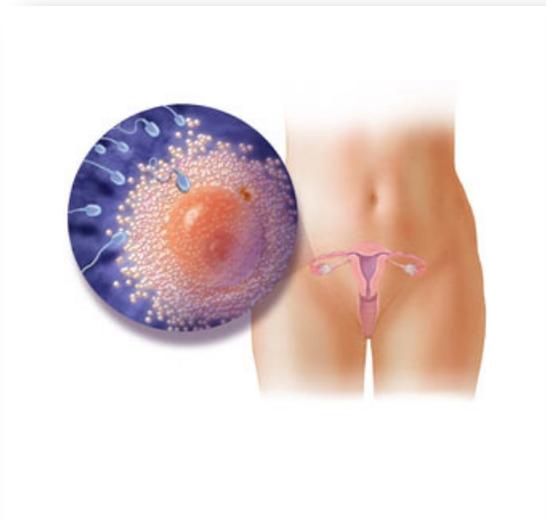
La vida ha sido determinada de diversas maneras, pero en general se acepta que la vida se caracteriza por la auto posesión, pero también por una apertura hacia algo diferente: la vida es auto trascendencia, que es precisamente su modo propio de realización. Y como hay tres modos de auto trascendencia, hay tres grados de vida: vida vegetal, vida animal y vida humana.

Con esto, se puede definir que la vida es el conjunto de acciones que se realiza con el cuerpo y alma, lo que lleva a trascender. La constante acción y movimiento es lo que mantiene a los seres vivos. Los sentimientos, el amor, el relacionarse socialmente y la pasión vienen incluidas en el alma.

## EL INICIO DE LA VIDA HUMANA

En una conferencia dictada por el Dr. Álvarez (2011), se comparte acerca de los inicios de la vida desde una perspectiva científica. Él habla sobre seis comienzos de la vida reconocidos por la ciencia, entre los cuales están los siguientes:

1. La fecundación: el momento en que el óvulo es fecundado por el espermatozoide.
2. La implantación: el momento en que el cigoto se implanta, se pega al endometrio asegurando un lugar seguro para poder seguir creciendo y desarrollándose.
3. Comienzo de vida por viabilidad: a las 23 semanas de embarazo está comprobado que el bebé puede seguir desarrollándose fuera del vientre materno.
4. Gameto-genética: la ciencia considera el comienzo de la vida en el momento en que el bebé inicia su formación. Esto puede ser contradictorio debido a que en la fecundación ya inicia una transformación, en el ADN.
5. Al momento del nacimiento: al momento de salir del útero materno y comienza a experimentar el mundo.
6. Autoconciencia: ya nacido y con un desarrollo intelectual, el humano inicia la vida al conocerse a sí mismo y trascender.



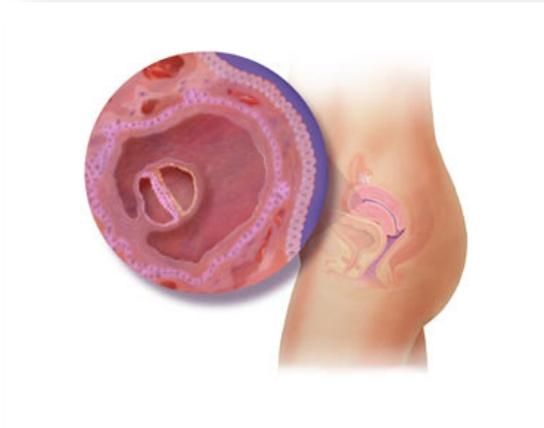
EL ÚTERO HUMANO  
Imagen recopilada del sitio web: [www.elbebe.com](http://www.elbebe.com)

Por otro lado, Ráez (2012), en su artículo en línea acerca del inicio de la vida, describe como con la tecnología actual y los avances en la medicina, no queda duda que el inicio de la vida humana comienza con la unión del óvulo y el espermatozoide en el tercio externo de las trompas de falopio de la madre, en otras palabras, inicia en la concepción. La ciencia demuestra que en el momento de la fecundación, el óvulo y el espermatozoide combinan 23 cromosomas de cada uno, creando así un ADN nuevo, un ser humano nuevo e independiente con un cuerpo y alma, que cuenta con todo lo necesario para seguir desarrollándose.

Es cuestión de tiempo para que esa célula se transforme en un bebé. Y el hecho de que en ese estado de “cigoto” este nuevo ser no se mire, ni se sienta como un bebé de cinco u ocho meses de gestación, no significa que no exista. Por esa misma razón el respeto y la dignidad humana debe darse por igual.

## DESARROLLO DE LA VIDA DURANTE EL EMBARAZO

El sitio <http://www.elbebe.com/embarazo/desarrollo-del-feto-mes-a-mes> (2014) comparte sobre el desarrollo del bebé mes a mes, en síntesis se concreta de la siguiente manera:



- Primer mes: al final del primer mes de embarazo se empiezan a dibujar las piernas y los brazos del embrión y el cordón umbilical se empieza a formar. La cabeza es la extremidad más abultada y se adivina ya lo que en el futuro será la médula espinal.



- Segundo mes: se forman los ojos del embrión y empiezan a crecer los brazos y las piernas. Los órganos internos y el cerebro del futuro bebé se van desarrollando.



- Tercer mes: el embrión pasa a denominarse feto. Esta etapa es conocida como periodo fetal, ya que el feto empieza a tener forma humana.



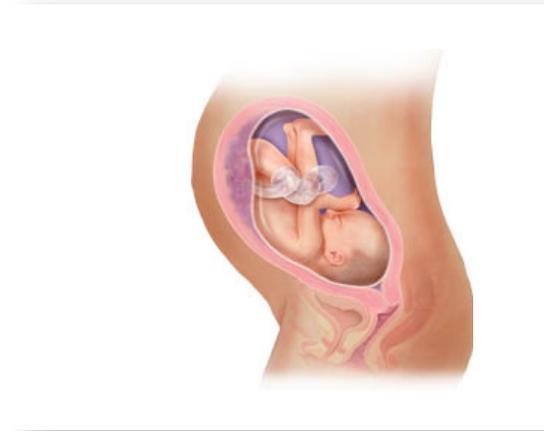
- Cuarto mes: la bolsa de líquido amniótico mantiene al feto protegido de los golpes y le permite moverse con libertad, girar la cabeza y estirarse. Ya se han formado las cejas y la nariz, y el pelo de la cabeza se hace más grueso.



- Quinto mes: el feto pesa más que la placenta. Es el momento en el que sus reflejos se ponen en funcionamiento. Por eso, además de dar patadas y agarrar a menudo, empieza a chuparse el dedo.



- Sexto mes: la piel del feto está arrugada y es rojiza debido a que los capilares se transparentan. Duerme entre 18 y 20 horas, pero cuando está despierto (aún tiene los ojos cerrados) tiene mucha actividad. El oído se perfecciona durante este mes y puede distinguir la voz del padre.



- Séptimo mes: los centros óseos del feto se empiezan a endurecer. La piel ya deja de ser transparente para adoptar un tono opaco. También deja de estar arrugada por los efectos de la capa de grasa que se forma debajo de la epidermis.
- Octavo mes: el lanugo desaparece de la cara del feto. Su piel se vuelve rosácea y suave, y tiene unas extremidades regordetas. Por lo general, antes de que termine el mes, el futuro bebé suele colocarse con la cabeza hacia abajo.
- Noveno mes: el feto es capaz de distinguir a través de sombras los reflejos de luz que provienen del exterior, y nota un resplandor cuando la luz del sol da en el vientre de su madre.

## DATOS CURIOSOS DURANTE EL EMBARAZO

Álvarez (2011) durante el Quinto Congreso Internacional Pro Vida Costa Rica, explica tres datos curiosos que son prueba de que el cuerpo de la mujer esta destinado y preparado para cuidar y proteger a su hijo.

### **Dato 1:**

#### **Creación del Alma.**

En el momento de la fecundación algunos científicos, genetistas (expertos en genética), ginecólogos, y expertos en inseminación invitro dicen haber visto un destello de luz. Dato sorpréndete, el cual estos intelectuales denominan el alma.

### **Dato 2:**

#### **La madre disimula al embrión.**

El esperma es un cuerpo extraño que entra en el cuerpo de la mujer, el deber natural de los anticuerpos de ella es atacarlo pero cuando el esperma pasa a fecundar al óvulo, creando vida, este envía una señal química haciendo que el cuerpo de la mujer lo proteja cubriéndolo así de una membrana que funciona como escudo para los anticuerpos de la madre.

### **Dato 3:**

#### **Endometrio humano.**

El Dr. Álvarez también hace una comparación de la implantación del embrión en el endometrio de la madre. El endometrio animal se pega a la superficie y crece. En cambio en el humano el endometrio materno recubre completamente al embrión, asegurándose que se mantenga completamente seguro para poder empezar a desarrollarse.

## VALOR DE LA VIDA

De acuerdo con Rateliff (s/f) traer una vida nueva al mundo lleva a cuestionarse que la razón que le brindará un valor a la misma. Brindarle un valor a la vida viene a ser relativo, al igual que todo símbolo esto dependerá de cada persona su cultura, conocimientos y experiencias propias. Por lo que se toma la decisión de abarcar el tema desde dos áreas muy generales las cuales vienen a formar parte de todo ser humano, el aspecto espiritual y el aspecto psicológico.

### EL ASPECTO ESPIRITUAL:

En este se analiza desde el punto de vista de los grandes pensadores en los que se basan estas enseñanzas y religiones.

Para Rateliff (s/f) las principales religiones vienen a ser las siguientes:

### 1. El cristianismo

De acuerdo con Rivero L.C. (2015) en su artículo del sitio web [www.catholic.net](http://www.catholic.net) llamado “El valor de la vida humana” la vida nace en el seno del amor: un hombre y una mujer que se aman colaboran con Dios para dar a un hombre el mayor regalo: la vida. Dios da la vida para poder entrar en comunión o crear una relación con uno mismo. Dios brinda la inteligencia para que se le pueda conocer y una voluntad para que se le elija y ame. Se debe de conocer y amar a Dios en la tierra y gozar de Él después en la eternidad. Por otro lado Formigoni (2015) comparte que Juan Pablo II, en la UNESCO enseñó que “el hombre vive una vida verdaderamente humana gracias a la cultura”.

Con esto se puede resumir el valor de la vida para el cristianismo se encuentra en

la relación sana y espiritual que se tiene con Dios, con si mismos, la constante predica de un mensaje de amor y servicio con todos los por igual.

### 2. Islamismo

Los hermanos Carmody en su libro *Los grandes profetas de la humanidad* (1995) comparten que el profeta Mahoma, quien inculca la adoración al Dios Al-Rahman, (también conocido como Alá). Alá se comunica a través de revelaciones al Coran, la mayor autoridad de la vida Islámica. Esté dice que el ser no puede estar separado de la vida de la naturaleza, ni de los demas, mucho menos de Alá. Él es el creador del alma, en consecuencia la relación más estrecha que deben de tener es con su mismo creador. Se podría decir que el Islámico es un ejemplo del

monoteísmo extremista, recitar el credo, orar cinco veces al día, dar limosna, hacer un peregrinaje en la Meca son algunas de las acciones que el Coran dicta para tener una buena relación con Alá.

Por lo que se puede presindir que el valor de la vida Islámica se encuentra en mantener una fuerte y consistente relación con Alá, practicando diariamente las actividades ya mencionadas.

### 3. Chinos universales

De acuerdo con los hermanos Carmody (1995) Confucio decía que los sabios en los tiempos antiguos habían encontrado un modo de vivir bien, por lo que un sabio buscaba simplemente renovar esas antiguas enseñanzas. El valor de la vida para él venía de la práctica de estas enseñanzas las cuales veneran las fuerzas de la fertilidad, rezar al Dios del río y al espíritu del campo. Comprender e interpretar a el sol, lluvia y viento. El mantener un constante estudio y

autodisciplina sobre el mundo natural puede ser llamado “Camino al cielo” ya que estas enseñanzas iban de acuerdo con lo que predicaban los Dioses de la naturaleza. Toda esta disciplina siempre tomando en cuenta el Ying y el yang (la perspectiva en que todo tiene dos fuerzas opuestas. Siendo el Ying lo oscuro, femenino, frío y el Yang lo luminoso, masculino, seco o cálido.)

### 5. El Budismo

Los hermanos Carmody (1995) en su explicación sobre las enseñanzas de Buda, la vida en el budismo pasa por tres etapas: El sufrimiento, la transformación y la muerte. La vida es un conjunto de cambios constantes en donde el valor de la vida se encuentra en la búsqueda de la luz (Todas aquellos elementos positivos que nos hace crecer como personas) a través de estos constantes cambios. El Budista acepta el hecho que nada es para siempre y que se debe de apreciar las cosas buenas y aprender de las malas. Esa

misma enseñanza ayudará a la persona a crecer como individuo.

Con lo anterior se puede concluir que el valor de la vida conlleva a tener los valores muy definidos, cada una de las religiones o filosofías de vida requieren una disciplina y compromiso de la persona con las acciones, mandamientos y/o ideologías.

El valor de la vida entonces se encuentra en aceptar que los humanos son creados, ya sea por Dios, Alá, la naturaleza, entre otros. Percatarse de la oportunidad de vida que a cada individuo le toca vivir, con las personas que le toca conocer y los momentos que lo hacen crecer, llevan a los humanos a valorar mejor la vida. Agradecer lo recursos naturales que le permiten desarrollarse.

Todo este agradecimiento debe de ser conciente del constante cambio, que en toda vida se daran situaciones difíciles

“pruebas” a las que hay que encontrarles una enseñanza. Para continuar con la formación propia de cada uno de los individuos que practican estas religiones o filosofías.

### Perspectiva psicológica

Feldman (2002) quien explica que desde una perspectiva psicológica el valor de la vida se encuentra en la necesidad humana de sentir motivación. Está esta ligada a los instintos de supervivencia, la motivación es todo aquello como: personas, animales, actividades, sentimientos, etc. que incitan o despiertan un deseo a cada individuo a desempeñar alguna acción. Feldman apoya *La jerarquía de Maslow: La ordenación de las necesidades motivacionales* desarrollado por Abraham Maslow (1970).

Esta jerarquía sugiere que antes de satisfacer necesidades completas y es necesario satisfacer necesidades primarias.

Las necesidades básicas entonces son las fisiológicas (agua, alimentos, sueño, sexo, etc.) Ya suplidadas esas se pueden suplir las necesidades de seguridad del entorno (Dinero, seguro médico, barrio seguro, entre otros.) El tercer escalón es la necesidad de amor y pertenencia (Obtener y dar afecto, contribuir como miembro de alguna sociedad). La estimación se

refiere a suplir todas aquellas necesidades que ayuden a elevar el autoestima. (Por ejemplo usar alguna marca de ropa en especial.) Y por último ya suplidadas todas las necesidades anteriores se suplida la necesidad de autorrealización. (El desarrollar el máximo potencial propio, puede ser en aprender hablar otro idioma o a pintar etc.)



**JERARQUÍA DE MASLOW: LA ORDENACIÓN DE LAS NECESIDADES MOTIVACIONALES**  
Imagen desarrollada en base a ejemplo encontrado en “Psicología con aplicaciones en países de habla hispana”, México McGraw-Hill

## EL DESARROLLO PSICOSOCIAL

Espada (2014) en su artículo sobre *La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson* comparte que al nacer se obtiene la oportunidad de vivir y crecer a través de experiencias compartidas con los seres que le rodean. Las relaciones sociales acompañan a los seres humanos a lo largo de su vida, esto le enseñará a amar apreciando a las personas y los momentos compartidos. Esta razón es por la cual se defiende la vida, ya que tener la dicha de vivirla junto a los seres queridos es un lujo que todos deberían de aprovechar.

### **La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson:**

Espada (2014) también explica que a partir del estudio de fases psicosexuales elaboradas por Freud y de las que enfatizó los 8 estados psicosociales del ser humano durante su vida. Los estados se definen dependiendo la experiencia de vida de cada individuo, el vivir o no ciertos momentos cruciales definirá a el carácter de la persona y su apreciación por la vida.



EL VÍNCULO MATERNO

Imagen recopilada del sitio web: <http://imagecdn.godvine.com/pics/GV-Article/GV-MothersDay14.jpg>

### **1. Confianza – Desconfianza**

Este inicia desde el nacimiento hasta los dieciocho meses de vida del bebé y depende de la relación o vínculo que se establezca con la madre. El vínculo que se establezca con la madre será el que determine los futuros vínculos que se establecerán con las personas a lo largo de su vida; es la sensación de confianza, vulnerabilidad, frustración, satisfacción, seguridad... que puede predeterminar la forma en que se relacione.



#### DESARROLLO DE INDEPENDENCIA

Imagen recopilada del sitio web: [http://www.ciudadcorazon.net/v2x/images/cc/salud/tu\\_familia/independientes.jpg](http://www.ciudadcorazon.net/v2x/images/cc/salud/tu_familia/independientes.jpg)

## 2. Autonomía vs Vergüenza y duda

Esta etapa comienza desde los 18 meses hasta los 3 años de vida del niño. El niño emprende su desarrollo cognitivo y muscular, cuando empieza a controlar y ejercitar los músculos que se relacionan con las eliminaciones del cuerpo. Este proceso de aprendizaje puede llevar momentos de duda y vergüenza porque es progresivo pero, también le provoca una sensación de autonomía y de sentirse como un cuerpo independiente al de los padres.



#### INICIATIVA VS CULPA

<http://www.cosasdeeducacion.es/images/ni%C3%B1os-iniciativa.jpg>

## 3. Iniciativa vs Culpa

De acuerdo con Espada (2014) este estadio se da desde los 3 hasta los 5 años aproximadamente. El niño comienza a desarrollarse rápidamente tanto física como intelectualmente, comienza a tener interés por relacionarse con otros niños, probando sus habilidades y capacidades. Los niños tienen curiosidad y es bueno que se les motive para desarrollarse creativamente.

En el caso de que los padres respondan de forma negativa a las preguntas de los niños o a la iniciativa de estos, es probable que les genere culpabilidad.



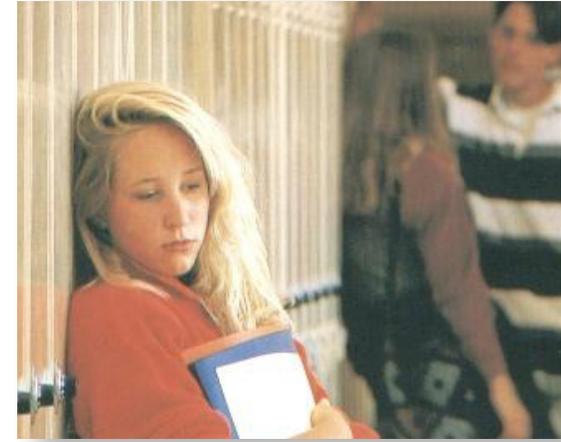
**LABORIOSIDAD**

[http://www.tugentelatina.com/media/images/ImageManager/7485/betzy\\_8/betzy10/betzy11/Como\\_estimular\\_una\\_alimentacion\\_saludable\\_en\\_ninos\\_6.jpg](http://www.tugentelatina.com/media/images/ImageManager/7485/betzy_8/betzy10/betzy11/Como_estimular_una_alimentacion_saludable_en_ninos_6.jpg)

#### 4. Laboriosidad vs Inferioridad

El mismo autor explica que esta etapa entre los 6-7 años hasta los 12 años. Los niños suelen mostrar un interés genuino por el funcionamiento de las cosas y tienden a intentar hacerlo todo por ellos mismos, con su propio esfuerzo. De ahí, es tan importante la estimulación positiva que pueda recibir en la escuela, en casa por

parte de sus padres como por el grupo de iguales que empieza a tener una relevancia importantísima para ellos. En el caso de que esto no sea bien acogido o sus fracasos motiven las comparaciones con otros, el niño puede desarrollar cierta sensación de inferioridad que le hará sentirse inseguro frente a los demás.



**BÚSQUEDA DE IDENTIDAD**

<http://www.oocities.org/mx/aduran78/p427.jpg>

#### 5. Búsqueda de Identidad vs. Difusión de Identidad

Esta etapa se da durante la adolescencia, es el momento en que una pregunta ronda constantemente por su cabeza ¿quién soy? Comienzan a mostrarse más independientes y a separarse de los padres, quieren pasar más tiempo con sus amigos y empiezan a pensar en el futuro como lo que quieren estudiar, en qué trabajar, la independencia física,



#### INTIMIDAD FRENTE A AISLAMIENTO

[http://www.euoperfilesweb.com/userfiles/euoperfilesweb.com/webmaster/image/aislamiento-acustico/aislamiento\\_acustico.jpg](http://www.euoperfilesweb.com/userfiles/euoperfilesweb.com/webmaster/image/aislamiento-acustico/aislamiento_acustico.jpg)

etc. En esta etapa comienzan a explorar sus propias posibilidades y comienzan a desarrollar su propia identidad basándose en el resultado de estas experiencias. Esta búsqueda va a provocar que muchas veces se sientan confusos por su propia identidad, pues estarán constantemente probando pero también les provocará crisis en las anteriores etapas.

#### 6. Intimidad frente a aislamiento.

Esta etapa suele darse desde los 21 años hasta los 40 años, aproximadamente. La forma de relacionarse cambia, uno comienza a buscar relaciones más íntimas que ofrezcan y requieran de un compromiso por ambas partes, una intimidad que produzca una sensación de seguridad, de no estar solo, de confianza. Cuando se evita este tipo de intimidad, el

amor que puede desplegarse en estas relaciones más cercanas, uno puede estar bordeando la soledad o aislamiento que puede derivar en depresión.



GENERATIVIDAD FRENTE A ESTANCAMIENTO

<http://identidadeinterculturalidadparaunaciudadaniademocratica.wikispaces.com/file/view/64.jpg/303525322/263x168/64.jpg>

## 7. Generatividad frente a estancamiento.

Comienza desde los 40 hasta los 60 años aproximadamente. Es un momento en el que la persona se dedica a su familia, una búsqueda de equilibrio entre la productividad y el estancamiento; una productividad que está ligada al futuro, al porvenir de los suyos y de las próximas

generaciones, es la búsqueda ser y sentirse necesitado por los demás, ser y sentirse útil. El estancamiento sería ese momento en el que uno se pregunta qué es lo que hace aquí sino sirve para nada, se siente estancado sino poder ofrecer nada al mundo.



GENERATIVIDAD FRENTE A ESTANCAMIENTO

<http://depsicologia.com/wp-content/uploads/abuelo2.jpg>

## 8. Integridad del yo frente a desesperación.

Esta etapa se da desde los 60 años hasta la muerte. Es un momento en el que uno ya deja de ser productivo, o al menos no como lo fue entonces. Un momento en el que la vida y la forma de vivir cambian completamente, los amigos y familiares se van muriendo, uno tiene que afrontar los duelos que provoca la vejez, tanto en el propio cuerpo como en el de los demás.

## DESVALORIZACIÓN DE LA VIDA EN GUATEMALA

En la sociedad guatemalteca se logra percibir como diferentes factores tales como la mala toma de decisiones, falta de información y educación o la desvalorización a la vida produce ciertas problemáticas. De lo cuales se presentan tres casos:

### a. Embarazos no deseados

Con las definiciones que comparten La Real Academia Española (2014), Martínez (1893) y Santo Tomás de Aquino (s/f) se concluyó que es el conjunto de acciones que se realiza con el cuerpo humano y alma es el que lleva al humano a trascender, a su vez es la constante acción y movimiento que los mantiene vivos. Lo que lleva a asegurar que una de las funciones principales del humano es dar vida.

Muchas parejas que tienen su plan familiar, cuentan con una educación e información que les permite saber cómo funciona su cuerpo. Planifican a la

perfección el número de hijos que desean tener. Al mismo tiempo, existen muchas parejas que por distintas razones no la planifican. En muchos casos las madres y padres no cuentan con la situación económica para mantener una familia, tampoco con la madurez suficiente como para educar una.

Las razones para no planificar la vida familiar son varias, desde la falta de razonamiento en la embriaguez hasta una violación. Casi todas las situaciones vienen de pensamientos donde una o ambas personas no valoran la vida como deberían.

## b. Madres adolescentes

Según datos de la Organización Panamericana de la Salud [OPS] (2011) en Guatemala, el porcentaje de mujeres de 19 años, con dos o más hijos, es de 14.4, mientras que Advocates for Youth (2005), organización estadounidense sin fines de lucro, señala que el 28 por ciento de las mujeres guatemaltecas tienen su primer hijo antes de los 18 años, y que las mujeres actualmente tienen más probabilidades de tener un niño durante

la adolescencia, en comparación con lo que ocurría con las adolescentes en los años 70.

La OPS señala que la actividad sexual en la adolescencia, el embarazo y la maternidad precoz son las causas frecuentes de deserción escolar en las jóvenes, y que la iniciación sexual temprana y los embarazos en adolescentes están generalmente relacionados con la pobreza.

## c. El aborto en Guatemala

La Real Academia Española (2014) define la palabra abortar como “Interrumpir, de forma natural o provocada, el desarrollo del feto durante el embarazo”. Sas (2013) relata cinco casos diferentes donde se practica el aborto. En su artículo se puede ver que detrás de cada caso siempre existe una historia de desamparo, abuso sexual, violencia doméstica o simple conveniencia. El aborto por lo general no es una decisión fácil de tomar porque aún si no es deseado para una pareja o madre soltera, el homicidio no está en su naturaleza y no es de extrañarse que luego de realizarse la madre quede con algún tipo de depresión o trauma debido al suceso.

Visto desde la perspectiva legal el artículo 3 de la Constitución Política de la República de Guatemala defiende la

vida desde la concepción, con una sola excepción, si la vida de la madre corre grave riesgo.

El aborto puede ser realizado priorizando la vida de la madre para respetar su derecho a la vida.

El Catecismo de la Iglesia católica, en el numeral 2271, citado en el artículo 15 “Aborto, un crimen silencioso” brinda la opinión católica ante este tipo de homicidio: “Desde el siglo I, la Iglesia ha afirmado la malicia moral de todo aborto provocado. El aborto directo, es decir, querido como un fin o como un medio, es gravemente contrario a la ley moral”. Sas (2013) provee los siguientes datos:

- Q 900.00 puede costar un medicamento abortivo por internet.
- 65 mil abortos inducidos ocurren al año en Guatemala.
- 20 % es la tasa de embarazos que terminan en aborto en América Latina.

Haciendo saber que, en efecto, el aborto aun así es ilegal, este se practica en Guatemala. Sin importar que las creencias religiosas ASOVID quiere erradicar la mentalidad donde desarrollar estos crímenes silenciosos es la solución a una situación difícil.

# CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO

## RECURSO PEDAGÓGICO

De acuerdo con la Real Academia Española (2015) la palabra “recurso” es el medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende. A su vez, comparten que la pedagogía pretende educar, enseñar o instruir en un campo determinado. Por lo que se puede definir que es un medio que busca educar y enseñar sobre algún tema.

Al mismo tiempo con ayuda de apuntes de la cátedra “Síntesis del Diseño I” (2012) se establece lo siguiente:

- El recurso pedagógico es un elemento físico, desarrollado en un soporte bidimensional o tridimensional que sirve de respaldo al trabajo del maestro o facilitador, permitiendo

la motivación, explicación, discurso o reflexión de un determinado contenido. Es utilizado como pretexto para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

### TIPOS DE RECURSOS PEDAGÓGICOS:

Existen diversos materiales que pueden desarrollar la función del recurso pedagógico, a continuación se les presentan algunos de los más conocidos:

**Bidimensional:** Mapas, carteles, dibujos, noticias de periódicos.

**Tridimensional:** Títeres, juegos, elementos.



EL RECURSO PEDAGÓGICO EN AULA DE CLASE  
Recuperado de: <http://4.bp.blogspot.com/-f11qWn69yCS/Ua8COvoFFTJ/AAAAAAAAAS4U/UY4zxCLZXeU/s1600/PINTURAS+2.JPG>

## Material audiovisual como recurso pedagógico



EL RECURSO PEDAGÓGICO EN AULA DE CLASE  
Recuperado de <http://agrovvetmarket.perulactea.com/wp-content/uploads/2011/08/presentacion-de-Video-de-Modivitasan2.jpg>

Rodríguez (2008) describe, en su artículo “El material audiovisual como recurso pedagógico” para la Universidad de Málaga, España, que el medio de comunicación social está al servicio del ciudadano y la labor que desempeña puede ser muy amplia. En la sociedad actual, en la que los límites entre cultura y entretenimiento cada vez se unifican más, el material audiovisual es más valorado porque el ocio nos puede llevar al conocimiento.

Comparte que el material audiovisual puede ser un recurso pedagógico, es decir, que sirva para educar o enseñar. El carácter narrativo del material audiovisual facilita transmitir conocimientos, siendo una alternativa cuando otras metodologías no han

tenido éxito. Por ejemplo, materias como Historia Universal, que son de naturaleza narrativa, encuentran en el material audiovisual un fiel aliado.

El material audiovisual, desde el cine en su etapa muda hasta nuestros días se ha definido por su vocación narrativa y explicativa de los acontecimientos históricos. Tanto es así, que uno de los géneros establecidos por el sistema clásico de producción de Hollywood es el llamado cine histórico.

En la actualidad, el material audiovisual como fuente historiográfica tiene una complejidad mayor frente a fuentes escritas, debido a la suma de lenguajes que encierra. Se refiere a que en el material audiovisual interactúan: el

lenguaje escrito, el oral, el icónico y el escénico; por tanto, su análisis requiere un detenimiento aún mayor en comparación con otro tipo de fuentes.

Además, hay que tener presente que el material audiovisual no refleja la realidad tal y como es, sino que es una representación de la realidad, que pasa por el punto de vista que hayan elegido el guionista, director, etc. Por tanto, el documento fílmico es interesante como objeto de estudio, no solo por la realidad que representa, sino, y muy especialmente, por aquella realidad que permanece oculta a primera vista. El material audiovisual, como escritura de la historia, constituye un desafío al historiador tradicional que, a partir de este tipo de documentos, no podrá

seguir escribiéndola como lo había hecho hasta ese momento, ya que debe ser consciente de aquella realidad oculta que se le escapa.

## LA COMUNICACIÓN VISUAL Y EL DISEÑO GRÁFICO

Hembree (2008) explica que la comunicación visual en el diseño gráfico desarrolla a través de la combinación del lenguaje hablado y escrito con imágenes para crear estéticamente atractivas para que un público específico conecte intelectual y emocionalmente para transmitir algún tipo de información.

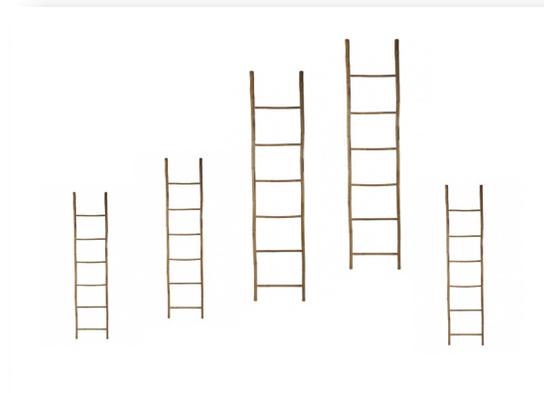
Para que esta información sea retenida por el público debe de conectar mas allá de la estética. Hembree comparte los siguientes estados que se debe de tomar en cuenta para lograrlo:

- 1. Percepción:** Se refiere a los aspectos de las propuestas visuales que hacen que se fijen en ellas. La jerarquía visual, el contraste, el color y las imágenes, conforman un todo que capta la atención del lector y lo atrae a la obra.
- 2. Sensación:** Las imágenes con cualidades táctiles que provocan la reacción inmediata del público ante la obra.
- 3. Emoción:** Apelar por las emociones conlleva a la persuasión.
- 4. Intelecto:** El poder de las palabras y el uso de sutilezas hacen trabajar al hemisferio izquierdo y derecho del cerebro. Las imágenes que motivan a la participación y la interacción del observador lo recompensan con una comprensión más profunda del diseño.
- 5. Identidad:** Genera lazos fuertes con el público en concreto, apela a una búsqueda a nivel emocional e intelectual.
- 6. Reverberación:** Las imágenes nostálgicas acostumbran a comunicar comodidad y confianza en los mensajes visuales. El público percibe como verdadero, todo lo que hace referencia a la historia o tradición.
- 7. Espiritualidad:** Se emplea para referirse a una obra en la que sus cualidades morales y artísticas se unen para transmitir un mensaje.

Se puede sintetizar en que el receptor tiene varias formas de percibir la comunicación, el diseñador gráfico sin importar si esta elaborando una ilustración o una campaña publicitaria esté debe de investigar y conocer al público para que identifique que cuál de los estados lograrán que el dejar huella en público, logrando así un diseño funcional.

## SIGNOS, SIGNIFICADO Y SIGNIFICANTE

De acuerdo con Jardí (2012), el signo es cualquier elemento (una imagen, un sonido, etc.) al que los humanos han atribuido un significado. El signo es aquel que se percibe a través de los sentidos. También comparte que el signo se divide en significado y significante, donde el significado es el objeto representado y el significante es aquello a lo que recuerda, o que el cerebro inmediatamente interpreta. Jardí (2012) expone el siguiente ejemplo:



### ILUSTRACIÓN NARRATIVA

Recuperado de [http://www.decoratualma.com/4934-thickbox\\_default/house-doctor-escalera-bambu-natural.jpg](http://www.decoratualma.com/4934-thickbox_default/house-doctor-escalera-bambu-natural.jpg)

- Significado: el dibujo de la escalera.
- Significante: escaleras.

El significado y significante van variando en función del tiempo, el ámbito cultural y las personas. Todo va a depender de la capacidad de interpretar de acuerdo a la experiencia individual.

Todo esto lleva a analizar la forma en que la gente interpreta los signos expresados de la comunicación visual artística, sobre todo en temas sociales porque es relativa. Aún cuando cada individuo vea el arte en

relación a su experiencia de vida, estas se asimilan entre los individuos, ya que la experiencia es similar, desarrollando así una comunidad de apoyo.

Según Perise, citado por Guzmán, Máynez y Portilla (2004), el icono es un signo determinado por su objeto dinámico, en virtud de su naturaleza interna. El icono exhibe la misma cualidad que el objeto denotado.

El símbolo es un signo determinado por su objeto dinámico, solamente en el sentido en que será interpretado.

El signo proviene del latino *signum*. Es un objeto, fenómeno o acción material que por naturaleza o por convección, representa o sustituye a otro.

## UN MENSAJE QUE RECUERDE LA GENTE

Weinschenk (2011) explica que muy poca gente puede mantener información antes de olvidarla, ya que es muy fácil interferir con ella. El cerebro se activa cuando la memoria de trabajo está en funcionamiento, en otras palabras cuando está realizando varias tareas o se encuentra frente a varias imágenes, palabras o sonidos.

Weinschenk resalta la regla de los cuatro elementos para recordar. Ella cita a George Mandler quien demostró que el cerebro humano puede memorizar como máximo cuatro elementos a la vez. Estos podrían ser segmentados o categorizados, por ejemplo, un número telefónico no es lo mismo recordar los 8 dígitos: 4-1-5-1-8-5-0-4 a recordar 41-51-85-04.

Con la finalidad de desarrollar un video, el cual no se olvide tan fácilmente por el grupo objetivo, se presentan las recomendaciones de Weinschenk:

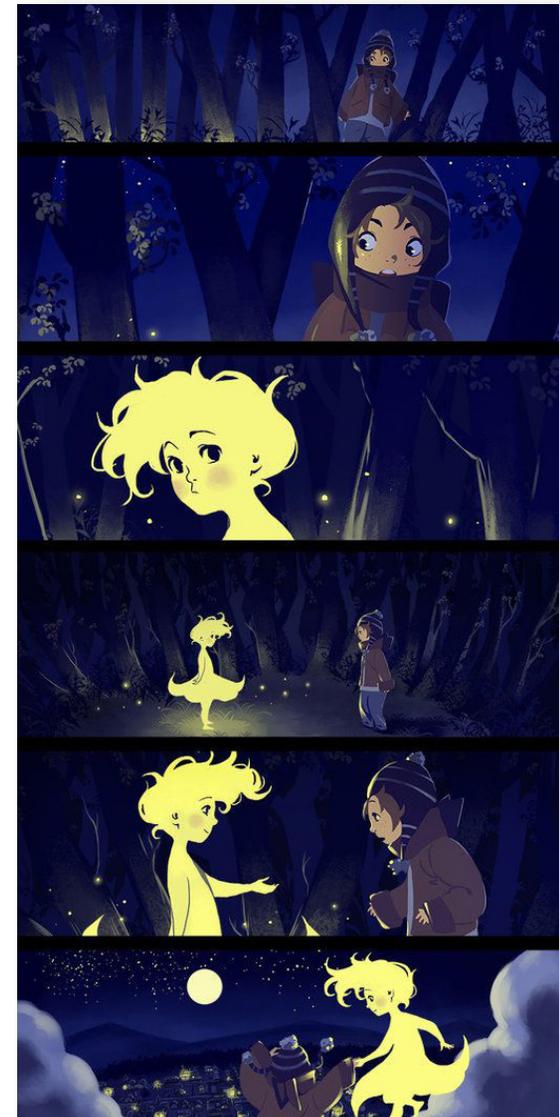
- El uso de iconos concretos y que serán más fáciles de recordar.
- Dejar descansar a la gente si desea que recuerde determinada información.
- Intentar no interrumpir al espectador mientras aprende o codifica la información.
- La información recibida a la mitad de una presentación será la que menos recuerden.

## LA ANIMACIÓN

Ràfols y Colomer (2003) comentan que lo hermoso de la animación es que se le puede dar vida a cualquier ilustración. Puede ser animada, desde un niño corriendo hasta un ratón bailando. Pero de la misma forma debe de regirse por ciertos movimientos que la hagan creíble como la sincronización de movimientos al caminar o de labios al hablar. El estudio de los movimientos de la naturaleza, la observación y su coordinación son la base de la animación. El movimiento en el audiovisual es una sucesión de imágenes

que da la sensación de movimiento, donde cada *frame* es distinto al anterior y al posterior. Los *cartoons* son las animaciones que tienden a simplificar el cuerpo humano, haciendo que sea más fácil de manipular.

De acuerdo con Thomas y Johnston (1981), existen doce principios que ayudarán a la animación a darle una apariencia más natural. El movimiento del objeto se verá más real. Estos son los siguientes:



EJEMPLO DE ANIMACIÓN

Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/294845106829681893/>

## 1. Squash and stretch

Consiste en la compresión y estiramiento del objeto animado sin que varíe su volumen aparente. Está en función del peso y del material del que esté formado. Se trata de la estilización visual de un fenómeno físico: la inercia.

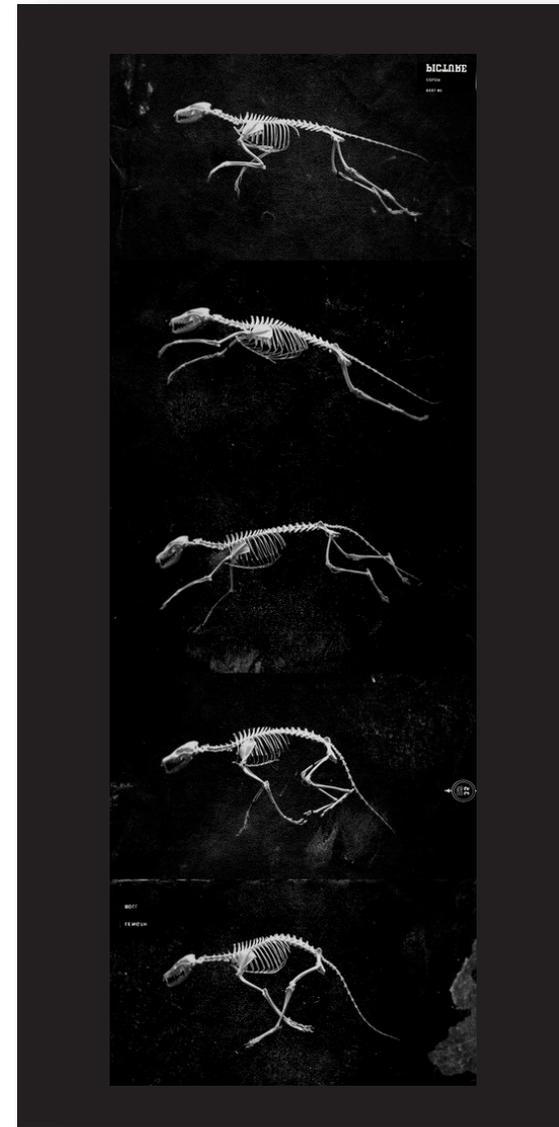


EJEMPLO DE SQUASH AND STRETCH

Recuperado de <http://designspiration.net/search/squash%20and%20stretch%20animation/page/2/>

## 2. Anticipation

En animación, la acción ocurre normalmente por tres etapas: La preparación para el movimiento, el movimiento en sí mismo y la prolongación de la acción.



EJEMPLO DE ANTICIPATION

Recuperado de <http://designspiration.net/image/22056444375924/>

### 3. Staging

Representación de una idea. Con este principio se plasman las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes al espectador.



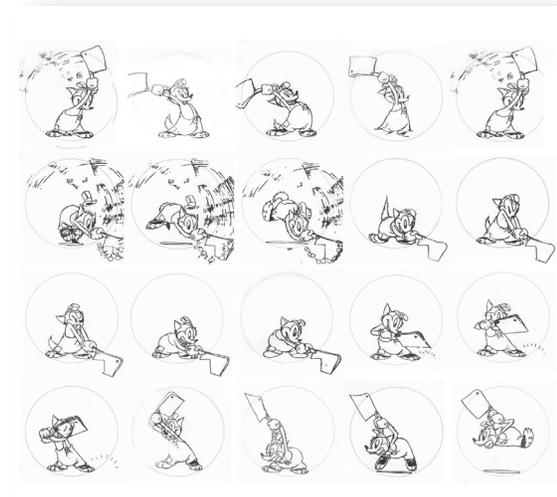
EJEMPLO DE STAGING

Recuperado de <http://designspiration.net/image/8746257407992/>

### 4. Straight ahead and pose to pose animation

Son dos los métodos usados para crear animación. La animación directa es uno de ellos y es donde el animador anima un cuadro tras otro, ordenadamente. Por ejemplo, el animador crea el primer cuadro de la animación, después el segundo, y así sucesivamente hasta que la secuencia de animación deseada está completa. Esta forma de animar tiende a crear animación más libre, pero puede dar dificultades al controlar y ajustar el tiempo, algo de suma importancia para la animación.

El otro método es animación de cuadro clave a cuadro clave. Es la que se usa más al animar en computador, sea 2D o 3D. Solo se crean los cuadros más importantes, los claves o *key*, y el *software* dibuja o crea los cuadros entre estos principales, los que se conocen como *inbetween*, o intermedio. Es muy útil para un *timing* específico o cuando una acción debe ocurrir en un momento concreto.



EJEMPLO DE STRAIGHT AHEAD AND POSE TO POSE

Recuperado de <https://3dmercury.files.wordpress.com/2011/10/plateuse.jpg>

### 5. Follow through and overlapping action

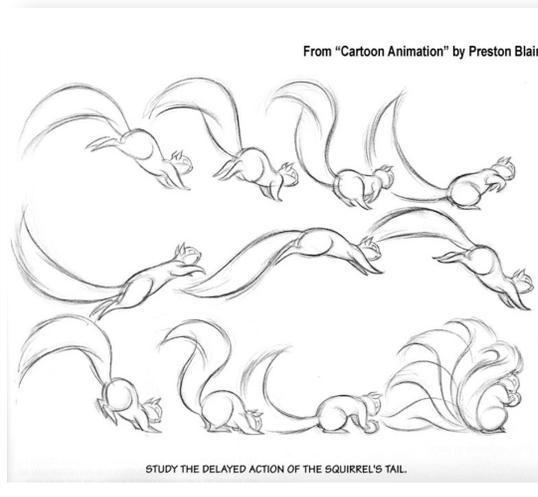
La acción continuada. Es el procedimiento para completar o cerrar adecuadamente una acción. Si un objeto se detiene, la parte principal es la primera en alcanzar el reposo, luego le seguirían los elementos secundarios.

### 6. Slow-out and slow-in

La entrada o salida lenta en una clave tiene que ver con la aceleración o deceleración gradual de un objeto al llegar o salir de una clave. Por ejemplo el movimiento de la cara debe ir frenándose según se aproxima a un cuadro clave (*easy in*) o empezar a moverse gradualmente desde el estado de reposo (*easy out*).

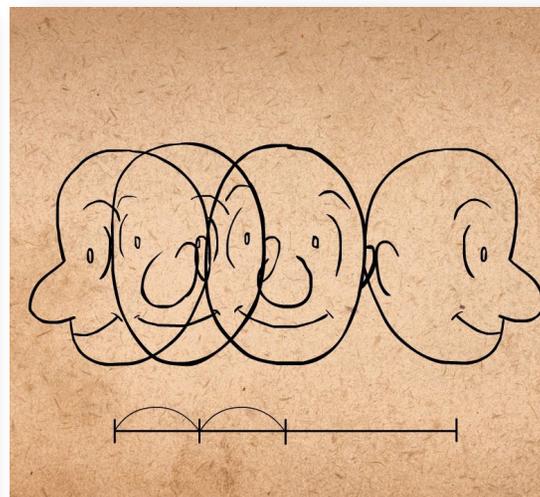
### 7. Arcs

Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje se le debe de dar una una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas. Habitualmente se utilizan líneas curvas y arcos para guiar el trabajo de intercalado con el fin de que los movimientos sean fluidos.



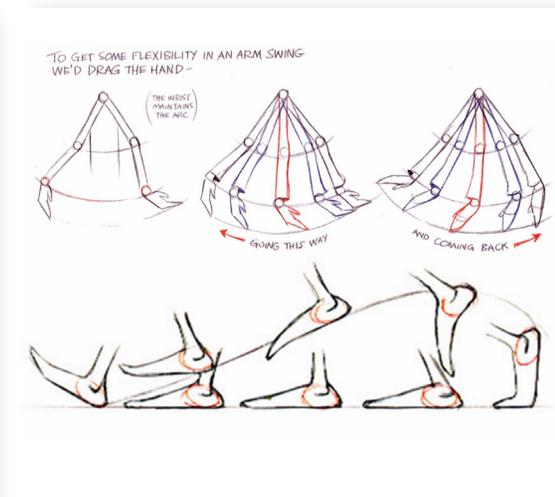
EJEMPLO DE FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION

Recuperado de <https://hannahloughridge.files.wordpress.com/2014/03/screen-shot-2014-03-31-at-12-19-46.png>



EJEMPLO DE SLOW-OUT AND SLOW IN

Recuperado de <http://i.ytimg.com/vi/fQBFsTqbKhY/maxresdefault.jpg>

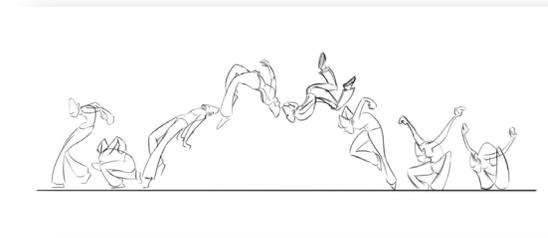


EJEMPLO DE ARCS

Recuperado de <http://1.bp.blogspot.com/-wS51Ecc-El4/UmicCz3lj6I/AAAAAAAAACfc/ll3pu53Ml7k/s1600/55.jpg>

## 8. Secondary action

La acción secundaria es la acción como consecuencia de una primera acción o movimiento principal. Por ejemplo, si movemos la cabeza, como consecuencia de ese movimiento el pelo se moverá. O si la cabeza de un personaje con orejas grandes, lo más probable es que esas orejas también se muevan. Esta acción secundaria aporta interés, atractivo y quizás realismo al personaje, y por lo tanto a la animación. Debe ser realizada de manera que se note, pero que no sobrepase a la acción principal.



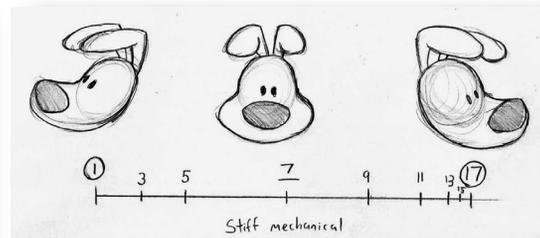
**EJEMPLO DE SECONDARY ACTION**

Recuperado de <https://mcvijay.files.wordpress.com/2012/03/planningsketch.jpg>

## 9. Timing

Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Las interrupciones en los movimientos. Aquí se define también el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños.

Es la velocidad que tarda una acción en desarrollarse. Influye en la apariencia de peso que tiene el objeto animado. Si a un objeto le aplicamos *timings* diferentes parecerá que tienen pesos diferentes. En general, para un objeto pesado el *timing* será más lento.



**EJEMPLO DE TIMING**

Recuperado de [http://3.bp.blogspot.com/-2auiiwH4wYI/VACHdfVugKI/AAAAAAAAAlo/MgOKzvZy7vk/s1600/Breakdown\\_01.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-2auiiwH4wYI/VACHdfVugKI/AAAAAAAAAlo/MgOKzvZy7vk/s1600/Breakdown_01.jpg)

## 10. Exaggeration

El mismo autor explica que el principio de la exageración se utiliza para acentuar una acción. Se debe utilizar de forma cuidadosa y equilibrada, no arbitrariamente. Hay que encontrar el objetivo deseado de una acción o secuencia, y qué partes necesitan ser exageradas. El resultado será que la acción parecerá más realista, entretenida y destacada.

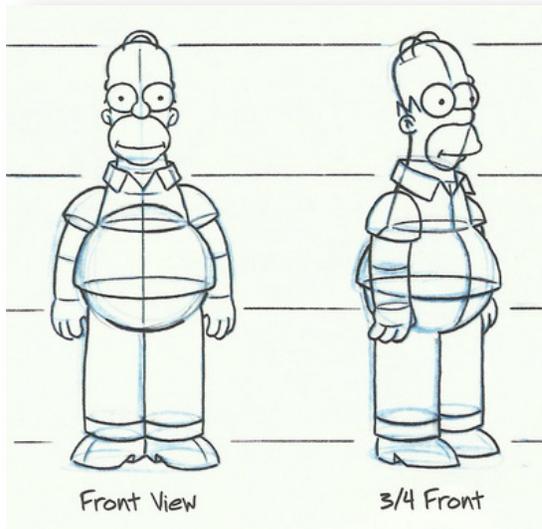


**EJEMPLO DE EXAGGERATION**

Recuperado de <http://vignette3.wikia.nocookie.net/cartoons/images/5/5b/Northwesthoundedpolicesurprise.jpg/revision/latest?cb=20091202015957>

### 11. Solid drawing

Un modelado y un sistema de esqueleto sólido, o un dibujo sólido ayudarán al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción, debidas a personajes pobremente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara.



EJEMPLO DE SOLID DRAWING

Recuperado de <http://mnmtnimation.weebly.com/uploads/9/7/5/3/9753703/5204398.jpg?399>

### 12. Appeal

Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos. El atractivo tiene relación con el gusto, algo subjetivo, pero es si gusta o no. Esto puede ser una especie de encanto, diseño, simplicidad, comunicación o magnetismo presente tanto en la animación como en el diseño del personaje.



EJEMPLO DE APPEAL

Recuperado de [http://www.koreatimes.co.kr/www/news/img/art/0708/070803\\_p16\\_animation02.jpg](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/img/art/0708/070803_p16_animation02.jpg)

## LA IMAGEN COMO ELEMENTO VISUAL



ILUSTRACIÓN

Recuperado de <http://designspiration.net/image/14130953294055/>

La imagen o ilustración dentro de las animaciones pueden cumplir con diversas funciones. Desde un fondo, hasta el elemento principal.

Fernández-coca (2012) asegura que la ilustración sin importar si es realizada a mano, en píxeles o vectores es la disciplina que forma parte de todo proceso global de comunicación. Todo lo que nos rodea nos llega en forma de imagen y puede ser visual, literal o imaginaria.

Por otro lado, Swann (1993) define la ilustración como un boceto extendido, al que gradualmente se le van añadiendo capas para, de forma más detallada, emplazar su esencia.

También explica que la ilustración es una forma de creación de imágenes muy

detallista, laboriosa, y que cada una de las pequeñas partes del dibujo ha sido pensada conscientemente.

Además agrega que la ilustración recupera la presencia de la persona, de un punto de vista individual y particular, algunas ideas solo pueden comunicarse a través de una ilustración.

La función principal de un ilustrador es dar a conocer una idea, producto o concepto que desea persuadir a un grupo objetivo. A diferencia de la labor de un dibujante, quien es libre de trazar aquello que desee sin obligaciones comerciales.

Ilustrar es comunicar a través del dibujo el mensaje que se necesita comunicar.

Una historia que se cuenta desde la ilustración responde a una necesidad completa.

### **Pasos para realizar una ilustración**

Rocha (2008), en la elaboración de la una ilustración, establece una serie de pasos:

1. Concepción de la idea
2. Búsqueda de referencias
3. Realización
4. Retoque y preparación final

## ILUSTRACIÓN VECTORIAL

Según el sitio [http://redgrafica.com/Que-son-los-graficos-vectoriales \(s/f\)](http://redgrafica.com/Que-son-los-graficos-vectoriales-(s/f)), el término vectorial es usado regularmente en diseño para definir un tipo de gráficos de dos dimensiones, producidas mediante un computador y un software especializado. Actualmente es la forma más utilizada para la producción de gráficos de calidad y bajo peso.

La palabra vector tiene distintos significados dependiendo del contexto en el que se maneje: matemáticas, geometría, física, etc. En el caso del diseño y la ilustración por computador, define la forma en que un gráfico o imagen puede ser producido y representado; así un gráfico vectorial es toda imagen digital formada por diferentes objetos

geométricos independientes. Cada uno de estos elementos definido por parámetros matemáticos como la forma, posición, color, tipo y grosor de contorno, etc.

Los vectores tienen la ventaja sobre los píxeles de ser escalables, es decir, se puede aumentar su tamaño conservando su calidad original. Lo que no ocurre con los gráficos a base de píxeles es que presentan degradación de la calidad al aumentar el tamaño.



ILUSTRACIÓN VECTORIAL  
Recuperado de <http://designspiration.net/image/26384565807732/>

## ILUSTRACIÓN NARRATIVA

San Miguel (2000) la describe como aquella ilustración que consiste en mostrar un suceso o secuencia de sucesos según un guión literario o de tipo cinematográfico.

Por otro lado España (2010) establece que al ajustarse a los contenidos y detalles del texto ilustrado, manteniendo un equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo que el lector se figurará al leer la obra. Está suele implicar la caracterización de los personajes, esto

debe respetar escrupulosamente toda posible información dada en el texto.

La mayoría de ilustraciones conceptuales pueden considerarse narrativas, aunque existen géneros de ilustración cuyo cometido es mostrar un suceso según un guión literario o de tipo cinematográfica. En la actualidad existe una gran cantidad de historias y relatos donde las ilustraciones han alcanzado tal popularidad que es difícil imaginarlas sin recordad las imágenes.

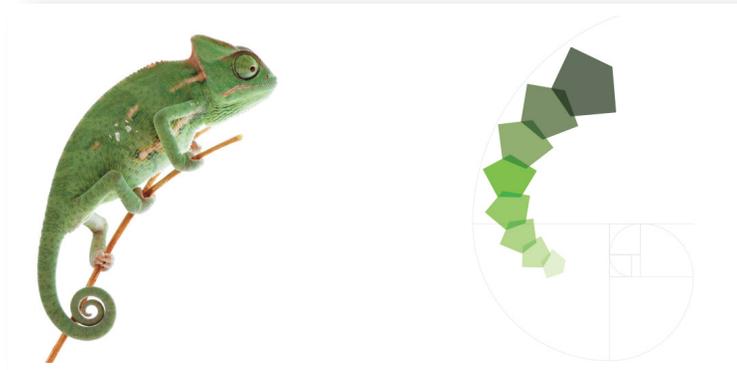


**ILUSTRACIÓN NARRATIVA**  
Recuperado de [http://designspiration.net/  
image/14130953294055/](http://designspiration.net/image/14130953294055/)

## ESTILO PARA LA ILUSTRACIÓN:

### *La metodología del Biomimicry*

De acuerdo con McKosky (2012), pionera de la tendencia biomimicry, una tendencia que se inspira en la naturaleza y los elementos gráficos que se encuentran en ella. Actualmente se vive en una sociedad donde muchos intentan recrear la naturaleza, la biomimicry se puede describir como una imitación discreta. A diferencia de la Revolución industrial, donde lo artificial salía a flote, esta tendencia busca extraer ejes, colores, figuras geométricas. En otras palabras, es la abstracción de la naturaleza en su máxima potencia.



**BIOMIMICRY**

Recuperado de libro : La metodología del Biomimicry por Margareth Mckosky



**BIOMIMICRY 2**

Recuperado de: [https://www.google.com.gt/search?q=biomimicry+desing&es\\_sm=9Schools\\_landscape\\_archite%252F%3B480%3B360](https://www.google.com.gt/search?q=biomimicry+desing&es_sm=9Schools_landscape_archite%252F%3B480%3B360)

## ¿CÓMO MOTIVAR A LA GENTE?

Weinschenk (2011) habla sobre cómo la gente se siente más motivada cuando se siente más cerca de derrocar un obstáculo. Al motivar a alguien a solucionar una problemática, la gente divide el proceso en dos partes:

- Se concentra en lo ya realizado.
- Se concentran en lo que les queda para solucionarlo.

Este segundo inciso viene a ser el punto focal de las personas al presentarles una meta según los estudios realizados por Minjun Koo y Ayelet Fishback en el 2010.

Weinschenk brinda una lista de recomendaciones para motivar a la gente:

- Cuando menor es la distancia entre el obstáculo y la solución, más motivado está para solucionarlo y aún más cuando esté a la vista.
- Esta motivación puede obtenerse incluso de la ilusión de progreso.
- La gente disfruta de formar parte de un programa de recompensas. Si se compara con los clientes que no forman parte del programa, descubrimos que sonríen más y hablan más con los empleados, dicen “gracias” más a menudo y dejan mejores propinas.
- La motivación y la ganancia obtenida gracias a ella, caen en picada una vez se ha alcanzado las metas. Es lo que se denomina fenómeno posrecompensa y si ofrece una segunda recompensa, la gente tardará más en encontrar la motivación para intentar alcanzarla.
- Por lo tanto, tiene más riesgo de perder un cliente una vez que este haya alcanzado su recompensa.

## LAS EMOCIONES EN EL DISEÑO

Sánchez (s/f) establece que un estudio reciente indica que actualmente la mayoría de las compras se dan a consecuencia de impulsos o sentimientos o emoción. Por esa razón la publicidad emocional que juega con la creación en el consumidor de una motivación emocional, suponiendo hoy día una herramienta de comunicación a través de la que se diferencian las marcas de su competencia por la vía emocional.

El recurso pedagógico no es parte de la publicidad, pero al estar destinado a ser un respaldo para el facilitador de algún seminario puede utilizar los conocimientos del Marketing emocional como técnica para lograr un mejor enfoque de los involucrados en las conferencias o seminarios.

También comparte que el marketing emocional se enfoca en los deseos y necesidades del consumidor con el objetivo de establecer una relación entre los intereses y las propiedades intangibles del producto.

Ante el surgimiento del Marketing Emocional, se queda atrás la publicidad basada en resaltar los beneficios de los productos, ya que hoy día casi todos los productos ofrecen ventajas similares. Por esta razón, se ha dado paso a la proliferación de la publicidad emocional, destacando ante todo valores asociados a los deseos, anhelos y aspiraciones internas de los posibles consumidores. La clave se encuentra por lo tanto en generar relaciones afectivas.

Por lo que se puede concluir que un recurso pedagógico emocional se puede desarrollar identificando las similitudes entre la temática trabajada durante la conferencia y las necesidades o deseos de los participantes de la misma.

## GRUPO OBJETIVO

Desde el inicio del proyecto, ASOVID tuvo en mente un material que pudiese ser visto por toda clase de jóvenes, desde un estudiante capitalino hasta un joven indígena en el interior del país. Pero para poder desarrollar un proyecto más efectivo se decidió segmentar más el grupo objetivo.

Con el fin de conocer las diferentes pensamientos de los jóvenes de 18 a 25 años se realiza un instrumento de estudio. Este se aplicó con 40 encuestados.

### SEGMENTANDO EL GRUPO OBJETIVO

Para acertar mejor con el diseño a desarrollar se concretó en que si el punto de la Asociación de Vida y Dignidad Humana (ASOVID) es crear conciencia sobre lo bello de la vida desde la concepción, lo ideal para segmentar al grupo objetivo sería pensar en una solución que le podría brindar una reflexión sobre una sexualidad provida, fomentando la ya existente práctica de sexualidad, pero con valores.

El perfil debía cambiar, pues ya no podría ser el joven sin conocimientos de la existencia del anticonceptivo. Tampoco podría ser el joven con valores, criado en

un hogar donde le inculcaron principios religiosos que no pretende romper.

El grupo objetivo se comprenden en sería el joven de 18 a 25 años, en una clase social media capitalina, quien estudia y/o trabaja. Tiene amigos con los que sale regularmente. Este joven tendría que haber recibido algún tipo de educación sexual y esta próximo a ser padre o madre de familia. Al contemplar que el joven es próximo a ser padre de familia se realiza una breve investigación sobre el perfil psicográfico para entenderle de una mejor forma.

## GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL GEOGRÁFICO

### El instrumento de estudio

Se realizó en forma de encuesta utilizando google Drive (Ver anexo 2.1.), el mismo se distribuyó por las redes sociales. Sus resultados fueron tabulados y gráficos con la finalidad de facilitar el entendimiento de dichos resultados. (Ver anexo 2.3.)

### Los resultado obtenidos:

A través del medio ya mencionado se entrevistó a cuarenta personas, quienes manteniendo un perfil anónimo contestaron el instrumento.

La primera pregunta fue si tenían nacionalidad guatemalteca o extranjera, con el propósito de analizar las costumbres o forma de pensar debido a su “cultura madre”, las respuestas indicaron que el 92 % era guatemalteca. Luego para poder segmentarlos mejor se les preguntó si residían en la Ciudad de Guatemala, y el 92 % sí lo hace.

Con estos datos se puede deducir que es un guatemalteco promedio que reside en la capital, zonas 1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18 y carretera a El Salvador.

## GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL DEMOGRÁFICO

La encuesta fue realizada a personas de 18 a 25 años donde el 36 % tiene 23 años, edad ideal donde ya ha desarrollado su madurez para tratar temas como la importancia de la vida y la valoración de la misma.

Los resultados fueron los siguientes: el 24% son estudiantes, el 32 % son trabajadores y el 40 % realiza ambas. La mayoría, el 32 % maneja un sueldo de Q4 000.00 a Q6 000, y la respuesta mostraba 28 %, era mantenido por sus padres.

Dados los resultados de este perfil se puede concluir que el individuo que se analiza es un joven de 23 años quien probablemente trabaja y estudia, gana alrededor de Q4 000 a Q6 000. Es una persona que ya tiene más responsabilidades sobre sí misma, y que

## GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL PSICOGRÁFICO

debe tomar en cuenta que a pesar de ser joven, no es irresponsable y sabe lo importante que es su aporte económico en casa.

En relación a un nivel socioeconómico pertenece al rango medio, ya que todavía vive bajo el techo de sus padres y son ellos quien le proveen de ciertas necesidades y gustos. La mayoría posee un carro el cual fue provehido por los padres, compran ropa frecuentemente y no están involucrados en deudas significativas.

Con el fin de aprender más respecto al grupo objetivo, sus hábitos y hobbies se les preguntó a través de la encuesta sobre qué centros comerciales frecuenta, Paseo Cayala y Ockland Mall obtuvieron un 32% cada uno. Luego respondieron que la mayoría llevaba un horario universitario vespertino y que lo realizan en sus tiempo libre es estar con la familia con el 32% y en segundo lugar salir de fiesta con el 28%.

También vale la pena recalcar que 64% de las encuestas indicaron ser solteros, al mismo tiempo se mantienen sexualmente activos y el método anticonceptivo que más utilizan son los condones con un 32% seguidos de las pastillas anticonceptivas y el método del calendario con un 20% cada uno. El 96% de los encuestados no

son padres por lo que se puede decir que hasta el momento su métodos han funcionado. De la misma manera ellos respondieron que les gustaría tener hijos de los 26 a los 30 años, seguidos por un 20% que no quiere tener hijos bajo ninguna circunstancia.

Se les preguntó si están a favor del aborto o no. Las respuestas indicaron que el 48% depende del caso, el 44% no apoya al aborto y 8% sí está a favor.

Dadas las respuestas se concretó que en el perfil psicográfico es una persona que frecuenta los centros comerciales cercanos a su centro de estudios, se podría decir que se mantienen en el sector de zona 10, 15 y 16 aún así no sea cercano a donde viven pero es en esos

lugares donde desempeñan su rutina. Al llevar un horario vespertino eso indica que no solo ya van avanzados en la carrera se podría decir de tercer año para arriba sino que ocupan su mañana en trabajar.

Se podría decir que son personas que se mantienen muy ocupadas, claramente no manejan mucho tiempo libre como para tener novio, pero eso no significa que no salgan con amigos a fiestas o lleven una vida social. Son personas que están felices con su estilo de vida, razón por la cual no les llama la atención tener hijos a esta edad o simplemente no quieren tenerlos, y si llegan a estar esperando un bebé que les interrumpa con su estilo vida, el aborto sería una opción que posiblemente no la tomen pero aun así

les pasa por la cabeza. Pensamiento el cual se debe de transformar mediante este proyecto.

### **Los futuros padres**

Al perfil psicográfico se le agrega el estudio de los futuros padres, ya que son ellos los que probablemente logren tomar una buena decisión para su bebé. Ya que su estado de ánimo no es el mismo del de los jóvenes sin dependientes.

De acuerdo con Craig y Baucum (2001) quienes describen que la transición a la paternidad y la maternidad es un proceso de cambios en la vida de los padres. Cambian de roles y relaciones, cambian de casa o adecuan la casa para la llegada del bebé. Estos grandes cambios llegan acompañados de estrés, de la necesidad

de comunicarse y de resolver problemas. Los padres deben de hacer ajustes sociales y económicos para la crianza de un niño.

También mencionan que en el caso de la mujer a esta etapa de estrés se le agregan los malestares físico que conlleva el embarazo, junto con una carga emotiva. Por lo general aceptan con naturalidad el malestar y la fatiga del embarazo y prosiguen con su vida normal.

Craig y Baucum concluyen en que esta etapa de ajustes puede ser muy difícil, sobretodo en el caso de algunos progenitores jóvenes que no cuentan con el apoyo de sus parientes y amigos. Estas actitudes no afectaran al feto a menos que la madre sufra un estrés

emocional grave o muy prolongado. Vale la pena mencionar que las actitudes de los padres si afectan en la dieta de las madres lo que se ve reflejado en hormonas.

Para conocer el sentido del humor de los encuestados, se les preguntó sobre cuál era su caricatura favorita. “Los Simpsons” fue la que ocupó el primer lugar, en segundo lugar “Bob Esponja” y en tercero “Daria”.

### Analizando elementos gráficos:

El análisis obtenido de los tres dibujos animados sobre salientes son:

- La utilización de vectores.
- Paleta de colores donde predominan los colores frios.
- Humor sarcástico y adulto.
- Figuras geométricas
- Trazos firmes y gruesos.
- Tipografías irregulares y dinámicas.

Estos elementos logran una similitud entre cada caricatura, la cual permite desarrollar un material que les recuerde animaciones previamente conocidas.

Esto sirve no solo para conocer tendencias y elementos gráficos con los que el joven se relaciona, y acepta visualmente.



Luego, para conocer más su estilo gráfico se les preguntó en cuál de las siguientes tendencias se sentían identificados. Entre las opciones se encontraba: Ravers, metrosexuales, floggers, rastas, Skaters, punks, geeks, surfers, emos, fashionistas, hipphopero, indie, prepps. Los resultados demostraron que el 40 %, se identificó con lo indie, y un 24% con los fashionistas. Se podría deducir que son personas que sí se percatan del diseño a su alrededor.

Con el propósito profundizar más en que tipo de materiales o recursos audiovisuales disfrutan o captan más su atención, se les pregunto su preferencia entre los videos cortos, shortfilms, películas, entre otros. Los resultados indicaron que en lo que respecta a videos cortos o *shortfilms*, la

mayoría prefiere series de acción debido al suspenso que los mantiene sin perder la atención, pero en el caso de películas con una duración más larga, la mayoría se inclinó por el drama. En segundo lugar estuvo el género de acción/suspenso. No está de más mencionar que el sitio web que prefieren para ver videos es Youtube y que en cuanto géneros musicales está el pop, rock, electrónica e indie, que empataron con 20 % cada uno.

De acuerdo con las respuestas del perfil psicopedagógico, son personas que gustan de un humor que se burla de la sociedad y sus estereotipos. También son personas observadoras de los detalles. El diseño es algo de lo que sí se percatan, prefieren los que manejan de varios elementos como la fotografía así como los dibujos vectoriales. Además, tienden

a inclinarse por materiales audiovisuales que los mantenga en suspenso o que maneje una buena trama, pues aunque gusten del diseño, necesitan un “imán” que mantenga su atención. Son personas que están al tanto y cuentan con varios medios para informarse, utilizan el internet para buscar, encontrar y profundizar sobre temas que les gusten.

## GO: DEFINICIÓN DEL PERFIL PSICOPEDAGÓGICO

### **La forma en que aprenden los jóvenes:**

Ruíz (2001) explica que el aprendizaje significativo en los jóvenes adultos, de los 18 a los 28 años. Se define por lo que conoce o el preconcepto que tiene sobre el tema y la mediación o interacción que lo lleva a reorganizar sus conocimientos. Es capaz de transferir a otras realidades describiendo procesos y principios explicativos en base a la lógica.

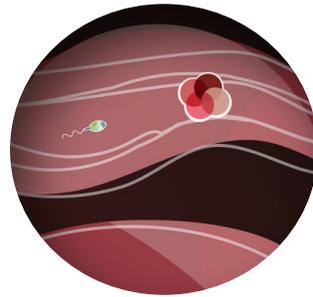
A esta edad se desarrolla su capacidad comprensiva, en otras palabras, aprende a aprender. Valora las experiencias que le lleven a un aprendizaje.

Más allá de una programación estructurada institucionalmente, los sucesos evolutivos, tales como la entrada en el mundo laboral, la relación de

intimidad, el matrimonio, la paternidad o la jubilación, se convierten en situaciones de aprendizaje propias y específicas del adulto de nuestra sociedad.

Los sucesos actúan como situaciones de aprendizaje significativo, donde la persona desarrolla estrategias que transfiere a otras áreas de su vida presente o futura.

Por otro lado estas estrategias conllevan a la persona desarrollar y aplicar actitudes, valores y conductas propias que nacen del aprendizaje de estos sucesos.



## GESTIÓN PROCESO DE DISEÑO

## CONTENIDO DE MATERIAL GRÁFICO

ASOVID comparte una serie de datos y materiales gráficos los cuales considera necesarios mencionar en material a desarrollar. Los datos para conocer la asociación e identificar su punto de vista ante la problemática son los siguientes:

1. La asociación brinda la temáticas para el desarrollo de la animación “La vida desde la concepción.”
  - La concepción.
  - Datos curiosos durante la gestión del bebé. (Destello de luz, membrana protectora, ADN)
  - Ilustración de gestación y desarrollo del bebé dentro del vientre.
2. Logotipo de ASOVID que desean que aparezca.

## DISEÑO DEL CONCEPTO

### DC: BÚSQUEDA DEL CONCEPTO

Para la búsqueda de este concepto se decidió desarrollar tres métodos de conceptualización diferentes a fin de desarrollar una amplia gama de ideas las cuales podrían en un futuro aportar al diseño. Entre estas se decidió las siguientes técnicas para desarrollar ideas:

- 1. Estratal:** De acuerdo con el sitio web <http://www.neuronilla.com> (2013) la técnica se basa en los objetivos o temas relacionados al diseño para desarrollar una tabla con cinco oraciones diferentes. Cada oración debe de llevar palabras claves que conforman a éstos. Luego se intenta juntar las oraciones logrando conjugar una gran oración que en términos de concepto y diseño tenga un sentido.
- 2. Refranes:** según las notas de clase de la cátedra del curso de Síntesis III (2014) la técnica busca cinco refranes con los cuales se puede sustituir palabras claves por palabras más enfocadas a la temática del proyecto.
- 3. De lo cercano a lo lejano:** Es una técnica de conceptualización donde a través de una tabla con una lluvia de ideas sobre el tema se relaciona los terminos mas cercanos, los lejanos y los aún más lejanos.

Vale la pena mencionar que previo al desarrollo de las técnicas descritas, se elaboró la técnica de lluvia de ideas para facilitar el proceso de conceptualización estableciendo previamente la serie de palabras con las que se desarrollarán las técnicas.

## PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

Previo a los procesos de conceptualización antes mencionados se inicia con el desarrollo de una lluvia de ideas la cual tenga relación con el tema a trabajar. La cual ayudó a encaminar el proyecto a través de las palabras obtenidas y aplicarlas luego a las técnicas de conceptualización.

### LLUVIA DE IDEAS:

- |                       |  |                  |
|-----------------------|--|------------------|
| 1. Jóvenes            | 15. Constitución Política De Guatemala | 28. Estabilidad  |
| 2. Leyes              | 16. Difusión                           | 29. Comprensión  |
| 3. Novios             | 17. Transparencia                      | 30. Solidaridad  |
| 4. Conciencia         | 18. Cargos                             | 31. Amistad      |
| 5. Aborto             | 19. Abogados                           | 32. Bondad       |
| 6. Defensa            | 20. Asovid                             | 33. Pasión       |
| 7. Vida               | 21. Universidades                      | 34. Emociones    |
| 8. Confianza          | 22. Campañas                           | 35. Situaciones  |
| 9. Toma De Decisiones | 23. Derecho a la vida                  | 36. Herramientas |
| 10. Amor              | 24. Bebés                              | 37. Conocimiento |
| 11. Familia           | 25. Futuro                             | 38. Ingenío      |
| 12. Responsabilidad   | 26. Iconos                             | 39. Inteligencia |
| 13. Educación Sexual  | 27. Heroes                             | 40. Desiciones   |
| 14. Anticonceptivos   |  |                  |

41. Voluntad
42. Fuerza
43. Unidad
44. Manos
45. Piel
46. Valor
47. Significado
48. Confusión
49. Paternidad
50. Emoción
51. Realidad
52. vectores
53. pixeles
54. Comunicación
55. Seminarios
56. Televisión
57. Rutina
58. Transformación
59. Pensamientos
60. Distracción
61. Miedo
62. Superación
63. Compañía
64. Posibilidad
65. Desarrollo
66. Recuerdos
67. Formación
68. Felicidad
69. Alegría
70. Risas
71. Adulterio
72. Control
73. Totalidad
74. Investigación
75. Ambiente
76. Esfuerzo
77. Perdida
78. Enseñanza
79. Ejemplo
80. Capacidad
81. Demostración
82. Inspiración
83. Motivación
84. Principios
85. Encuentro
86. Adorable
87. Necesidad
88. Inicio
89. Capítulo
90. Progreso
91. Desarrollo
92. Enamoramiento
93. Encanto
94. Amor a primera vista
95. Historia
96. Perfección
97. Revolución
98. Nacimiento
99. Entendimiento
100. Oportunidad

## TÉCNICA ESTRATAL

La técnica Estratal inicia con la selección de las palabras más influyentes en la temática a trabajar. Al seleccionar estas palabras se realiza una serie de cinco oraciones que las incluyen, esto sirve de base para la elaboración de varias mezclas de oraciones intentando brindarle una lógica y buscarle los diferentes formas de utilizar las palabras.

En este caso se seleccionó: “padres”, “futuro”, “leyes”, “la vida”, “momentos”. Las cuales servirían para el desarrollo de oraciones que ayuden al brote de ideas. Vale la pena mencionar que estas oraciones no necesariamente tienen que tener lógica sino que su mayor propósito es el la mezcla de oraciones.

ORACIONES EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS DE DISEÑO
Los padres tienen en sus manos el futuro de su hijo
Las leyes en Guatemala respetan la vida
El Aborto es el homicidio silencioso
Las imágenes impactan mucho la vida
Los momentos compartidos son importantes en la vida.

1. Las imágenes de leyes para padres en Guatemala respetan el futuro de su hijo librándose del impactante aborto, el homicidio silencioso.
2. Los padres silenciosos definen los momentos importantes.
3. En Guatemala el aborto está en las manos de los padres que no respetan las leyes, y esto además de ser un homicidio silencioso también impacta al futuro del hijo.
4. El futuro de las leyes impactan a los homicidios de los hijos guatemaltecos.
5. El Aborto impacta a tal nivel en Guatemala cometiendo homicidio al respeto por las Leyes
6. En Guatemala los hijos son impactados por las decisiones de los padres afectando su futuro cuando no respetan las leyes en contra del aborto.
7. El homicidio silencioso es desarrollado por jóvenes que tienen su futuro en sus manos el cual es impactado de acuerdo a sus decisiones.
8. Las imágenes de jóvenes padres impactan el futuro Guatemalteco donde el

aborto es una decisión que está en sus manos.

9. Los momentos compartidos representan el futuro de los hijos.
10. Lo importante en la vida es el respeto de la misma.

## Conceptos

Al analizar las oraciones elaboradas con la técnica Estratal se desarrollo una serie de posibles conceptos para trabajar con el proyecto.

1. Transformando jóvenes en heroes
2. Transformando iconos en heroes
3. Difundiendo heroes
4. Bocetando valores
5. Sembrando ideas en jóvenes
6. Defendiendo la vida
7. Transformando la indiferencia, en valores
8. Transplantando valores,
9. Iconos, proyectado heroes
10. Transformando lo ordinario en extraordinario
11. Momentos de transformación de vida
12. Respeto de la vida
13. Claves de vida
14. Trazos de héroes
15. Evidenciando vidas heroicas.

Al finalizar este primer ejercicio de conceptualización se decide que el concepto sería **Transformando iconos en héroes**. A este concepto se le realiza un ejercicio de sinónimos (Ver Anexo # 4), donde le aporta una mejor selección de palabras, manteniendo la esencia de la oración. El resultado de ese ejercicio es el siguiente:

**Concepto técnica estratal**  
Metamorfosis de geométricos  
símbolos a coloridos héroes...

Este concepto lo que desea reflejar es el cambio de pensamiento que se logra en los jóvenes al hacer conciencia acerca de la defensa de la vida. Con la intención de impulsar a los jóvenes a convertirse en héroes salvando vidas, alejándolos de la violencia y amenazas a la vida.

A través del mismo se representa Metamorfosis o transformación al presentar varias imágenes consecutivas convirtiéndolas las mismas a un formato de video, al mismo tiempo se refiere a la transformación de pensamiento que se pretende lograr en los jóvenes.

Los geométricos símbolos hace énfasis en el nivel tan básico y simple de las

figuras geométricas principales como lo es el círculo, cuadrado y el triángulo. Ese mismo nivel de simpleza es el que se quiere manejar al transmitir mensaje a través de signos sin connotaciones.

Los coloridos héroes quiere lograr que el joven se sienta identificado con el acto de convertirse en héroes salvando vidas, fomentando una actitud positiva.

## TÉCNICA DEL REFRÁN

Para el desarrollo de esta técnica se seleccionó diez refranes, los que al intercambiar las palabras claves por las palabras de la inicial lluvia de ideas, desarrollando así refranes en relación a la temática trabajada.

### ***Al mal tiempo buena cara***

Al tiempo de embarazo  
buena cara.

A los retos de la vida buena cara

A los retos de la vida buenas alternativas

A la vida buena actitud

Al respeto buena concecuencia

### ***Ojos que no ven,***

***corazón que no siente***

Corazón que no siente,  
vida que hay de cuidar.

Ojos que no educaron,  
homicidio que no siente.

Corazón que no ve,  
defenza que se siente.

Momentos que no se viven, enseñanza  
que se pierde.

Amor que no se da,  
ausencia que se siente.

### ***Amor con amor se paga.***

Amor con detalles se agradecen.

Amor con paciencia se construye.

Amistad con amor se transforma.

La vida con amor se paga.

Amar con los brazos abiertos se recibe.

### ***En boca cerrada no entran moscas.***

En mente educada  
no pasan abortos.

En piernas cerradas  
no pasan abortos.

En el derecho a la vida  
no pasan abortos.

En corazón sólido no pasa maldad.

En vida simbólica  
no entran homicidios.

**No hay rosa sin espinas**

No hay vida sin espinas.  
No hay decisión sin dudas.  
No hay emoción sin riesgo.  
No hay amor sin un corazón dispuesto.  
No hay amor no hay vida  
que valga la pena.

**A quien Dios no le dio hijos,  
el diablo le dio sobrinos.**

A quien Dios no le dio hijos, el buen  
corazón le dio sobrinos.  
A quien Dios si le dio hijos, también le  
dio corazón para cuidarlos.  
A quien Dios no le dio corazón, le dio  
para sabiduría.  
A quien Dios si le dio hijos, también le  
dio corazón para cuidarlos.  
A quien Dios no le dio hijos, es porque  
sabe que todo es a su debido tiempo.

**No hay peor ciego que...  
el que no quiere ver.**

No hay mejor aborto que...  
el que no es realizado.  
No hay peor héroe que el que...  
no defiende la vida.  
No hay peor cuento que el que...  
no tiene un final feliz.  
No hay peor ciego que el que...  
no siente la vida.  
No hay mejor vida que la que...  
no se disfruta.

**Para cada pie hay un zapato.**

Para cada crimen hay un  
héroe que puede impedirlo.  
Para cada bebé hay un  
ángel que lo cuida.  
Para cada joven hay una  
conciencia que lo guía.  
Para cada momento difícil  
hay alternativas seguras.  
Para cada arrepentimiento  
hay una prevención.

**Muerto el perro se acaba la rabia.**

Muerta la motivación se acaba el amor.  
Muerto el bebe se acaba el problema.  
Muerto el amor se acaba la relación.  
Muertos los valores se acaba la dignidad.

**En el país de los ciegos,  
el tuerto es el rey.**

En el país de los valores,  
el valiente es el rey.  
En el país de los responsable,  
el precabido es el rey.  
En el país de los enamorados,  
el corazón dispuesto es el rey.  
En el país de los valientes,  
el correcto es el rey.  
En el país de los bebés,  
el futuro es el rey.

### Conceptos:

Al analizar las oraciones elaboradas con la técnica Refrán se desarrollo una serie de posibles conceptos para trabajar con el proyecto.

1. Para cada crimen hay un héroe que puede impedirlo.
2. Para cada bebé hay un ángel que lo cuida.
3. En mente educada no pasan abortos.
4. No hay peor cuentos el cual no tiene un final feliz.
5. A los retos de la vida buenas alternativas.
6. Para cada momento difícil hay alternativas seguras.
7. Para cada arrepentimiento hay una prevención.
8. Corazón que no ve, defenza que se siente.
9. Momentos que no se viven, enseñanza que se pierde.
10. Amor que no se da, ausencia que se siente
11. A la vida buena actitud
12. Al respeto buena concecuencia
13. No hay peor ciego que el que no siente la vida.
14. No hay mejor vida que la que no se disfruta.
15. En corazon solido no pasa maldad.

### Concepto técnica Refrán

A la vida buena actitud.

Lo que se quería transmitir es que la vida tiene altos y bajos, en situaciones como la que está viviendo el grupo objetivo es importante recordarle que una buena actitud siempre será una ganacia. Logrando de esa forma fomentar los valores de ASOVID apoyando a la vida con una buena actitud ante toda situación.

## TÉCNICA DE LO CERCANO A LO LEJANO

En la elaboración de esta técnica se utilizó como base la lluvia de ideas elaborada anteriormente. Es de ahí donde nacen los

conceptos lejanos y cercanos que fomenta la técnica. El procedimiento que se utilizó, es a través de la lluvia de ideas se analizó

cada una de las palabras definiendo lo cercano, lo lejano y lo más cercano. Siempre en relación con la temática.

Lluvia de ideas	Lo cercano	Lo lejano	Lo más lejano
Jóvenes	Adolescentes	Viejos	Bebés
Leyes	Derechos	Justicia	Homicidio
novios	Pareja	Amigos	Conocidos
conciencia	Acciones	Indiferencia	Culpa
defensa	Leyes	indiferencia	Injusticia
vida	presente	pasado	muerte
confianza	Cariño	Desconfianza	Mala espina
toma de decisiones	Selección	Confusión	Indeciso
Amor	Desamor	Hearth Broken	Odio
Familia	Hermanos	Tíos abuelos	Individuo
Responsabilidad	Compromiso	Falta de compromiso	Irresponsabilidad
educación sexual	Educación	Clase	Educación de cocina
Anticonceptivos	Conciencia	Casamiento	Embarazo
Constitución política de Guatemala	Leyes	Abogados	Ladrones

Difundir	Contar	Guardar	Esconder
Transparencia	Opaco	Notable	Fluorescente
Cargos	Responsabilidad	Atadura	Libertad
Abogados	Defensa	Creatividad	Artistas
ASOVID	Defensores de la Vida	Heroes	Bomberos
Universidades	Estudiados	Selectivos	Vagabundos
Campañas	Diseño	Difusión	Secretos
Futuro	Metas	Presente	Pasado
Homicidio	Delito	Leyes	Cargos
Heroes	Secuaz	Carnada	Villanos
Bomberos	Camión	Fuego	Aviador
Capitan	Líder	Comando	Barco
Líderes	Metas	Astutos	Seguidores
Estabilidad	Balance	Equilibrio	Inestable
Comprensión	Explicación	Lógica	Incomprensión
Solidaridad	Empatía	Colaboración	Indiferencia

Amistad	noviazgo	Padres	Conocido
Bondad	Solidaridad	Corazón	Maldad
Pasión	Emoción	Comprensión	Desilusión
Emociones	Pasión	Corazón	Indiferencia
Situaciones	Momento	Etapas	Segundos
Ingenío	Creatividad	Imaginación	En blanco
Inteligencia	Astuto	Chispudo	Estupidez
Decisiones	Opciones	Voluntad	Obligatorio
Voluntad	Decisión	Opciones	Obligatorio
Fuerza	Carácter	Motivación	Debilidad
Unidad	Comunidad	Tolerancia	Separación
Manos	Brazos	Pies	Rodillas
Piel	Venas	Músculo	Pelo
Valor	Fuerza	Impulsividad	Cobardía
Significado	Significante	Símbolo	imágenes
Confusión	Indesición	Delirio	Desidido
Paternidad	Maternidad	Padrinos	Extraños
Emoción	Pasión	Corazón	Indiferencia
Realidad	Sinceridad	Perspectiva	Irreal
vectores	Ilustración	Fotografía	Pixel
pixeles	Fotografía	Ilustración	Vector
Seminarios	Clase	Capacitación	Taller
Televisión	radio	Spotify	Música
Rutina	Día	Semanal	Eventualidad
Distracción	Atención	Entretenimiento	Aburrimiento

Miedo	Suspense	Alegría	Paz
Superación	Metas	Caminos	Estancarse
Compañía	Pareja	Conecte	Soledad
Posibilidad	Oportunidad	Capacidad	Imposible
Desarrollo	Crecimiento	Tiempo	Regresión
Recuerdos	Memoria	futuro	Presente
Formación	Academia	Lección	Ignorancia
Felicidad	Alegría	Bipolaridad	Tristeza
Alegría	Felicidad	armonía	Depresión
Risas	Carcajadas	Lágrimas	Desconsuelo
Adulthood	Madurez	adolescencia	niñez
Control	Organización	Tolerancia	Descontrol
Totalidad	Capacidad	Cantidad	Unidad
Esfuerzo	Perceberancia	motivación	Desinteres
Perdida	Luto	vacío	Ganancia
Enseñanza	Lección	Integridad	Desperdicio
Ejemplo	Acción	Ejemplificar	Lider negativo
Capacidad	Voluntad	Voluntad	Incapaz
Inspiración	Motivación	Metas	Desinteres
Motivación	Inspiración	Premio	Desmotivación
Principios	Valores	Sensatez	Desorden
Encuentro	Vivencia	Presencia	Olvido
Adorable	Ternura	agradable	Desagradable
Necesidad	Problema	Objetivo	Sobrecargado
Inicio	Desarrollo	Evolución	Final

## Conceptos:

Al analizar las oraciones elaboradas con la técnica *De lo cercano a lo lejano* se desarrolló una serie de posibles conceptos para trabajar con el proyecto.

1. Líderes Astutos de corazones bebés
2. Abogados de acciones, educando la vida
3. Bomberos de lógica y valores
4. Luchadores contra el homicidio, defensores del mañana
5. Dulces carnada de corazones villanos
6. Heroes del crimen silencioso
7. Defensores de los indefensos
8. Comandantes de la futura sociedad
9. Conciencias transparentes, valores solidarios
10. Mentes educadas, salvando vidas.
11. Responsabilidad de artistas de vida
12. Diseño de esconder florecientes lógicas.
13. Bomberos de libertad ética
14. Aviadores de momentos claves.
15. Metas de difusión heroica.

### **Concepto técnica De lo cercano a lo lejano**

Círculo metamórfico  
de coloridos símbolos.

El círculo representa a la vida, el círculo de la vida, (nacer, crecer, amar, reproducirse y morir). Del mismo modo este círculo es una figura geométrica en la cual se retoma a los inicios básico de la geometría. La base de una sociedad es la vida, y el respeto a la misma. La palabra metamórfico se refiere a la transformación de elementos como imágenes o mentalidades. Los colores sirven como vínculo para desarrollar un interés de parte del grupo objetivo. El símbolo se refiere a lo simbólico de una vida, en otras palabras se refiere a lo importante que es una vida al compartirla y marcarla con los demás de forma positiva.

### **Concepto Preliminar**

Metamorfosis de geométricos  
símbolos a coloridos héroes.

Este concepto pretende despertar en los jóvenes la idea de salvar una vida, convirtiéndolos en héroes. La idea era por medio de un material audiovisual donde se presentan los pasos para convertirse en héroe. Por ejemplo, la descripción de “Paso 1: Percatarse de una posible víctima, un bebé en el vientre de su madre; Paso 2: Manifestar la actitud pro vida con las personas a su alrededor...”. Y de esa forma se presenta una versión divertida de ser activista contra las amenazas a la vida humana.

### **Validación de concepto**

En la reunión # 2 se presenta el anterior concepto el cual no es aprobado. ASOVID considera que es una forma demasiado infantil para llamar la atención en un tema tan delicado. En cambio ellos consideran que vale la pena destacar el lado dramático de la situación, Alfonso Brañas se inclina a un camino enfocado desde la fecundación, el inicio de la vida.

Tomando en cuenta las técnicas de conceptualización previamente realizadas, se buscó entre los resultados de estas técnicas un concepto que reflejara lo anterior manifestado por ASOVID.

## CONCEPTO FINAL

### Vectorizando una vida

#### DC: FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA

El concepto se elige de acuerdo con la búsqueda de un concepto que se relacionara con una faceta más formal y acorde con las expectativas de ASOVID hacia el proyecto.

La palabra *vectorización* de acuerdo con el sitio Logo-arte (2014) define es la acción de convertir imágenes formadas por píxeles en imágenes formadas por vectores. Los dibujos obtenidos mediante la vectorización son imágenes con contornos perfectamente definidos, estos pueden ampliarse o reducirse a cualquier tamaño sin que se modifique

su calidad. Esta transformación se asimila al cambio moral o sentimental que se quiere lograr en los jóvenes que asisten al seminario, al igual que de pixel al vector, lo que se busca es realizar esa metáfora donde lo que se busca es generar valores de una mejor calidad.

Desde una perspectiva de diseñador gráfico la transformación se plasma en el pasar diversos JPG consecutivamente a fin de ir creando un formato de video.

Por otro lado la vida, regresando al contenido teórico donde a través de varias definiciones (entre ellas la de La

Real Academia Española (2014), Martínez (1893) y Santo Tomás de Aquino (s/f)). Se concluyó que es el conjunto de acciones que se realiza con el cuerpo humano y alma es el que lleva al humano a trascender, a su vez es la constante acción y movimiento que los mantiene vivos. Y son los sentimientos, el amor, el relacionarse socialmente y la pasión vienen incluidas en el alma. Es aquel regalo tan valioso de cada individuo que ASOVID muy orgullosamente defiende.

En conjunto la frase busca motivar a los jóvenes a buscar la transformación de la vida. El vectorizar la vida de alguien trascendiendo en los demás individuos.

Compartiendo de esa forma los mismos valores y objetivos del seminario impartido por la asociación.

Gráficamente esta se puede representar a través de un material multimedia que transmita esta transformación de elementos. Y utilizando la técnica biomimicry la cual se basa en la naturaleza, desarrollando ilustraciones en base los elementos de la naturaleza, transformados y abstraídos en vector.

### Relación Retórica con el concepto Vectorizando una vida simbólica.

FIGURA RETÓRICA	METONIMIA	PROSOPOPEYA
Definición	Se realiza una transferencia asociativa del sentido. Hay varias relaciones. Se puede mostrar: la causa por el efecto; el continente por el contenido; el símbolo por lo simbolizado; el producto por el lugar en el que se produce; lo abstracto por lo concreto; el instrumento por el usuario; la obra por el autor; y viceversa en todos los casos.	Atribución de actitudes humanas a entes abstractos, objetos o animales.
Relación con el proyecto	La utilización de símbolos o abstracciones y la forma de interpretación del grupo objetivo.	Se desarrolla establecer el Storyline de la animación, en donde se le atribuyen actitudes humanas al cigoto, el útero materno y otros.

## CODIFICACIÓN DEL MENSAJE

Para la codificación del mensaje se realizó una investigación gráfica para antes de iniciar con el bocetaje y al tener claro qué línea gráfica se utilizará.

Esto se inicia al recopilar una serie de imágenes que connotan lo que el concepto “Vectorizando una vida” desea plasmar.

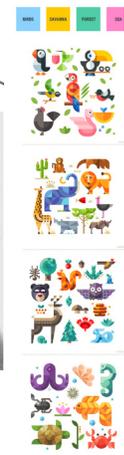
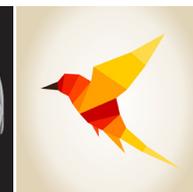
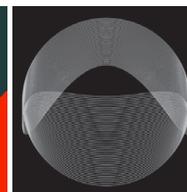
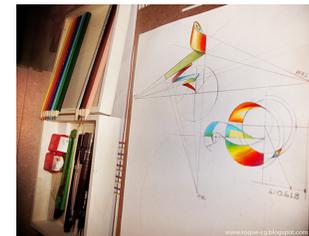
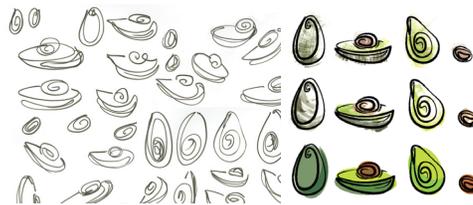
Las series de imágenes son recopiladas de sitios de diseño como:

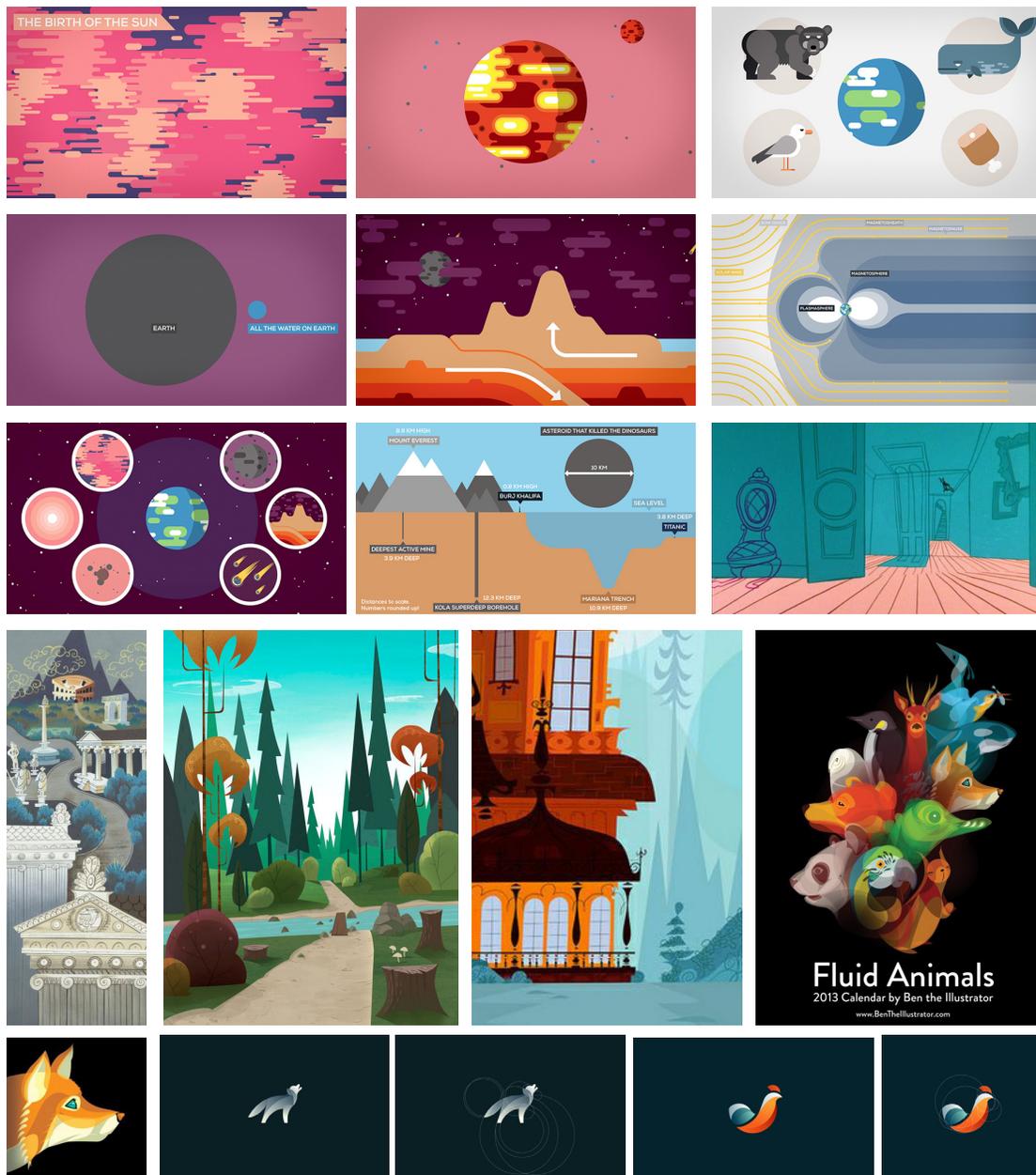
[www.behance.com](http://www.behance.com)

[www.pinteres.com](http://www.pinteres.com)

[www.desingnpiration.com](http://www.desingnpiration.com)

### VISUALIZACIÓN “VECTORIZANDO”

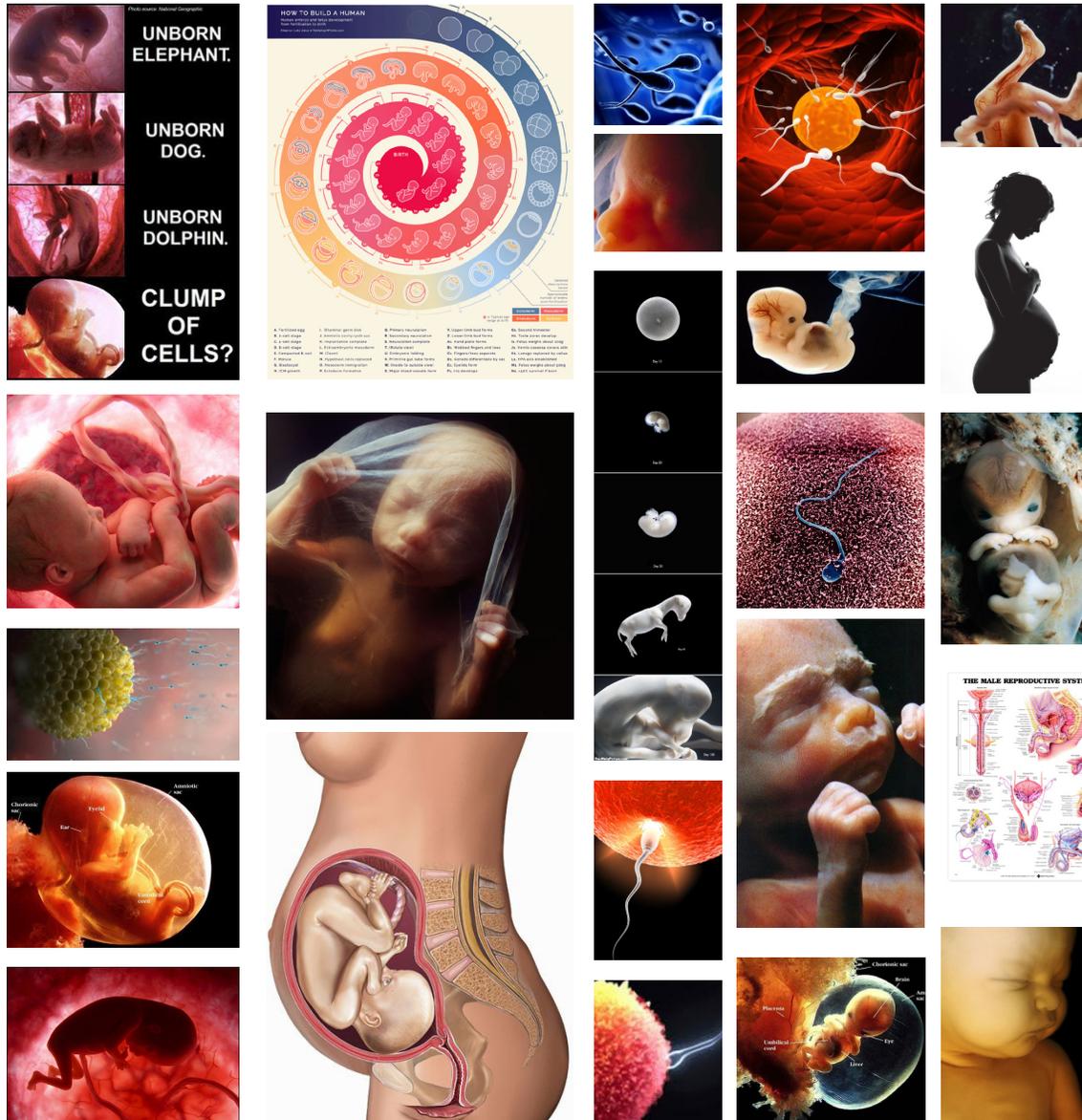




El vector se evidencia claramente en una ilustración. La selección de una ilustración que plasme o refleje la forma en que una ilustración transformada a vector.

Como interpretación denotativa se quiere reflejar una ilustración vectorizada. La utilización de varias capas con vectores de distintas tonalidades y opacidades le brindará una connotación de reciente formación, relacionándose así con el tema de creación y concepción de una nueva vida así como valores. Por otro lado la utilización de figuras con un alto parecido gráfico al de una ilustración reflejará claramente la palabra “Vectorizar”.

# VISUALIZACIÓN “LA VIDA”



La vida se evidencia en las ilustraciones o fotografías sobre la gestación del bebé. La visualización de “La vida” brinda al proyecto una ambientalización o idea del sistema reproductor, así como el desarrollo o gestación durante el embarazo. El visualizar estas las imágenes brindarán una idea la forma de gráficar el óvulo, el espermatozoides y los elementos que connotan lo que es el inicio de la vida.

Como interpretación denotativa se quiere reflejar la ilustración del sistema reproductor femenino durante la reproducción. Connotativamente lo que quiere transmitir es el inicio de la vida.

VISUALIZACIÓN POR ELEMENTOS

ELEMENTOS

REFERENCIAS GRÁFICAS

EXPLICACIÓN

Tipografía



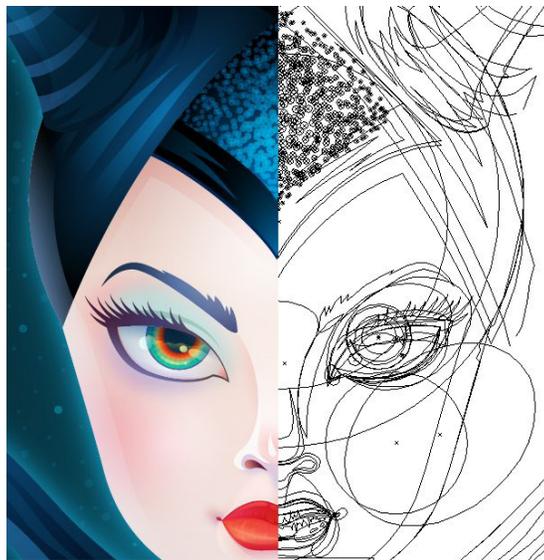
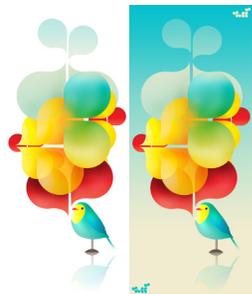
Tiene como propósito transmitir la sensación de integridad, orden, valores. Maneja la yuxtaposición o intersección con muchos colores vivos.

Color



Tienen el propósito transmitir una sensación de belleza, alegría, pasión, vida, amor, cariño.

FIGURAS  
Y FORMA



Tienen el propósito  
transmitir una  
personalidad integra.  
Un seguridad  
y confianza en  
personalidad que le  
brinde al grupo

**Interpretación denotativo general:**

En general la compilación de imágenes manifiesta a los jóvenes ilustraciones narrativa que al utilizar diferentes capas de vectores, opacidades, colores y formas. Desarrolla un look alejandolo de los videos antiguos, tediosos y aburridos sobre el inicio de la vida. Mantiene un trazos limpios, geométicos y ordenados para facilitar la transmición del mensaje.

El manejo de los vectores uno sobre otro con transparecias brinda el aspecto de movimiento. Siendo células, óvulos, cromosomas los principales del video. Se estaría innovando al representarlos de una forma tan abstracta.

**Interpretación connotativa general:**

En esta parte regresa a la frase del concepto en conjunto, lo que se quiere transmitir. Los vectores simbólizan esa transformación de pensamiento a través de vectores que evidentemente se basan en una ilustración o imagen ya establecida. En este caso se refiere a la ilustración vectorial del interior del vientre o alguno de los elementos que estarán involucrados en la animación. El desarrollo de la animación y la historia que se cuenta llevará al público a identificar la vida simbólica que la asociación desea inculcar en los jóvenes.

## PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS

### PM: SELECCIÓN DE LAS PIEZAS

Para la selección de la pieza a trabajar se analizaron los siguientes factores:

#### El objetivo de diseño

De acuerdo con el objetivo planteado al inicio del proyecto el cual busca el desarrollo de un recurso pedagógico para utilizarlo durante el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo” impartido por los capacitadores de ASOVID. Para que este facilite transmitir una enseñanza provida en los jóvenes universitarios, que a su vez sean futuros padres de familia, para que reflexionen y desarrollen un mejor aprecio por la vida y la defiendan.

#### Grupo objetivo

Otro factor que se analizó la segmentación del grupo objetivo en los cuales se identifica que el joven promedio de 18 a 25 años, clase social media capitalina, que estudia, trabajan, son futuros padres de familia y disfrutan con sus amigos regularmente. Previamente han recibido algún tipo de educación sexual pero a través del seminario de ASOVID es importante brindarle un mensaje donde ellos sientan que no están perdiendo el tiempo en su agenda tan ocupada desarrollando un interés.

El mensaje debe de ser breve y directo pero lo suficientemente complejo para desarrollar una reflexión en ellos.

#### Recursos de ASOVID

El factor económico también se contempló debido a que ASOVID no cuenta con presupuesto establecido para el desarrollo del proyecto. Debido lo que busca es brindarle a los seminarios un recurso pedagógico se ideó en un material digital el cual se logre acoplar a los actuales seminarios sin complicación alguna.

### **El concepto**

Por otro lado se debe de fusionar las anteriores características al concepto seleccionado.

“Vectorizando una vida” la cual busca brindar a los jóvenes una interpretación connotativa sobre la transformación de una vida ya sea la propia o ajena que a través de sus actuales o futuras decisiones se le permita desarrollar una actitud provida.

### **La toma de desiciones**

Se decide que una forma efectiva en donde se permita la motivación, explicación y reflexión facilitando transmitir una enseñanza provida durante los seminarios. De una manera breve, directa y que al mismo tiempo no tenga una valor muy elevado. Como primera opción se considera que la elaboración de un video animado es la mejor opción para el desarrollo del proyecto.

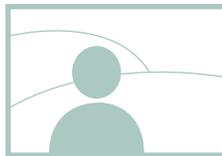
Los medios existentes para el desarrollo del video se acompla con el presupuesto de ASOVID. La reproducción y la forma de presentarlos durante los seminarios sería de una forma muy versatil y sin problema al ser documentos digitales.

## PM: FASES ESTRATÉGICAS DE COMUNICACIÓN

Cómo se había explicado con anterioridad ASOVID entre sus proyectos maneja una serie de seminarios para los jóvenes enseñándoles valores que podrían ayudarles a desarrollarse entre la sociedad. Así que el plan inicial de la asociación era el de desarrollar un video que se pudiera transmitir al iniciar las capacitaciones logrando que los jóvenes ya estuvieran sensibilizados y listos para recibir el mensaje de vida y dignidad humana.

FASE No.					
¿Qué se va utilizar como medio de comunicación?			¿Cómo se distribuirá?		
PIEZAS Y MEDIO O SOPORTE	CARÁCTER	PROPÓSITO	LUGAR	TIEMPOS	A TRAVÉS DE QUIÉN O CÓMO
Video animado, digital.  Transmitido por medio de una cañonera de aula.	Recurso pedagógico.	Facilitar la enseñanza provida en los jóvenes universidatio, que a su vez sean futuros padres.	Durante el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo”. Este seminario tiende a cambiar de locación pero de igual forma se desarrolla en un aula.	Al inicio o al final del seminario.  Weinschenk (2011) el inicio o el final de una conferencia o clase es lo que más recordará la gente.  De esa forma recodarán el mensaje de la animación y se cumplirá con el objetivo de la animación y el de ASOVID.	El material será entregado al Lcdo. Alfonso Brañas, presidente de ASOVID quien le entregará a los facilitadores del respectivo seminario para que lo pongan en práctica.

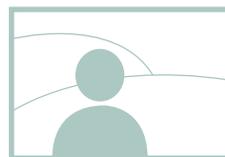
# BOCETAJE



### Fase 1: Animación



### Fase 2: Ilustraciones



El bocetaje es una muestra del proceso de desarrollo del proyecto, ideas, ilustraciones y diferentes elementos que forman al arte final. Todo el bocetaje se basa en el concepto ya antes mencionado:

#### *“Vectorizando una vida”*

Al ser una animación el procedimiento de bocetaje se desarrolla de la siguiente manera: Fase 1: Desarrollo del storyline que luego abrirá camino al bocetaje de ilustraciones que le darán vida y movimiento a esta animación. Por esta razón el bocetaje se divide en dos fases. La fase animación donde se define la

historia, el storyboard, la identidad de los personajes principales, las transiciones y luego la fase de ilustración la cual le brinda un aspecto visual de personajes principales, fondos, elementos de apoyo como tipografía, color, entre otros.

Al terminar las dos fases se procede a desarrollar la animación a través de un software lo que llevará a conseguir una propuesta preliminar.

Para brindar una mejor explicación se hace uso de los siguientes íconos los cuales sirven como guía para el lector evidenciando la toma de decisiones.



Idea inicial



Posibles propuestas



Aporte según  
codificación sugerida



Cita al contenido teórico



Propuesta seleccionada



Propuesta descartada



## **FASE 1:** Animación

Como se pudo ver en el área de contenido de material gráfico ASOVID brinda una serie de temas los cuales idealmente deberían de tomar parte en la animación.

En esta fase se inician diversos intentos de historias y sus storyboards, formatos, manejo del fondo y transiciones de la animación en búsqueda de una propuesta que cumpla con el objetivo del proyecto.

## STORYBOARD:

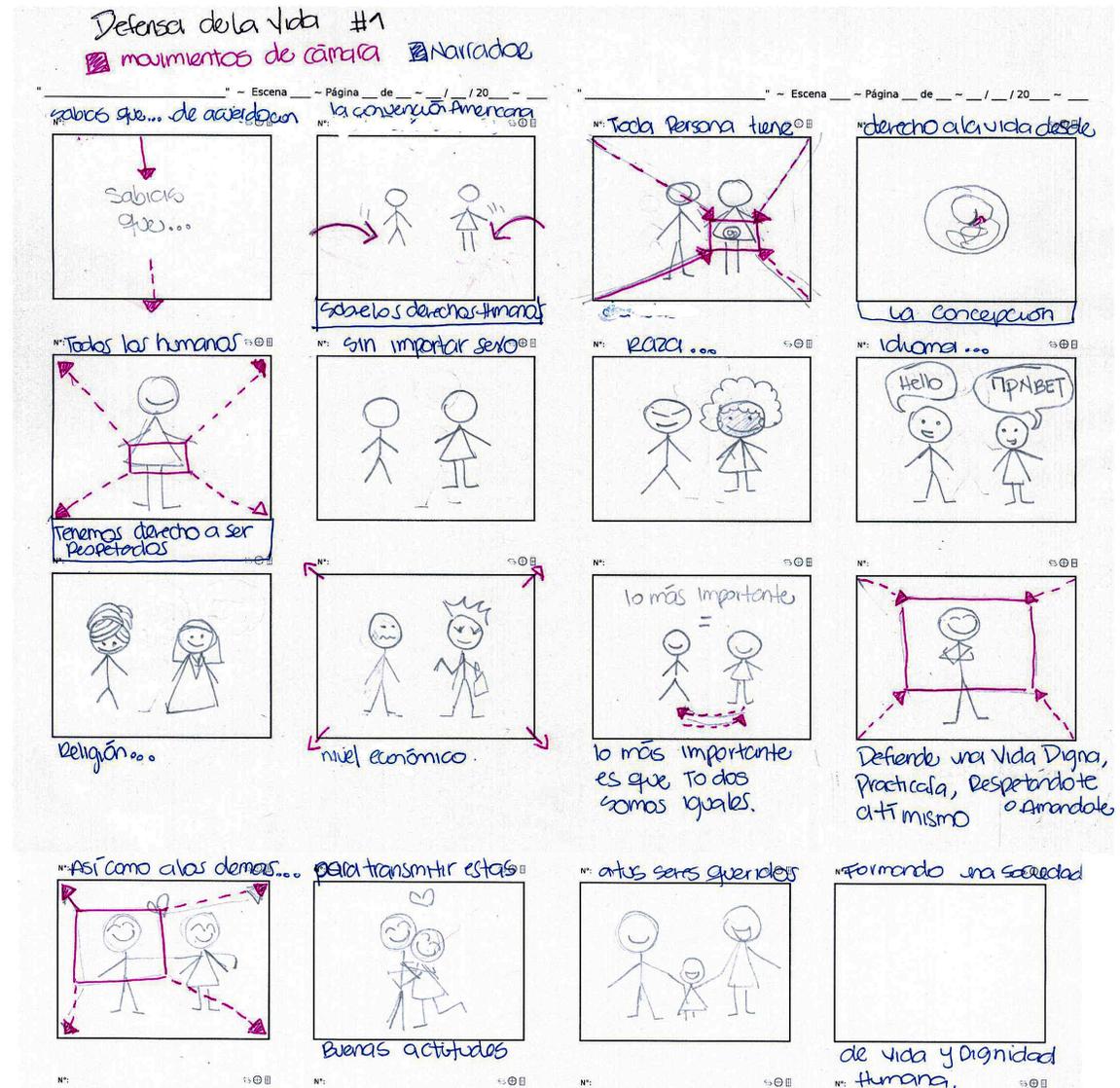
### “PACTO SAN JOSÉ”

Se da inicio con el primer storyboard en el cual se dan a conocer algunos de los derechos humanos reconocidos por el Pacto San José de Costa Rica.



En la historia se presentan a los personajes quienes cuentan y explican cómo es que todos los seres humanos tienen derecho a la vida desde la concepción. Sin importar raza, lenguaje, tradiciones, clase social, discapacidades todos tienen derecho a llevar una vida de respeto y dignidad.

Maneja una comunicación visual dinámica y divertida que aporta la transmisión del mensaje desarrollando una motivación.





El problema con este storyboard es que al ser defensa de la vida, se podrían avarcar tantas áreas puede que se dejaran afuera las específicas que ASOVID quería presentar.

Otro conflicto fue que el lenguaje visual no se ligaba mucho a los jóvenes de 18 a 25 debido a que este tenía una apariencia muy infantil al igual que su explicación.



Por otro lado se tomó la decisión de bocetar algo ligado a la temática, al concepto y a la codificación del mensaje si el tema es el derecho a la vida desde la concepción entonces lo ideal es enfocarse en el vientre de la madre y sus diferentes etapas de gestación.



Al presentar esta propuesta con ASOVID fue rechazada por el mismo hecho que se divorcia de la idea original.

Es en esa reunión donde se definen la temática que se debe de incluir en la animación, descritos en el contenido de material gráfico.

## STORYBOARD:

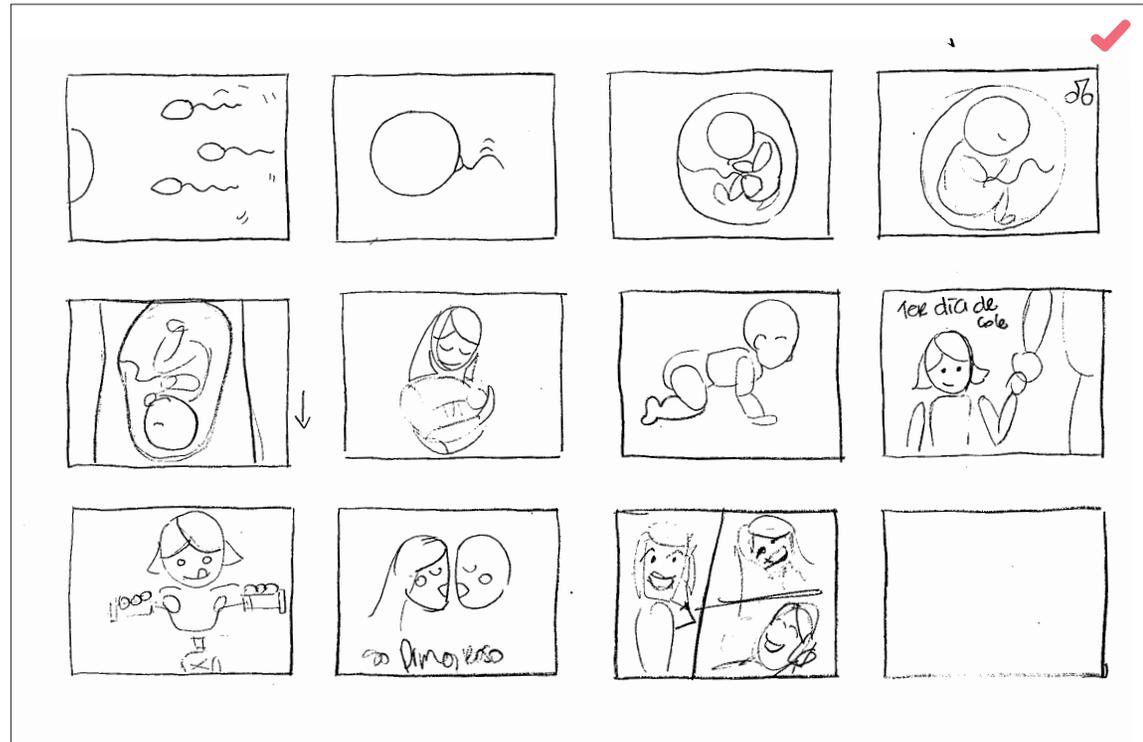
### “LA GRAN ESPERA”



La idea inicial del storyboard es ver la travesía del inicio de la vida, cigoto en el vientre de la madre y diferentes escenas que evidencian que el bebé tuvo una buena vida.



El manejo de elementos como el vientre de la madre, el desarrollo del bebé se relacionan mas con la visualización de la palabra Vida, en el concepto.



Se descarta esta propuesta ya que los datos curiosos del embarazo no son tomados en cuenta. Y tomando en cuenta que ASOVID ya lo estableció

como tema principal es importante que estos datos tengan importancia en la animación.

## DESARROLLO DE STORYLINE:

### “DEFENSA DE LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN”

En la reunión del 22 de octubre, 2014 con el Lcdo. Alfonso Brañas, se desarrolló las primeras pruebas para desarrollar un storyline adecuado para el video.



La idea es fusionar la historia donde se evidencia la concepción del bebé, los datos curiosos durante el embarazo y el desarrollo del bebé durante el embarazo.

#### Storyline

La vida, esta comienza en la mujer y su ciclo menstrual. Donde el óvulo baja por las trompas de falopío, y si este no es fecundado bajará en la menstruación.

Cuando la fecundación se da el espermatozoide entra en el óvulo, formando un nuevo ser humano, que científicamente recibe el nombre de cigoto.

Dato curioso: Científicos dicen haber visto un destello al instante en que el espermatozoide entra al óvulo.

Al convertirse en cigoto, éste pasa a recibir 23 cromosomas de la madre y 23 del padre, creando entonces un ser con un ADN propio, diferente al de los progenitores.

Otro dato curioso es que en la concepción el cigoto se comunica químicamente con la madre haciéndole saber que existe. La madre inmediatamente le da la bienvenida cubriendo el cigoto con una membrana protectora la cual la protege de los mismos anticuerpos que la protegen a ella.

Luego el cigoto ya protegido baja al endometrio. Sabías que la diferencia del endometrio humano al animal es que el humano cubre completamente al cigoto, lo cubre de una forma tan acogedora que se podría decir que es el primer abrazo materno.

Existen muchas formas de demostrarlo científicamente que nuestro cuerpo está diseñado para formar vida y perpetuar la especie.

Y el nacimiento es la culminación de nueve meses de desarrollo interno, que nos dan el inicio para poder disfrutar la maravilla de la vida.



Lo que se logró con este storyline fue brindarle una secuencia, un inicio, una trama y un final para poder elaborar la historia pero de igual forma se debía pulir la redacción.



Al analizar mejor la propuesta de storyline se manifestaron dos problemas significativos.

1. “Los científicos dicen haber visto un destello al instante en que el esperma entra al óvulo.” Al no especificar qué científicos son le quita credibilidad al storyline.

2. “El cigoto ya protegido baja al endometrio.”

El problema se da en que aun así el grupo objetivo conoce el sistema reproductor femenino, es muy probable que no recuerden los nombres de cada parte.



En base a la propuesta de storyline anterior se desarrolla una versión mejor pulida en cuanto a redacción y selección de palabras indicadas para brindarle mayor profesionalismo y credibilidad a la animación.



Esta propuesta toma en cuenta los datos curiosos durante el embarazo descritos por el Dr. Rodrigo Álvarez durante Quinto Congreso Internacional Pro Vida Costa Rica 2011. Cumpliendo así con el requisito de ASOVID.

## Storyline



La vida comienza en la mujer y su ciclo menstrual. Es el origen de la vida. El óvulo baja por las trompas de falopio, y cuando este no es fecundado bajará en la menstruación. Cuando no baja, es porque habrá vida.

Cuando el espermatozoide entra en el óvulo, se da la fecundación. Inicia la formación de un nuevo ser humano. En términos científicos, recibe el nombre de cigoto.



**\*Dato curioso:** Existen genetistas que dicen haber visto un destello al instante en que el espermatozoide entra al óvulo, algunos lo llaman el alma.

Al convertirse en cigoto, recibe 23 cromosomas de la madre y 23 del padre, creando entonces un ser con un ADN propio. Un ADN diferente al de los progenitores.

Otro dato curioso es que en la concepción, el cigoto se comunica químicamente con la madre, haciéndole saber que existe. Ella inmediatamente le da la bienvenida, cubriendo el cigoto con una membrana protectora la cual funciona como escudo para que los anticuerpos que la protegen a ella.

Luego, el cigoto ya estando protegido, baja al endometrio que es la mucosa que recubre el útero. Sabías que la diferencia del endometrio humano y el del animal es que el humano cubre completamente al cigoto; de una forma tan acogedora que se podría decir que es el primer abrazo materno.

Existen muchas formas de demostrar científicamente que nuestro cuerpo está diseñado para formar vida y perpetuar la especie.

Lo curioso es que el nacimiento es la culminación de nueve meses de desarrollo interno. Nueve meses con nuestra madre. Un período que marca el inicio del disfrute maravilloso de la vida. Es el mejor final para saber que apenas es el comienzo.

## DESARROLLO DE STORYBOARD:

### “DEFENSA DE LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN”

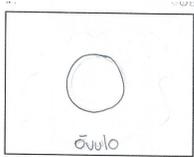
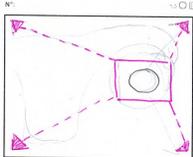
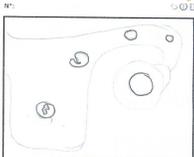
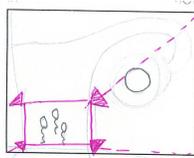
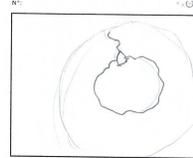
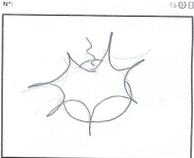
Utilizando como base el storyline anterior se elabora el siguiente storyboard.



La idea inicial del storyboard es brindarle una cara a la historia. Trabajando desde diferentes escenas, este sirve de base para la elaboración de la animación.

Estableciendo escena por escena lo que se visualizará y se escuchará.

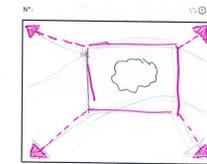
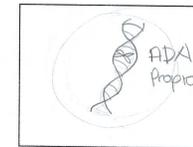


ESCENA 1	ESCENA 2			
				
<b>Narrador:</b> Música de fondo	<b>Narrador:</b> La vida comienza en la mujer y su ciclo menstrual. Es el origen de la vida. El óvulo baja por las trompas de falopio, y cuando este no es fecundado bajará en la menstruación. Cuando no baja, es porque habrá vida.			
<b>Ilustración:</b> Título del video. Fondo: Blanco	<b>Elementos visuales e ilustraciones:</b> Fondo: Sistema reproductor femenino Animación: óvulo bajando transformándose o quebrándose.			
ESCENA 3				
<b>Narrador:</b> Cuando el espermatozoide entra en el óvulo, se da la fecundación. Inicia la formación de un nuevo ser humano. En términos científicos, recibe el nombre de cigoto. *Dato curioso: Existen científicos que dicen haber visto un destello al instante en que el espermatozoide entra al óvulo.	<b>Elementos visuales e ilustraciones:</b> Fondo: Sistema reproductor femenino Animación: Los espermatozoides nadan hacia el óvulo hasta crear la concepción donde se da el destello de luz.			



La propuesta a grandes rasgos sketch cuenta con una estructura de ilustración narrativa la cual permite gráficamente entender lo que se quiere transmitir.

#### ESCENA 4



#### Narrador:

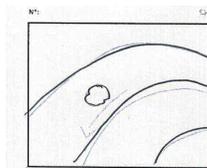
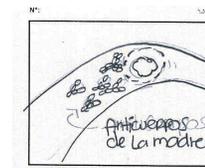
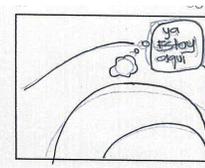
Al convertirse en cigoto, recibe 23 cromosomas de la madre y 23 del padre, creando entonces un ser con un ADN propio. Un ADN diferente al de los progenitores.

#### Elementos visuales e ilustraciones:

Fondo: Sistema reproductor femenino

Animación: entran varios espermias luchando por llegar al óvulo hasta que uno lo consigue. Se mira el destello, luego transforma a cigoto. Zoom in dentro del cigoto para mostrar los 23 cromosomas de cada uno formando el ADN.

#### ESCENA 5



#### Narrador:

Otro dato curioso es que en la concepción, el cigoto se comunica químicamente con la progenitora, haciéndole saber que existe, haciéndole sentirse madre. Inmediatamente le da la bienvenida, cubriendo el cigoto con una membrana protectora que lo protege de los mismos anticuerpos que la protegen a ella.

#### Elementos visuales e ilustraciones:

Fondo: Sistema reproductor femenino.

Animación: Estilo comic con burbujas de texto El Cigoto dice “Ya estoy aquí” y Madre “Bienvenido, te protejo” y aparece la membrana bloqueando a los anticuerpos.

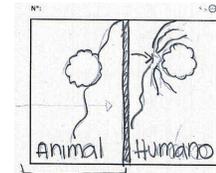
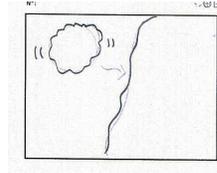
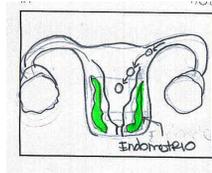


Se desarrolla escena a escena el storyboard con la finalidad de establecer una animación definitiva.

Tomando esto como punto de partida para el desarrollo de una animación ordenada y planificada.



#### ESCENA 6



#### Narrador:

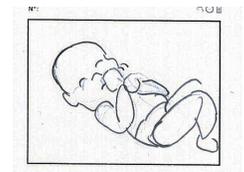
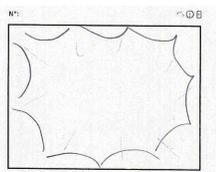
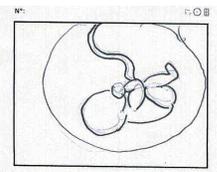
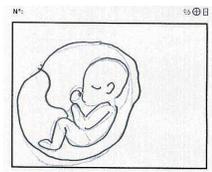
Luego, el cigoto ya estando protegido, baja al endometrio. Sabías que la diferencia del endometrio humano y el del animal es que el humano cubre completamente al cigoto; de una forma tan acogedora que se podría decir que es el primer abrazo materno.

#### Elementos visuales e ilustraciones:

Fondo: Sistema reproductor femenino.

Animación: se divide la pantalla en dos mostrando la animación del endometrio animal y el humano

#### ESCENA 7



#### Narrador:

Existen muchas formas de demostrar científicamente que nuestro cuerpo esta diseñado para formar vida y perpetuar la especie. Lo curioso es que el nacimiento es la culminación de nueve meses de desarrollo interno. Nueve meses con nuestra madre. Un período que marca el inicio del disfrute maravilloso de la vida. Es el mejor final para saber que apenas es el comienzo.

#### Elementos visuales e ilustraciones:

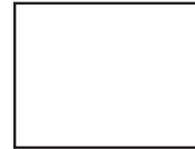
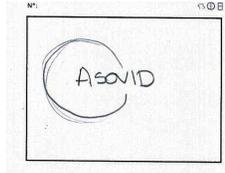
Fondo: Sala de partos

Animación: Zoom in a las ilustraciones basadas en las fotografías del desarrollo del bebé en el vientre. Animación del bebé sonriendo.



Se desarrolla una animación de salida para ASOVID para que al final del video el joven identifique los datos para contactar a la asociación.

#### ESCENA 8



**Narrador:**

Asociación de Vida y Dignidad Humana

**Elementos visuales e ilustraciones:**

Fondo blanco:

Animación del logotipo ASOVID y se desvanece en un fondo blanco.

## FORMATO

Cuando se boceta un formato en este caso se refiere a la selección de una dimensión de pixeles en la cual se va a desarrollar la animación.

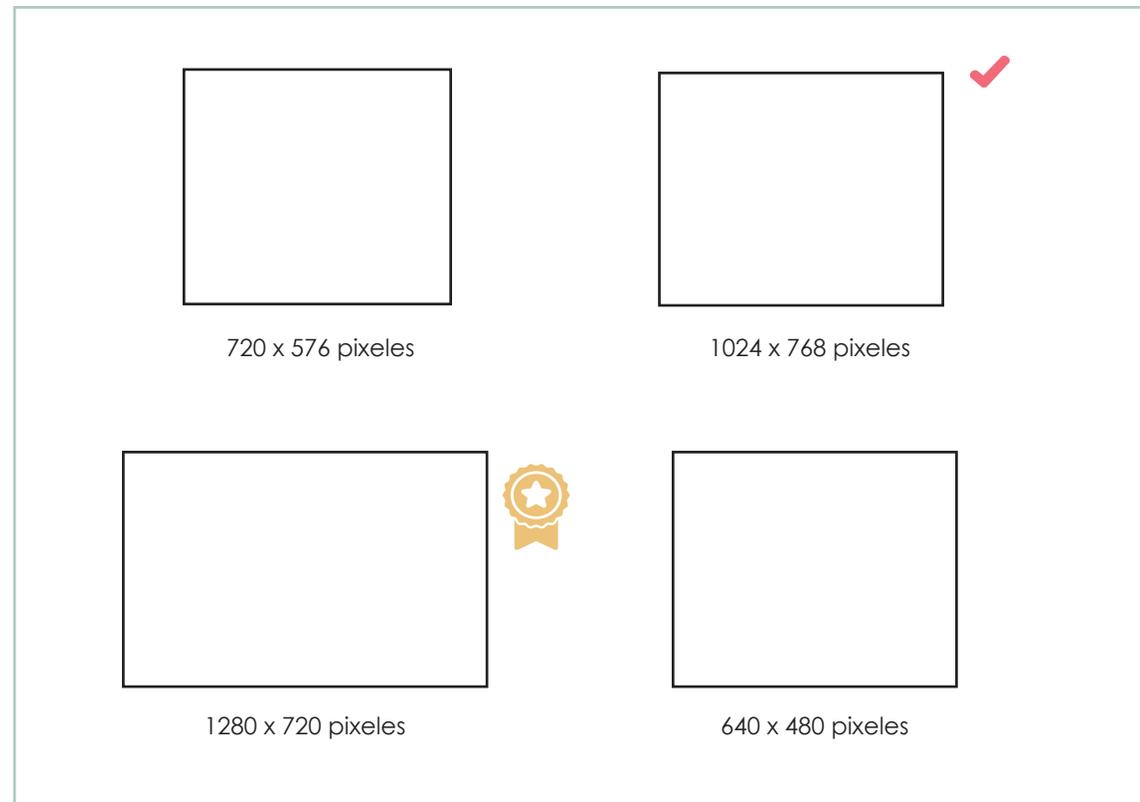
Para esto se toma en cuenta el medio donde se transmitirá.

Para bocetar el formato se recopiló una gama de formatos de videos en pixeles los cuales y de acuerdo con la ilustración y el tipo de animación se tomó la decisión de utilizar el siguiente.



La idea original para el formato es que tenga una medida lo suficientemente grande para que la calidad de la imagen se mantenga.

Haciendo que la gente se enfoque en el mensaje no en errores de producción.

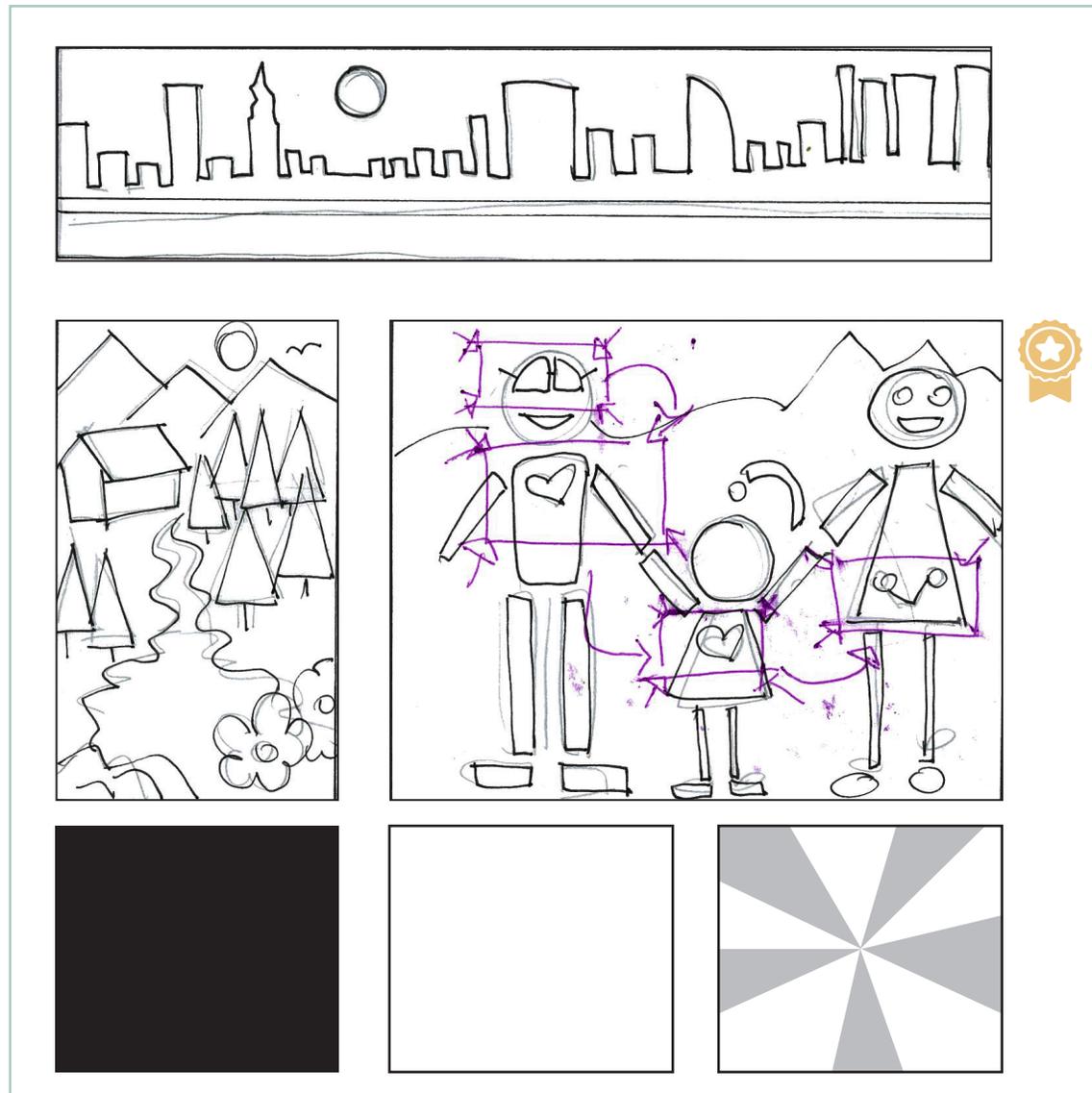


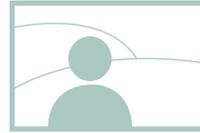
## FONDO:

El bocetaje del fondo tiene el propósito de brindar definir, transiciones, elementos, movimientos de cámara entre otros. A continuación se presenta diferentes tipos de ilustración los cuales pueden utilizados como fondos a la animación.



La idea principal es utilizar una ilustración de alta resolución la que por medio de movimientos de cámara, zoom in y out se logre obtener distintos fondos a la vez. Aprovechando así una misma ilustración para diferentes escenas.





## **FASE 2:** Ilustración

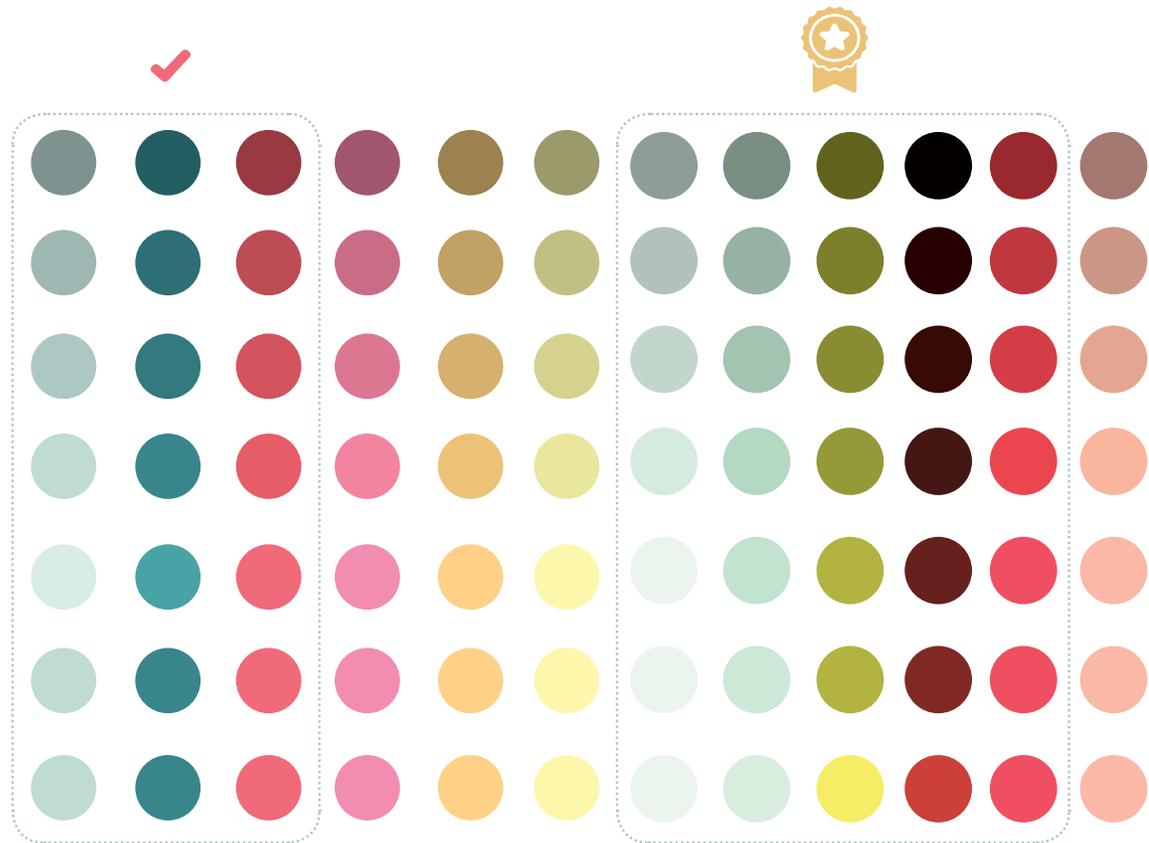
De acuerdo con la anterior fase se define que se debe de ilustrar elementos principales como el cigoto, óvulo, el esperma y ilustraciones de fondo. El manejo de la ilustración vectorial y el biomimicry antes mencionados se hacen presentes en esta fase.

## COLORES

Se selecciona una paleta de color que refleje lo planteado en la visualización que es transmitir una sensación de belleza, alegría, pasión, vida, amor, cariño.



Esta paleta de color toma en cuenta que debe de contar varios tonos de cada color para la realización del fondo del sistema reproductor de la mujer. Apegándose a la ilustración original y así desarrollar correctamente la técnica antes mencionada.



## TIPOGRAFÍA



Para la tipografía se buscó un estilo sans serif que le aportará al diseño frescura y elegancia.



La idea de la tipografía como se mesionó en la tabla de vizualización de elementos, tiene como propósito transmitir la sensación de integridad, orden, valores. Se tiene la intención de trabajarla con yuxtaposición o intersección con colores vivos.

### LATENITE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Is sum que pratibus vel earciis ne incti opta consers piditas conse velluptur exerum et ipis saperumet volorro idene exerfero et dellece rspere volorest eaturia taturiam sit, core venimenit ute vene reperro od ut

### EUROFURCENCE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Is sum que pratibus vel earciis ne incti opta consers piditas conse velluptur sim quuntiis volorro idene exerfero et dellece rspere volorest eaturia taturiam sit, core venimenit ute vene reperro od ut



### LT OKSANA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Is sum que pratibus vel earciis ne incti opta consers piditas conse idene exerfero et dellece rspere volorest eaturia taturiam sit, core venimenit ute vene reperro od ut



### CHAMPAGNE & LIMOUSINES

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Is sum que pratibus vel earciis ne incti opta consers piditas conse velluptur sim quuntiis volorro idene exerfero et dellece rspere volorest eaturia taturiam sit, core venimenit ute vene reperro od ut

### FRENCHY

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Is sum que pratibus vel earciis ne incti opta consers piditas conse velluptur quatur am exerum et ipis saperumet volorro idene exerfero et dellece rspere volorest eaturia taturiam sit, core venimenit ute vene reperro od ut

## ELEMENTOS DE PRINCIPALES EN LA ANIMACIÓN

### ÓVULO

Para todos los elementos principales en la ilustración se inicia con el análisis del una fotografía real o ilustración muy realista que muestre los detalles de elementos. Visualizando y analizando la ilustración se procede a bocetar a mano, luego se selecciona uno boceto el cual se vectoriza, y se presentan tres propuestas vectoriales.

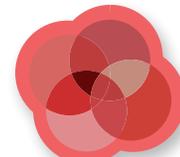
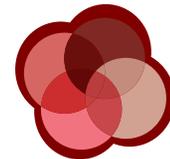
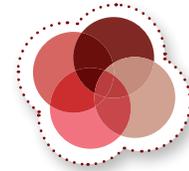
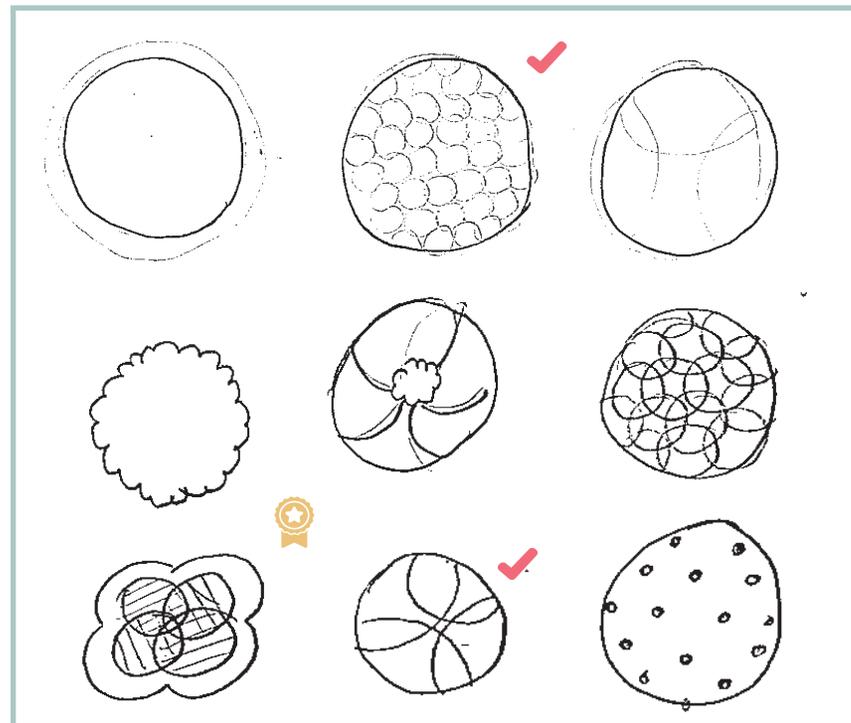


La idea principal del óvulo es transmitir dinamismo, ya que es ahí donde se desarrolla la vida. Al analizar la fotografía este se percibe la presencia del círculo y la repetición constante.



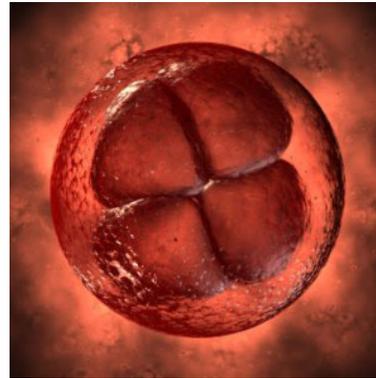
ÓVULO

[https://bebesencamino.com/assets/3\\_week-3396be833f9a6a861cbd9c5a56d82bc1.jpg](https://bebesencamino.com/assets/3_week-3396be833f9a6a861cbd9c5a56d82bc1.jpg)



## CIGOTO

Con este elemento principal se trabaja al igual que el óvulo. Al analizar la fotografía se percibe una similitud con el óvulo lo se decide mantener la línea gráfica.



CIGOTO 1  
Recuperado de <http://www.biotechniques.com/multimedia/archive/00178/2012-04-11->



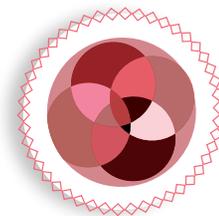
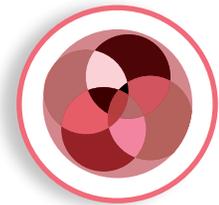
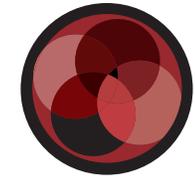
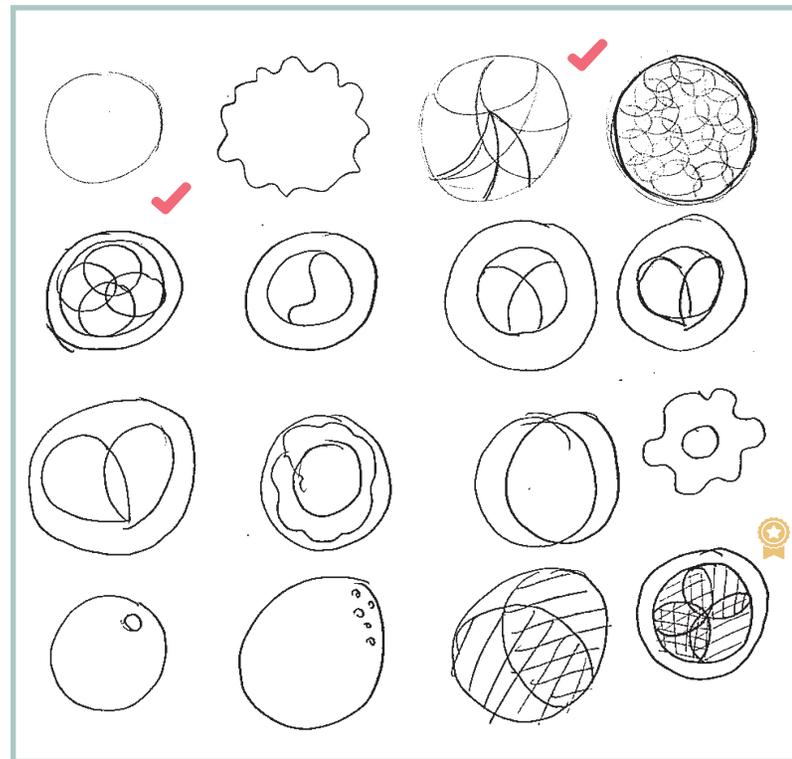
CIGOTO 2  
Recuperado de <http://www.colegioweb.com.br/wp-content/uploads/21772.jpg>



La idea es manejar la misma línea que maneja el óvulo. Evidenciando su evolución luego de la concepción.



Connotativamente lo que quiere transmitir es la transformación de una ilustración a vector, la evidencia de que en base a tan figura se realizó el vector.



## ESPERMA

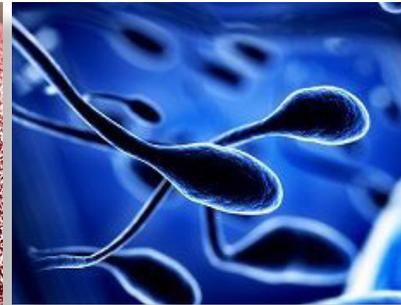
Para el espermatozoide al igual que con los otros protagonistas de la animación se realizaron bocetos a mano los cuales son una representación abstracta vectorial del espermatozoide real.



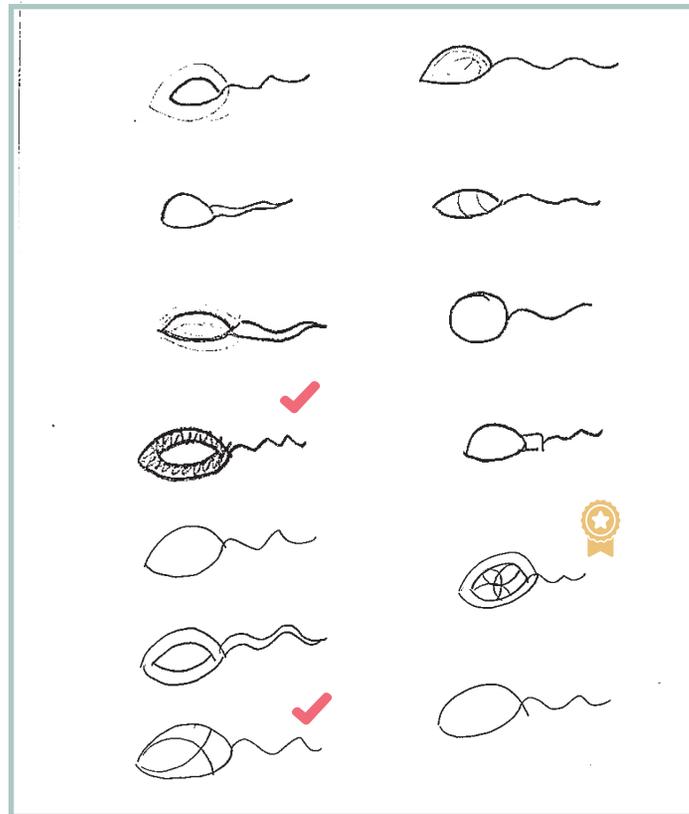
La idea es mantener la línea gráfica que ha trabajado el óvulo y el cigoto pero la versión masculina. Haciendo así que los tres se identifiquen como elementos principales de vida.



ESPERMATOZOIDE 1  
Recuperado de <http://lh3.ggpht.com/-koQM-ajB8g/UFnaNhWTBel/>



ESPERMATOZOIDE 2  
Recuperado de <http://cdn2.mommyish.com/wp-content/uploads/2013/06/sperm-bank-260x185.jpg>



## CROMOSOMAS

Al analizar la ilustración se percibe la forma de “X” que maneja el cromosoma, también el manejo de texturas curvas que parecieran que le dan forma. En base a ese análisis se realiza el siguiente bocetaje.

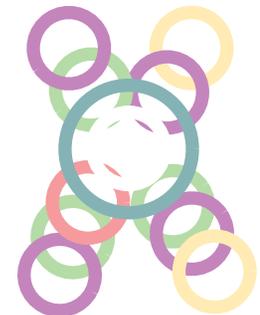
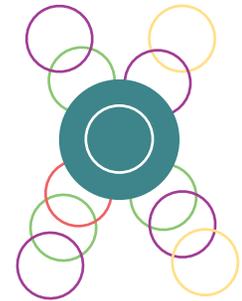
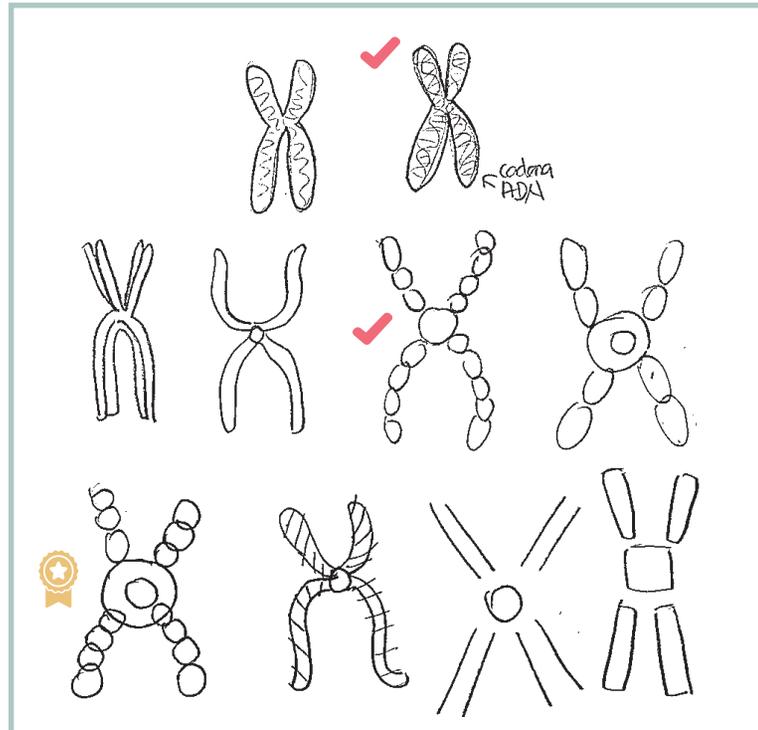


Con los cromosomas se bocetó de acuerdo con la estructura biológica que tienen y para unificar con los principales en la animación se decidió mantener un estilo muy geométrico. Para el color se manejó la paleta de colores ya antes mesionada, se utilizó muchos colores para representar los diversos elementos que representa el cromosoma en el ADN.



CROMOSOMAS

Recuperado de <http://curiositi.info/wp-content/uploads/2015/03/Cu%C3%A1ntos-cromosomas-tiene-el-ser-humano.jpg>

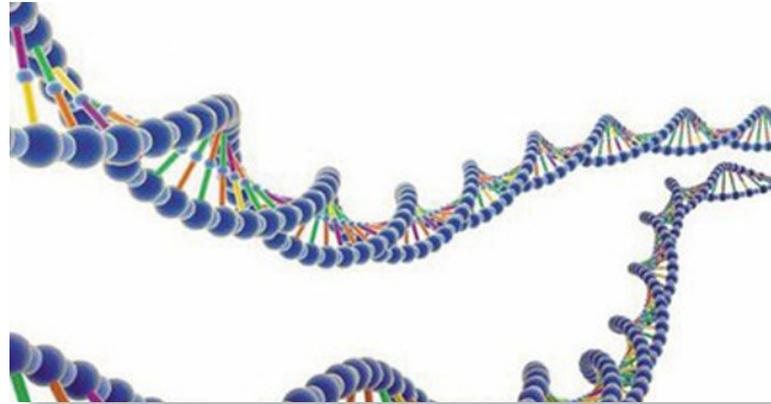


## ADN

Al analizar la ilustración se identifica que el esqueleto en zig zag del ADN son los cromosomas entre cruzados. Por lo que se decide mantener el boceto de los cromosomas anteriormente bocetado en el diseño del ADN.

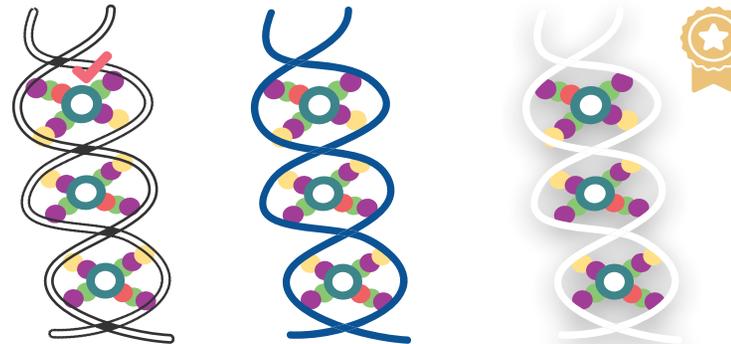
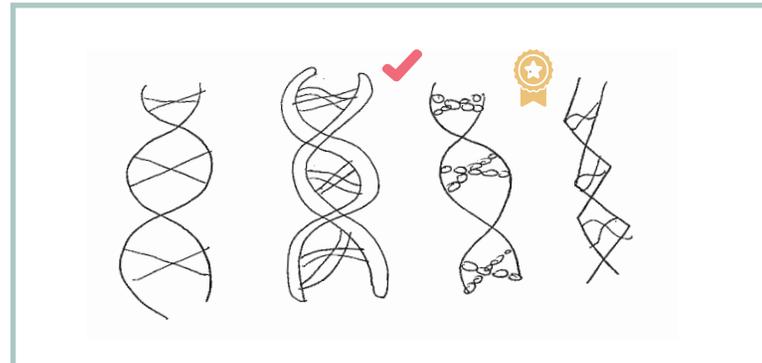


Este es formado por cromosomas, el boceto mas que todo es la estructura que servira para sostener al cromosoma. Se intenta abstraer lo mas posible con el fin de desarrollar un elemento que no le quite protagonismo al óvulo, cigoto y el espermatozoide.



CROMOSOMAS

Recuperado de <http://fotos.cloud.noticias24.com/adn26lbr630.jpg>



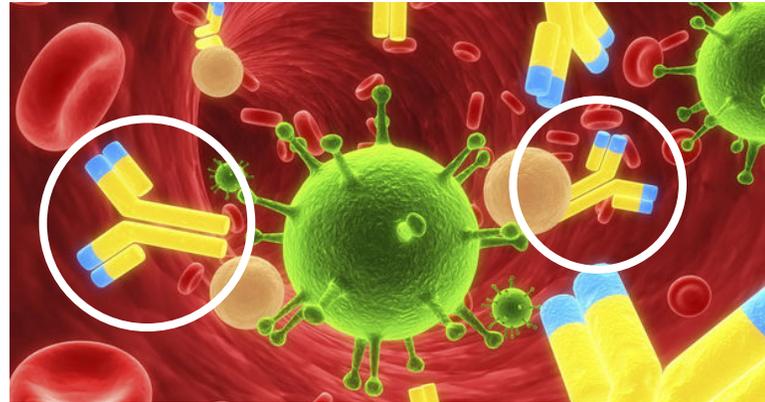
## ANTICUERPOS

Al igual que con los demás se utilizó una abstracción de la fotografía del anticuerpo.



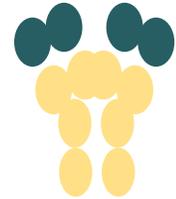
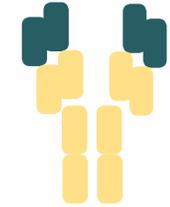
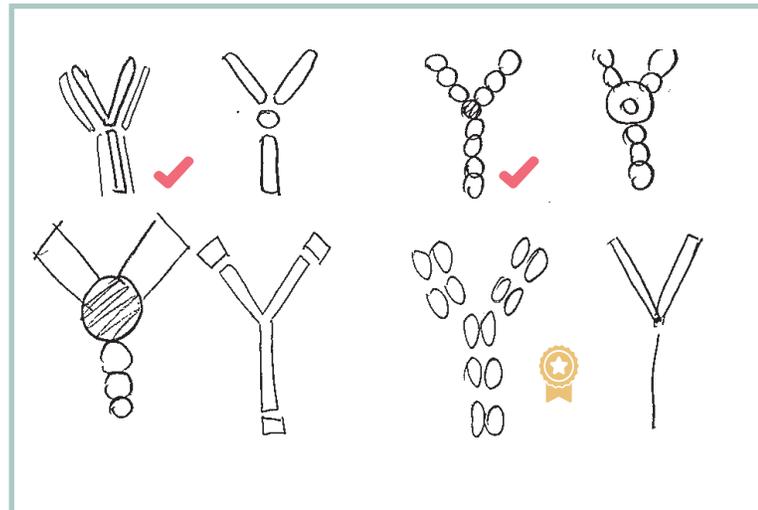
Se intenta manejar una versión abstracta pero que refleje que es un microorganismo. Brindándole un aspecto que sin importar si el grupo objetivo tiene o no conocimiento de la forma de un anticuerpo en la vida real este hace notar su presencia con su forma geométrica.

En esta etapa se inicia analizando los movimientos a realizar en la animación. Por ejemplo el pasar del óvulo de un lugar a otro.



ANTICUERPOS

[http://images.teinteresa.es/salud/Anticuerpo\\_TINIMA20130804\\_0046\\_5.jpg](http://images.teinteresa.es/salud/Anticuerpo_TINIMA20130804_0046_5.jpg)



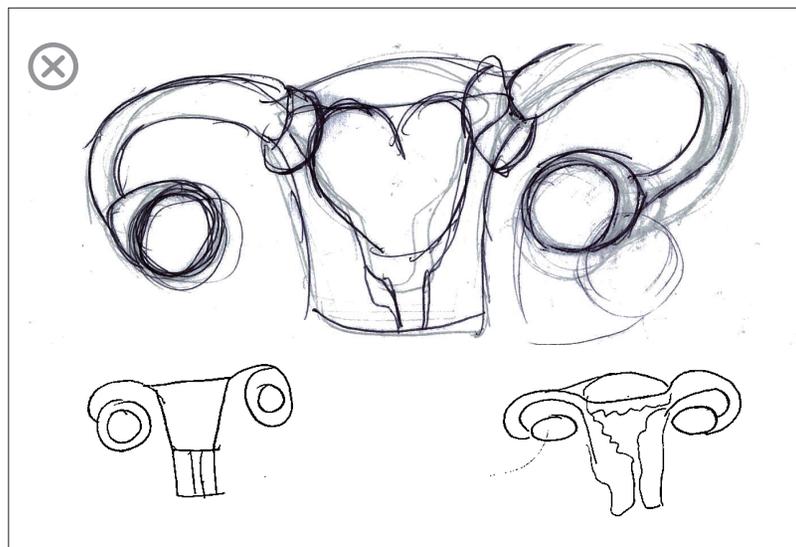
## ILUSTRACIÓN PARA FONDOS

### 1. ILUSTRACIÓN:

#### SISTEMA REPRODUCTOR FEMENINO.

Se inicia con la elaboración de bocetos con los rasgos más sobresalientes del sistema reproductor. Esta ilustración servirá de fondo por lo que la ilustración debe de ser detallada y de buena calidad para poder así hacerle zoom in y out sin problema.

Se realizó distintos bocetos para el esqueleto de la ilustración antes de desarrollarla.



Se inicia con el bocetaje a mano del sistema reproductor femenino el cuál a través de figuras geométricas y abstractas desea reflejar la figura del sistema reproductor de una forma sobria y elegante.

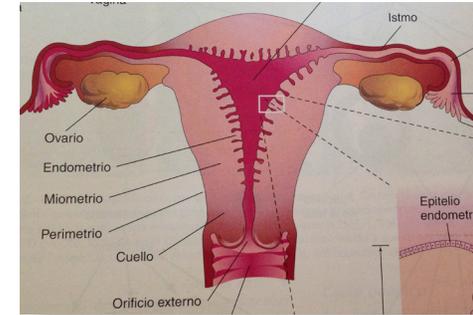


Claramente se evidencia que el divorcio visual de la ilustración vectorial ya antes planteada en la codificación del mensaje.

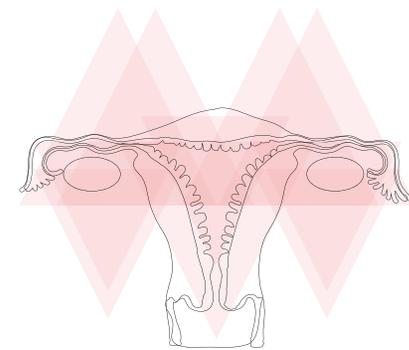
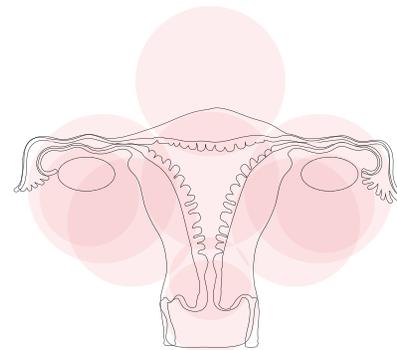
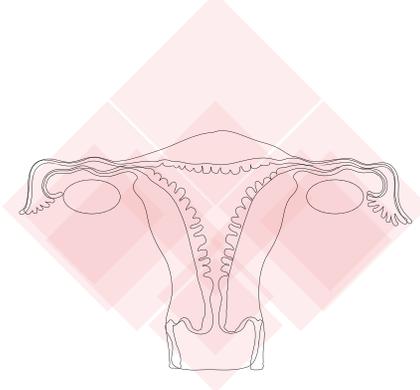
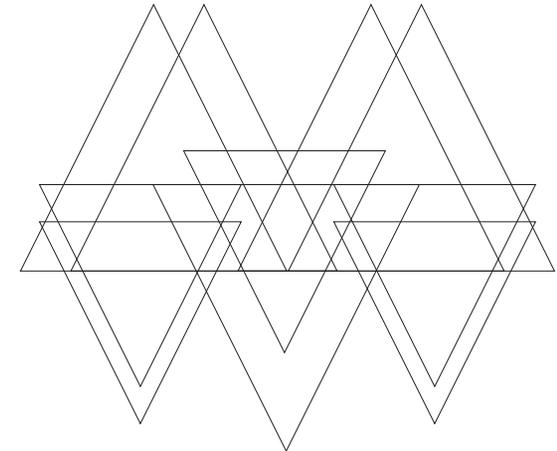
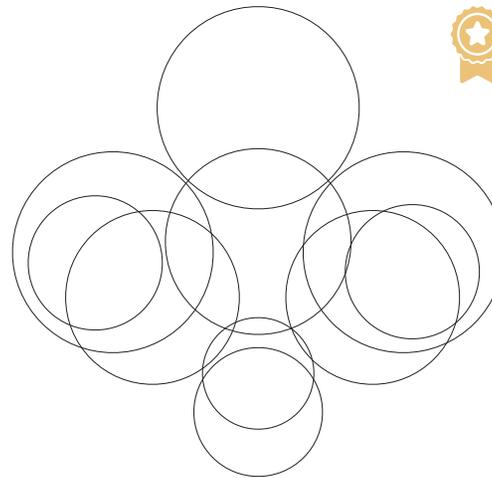
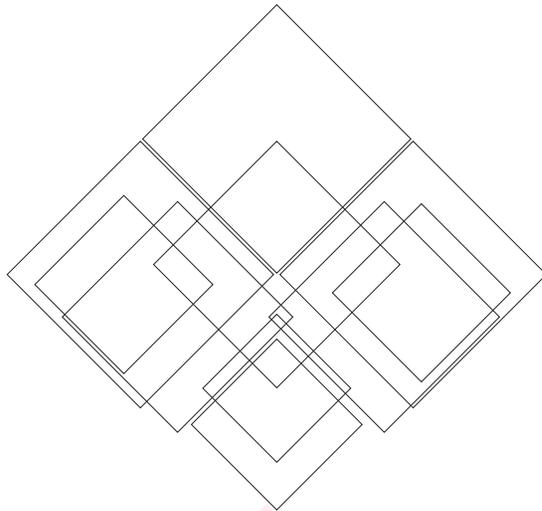
El corazón de la ilustración superior más que aportarle a la ilustración no se deforma la figura.

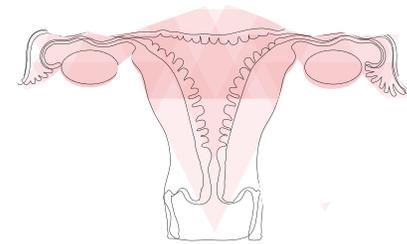
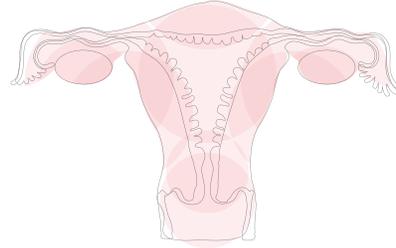
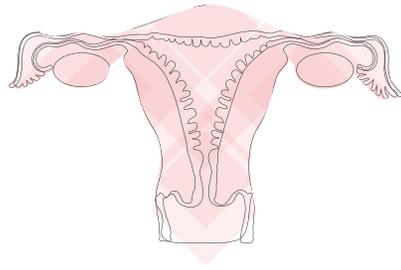


Se decide bocetar utilizando la metodología biomimicry, estructurando con figuras geométricas en base a un elemento de la naturaleza, en este caso el sistema reproductor femenino. Utilizando la fotografía de la derecha se realizaron propuestas para las estructuras de la imagen de fondo. Se boceta estructurar la imagen con tres figuras diferentes para poder definir una con la que se pueda bocetar las demás ilustraciones.



SISTEMA REPRODUCTOS FEMENINO  
Imagen proporcionada por ASOVID



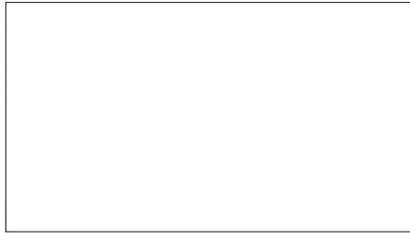


Se decide que aún así las cuadradas y triangulares connotan seriedad y formalidad, utilizar la estructura circular le aporta al diseño delicadeza y sensibilidad que puede contribuir al mensaje.

## Propuesta preliminar

Posterior a definir el storyline, el storyboard, las ilustraciones de fondo y los elementos principales en la animación se procede al desarrollo de dicha animación. Está utiliza Adobe After Effect CC logrando así animar la propuesta preliminar que se presenta a continuación:

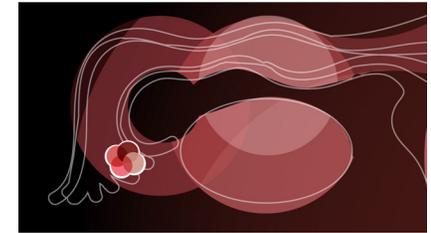
ESCENA 1



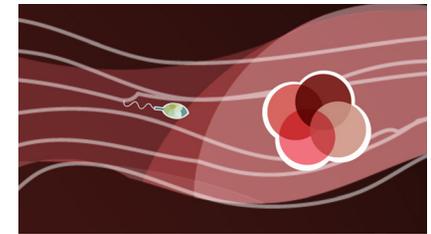
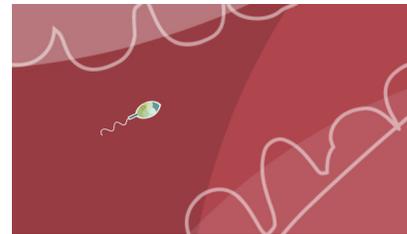
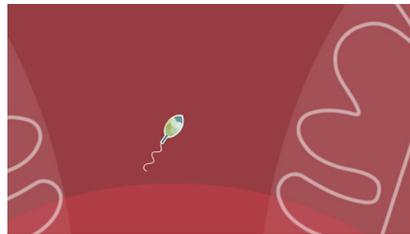
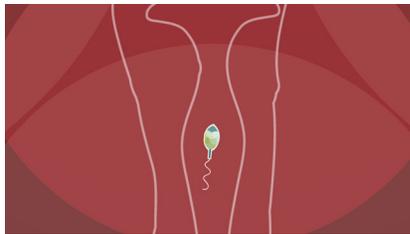
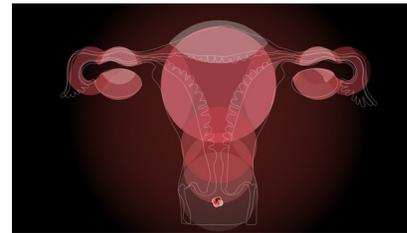
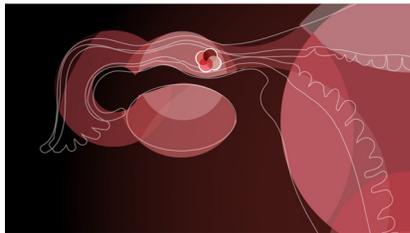
# LA VIDA

DESDE LA CONCEPCIÓN

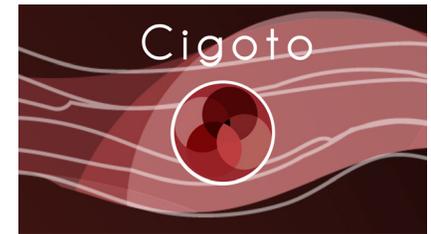
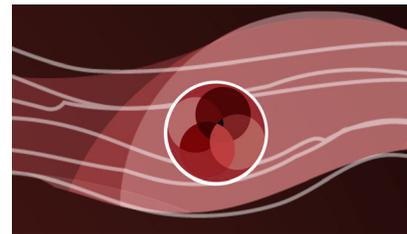
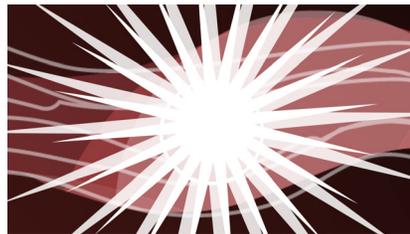
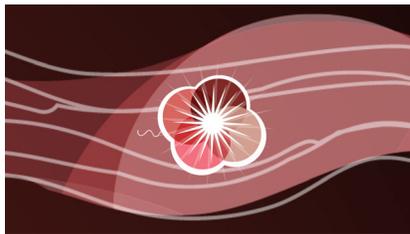
ESCENA 2

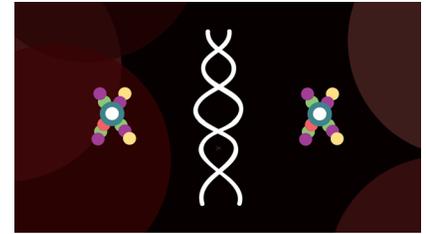
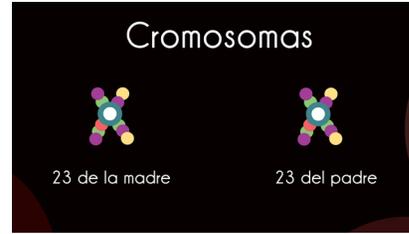
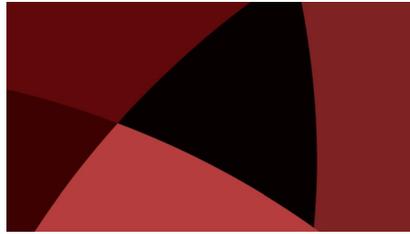
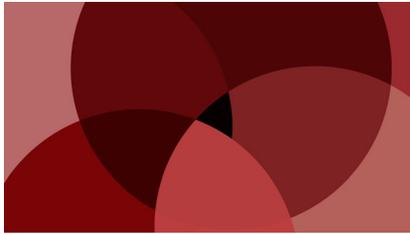


ESCENA 3

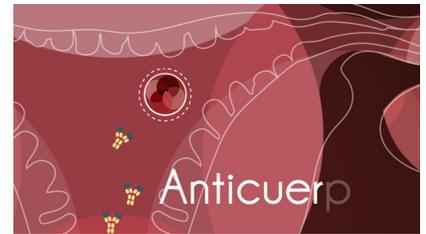
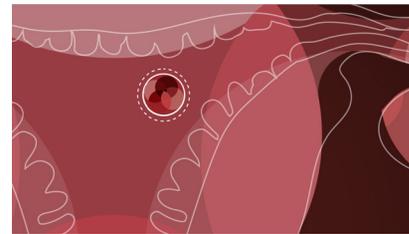
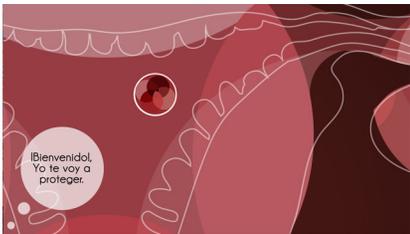
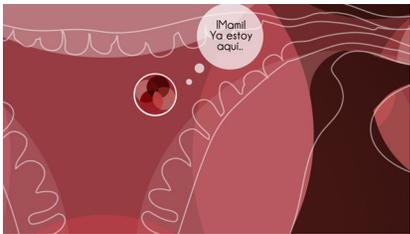
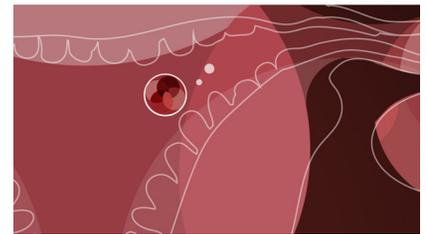
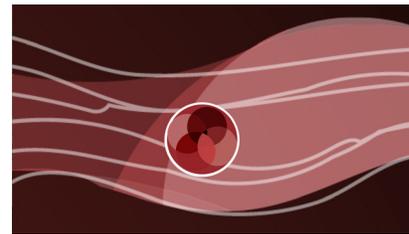
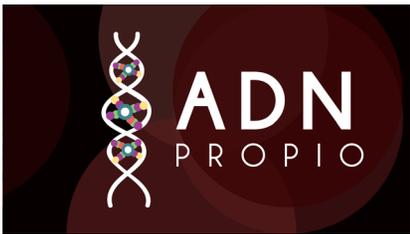
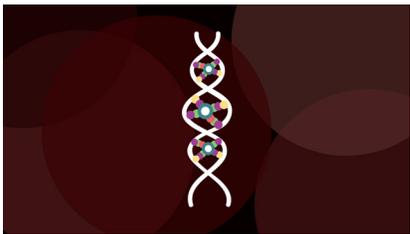


ESCENA 4

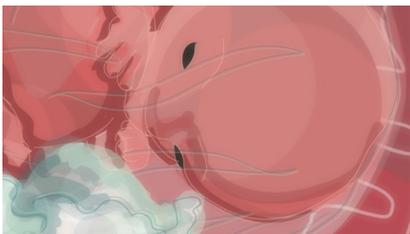




ESCENA 5



ESCENA 6



ESCENA 7



ESCENA 8

RESPETA TU VIDA

RESPETA LA DE  
LOS DEMAS



## VALIDACIÓN

El punto de desarrollar un proyecto de diseño para ASOVID es que este sea funcional y pueda brindarle resultados positivos y notables. Para poder comprobar que este proyecto es funcional se desarrollaron tres instrumentos de validación (Ver anexos 5, 6 Y 7) en los cuales fueron realizados por tres distintos grupos:

- Los expertos en el tema.
- El grupo objetivo.
- Diseñador gráfico.

### PROCESO DE VALIDACIÓN

A grandes rasgos se puede decir que el proceso de validación se inicia con el desarrollo del instrumento específico para cada uno de estos grupos. Esté fue una encuesta realizada en Google Drive.

#### Para el grupo objetivo

Esta es una encuesta realizada para los jóvenes que se estudiaron en la parte de grupo objetivo, de 18 a 25 años, estudiantes de la Universidad Rafael Landívar. A ellos se les preguntó acerca de las limitaciones de recibir el mensaje. Muchas veces puede pasar que a pesar de que el instrumento de grupo objetivo se les preguntó si ellos recibieron educación sexual, puede que ellos no tengan presente el tema o de las partes del sistema reproductor, creando problemática debido a que puede que no lo entienden. Por esta misma razón a la hora de desarrollar el storyboard se pensó en no abarcar muchos términos científicos para que no sintiera que era una cátedra de las partes del cuerpo.

#### Para Diseñador gráfico:

En este instrumento se inclinó más a la función y tecnología. Por ejemplo se preguntó si la resolución con la que se trabajó es la ideal o si el manejo de un software le brinda a la animación una mejor fluidez o se recomienda mezclar con otro, otra pregunta es si la animación era fluida o se miran “Brincos” en ella. Si el estilo gráfico está notablemente ligado al concepto de diseño. Preguntas que por lo general sólo un diseñador gráfico podría responder.

#### Para expertos en el tema:

El experto como el nombre lo dice se le preguntaron cuestiones en relación específicamente ligadas a la temática trabajada en el vídeo. El experto debe

de sentirse identificado no solo con la temática sino con el cliente debe de poder contestar si la forma que se planea utilizar es la funcional para transmitir el mensaje.

### **SELECCIÓN DE PERSONAS PARA PASAR LOS INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN.**

Los instrumentos estaban destinado a tres perfiles distintos la forma en que se distribuyeron fue la siguiente:

#### **Para el grupo objetivo:**

Se seleccionó a un grupo de 30 jóvenes quienes cumplieran con el perfil. A los mismos se les compartió el instrumento a través de Facebook.

#### **Para el expertos en el tema:**

Se seleccionó a un grupo de psicólogos expertos en jóvenes/adultos y al

presidente de la Asociación de Vida y Dignidad Humana.

- **Presidente de ASOVID:**  
Lcdo. Alfonso Brañas
- **Psicólogo URL:** Lcdo. Mario René Velásquez
- **Psicóloga URL:**  
Lcda. Paulina Samayoa

#### **Para en Diseño Gráfico:**

Se seleccionó a un grupo de diseñadores gráficos en los cuales se encuentra:

- **Un animador :**  
Lcdo. Rodrigo Tejeda Rubio
- **Una animadora:**  
Lcda. Giselle Pérez
- **Diseñador gráfico:**  
Lcda. Luisa Aparicio

### **RESPUESTAS DE LOS INSTRUMENTOS:**

#### **Grupo Objetivo:**

En síntesis las respuestas que se obtuvieron con el instrumento de validación es que la mayoría si entendió perfectamente el contenido del video, pero aun así lo comprendieron esté no los hizo apreciar más la vida. Les enseñó datos interesantes sobre la vida antes del nacimiento y si este fuera presentado durante de un seminario sobre la vida les ayudaría a prestar más atención. Gráficamente si les llama la atención, vale la pena mencionar que en las observaciones varios comentaron sobre lo mucho que les había gustado pero varios comentaron sobre la ausencia de un mensaje que les hiciera reflexionar.

En las observaciones mencionaron que durante la parte del “abrazo del endométrio” les aburrió ya que dura demasiado tiempo.

**Experto en el tema:**

En este instrumento se evidencia que el 100% consideran que el tema si se da a entender, de la misma forma les enseña sobre la vida antes del nacimiento haciendo conciencia sobre el tema defensa de la vida desde la concepción. Los tres concuerdan que la narración del video tiene coherencia, la línea gráfica es visualmente atractiva para el grupo objetivo y en general el video es funcional.

En las observaciones colocaron que era un mensaje adecuado para la población de Guatemala. Agregaron que vale la pena reforzar la parte en que se hace conciencia sobre lo hermoso de la vida.

**Diseñador gráfico**

Las respuestas indicaron que el 100% considera que el video refleja el concepto de diseño manejado, que la tendencia biomimicry es adecuada para jóvenes

de 18 a 25 años. La tipografía es legible, visualmente agradable y funcional. Maneja correctamente los tiempos para animar y posee un formato ideal. Todos concuerdan en que las ilustraciones de óvulo, esperma y cigoto no se divorcian de la línea gráfica manejada. Para el 67% de los encuestados el vídeo es funcional para el 33% debe de realizarse algunos cambios para lograr un mejor resultado el cual desarrolle una reflexión en el joven.

En las observaciones resaltarón la aparición de un salto en la animación durante la transformación del óvulo a cigoto. Se hizo la observación que en ese punto se le podría agregar un poco de fluidez o incorporar alguno de los principios de animación. Por otro lado también se recalcó la ausencia de créditos.

TABLA DE MODIFICACIONES

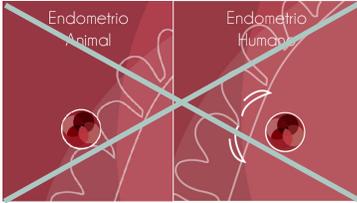
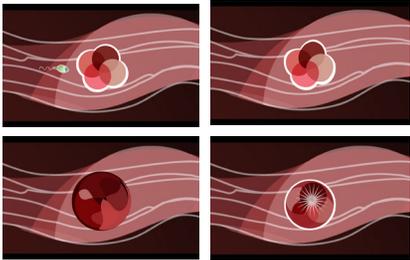
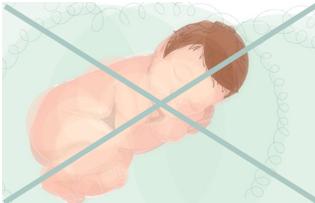
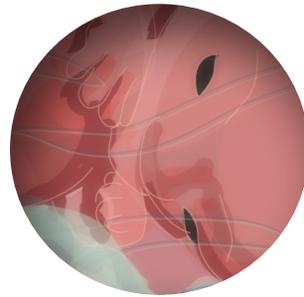
ANTES		DESPUÉS	
ESCENAS PROBLEMÁTICA DETECTADA EN VALIDACIÓN	ANTES	DECISIONES TOMADAS	EJEMPLO GRÁFICO
1	<p><b>ESCENA:</b> Comparación endometrio humano con el animal.</p>	<p>De acuerdo con el storyline elaborado esta escena estaba incluida. Pero la narración tiene duración de 20 segundos y los gráficos solo llegaban a animados durante 3 seg.</p>	<p>Se toma la decisión de eliminar la escena debido a que esta demoraba mucho y podía aburrir al grupo objetivo.</p> 
2	<p><b>ESCENA:</b> Brillo cuando nace el Alma.</p>	<p>En la propuesta preliminar se notaron algunos saltos en la animación. Por otro lado los resultados de las validaciones de Diseñadores gráficos indicaron que se podría agregar alguno de los principios de animación.</p>	<p>Se consideró que esta escena se presta para agregarle el principio de <i>Stretch and squash</i> (Mencionado anteriormente en el contenido de diseño). Y alguna transformación de óvulo a cigoto que presenta más fluidez visual.</p> 
3	<p><b>ESCENA:</b> BEBÉ FUERA DEL VIENTRE</p> 	<p>Originalmente de había idealizado un video donde apareciera el bebé durmiendo tranquilamente. De acuerdo con los resultados de las validaciones esta escena no aportaba suficientemente emoción para que el espectador se sintiera identificado.</p>	<p>Se decide cortar con la escena final donde aparecía el bebé fuera del vientre. Se le agrega la ilustración de un bebé en la cuna del hospital, esta ilustración se va desvaneciendo hasta describir el video de un bebé. Se considera que este simple video donde se observa a un bebé haciendo leves movimientos contiene suficiente emoción y ternura para poder cumplir con el objetivo del proyecto.</p> <p>Welcome baby! Por: Florian Tschumy Obtenido en: <a href="https://vimeo.com/37390043">https://vimeo.com/37390043</a></p> 

TABLA DE MODIFICACIONES

DECISIONES TOMADAS	ANTES		DESPUÉS
<p>4</p> <p><b>ESCENA:</b> Texto concientizador.</p>	<p>La penúltima escena se muestra un texto que invita a hacer conciencia sobre la vida. El texto dice “Respeto tu vida, respeto la de los demás”. Por lo que no estaba cumpliendo con su objetivo.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Se decide quitar este texto debido a que no motivaba al espectador. Esa escena es remplazada por cinco breves escenas de texto con frases provida de reconocidos pensadores. Citas que fundamentan el porqué es bueno vivir una vida llena de amor y actitud provida.</p> <p><b>Las frases son las siguientes:</b> <i>Dios mio, tu fuiste quien me formó en el vientre de mi madre. tu fuiste quien formó cada parte de mi cuerpo. soy una creación maravillosa y por eso te doy gracias.</i> Salmo 139:13-14</p> <p><i>La felicidad esta hecha de los detalles más pequeños...</i> Katherine Pancol</p> <p><i>Donde reina el amor, sobran las leyes.</i> Platón</p> <p><i>Si te preocupas por lo que podría ser, y te preguntas por lo que podría haber sido, ignorarás lo que realmente es.</i> Budah.</p> <p><i>Vivimos en el mundo cuando amamos, sólo una vida compartida con los demás merece la pena ser vivida.</i> Albert Einstein.</p> <p><i>Vi el mundo entero, aprendí algo de la gente de cada lugar. Hay verdades en el hinduismo, en el cristianismo, en el islám, en todas las religiones. Y concluí que la única religión es el amor.</i> Muhammad Ali.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p><b>SALMO 139: 13, 14</b></p>   <p><b>ALBERT EINSTEIND</b></p>   <p><b>MUHAMMAD ALI</b></p>   </div> <div style="width: 48%;"> <p><b>KATHERINE PANCOL</b></p>  <p><b>PLATÓN</b></p>  <p><b>BUDA</b></p>   </div> </div>
<p>5</p> <p><b>ESCENA:</b> Créditos</p>	<p>En los resultados de las validaciones se resaltó el hecho que el video no contaba con una escena de créditos.</p>	<p>Se tomó la decisión de incorporar los créditos de música de fondo, narrador, video del bebé, del diseñador y de la asociación.</p>	



## GESTIÓN IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO

## PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

Al conocer la problemática que ASOVID, asociación dedicada a la defensa de la vida y dignidad humana. Se percibió la importancia del manejar mensajes para generar un cambio significativo en la vida de las personas que haciendo que puedan apreciar la vida desde su inicio y preparese con emoción para la aventura que viene en camino.

Considerando lo anterior como propuesta final se desarrolló una animación que funciona como recurso pedagógico para ser utilizado por facilitadores de ASOVID durante el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo”. Buscando dar una explicación, reflexión

y/o una motivación al joven universitario de 18 a 25 años, en especial a los que ya han recibido la noticia de que se convertirán en padres.

Para esto se realizó una investigación árdua investigación sobre los temas relacionados a la vida y el inicio de la vida así como de los materiales gráficos. También se analizó el grupo objetivo ayudando significativamente a conocer los gustos e intereses para concretar en un resultado que encajara perfectamente con ellos. Por ejemplo ayudó a asegurar la utilización de un video como material a trabajar.

La propuesta final utiliza el concepto de “Vectorizando una vida”, trabajando

el temática referente a la vida desde su concepción dentro de una animación elaborada con vectores.

La función de la animación se cumple al presentar datos importantes, poco conocidos sobre el embarazo y el desarrollo del bebé, ayudando así a brindar una explicación sobre lo que significa esta embarazada y la importante conexión entre el feto y la madre. También se presentan frases acerca del amor a la vida. Estas frases son de autores reconocidos como Platón, Albert Einstein, El salmo de la biblia, Muhammad Ali, Buda y Katherine Panóc procurando una selección pensadores de diversas religiones y creencias para poder sembrar en el grupo objetivo

reflexión respecto al valor de la vida sin importar su religiones y creencias. Por último se presenta un segmento dentro de la animación en el que una ilustración de un bebé se convierte en un video real. Luego de la explicación y reflexión sobre el valor de la vida, presentar a un bebé con un alto nivel de ternura, inocencia y carisma brinda al espectador la motivación ideal para escuchar con buen actitud el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo”.

Esta animación utiliza el concepto “Vectorizando una vida” cual de forma connotativa refleja la importancia de una transformación positiva en una vida ajena a través de las decisiones que se toman día a día. Denotativamente utiliza vectores a lo largo de toda la animación, utiliza el método Biomimicry para abstraer de los elementos de la naturaleza ilustraciones vectoriales. Logrando así “Vectorizar” una actitud pro vida en los jóvenes a través del video y seminario que se les presentara ASOVID.

El estilo gráfico con el que se realizarón las ilustraciones es el *biomimicry*, utiliza como técnica el vectorizar un elemento de la naturaleza para desarrollar una ilustración vectorial. Dichas ilustraciones se hacen presente a los largo de toda la animación refrenado así el concepto trabajado.

En general el video logra transmitir conocimientos, reflexiones y motivaciones para que el espectador obtenga una mejor experiencia en dicho seminario.

## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN

Escena # 1



 Aparece el título del video.

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

Escena # 2



 Frase 1: Dios mío, tu fuiste quien me formó en el vientre de mi madre.

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

Escena # 2



 Tu fuiste quien formó cada parte de mi cuerpo. soy una creación maravillosa y por eso te doy gracias. Salmo 139:13-14

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

Escena # 3

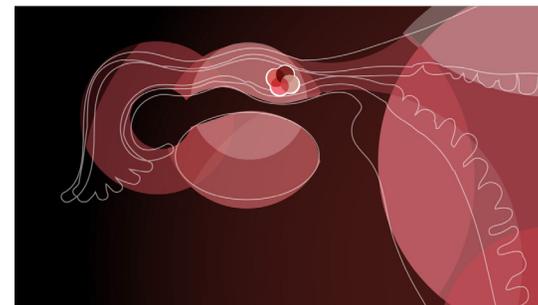


 Se presenta al óvulo.

 "La vida comienza en la mujer y su ciclo menstrual..."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

Escena # 3



 Óvulo baja por el sistema reproductor femenino.

 "El óvulo baja por las trompas de falopio, y cuando este no es fecundado bajará en la menstruación."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

Escena # 3



 Óvulo bajando por el sistema reproductor femenino.

 "Cuando no baja, es porque se ha creado la vida."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN

Escena # 4



 Frase 2: Las felicidad esta hecha de los detalles más pequeños"... Katherine Pancol

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

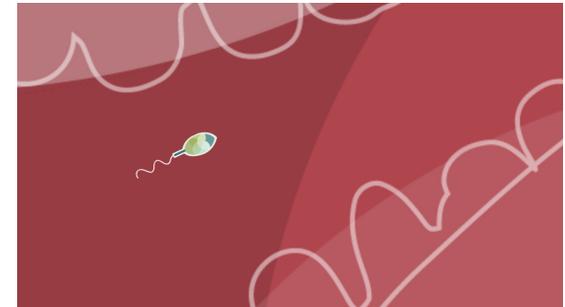
Escena # 5



 Se presenta al Esperma.

 "Cuando el esperma entra en el óvulo..."

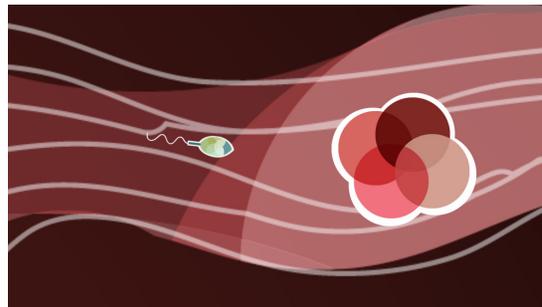
 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 El esperma nada hacia el óvulo.

 "...se da la fecundación."

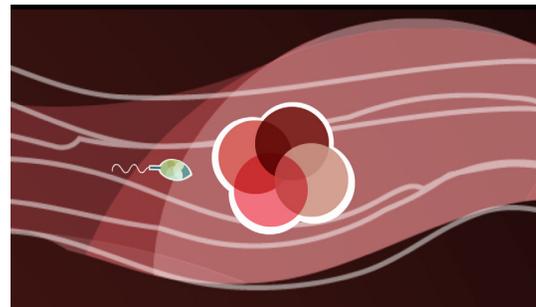
 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 El esperma nada hacia el óvulo.

 "Inicia la formación de un nuevo ser humano."

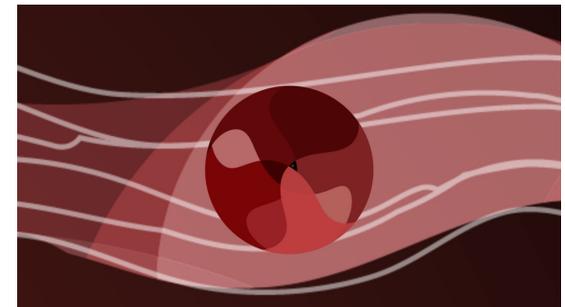
 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 El esperma nada hacia el óvulo.

 ...

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



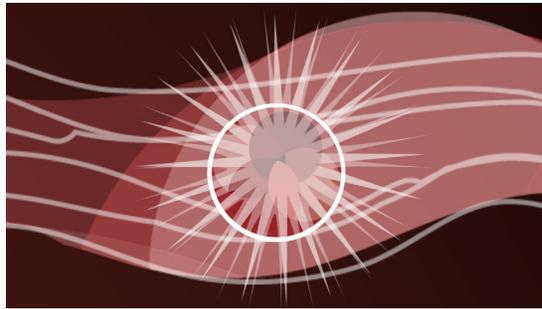
 El esperma se integra con el óvulo.

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN

Escena # 6



 Destello de la unión del óvulo y el espermia.

 \*Dato curioso: Existen genetistas que dicen haber visto un destello al instante en que el espermia entra al óvulo, algunos lo llaman el alma.\*

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

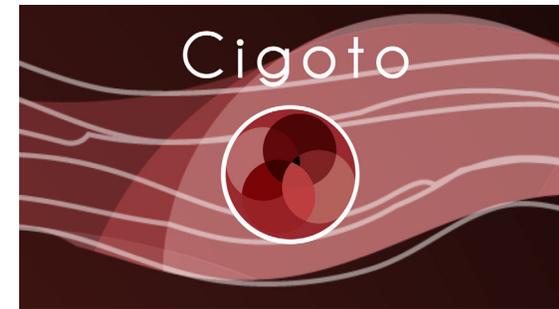


 Frase 3: Donde reina el amor, sobran las leyes. Platón

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

Escena # 7



 Se presenta al Cigoto.

 "En términos científicos, recibe el nombre de cigoto..."

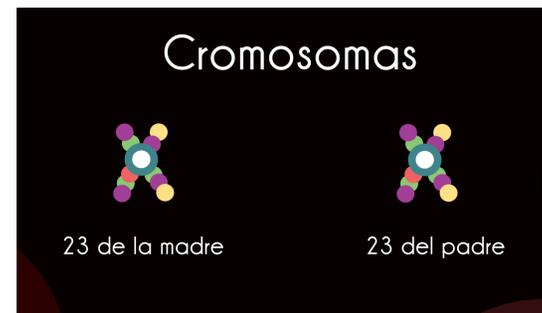
 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 Se presenta al Cigoto.

 "Al convertirse en cigoto..."

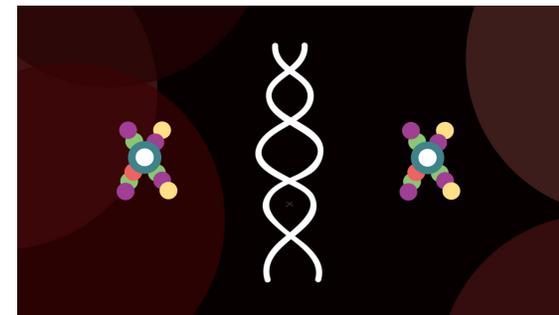
 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 Demostración de la formación del ADN.

 "Recibe 23 cromosomas de la madre y 23 del padre..."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



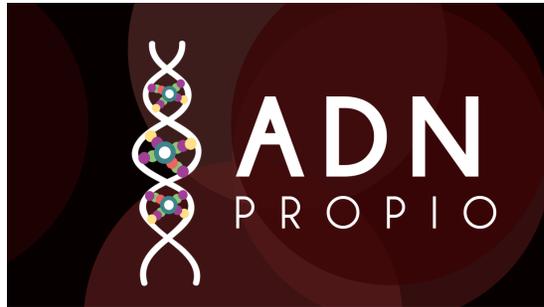
 Demostración de la formación del ADN.

 "Creando entonces un ser con un ADN propio."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN

### Escena # 8



 Demostración de la formación del ADN.

 "Un ADN diferente al de los progenitores."

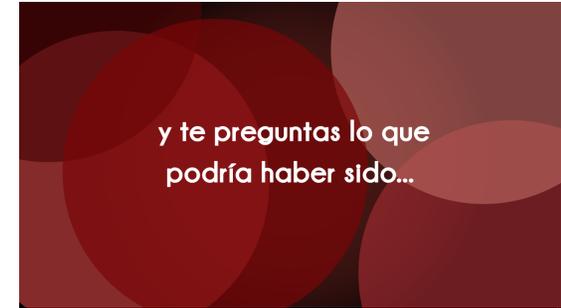
 "I'll keep you safe" - Slepping at last



 Frase 4: Si te preocupas por lo que podría ser,

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Slepping at last



 y te preguntas por lo que podría haber sido,

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Slepping at last

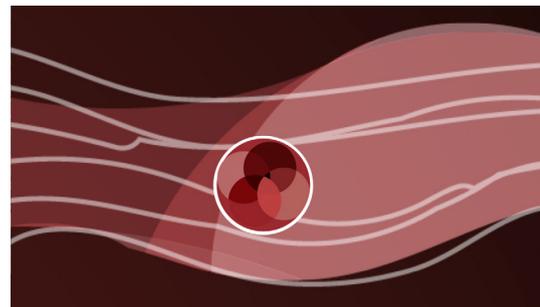
### Escena # 9



 Ignorarás lo que realmente es. Buda.

 No hay narración.

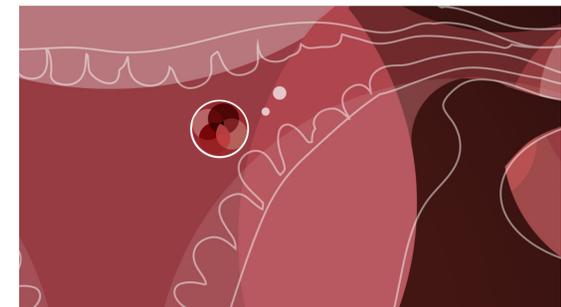
 "I'll keep you safe" - Slepping at last



 Cigoto baja por las trompas de falopio.

 "Otro dato curioso es que en la concepción..."

 "I'll keep you safe" - Slepping at last



 Cigoto baja por las trompas de falopio.

 "el cigoto se comunica químicamente con la madre..."

 "I'll keep you safe" - Slepping at last

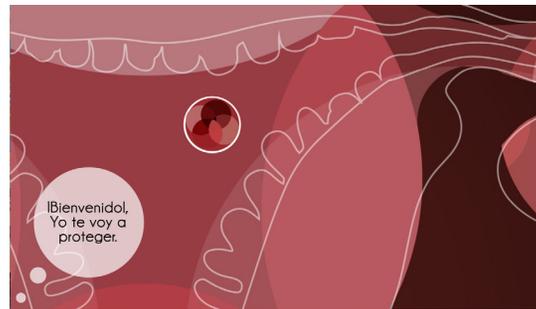
## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN



 El cigoto baja por las trompas de falopio y se comunica con la madre,

 "Haciéndole saber que existe."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 El cigoto se comunica químicamente con la madre,

 "Ella inmediatamente le da la bienvenida..."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 El cigoto es atacado por los anticuerpos.

 "cubriendo el cigoto con una membrana protectora"

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 Una membrana cubre al cigoto del ataque de los anticuerpos.

 "...la cual funciona como escudo para que los anticuerpos que la protegen a ella."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

### Escena # 10



 Vivimos en el mundo cuando amamos,

 No hay narración...

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



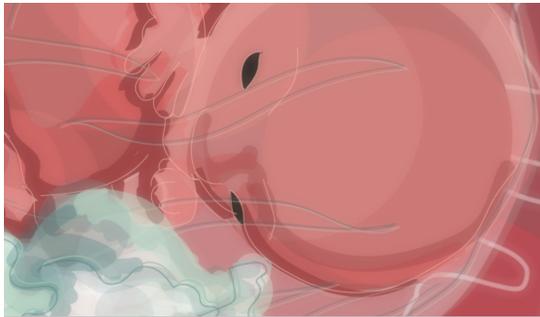
 Sólo una vida compartida con los demás merece la pena ser vivida. Albert Einstein.

 No hay narración.

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last

## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN

Escena # 11



 Bebé desarrollándose en el vientre materno.

 "Existen muchas formas de demostrar científicamente que nuestro cuerpo esta diseñado para formar vida y perpetuar la especie."

 "I'll keep you safe" - Sleeping at last



 Black out para cambiar de escena.

 "Lo curioso es que el nacimiento es la culminación de nueve meses de desarrollo interno. Nueve meses con nuestra madre."

 "We bought a Zoo" - Jónsi

Escena # 12



 Ilustración de bebé recién nacido.

 "Un período que marca el inicio del disfrute maravilloso de la vida. Es el mejor final para saber que apenas es el comienzo."

 "We bought a Zoo" - Jónsi

Escena # 13



 Ilustración desaparece y se convierte en video de un bebé recién nacido.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi



 Video de un bebé recién nacido.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi



 Video de un bebé recién nacido.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi

## STORYBOARD: LA VIDA DESDE LA CONCEPCIÓN

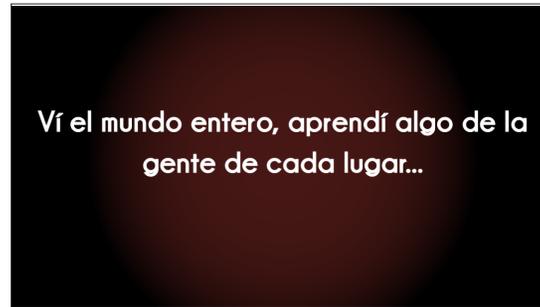
### Escena # 14



 Video de un bebé recién nacido.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi



 Frase 6: Ví el mundo entero, aprendí algo de la gente de cada lugar.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi



 hay verdades en el hinduismo, en el cristianismo, en el islam, en todas las religiones.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi

### Escena # 15



 y también en el hablar sincero, la única religión es el amor. Muhammad Ali.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi

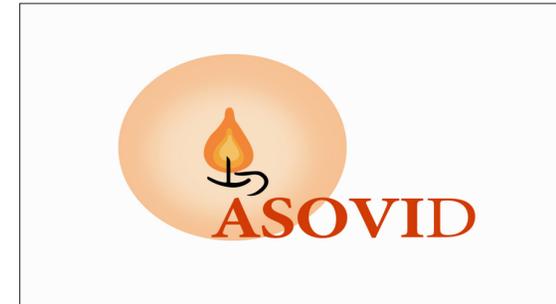


 Se presentan los créditos de animación, video, música y narración.

 No hay narración.

 "We bought a Zoo" - Jónsi

### Escena # 16



 Cierro el video con el logotipo de ASOVID.

 No hay narración.

 Finaliza la música.

## STORYLINE

El storyline de la propuesta final es desarrollado siguiendo los consejos de Bastos (2006) quien altamente recomienda ser muy conciso y directo con el mensaje. Teniendo clara la estructura del mensaje que se quiere enviar el Storyline del video se estructura de la siguiente manera:

1. Título
2. Frase católica
3. Breve introducción sobre el inicio de la vida.
4. Frase Pionera literatura
5. Dato curioso del embarazo: El Alma
6. Frase filósofo
7. Dato ADN
8. Frase Budista
9. Dato curioso del embarazo: Cigoto y la madre
10. Frase Científico
11. Motivación sobre el formar vida
12. Video bebé tierno
13. Frase que resume que lo más importante no es la creencia sino el amor.
14. Créditos y ASOVID

El mensaje central del video esta pensado para diversas mentes y criterios de los jóvenes. Es un mensaje para percatarse de que

todos comparten el mismo el hecho que estan vivos e invita a reflexionar sobre la tomar decisiones que fomenten la vida.

### **Diversos criterios de los jóvenes espectadores**

El utilizar frases de reconocidos pensadores, ayudará al joven a prestar mayor atención. Aprender y posiblemente en un futuro aplicar esa frase a su vida. Por otro lado resalta datos curiosos del embarazo muy poco conocidos que despiertan la curiosidad del joven.

Se decide que el video no debe de tener una inclinación científica o católica, filosofica ya que al ser tan variado el grupo de jóvenes la mejor opción era brindar una mezcla de varios criterios que guiarán por un mismo camino.

### **Factor de ternura**

Weinschenk (2011) recomienda que para garantizar que el video sea memorable el climax del video debe de ubicarse al principio del video o en la parte final, la parte de enmedio será la que menos se recuerde. Por esta razón se decide que el videoclip del bebé va ubicado en la parte final, cerrando con broche de oro y dejando en el joven un sentimiento de ternura, motivación y reflexión.

## STORYLINE FINAL

### Escena 1: Título del video

La vida desde la concepción.

### Escena 2: Frase 1

Dios mio, tu fuiste quien me formó en el vientre de mi madre. tu fuiste quien formó cada parte de mi cuerpo. soy una creación maravillosa y por eso te doy gracias.  
Salmo 139:13-14

### Escena 3: Animación & Narración

La vida comienza en la mujer y su ciclo menstrual. Ese es el origen de la vida. El óvulo baja por las trompas de falopio, y cuando este no es fecundado bajará en la menstruación. Cuando no baja, es porque se ha creado la vida.

### Escena 4: Frase 2

"Las felicidad esta hecha de los detalles más pequeños"... Katherine Pancol

### Escena 5: Animación & Narración

Cuando el espermatozoide entra en el óvulo, se da la fecundación. Inicia la formación de un nuevo ser humano. En términos científicos, recibe el nombre de cigoto.

\*Dato curioso: Existen genetistas que dicen haber visto un destello al instante en que el espermatozoide entra al óvulo, algunos lo llaman el alma.

### Escena 6: Frase 3

Donde reina el amor, sobran las leyes. Platón

### Escena 7: Animación & Narración

Al convertirse en cigoto, recibe 23 cromosomas de la madre y 23 del padre, creando entonces un ser con un ADN propio. Un ADN diferente al de los progenitores.

### Escena 8: Frase 4

Si te preocupas por lo que podría ser, y te preguntas por lo que podría haber sido, ignorarás lo que realmente es. Buda.

### Escena 9: Animación & Narración

Otro dato curioso es que en la concepción, el cigoto se comunica químicamente con la madre, haciéndole saber que existe. Ella inmediatamente le da la bienvenida, cubriendo el cigoto con una membrana protectora la cual funciona como escudo para que los anticuerpos que la protegen a ella.

### Escena 10: Frase 5

Vivimos en el mundo cuando amamos, sólo una vida compartida con los demás merece la pena ser vivida. Albert Einstein.

### Escena 11: Animación & Narración

Existen muchas formas de demostrar científicamente que nuestro cuerpo esta diseñado para formar vida y perpetuar la especie.

### Escena 11: Animación, videoclip & Narración

Lo curioso es que el nacimiento es la culminación de nueve meses de desarrollo interno. Nueve meses con nuestra madre. Un período que marca el inicio del disfrute maravilloso de la vida. Es el mejor final para saber que apenas es el comienzo.

### Escena 13: Animación & Narración

<https://vimeo.com/131127902>

### Escena 14: Frase 6

Vi el mundo entero, aprendi algo de la gente de cada lugar. hay verdades en el hinduismo, en el cristianismo, en el islam, en todas las religiones. y tambien en el hablar sincero, la unica religion es el amor. Muhammad Ali.

### Escena 15: Créditos

### Escena 16: ASOVID

## NARRADOR

La propuesta final se toma la decisión de utilizar a un narrador masculino interpretado por el estudiante de comunicación Angel Mazariegos Rivas, quien anteriormente ha desarrollado proyectos similares de locución y radio. Esto se decide debido a la serenidad y seriedad que transmite su tono de voz.

La grabación de la narración se desarrolla en el estudio de locución y Radio de la Universidad Rafael Landívar. Esta misma es levemente manipulada en Adobe Audition para eliminar sonidos innecesarios.

## MÚSICA DE FONDO

Canción # 1:

“I’ll keep you safe” - Slepping at last

La propuesta final inicia con esta melodía que mezcla desde piano, arpa, violín entre otros, creando en así un ambiente de curiosidad y fantasía.

Canción # 2:

“We bought a Zoo” - Jónsi

Se decide que esta canción es ideal para la escena del video clip del bebé en adelante, ya que utiliza una base de piano y violin. Su melodía invita a la imaginación y creatividad, fomentando en la escena pasión por el desarrollo de la vida del bebé. Con esta misma canción termina la propuesta.

## FORMATO



1280 x 720 pixeles

Tiene la función de segmentar o trazar un perímetro en el que se desarrolló la animación. Se toma la decisión de utilizar un formato de 1280x 720 pixeles debido a su fácil adaptación a diversas pantallas. Tomando en cuenta que el seminario de ASOVID es presentado en distintos salones este en ocasión utilizando proyectores, televisores o computadoras este

formato al ser reconocido y adaptable como Widescreen puede venir muy conveniente.

Vale la pena mencionar que el formato 1280x 720 pixeles cumple con los formatos manejados por youtube, este viene también cumple con la plataforma Widescreen.

## ILUSTRACIONES

### ELEMENTOS PRINCIPALES

Se toma la decisión de vectorizar los elementos principales utilizando la metodología biomimicry. Coloreados por círculos de diversas opacidades y colores cada uno lograr vectorizarse en un elemento importante dentro de la animación

#### Óvulo

Se toma la decisión de abstraer el conjunto de células al rededor unificadas, que presenta el óvulo real. Utilizando opacidad de colores para abstraer muy sutilmente una mariposa representando que en ese elemento hay vida. Este mismo detalle se presenta en los otros dos elementos de esperma y cigoto. Esta mariposa representa a la vida. Cuenta con una transformación a Cigoto que utiliza los principios de *Stretch and squash, appeal* entre otros.

#### Cigoto

Es una versión encapsulada del óvulo, este respresenta la vida protegida por una membrana principal. Los colores se intensifican en representación de que el cigoto ya es un organismo independiente.

#### Esperma

Continúa con la línea gráfica de la animación, en lo que varía es en la paleta de colores para diferenciar los generos. Cuenta con una animación en la cola que también utiliza alguno de los principios de animación aportando dinamismo y fluidez al esperma.

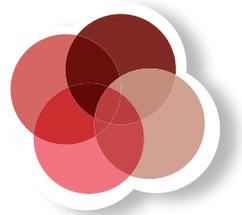
#### Cromosoma y ADN

El cromosomas abstrae su figura de la silueta del real, pero con la diferencia en los colores para ayudar a que el ADN se identifique fácilmente. El ADN básicamente esta contruido por tres cromosomas entrelazados por un dos trazos blancos. Se decidio utilizar una variación de colores para representar la información tan importante que determina el ADN. Con esto poder juntarlos en la animación.

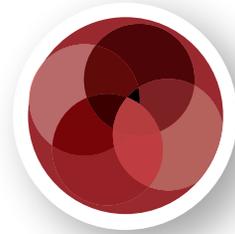
#### Anticuerpos

Los anticuerpos continúan con la metodología biomimicry, tomando la base al 100% del real. Construidos por cuadrados redondeados que ya en la animación se desintegran al atacar al cigoto.

ÓVULO



CIGOTO



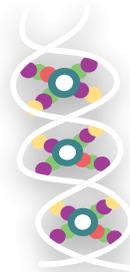
ESPERMA



ADN



ADN



ANTICUERPO



## ILUSTRACIONES DE FONDO

Con el fin de cumplir con el principio de la animación *Appel* Thomas F. y Johnston O., (1981) se utilizan ilustraciones para el fondo. Brindando a las escenas un aspecto más detallado y elaborado.

Como se puede ver en la propuesta final se tomó la decisión de realizar ilustraciones de gran tamaño para ser utilizadas al fondo de la animación. La propuesta final presenta tres ilustraciones de fondo las cuales son manejadas utilizando la metodología ya mencionada.

Se utilizan de base estas fotografías que representa parte importante en la animación. Es importante resaltar que cada ilustración esta contruida por dos elementos importantes:

- La estructura geométrica a base de círculos, que también sirve para colorear la ilustración. La estructura geométrica representa la búsqueda de querer actuar correctamente. Tener claros los valores que forman a cada persona al igual que la ilustración le brindará estructura y color sus vidas.
- El contorno en base a la fotografía, rodea cada aspecto de la misma aún así estos no sean perfectos formarán una imagen que ayudara a definir la ilustración. Así como la vida puede que no tenga trazos perfectos pero cada uno de ellos con el pasar del tiempo se definira su razón de existir.

## ILUSTRACIÓN DE FONDO # 1 : SISTEMA REPRODUCTOR FEMENINO

Los movimientos de cámara que se realizan aprovecha la ilustración de fondo para realizar diferentes tomas. Cambiando el fondo en distintas escenas.

Ilustración de final completa

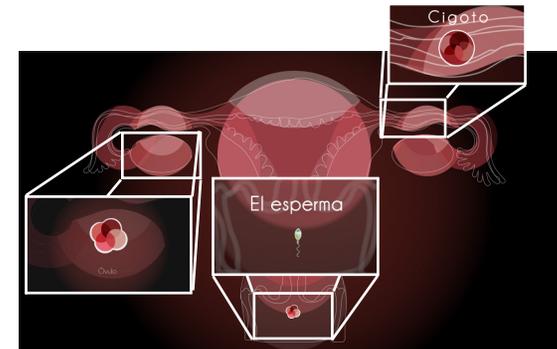
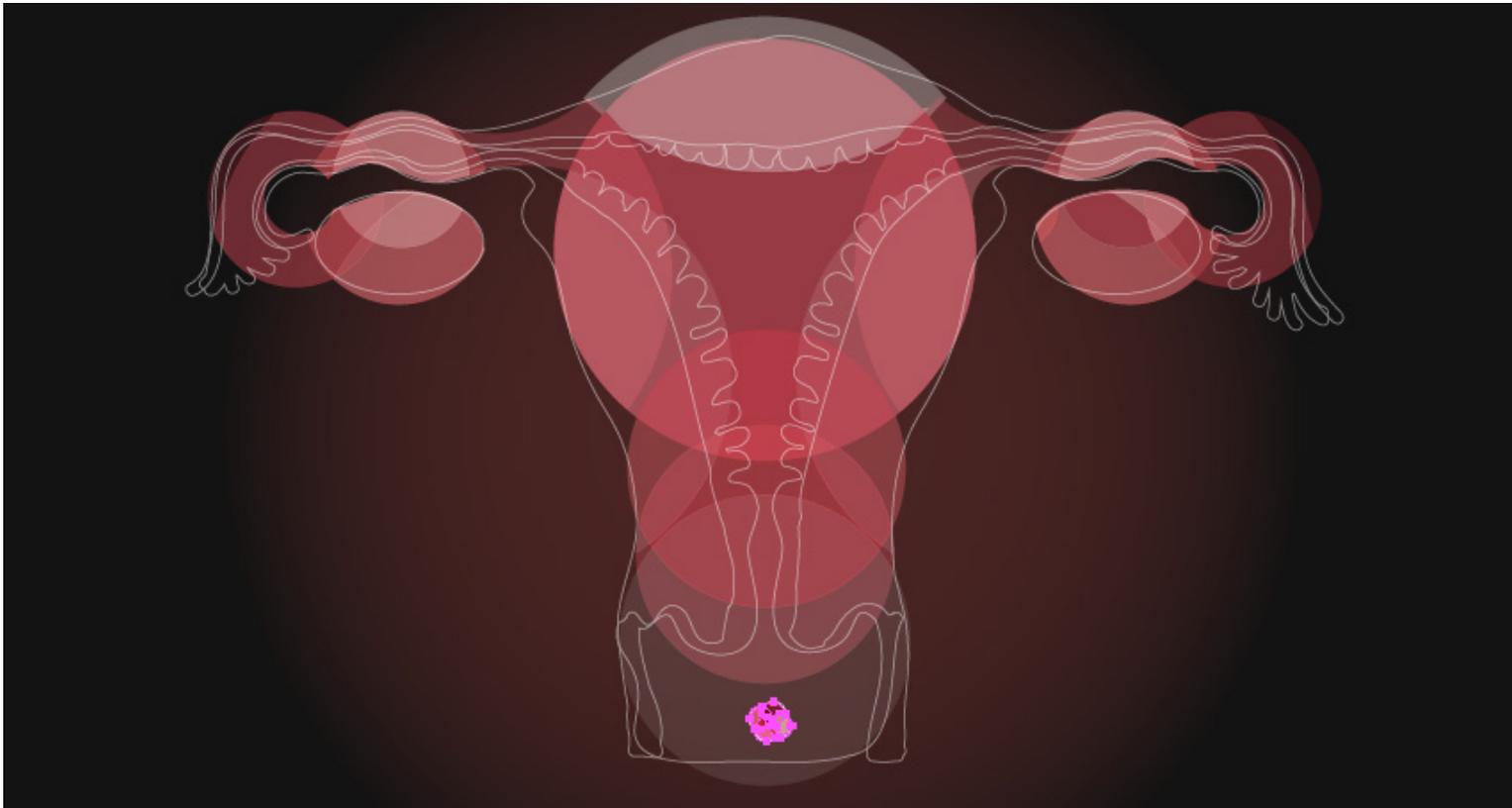


Ilustración de fondo # 2. Utilización de la ilustración para distintos fondo y movimientos de cámara.

**ILUSTRACIÓN DE FONDO # 2 :  
BEBÉ EN DESARROLLO**

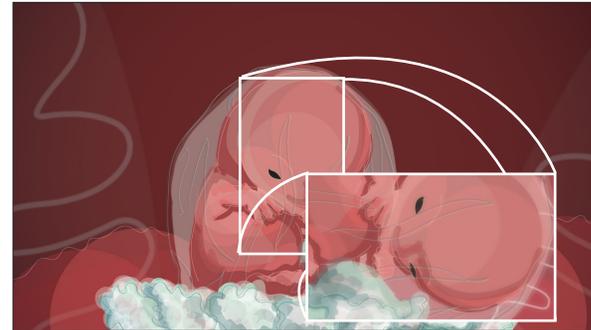


Ilustración de fondo # 2. Utilización de la ilustración para distintos fondo y movimientos de cámara.

Ilustración de final completa



**ILUSTRACIÓN DE FONDO # 3 :  
BEBÉ NACIDO**



Ilustración de fondo # 3. Utilización de la ilustración para distintos fondo y movimientos de cámara.

Ilustración de final completa



## FONDO PARA ESCENA DE INICIO, LAS FRASES Y CRÉDITOS

### Para la escena de inicio:

Se realiza una breve animación de círculos que se desplazan lentamente por la pantalla. Los círculos y tonalidades son realizados en base a las tonalidades de color de la ilustración # 1. Fácilmente se puede relacionar con el interior del cuerpo, ya sea connotadores de células disparciéndose o de óvulos de un lado al otro. A esta animación se le agrega una máscara enmarcando el título del video para aportar el principio de diseño *appeal* recomendado por , al diseño.

### Para el fondo de las frases y créditos:

La animación utilizada en la escena de inicio se vuelve a utilizar para el fondo. La notable diferencia está en la ausencia de la máscara, permitiendo apreciar fácilmente la animación de fondo.



## COLOR

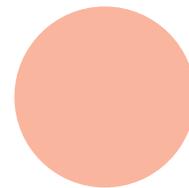
### En las ilustraciones

Se decide tomar en cuenta que una gran parte de la animación se dentro del vientre materno así que eso se puede representar con varios todos de color piel y rosados. Por otro lado tonalidades fuertes de verde, azul, y turquesa se connotan con el ambito científico.

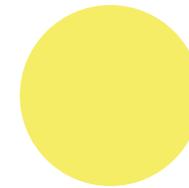
La metodología biomimicry buscar plasmar los elementos ya existentes en la naturaleza, siendo la razón principal por las que se eligen colores.

Siguiendo el consejo de Gillmaier y gola (2000), los colores se mantienen en RGB debido a que el video es 100 digital el mismo se presentará en distinto tipos de pantalla.

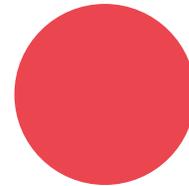
Por otro lado en el área del video clip se consideró utilizar tonalidades monocromáticas para acentuar el sentimiento de ternura, reforzando el objetivo.



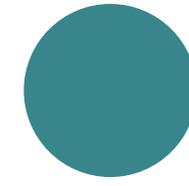
#F9B59E



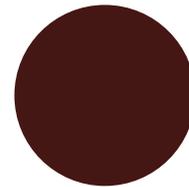
#F4ED66



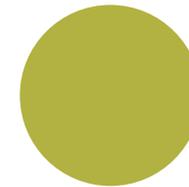
#EA444F



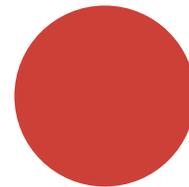
#3D848A



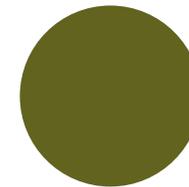
#441614



#B2B242



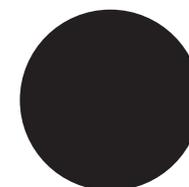
#CC3F38



#60631E



#FFFFFF



#000000

## CHAMPAGNE & LIMOUSINES

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

## Masana Script

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

### TIPOGRAFÍA

La propuesta final presenta dos tipografías que de acuerdo con las validaciones del grupo objetivo es la más llama la atención de los jóvenes.

El propósito de la tipografía para el video, vienen a categorizarse en títulos y textos resaltados utiliza Champagne & Limousines

#### Titulares y textos

Se toma la decisión de utilizar la tipografía Champagne y Limousines debido a que su estructura elegante y geométrica

transmite mucha formalidad en un tema tan delicado como la vida de una persona. Por otro lado está también es legible y aporta orden.

#### Textos de apoyo

Para aquellos textos que se desean resaltar en las escenas de las frases se decidió la tipografía Masana Script ya que la misma maneja mucho dinamismo y dulzura. Esta misma connota la transformación de la que se habla en el concepto.

## PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

### PR: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Para poder reproducir el recurso pedagógico siendo este un material audiovisual se hace entrega de un DVD el cual contiene una carpeta nombrada “Respeto a la vida desde la concepción” con las siguientes especificaciones:

3 archivos con el nombre de “Respeto a la vida desde la concepción” en formatos FLV, MOV, MP4.

El formato en cuanto a tamaño es de: 1280x720Píxeles (HD) para televisión; con colores RGB debido a que es para proyectarlo de manera digital y orientación horizontal. Este video cuenta con una duración de 3:38, en este tiempo se logra transmitir todo el mensaje que se quiere dar a conocer.

## PR: INFORME TÉCNICO QUE ACOMPAÑA LOS ARCHIVOS DIGITALES PARA REPRODUCCIÓN

Guatemala 2014

### Información técnica

Lcdo. Alfonso Brañas,  
Presidente de ASOVID.

En el presente CD se entregan dos carpetas:

#### 1. Animación "La vida desde la concepción"

Que contiene 3 archivos con el nombre de "La vida desde la concepción" en formatos FLV, MOV, MP4.

El formato cuenta con un tamaño de: 1280x720Píxeles (HD) para televisión; con colores RGB debido a que es para proyectarlo de manera digital y orientación horizontal. Este video cuenta con una duración de 3:38, en este tiempo se logra transmitir todo el mensaje que se quiere dar a conocer.

#### 2. Los editables

En esta carpeta se encuentra:

- a. Carpeta de Footage: en donde estan todas las imágenes, audios y videos utilizados para su realización.
- b. Un documentos llamado "La vida desde la concepción.eap": Que es el documento en el que fue realizada la animación. Por si ASOVID deseará continuar con otro video.

Espero esta información le sea de ayuda,  
Cualquier duda o consulta estoy a las ordenes.  
Saludos cordiales.

Michelle García Alegría  
Estudiante de Diseño Gráfico  
Universidad Rafael Landívar

Guatemala 2014

### Recomendaciones para el uso de la animación

Estimado Lcdo. Alfonso Brañas,  
Presidente de ASOVID.

Para animación elaborada para el seminario de "La sexualidad del joven y "La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo" tiene contemplado que este se pase antes de inicial el seminario. Despertando en los jóvenes una previa reflexión y motivación que permita un mejor resultado al mezclarlo con la información del seminario.

Por otro lado al rotar constantemente de salón se recomienda probar el video previo al inicio del seminario para no tener ningun inconveniente.

Espero esta información le sea de ayuda,  
Cualquier duda o consulta estoy a las ordenes.  
Saludos cordiales.

Michelle García Alegría  
Estudiante de Diseño Gráfico  
Universidad Rafael Landívar

**PR: PRESUPUESTO DISEÑO Y REPRODUCCIÓN**

La animación se desarrolla en el transcurso de 15 días entre semana. Trabajando 8 horas de lunes a viernes.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN	Realización de Brief Investigación ASOVID y proyectos similares en el mercado Investigación sobre temas relacionados con la temática provida y sus diversos ambitos. Investigación de citas de profetas famosos Una reunión con el cliente	Q. 4,000.00
PROCESO CREATIVO	Desarrollo de la idea Visualización (Investigación gráfica para el desarrollo preliminar) Elaboración de Storyline Costo por música de fondo Una reunión con el cliente	Q. 5000.00
PRODUCCION Y POSTPRODUCCIÓN	Diseño de elementos principales de la animación. Bocetaje y cambios Ilustraciones de fondo. Bocetaje y cambios Narración Casting Alquiler de estudio Grabación de audio Post-producción Desarrollo de animación Cambios gráficos Cambios de Audio Dos reuniones con el cliente	Q. 10,000
COSTOS FIJOS	Gasolina Electricidad Teléfono Internet	Q. 1000.00
<b>TOTAL</b>		<b>Q.20,000.00</b>

## CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

### Conclusión

Se desarrolló una animación para jóvenes universitarios de 18 a 25 años (en especial los que están por ser padres), que funciona como recurso pedagógico para que los facilitadores de ASOVID utilicen durante el seminario “La sexualidad del joven y la alegría de traer una vida al mundo”. Este utilizó datos curiosos respecto a el desarrollo del bebé durante el embarazo para evidenciar la importante conexión entre el feto y la madre datos curioso el desarrollo del bebé durante el embarazo. La animación también presenta una serie de frases acerca del amor a la vida. Estas provienen de autores reconocidos como Platón, Albert Einstein, El Salmo de la Biblia, Muhammad Ali, Buda y Katherine Pancol precurando una selección pensadores de diversas religiones y creencias para poder sembrar en el grupo objetivo reflexión acerca del valor de la vida sin importar su perspectiva.

Por último se presenta un segmento en el que una ilustración de un bebé se convierte en un video real. Luego de la explicación y reflexión sobre el valor de la vida, presentar a un bebé con

un alto nivel de ternura, inocencia y carisma que brinda al joven espectador la motivación ideal para poner atención, aprender y tomar decisiones con una actitud a favor de la vida.

Esta animación utiliza el concepto “Vectorizando una vida” cual de forma connotativa refleja la importancia de una transformación positiva en una vida ajena a través de las decisiones que se toman día a día. Denotativamente utiliza vectores a lo largo de toda la animación, utiliza el método Biomimicry para abstraer de los elementos de la naturaleza ilustraciones vectoriales.

### Recomendación

A la hora de trabajar temas delicados como la vida desde la concepción se corre el riesgo de encontrarse o diferir con opiniones contrarias. Es recomendable brindar un mensaje neutral en donde predomine la calidad de mensaje no la promoción en creencias.

Se recomienda analizar cuidadosamente el contenido de este tipo de videos debido a que en general el grupo objetivo ya ha

visto videos sobre el inicio de la vida y por lo general conoce el proceso que conlleva la concepción, por lo que es importante tratar esta temática de una forma innovadora. Algo que el público no hayan visto antes y que les permita desarrollar un interés en el tema.

Por otro lado se recomienda tener mucha cutela al desarrollar el storyline, tomar en cuenta los diferentes puntos de vista con los que cuenta la sociedad. Preocurar pensar en que siempre existe la posibilidad de que durante el seminario este presente una persona haya cometido un aborto para evitar situaciones incómodas.

En relación al método Biomimicry donde al construir en base a la naturaleza se recomienda se debe de tener el premeditado de que forma se definirá la silueta. En este caso se utilizó trazos irregulares permitiendo un agregarle un detalle más humano y sensible.

Otra recomendación trabajar de forma muy organizada la animación estableciendo previamente storylines, storyboard, personajes, fondos y demás para obtener un mejor resultado y ya premeditado.

## REFERENCIAS CONSULTADAS

### EN LIBROS

- Aristóteles (1983), *Acerca del alma*, Madrid, Gredos.
- Artículo 3 del capítulo 1, Derechos individuales de la Constitución política de la República de Guatemala
- Carmody, D. y Carmody J. (1995). *Los grandes maestros de la humanidad*. Barcelona, España. Ediciones Robinbook.
- Craig, Grace y Baucum, Don (2001). *Desarrollo psicológico*. Pearson Educación, Mexico.
- Feldman, Robert S. (2002). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. 4ta edición. México McGraw-Hill
- Fundación para la Cultura y el Desarrollo Asociación de Amigos del País, (2004). *Diccionario Histórico Biográfico de Guatemala*. Guatemala, Guatemala. Editorial: Amigos del País.
- Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales (2013). *Monografías de derechos humanos tomo 1*. Guatemala, Universidad Rafael Landívar, primera edición.
- Gillmaier Gerd, Gola Joachim (2000), Director8 Workshop. España: Cometa, S.A.
- Jordi A. , Gómez D. y Ferrer A. (S/F) *Conceptos básicos de diseño gráfico*. Barcelona, España. Universidad Oberta de Catalunya. [www.ouc.edu](http://www.ouc.edu)
- McKosky, M. (2012). *Graphic design + biomimicry*. Estados Unidos, New York: Rochester Institute of technology. Blurb.
- Sanabria, J. R. (1987), *Filosofía del hombre*, México, Porrúa.
- Sanmiguel, D. (2000). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.

Secretaría de Coordinación ejecutiva de la presidencia, y PLAN (2008). *Constitución Política de la República de Guatemala y leyes de desarrollo social*. Guatemala: IMFOPRONT

Swann, A. (1993). *Basic Desing and Layout*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gill, S.A.

Ràfols, R. y Colomer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SA.

Rodríguez C. (2008). *El cine como recurso pedagógico*. Madrid, España. Biblioteca Miguel de cervantes, S. A.

Thomas F. y Johnston O., (1981). *The illusion of life, Disney Animation*. Estados Unidos, New York: Disney Editions

Weinschenk, PH. D., S. (2011). *Diseño inteligente 100 cosas sobre la gente que todo diseñador debe saber*. Madrid, España. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya S. A.)

## REFERENCIAS EN LÍNEA

\_\_\_\_\_ (s/f). Gráficos vectoriales.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://redgrafica.com/Que-son-los-graficos-vectoriales>

Álvarez, Dr. Rodrigo (2013). Datos curiosos durante el embarazo.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://www.ustream.tv/channel/vciper-cr2011/videos>

Arriaga, M. (2008). El Derecho a la Vida.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://miguelarriaga.wordpress.com/2008/09/17/derecho-a-la-vida/>

Advocates for Youth (2005). Niños de Guatemala.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://www.zreportage.com/zReportage.html?num=zrep075>

Branzai. (2014) *Branding Vs Publicidad. La Guerra de los Titanes*

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://www.branzai.com/2012/10/branding-vs-publicidad-la-guerra-de-los.html>

Convención americana de los derechos humanos de la OEA. (2013). Pacto San José.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en:

[http://www.oas.org/dil/esp/tratados\\_b-32\\_convencion\\_americana\\_sobre\\_derechos\\_humanos.htm](http://www.oas.org/dil/esp/tratados_b-32_convencion_americana_sobre_derechos_humanos.htm)

Defensa de la vida, perspectiva bioética

<https://www.aciprensa.com/vida/bioetica4.htm>

Espada, B. (2014) La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson.

Consulta realizada: 09/04/2015

Disponible en: <http://depsicologia.com/la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-de-erikson/>

Equipo editorial del sitio ELbebe (2014). Desarrollo del embarazo mes a mes.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://www.elbebe.com/embarazo/desarrollo-del-feto-mes-a-mes>

Formigoni, R. (2015) “El Cristianismo en la vida pública: simples valores o una presencia verdadera”

Disponible en: [http://es.catholic.net/op/articulos/13670/el-](http://es.catholic.net/op/articulos/13670/el-cristianismo-en-la-vida-pblica-simples-valores-o-una-presencia-verdadera.html)

[cristianismo-en-la-vida-pblica-simples-valores-o-una-presencia-verdadera.html](http://es.catholic.net/op/articulos/13670/el-cristianismo-en-la-vida-pblica-simples-valores-o-una-presencia-verdadera.html)

Martínez, M. (2002) Filosofía, Cultura y Sociedad. La vida.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://razonypalabra.org.mx/fcys/2002/abril.html>

ONU (2013). ¿Qué son los derechos humanos?

Consulta realizada: 15/08/2014

Disponible en: <http://www.un.org/es/rights/overview/>

Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2011)

Embarazos en adolescentes.

Consulta realizada: 09/04/2015

Disponible en: [http://www.paho.org/gut/index.php?option=com\\_content&view=article&id=423&Itemid=213](http://www.paho.org/gut/index.php?option=com_content&view=article&id=423&Itemid=213)

Rateliff K. (s/f) Las principales religiones del mundo ordenadas según número de adeptos.

Disponible en: [http://www.ehowenespanol.com/principales-religiones-del-mundo-ordenadas-segun-numero-adeptos-info\\_287314/](http://www.ehowenespanol.com/principales-religiones-del-mundo-ordenadas-segun-numero-adeptos-info_287314/)

Real Academia Española (2014) Definición: Aborto.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=aborto>

Real Academia Española (2014) Definición: Vida.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=vida>

Real Academia Española (2014) Definición: Pedagogía.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=pedagogia>

Real Academia Española (2014) Definición: Recurso.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=recurso>

Rivero, A. (2015) “El Valor de la vida humana: El maravilloso don de la Vida.”

Disponible en: <http://es.catholic.net/op/articulos/43324/el-valor-de-la-vida-humana.html>

Ruíz, Celia (2001). ¿Cómo aprenden los adultos? Características del pensamiento.

Consulta realizada: 09/09/2014

Disponible en: <http://revistas.um.es/red/article/view/25151/24421>

Sánchez, G. (s/f) Marketing emocional, comprando emociones.

Consulta realizada: 09/04/2015

Disponible en: <http://lamenteesmaravillosa.com/marketing-emocional-comprando-emociones/>

Sas, L. (2013) Aborto, un crimen silencioso.

Consulta realizada: 09/04/2015

Disponible en: [http://www.prensalibre.com/noticias/comunitario/HISTORIAS\\_o\\_997700238.htm](http://www.prensalibre.com/noticias/comunitario/HISTORIAS_o_997700238.htm)

Técnica creada por Edward de Bono,

disponible en: <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/108-estratal>



# ANEXOS



## ANEXO 1

### Brief creativo

**NOMBRE DEL CONTACTO:**

César Alfonso Brañas Castillo

**INSTITUCIÓN / EMPRESA:**

Asociación Vida y Dignidad Humana (ASOVID)

**CARGO:** Presidente

**CELULAR:** 55194331

**E- MAIL:** alfonsobranas@yahoo.com

INFORMACIÓN SOBRE LA EMPRESA/INSTITUCIÓN Y EL PROYECTO A REALIZAR:

Por favor conteste las siguientes preguntas

**1. ¿En qué consiste su empresa, institución u organización?**

Es una asociación no lucrativa que se dedica a formar por medio de charlas, cursos, talleres, etc., informando a las personas para que conozcan la verdad en temas como el aborto, la eutanasia, los anticonceptivos artificiales, la fecundación asistida, y así puedan defender la vida, la familia y los valores morales universales, ante el ataque de ideologías extranjeras que desean imponer sus prácticas amorales y que riñen con la naturaleza humana.

**2. ¿Actualmente tienen algún proyecto que deseen desarrollar con un apoyo gráfico? De ser así por favor especifique brevemente cuál es el proyecto y en que consta.**

El tema es “El Derecho la Vida”, como el primer Derecho Humano que se debe respetar. Hago referencia a que es el primero de los derechos que debe tener todo ser humano, porque si no se respeta la vida, de nada sirven los otros derechos, como por ejemplo: si un bebé en el vientre materno no tiene derecho a nacer, de qué le sirve que existan los derechos a una vivienda digna, a no ser discriminado por ninguna causa, a tener un trabajo, etc., si no tuvo la oportunidad de nacer para gozar de esos derechos.

Es por eso que el Derechos a la Vida es el cimiento de todos los Derechos Humanos, y es un derecho natural. El fin de toda especie animal, es la de asegurar su continuidad en la naturaleza. La diferencia que existe con la especie humana, es que es una especie que vive por razonamiento, y no por instinto.

Es el instinto animal lo que permite que las especies se reproduzcan en forma continua, y está en la naturaleza buscar el equilibrio. En cambio, el hombre, como razona, y para poder subsistir en sociedad, ha creado el derecho positivo,

que trata de establecer reglas o normas, teniendo como ideal los derechos naturales, para permitir una convivencia pacífica.

Es por ello que, si las personas de una sociedad permiten que existan derechos positivos que vayan en contra de los derechos naturales, entonces está condenada a poner en peligro su misma existencia, como en el caso Nazi-Judío. Este caso es claro en que se buscó como pretexto, pasar una ley, que permitiera el sometimiento de una parte de la sociedad alemana, a un grupito de gente interesado en dominar a quienes consideraban inferiores.

En este caso, había una ley de derecho positivo, que iba en contra totalmente al derecho natural. Entonces se deben inculcar entre una sociedad, los Valores Universales, nacidos del derecho natural, que permita la sana convivencia y la solidaridad entre sus integrantes.

**3. ¿Es Ud. quien está a cargo de este proyecto?**

Sí, yo soy el encargado.

**4. ¿Qué días y en qué horario dispone de tiempo para reunirse e ir viendo el proceso del proyecto?**

Horario sin restricción, adaptable al horario del estudiante, para no distraerlo de sus actividades cotidianas.

**5. ¿Está abierto a nuevas ideas para el material gráfico? Le gustaría trabajar con propuestas nuevas y creativas?**

Por supuesto que sí, ya que nuestro objetivo es crear material impreso que llegue a nuestro grupo objetivo, sea fácil de leer y comprender, ya que una imagen vale más que mil palabras, y ayuda a alcanzar nuestros objetivos.

**6. ¿Con qué tipo de información y material cuenta para realizar el trabajo?**

Tengo de varias fuentes disponibles, además, de investigación a través del Internet. Cuento también con contactos con varias asociaciones expertas en este tema que me pueden dar el material adecuado.

**7. ¿A qué grupo objetivo está dirigido el proyecto y con qué información cuenta Ud. del mismo? Algún experto (psicólogo) los ha apoyado en esta área?**

Nuestro grupo objetivo es la niñez, la adolescencia y la juventud guatemalteca. Recibimos apoyo de psicólogos,

terapeutas familiares, y asociaciones especializadas en el tema.

**8. ¿Con qué presupuesto cuenta Ud. para realizar el proyecto?**

**¿Algún patrocinador los apoya económicamente?**

Con recursos propios. También podemos buscar patrocinadores que estén interesados en apoyar este tipo de esfuerzo, ya sea que el material impreso lleve o no su logotipo.

**9. ¿Con cuánto tiempo cuenta para realizar el proyecto?**

No tenemos límite de tiempo. Lo ideal es a corto o mediano plazo.

**10. ¿Posee fechas límite para dar a conocer el material? En caso tenga fechas límite por favor especificar cuáles son...**

No poseemos ningún requerimiento al respecto.

## ANEXO 2

### Instrumento de grupo objetivo

Instrumento de grupo objetivo

Hola! mi nombre es Michelle García soy estudiante de Diseño gráfico en la Universidad Rafael Landívar. Estoy realizando esta encuesta para estudiar los jóvenes de 18 a 25 años, es importante que sepas que es una encuesta anónima con la finalidad de obtener datos estadísticos, así que sientete libre para responder con total sinceridad. Te agradezco mucho!

**PERFIL DEMOGRÁFICO**

¿Cuál es tu edad?

18  
 19  
 20  
 21  
 22  
 23  
 24  
 25

Tu eres...

Masculino  
 Femenino

Actualmente tu...

Estudias  
 Trabajas  
 estudias y trabajas

¿Tienes Hijos?

Si  
 No

¿A qué edad te gustaría tener hijos?

Antes de los 25 años  
 de 26 a 29 años  
 de 30 años en adelante  
 No quieres tener hijos...

¿Estás a favor del aborto?

Si  
 No  
 Depende del caso

Conoces alguna ley que en defensa de la vida desde la concepción...

**PERFIL GEOGRÁFICO**

Tu nacionalidad es...

Guatemalteca  
 Extranjera

¿Vives en la capital de Guatemala?

Si  
 No

¿Con cuál tendencia te sientes mas identificado?

Ravers  
 Metrosexual  
 Floggers  
 Rastas  
 Skaters  
 Punks  
 Geek  
 Surffer  
 Emos  
 Fashionistas  
 Hipphopero  
 Indie  
 Prepps

¿Cuál de estos prefieres?

Caricaturas  
 Serie de acción  
 Video documental ( corto )  
 Shortfilm

¿En dónde miras videos más seguido?

En Facebook  
 En Youtube  
 En Vimeo  
 Otro

Selecciona el estado económico con el que te identificas mejor.

Te mantienen tus padres  
 Sueldo de - Q.2000 / Q.3500  
 Sueldo de - Q.4000 / Q.6000  
 Sueldo de - Q.6000 o más

**PERFIL GEOGRÁFICO**

Tu nacionalidad es...

Guatemalteca  
 Extranjera

¿Vives en la capital de Guatemala?

Si  
 No

**PERFIL PSICOGRÁFICO**

¿Cuál de estos centros comerciales visitas más seguido?

Cayala  
 Pradera zona 10  
 Pradera Concepción  
 Miraflores  
 Tikal Futura  
 Portales  
 Okland Mall

Tu horario de la universidad es...

Matutino  
 Vespertino  
 Es un relajo estudio todo el día  
 Fines de semana  
 No estudio

En tus tiempos libres tu...

Te vas de fiesta...  
 Vas al cine  
 Vas a comer  
 Con la familia  
 Miras televisión  
 En la compu

Tu estatus actual es...

Soltero  
 Con novio/a  
 Casado

Selecciona el método anticonceptivo que utilizas con mas frecuencia

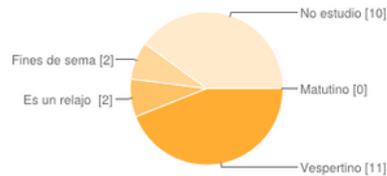
Condones  
 Pastillas anticonceptivas  
 Abstenencia  
 T de cobre  
 Método del coito interrumpido  
 Método del calendario  
 Otro método anticonceptivo  
 Eres virgen, no aplica.

## ANEXO 3

### Resultados de instrumentos para grupo objetivo.

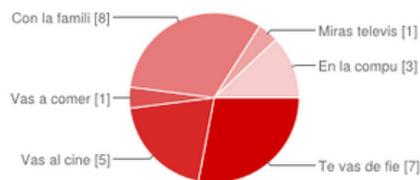
De acuerdo con las encuestas realizadas a una cantidad de 40 personas los resultados fueron los siguientes.

#### Tu horario de la universidad es...



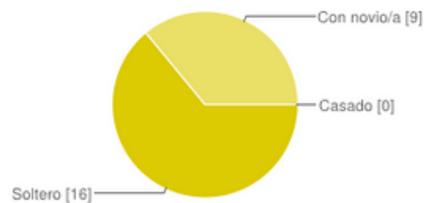
Horario	Cantidad	Porcentaje
Matutino	0	0%
Vespertino	11	44%
Es un relajo estudio todo el día	2	8%
Fines de semana	2	8%
No estudio	10	40%

#### En tus tiempos libres tu...



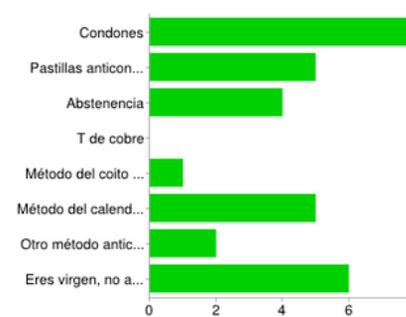
Actividad	Cantidad	Porcentaje
Te vas de fiesta...	7	28%
Vas al cine	5	20%
Vas a comer	1	4%
Con la familia	8	32%
Miras televisión	1	4%
En la compu	3	12%

#### Tu estatus actual es...



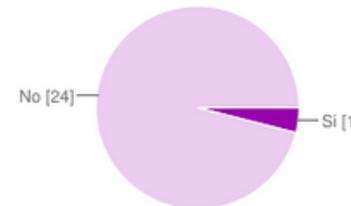
Estatus	Cantidad	Porcentaje
Soltero	16	64%
Con novio/a	9	36%
Casado	0	0%

#### Selecciona el método anticonceptivo que utilizas con mas frecuencia



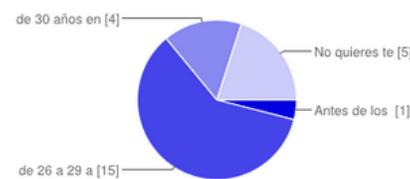
Método	Cantidad	Porcentaje
Condones	8	32%
Pastillas anticonceptivas	5	20%
Abstinencia	4	16%
T de cobre	0	0%
Método del coito interrumpido	1	4%
Método del calendario	5	20%
Otro método anticonceptivo	2	8%
Eres virgen, no aplica.	6	24%

#### ¿Tienes Hijos?



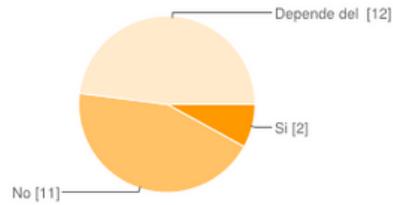
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	1	4%
No	24	96%

#### ¿A qué edad te gustaría tener hijos?



Edad	Cantidad	Porcentaje
Antes de los 25 años	1	4%
de 26 a 29 años	15	60%
de 30 años en adelante	4	16%
No quieres tener hijos...	5	20%

### ¿Estás a favor del aborto?



Si	2	8%
No	11	44%
Depende del caso	12	48%

### Conoces alguna ley que en defensa del la vida desde la concepción...

no  
 la del aborto  
 No conozco leyes políticas, sólo creencia religiosa católica y social que "media vez hay concepción s un ser humano". No creo en el aborto.  
 Lo único que conozco y promuevo es la creencia religiosa católica, más que una ley: Una vez haya concepción es un SER HUMANO.  
 derecho a la vida  
 no.  
 No  
 Constitución Política de la Republica de Guatemala

### Conoces alguna ley que en defensa del la vida desde la concepción...

no conozco leyes políticas, sólo creencia religiosa católica y social que "media vez hay concepción s un ser humano". No creo en el aborto.  
 Lo único que conozco y promuevo es la creencia religiosa católica, más que una ley: Una vez haya concepción es un SER HUMANO.  
 derecho a la vida  
 no.  
 No  
 Constitución Política de la Republica de Guatemala  
 No, pero si sé que hay  
 Si

### ¿Cuál es tu caricatura favorita??

Los superhéroicos  
 varias de disney  
 hey arnold  
 Scooby Doo  
 simpson  
 Simpson  
 mafalda

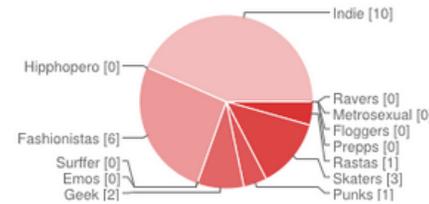
### ¿Cuál es tu caricatura favorita??

mafalda  
 Phineas y Ferb  
 Bob esponja  
 Rocko´s Modern Life  
 Mi vecino Totoro  
 Los Simpsons  
 Aladin

### ¿Cuál es tu caricatura favorita??

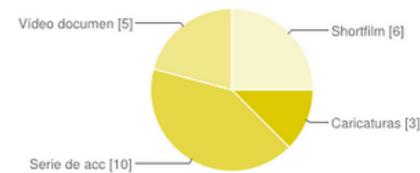
Mi vecino Totoro  
 Los Simpsons  
 Aladin  
 Daria  
 los simpson  
 Mafalda y Daria  
 South park  
 Chowder

### ¿Con cuál tendencia te sientes mas identificado?



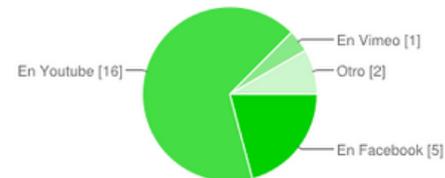
Ravers	0	0%
Metrosexual	0	0%
Floggers	0	0%
Rastas	1	4%
Skaters	3	12%
Punks	1	4%
Geek	2	8%
Surffer	0	0%
Emos	0	0%
Fashionistas	6	24%
Hippopero	0	0%
Indie	10	40%
Prepps	0	0%

### ¿Cuál de estos prefieres?



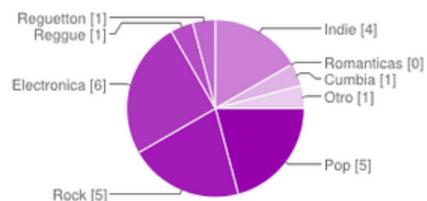
Caricaturas	3	12%
Serie de acción	10	40%
Vídeo documental ( corto )	5	20%
Shortfilm	6	24%

### ¿En dónde miras videos más seguido?



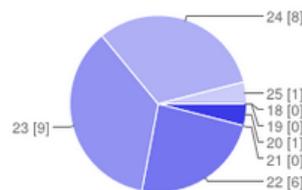
En Facebook	5	20%
En Youtube	16	64%
En Vimeo	1	4%
Otro	2	8%

### ¿Qué música te gusta más?



Pop	5	20%
Rock	5	20%
Electronica	6	24%
Reggae	1	4%
Reguetton	1	4%
Indie	4	16%
Romanticas	0	0%
Cumbia	1	4%
Otro	1	4%

### ¿Cuál es tu edad?



18	0	0%
19	0	0%
20	1	4%
21	0	0%
22	6	24%
23	9	36%
24	8	32%
25	1	4%

### ¿Cuál género de películas te llama más la atención?

Acción/suspense
Comedia romántica
Acción
romántica y drama
ciencia ficción
cine independiente no importa el género
Drama o comedia
Acción

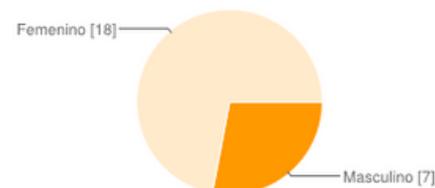
### ¿Cuál género de películas te llama más la atención?

Drama o comedia
Acción
de investigación
Comedia
Cine Independiente
drama de cine independiente
Comedia-Drama
miedo

### ¿Cuál género de películas te llama más la atención?

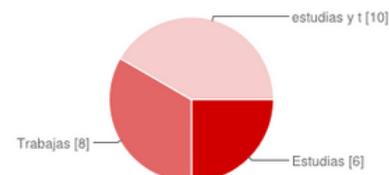
comedia de cine independiente
Comedia-Drama
miedo
Comedia/romanticas
documental
Miedo
romantica
drama realista

### Tu eres...



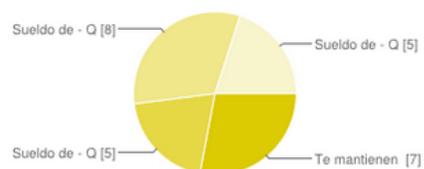
Masculino	7	28%
Femenino	18	72%

### Actualmente tu....



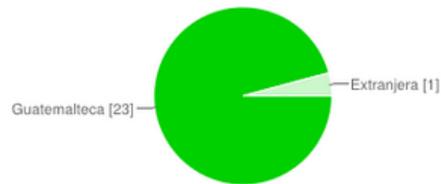
Estudias	6	24%
Trabajas	8	32%
estudias y trabajas	10	40%

### Selecciona el estado económico con el que te identificas mejor.



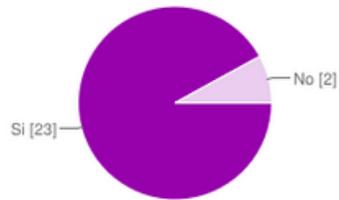
Te mantienen tus padres	7	28%
Sueldo de - Q.2000 / Q.3500	5	20%
Sueldo de - Q.4000 / Q.6000	8	32%
Sueldo de - Q.6000 o más	5	20%

**Tu nacionalidad es...**



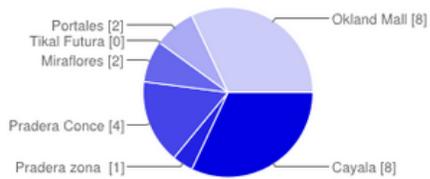
Guatemalteca	<b>23</b>	92%
Extranjera	<b>1</b>	4%

**¿Vives en la capital de Guatemala?**



Si	<b>23</b>	92%
No	<b>2</b>	8%

**¿Cuál de estos centros comerciales visitas más seguido?**



Cayala	<b>8</b>	32%
Pradera zona 10	<b>1</b>	4%
Pradera Concepción	<b>4</b>	16%
Miraflores	<b>2</b>	8%
Tikal Futura	<b>0</b>	0%
Portales	<b>2</b>	8%
Okland Mall	<b>8</b>	32%

## ANEXO 4

### Ejecicio de sinónimos para proceso de conceptualización.

#### CONCEPTO PRELIMINAR:

##### *Transformando iconos en heroes*

Ya con el concepto seleccionado, con la intención de pulirlo se desarrolló un ejercicio de sinónimos para tener una mejor selección de palabras en el concepto.

1. Transformación de símbolos en heroes
2. Metamorfosis de vectores a heroes
3. Transición de simples vectores a iconos
4. Metamorfosis de símbolos a salvavidas
5. Metamorfosis de símbolos a heroes
6. Transformando personajes a protagonistas
7. Metamorfosis de símbolos a protagonistas
8. **Metamorfosis de geométricos símbolos a coloridos héroes...**
9. Metamorfosis de simples símbolos a coloridos héroes

#### CONCEPTO ELEGIDO:

##### *Metamorfosis de geométricos símbolos a coloridos héroes...*

Metamorfosis de geométricos símbolos a coloridos héroes, debido a que recalca más la idea de los geométricos símbolos dándole una tonalidad más cuadrada y estricta, algo aburrida y a coloridos héroes como alegres, dinámico algo con quien cualquier persona le gustaría que identificarse. Siempre con el fin de desarrollar ese anhelo de querer ser el héroe.

# ANEXO 5

## Instrumento de validación de Diseñador gráfico.

Instrumento de Validación

Para Diseñador gráfico

Hola, buen día. Mi nombre es Michelle García y soy estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. Actualmente estoy realizando un proyecto de grado con la Asociación de vida y dignidad humana, el objetivo de esta encuesta es ver si funciona. Para eso les solicito que luego de ver el vídeo a continuación respondas.  
El concepto de diseño manejado es "Vectorizando una vida simbólica"

Gracias por tu ayuda!

**\* Required**

### La vida desde la concepción



Animación realizada para la Asociación de vida y dignidad humana.

Su nombre es... \*

Puesto que ocupa actualmente. \*

Un correo para contactarlo. \*  
Existe la posibilidad que el catedrático encargado de proyecto se comunique con usted con fines académicos.

Teléfono donde se pueda contactarlo. \*  
Existe la posibilidad que el catedrático encargado de proyecto se comunique con usted con fines académicos.

Considera que el vídeo refleja el concepto de diseño manejado. \*

Sí  
 No  
 Other: \_\_\_\_\_

En cuanto a la animación considera que gráficamente llama la atención de los jóvenes universitarios de 18 a 25 años. \*

Sí la línea gráfica es agradable para ellos.  
 No, es muy femenino.  
 Sí, la animación es innovadora.  
 Other: \_\_\_\_\_

Considera que la tipografía es... \*

Legible  
 Visualmente agradable  
 Funcional  
 No es legible.  
 Aburre.  
 Other: \_\_\_\_\_

Considera que la tipografía es... \*

Legible  
 Visualmente agradable  
 Funcional  
 No es legible.  
 Aburre.  
 Other: \_\_\_\_\_

La animación en cuanto a aspecto técnicos

No está bien realizada.  
 Si maneja correctamente los tiempos  
 Maneja un formato adecuado  
 Tiene muchos saltos  
 No está correctamente realizada  
 Si está correctamente realizada.

Los iconos protagonistas del vídeo gráficamente...

Se relacionan con la línea gráfica manejada con las ilustraciones fondos.  
 Se divorcian

La paleta de colores

Se adecua con el tema  
 Se divorcia de la temática.  
 Es adecuada para los jóvenes

En cuanto a la animación en general... \*

Es funcional, llama la atención de los jóvenes  
 No es funcional

Observaciones o recomendaciones...

Gracias!! :)

Never submit passwords through Google Forms.

## ANEXO 6

### Instrumento de validación de experto en el tema.

Instrumento de Validación

Para experto en el tema

Hola, buen día. Mi nombre es Michelle García y soy estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. Actualmente estoy realizando un proyecto de grado con la Asociación de vida y dignidad humana, el objetivo de esta encuesta es ver si funciona. Para eso les solicito que luego de ver el video a continuación respondas.  
Gracias por tu ayuda!

**\* Required**

#### La vida desde la concepción



Animación realizada para la Asociación de vida y dignidad humana.

Su nombre es... \*

Puesto que ocupa actualmente. \*

Un correo para contactarlo. \*

Existe la posibilidad que el catedrático encargado de proyecto se comunique con usted con fines académicos.

Teléfono donde se pueda contactarlo. \*

Existe la posibilidad que el catedrático encargado de proyecto se comunique con usted con fines académicos.

Considera que el tema si da a entender. \*

Si  
 No  
 Depende

Seleccione la opción que mejor se relaciona con el video \*

Me enseño sobre la vida antes del nacimiento  
 Ya existen videos muy parecidos.  
 Me aburrí.

Considera que al ser un video destinado para jóvenes de 18 a 25 años. Este logra crear conciencia en ellos sobre el tema de defensa de la vida desde la concepción. \*

Si lo logra.  
 No lo logra.

Gráficamente considera que el llama la atención para el grupo objetivo. \*

Si considero que el estilo llama la atención.  
 No, es muy femenino.  
 Si, no había visto este estilo en videos de la concepción de la vida.  
 Other: \_\_\_\_\_

Considera que la narración que se maneja en el video tiene coherencia. \*

Si su respuesta es no, por favor profundizar en como podriamos hacer para que el llame su atención.

Si, me interesa el tema.  
 Other: \_\_\_\_\_

Con su experiencia, podría decir que el video es funcional para ser desarrollado antes de un seminario sobre el derecho a la vida o temas en contra del aborto. \*

Si se relaciona con el tema.  
 No, la temática se divorcia del seminario

Es general el video...

Es funcional  
 No es funcional  
 Other: \_\_\_\_\_

Observaciones o recomendaciones...

Gracias!! :)

Never submit passwords through Google Forms.

# ANEXO 7

## Instrumento de validación de Grupo Objetivo

Instrumento de Validación

Para el grupo objetivo

Hola, buen día. Mi nombre es Michelle García y soy estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. Actualmente estoy realizando un proyecto de grado con la Asociación de vida y dignidad humana, el objetivo de esta encuesta es ver si funciona. Para eso les solicito que vean el video y respondan la encuesta. Gracias por tu ayuda!

### La vida desde la concepción



Animación realizada para la Asociación de vida y dignidad humana.

Según los datos resaltados en el video ¿considera que el video le hizo hacer más conciencia la vida desde la concepción?

- Si, no tenía idea de estos sucesos antes del nacimiento.
- No me conmovió en lo mas minimo.
- Me hizo apreciar mas la vida desde la concepción.

¿Cuantos años tiene?

- 18
- 19
- 20

¿Cuantos años tiene?

- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25

¿Usted considera que el video es fácil de entender? O se perdió en alguna parte.

- Si, lo entendí todo.
- Me perdí en una parte.
- No entendí nada.
- Other:

Si este video se lo presentan previo a una conferencia en defensa de la vida desde la concepción. ¿Le ayudaría a poner más atención?

- Si
- No
- Depende

Seleccione la opción que mejor se relación con el video

- Me enseñó sobre la vida antes del nacimiento
- Ya, existen videos muy parecidos.
- Me aburrí.

Seleccione la opción que mejor se relación con el video

- Me enseñó sobre la vida antes del nacimiento
- Ya, existen videos muy parecidos.
- Me aburrí.

Gráficamente... ¿llama su atención?

- Si, considero que el estilo llama la atención.
- No, llama mi atención.
- Si no habia visto este estilo en videos de la concepción de la vida.

Observaciones extra...

Si tiene alguna consejo o dato o tip diseño, entre otros, le agradecería me lo comparta.

Never submit passwords through Google Forms.

Powered by  Google Forms

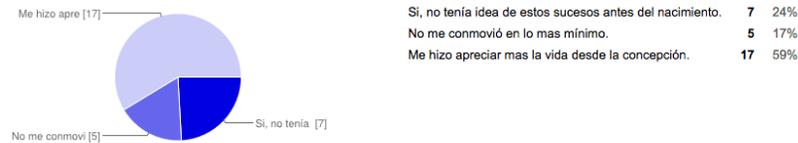
This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

## ANEXO 8

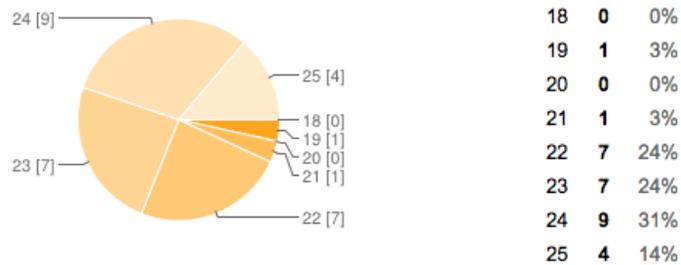
### Respuestas de instrumento de validación para Grupo Objetivo

#### La vida desde la concepción

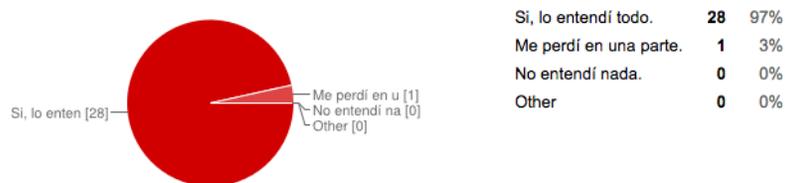
Según los datos resaltados en el video ¿considera que el video le hizo hacer más conciencia la vida desde la concepción?



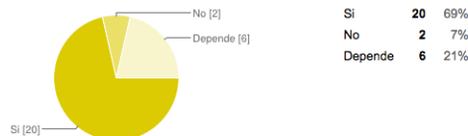
#### ¿Cuántos años tiene?



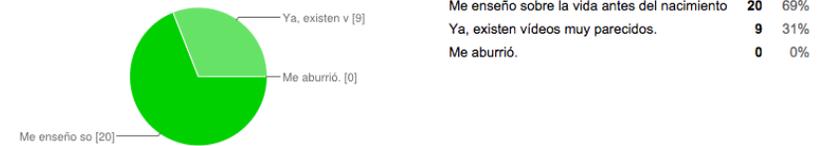
#### ¿Usted considera que el video es fácil de entender? O se perdió en alguna parte.



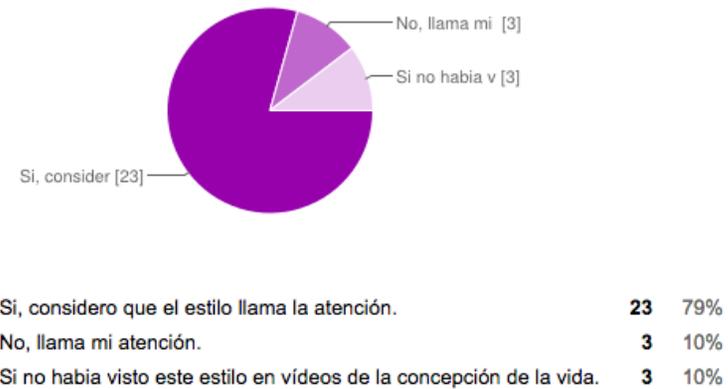
Si este video se lo presentan previo a una conferencia en defensa de la vida desde la concepción. ¿Le ayudaría a poner más atención?



Seleccione la opción que mejor se relación con el video



#### Gráficamente... ¿llama su atención?



#### Observaciones extra...

Las animaciones podrían ser más fluidas. La tipografía podría ser más curva, o amigable  
 Que buenos detalles en las ilustraciones  
 El tipo de ilustración me parece el adecuado para un tema tan serio y de suma importancia, crea conciencia y brinda un toque de ternura en su conclusión. Las frases son impactantes y el texto resume un tema amplio para hacerlo más comprensible y sencillo.  
 Existen puntos de vista en los que la vida inicia al iniciar cierta etapa de crecimiento que no es el cigoto, sino una etapa mas avanzada, creo que vale la pena mencionar porque se enfocan en que ya es un ser con alma o algo que tenga mayor convencimiento. En lo personal creo que desde el cigoto es una nueva vida que se debe respetar y valorar pero para los que no creen esto, pienso que necesitan algo mas inoactante para que reflexionen.

#### Observaciones extra...

su conclusión. Las frases son impactantes y el texto resume un tema amplio para hacerlo más comprensible y sencillo.  
 Existen puntos de vista en los que la vida inicia al iniciar cierta etapa de crecimiento que no es el cigoto, sino una etapa mas avanzada, creo que vale la pena mencionar porque se enfocan en que ya es un ser con alma o algo que tenga mayor convencimiento. En lo personal creo que desde el cigoto es una nueva vida que se debe respetar y valorar pero para los que no creen esto, pienso que necesitan algo mas inoactante para que reflexionen.  
 Excelente!  
 No me agrado la animación, creo que es muy tosca y hablando del tema de la concepción considero que tuvo que haber sido una animación mucho mas sutil

## ANEXO 9

### Respuestas de instrumento de validación para experto en el tema.

#### La vida desde la concepción

##### Su nombre es...

Mario

Paulina Samayoa M.

Alfonso Brañas

##### Puesto que ocupa actualmente.

Psicóloga Clínica URL CELASI

Psicólogo clínico

Vicepresidente de ASOVID

##### Un correo para contactarle.

psamayoa@url.edu.gt

mvelazquez@url.edu.gt

alfonsobranas@yahoo.com

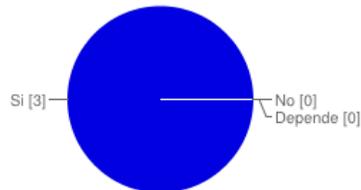
##### Teléfono donde se pueda contactarle.

24262626

242626 ext 2641

55194331

#### Considera que el tema si da a entender.



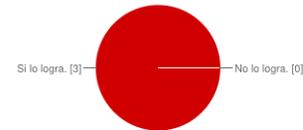
Si	3	100%
No	0	0%
Depende	0	0%

#### Seleccione la opción que mejor se relaciona con el vídeo



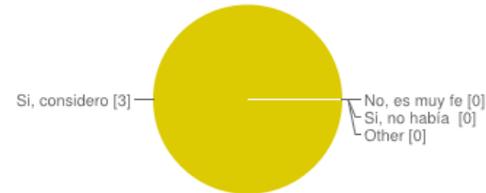
Me enseñó sobre la vida antes del nacimiento	3	100%
Ya, existen videos muy parecidos.	0	0%
Me aburrí.	0	0%

#### Considera que al ser un vídeo destinado para jóvenes de 18 a 25 años. Este logra crear conciencia en ellos sobre el tema de defensa de la vida desde la concepción.



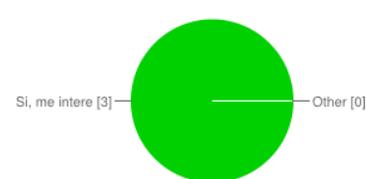
Si lo logra.	3	100%
No lo logra.	0	0%

#### Gráficamente considera que si llama la atención para el grupo objetivo.



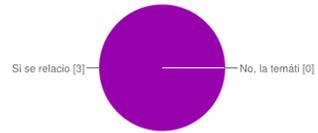
Si, considero que el estilo llama la atención.	3	100%
No, es muy femenino.	0	0%
Si, no había visto este estilo en videos de la concepción de la vida.	0	0%
Other	0	0%

#### Considera que la narración que se maneja en el vídeo tiene coherencia.



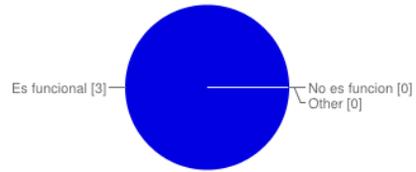
Si, me interesa el tema.	3	100%
Other	0	0%

Con su experiencia, podría decir que el video es funcional para ser desarrollado antes de un seminario sobre el derecho a la vida o temas en contra del aborto.



Si se relaciona con el tema.	3	100%
No, la temática se divorcia del seminario	0	0%

Es general el video...



Es funcional	3	100%
No es funcional	0	0%
Other	0	0%

Observaciones o recomendaciones...

Me parece muy claro el mensaje! adecuado para la población

## ANEXO 9

### Respuestas de instrumento de validación para Diseñador gráfico.

#### La vida desde la concepción

##### Su nombre es...

Rodrigo Tejada Rubio  
Luisa Aparicio  
Giselle Pérez

##### Puesto que ocupa actualmente.

Diseñadora Gráfica  
Animador

##### Puesto que ocupa actualmente.

Diseñadora Gráfica  
Animador

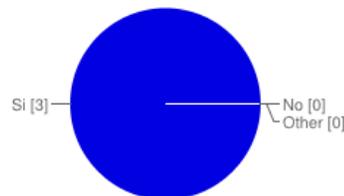
##### Un correo para contactarle.

luisapa9@gmail.com  
animacion.uri@gmail.com  
agisi\_30@hotmail.com

##### Teléfono donde se pueda contactarle.

30387668  
Prefiero email.  
52052727

#### Considera que el vídeo refleja el concepto de diseño manejado.



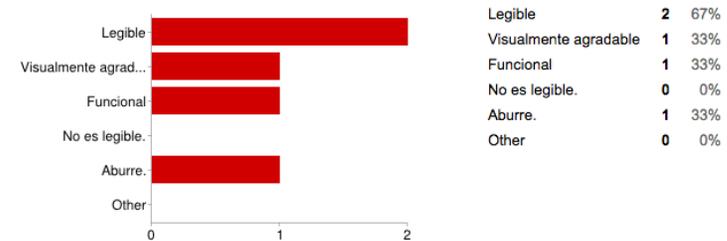
Si	3	100%
No	0	0%
Other	0	0%

#### En cuanto a la animación considera que gráficamente llama la atención de los jóvenes universitarios de 18 a 25 años.



Si la línea gráfica es agradable para ellos.	2	67%
No, es muy femenino.	0	0%
Si, la animación es innovadora.	0	0%
Other	1	33%

#### Considera que la tipografía es..



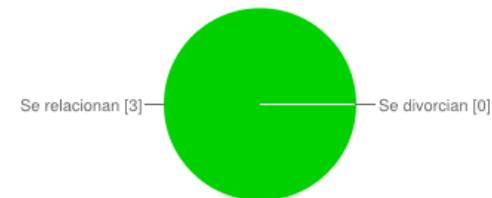
Legible	2	67%
Visualmente agradable	1	33%
Funcional	0	0%
No es legible.	0	0%
Aburre.	1	33%
Other	0	0%

#### La animación en cuanto a aspecto técnicos



No esta bien realizada.	0	0%
Si maneja correctamente lo tiempos	2	67%
Maneja un formato adecuado	1	33%
Tiene muchos saltos	0	0%
No esta correctamente realizada	0	0%
Si esta correctamente realizada.	1	33%

#### Los iconos protagonistas del video gráficamente...



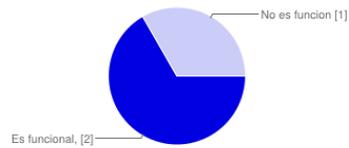
Se relacionan con la línea gráfica manejada con las ilustraciones fondos.	3	100%
Se divorcian	0	0%

### La paleta de colores



Se adecua con el tema	3	100%
Se divorcia de la temática.	0	0%
Es adecuada para los jóvenes	0	0%

### En cuanto a la animación en general...



Es funcional, llama la atención de los jóvenes	2	67%
No es funcional	1	33%

### Observaciones o recomendaciones...

La mayoría de las observaciones te las di verbalmente, pero no está de más recordarte los doce principios de animación y aplicarlos de forma constante a lo largo del proyecto. Buen trabajo!

Considero que la animación pudo haberse trabajado mejor, la idea llama la atención del grupo objetivo pero se mantiene muy estática lo que hace que después de cierto tiempo se pierda esta atención. El estilo de ilustración es muy bueno e innovador para el tema que se está tratando.

La animación es buena, sin embargo, algunas recomendaciones serían: cambiar la tipografía, si bien es legible, es aburrida, se podría también cambiar el color a uno más adecuado a la animación en vez del color negro utilizado en algunos textos. El blur utilizado en la animación cuando se coloca texto en primer plano es muy exagerado, evaluar si se vería mejor con un blur más sutil.