



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

TEMA:

**“DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE
PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN
AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-,
SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA.”**

PROYECTO DE GRADUACIÓN
Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación
GUATEMALA, C.A.

ELABORADO POR:
Elisa María Diéguez Palomo
Carné 11007336

Para obtener el título de:
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Nueva Guatemala de la Asunción, 2016.

AUTORIDADES UNIVERSIDAD GALILEO

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario general

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto Ms. C.

Resumen

La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, no cuenta con material de educación higiénica para niños de 7 a 12 años, que es necesario para combatir la desnutrición. Se aportará el diseño de manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, Antigua Guatemala, Sacatepéquez.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por los niños que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP- y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se logró diseñar un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, Sacatepéquez, Antigua Guatemala. Se recomendó que el manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, esté siempre disponible para los niños como material de orientación e información que favorezca la salud de los niños y formar buenos hábitos de higiene.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

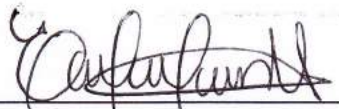
Guatemala 30 de abril de 2015

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE
HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA
ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-,
SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA.** Así mismo solicito
que la Licda. Lissette Pérez sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Elisa María Diéguez Palomo
11007336



Licda. Lissette Pérez
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 4 de mayo del 2015

Señorita
Elisa María Diéguez Palomo
Presente

Estimada Señorita Diéguez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-, SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 4 de diciembre del 2015

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-, SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA.** Presentada por la estudiante *Elisa María Diéguez Palomo* con número de carné 11007336, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Lissette Pérez
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 16 de mayo del 2016

Señorita
Elisa María Diéguez Palomo
Presente

Estimada señorita Diéguez:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 26 de julio de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

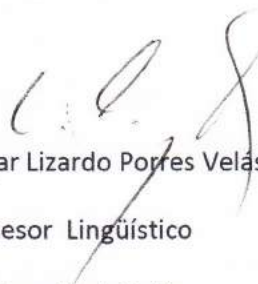
Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO –AABYP-, SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA***, de la estudiante Elisa María Diéguez Palomo, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 26 de julio del 2016

Señorita
Elisa María Diéguez Palomo
Presente

Estimada señorita Diéguez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-, SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA**, presentada por la estudiante **Elisa María Diéguez Palomo**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Introducción

La higiene es el elemento clave para tener una vida saludable y feliz. En la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, se considera que los niños de escasos recursos también necesitan buena educación para estar preparados para su futuro por lo que, la asociación se presta para dar solución a varios problemas que afectan la niñez de escasos recursos como educación escolar, moral y educación para la salud en este caso para los niños de Antigua Guatemala que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

La Asociación, actualmente no cuenta con material para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años. Por esta misma razón, se pretende solucionar el problema a través de comunicación y diseño, con el objetivo general que se planteará: “Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-“, que funcionará como guía de educación higiénica y fomentará los hábitos de higiene.

Para la obtención de una panorámica general del proyecto, el trabajo de investigación se canalizará hacia un enfoque cuantitativo, que se utilizará para ponderar los resultados obtenidos en base a una encuesta dirigida al cliente, al grupo objetivo y a expertos en el área de diseño y comunicación. Se utilizará también el enfoque cualitativo, que se enfoca en la evaluación del nivel de importancia y aceptación que dará el manual impreso a los niños que pertenecen a la asociación.

El proceso que se llevará a cabo, estará conformado por diferentes etapas de gran importancia como diseño, método, bocetaje, producción y reproducción, para la preparación de la propuesta impresa final. Es necesario diseñar un manual impreso con suficiente información sobre hábitos de higiene y que el mismo esté fundamentado en la recopilación de todos los datos de relevancia sobre higiene personal desde corta edad, junto con el respaldo teórico de diseño y comunicación para consolidar el proyecto de graduación.

Se considera también de gran importancia utilizar el logotipo que actualmente usa la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, con la finalidad de identificar a la misma en los manuales.

Se espera favorecer al aprendizaje de los hábitos de higiene para niños de 7 a 12 años que pertenezcan a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, que el manual con la función de guía de los hábitos de higiene y que el mismo se utilice de forma regular, para lograr el objetivo de comprensión de la importancia de los hábitos de higiene personal.



CAPÍTULO 2

PROBLEMÁTICA

2. Problemática

La problemática surge de una reunión con la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso - AABSYP- de Antigua Guatemala, Sacatepéquez, en la que se detectó que la asociación no cuenta con material para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años. La higiene es un elemento importante, pero se observó que los niños de las edades de 7 a 12 años no muestran buenos hábitos de higiene personal, lo que no permite que el cuerpo absorba de forma correcta los nutrientes, esto puede provocar diarreas, infecciones y desnutrición.

Actualmente, no se encuentran mejoras en la dieta o algún suplemento vitamínico para evadir este problema de desnutrición en el país. Por eso mismo, la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP- brinda charlas educativas a los padres de familia y niños de las comunidades de Antigua Guatemala, afectadas por la desnutrición, pero se les ha hecho difícil que comprendan la gran importancia que tiene la higiene en los niños.

Se presenta entonces un problema de comunicación y se ha decidido contribuir con un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años, que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, ya que la asociación no cuenta con material educativo para los niños. En consecuencia, el objetivo de dicho manual es fomentar los hábitos de higiene en niños de 7 a 12 años que pertenezcan a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP- Antigua Guatemala, Sacatepéquez.

2.1 Contexto

La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso – AABSYP-, es una asociación sin fines de lucro, fundada en 1998. Se inicia al trabajar con la niñez de 0 a 12 años, brindar atención médica y medicamentos; trabajando así, por varios años. Los únicos fondos son recaudados por una farmacia de la organización, sin embargo por la difícil situación económica, estas acciones ya no se lograron continuar. Hoy, tienen una visión que los niños de escasos recursos también necesitan educación adecuada para estar preparados para su futuro. La asociación detectó problemas de nutrición en niños de 7 a 12 años, para resolver la problemática. Se hará un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal niños de dichas edades en Antigua Guatemala, ya que la mala higiene contribuye a tener problemas de diarrea, infecciones y desnutrición.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, no cuenta con material de educación higiénica para niños de 7 a 12 años, que es necesario para combatir la desnutrición. Se aportará el diseño de manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso – AABSYP-, Antigua Guatemala, Sacatepéquez.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador y comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: Magnitud, vulnerabilidad, trascendencia y factibilidad.

2.3.1 Magnitud

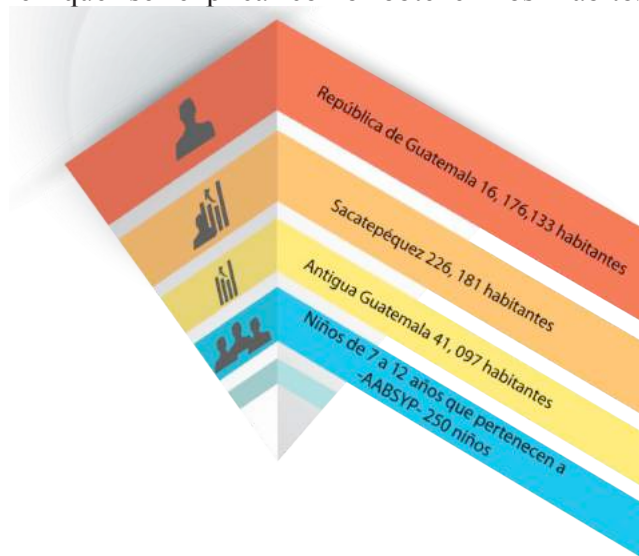
Según las estadísticas del Instituto Nacional de Estadística de Guatemala –INE- para el año 2015, la población guatemalteca (16, 176,133 habitantes), está compuesta por 48.9% hombres y por 51.1% mujeres. A continuación se describe la estructura porcentual por edad:

Estructura por edad:

5 a 14 años	42.6%
15 a 64 años	54%
65 años en adelante	3.3%
Tasa de nacimiento	34.5 nacimientos por cada 1000 habitantes
Tasa de mortalidad	6.79 muertes por cada 1000 habitantes
Mortalidad Infantil	36.91 muertes por cada 1000 nacimientos

Fuente: Instituto Nacional de Estadística de Guatemala – INE -

Este proyecto de graduación tiene una magnitud de 10%, 250 niños de 7 a 12 años tendrán acceso al manual en el que se explica cómo obtener los hábitos de higiene personal.



2.3.2 Vulnerabilidad

Es importante realizar el manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, porque la asociación no cuenta actualmente con una herramienta de comunicación atractiva y moderna, lo que crea apatía e indiferencia en adoptar los hábitos de higiene personal.

2.3.3 Trascendencia

Con el presente proyecto de graduación se espera disminuir el desinterés y la falta de educación en que los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, adopten buenos hábitos de higiene personal, lo que contribuirá a reducir posibles enfermedades infecciosas y desnutrición, maestros y padres que pertenecen a la asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP- apoyarán a los niños con la lectura del manual y comprensión de los hábitos de higiene personal.

2.3.4 Factibilidad

Los siguientes recursos son los que hacen posible y realizable el proyecto.

2.3.4.1 Recursos Humanos

En la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP -, sí se cuenta con el apoyo del personal administrativo, ejecutivo y operativo para llevar a cabo el proyecto con el debido conocimiento, experiencia y habilidad para el manejo y funcionamiento de los demás recursos.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales

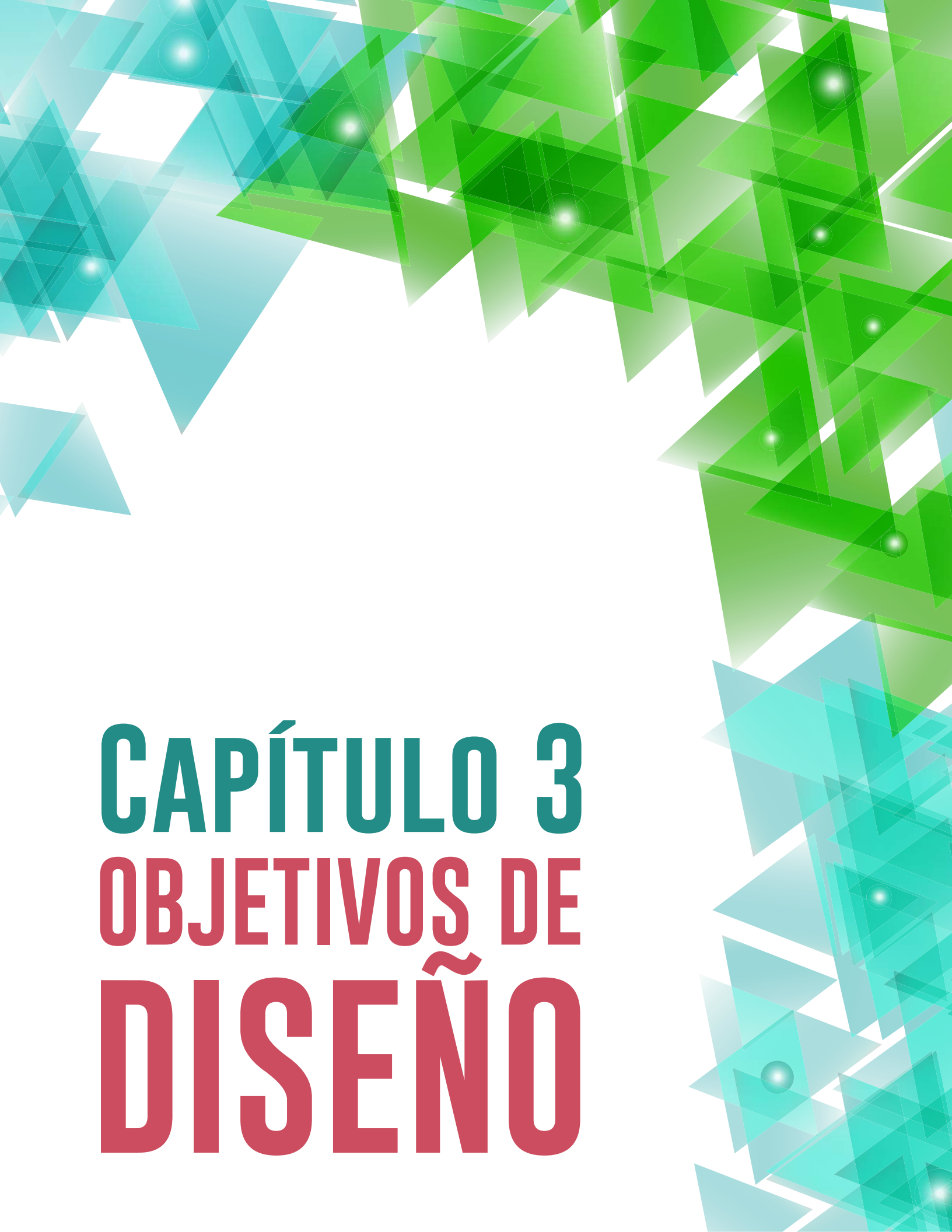
La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, está en disposición de brindar toda la información y estadísticas de la misma, para llevar a cabo este proyecto con los datos correspondientes.

2.3.4.3 Recursos Económicos

La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, cuenta con el apoyo de la comunidad y de patrocinadores de la misma que contribuyen con gastos. El monto disponible para la realización del manual impreso asciende a Q. 385,000.00 quetzales exactos, integrado por los costos de reproducción. El costo de elaboración y diseño que asciende a la cantidad de Q. 3.750.00; está integrado por el trabajo profesional efectuado en la realización del proyecto, donado por la Profesional de Comunicación y Diseño, Elisa María Diéguez Palomo. Constituye un aporte social para los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud Y Progreso –AABSYP-.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La Profesional en Comunicación y Diseño, Elisa María Diéguez Palomo, cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar el material educativo, seguido de producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación.



CAPÍTULO 3 **OBJETIVOS DE** **DISEÑO**

3.1 Objetivo General

Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

3.2 Objetivos Específicos

- Investigar información sobre los programas de teorías de diseño, así como las tendencias que enriquecerán este proyecto de graduación.
- Recopilar información sobre salud, nutrición, infecciones, mala nutrición al no contar con buenos hábitos de higiene personal.
- Utilizar un lenguaje claro, sencillo y muy gráfico para que los niños de 7 a 12 años, que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso – AABSYP-, logren obtener mayor comprensión sobre el tema.
- Crear ilustraciones que contribuyan al mejor entendimiento educativo de los hábitos de higiene personal.



CAPÍTULO 4

MARCO DE REFERENCIA

4.1 Información General del Cliente

Nombre de la institución: Asociación Amor Bienestar y Progreso –AABSYP-. Ubicación: 6ta.

Calle 4-12, Zona 1, San Lucas, Sacatepéquez

Teléfonos: (502) 5603-3997 / (502) 7830-1669

Encargado: Amílcar Alvendaño

4.2 PRESENTACIÓN

La Asociación Amor Bienestar y Progreso –AABSYP-, se dedica a luchar contra el hambre crear programas para que familias de escasos recursos cuenten con información suficiente para evitar problemas de desnutrición, los que inician con problemas intrafamiliares debido a los problemas económicos que se viven actualmente en el país.

La asociación cuenta con proyectos de salud preventiva, desnutrición infantil, derechos humanos y salud familiar.

4.3 HISTORIA

La Asociación Amor Bienestar y Progreso –AABSYP-, fue fundada en el año 1998. Se inicia trabajando con la niñez de 0 a 12 años, brindando atención médica y medicamentos; trabajar así por varios años. Los únicos fondos son recaudados por una farmacia de la organización, sin embargo por la difícil situación económica estas acciones ya no se continuaron. Hoy, tienen una visión que los niños de escasos recursos también necesitan una adecuada educación para estar preparados para su futuro.

4.4 IDIOMA

En Sacatepéquez predomina el idioma español y cakchiquel.

4.5 HIDROGRAFÍA

El departamento de Sacatepéquez cuenta con ríos a su alrededor como Las Cañas, Los Encuentros, Pensativo, Guacalate, Sumpango. Debido a su ubicación, Sacatepéquez no cuenta con lagos ni proximidad a los mares. Uno de los ríos con más afluencia por el departamento es el río Guacalate, el que se origina en Chimaltenango, atraviesa Sacatepéquez y Escuintla, donde recibe las aguas del río Achiguate y desemboca en el canal de Chiquimulilla, el que es llamado Achiguate, el que nace cerca de Antigua Guatemala en donde se le nombró río Pensativo.

4.6 OROGRAFÍA

El departamento de Sacatepéquez pertenece al complejo montañoso del Altiplano Central. Existen mesetas muy fértiles a pesar de su topografía montañosa y volcánica. En Sacatepéquez se encuentra el volcán de Agua, con una altura de 3753 msnm, el volcán de Fuego con una altura de 3835msnm, y el volcán Acatenango con 3976msnm. En el departamento de Sacatepéquez, el clima es templado y semifrío. Existen también cerros de gran importancia como el Cerro del Tigre en San Miguel Dueñas y el cerro de La Bandera en San Lucas Sacatepéquez, en donde se libró la batalla de San Lucas en 1871, entre las fuerzas de gobierno y las del general Justo Rufino Barrios. Se encuentran también varias montañas de importancia como la de Xenacoj, Santa María Cauqué, en Santiago Sacatepéquez, Soledad y Sunay en Alotenango.

4.7 ECONOMÍA

Su principal fuente de ingresos es el turismo, seguido por la agricultura, ya que sus tierras son fértiles, por lo que su producción agrícola es variada, en la misma sobresale el café, el que es de muy buena calidad, la caña de azúcar, frijol, maíz, trigo, hortalizas de zonas templadas, por ejemplo: Cultivo de zanahorias, ejote y arvejas. Existe cultivo de frutas como: durazno, pera, manzana y aguacate; actualmente sobresale también la producción de flores, crianza de ganado vacuno y caballar. Es uno de los departamentos más importantes debido a sus artesanías populares como tejido típico, utilizado por gran cantidad de indígenas en sus trajes típicos, la cerámica vidriada mayólica y pintada, en la actualidad, Antigua Guatemala, es el departamento que tiene un mayor número de producción de cerámica.

4.8 COSTUMBRES

Sacatepéquez es uno de los departamentos de Guatemala más deslumbrantes en cuanto a sus tradiciones orales: leyendas de aparecidos y ánimas en pena como las leyendas más conocidas: La Leyenda del Sombrerón, La Llorona, Los Rezadores, El Cadejo y El Cura Sin Cabeza. Se celebran diferentes festividades a lo largo del año como el Día de los Santos, Concepción, Corpus Cristi, Navidad, Año Nuevo, Semana Santa, que es una tradición, ya no solo para los guatemaltecos sino para sus visitantes. Se presentan solemnes ceremonias religiosas en los templos católicos, así como las impresionantes alfombras elaboradas de aserrín pintado de distintos colores. El arte es algo muy apreciado en las mismas fechas, ya que las procesiones llevan imágenes talladas en madera.

4.9 FERIA PATRONAL

Sacatepéquez cuenta con diferentes ferias patronales que se celebran a lo largo del año como:

La fiesta patronal en honor a San Miguel Arcángel, se lleva a cabo desde el 28 hasta el 30 de Septiembre, se celebra con una serenata y alborada, juegos pirotécnicos y un concierto musical al aire libre en la Plazuela Central.

Se realiza una procesión de San Miguel y se festeja con tamales, ponche, quema de cohetes y música en cada casa. El recorrido de 15 días, también se visitan los altares el 28 y 29 de Septiembre, recorrido de gigantes y de El Santísimo Sacramento por los altares. Entre otras costumbres y tradiciones de Sacatepéquez, encontramos:

- Celebración del Señor de la Justicia – 1 de Enero Celebración de la Cuaresma
- Día de la Santa Cruz – 3 de Mayo
- Celebración del Señor de la Ascensión Celebración de Corpus Cristi
- Celebración de El Sagrado Corazón de Jesús Celebración a San Cristóbal
- Día de Todos los Santos Celebración de la Virgen de Concepción
– 2da. Semana de Diciembre
- Celebración de la Virgen de Año Nuevo 31 de Diciembre

4.10 COMIDA TÍPICA

La gastronomía de Sacatepéquez difiere un poco de la gastronomía de los demás departamentos debido a la influencia española. Se debe entonces a la mezcla culinaria de sabores, comidas e ingredientes de españoles y mayas/indígenas que se convirtieron en

platillos y dulces típicos, aunque se sabe también que los dulces en Antigua Guatemala tienen origen tanto maya-europea como árabe-europeo, árabe-español, europeo o maya-europeo. Entre los platillos más conocidos de Sacatepéquez encontramos: revolcado de cerdo, pepián negro, sopa de arroz, hilachas, chiles rellenos, jocón, tortillas de maíz blanco, amarillo o negro, mole de plátano, molletes, torrijas y plátanos fritos. Sacatepéquez cuenta también con gran variedad de dulces de origen español como camote en miel, colochos de guayaba, chilacayote en miel, higos en miel y canillitas de leche. Las bebidas también son parte de la comida típica como el chocolate caliente, arroz en leche, atol de elote, café, fresco de rosa de jamaica, fresco de tamarindo y horchata (conocido también como fresco de arroz).

4.11 CLIMA

El clima en Sacatepéquez es normalmente templado, y dependiendo de la altura, puede ser frío. Su temperatura máxima puede ser de 21.2o C y la mínima puede llegar a 7.4o C.

4.12 OTROS DATOS HISTÓRICOS IMPORTANTES

El nombre Sacatepéquez, viene del vocablo pipil “sacat” que significa “monte o hierba”, y “tepec” que significa “cerro”; la traducción de “Sacatepéquez” es “Cerro de hierba”. Su Cabecera departamental es Antigua Guatemala, conocida como “Ciudad de las perpetuas rosas”, y fue reconocida por la UNESCO como Patrimonio de la Humanidad, en 1979. Antigua Guatemala fue la tercera Capital de la Capitanía General de Guatemala, pero se destruyó en 1773 por el terremoto de Santa Marta, de ahí se traslada la Ciudad a su actual ubicación. Es uno de los departamentos con mayor influencia española.

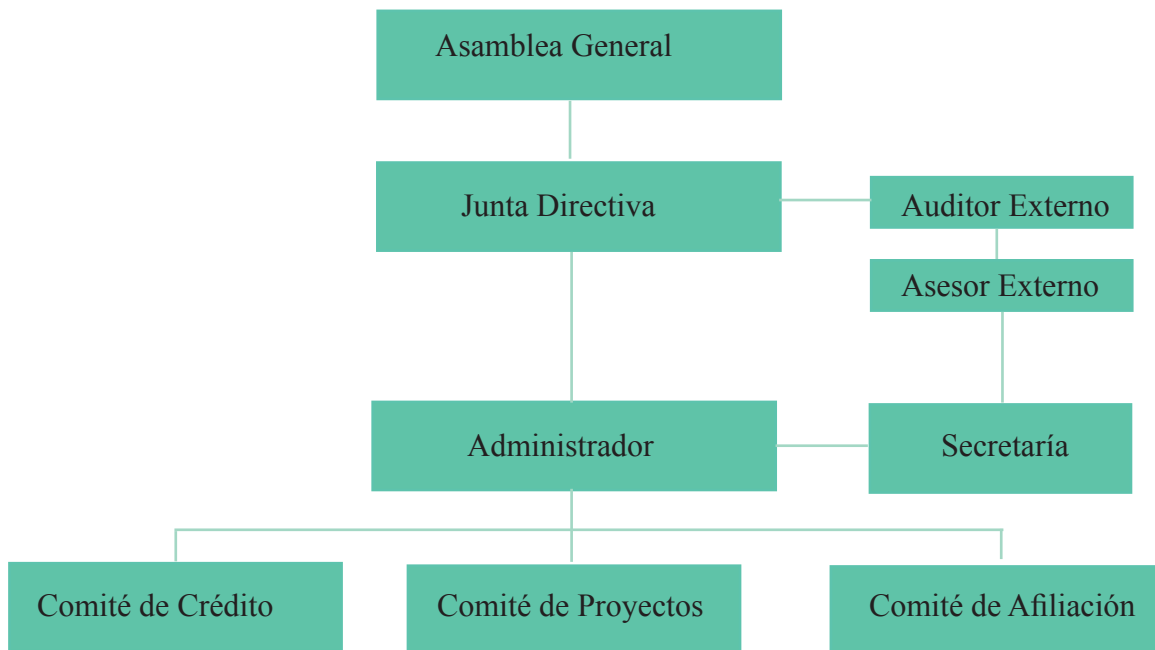
4.13 VISIÓN

Consolidarse como la organización de referencia en el país para otras asociaciones y el resto de la sociedad por su capacidad de gestión, espíritu de colaboración, y pro actividad en el modelo de asociación eficaz, eficiente y de amplio impacto social.

4.14 MISIÓN

Somos una asociación sin fines de lucro dedicada a elaborar programas sociales principalmente para familias de escasos recursos en el país; buscamos impulsar nuestros programas a nivel nacional y centroamericano.

4.15 ORGANIGRAMA



4.16 ANTECEDENTES DE DISEÑO

La Asociación cuenta con un diseño a tres colores de forma semicircular. Fue elaborado en 1998 por Joseph Schmidt, diseñador gráfico estadounidense quien visitó Antigua Guatemala, conoció la asociación y colaboró con el logo de la misma.

4.17 FODA





CAPÍTULO 5

DEFINICIÓN DE GRUPO OBJETIVO

5. Definición del Grupo Objetivo

También conocido como mercado objetivo, mercado meta o público objetivo, en este segmento se define a quién va dirigido el producto o servicio que se está lanzando al mercado. Con el grupo objetivo se define a partir de los criterios demográficos, tales como la edad, socioeconómica y género.

5.1 Perfil Geográfico

El proyecto se desarrollará en Antigua Guatemala, Sacatepéquez. Se encuentra en la parte sudeste del departamento de Sacatepéquez, en la Región V o región Central, limita al norte con los municipios de Jocotenango, San Bartolomé Milpas Altas, Magdalena Milpas Altas y Santa María de Jesús (Sacatepéquez), al Oeste con los municipios de Ciudad Vieja, San Antonio Aguas Calientes y Santa Catarina Barahona (Sacatepéquez). Cuenta con una extensión territorial de 78 kilómetros cuadrados y se encuentran a una altura de 1530.17 metros sobre el nivel del mar por lo que generalmente su clima es templado. Se encuentra a 45kilometros de la Ciudad Capital.

5.2 Perfil Demográfico:

Antigua Guatemala cuenta con una población total de 41,097 habitantes, en sus distintos centros poblados, distribuidos en 21,159 mujeres (51.48%) y 19,938 hombres (48.52%). Según su localización el 78.40% se encuentra en el área rural urbana y únicamente el 21.60% en área rural.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística INE

- **Edad:** De 7 a 11 años
- **Género:** Masculino y femenino
- **Ocupación:** Vendedores, estudiantes
- **Nacionalidad:** Guatemalteca
- **Clase Social:** Nivel E

	Nivel Popular E (27%)
Ingresos mensuales	Su ingreso promedio Mensual menor a los Q 1,100
Educación	Su nivel educacional es Escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio.
Ocupación	El jefe de familia realiza tareas que no Requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.
Vivienda	Poseen viviendas precarias en zonas marginales.

Fuente: <http://www.multivexsigmados.com/>

Educación:

La población en edad escolar en los diferentes niveles escolares en el sector oficial es:

- Preprimaria 47.62%
- Primaria 62.17%
- Secundaria 40.61%
- Diversificado 19.54%

La cobertura educativa no muestra si existe calidad en la educación proporcionada, se ve afectada por diversos factores como la capacidad magisterial, servicios e instalaciones, factores personales del alumno, economía de los padres, salud y cultura.

La cobertura educativa en Antigua Guatemala es alta pero en las aldeas es evidente la deficiencia de cobertura educativa, así como su calidad.

5.3 Perfil Pictográfico

El proyecto va dirigido a niños de escasos recursos entre 7 y 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Salud Bienestar y Progreso –AABSYP- quienes están propensos a contagiarse de enfermedades virales, desnutrición, e infecciones debido a sus malos hábitos de higiene. Los niños asisten a la asociación con el fin de distraerse de problemas intrafamiliares con los programas educativos que la asociación imparte.

5.4 Perfil Conductual

Niños dispuestos a recibir la cooperación de la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-; con falta de recursos necesarios para explotar sus habilidades. Los niños tienden a vender en las calles junto a sus madres o solos, si no es así, van a la escuela pero la escuela no provee la suficiente información para que los niños se vayan desarrollando con la información necesaria para el bienestar de su futuro, así como el bienestar del país. Los niños son alegres, llenos de energía, interesados en aprender, aprenden los temas de forma rápida jugando, a pesar que gran parte de ellos también sufre algún trauma por maltrato intrafamiliar. Algunos niños no cuentan con el apoyo de sus padres pero aun así, tienen un gran interés en la educación, ya que la asociación les ha hecho saber que la educación es base de éxito para la vida.



CAPÍTULO 6

MARCO TEÓRICO

6. Marco Teórico

A continuación se desarrollarán algunos conceptos relacionados con el proyecto, estos conceptos respaldan y fundamentan el marco teórico, los que auxiliaron a la obtención de los objetivos que se plantearon.

6.1 Conceptos Fundamentales

Para el desarrollo del manual impreso es conveniente tener la información teórica conceptual que se utiliza para dar a conocer a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-; así como sus diferentes actividades que estimulan a los niños que pertenecen a la misma a desarrollarse en los temas de salud y educación.

6.1.1. Asociación

Concepto:

Una asociación es una relación establecida entre personas que unifican sus ideas para un fin común, no lucrativo por tiempo prolongado y en forma democrática, con independencia de los poderes públicos y otras entidades civiles y comerciales. La función de una asociación es ejercer el control sobre la acción de gobierno municipal, de la gestión de las administraciones, para educar a las comunidades en la participación y la solidaridad, para generar vida colectiva, sentimiento de pertenencia y la implicación en los proyectos de los barrios o comunidades para que estos mismos comprendan el valor que tiene la solidaridad como valor social y para conseguir que lo público sea cada vez más de los mismos ciudadanos.

Referencia: <http://www.definicionabc.com/social/asociacion.php>

Características:

- Grupo de personas
- Tienen un objetivo común, normalmente buscan soluciones para países, ciudades, o barrios.
- Independencia de los poderes públicos y otras entidades civiles y comerciales, funcionan por tiempo prolongado.
- Funcionamiento democrático
- Sin ánimo de lucro
- Independientes

Ejemplo:



Fotografía: Programa Lectura Emergente

Fuente: ANACAFÉ

<http://www.aarp.org/espanol/salud/vida-saludable/info-2014/bacterias-cepillo-de-dientes-fotos.html#slide4>

6.1.2. Hábito

Concepto:

Se le llama hábito a una actividad que se toma por costumbre, una acción que se realiza a diario. Por lo general, un hábito es un movimiento sencillo que hace una persona para complementar su día, puede ser incluso una actividad que funcione como un distractor el hábito puede ser aprendido a través de repeticiones al imitar, costumbres o enseñanzas. Existen diferentes tipos de hábitos, entre estos están: Higiene, afectivos, cognitivos, lectura y alimentación.

Características:

- Nivel de conciencia: El hábito se vuelve tan natural que la persona no presta atención a lo que hace.
- Tendencia: La costumbre de realizar alguna actividad y tenerla como hábito, hace que al momento de tener algún imprevisto y no realizar lo habitual, se forma la intranquilidad. Consecuentemente, el día no lo completa de la forma que acostumbra y la persona actúa diferente.
- Estímulo: Siempre hay algo que hace que nos recordemos de realizar dicha acción, ya sea al terminar de comer, en un tiempo libre y al ver algún accesorio.

Referencia: <http://definicion.de/habitos/>

Ejemplo:

Fotografía: Higiene Bucal

Fuente: <http://www.aarp.org/espanol/salud/vida-saludable/info-2014/bacterias-cepillo-de-dientes-fotos.html#slide4>

6.1.3. Higiene**Concepto:**

La higiene es una rama de las Ciencias Médicas, el objetivo de la misma es preservar la salud a través de la limpieza ya sea personal, de sus utensilios o su vivienda, todo debe permanecer limpio y desinfectado para evitar cualquier infección o enfermedad producida por suciedad.

Características:

- Baño diario
- Uñas limpias y cortas
- Lavarse las manos
- Lavar y desinfectar los alimentos

Ejemplo:



Imagen: Instrucciones de Lavado de Manos

Fuente: http://www.aysa.com.ar/Media/contenidos/1843/DiaMundialLavadodeManos_Instructivo.jpg

6.1.4. Infección

Concepto:

Se le llama infección a la colonización de un organismo de especies que perjudican el funcionamiento normal de una persona. Existen diversos tipos de infecciones que llegan a crear esta enfermedad infecciosa, normalmente, se transmiten por medio de virus, bacterias, hongos y otros organismos. Cada cuerpo es distinto y puede llegar a tener reacciones similares o totalmente diferentes. En la utilización clínica del término infección, el organismo colonizador es perjudicial para el funcionamiento normal y supervivencia del huésped, por lo que se califica el microorganismo como patógeno, causante de infección.

Características:

Es causada por protozoos, vermes o artrópodos se habla de enfermedad parasitaria porque dichos grupos han sido estudiados tradicionalmente por la parasitología. Se caracteriza por irritaciones en la piel, ojos o cualquier parte del cuerpo, también pueden ser internas.

Referencia: <http://definicion.de/infeccion/>

Ejemplo:

Fotografía: Irritación en la Piel

Fuente: <http://www.ganandohoy.com/wp-content/uploads/2015/05/picazon.jpg>

6.1.5. Desnutrición**Concepto:**

El cuerpo depende de nutrientes, los cuales hacen que las funciones, el equilibrio y la estructura molecular se mantengan en el patrón correcto. Si el cuerpo no recibe estas vitaminas que nutren el cuerpo, el mismo se debilita y comienza a mostrar los efectos de la falta de los nutrientes, la masa corporal disminuye, el mantenimiento no es mismo y la composición corporal sufre cambios radicales.

Características:

La desnutrición se caracteriza por la falta de nutrientes necesarios para el funcionamiento adecuado del cuerpo, ya que los mismos aportan la energía necesaria para cada día. Al alcanzar un nivel crítico de desnutrición, la persona puede presentar: Cabello quebradizo, fisuras en los dobleces de la piel ya sean los párpados, rodillas, codos, labios; puede tener hematomas con lesiones pequeñas, alteraciones en el desarrollo del lenguaje y el desarrollo motor, presenta diarreas, anemia, debilidad muscular, palidez, raquitismo y taquicardia.

Referencia: http://www.unicef.org/republicadominicana/health_childhood_10172.htm

Ejemplo:

Fotografía: Desnutrición

Fuente: <http://4.bp.blogspot.com/bhLEMANoi8I/TbDOsCs1TI/AAAAAAAAADI/QAPL-DO4BYqw/s1600/guatemala.jpg>

6.1.6. Nutriente

Concepto:

Se llama nutriente al elemento que realiza funciones vitales a través de un proceso metabólico con los nutrientes sirven para obtener energía, crecimiento y un reparador de tejidos.

Características:

Los nutrientes cumplen funciones específicas como:

- Los minerales como el yodo, hierro, potasio y sodio. Las vitaminas identificadas como A, B, C, D, E y K, que aportan la mayor cantidad de nutrientes por medios de frutas y verduras.
- Los lípidos que vienen en las grasas en lácteos, aceites, carnes, embutidos y legumbres.
- Los glúcidos, que son fuente de energía en los azúcares como los hidratos de carbonos.

Referencia: <http://conceptodefinicion.de/nutriente/>

Ejemplo:



Imagen: Rueda de los Alimentos

Fuente: http://www.nutricion.org/img/Rueda_Alimentos_SEDCA.jpg

6.1.7. Educación

Concepto:

La educación es un proceso que se obtiene pretendiendo el perfeccionismo del individuo como persona. Es un dinamismo que se produce cuando se brinda un conocimiento a otra persona, de modo que esta información se convierte en aprendizaje. Luego la persona actúa sobre el medio externo contribuyendo su transformación y evolución, es de allí mismo de donde se dice que “el hombre se hace”, de lo contrario, el humano sería posiblemente todavía un neandertal o quizás tendría menos conocimiento que el neandertal.

Características:

Humanización: La humanización se da cuando el individuo nace y tiene influencias que le enseñan cómo convertirse en persona.

Perfeccionamiento: Cuanta con todas las características de la persona e incide en considerar específicamente humanas las posturas como la voluntad, el entendimiento, la inteligencia, entre otras; dejando a un lado el físico de la persona.

Finalidad e integridad: El ser humano dotado de todas sus cualidades y dimensiones, sin descuidar ninguna de sus capacidades cognitivas, afectiva, éticas, estéticas, sociales y morales.

Influencia: Influencia humana de unos sobre otros, aunque se debe tomar en cuenta que no todas las influencias son educativas y esto mismo, influye en la dificultad de crecimiento educacional de la persona.

Referencia: <http://www.definicionabc.com/general/educacion.php>

Ejemplo:



Fotografía: Estudiantes en clase

Fuente: http://www.s21.com.gt/sites/default/files/imagecache/471x300/pulso03ab_57.jpg

6.1.8. Nutrición

Concepto:

La nutrición es una consecuencia de la alimentación o sea, de los alimentos que ingiere y su proporción. La alimentación debe ser siempre la adecuada para que el cuerpo absorba la mayor cantidad de nutrientes posible y de esta forma, el cuerpo recibe las energías y calorías necesarias, se debe consumir lo suficiente para cubrir lo que exige el cuerpo y mantener el equilibrio del organismo. La alimentación debe ser variada y completa, se debe ingerir a diario todos los nutrientes dependiendo la edad y circunstancias de vida.

Características:

Proporciona energía: Una dieta que incluye las vitaminas, minerales, aminoácidos, y ácidos grasos necesarios, hará sentir bien a la personas que nos ha ingerido, se verá su tono de piel distinto, su piel se sentirá más suave y tendrá las energías suficientes para continuar con sus labores diarios.

Construye tejido: Las enfermedades y lesiones inciden en el aspecto nutricional de nuestro cuerpo, si una persona está bien alimentada, tiende a recuperarse más tiempo que una persona está bien alimentada, tiende a recuperarse más rápido que una persona que no consume los nutrientes necesarios para su cuerpo; la nutrición, regula los procesos fisiológicos normales.

Referencia: <http://www.who.int/topics/nutrition/es/>

Ejemplo:



Fotografía: Alimentación y Nutrición

Fuente: http://www.fundacioncastillocordova.org/escuelas_saludables

6.1.9 Salud

Concepto:

La Organización Mundial de la Salud –OMS-, define a la salud de la siguiente forma: “La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones de afecciones o enfermedades.” La cita procede del Preámbulo de la Constitución de la Organización Mundial de la Salud, que fu adoptada por la Conferencia Sanitaria Internacional, celebrada en Nueva York del 19 de junio al 22 de 1946, firmada el 22 de Julio de 1946 por los representantes de 61 Estados (Official Records of the World Health Organization, N° 2, p.100), y entró en vigor el 7 de Abril de 1948. La definición no ha sido modificada desde 1948”.

Salud, es sentirse bien ya sea física, mental, social y emocionalmente, ya que una persona no puede decir que está saludable solamente por no tener alguna enfermedad si no que se debe sentir bien con su cuerpo, debe sentirse fuerte, con la mente ágil y socializar.

Características:

La persona saludable, cumple con hábitos alimenticios que nutren y fortalecen su cuerpo y alma, esto no quiere decir que se basará en dietas si no que ingerirá alimentos que le beneficien, cuida su horario de comida cuidando el tamaño de las porciones que ingiere, consume frutas, semillas, agua pura, y otros nutrientes que son sanos evitando frituras, sal y en lugar alimentos. Ingiere bebidas saludables evitando gaseosas, café en exceso y evitando bebidas azucaradas y debe contar con alguna actividad física como medio de recreación.

Referencias: <http://www.who.int/suggestions/faq/es/>

Ejemplo:



Fotografía: Organización Panamericana de la Salud –OPS-

Fuente: <http://new.paho.org/gut/images/stories/GUT/boletines/enero/17%20de%20diciembre.jpg>

6.1.10 Economía

Concepto:

Se conoce como economía a la ciencia social que estudia la forma en la que las personas, organizaciones y países asignan los recursos, objeto es el estudio de las relaciones de producción, distribución, intercambio, consumo de bienes, servicios e ideas utilizando divisas.

Su finalidad es mejorar el bienestar de las personas, cuenta con dos perspectivas:

Micro-economía y Macro-economía.

La micro-economía, es la de los agentes individuales, pueden ser familias, una persona o una empresa. Estos grupos, deciden de qué forma gastan el dinero disponible o qué hacer en sus tiempos libres.

La macro-economía es la que estudia las relaciones entre elementos que se componen de la suma de otras variables.

Características:

Se basa en el idealismo, sigue métodos inductivos, plantea que la persona tiene poder de decisión absoluto independientemente del sistema económico, no compara sus teorías con la realidad objetiva si no que trata de justificar el funcionamiento del sistema capitalista. Mantiene y crea empleos.

Referencia: http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/economia/economia_definicion_y_funciones

Ejemplo:



Fotografía: Economía Guatemalteca

Fuente: http://d5pa5brvrabv4.cloudfront.net/sites/default/files/styles/full_node/public/billetes_y_monedas_de_guatemala._20141203_wilder_lopez_001.jpg?itok=2OujiLcu

6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados a la Comunicación y el Diseño

6.2.1 Comunicación

Concepto:

Es el intercambio la transmisión de un mensaje entre emisor y receptor por medio de un canal. Según Robbinsy Coutler, su definición es: “Comunicación es la transferencia y la comprensión de significados”.

La comunicación es un proceso en el que el emisor desea transmitir un mensaje a un receptor; entonces el emisor codifica ese mensaje a un receptor, entonces el emisor codifica ese mensaje de modo que sea comprensible para el receptor y envía el mensaje por medio de un canal (hablado o escrito), el receptor recibe el mensaje, lo codifica, lo procesa y da lugar a una retroalimentación y sucesivamente se repite el mismo proceso con diferentes mensajes.

Características:

Comunicación Verbal:

La comunicación verbal puede realizarse de dos formas: oral: a través de signos orales y palabras habladas o escrita: por medio de la representación gráfica de signos. Hay múltiples formas de comunicación oral. Los gritos, silbidos, llantos y risas pueden expresar diferentes situaciones anímicas y son una de las formas más primarias de la comunicación.

La forma más evolucionada de comunicación oral es el lenguaje articulado, los sonidos estructurados que dan lugar a las sílabas, palabras y oraciones con las que nos comunicamos con los demás.

Las formas de comunicación escrita también son muy variadas y numerosas (ideogramas, jeroglíficos, alfabetos, siglas o logotipos). Desde la

escritura primitiva ideográfica y jeroglífica, tan difíciles de entender por nosotros; hasta la fonética silábica y alfabética, más conocida, hay una evolución importante. Para interpretar correctamente los mensajes escritos es necesario conocer el código, que ha de ser común al emisor y al receptor del mensaje.

Comunicación No Verbal

La comunicación no verbal se realiza a través de multitud de signos de gran variedad: Imágenes sensoriales (visuales, auditivas, olfativas), sonidos, gestos, movimientos corporales.

Características de la comunicación no verbal

- Mantiene una relación con la comunicación verbal, pues suelen emplearse juntas.
- En muchas ocasiones actúa como reguladora del proceso de comunicación, contribuyendo a ampliar o reducir el significado del mensaje.
- Los sistemas de comunicación no verbal varían según las culturas.
- Generalmente, cumple mayor número de funciones que el verbal, pues lo acompaña, completa, modifica o sustituye en ocasiones.

Entre los sistemas de comunicación no verbal tenemos: El lenguaje corporal. Nuestros gestos, movimientos, el tono de voz, nuestra ropa e incluso nuestro olor corporal también forman parte de los mensajes cuando nos comunicamos con los demás.

El lenguaje icónico. En él se engloban muchas formas de comunicación no verbal: código morse, códigos universales (sirenas, morse, braille,

lenguaje de los sordomudos), códigos semi-universales (el beso, signos de luto o duelo), códigos particulares o secretos (señales de los árbitros deportivos).

Referencia:

Schnaider Romina, 2004, Comunicación para Principiantes/ Romma Schaidler, Mariano

Zarowsky, Buenos Aires, Argentina, Era Naciente, ISB 987-555-019-1

<http://www.profesorenlinea.cl/castellano/ComunicacionVerbalyNoVerbal.htm>

Ejemplo:



Fotografía: Gestos, Comunicación Verbal

Fuente: <https://facilcomunicacion.files.wordpress.com/2013/02/gestos.jpg>

6.2.2 Diseño

Concepto:

Se le llama diseño al proceso destinado a proyectar, organizar, coordinar, seleccionar y crear, producir, elementos y objetos visuales que tienen como objetivo transmitir un mensaje en específico a un grupo determinado. Es una pieza que tiene atractivo visual, lo cual capta la atención de las personas, tiene personalidad propia y debe tener equilibrio estético. El diseño se aplica en todo ámbito y se puede encontrar en cualquier parte o en cualquier objeto, incluyendo también internet en general. El diseño se encuentra en el mundo publicitario, manuales, revistas, libros, periódicos, a esto se le conoce como diseño y maquetación. Luego está el diseño industrial y ergonomía, en el cual se trabaja el diseño de mobiliario, como muebles, electrodomésticos, botellas, platos, vasos, carros, y demás; y el diseño en el área de multimedia, como cine, trailers, telenovelas, videos y efectos especiales.

Características:

Está dividido en edición, identidad y publicidad. En el área de edición, encontramos el diseño de libros, manuales, periódicos y revistas. En este diseño se hace toda la diagramación para darle un orden lógico a los temas y a toda la información en general. En el área de publicidad, se trabajan diseños de anuncios de diferentes marcas que venden su producto o servicio por medio de vallas publicitarias, redes sociales y spots. En el área de identidad se trabaja la identidad corporativa de una empresa, en este diseño, se trabaja la imagen de la misma, se debe investigar a fondo el estado de la empresa

ante el grupo objetivo, la historia de la empresa, y las formas de usar el logo de la misma, con este estudio se debe lograr una conexión entre la marca y el consumidor, de modo que el consumidor sea fiel a la marca.

Referencia: <http://conceptodefinicion.de/diseno/>

Ejemplo:



Imagen: Diseño Editorial

Fuente: <https://amontpq.files.wordpress.com/2012/02/ttedi1.jpg>

6.2.3 Emisor

Concepto

Es la persona que toma la iniciativa de transmitir un mensaje, el emisor es un codificador, de tener la capacidad de organizar el mensaje de tal manera que el receptor lo pueda decodificar.

Debe operar un sistema de lenguaje entendible y que en sí mismo se constituye un canal de información; debe estar en capacidad de poner el mensaje en un canal de acceso para el receptor, perceptor y observador.

Características

El emisor debe contar con conocimiento, todo lo que sabe, incluyendo sus inquietudes, cultura,

ámbito social y comunicacional y diversos temas de los que quiera entablar una conversación.

Ejemplo:



Ilustración: Emisor enviando mensaje

Fuente:

http://www.freepik.com/freevector/businessmanshoutthroughmegaphone_791783.htm#term=comunicacion&page=1&position=0

6.2.4 Receptor

Concepto:

Es la persona a quien el emisor envía el mensaje, realiza un proceso inverso al proceso del receptor; decodifica e interpreta el código/mensaje que ha enviado el receptor. Tiene que haber algo que comunicar como respuesta al mensaje recibido, se envía el mensaje de modo de motivar al ahora receptor a enviar otra respuesta.

Características:

El mensaje que recibe lo decodifica, lo interpreta y envía una respuesta.

Referencia: Schnaider Romina, 2004, Comunicación para Principiantes/ Romma

Schaider, Mariano Zarowsky, Buenos Aires, Argentina, Era Naciente, ISB 987-555-019-1, pp.12

Ejemplo:



Fotografía: Niño recibiendo mensaje

Fuente: <http://smbp.uwaterloo.ca/wp-content/uploads/2013/11/Listening.jpg>

6.2.1.6 Mensaje

Concepto:

El mensaje es la clave de la comunicación, es de hecho fundamental en el proceso de la comunicación. En el mensaje, se deben hacer mensajes completos y correctos para sean comprendidos por el receptor y así obtener su respuesta, si es esa la finalidad del mismo. Si el mensaje no es completamente comprensible, no se producirá comunicación debido a las fallas que lleva, ya sea que no es comprensible o que está incompleto. Existen varias fallas que evitan lograr una buena comunicación como:

No escuchar: Lo primero que se debe saber es la diferencia entre oír y escuchar; pues si a la persona le gusta hablar debe saber escuchar, escuchar es callar y poner atención a lo que dice la otra persona para lograr tener una buena conexión durante la conversación. Y lo contrario, que es oír es precipitarse de lo que le dirán o no prestarle atención o ignorar a la persona.

El siguiente punto es la indiferencia, se debe hacer lo posible para poner atención a lo que dice la otra persona, es una forma de mostrar empatía; esta parte de la comunicación, pasa a ser un dialogo y la relación entre ambas personas se solidifica.

El otro punto que tiene gran importancia en la comunicación es la escasez de vocabulario, si la persona no tiene un vocabulario amplio, no va lograr expresarse de una forma que el emisor le comprenda.

Una forma de ampliar el vocabulario es leer libros de cualquier tema para tener incluso temas de qué hablar y aprender palabras nuevas, que aunque el idioma español sea materno, aún hay palabras que muchas personas no utilizan; la mayoría utiliza la cuarta parte del diccionario de La Real Academia Española.

Características:

El mensaje puede ser transmitido por medio oral o escrito, pero siempre hay que recordar que el mensaje debe ser directo, que vaya dirigido a la persona indicada y evitar intermediarios que puedan cometer algún error en el mensaje.

El mensaje debe ser específico, es mejor ir al grano y no andar con rodeos para no perder tiempo con palabras que no nos llevan a nada, como correr en círculos.

Que el mensaje sea comprensible, el emisor se debe fijar bien a a quién le está enviando el mensaje, en base de esto ya podrá codificar el mensaje de forma que al receptor se le facilite decodificar el mensaje; un ejemplo es cuando se le habla a un extranjero que no sabe bien el

idioma, si el extranjero no tiene un vocabulario amplio, no comprenderá el mensaje con palabras que comúnmente no se usan, en ese caso habrá que codificar el mensaje con palabras básicas. Otro punto es que el mensaje debe ser oportuno, siempre hay que saber en qué momento dar el mensaje y a quien o a quienes se va a enviar; si es urgente decir el mensaje de inmediato, de esa forma se evitan grandes o pequeños problemas.

Referencia: Schnaider Romina, 2004, Comunicación para Principiantes/ Romma Schaidler,

Mariano Zarowsky, Buenos Aires, Argentina, Era Naciente, ISB 987-555-019-1, pp.12

<http://redgrafica.com/El-mensaje-un-concepto-clave-de-la>

Ejemplo:

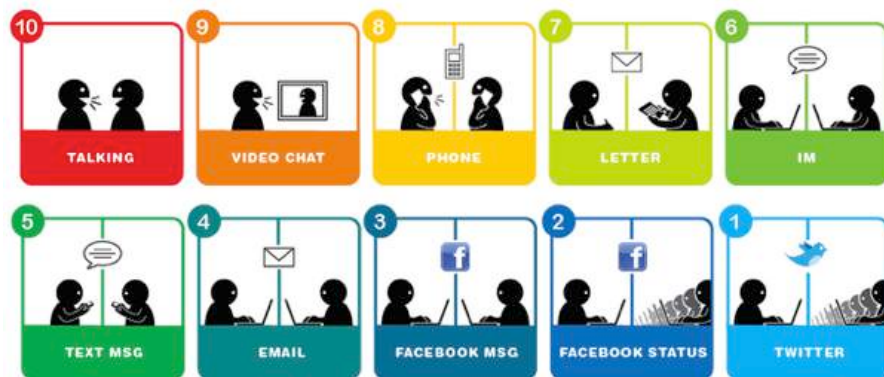


Imagen: Formas de Transmitir el Mensaje

Fuente:

<http://www.parachutedigitalmarketing.com.au/wp-content/uploads/2013/06/10-levels-of-intimacy-incommunication.png>

6.2.2.2 Creatividad

Concepto:

Es la capacidad de crear cosas nuevas, es tener conclusiones nuevas y una forma de resolver problemas o necesidades que tenga un grupo objetivo, al momento de crear algo

innovador, se debe identificar la capacidad que se tiene, los recursos a nivel personal y del entorno que puede ayudar a definir la idea.

Se debe tener cultura creativa, es una forma de ver las cosas desde otra perspectiva para dar nuevas soluciones; definir el reto sobre el que se va a realizar el proceso creativo con el que se va a generar la idea, desarrollar las mejores ideas para convertirlas en propuestas valiosas que se concreten en un modelo real de producto o servicio.

Por último, se hace la prueba de lo creado para comprobar si nuestra percepción coincide con la del grupo objetivo, y luego crear una propuesta de valor describiendo la propuesta final con los detalles y aspectos que lo componen.

Referencia: <http://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>

Características:

La creatividad proviene de la inspiración, la cual puede tener un origen preciso o ser un estímulo ambiental que penetra en la conciencia a través de los sentidos, puede aparecer por las formas o figuras visuales que nos brindan un aporte para poder proseguir a la creación de algo nuevo.

La curiosidad también juega un papel crucial en el proceso, a base de preguntas el diseñador desarrolla una apertura que mantiene su impulso creativo, se debe tomar en cuenta que al momento de crear el producto o servicio innovador, el mismo debe cumplir con el objetivo, que naturalmente es captar la atención de un grupo objetivo y que cumpla una función y que cumpla con la necesidad del grupo objetivo.

Ejemplo:



Fotografía: Creatividad

Fuente: http://mercacdnzone2.grupodecomunicac.netdnacdn.com/wpcontent/uploads/2015/01/Cama_Merca.png

6.2.2.3 Diagramación

Concepto:

En diseño editorial, la diagramación es organizar en un espacio contenido escrito y visual para medios impresos como libros, manuales, periódicos y revistas, en otros casos también se organiza el material audiovisual para páginas web.

Generalmente se usan programas para autoedición como Adobe InDesign, Scribus, Apple Pages, o RagTime los cuales sirven directamente para diagramación de texto, fotografías, vectores o imágenes y texto.

El primer programa creado para diagramar en computadora se lanzó en 1985, el software PageMaker de Corporación Aldus junto a la impresora LaserWriter de Computadors Apple para la computadora Apple Macintosh. Cumplían con la capacidad de organizar la información en varias páginas en Pagemaker para después imprimir con LaserWriter, en 1980 los periódicos y otras

publicaciones impresas se comenzaron a trabajar con otros programas de diagramación como ATEX o Eoach.

Características:

La diagramación también es conocida como maquetación.

En periódicos, la diagramación incluye la jerarquización de los artículos por orden importancia y de precios. La parte más importante de la diagramación es incluir legibilidad y balance en la página de forma que sea agradable a la vista y que no cree confusión o malentendido al lector.

Se debe tomar en cuenta que la diagramación, varía según el grupo objetivo a quien se le presente la revista, libro, manual o periódico.

Referencia: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/periodico-diseno-y-diagramacion-2/>

Ejemplo:



Imagen: Diagramación en una página

Fuente: <https://mpcevallos.wordpress.com/portafolio2/diseñoeditorial/basic-cmyk/>

6.2.2.4 Software

Concepto:

Es todo el conjunto intangible de datos y programas de una computadora, que permite hacer distintas tareas, abarca a todas las aplicaciones informáticas, como procesadores de textos, planillas de cálculo y editores de imágenes.

Se utilizan distintos lenguajes de programación, lo cuales permiten controlar los procesos de una computadora, el más importante es el software de base, este tipo de software permite tener el control sobre el hardware y así dar soporte a otros programas informáticos es decir el software envía instrucciones al hardware para realizar cualquier tarea asignada por el usuario.

En el área de diseño, los programas de software tienen actualizaciones mensual o anualmente; es preferible mantenerse actualizados en cuanto a los cambios o novedades que van surgiendo con dichos programas, los programas más conocidos en la actualidad son: Adobe Illustrator, Google Sketchup, ACDsee Pree, Gimp, Corel Draw, Adobe Photoshop, Affinity Designer y Picasa; incluso las ediciones se pueden hacer en teléfonos iPhone por medio de las aplicaciones de diseño disponibles como los productos Adobe.

Características:

Permite ejecutar los programas con cualquier propósito, realiza tareas específicas ya sea desde una computadora o teléfono.

Referencia: <http://www.paredro.com/los-7-programas-mas-utilizados-en-diseno/>

Ejemplo:



Imagen: Software para diseño gráfico

Fuente: <http://graffica.info/wp-content/uploads/2014/10/Screenshotaddnoise.png>

6.2.2.5 Adobe Illustrator

Concepto:

Es un programa de Adobe que contiene un conjunto de herramientas de alta potencia para ilustraciones vectoriales, tiene un rendimiento suficientemente rápido como para poder trabajar con el mismo en grandes empresas en donde se requiere de algún programa eficiente como lo es Adobe Illustrator. Actualmente, este programa se puede conectar con aplicaciones de escritorio y dispositivos móviles, de forma que los diseños se pueden crear desde cualquier lugar.

La última actualización es Illustrator CC (2015); con esta actualización ya es posible actualizar y editar desde el equipo de escritorio, junto con los miembros de su equipo, se pueden encontrar desde la nueva tienda Adobe Stock, que permite encontrar imágenes y vectores sin derechos de autor desde Illustrator CC, cuenta con aproximadamente 40 millones de activos, tiene un zoom de hasta 64000% para poder crear y editar con mayor

precisión. Los proyectos trabajados, se pueden subir a la nube para nunca perder los proyectos realizados.

Características:

Adobe Illustrator está diseñado principalmente para diseñar ilustraciones, diseño web y dispositivos móviles, diseño gráfico, y video, ya que con las ilustraciones creadas se pueden transferir a Premiere Pro, el cual está diseñado para la creación de videos. Adobe Illustrator cuenta con la opción Shape CC, con esta aplicación, se puede tomar foto a un boceto hecho a mano y esta se envía automáticamente a Creative Cloud Libraries para que luego podamos utilizar Illustrator, en éste ya aparece el boceto vectorizado y listo para que podamos proceder con mejoras y colores.

Referencia: <http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html>

Ejemplo:

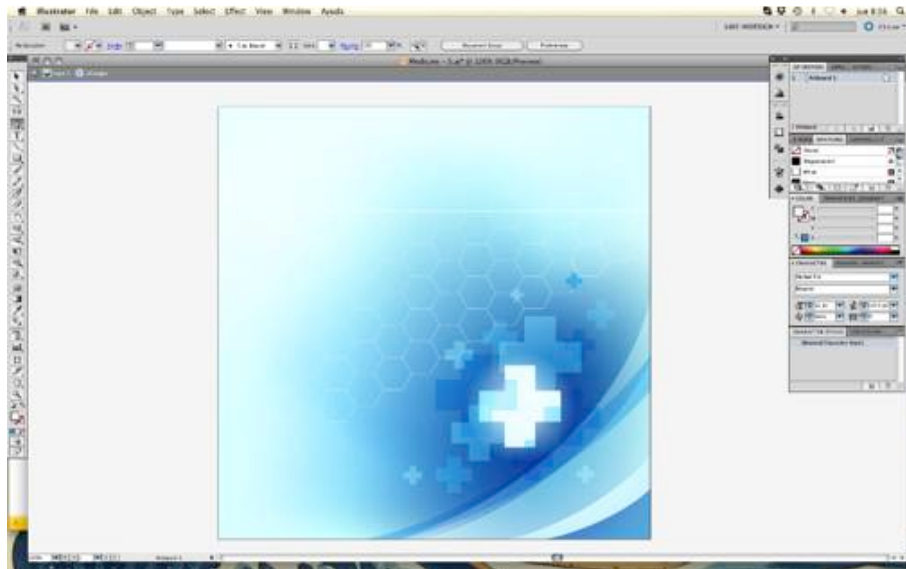


Imagen: Vector en Adobe Illustrator

Autor: Elisa Diéguez

6.2.2.6 Bocetaje

Concepto:

El bocetaje es plasmar en papel con lápiz o una computadora una idea generada durante una lluvia de ideas, el boceto se puede hacer con unas líneas simples en la que se pueda explicar cómo es la idea y que sea legible para el cliente, también si se requiere un boceo más fino, se puede hacer uno con textos y colores incluidos y quizás una simulación de tipografía.

El boceto sirve para ahorrar tiempo en el proceso de diseño de algún producto o la imagen de alguna empresa. El bocetaje es válido en todo tipo de diseño, de hecho es recomendable trabajarlo en todo diseño, principalmente en diseño web, diseño gráfico y diseño editorial.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la palabra boceto proveniente del italiano bozzetto, se define como:

- Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.
- Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra.

El boceto es un dibujo rápido de una idea que obtuvo mediante una lluvia de ideas para vender o presentar algún producto o servicio, se utiliza como un arte previo al proyecto final.

Características:

Generalmente, el boceto se hace a mano con papel y lápiz, luego se vectoriza en la computadora con la ayuda de un scanner o como se mencionó anteriormente, también se puede pasar la computadora por medio de una foto con la aplicación Adobe Shape desde la

cámara de un teléfono para que éste mismo vectorice automáticamente y lo envíe a la nube de su cuenta de Adobe.

El boceto se puede trabajar de 3 formas:

Boceto burdo: Es el boceto que no tiene detalles pero que muestra la idea que se tiene, de modo que sea comprensible para todos.

Boceto semi-terminado: Es el boceto que tiene detalles en el objeto.

Boceto Final: Es el boceto que tiene detalles específicos del objeto, con detalles, textos, sombreados y color.

Referencia: <http://definicion.de/boceto/>

Ejemplo:

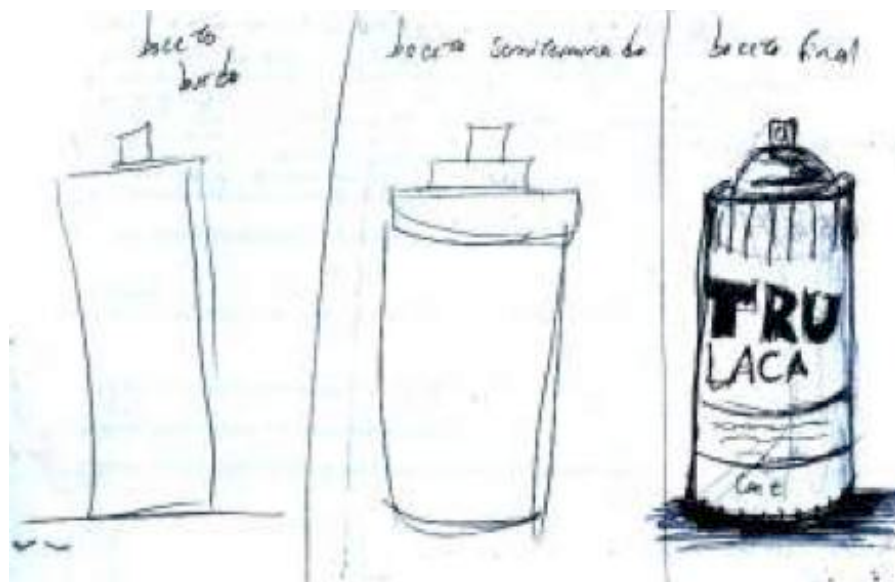


Imagen: Tipos de Bocetaje

Fuente: <https://bahaus.wordpress.com/etapas-del-bocetaje/>

6.2.2.7 Diseño Gráfico

Concepto:

El diseño gráfico es una comunicación efectiva, es decir que hace que la sociedad logre comprender cosas que les parecen difíciles en cierto momento por medio del diseño gráfico.

Tiene la capacidad de persuadir e influir en la opinión pública, instruir y enseñar nuevas cosas a las personas. Sirve para comunicar ideas complejas a un grupo objetivo para que lo comprendan de forma sencilla y atractiva a la vista.

Uno de los puntos fuertes del diseño gráfico es que debe ser llamativo a la vista de público, en este se debe proyectar creatividad, imaginación, la idea principal del proyecto y procurar que sea comprensible para todo público. Lo más importante en el diseño gráfico, es mezclar el arte con la comunicación y que siempre cumplan con los elementos básicos de comunicación:

Utilizar un método para diseñar, un objetivo que comunicar como lograr obtener la esencia de lo que se va a exponer y un campo visual, saber a quién va dirigido el diseño, para saber a quién se dirige el diseño, se selecciona el grupo objetivo y se investigan sus gustos, lo que le hace que capte su atención así como su interés en el tema. Un proceso que incluso se trabajan encuestas para saber si el diseño está bien para el grupo objetivo y dependiendo de los resultados se hacen o no los cambios requeridos para que el diseño tenga los resultados esperados.

Características:

Existen elementos base que se deben tomar en cuenta en todo diseño y se deben dominar. El primero es el lenguaje visual, se debe saber comunicar el mensaje de forma adecuada, al grupo

objetivo correcto y utilizar los recursos necesarios. El segundo, es la comunicación para saber persuadir por medio de un mensaje breve pero con la información necesaria para explicar de qué trata sin saturar de texto el producto. El tercero, la percepción visual; el grupo objetivo debe tener algo en común, por lo tanto, en la percepción visual se cuenta con los colores que se utilizan, las figuras, los fondos, el recorrido de la vista y la posición en la que se encuentre el producto. Y el último, es saber cuáles son los recursos disponibles y explotarlos al máximo.

- Tendencias

Se debe estar actualizado con los cambios que las personas van obteniendo a diario, puede que tengan un gusto un día y al día siguiente, resulten con algo que les gustó más, los gustos van evolucionando y debemos mantenernos actualizados para poder encajar a diario en los gustos del público.

Es por esto que en el ámbito del diseño, se van actualizando las tendencias, de estilos y de colores a diario, mensualmente o cada año.

El reto de diseño de este año es trabajar los diseños con mayor simpleza, crear tendencia que sea visualmente atractiva, a continuación una lista de las diferentes tendencias para impresiones y para páginas web.

- Tipografía Carta/ Caligráfica Estilo Vintage
- Utilizar una tipografía que simule los rasgos de la escritura a mano.
- Diseños Polígono
- Trabajar con las figuras sin deformar y utilizar relleno poligonizado con colores que brindan un efecto 3D a la figura, debido a los colores utilizados.

- Superposición
- Diseños con formas redondeadas, trazos continuos que aplican cierta suavidad al diseño.
- Degradado Lineal y Degradado de Malla
- Distribuye la luz en una superficie de forma compleja dando otra perspectiva a las figuras simulando otra dimensión.
- Vectores Vintage
- Diseños curvos mezclando figuras tipo remolino con figuras florales para aportar elegancia a las figuras que se van creando.
- En el área infantil, los diseños que se deben utilizar den ser simples sin perder la figura de las imágenes y utilización de diseños planos, líneas redondeadas, suavidad y evitar el uso de degradé.

Referencia: http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=718

Ejemplo:



Imagen: Vector para niños

Fuente: http://www.freepik.com/free-vector/kawaii-zoo_565856.htm

6.2.2.8 Diseño Editorial

Concepto:

El diseño editorial es complejo pero es el más completo que podemos encontrar en el ámbito del diseño, se debe hacer lo posible por generar un archivo o documento amigable con el lector, se debe aplicar de forma muy apropiada el lenguaje para crear interés y lograr comprensión sobre algún tema. Existen ciertas normas que se deben cumplir en el diseño editorial, estas normas no deben faltar en ningún diseño editorial, ya que hacen que se lea con mayor claridad y de forma ordenada para que el lector comprenda el tema que está leyendo.

Características:

Las normas que se deben seguir al pie de la letra son:

- Leer el diseño para saber en dónde cortar las columnas o hacer tablas, saber hasta dónde llegar para no hacer que el texto parezca aburrido y así hacer la lectura dinámica y con orden.
- Saber qué tamaño de letra usar; se recomienda probar la tipografía seleccionada con párrafos en diferentes tamaños, desde 6 puntos hasta 36 puntos para texto en general, títulos y sub-títulos, también es recomendable usar diferentes interlineados por si el grosor del tipo de letra interfiere en el mismo.

En libros infantiles, el tamaño de fuente recomendado es de 12 puntos en libros de texto y para folletos y revistas, se recomienda de 7 puntos hasta 10 puntos, pero el más común es de 9 puntos.

Se debe tomar en cuenta también que el tamaño del texto depende de la

fuente ya que las fuentes difieren en tamaños cuando se usa la misma cantidad de puntos.

- Trabajar el archivo en edición como si ya fuera el archivo final, esto es por los cambios que pueden solicitar en el área de producción de las imprentas que normalmente presionan un día antes de entregar la impresión por cambios que requieren para que la impresión quede como se ha solicitado.
- Se recomienda utilizar un solo tipo de fuente para todo el archivo, esto es para evitar confusión al momento de editar el archivo completo y perder el estilo. Se recomienda usar el mismo tipo de fuente jugando con la misma.
- La buena ortografía deja mostrar cómo somos, es bueno saber las reglas ortográficas para evitar que el cliente o los clientes del cliente corrijan el error del editor.
- Definir el programa en el que se trabajará el diseño editorial, es mejor trabajar en un solo programa pues puede que los demás difieran en alguna herramienta.

Mario Balcázar, Diseñador Gráfico de la Universidad de Anáhuac, explica que al realizar un folleto en Illustrator de unas 12 páginas, el archivo resulta ser bastante lento y pesado, presentará problemas al momento de trabajar el pre prensa.

- Los programas para diseño editorial que se usan con más frecuencia son pocos, pero ayudan a que el diseño se trabaje con menos errores, más rápido y con mayor facilidad. Son InDesign o QuarkXPress para muchas imágenes y texto.

Bocetar

Es importante bocetar pues así se plasma la idea y luego solo queda pasarla a la computadora para trabajar más rápido y que todo esté bien organizado.

- Tener cuidado con los grosores de las letras; se puede usar cualquier tipo de letra siempre y cuando el texto sea bastante legible no solo para el editor, quien es quien sabe lo que está escribiendo si no principalmente para los lectores, entonces se debe saber cuánto espaciado llevan las letras entre cada una, de modo que no queden ni muy juntas, ni muy separadas.
- Una de las enseñanzas no solo en diseño editorial si no en todas partes es evitar el copiado y pegado, en el caso del diseño editorial, al hacer este pegado se altera el documento, posiblemente no se pueda editar el texto, lo mismo pasa con el proceso de pre prensa, se complica por el texto pegado que no lleva la misma resolución que el resto del documento.
- Tomar en cuenta que se capta la atención del cliente con la portada del documento, luego está la introducción que se le da, si el lector no cree que sea de su interés la introducción, no continuará leyendo el resto del texto. Y por último si le interesó el tema, seguirá leyendo continuamente y en ese punto ya no es necesario llamar su atención porque ya se profundizó en la lectura y ese es el objetivo.

Ejemplo:



Imagen: Diseño Editorial para Niños

Fuente: <https://m2.behance.net/rendition/pm/1175513/disp/957976e54073eae53e81a9c-322ca85a9.jpg>

6.2.2.9 Manual

Concepto:

Los manuales son como libros de pocas hojas en los cuales se encuentra información en forma organizada, es un valioso medio de comunicación que transmite información, procedimientos o instrucciones que se deben seguir en algún caso. Es una herramienta de trabajo y consulta en que se brinda información detallada y actualizada, puede ser referente a cualquier tema.

El manual de organización se crea para proporcionar en forma ordenada información básica sobre algún funcionamiento o procedimiento de algo. Se recomienda que el manual se haga en conjunto a la organización que lo ha requerido ya que ellos sabrán cuál es la información que van a proporcionar por este medio y deben ser los responsables de dar revisión al manual como arte final. Después de esta revisión, debe ser aprobado por la organización para luego proceder a la impresión de la cantidad de manuales que requiere la organización.

Características:

Las características de un formato son simples pero se deben seguir como si fuesen normas en cualquier manual. Entre estas están:

La estructura debe ser clara y sencilla, el texto no debe ser extenso, el lenguaje que utilizará debe ser de fácil comprensión mayormente en las explicaciones de las actividades y debe considerarse como elemento descriptivo y no tan publicitario.

El documento completo debe tener el mismo formato, cabecera y pie de página, nombre de la organización número de edición, fecha, paginación nombre concreto del manual y se recomienda utilizar plantillas y un diseño sencillo para no tener mayores problemas con la organización de texto e imágenes, también se recomienda aplicar un sello de seguridad para evitar modificaciones o copias por personas no autorizadas.

Referencia: <http://www.significados.com/manual/>

Ejemplo:



Imagen: Manual

Fuente: <http://intelligentchange.co.uk/wp-content/uploads/2014/05/Opsmanual.jpg>

6.2.2.10 Impresión

Concepto

La impresión se realizó por primera vez en China en la dinastía Tang, sus impresiones eran en ropa, se le llama impresión xilográfica.

La impresión, es un proceso de reproducción de texto e imágenes con tinta sobre papel.

Características

Existen 3 sistemas de impresión que se usan en la actualidad.

- Impresión artística; se refiere a la impresión como la xilografía, toda la impresión artística es un proceso manual pero se hacen varias copias de la misma imagen. Entre estas encontramos: Xilografía, grabado en linóleo, grabado a buril, grabado a punta seca, aguafuerte, barniz blando, mezzotinta, litografía, serigrafía.
- Impresión digital; se imprime en papel, desde un archivo digital; comúnmente se usan impresoras de tinta o láser, la diferencia es que la de tinta puede ser utilizada en casas por su bajo precio y la de láser, se utiliza en oficinas porque la impresión es más rápida y la definición de la impresión es mayor.
- Industriales, en estas encontramos las que utilizan para la impresión de vallas, gigantografías, revistas, plásticos y otros materiales que no son imprimibles en impresión artística o digital. Entre estas están: Tipografías, litografía, offset, serigrafía, tampografía, flexografía, huecograbado, glicée.

Referencia: <https://definiciona.com/impresion/>

Ejemplo:



Fotografía: Impresión Glicée

Fuente: http://1.bp.blogspot.com/_D4JAVp6Hv8Y/TVGj2OuhkxI/AAAAAAAAAB64/KQLp3S-8RuL4/s1600/nash2.jpg

6.2.2.12 InDesign

Concepto:

Es una aplicación para composición digital de páginas de la compañía Adobe Systems, diseñada para elaboración de proyectos como libros, manuales, revistas y libros de bolsillo. Está hecho para diseñadores gráficos, y maquetadores profesionales que lo utilizan para lo anteriormente descrito.

Hasta el momento es la aplicación número uno a nivel mundial para diseño editorial. En el mismo, se pueden crear documentos interactivos, como las revistas interactivas que se ven en internet, documentos PDF planos. Su formato de texto es bastante sencillo debido a sus estilos de párrafo y carácter, acepta que se incluyan archivos de audio y video.

Características:

Funciona con sistema operativo Windows y Mac. Se pueden hacer flyers hasta documentos ricos en contenido, enviarlos en formatos digitales o para impresión. Presenta grandes facilidades dependiendo de lo que se esté haciendo, se pueden guardar en formatos EPUB, JPG, PDF, PNG,

Flash (aunque ya no es muy utilizado).

Ejemplo:



Imagen: Maquetación en Indesign

Fuente: <http://revistadigital.inesem.es/disenio-artesgraficas/que-es-indesign-y-para-que-sirve/>

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

Una breve explicación de las ciencias que auxilian al diseño así como las artes, las tendencias y teorías que se utilizan en la actualidad para obtener un proyecto con resultados positivos.

6.3.1 Ciencias Auxiliares

Las ciencias, son un conjunto de técnicas y métodos que se utilizan para alcanzar tal conocimiento. Proviene del latín “scientia“, que significa conocimiento.

6.3.1.1 Psicología del color

Es un campo de estudio dirigido a analizar efecto que causa el color en la percepción y la conducta humana. Uno de los primeros estudiosos que analizó las prioridades del color fue Aristóteles, describió los “colores básicos” relacionados con la tierra, el agua, el cielo, y el fuego.

La psicología del color incidió en la psicología humana desde tiempos remotos, se expresaba y sintetizaba simbólicamente. Un ejemplo son los puntos cardinales que se representaban en China con colores rojo, azul, blanco, negro y al centro el color amarillo; los mayas relacionaban los colores con materiales que usaban como rojo para el azufre, blanco para el mercurio y verde para ácidos o algún tipo de disolvente.

El precursor de la psicología del color fue Johann Wolfgang von Goethe, quien trabajó un tratado “Tratado del color”, propuso que el color en realidad depende también de la percepción humana y los mecanismos del sentido de la vista.

Características

Creación de relación de algún objeto con algún color que se asemeje, como el cielo con el color celeste, el luto con el color negro o la ecología con el color verde.

Relación de los colores con los sentimientos, demuestra como ambos no se combinan de manera accidental, sus asociaciones no son meras cuestiones de gusto, sino expectativas universales que están profundamente enraizadas en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento.

Acordes cromáticos:

Se compone de colores que se asocian a un efecto en particular y con mayor frecuencia. Cada acorde se compone de 2 a 5 colores y cada color aparece en un determinado porcentaje, casi siempre hay un color que predomina en cada combinación que es el que ejerce una mayor influencia sobre el significado del acorde, a cada acorde es característico de un sentimiento o de una impresión, esta relación se establece con el acorde y no solamente con el color principal.

Círculo cromático:

Es una representación visual de los colores primarios (rojo, amarillo y azul), y su combinación para crear todos los demás colores visibles. Ayuda a comprender las relaciones entre los colores para el arte y la planificación del diseño, como combinación de colores.

Colores primarios: Son los colores rojo, amarillo y azul. Se denominan primario porque no se basan en algún otro color. Pueden combinarse para crear otros colores del círculo cromático. La mezcla de los tres colores forma el color café.

Colores secundarios:

Se crean mediante la mezcla en cantidades iguales de dos colores primarios. Aparecen en el círculo cromático entre dos colores primarios que los componen.

Colores complementarios:

El color primario que está directamente de un color secundario en el círculo se denomina color “opuesto” o “complementario”, como el azul con verde, rojo con

Características

-Estadística descriptiva: Se define como un método para describir numéricamente varios conjuntos. Su finalidad es resumir la información de conjuntos más o menos numerosos de datos.

-Estadística inferencial, analítica o deductiva: Es la estadística que obtiene conclusiones válidas acerca de una población sobre la base de una muestra, es decir, que las conclusiones que se obtengan de una muestra, se puedan calcular con el valor de una variable en un punto en función de otros valores que tienen las mismas características que le primero, es decir, a la población que dio origen a esa muestra. También se puede medir el grado de incertidumbre presente en dichas inferencias en términos de probabilidad.

Referencia: http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/unidimensional_lbarrios/definicion_est.htm

Ejemplo:



Imagen: Estadística

Fuente: <http://comunicacion.intecca.uned.es/?tag=estadistica>

6.3.1.3 Semiología

Es la ciencia que estudia los diferentes tipos de símbolos y signos producidos por el ser humano para comunicarse junto a sus significados y significantes. El humano utiliza diferentes signos para cada acción, estos signos proyectan un mensaje.

Los símbolos pueden tener un significado en específico, pueden tener un sentido particular que cada individuo les otorga de acuerdo a sus experiencias, situaciones, sensaciones y conocimiento.

Los significados de los símbolos varían según la cultura o sociedad, en esta parte se trabaja la antropología y arqueología.

Se utilizan en la mayoría de los temas existentes; religión, arte, música, medicina, economía, matemática, lingüística, entre otros. Fue definida y estudiada por Saussure en Ginebra en 1908; Saussure la definió como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”, volviéndola ya como dependiente de la psicología general y dándole gran importancia dentro de la lingüística.

Características:

- El signo: abarca fenómenos heterogéneos pero que tienen algo en común: son portadores de información que será procesada por algún receptor.
- El significado: Es la imagen mental, el cual varía según la cultura.
- El significante: No siempre es lingüístico y puede incluir una imagen.

Referencia: <http://definicion.de/semiologia/>

Ejemplo:

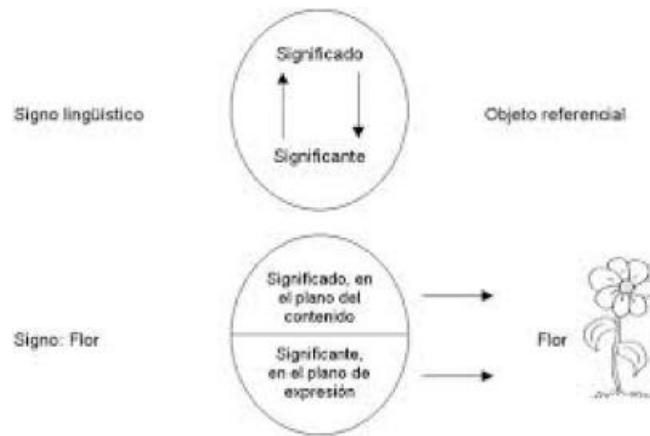


Imagen: Explicación de Semiología

Fuente: http://4.bp.blogspot.com/Jf65Yxx2is/TwunOp93cPI/AAAAAAAAABHU/NZdKKdq-V83U/s1600/carlos_tejos_signo_linguistico_significado_significante%255B1%255D.jpg

6.3.1 Artes

Engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones.

6.2.2 Fotografía

Concepto:

Es una forma de captar un momento de forma permanente en una imagen.

Fotografía es una expresión artística así como la pintura, la danza, la escultura y todas las artes porque es una forma de expresar los sentimientos y pensamientos del fotógrafo.

Consiste en captar un instante que no vuelve jamás, proviene del griego Foto: Luz / Grafis: Pintar o dibujar, lo cual quiere decir que su significado es pintar con luz, refiriéndose a la luz que usa la cámara o el objeto que se fotografía.

El origen de la fotografía se puede encontrar en las primeras fotografías tomadas por el físico Nicéphore Niépce en 1827, se les llamaban fotografías heliográficas. Después Louis Jacques Mandé Daguerre, tomó las técnicas utilizadas por Niépce, la mejoró y las publicó.

Características:

La fotografía es libre, puede ser cualquier tema, lo que la caracteriza son sus técnicas, el uso de la cámara.

Primero se debe conocer bien la cámara con la que harán las fotografías, saber sus trucos y verificar que es lo que realmente se necesita para explotar la fotografía y usar las técnicas avanzadas como la exposición, iluminación, composición y modelado.

Referencia: <http://definicion.de/fotografia/>

Ejemplo:



Fotografía: Fotografía

Fuente: <http://www.cuhm.edu.mx/wp-content/uploads/2015/06/fotografia6300x225.jpg>

6.3.2.2 Artes Tipográficas

Concepto:

Es una técnica de reproducir la comunicación por medio de textos impresos, la tipografía es el reflejo de una época, por eso mismo se han hecho más tipografías a las cuales ahora se les considera ahora un arte, se le considera uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre. En el campo de la tipografía, abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, manuales y web.

Características:

El tipo de tipografía, es igual al modelo o diseño de una letra determinada, debe estar basada en una construcción formal de letras. La fuente tipográfica es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes. La familia tipográfica es un conjunto de tipos basados en una misma fuente, tiene variaciones en el grosor y anchura, mantiene características comunes, los miembros de una familia tienen rasgos propios con los tipos de letra Sans.

Referencia: <http://conceptodefinicion.de/tipografia/>

Ejemplo:



6.3.2.3 Vectorización

Concepto:

Son contornos que se obtienen con un conjunto de curvas Bezier; las curvas Bezier, son curvas gráficas que requieren poco espacio de almacenamiento y son indispensables de la resolución de salida que se utilice. Actualmente son utilizadas para la representación de tipografías, iconos, dibujos, bocetos digitales, hasta objetos tridimensionales.

Las imágenes vectoriales se representan a partir de fórmulas matemáticas que definen figuras geométricas que forman una imagen. Es una mezcla de curvas bezier, círculos, rectángulos, polígonos y arcos.

Características:

Las imágenes se convierten en vector para dar una mejor resolución ya que en mapa de bits la imagen queda con los pixeles marcados y lo que se busca es la mayor nitidez posible. Algunas personas, utilizar la página vectormagic.com, en la cual se sube la imagen y en desde la página envían el vector de la imagen enviada, pero si la imagen no se debe enviar por internet porque la empresa está trabajando la imagen de forma confidencial, no será posible subirla a internet, por eso se utiliza Illustrator aunque es más tardado porque se vectoriza manualmente. En el ejemplo, se aprecia la diferencia en mapa de bits, seguido por el trazo realizado el Illustrator, el trazo finalizado y la imagen vectorizada.

Referencia: <http://www.logo-arte.com/vect4.htm>

Ejemplo:

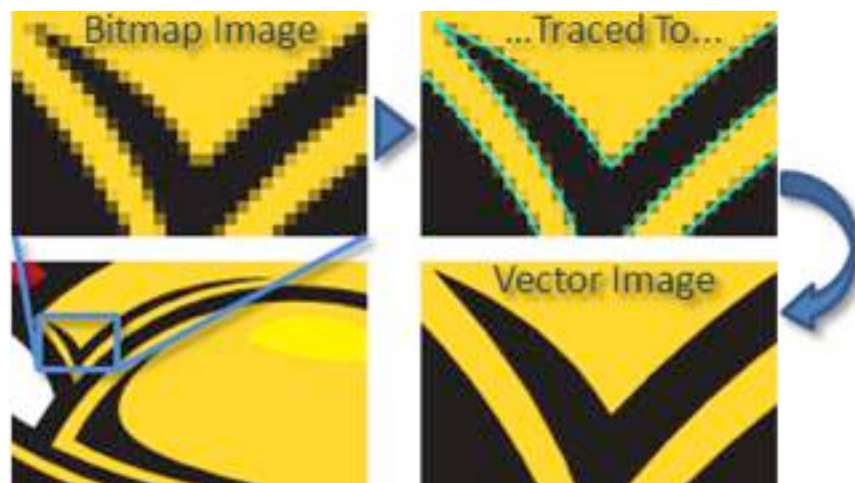


Imagen: Diferencia entre Mapa de Bits y Vector

Fuente: <http://vectormagic.com/home>

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Sociología

Es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales. Esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social.

Augusto Comte, dio forma al concepto de sociología en un curso de filosofía positiva, luego se consolidó como una ciencia autónoma a mediados del siglo XIX.

Puede ser estudiada a partir de distintos métodos: el cualitativo, el cual incluye descripciones y explicaciones detalladas de conductas, situaciones y sujetos. Además, puede incluir el relato de los participantes contado por ellos mismos; y el método cuantitativo, que se encarga de las variables que pueden ser representadas por valores numéricos y que permiten buscar posibles relaciones a través de análisis estadístico.

Características

- Tiene como objeto por estudio al hombre
- Su campo de estudio es la sociedad
- Cuenta con sus propios métodos y técnicas para comprobar los hechos sociales.

Cumple con el estudio básico del que el vocablo “scientia” expresa, saber el objetivo y racional de la realidad.

Referencia: <http://www.definicionabc.com/ciencia/sociologia.php>

Ejemplo:

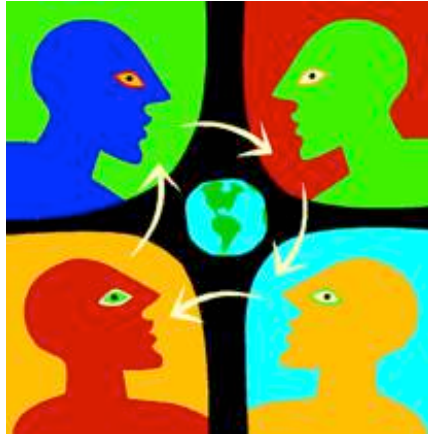


Imagen: Sociología

Fuente: <http://www.taringa.net/post/salud-bienestar/18859993/La-Sociologia-concepto-importancia-e-influencia-deportiva.html>

6.3.3.2 Pedagogía

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece instrictamente a la especie humana y que desarrolla de manera social.

Es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio. La pedagogía, se nutre de aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología.

Características

- Aprovechamiento de los recursos de conocimiento y temporales.
- Potencian el trabajo en grupo, así con el individual.
- Potencian el pensamiento crítico, creativo y constructivo.
- Puede añadir elementos de motivación a su estructura básica.
- Se diseña para una única materia o puede ser interdisciplinar, siendo ésta la última la que más aporta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencia: Introducción a la Sociología, 6ª. Edición Schaefer, Richard T., (aut.) Fraile Maldonado, Carolina; Empreador Ortega; José Antonio, (tr.), pp. 22-25

Ejemplo:



Fotografía: Pedagogía

Fuente: <http://www.importancia.org/pedagogia-critica.php>

6.3.3.3 Tecnología

La tecnología es producto de la ciencia y la ingeniería que envuelve un conjunto de instrumentos, métodos, y técnicas que se encargan de la resolución del conflicto.

Es un conjunto de conocimientos de orden práctico y científico que, articulados bajo una serie de procedimientos y métodos de rigor técnico, son aplicados para la obtención de bienes de utilidad práctica que puedan satisfacer las necesidades y deseos de los seres humanos.

Se refiere a la disciplina científica enfocada en el estudio, la investigación, el desarrollo y la innovación de las técnicas y procedimientos, aparatos y herramientas que son empleados para la transformación de materias primas en objetos o bienes de utilidad práctica.

La tecnología, en el área industrial, engloba el conjunto de procedimientos o instrumentos que intervienen en la fabricación de determinado producto. En el área ambiental, sirve para ayudar y conservar el ambiente natural y sus recursos.

Características

-Creación: Satisface las necesidades básicas del ser humano, comenzando con utensilios y

procesos simples y termina con procesos complicados y técnicos.

-Servicio: Sus inicios se vieron físicamente, en barcos, construcciones y en utensilios físico-matemáticos como el sextante, la brújula, la plomada y las escuadras que permitieron al ser humano realizar creaciones y actividades más sofisticadas.

-Ciencia: Utiliza mucho la ciencia, la química y la física que hoy en día permite realizar compuestos muy comprados con fines industriales y médicos.

-Industria: Permite a las industrias realizar productos de forma sistemática con compuestos químicos y procesos.

-Comunicación: La tecnología va de la mano con la comunicación humana, la comunicación ha evolucionado por medio de satélites y microondas para comunicar datos de índole digital a los dispositivos móviles, permitiendo que el internet se convierta en un proceso perfectible que hasta este momento se conoce, provee información inmediata.

-Sociabilidad: La tecnología permite crecimiento y movimiento social que tiene riesgo de producir el fenómeno del alma colectiva aunque también permite la individualización del usuario.

Ejemplo:



Fotografía: Tecnología

Fuente: <http://caxcasa.com/panama/blog/panama-innovacion-en-ciencia-y-tecnologia/>

6.3.3.4 Psicología de Comunicación

Inicia con el estudio de la comunicación persuasiva, analiza a gran profundidad las variables psicológicas más relevantes del emisor, de mensaje y del receptor.

Se analizan aspectos relativos a la comunicación verbal y no verbal, ya que comunicar no es cuestión de palabras, si no de características paralingüísticas como el tono de voz, gestos, posturas, expresiones faciales, entre otros. Se estudia la comunicación medaz, la producción y la detección de la mentira y los principios fundamentales de la persuasión.

Se centra en el contexto comunicativo, mediante su estudio se aprende el arte de comunicar en situaciones grupales. Constituye el área de la psicología social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos, entre otros, así como receptor de mensajes.

Características

-Comunicación: Se basa en principios básicos: Omnipresencia, inevitabilidad, irreversibilidad, propósitos, es personal, continua, dinámica, transaccional, verbal y no verbal, es inherente al ser humano, se desarrolla en un contexto, requiere de aprendizaje, abarca relaciones interpersonales y contenido de diferentes temas.

-Axiomas de comunicación: Imposible no comunicar.

-Persuasión: Convencimiento sobre algo mediante un mensaje.

-Psicología: Estudio de la persona para saber en qué momento transmitir el mensaje.

Referencia. <http://www.udima.es/es/psicologia-comunicacion.html>

Ejemplo:



Fotografía: Psicología de la comunicación

Fuente: <http://www.lavanguardia.com/vida/20130522/54374304468/masternecesaria-especializacion-grado.html>

6.3.3.5 Psicología de la Imagen

La psicología de imagen es el estudio de la imagen en cuanto a las emociones que emiten. En marketing digital y publicidad es una ciencia esencial que hay que considerar, y la razón es porque las imágenes que se eligen influyen en los porcentajes de visitas.

Características

-Contacto visual: Es el factor regente en la comunicación gráfica. El contacto visual, es esencial ya que denota confianza, amabilidad y honestidad. Es el primer paso para persuadir.

-Psicología del color: Para decidir cuál es el mejor color para atraer atención del usuario en redes sociales.

Fotografía: Manejo de fotografías tipo retrato (lo más cercana posible aportando naturalidad) a personas para mantener la atención del lector.

Utilizar caras atractivas y agradables a la vista para transmitir confianza y amabilidad.

-Sonrisa: Símbolo de cordialidad y aceptación. También se atribuye una percepción positiva para

impactar en las ventas.

-Metáfora: Utilización de ciertos objetos y animales que la mente asocia inmediatamente con ciertas ideas.

-Surrealismo: Las imágenes surreales, causan que las personas examinen una imagen por un periodo de tiempo más largo, las personas tienen a ver la imagen y al mismo tiempo ponen atención a la publicidad si se agrega un poco de surrealismo.

Referencia: <http://mercadologosenlinea1.blogspot.com/2011/05/definicion-de-psicologia-de-la-imagen.html>

Ejemplo:



Fotografía: Publicidad Surrealista

Fuente: <http://www.spk.la/2011/07/mas-ejemplos-de-publicidad-btlcreativa/masejemplosdepubicidadbtlimage16/>

6.3.1.9 Antropología

Es una disciplina integral que estudia al ser humano en su diversidad histórica, social, cultural y biológica. La antropología socio-cultural estudia sociedades y prácticas culturales en todo el mundo, incluyendo comunidades en lugares recónditos y grupos sociales diversos inmersos en las grandes metrópolis.

Características

- Etnografía: Estudios sistemáticos de cualquier actividad o hecho humano, como la muerte o la producción de bienes.
- Antropólogos médicos: Encontraron las vías de transmisión del SIDA.
- Antropólogos del desarrollo: Consiguieron cambiar los planes desarrollistas por desarrollo sostenido.
- Antropólogos urbanos: Responsables de reordenamientos como los de la Barcelona olímpica o de los realojamientos de Palomeras en Madrid.
- Antropólogos aplicados: crearon políticas públicas para absorber la inmigración y combatir el racismo.
- Antropólogos industriales: Desarrollan recursos humanos en las empresas desde los años treinta.
- Antropólogos culturales: Lograron muchas culturas encontradas en su lugar en la globalización sin ser destruidas.
- Antropólogos de empresa: Clave para entender las relaciones dentro de las empresas y el comportamiento de los mercados y consumidores fuera de ellas.

Referencia: <http://quees.la/antropologia/>

Ejemplo:



Fotografía: Antropología

Fuente: <https://www.uv.mx/max/coleccion/FichaTecnica.aspx?ObjetoID=3411>

6.3.4 Tendencias

En el área de diseño, las tendencias van cambiando cada año, es por ello que el diseñador debe mantenerse actualizado, de no ser así, posiblemente ya no contaría como competencia.

Estas actualizaciones, marcan la pauta para el año en el que se presentan, de igual forma existen algunas tendencias que se han utilizado en años anteriores que vuelven a utilizarse en la actualidad.

Características:

- Zentangles

Es una tendencia que se utilizó en los años 60 que vuelve a utilizarse en el año 2015, basado en líneas rectas gruesas o delgadas, letras X, círculos, diagonales, líneas paralelas, perpendiculares, rayas, curvas, espirales, olas, flores, zigzag, estrellas, diamantes, escalas, letras, ojivas, líneas cruzadas, flechas, triángulos, cuadrados, combinaciones de líneas y ashurado, todos unidos con el objetivo de enredar los dibujos dibujando con total libertad.

- Bajo Poli

Son imágenes con polígonos en baja resolución con diferentes tonalidades para darle textura y

profundidad al vector que se esté creando.

- Fondos difuminados y desenfocados

El fondo difuminado y desenfocado aportan color y legibilidad al texto, este año, esta tendencia se ha utilizado en publicidad y diseño gráfico.

- Lineal

La simplicidad también es parte de las tendencias de este año, es trabajar los vectores solamente con líneas sin utilizar relleno, normalmente se utilizan como íconos, también son conocidos como iconos lineales.

- Perspectivas únicas

Fotografías tomadas desde una vista superior, sólo quien está fotografiando puede obtener esa perspectiva. Se coloca la cámara viendo hacia los pies del fotógrafo.

- Letra caligráfica o escrito a mano

Es un estilo de tipografía con tendencia vintage que simula los rasgos de la escritura a mano.

- Entrelazado

Son trazos continuos que unen figuras con formas redondeadas que denotan suavidad.

- Gradiente lineal

Es una distribución de luz sobre formas complejas que están unificadas, el juego de luces, debe otorgar una perspectiva de dimensión a las figuras.

- Vintage Floral

Diseños vectoriales con curva y elementos florales y figuras que aportan elegancia con estilo de pluma.

- Pantone Marsala 18-1438

El color Marsala es el color del año según Pantone, color robusto parecido al vino tinto.

Referencia: <http://www.merca20.com/5-tendencias-en-diseno-grafico-para-2015/>

Ejemplo:



Imagen: Colores combinables con Marsala

Fuente: <http://www.pantone.com/pages/index.aspx?pg=21167>



CAPÍTULO 7

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

7. Proceso de diseño y propuesta preliminar

Durante el proceso de diseño se explica grandes rasgos la forma en que se realizó el diseño desde la técnica para crear la idea hasta la propuesta preliminar. En el proyecto se presentan dos propuestas preliminares, esto quiere decir que el cliente aún no ha validado alguna de las dos.

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Justificación

El rol del diseñador gráfico es contar con la disciplina creativa, con el objetivo de dar respuestas o la solución a un problema o necesidad de forma comprensible para quien va a recibir el mensaje y crear un impacto visual a través de un proceso analítico, deductivo e intelectual. El diseño gráfico llega a ser complejo, ya que va de la mano con la ciencia y la tecnología, es por eso que el diseñador gráfico debe mantenerse lo mejor actualizado posible, pues cada día la ciencia o la tecnología tiene novedades de gran importancia. Esto permite que los diseños que se vayan creando, tengan innovación y suficiente creatividad para lograr un impacto visual en el grupo objetivo.

La creación del proyecto **“DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-, ANTIGUA GUATEMALA, SACATEPÉQUEZ.”**, requiere la aplicación y apoyo de información de ciencias auxiliares como respaldo de esta herramienta.

Los conocimientos científicos en este proyecto, funcionan como soporte y respaldo a la investigación y a la vez son necesarios para la toma de decisiones durante la creación de cualquier proyecto, sin importar el tema que sea. Se fusionan varias

disciplinas y se interactúa con el diseñador gráfico para poner en disposición del usuario el material de apoyo. En este caso serán niños de escasos recursos de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso de Sacatepéquez, Antigua Guatemala.

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

En el marco teórico se expusieron palabras claves para el diseño en el proyecto que se convierten en información que se utilizará tomando como base sus conceptos y características, haciendo relación con el tema del proyecto.

7.1.1 Sociología

La sociología se enfoca en los grupos sociales, analiza sus organizaciones, componentes, sus sistemas y el grado de cohesión que existe en la estructura social de la que forman parte.

La importancia en la sociología es el comportamiento humano dentro de una sociedad, en Guatemala. Los niños deben enfrentar varios problemas como escasez económica, de alimento, de educación, salud y algunos casos problemas intrafamiliares; es por esta razón que se utilizó la sociología, ya que permite estudiar la forma de actuar de los niños y así lograr enfocarlos en un tema importante para ellos.

7.1.2 Semiología

Analiza los diferentes tipos de símbolos y signos realizados por el ser humano con el fin de crear comunicación, también analiza sus significados y significantes. Es entendida como el equivalente de la semiótica; los símbolos que se utilicen, siempre van a depender del área en donde se crearon o la interpretación que se toma en una cultura distinta.

En el proyecto se utilizó la semiología para aprovechar el buen uso de los símbolos en Guatemala, buscando que el mensaje sea claro y comprensible para niños de 7 a 12 años.

7.1.3 Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una técnica y actividad creativa que consiste en innovar, crear, proyectar y realizar comunicación visual a un grupo en específico. Con el diseño gráfico se hace posible plasmar ideas que se obtienen mediante una lluvia de ideas, se clarifica lo que se quiere en el diseño y se fusionan las ideas obtenidas durante la técnica, se hace un estudio de colores para el grupo objetivo y finalmente se obtiene el diseño.

El diseño gráfico posee todos los elementos necesarios para llevar a cabo este proyecto, ayudando a crear entonces una herramienta de aprendizaje comprensible y eficaz en niños de 7 a 12 años.

7.1.4 Estadística

En el proyecto se utilizó la estadística, ya que es una ciencia que reúne, clasifica y recuenta todos los hechos que tienen una característica en común, para luego llegar a las conclusiones por medio de datos numéricos extraídos del estudio realizado. Por medio de la estadística se obtienen datos de forma más ordenada y es aplicable en cualquier tema que se esté investigando.

7.1.5 Psicología del Color

La psicología del color es un área importante que se fusiona con el diseño gráfico y la comunicación, ya que cada color representa un objeto o un sentimiento.

El proyecto va dirigido a niños de 7 a 12 años, por lo tanto se utilizarán colores para dichas edades con el objetivo de captar su atención y persuadirlo con la información, las imágenes y los colores para que continúe la lectura.

7.1.6 Comunicación

En el proyecto se utiliza la comunicación no verbal, pues el folleto llevará la información impresa con palabras e imágenes para lograr mayor comprensión en el tema. La comunicación verbal se

dará cuando el voluntario de las Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso que esté con los niños de la misma, explique actividades incluidas en el manual para lograr comprender cómo mantener los hábitos de higiene al 100%.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

El método que se utilizará para la conceptualización del presente proyecto se titula “Pequeños Brillantes”.

Definición del método “Pequeños Brillantes”

El manual tiene como propósito enseñar los diferentes hábitos de higiene, el objetivo es lograr que los niños de 7 -12 años comprendan la importancia del hábito de higiene. Se utilizó la técnica de lluvia de ideas con conceptos relacionados y opuestos tomando en cuenta que el cliente solicita un material que demuestre la importancia de los hábitos de higiene para niños de 7 a 12 años y que los niños suelen identificarse con imágenes infantiles y colores que psicológicamente simbolicen amor, esperanza, paciencia y salud.

Aplicación del Método

La aplicación del método se realizó a través de la visitas a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso con las actividades de educación higiénica que se incluyen en el manual, obteniendo resultados negativos, ya que los niños aún no tomaban importancia en el tema.

Se realizó un análisis de las actividades e información que se les había dado anteriormente a los niños para llegar a la idea principal, tomando en cuenta los requerimientos del cliente, sus objetivos, la información que se obtuvo en el marco teórico y las características del grupo objetivo.

7.2.2 Definición del concepto

Se utilizó el concepto “Pequeños Brillantes” porque el manual está dirigido a niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-. La palabra brillante es un término de uso cotidiano en el idioma español, se refiere a cuando algo o alguien brilla, cuando destaca por su brillo como los diamantes. El término brillante, es utilizado en personas que destacan en algo, todos los niños tienen mentes brillantes, por su creatividad y por creer que nada es imposible a lo que muchos llaman “inocencia”, también se utilizó la palabra “brillante” haciendo referencia a alguien o algo que está limpio y destaca por su limpieza y la palabra “pequeños”, haciendo referencia a los niños; es entonces de ahí es de donde surge el nombre “Pequeños Brillantes”.

La propuesta gráfica del manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años de la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, se basará en el concepto “**Pequeños Brillantes**”.

Justificación del Concepto

La falta de información y desinterés en el tema de higiene en los niños es algo común, aunque se debe cumplir con la responsabilidad de hacerles ver que el hábito de higiene es primordial en la salud de cualquier ser humano para evitar infecciones y enfermedades.

Si los niños tienen salud, se convierten en pequeños brillantes, brillan porque están muy limpios y a su vez, brilla por ser muy inteligentes en mantener hábitos de higiene.

Lluvia de Ideas

Selección de Conceptos

Limpieza, amor, niños,
Salud, higiene, brillo,
Desarrollo, vitalidad
Salud mental y física,
Infecciones.



7.3 Bocetaje

Se obtuvieron ideas durante la lluvia de ideas, que serán utilizadas para la construcción del manual. Las mismas fueron colocadas en papel con lápiz y se remarcaron con rapidógrafo color negro, con el objetivo de resaltar la ilustración y volverla más legible y comprensible al momento de utilizar el scanner para así, llevar el bosquejo del papel a la computadora. Los bocetos se realizaron tomando como base los objetivos planteados anteriormente definidos como: Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar y Progreso –AABSYP-.

Tabla de Requisitos

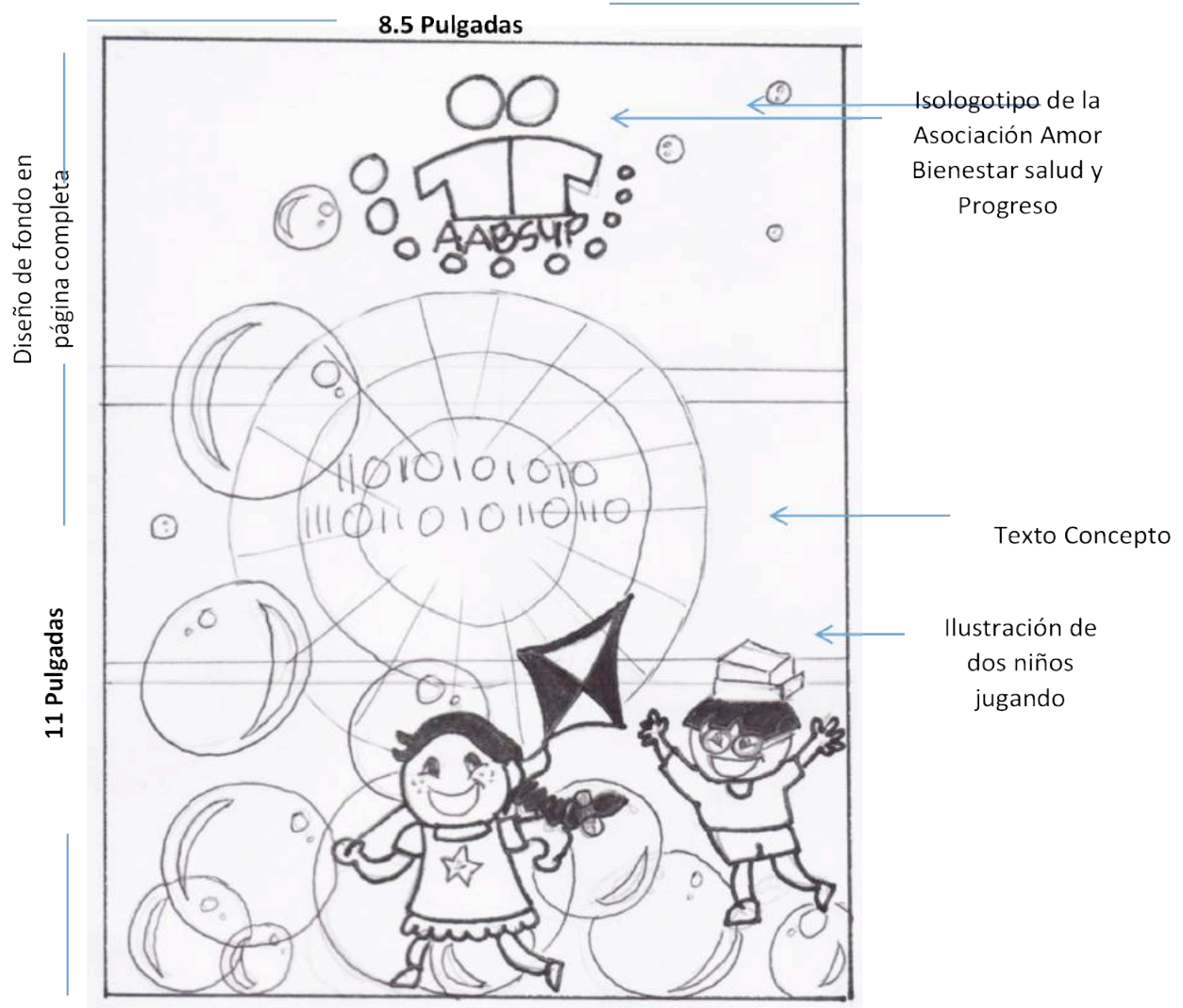
Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Diferenciar las áreas del documento por medio de colores brillantes que transmiten emociones y persuaden a los niños a continuar leyendo el documento.	Ilustrador: -De boceto a vector -Ilustración simétrica -Diseño de círculos complejos -Sombreado -Figura orgánica -Efecto con lente Llamada -Efecto de luz brillante -Pintura de agua	Calma, valores ecológicos, felicidad, luz, energía, inocencia, paz y pureza.
Tipografía	Lograr jerarquías visuales entre título, subtítulo y contenido del documento.	Texto general: AvantGarde Md BT Mediana 14 pt Títulos: Century Gothic Negrilla 21pt Subtítulos: Century Gothic Negrilla 18pt	Confianza , dinamismo y energía

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

Propuesta 1

En esta propuesta se elaboró un diseño que simboliza aprendizaje de higiene, el que nos ayuda a acercar a más personas a nosotros por quienes somos por fuera y por dentro. En el fondo se colocaron tres líneas horizontales. Al frente, se colocaron 2 niños jugando entre burbujas, libros y juegos que niños de la asociación acostumbran a jugar, en este caso, se colocó a una niña jugando con un barrilete y un niño persiguiéndola con libros en la cabeza.

Portada

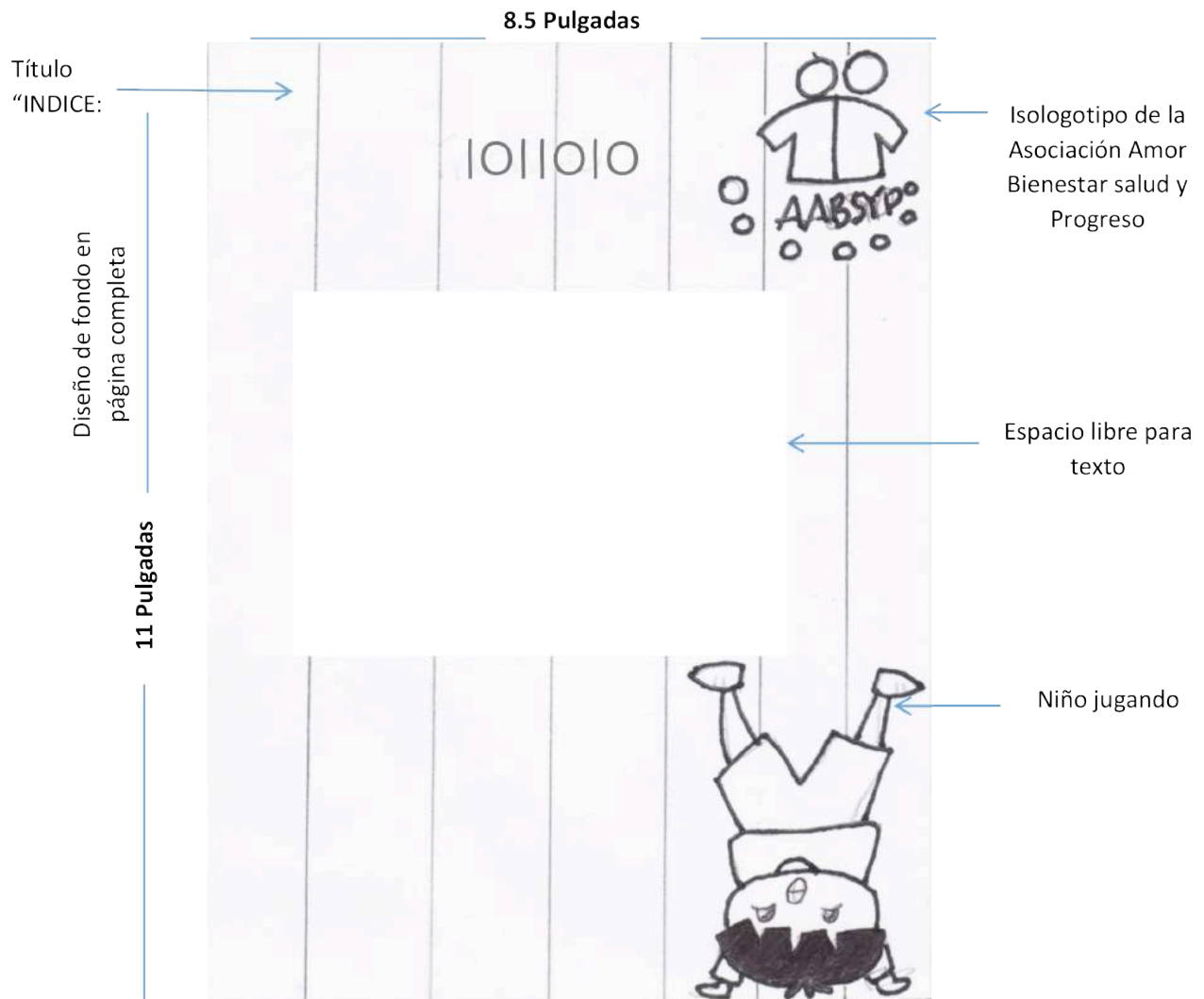


7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

Propuesta 1

En la hoja de índice se propone utilizar un fondo de líneas verticales que tenga un niño en el frente para crear dinamismo en la hoja, siempre dejando un espacio en blanco al centro para el texto del índice.

- Índice

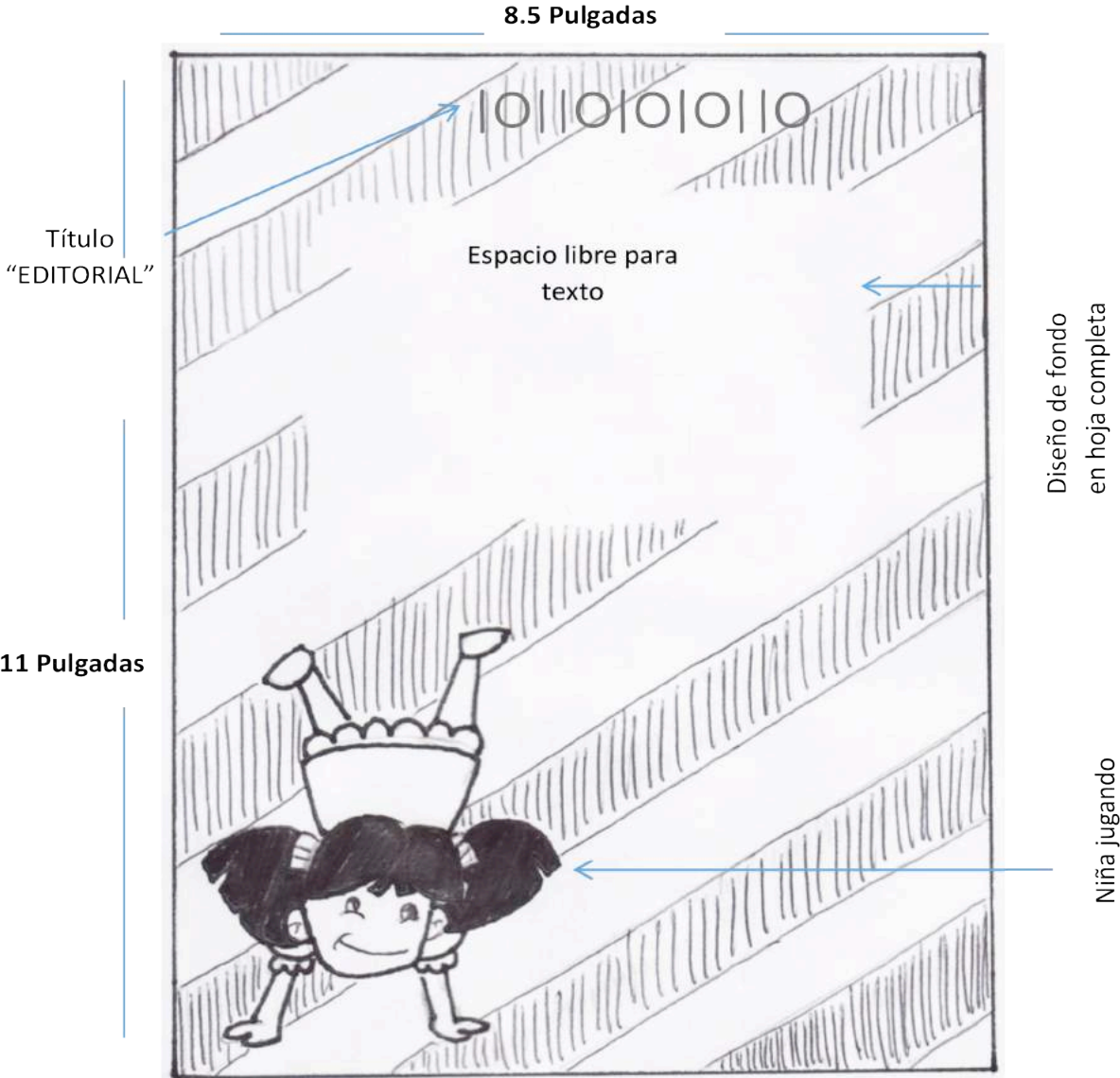


7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

Propuesta 1

En la página de editorial, las líneas que se pusieron en el índice cambian a líneas diagonales por toda la hoja de modo que también se ve como fondo, una niña que juega en la esquina inferior izquierda de la página y un espacio en blanco para el texto.

- **Página Editorial**



7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

Propuesta 1

En esta propuesta, se elaboró un diseño que simboliza aprendizaje de higiene, que nos ayuda a acercar a más personas a nosotros por quienes somos por fuera y por dentro. En el fondo, se colocaron tres líneas horizontales. Al frente, se colocaron 2 niños que juegan entre burbujas, libros y juegos que niños de la asociación acostumbran a jugar, en este caso, se colocó a una niña jugando con un barrilete y un niño que la persigue con libros en la cabeza.

Portada

8.5 Pulgadas

Diseño de fondo en
página completa

11 Pulgadas



Isologotipo de la
Asociación Amor
Bienestar salud y
Progreso

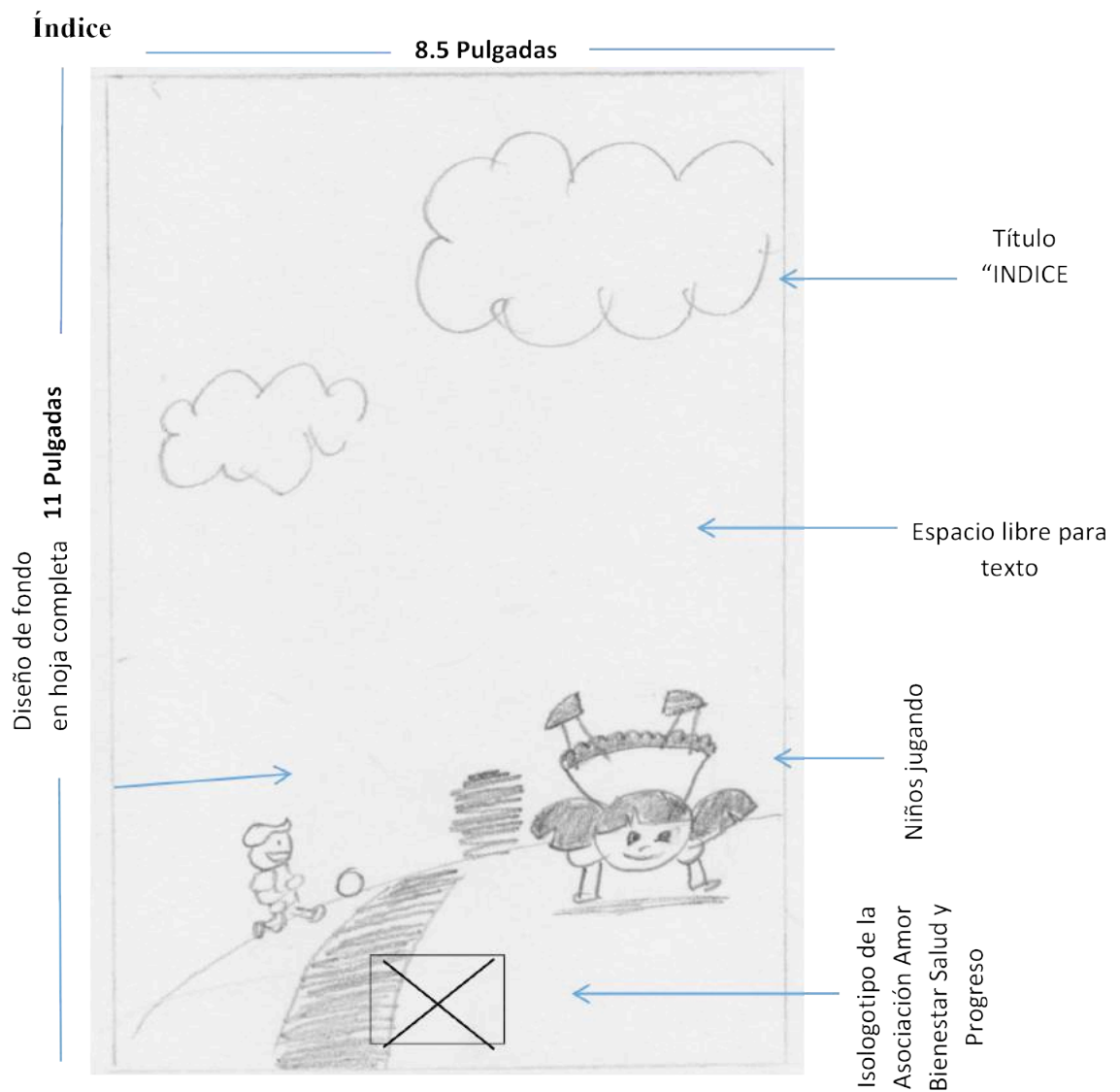
Texto Concepto

Ilustración de
dos niños que
juegan

Propuesta 2

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

En la página de índice, se colocaron dos niños, que juegan en las mismas colinas, haciendo un acercamiento a una parte de la portada en donde se ubican estos niños. En la parte del cielo, se colocará el texto ya que es un área de fácil acceso a la vista, así como la tonalidad del color que se utilizará, ya que es un fondo de texto.

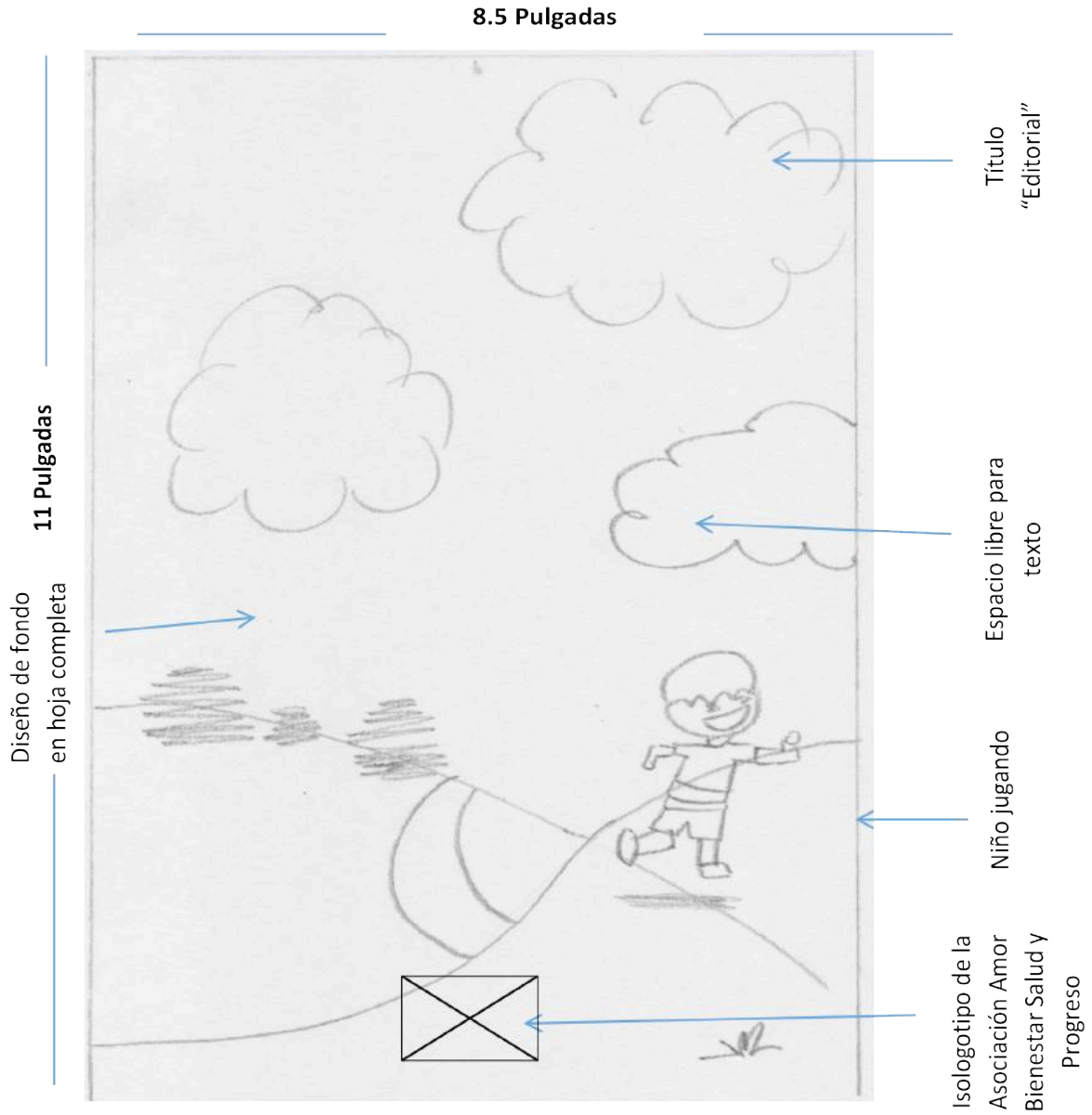


Propuesta 2

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

En la página de editorial, se utilizó un fondo parecido al anterior, con las colinas y un niño que juega entre las mismas.

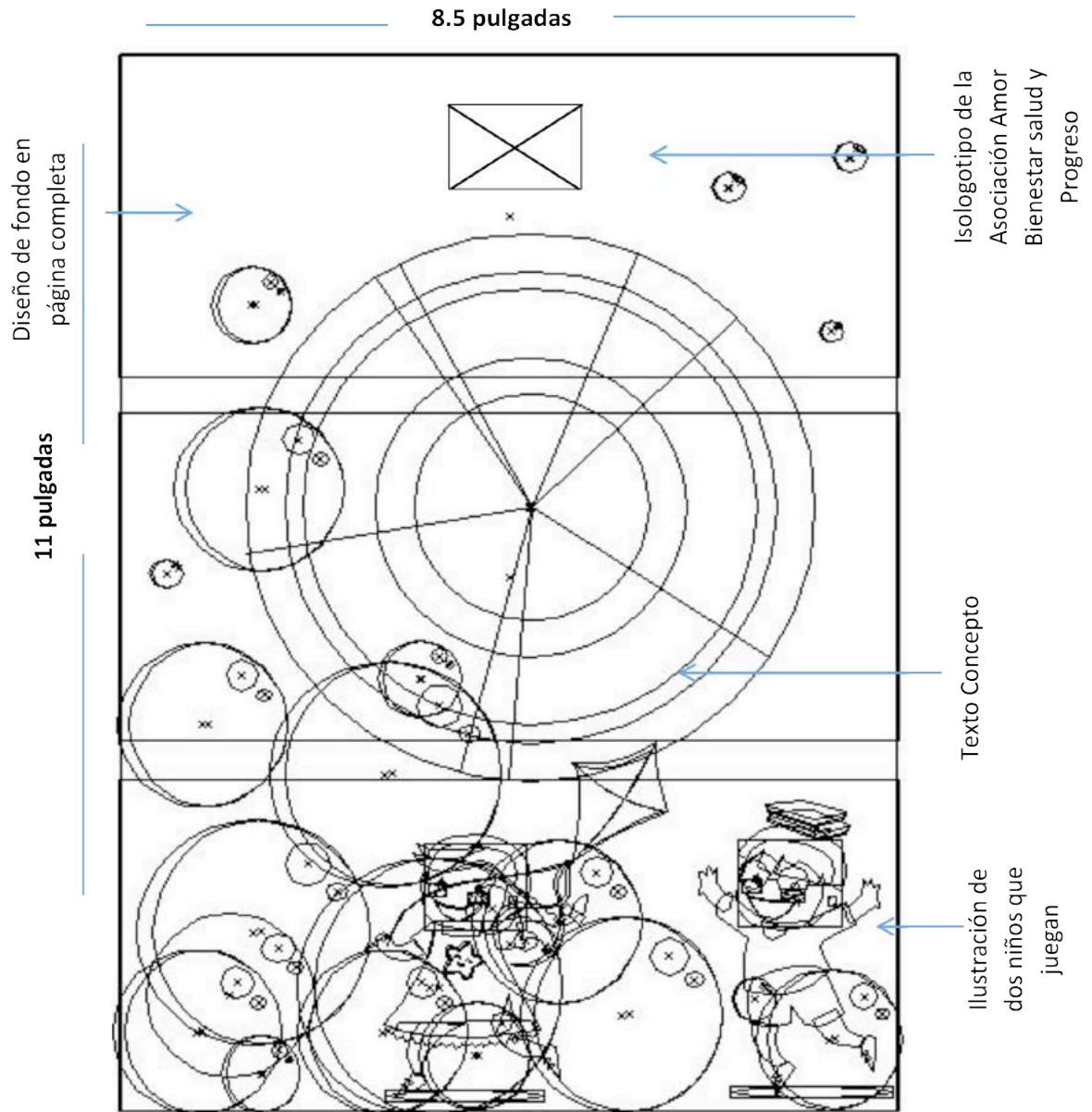
- **Editorial**



7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

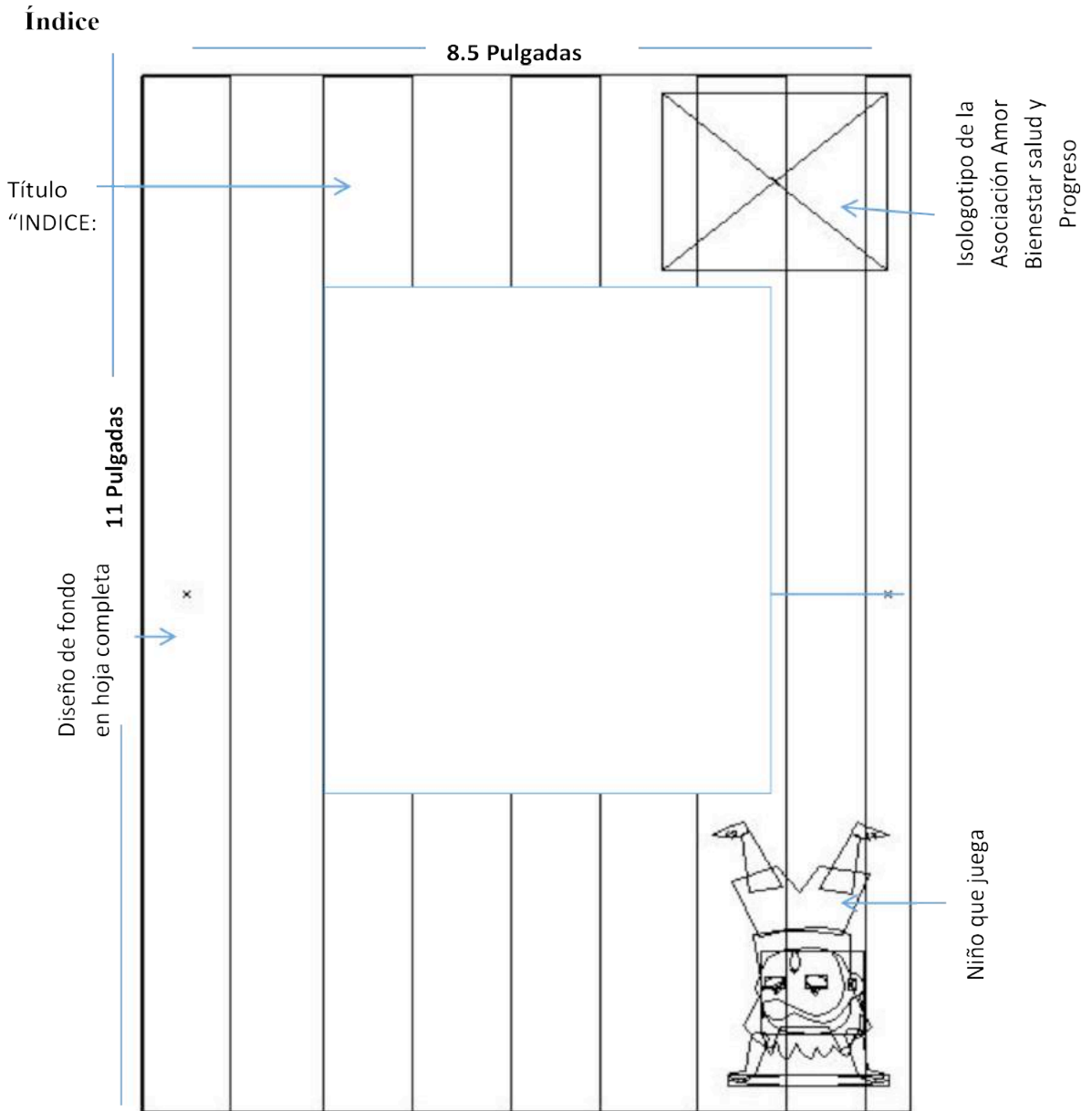
Propuesta 1

Portada



7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

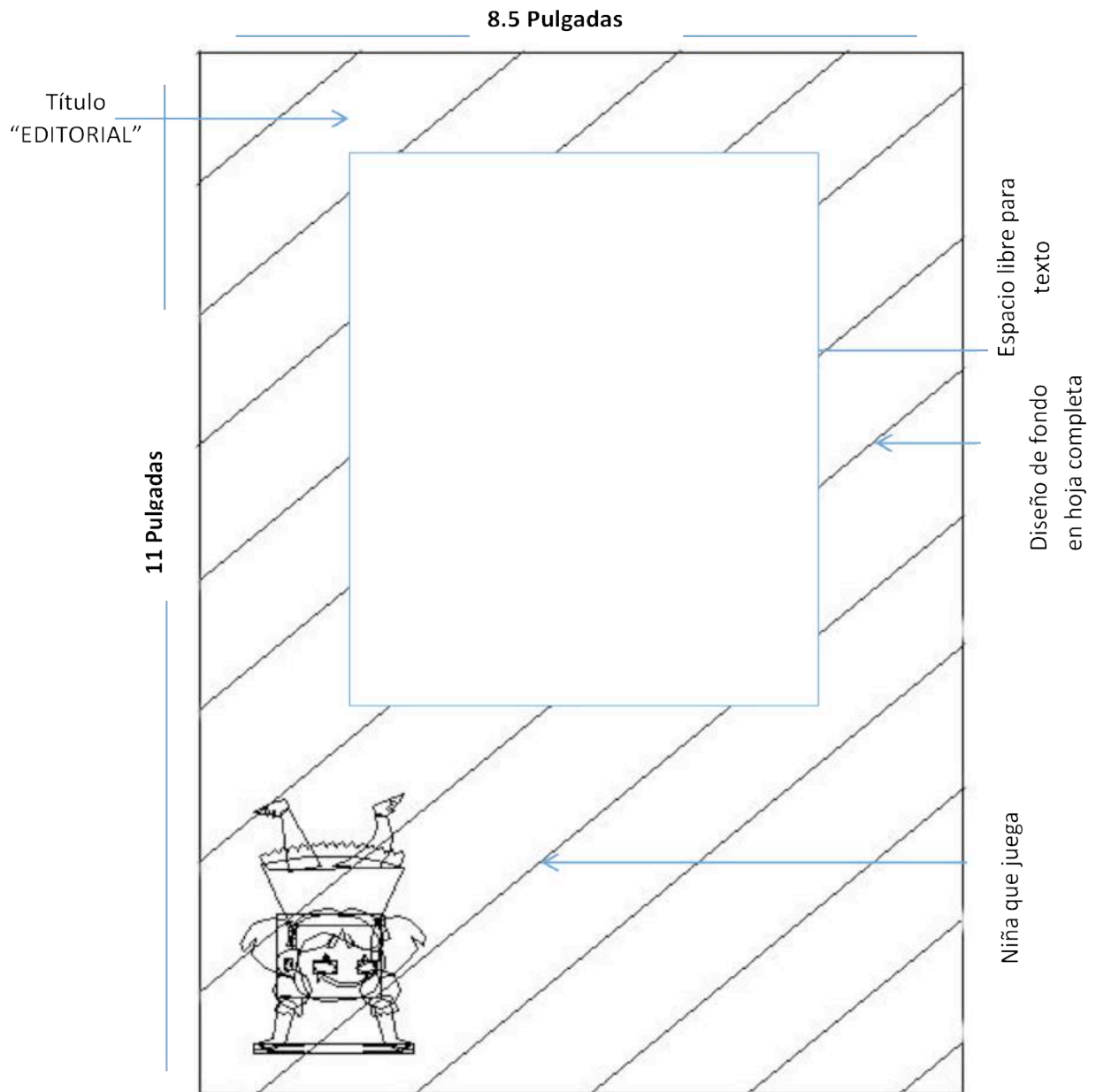
Propuesta 1



7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

Propuesta 1

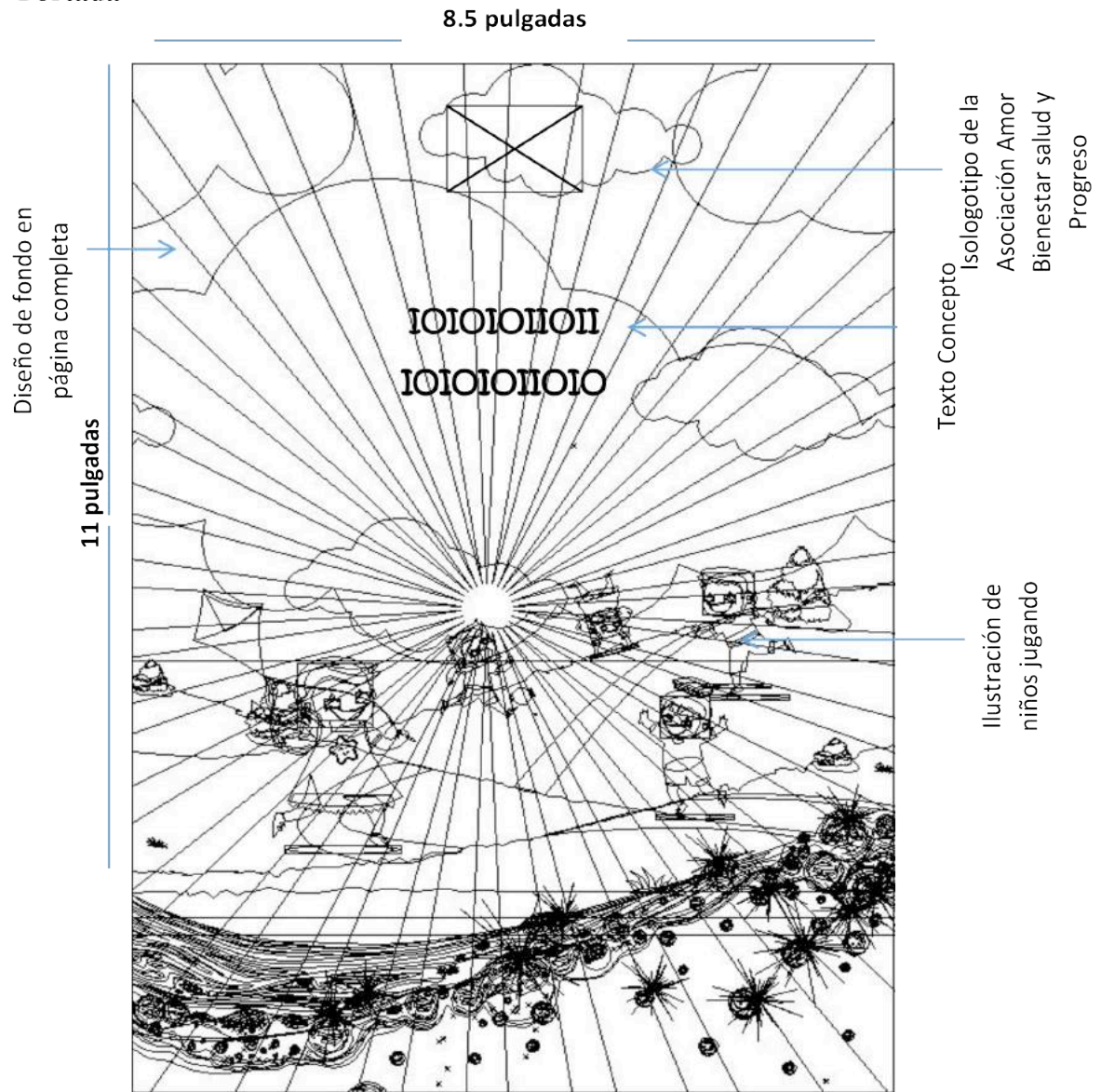
Página Editorial



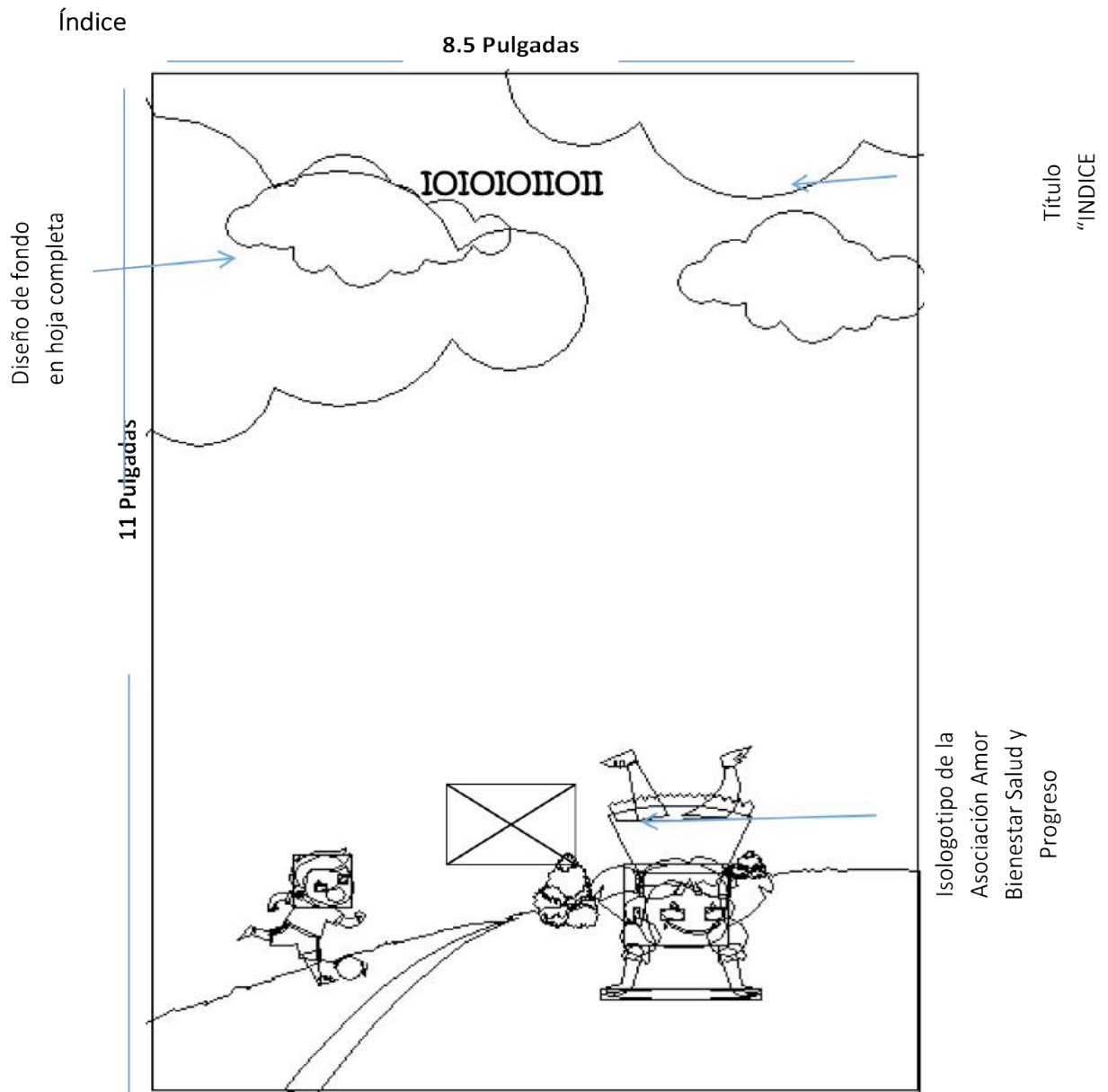
7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

Propuesta 2

Portada



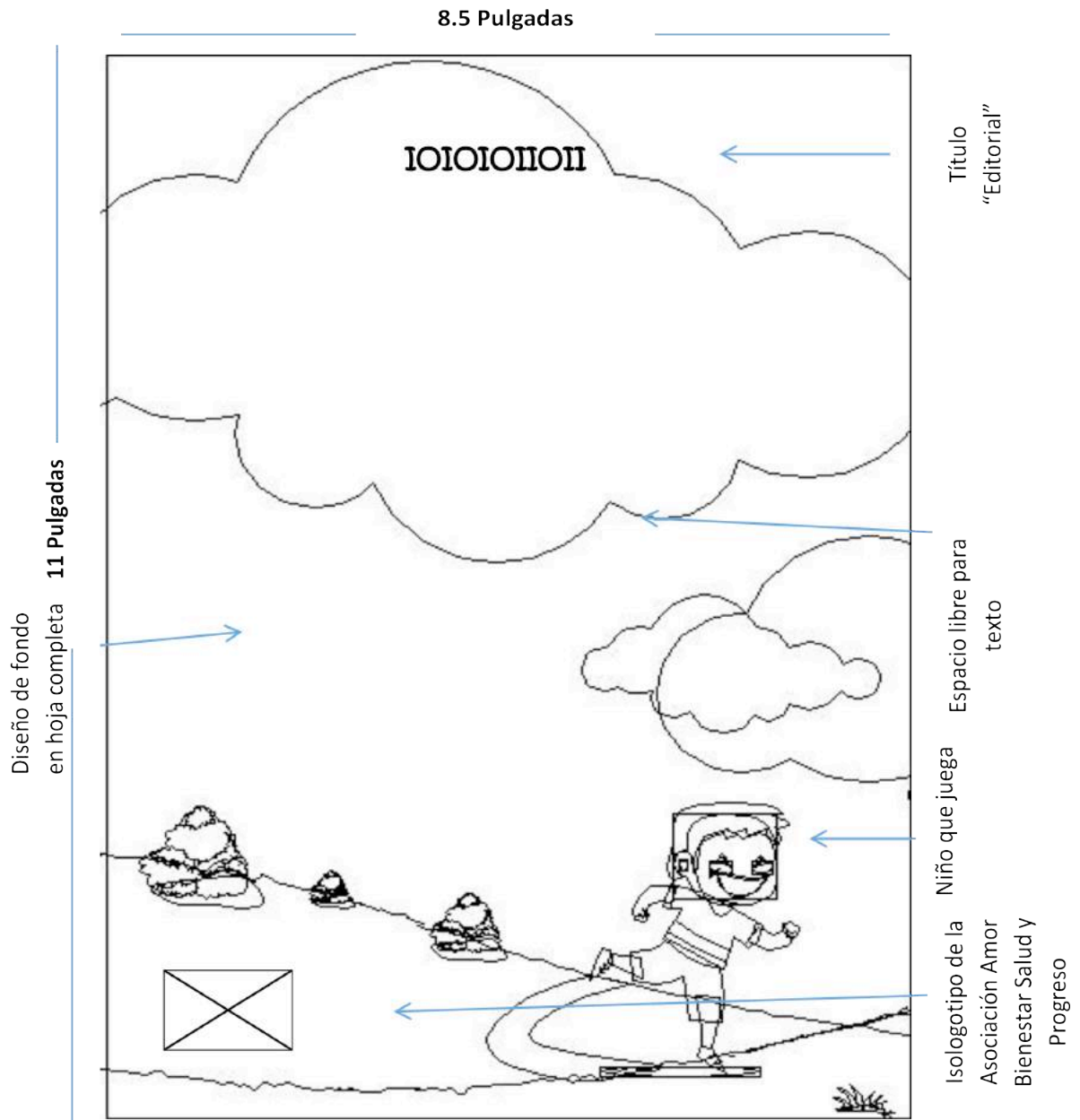
7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico
Propuesta 2



7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

Propuesta 2

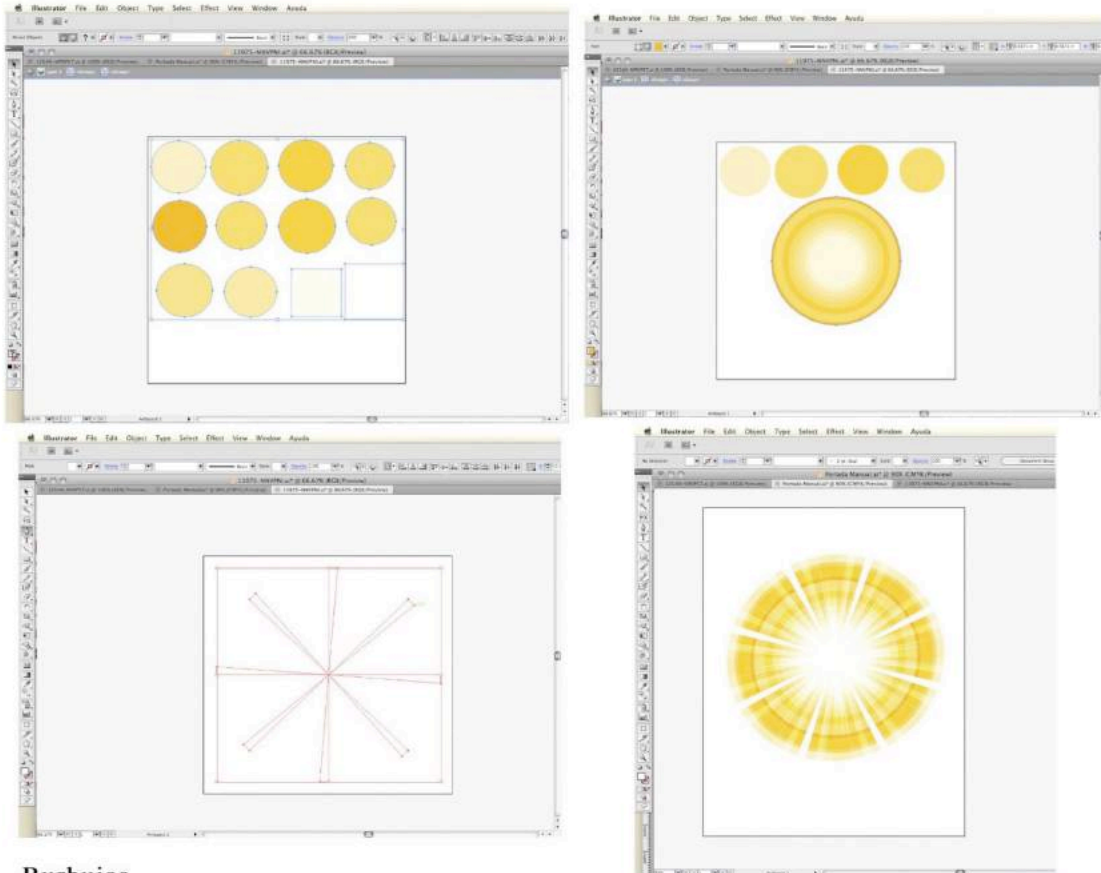
Editorial



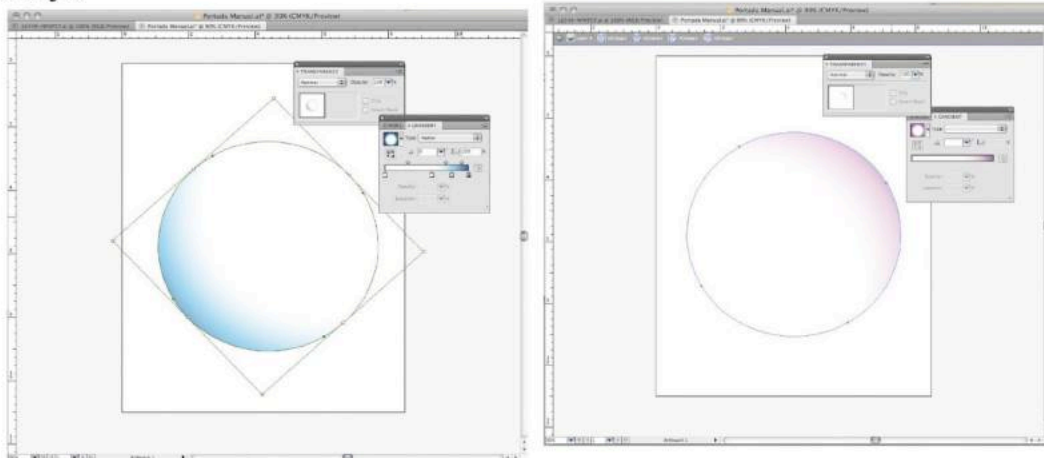
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Portada 1

Sol con destello

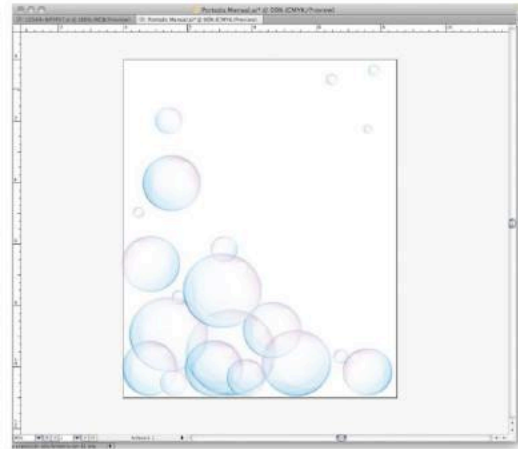


Burbujas

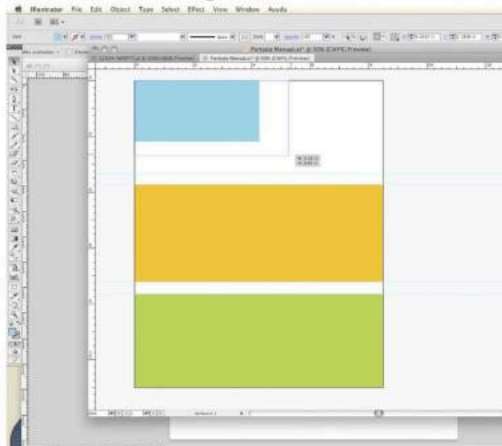


7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

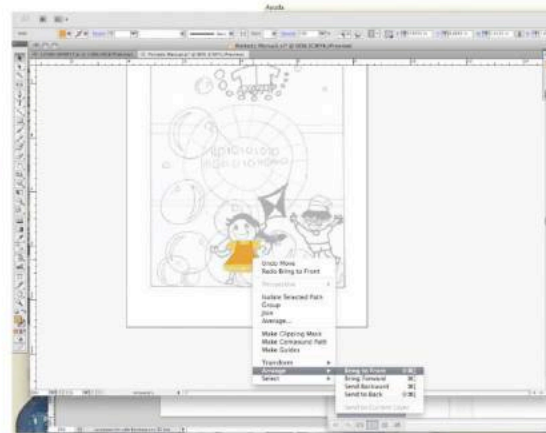
Portada 1



Fondo con rectángulos



Niña que juega



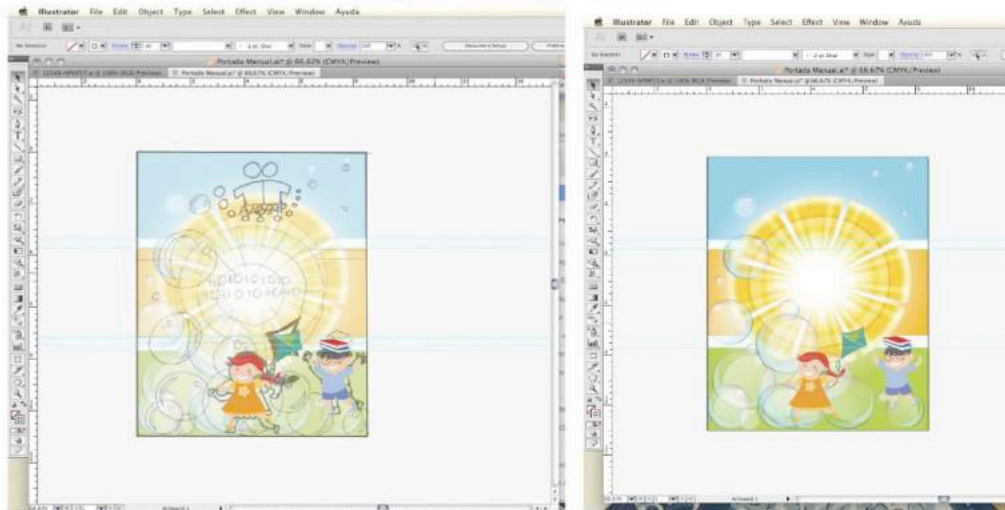
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Portada 1

Niño jugando



Unificación de elementos según bocetaje natural



Tipografía: Sans Serif/ Palo Seco

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " ' ? " "

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " ' ? " "

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " ' ? " "



PANTONE Purple C

Tipografía:
Century Gothic
Negrilla
94.21pt

Efecto:
Resplandor exterior
Bisel y relieve

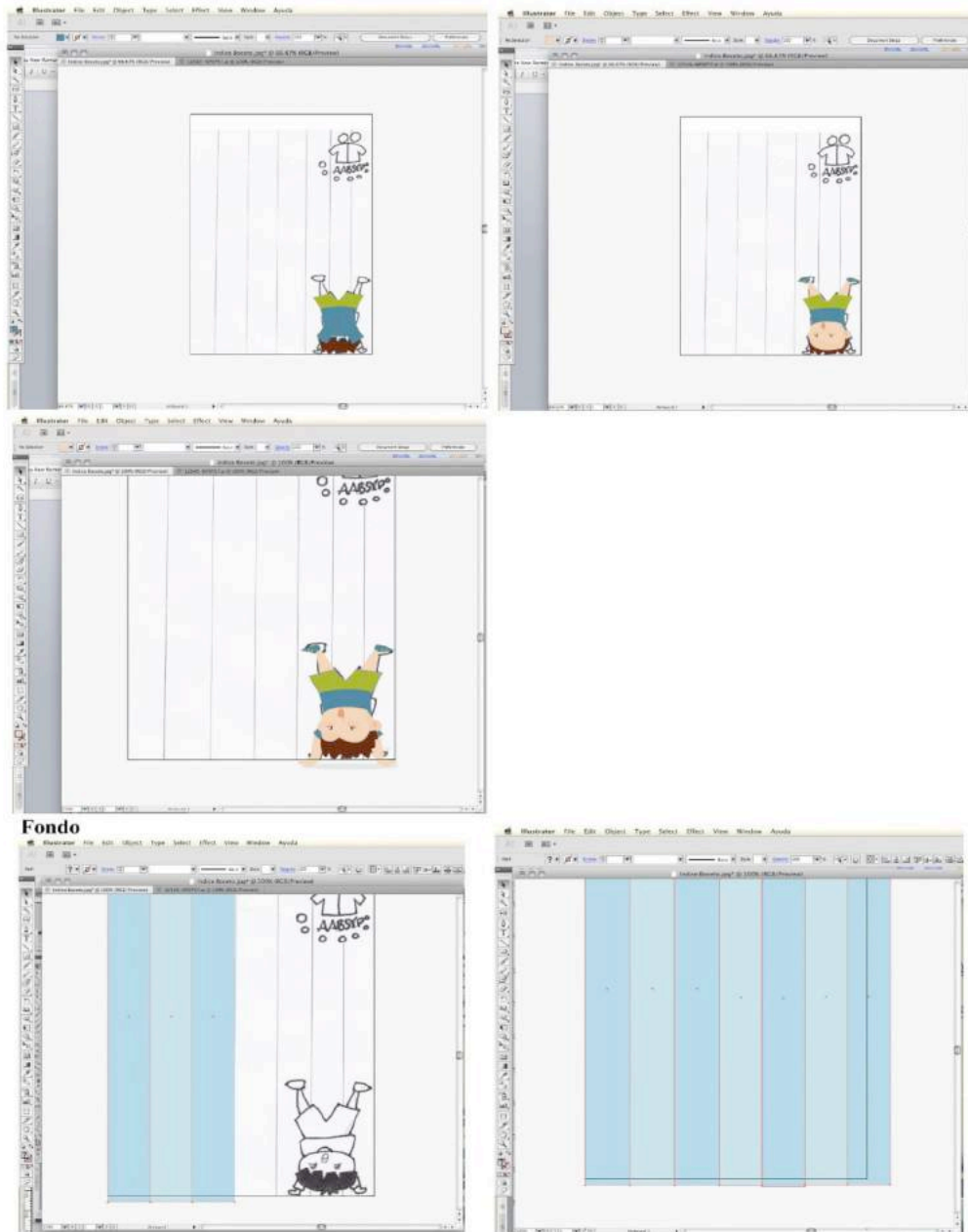
Pequeños
Brillantes

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Índice

En el índice se utilizaron colores cian de dos tonalidades con líneas verticales como fondo y un niño que juega en la esquina inferior derecha. En la esquina superior izquierda se agregó el logo de la Asociación Amor Salud Bienestar y Progreso –AABSYP-.

Niño que juega



7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Editorial

En la página editorial, se colocó un fondo de líneas diagonales de color verde y blanco y al frente, en la esquina inferior izquierda, se colocó una niña que juega para aportar dinamismo a la página.



7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Portada 2

En la segunda propuesta, la portada contiene más elementos que la propuesta 1. Inspirada en el ambiente en que se desarrollan los niños de la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-.

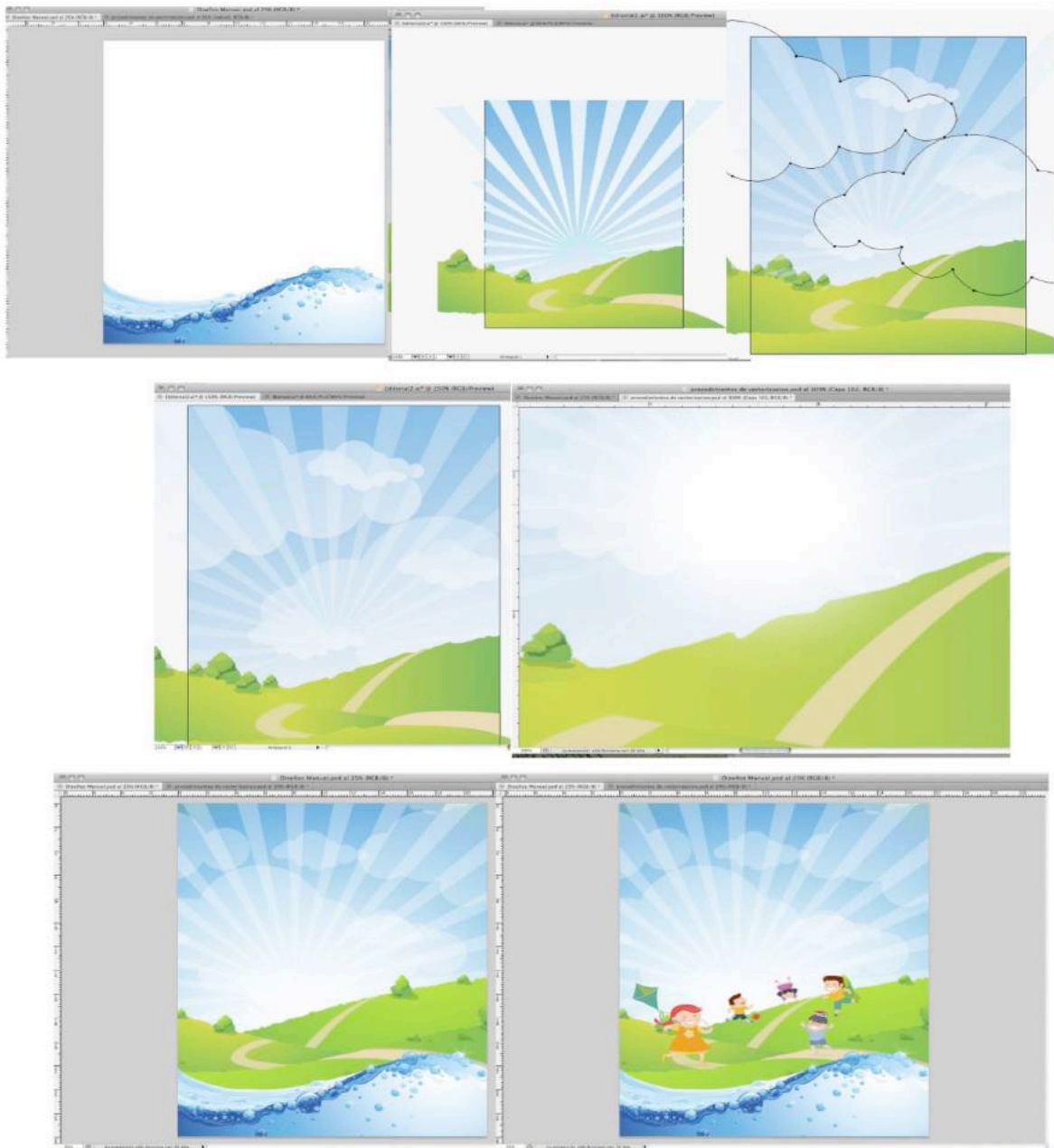
Se colocó un fondo azul de tonalidad semejante al color del cielo con un degradé color blanco, sobre el mismo, se colocaron nubes con degradé igual a la del cielo y diferentes opacidades que buscan un efecto más natural.

Luego, se dibujaron las colinas con diferentes degradé para que se noten las diferentes colinas, unas más cerca que otras. Para darle más vida y naturalidad a los elementos, se agregaron unos árboles que en la parte de abajo llevan un sombreado y sobre estos elementos, se añadieron unas líneas de destello que sale del sol.

Luego, se agregó agua en el pie de la página al crear una vista desde dentro del agua hacia las colinas. El agua se creó al utilizar degradados de azul con blanco y burbujas en la misma. Finalmente, se colocaron 5 niños que juegan entre las colinas, quienes aportan energía, dinamismo y persuasión al lector.

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Portada 2



7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Portada 2

Tipografía

Sans Serif/ Palo Seco

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " ' ? " "

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " ' ? " "

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " ' ? " "



PANTONE Purple C

Tipografía:
Century Gothic
Negrilla
94.21pt

Efecto:
Resplandor exterior
Bisel y relieve

Pequeños
Brillantes

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Índice 2

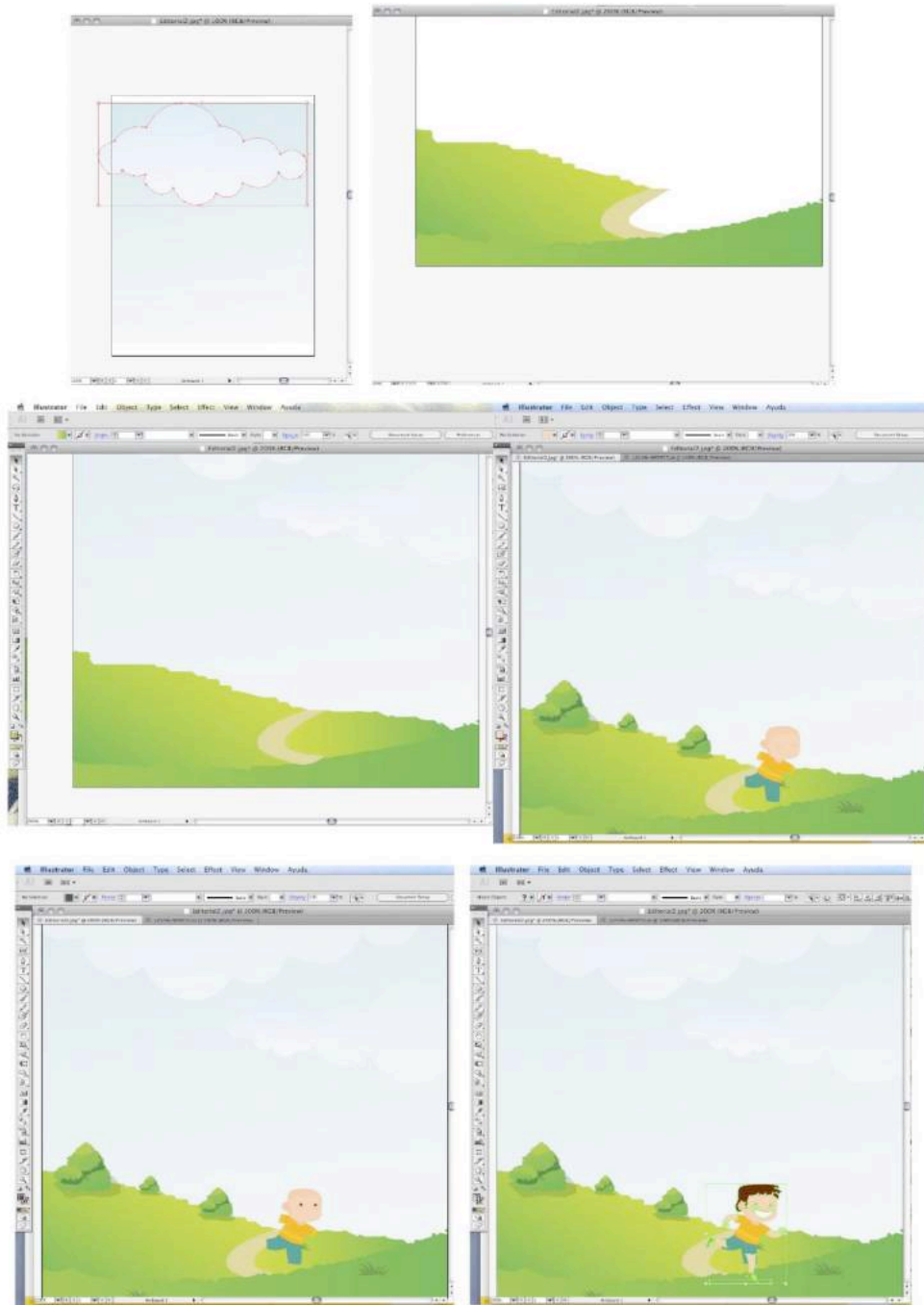
En la página de índice se colocaron a dos niños que también están en la portada, en la última colina. El fondo es un azul que semeja al cielo con degradé blanco y, sobre este, unas nubes que lo acompañan con diferentes opacidades. Bajo el cielo, se ve la colina en donde está jugando la niña y el niño que va subiendo la colina que juega con una pelota de fútbol. El texto se pondrá en el área del cielo para que el texto sea lo suficientemente legible.



7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Editorial 2

En la página editorial se observa un niño que corre de una colina a otra. Se utilizó el mismo fondo de cielo y las mismas colinas utilizadas en la portada.



7.4 Propuesta Preliminar

Se presentan las dos propuestas realizadas, dichas propuestas aún no han sido validadas por el cliente.

Propuesta Preliminar 1

Esta propuesta es más sencilla en cuanto a su diseño. Es bastante legible, tiene mucho dinamismo y mucha energía, contiene el tema de la educación higiénica. Y el texto en magenta “Niños Brillantes”.

Portada

8.5 Pulgadas



11 Pulgadas

Propuesta Preliminar 1

El índice tiene líneas verticales, un recuadro blanco en que se agregará el texto. Y debajo del recuadro, en la esquina inferior derecha un niño que juega. En la esquina superior derecha el logo de –AABSYP- y el título índice de color magenta, misma tonalidad utilizada en el texto de “Niños Brillantes”.

Índice



Propuesta Preliminar 1

En la propuesta de la página editorial se colocaron líneas diagonales de colores verde y blanco. Se colocó el logo de –AABSYP- al centro y en la esquina inferior izquierda una niña que juega.

Página Editorial



Propuesta Preliminar 2

Portada

La portada se realizó con un fondo que simula un cielo con nubes y destellos del sol, niños que juegan en todas las colinas que están rodeadas de agua.

8.5 Pulgadas

11 Pulgadas



Propuesta 2

Proceso de digitalización de los bocetos

Índice

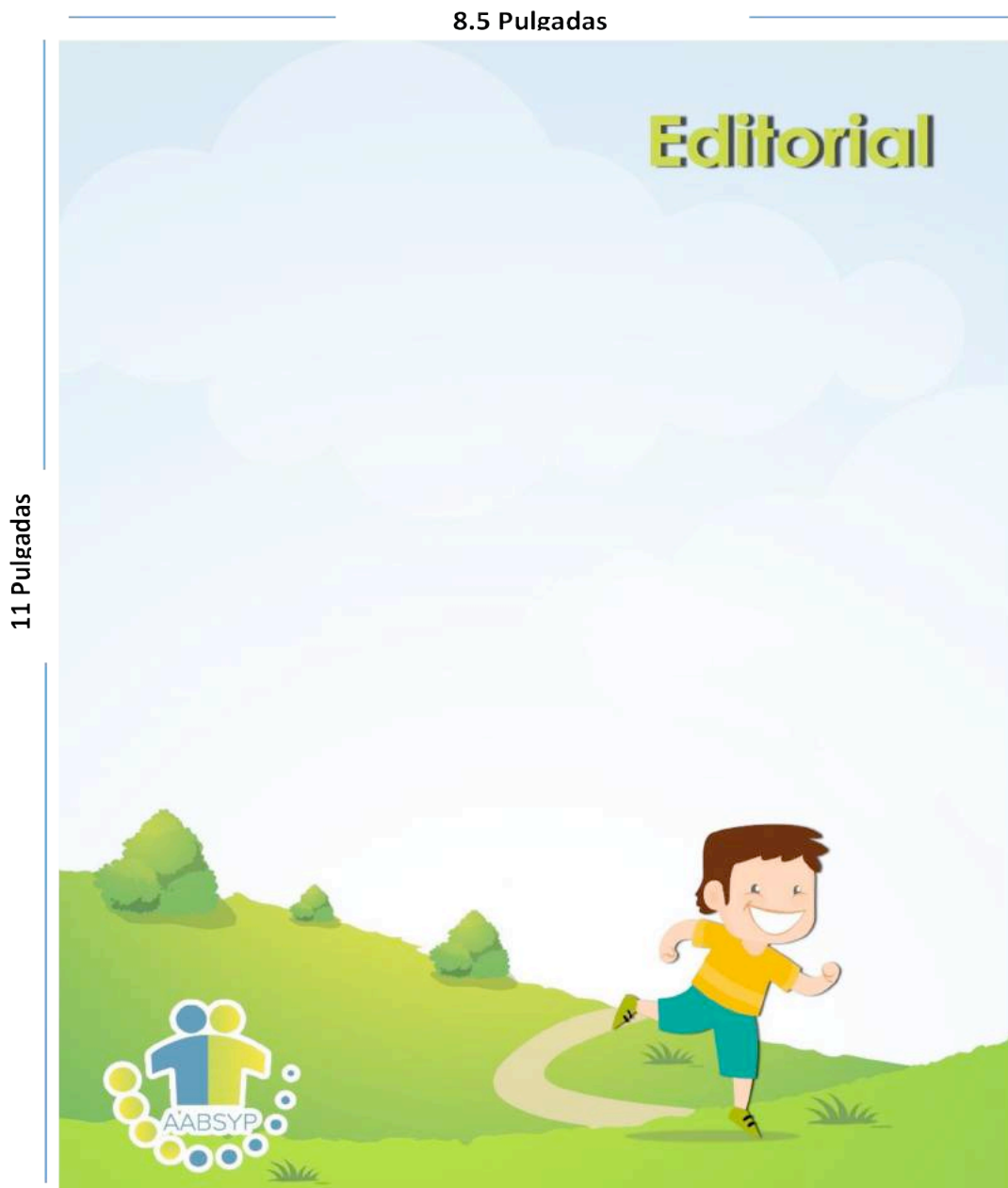
En el índice se colocaron dos niños que juegan en una de las colinas de la portada, con el mismo fondo que se utilizó en la portada sin los destellos. Se agregó el texto “Índice” en color amarillo 100%.



Propuesta 2

Editorial

En la página editorial, se utilizó el mismo fondo con las colinas que se ubican en la portada al lado derecho y un niño corriendo, se agregó el texto “Editorial” el texto general se colocará en la parte celeste (cielo).





CAPÍTULO 8 **VALIDACIÓN** **TÉCNICA**

8. Validación Técnica

El enfoque del trabajo de investigaciones es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuanti y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a 25 niños y niñas de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación y a 7 expertos en el área de comunicación y diseño de 26 años en adelante.

El método que se utilizará para validar la técnica trabajada es la encuesta personal.

La encuesta se divide en: Parte Objetiva, parte semiológica y parte operativa.

Se crearon dos propuestas gráficas, lo que constituye un proyecto de pre validación que va dirigido al cliente, en este caso es el Presidente de la Junta Directiva de la Asociación Amor Salud Bienestar y progreso –AABSYP-, el señor Amílcar Alvedaño, quien optó por utilizar la propuesta número 2, ya que transmite más emociones y recrea el ambiente en donde los niños viven actualmente.

Propuesta 1



Propuesta 2



1. Población y muestreo

Realizada la pre validación, se procedió a efectuar la validación técnica para evaluar el rendimiento y el grado de aceptación del proyecto, para lo que se implementó un instrumento de medición cuanti y cualitativamente, dirigido a tres áreas de comunicación y diseño, que son las siguientes:

- Parte Objetiva
- Parte Semiológica
- Parte Operativa

Para la validación técnica del proyecto, se efectuó un acopio de conocimientos, gustos, preferencias y criterios de tres grupos de personas:

Especialistas en comunicación y diseño: 7

Es importante contar con la opinión profesional, mostrado en la parte semiológica, operativa y otros aspectos como la calidad de recomendaciones tomadas para lograr que el manual sea de alta calidad.

Cliente: 1 Presidente de la Junta Directiva de Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

Grupo Objetivo: 25 niños y niñas de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

Se realizó un muestreo constituido por 32 personas encuestadas, con lo que se pretende establecer los parámetros de referencia para determinar la eficiencia del proyecto, identificar

el cumplimiento de los objetivos propuestos y efectuar las variaciones técnicas que mejorarán la propuesta final de la revista.

8.2 Método e instrumento

Para la validación se desarrolló un instrumento de investigación específico que garantiza objetividad de resultados, a través de la tabulación, codificación e interpretación de los mismos, se propone una solución viable a nivel funcional, tecnológico y expresivo. Se utilizó el método de entrevista de selección múltiple.

En el presente capítulo se incluye toda la información relevante que sirvió de soporte al proyecto.

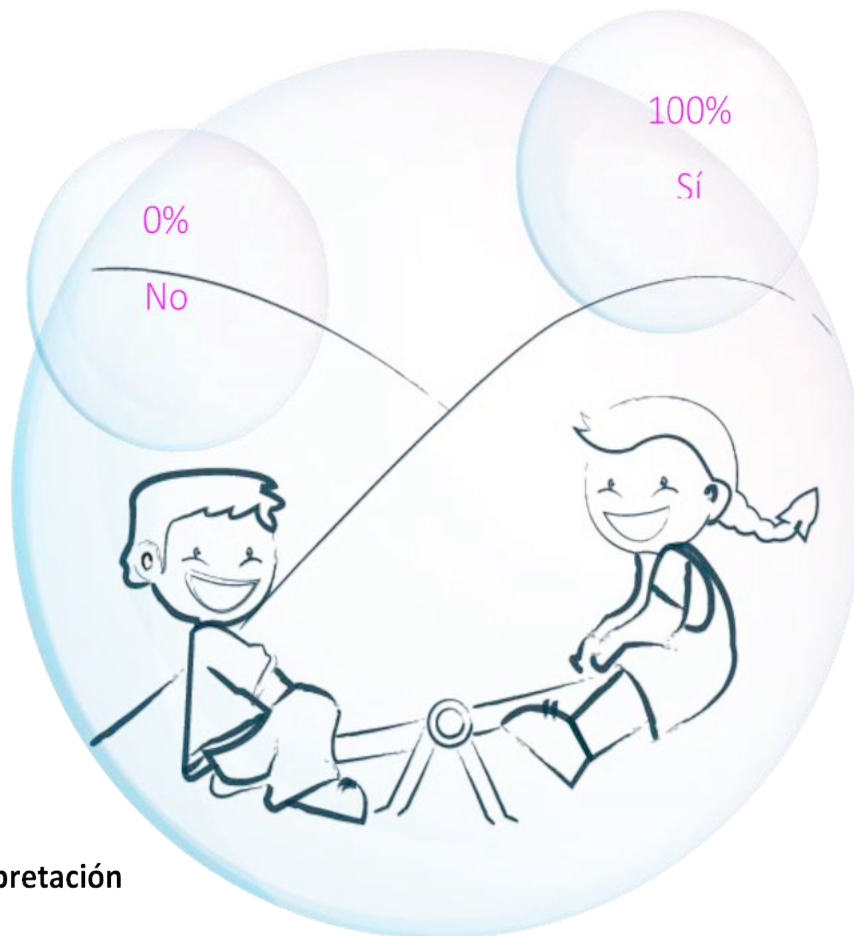
8.3 Resultados e interpretación de resultados

Como producto de la tabulación, codificación e interpretación de los resultados obtenidos en el instrumento de investigación utilizado, se presenta a través de gráficas las conclusiones procedentes, previo a proponer una solución viable a nivel funcional, tecnológico y expresivo.

Encuesta cliente y expertos

GRÁFICAS E INTERPRETACION DE RESULTADOS – VALIDACIÓN OBJETIVA

1. ¿Considera usted que es funcional diseñar un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-?



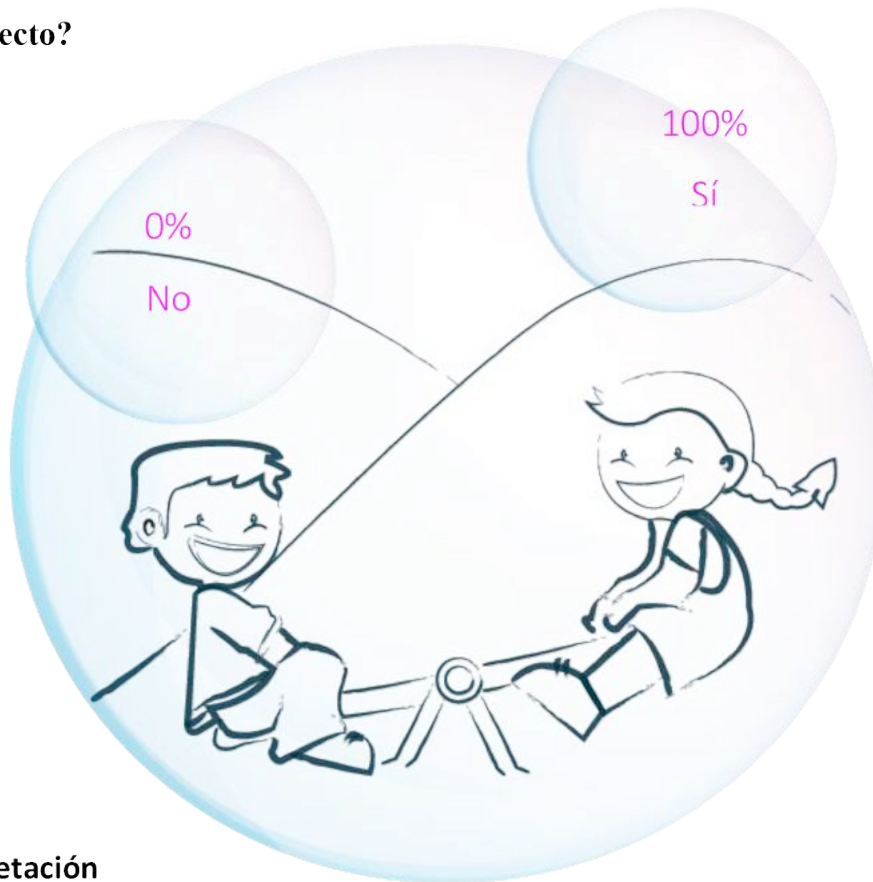
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es funcional diseñar un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

Por lo tanto, se cumple con el primer objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

2. ¿Es recomendable investigar información sobre salud, nutrición, infecciones y mala nutrición para que la misma funcione como aporte informativo en el proyecto?



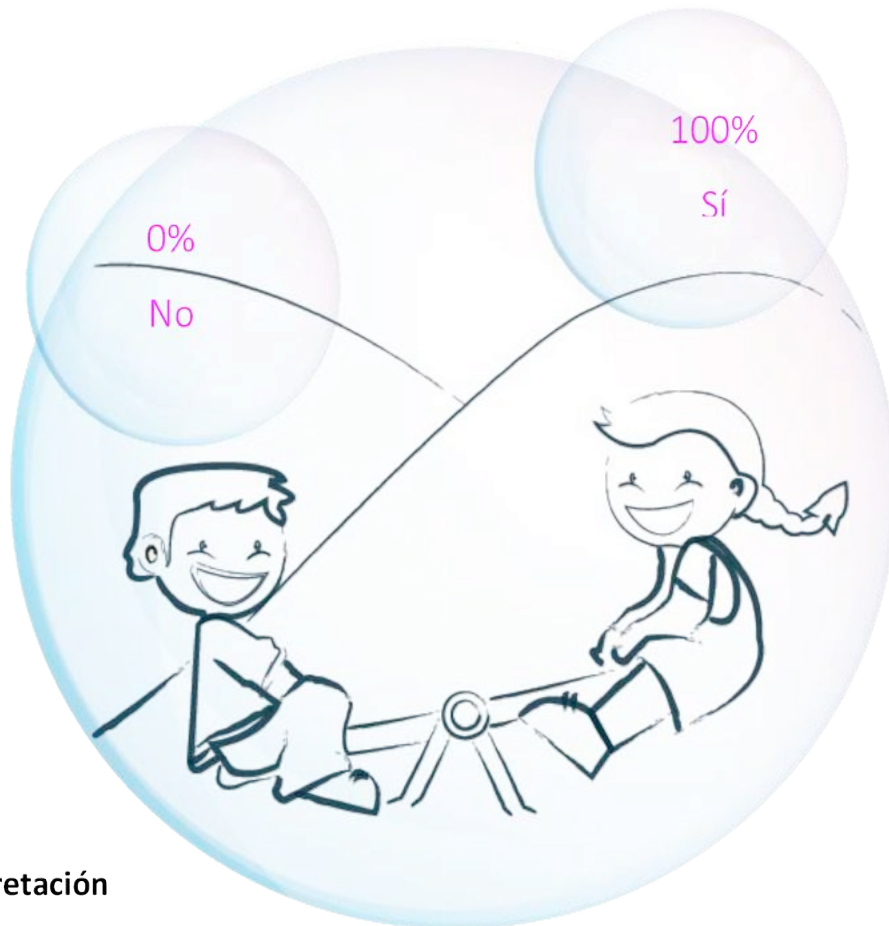
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es recomendable investigar información sobre salud, nutrición, infecciones y mala nutrición para que la misma funcione como aporte informativo en el proyecto.

Por lo tanto, se cumple con el segundo objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

3. **¿Es necesario recopilar información sobre los programas de teorías de Diseño, así como las tendencias para este proyecto?**



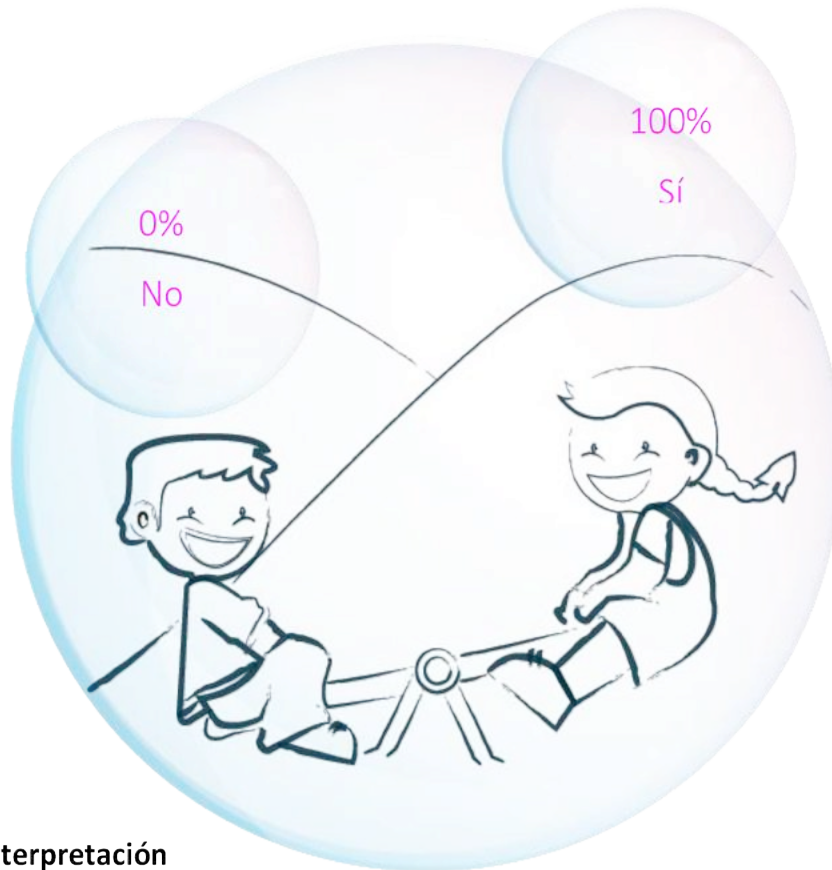
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es necesario recopilar información sobre los programas de teorías de diseño, así como las tendencias para este proyecto.

Por lo tanto, se cumple con el tercer objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

4. ¿Considera que el lenguaje utilizado es claro, sencillo y muy gráfico para que niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, logren obtener una mayor comprensión sobre el tema?



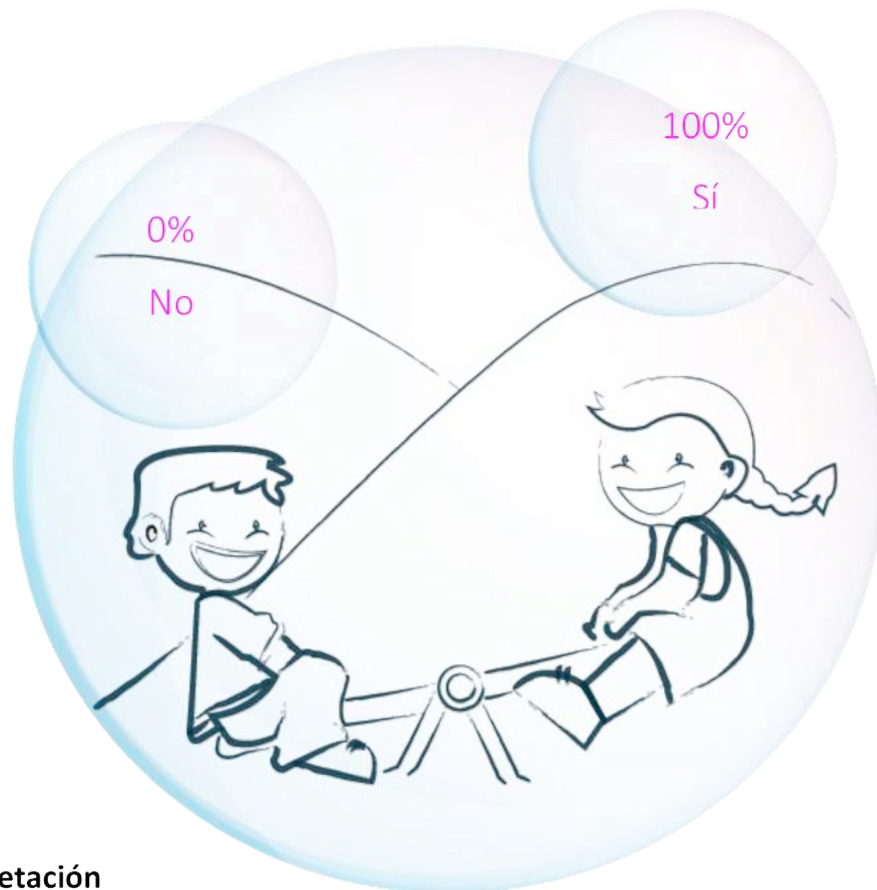
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que el lenguaje utilizado es claro, sencillo y muy gráfico para que niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, logren obtener mayor comprensión sobre el tema.

Por lo tanto, se cumple con el cuarto objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

5. ¿Considera que es importante crear ilustraciones que contribuyan a un mejor entendimiento educativo de los hábitos de higiene personal?



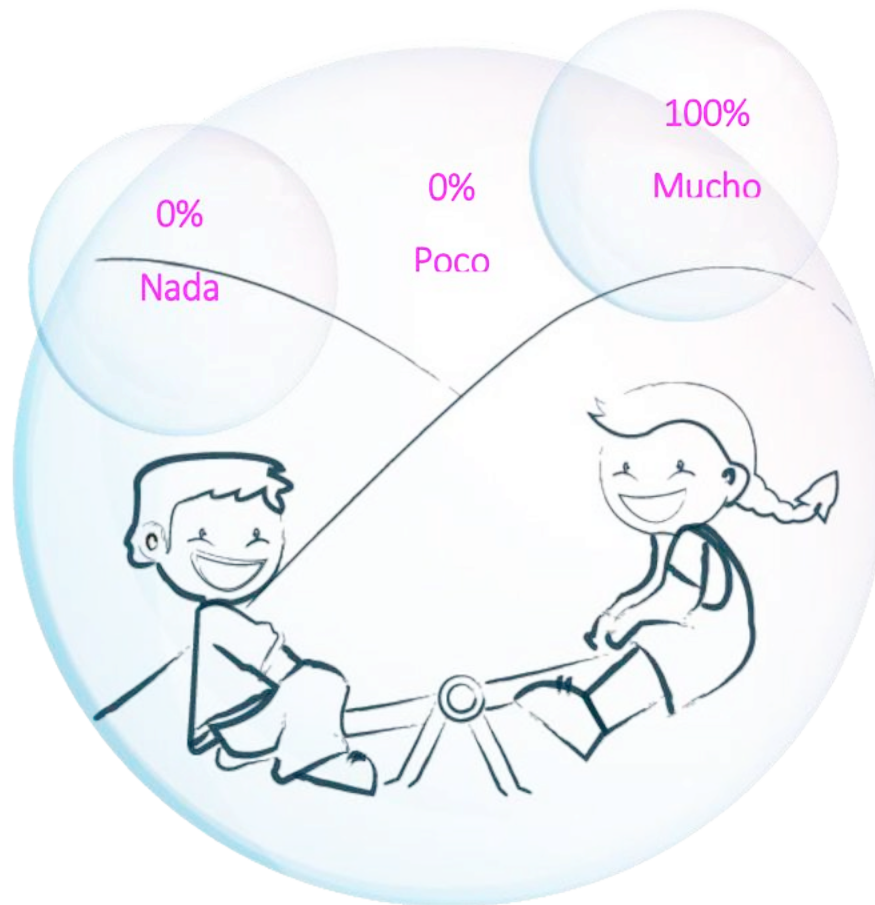
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es importante crear ilustraciones que contribuyan al mejor entendimiento educativo de los hábitos de higiene personal.

Por lo tanto, se cumple con el quinto objetivo planteado en la presente investigación.

GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

1. ¿Considera que los colores utilizados en el manual impreso denotan energía, vida, felicidad e infancia?

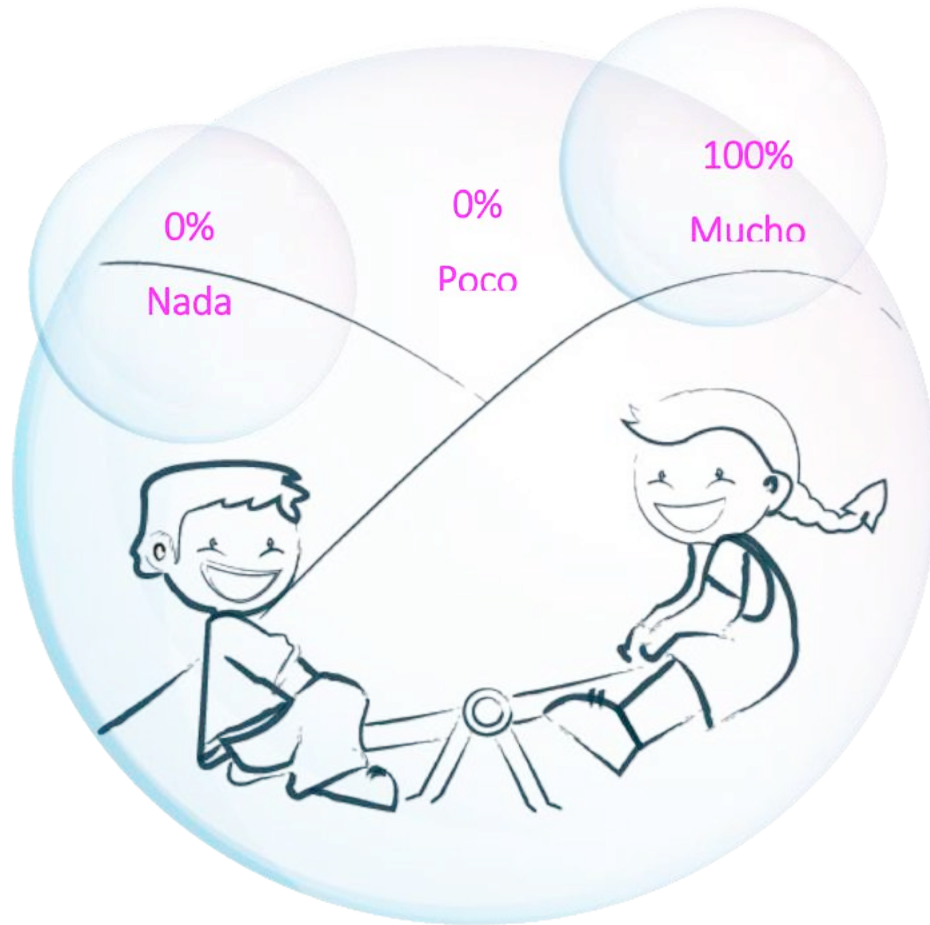


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que los colores utilizados en el manual impreso denotan energía, vida, felicidad e infancia.

VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

2. ¿La ubicación de los logotipos en el documento le parece adecuada?

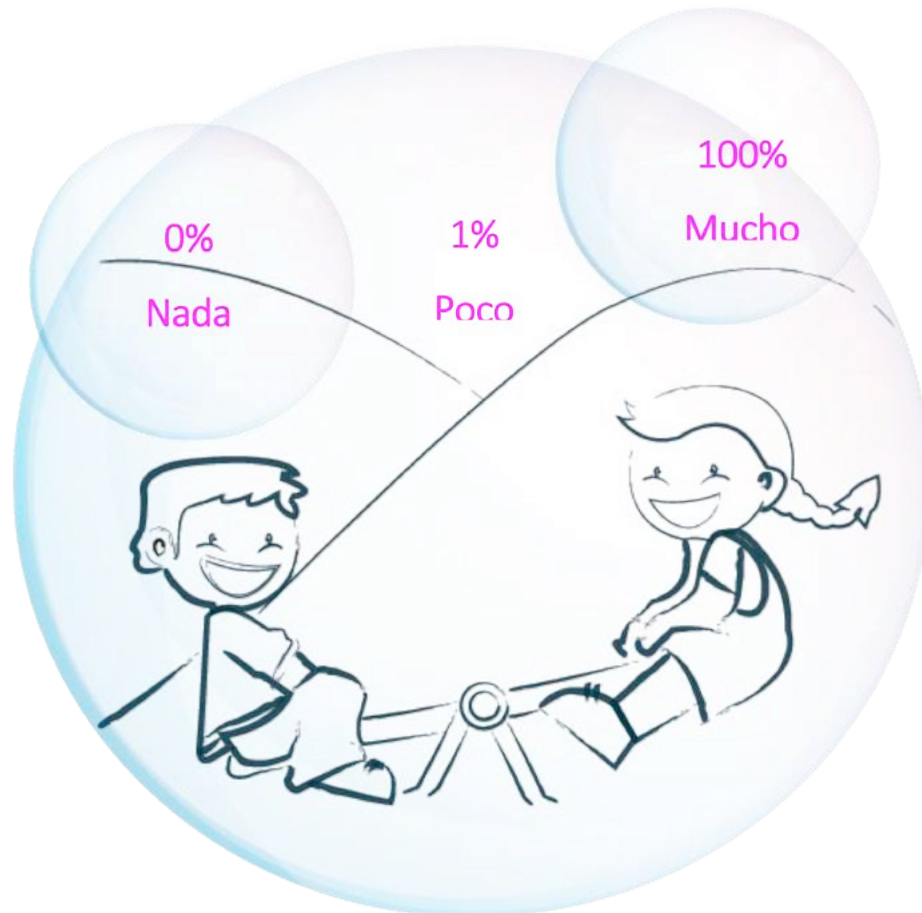


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la ubicación de los logotipos es la adecuada.

VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

3. ¿La tipografía utilizada en el manual es adecuada para los niños?

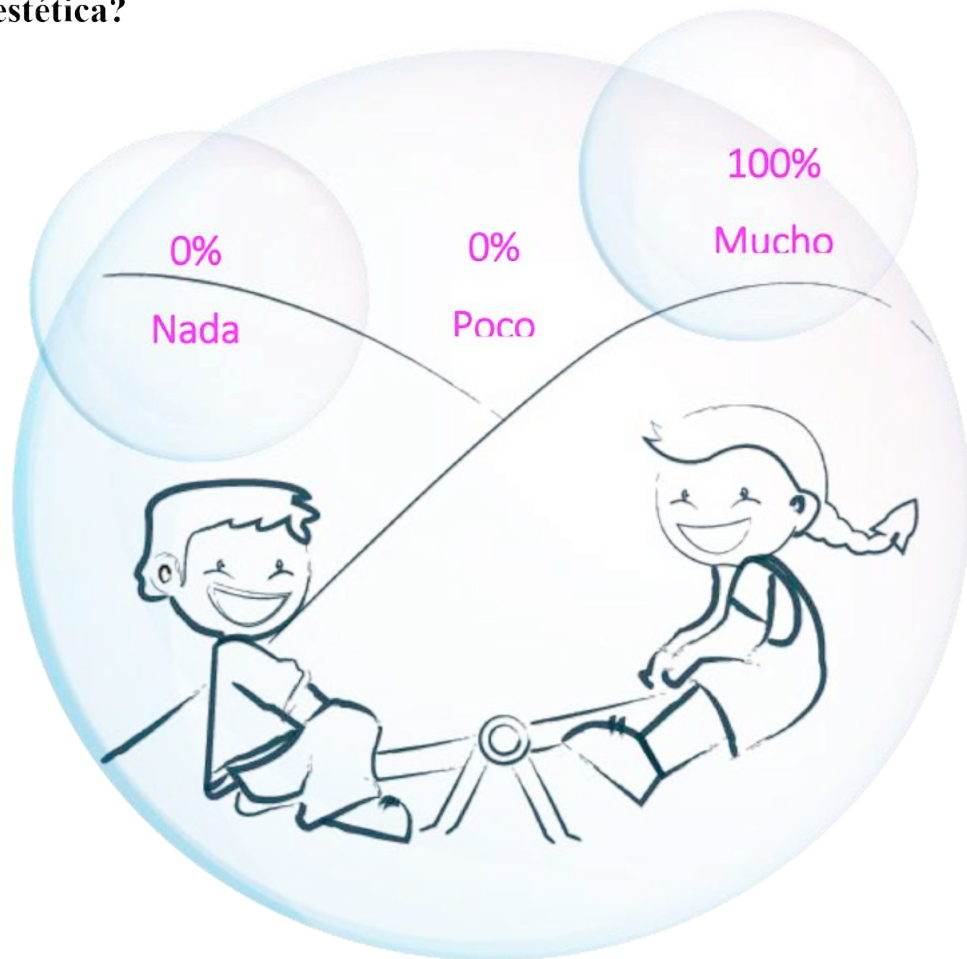


Interpretación

El 99% de la población encuestada considera que la tipografía utilizada en el manual es adecuada para los niños, el 1% de la población encuestada considera que es necesario cambiar el tamaño de la tipografía de 12 puntos a 14 puntos.

VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

4. Según su criterio, ¿el manual cumple con los componentes de diseño de manera estética?

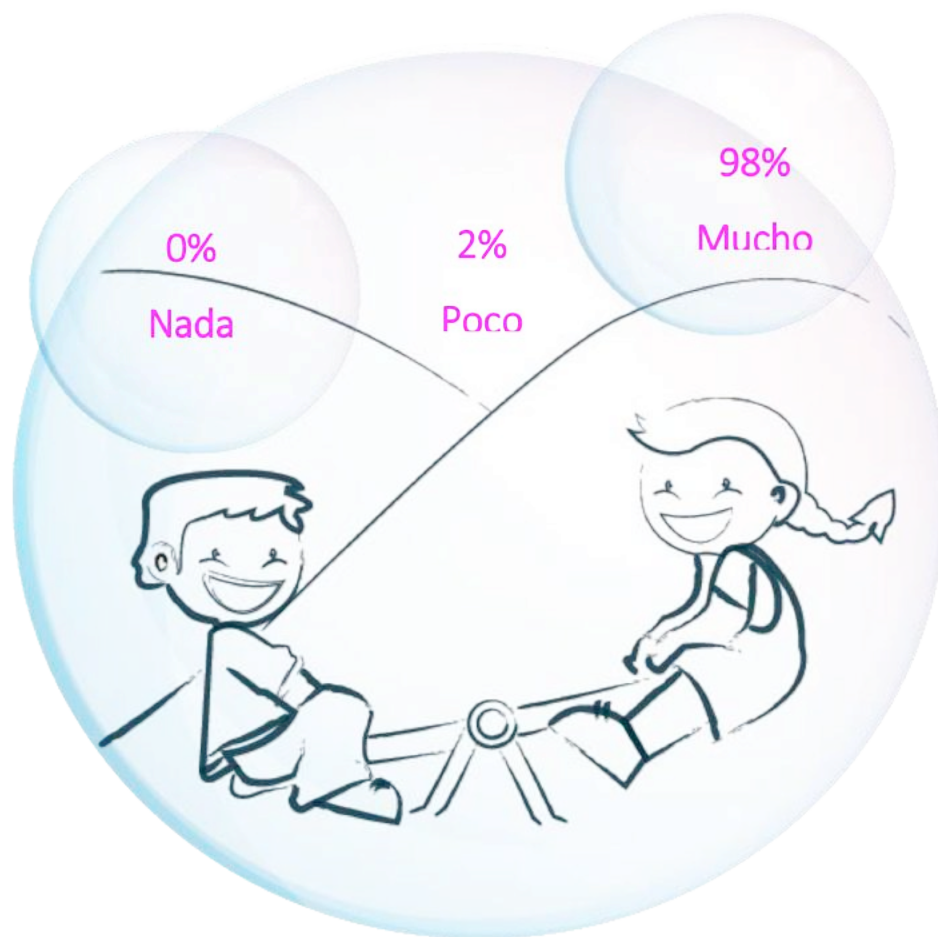


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que el manual cumple con los componentes de diseño de manera estética.

VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

5. ¿El manual le transmite interés al ver los gráficos que contiene?

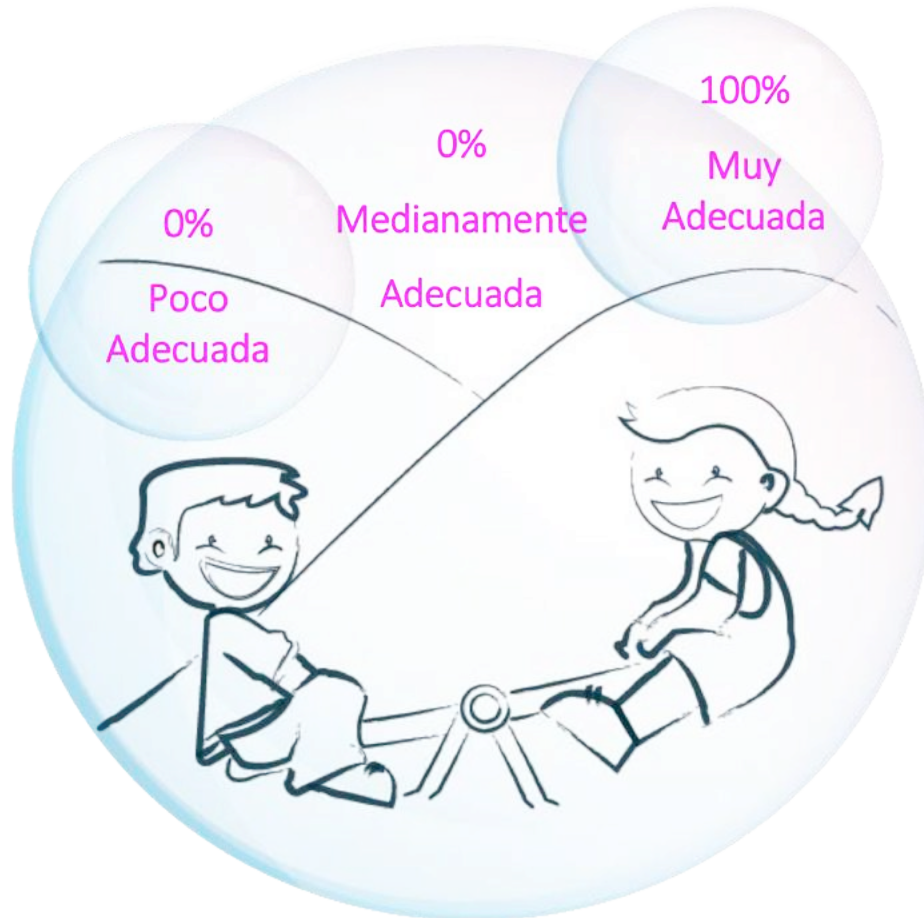


Interpretación

El 98% de la población encuestada considera que el manual le transmite interés al ver los gráficos que contiene, el 2% de la población encuestada considera que es necesario añadir más imágenes.

GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – VALIDACIÓN OPERATIVA

1. ¿Considera usted que la orientación de la página es la adecuada?

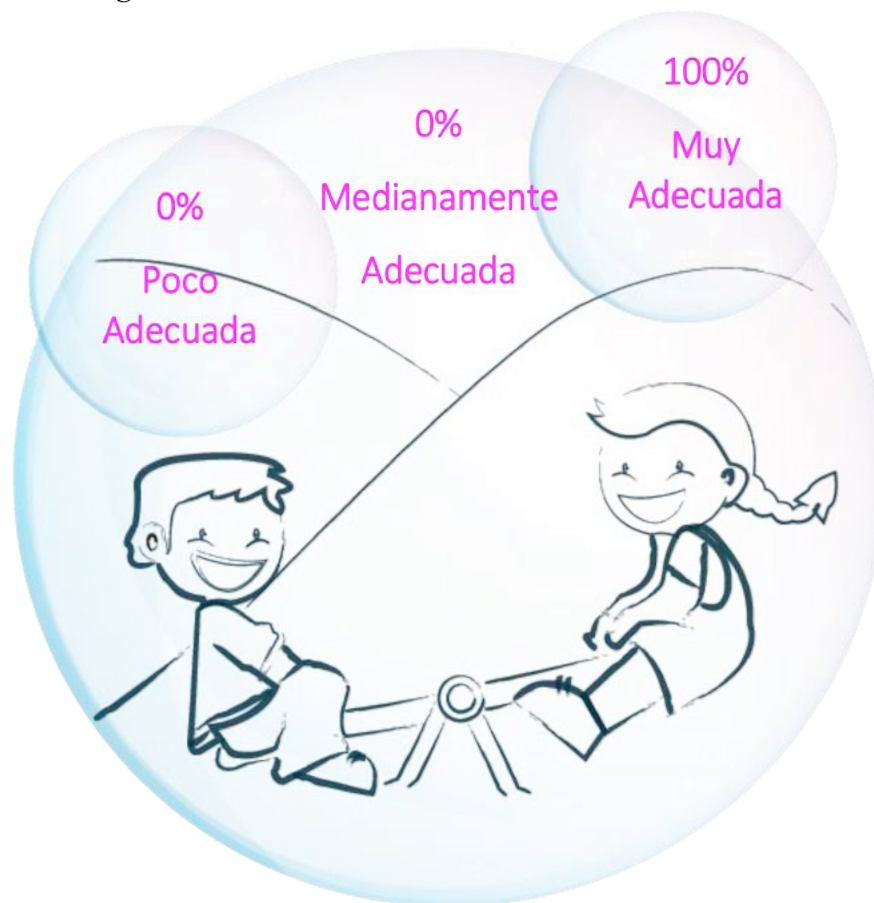


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la orientación de la página es la adecuada.

VALIDACIÓN OPERATIVA

2. ¿Considera usted que es necesaria la creación de material impreso como en este caso, un manual, para que los niños puedan comprender la importancia de los hábitos de higiene?



Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es necesaria la creación de material impreso como en este caso, un manual, para que los niños puedan comprender la importancia de los hábitos de higiene.

VALIDACIÓN OPERATIVA

3. ¿Cómo considera la utilización de imágenes en el manual?

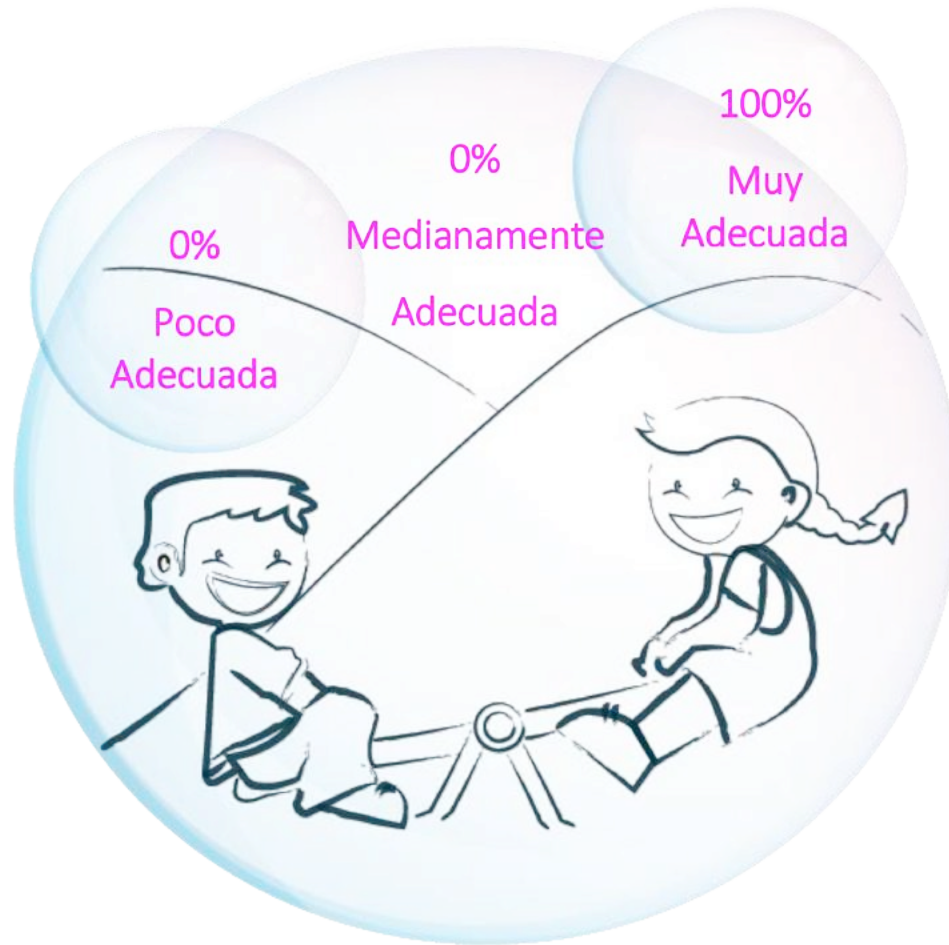


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la utilización de las imágenes en el manual es la adecuada.

VALIDACIÓN OPERATIVA

4. ¿Cómo considera usted la diagramación en el manual?

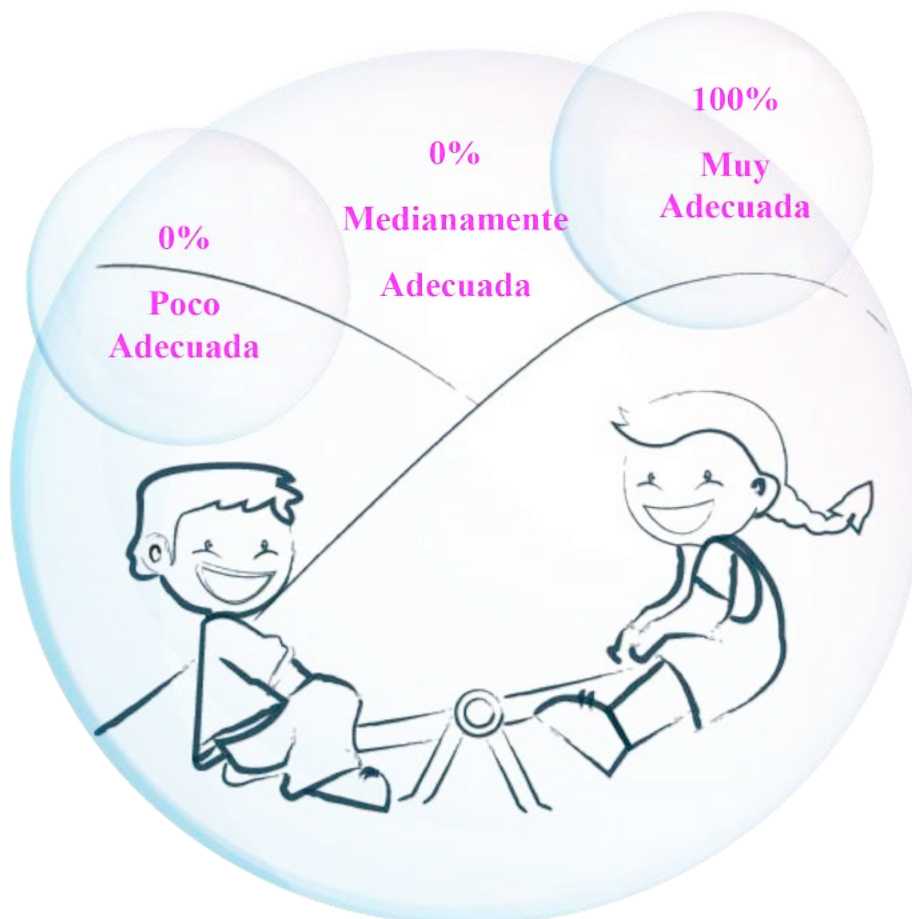


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la diagramación en el manual es muy adecuada.

VALIDACIÓN OPERATIVA

5. Según su criterio, ¿el contenido en general es el indicado para niños de 7-12 años?



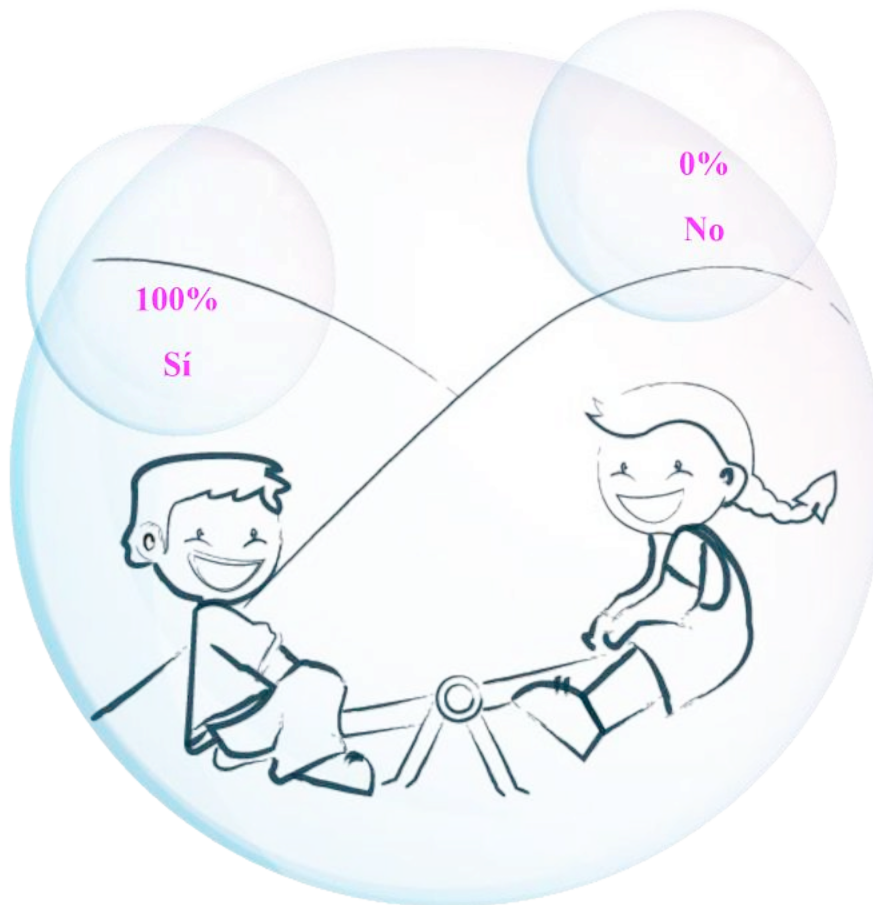
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que el contenido en general es el indicado para niños de 7 a 12 años.

Encuesta a Grupo Objetivo

GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – VALIDACIÓN OBJETIVA

1. ¿Tú crees que es necesario crear un manual impreso donde aprendas la importancia de tu higiene personal?



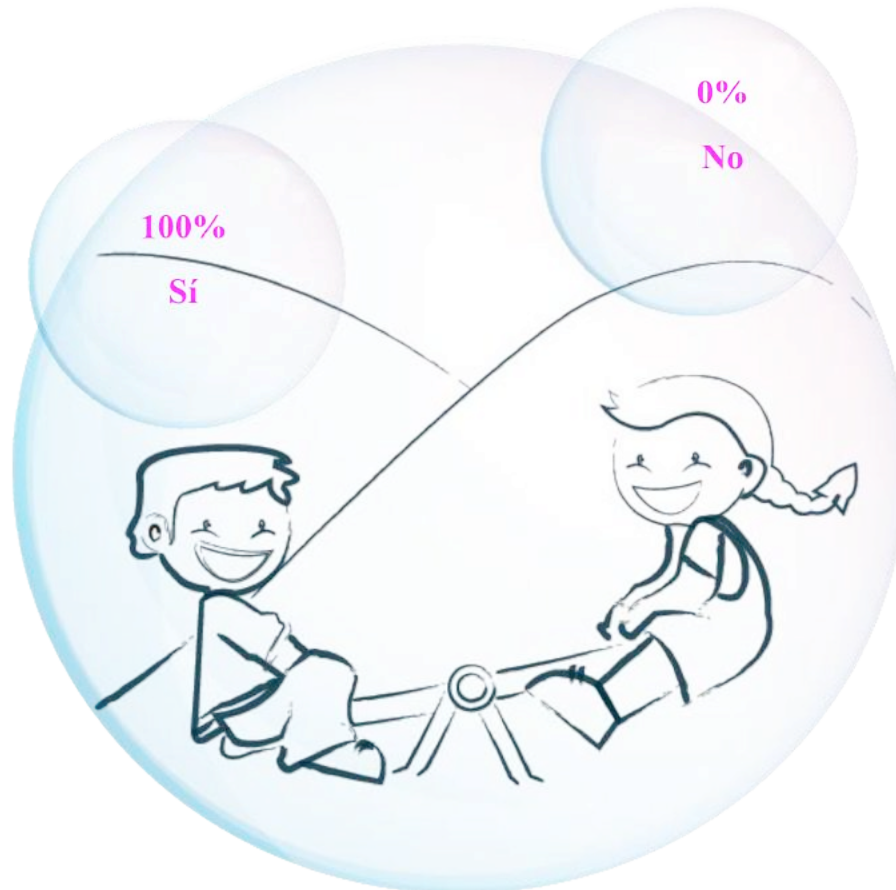
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es necesario diseñar un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal.

Por lo tanto, se cumple con el primer objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

2. ¿Crees que es necesario investigar información sobre colores y figuras para que el manual se vea bonito?



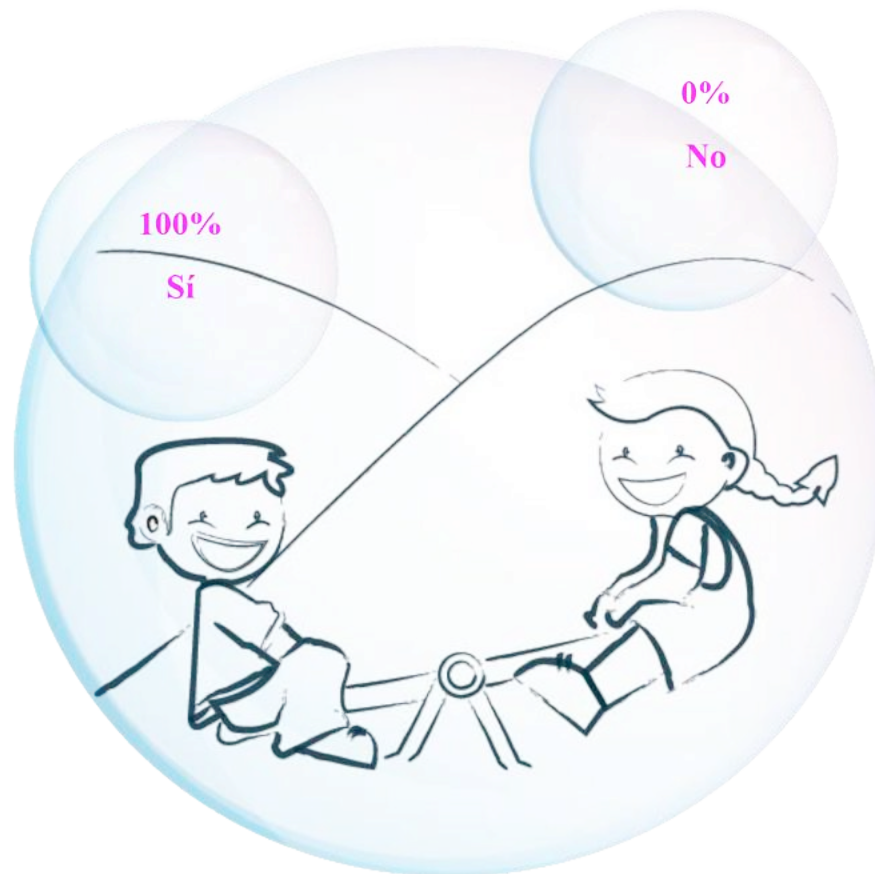
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es necesario investigar información sobre colores y figuras para que el manual se vea atractivo.

Por lo tanto, se cumple con el segundo objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

3. ¿Crees que es importante que el diseñador que realice este manual, tenga conocimientos de diseño y comunicación?



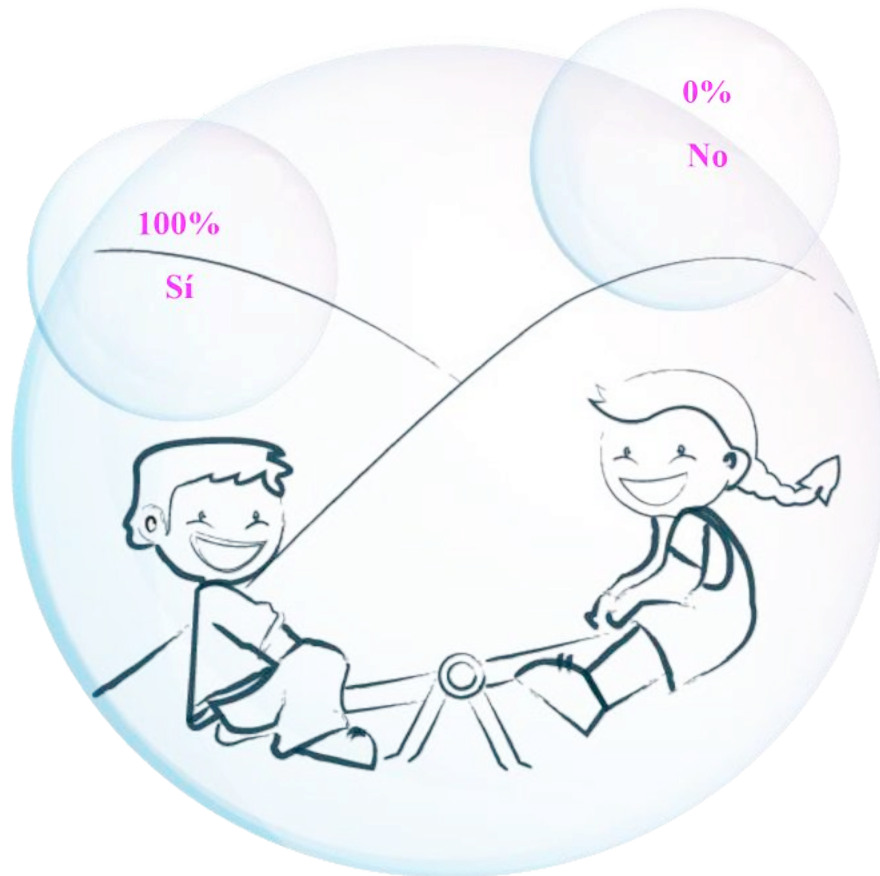
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es necesario importante que el diseñador que realice este manual, tenga conocimientos de diseño y comunicación.

Por lo tanto, se cumple con el tercer objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

4. ¿El lenguaje utilizado en el manual, te resulta claro, sencillo, fácil de comprender?



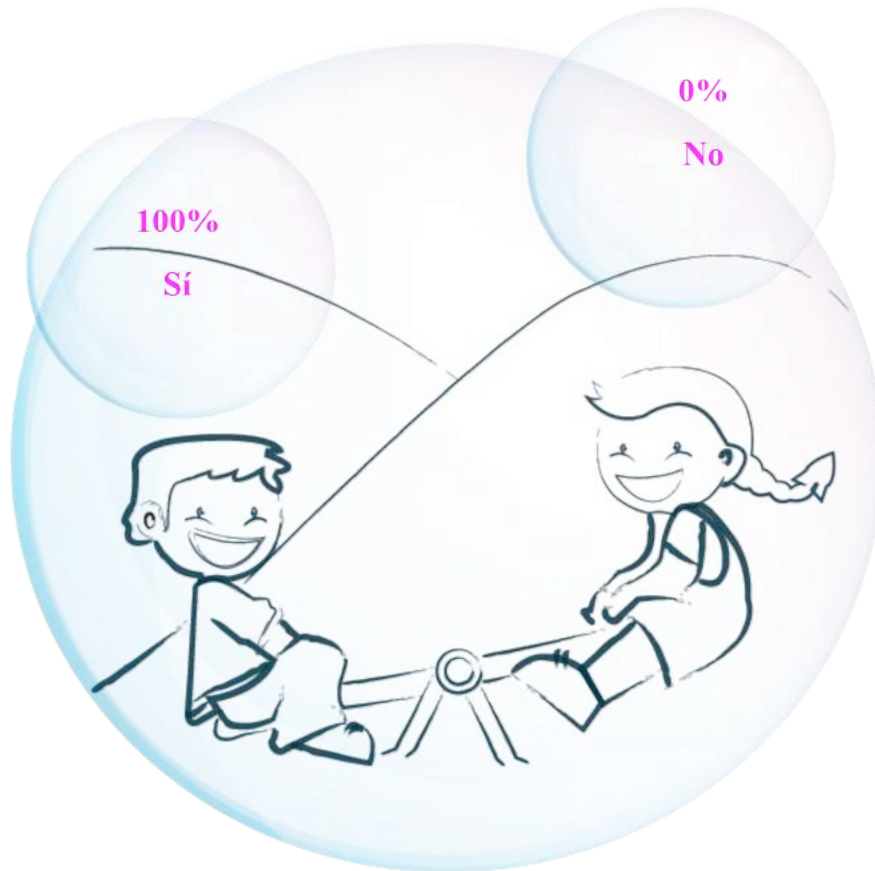
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que el lenguaje utilizado en el manual le resulta claro, sencillo y fácil de comprender.

Por lo tanto, se cumple con el cuarto objetivo planteado en la presente investigación.

VALIDACIÓN OBJETIVA

5. ¿Crees que es importante crear dibujos para que te ayuden a comprender la importancia de los hábitos de higiene personal?



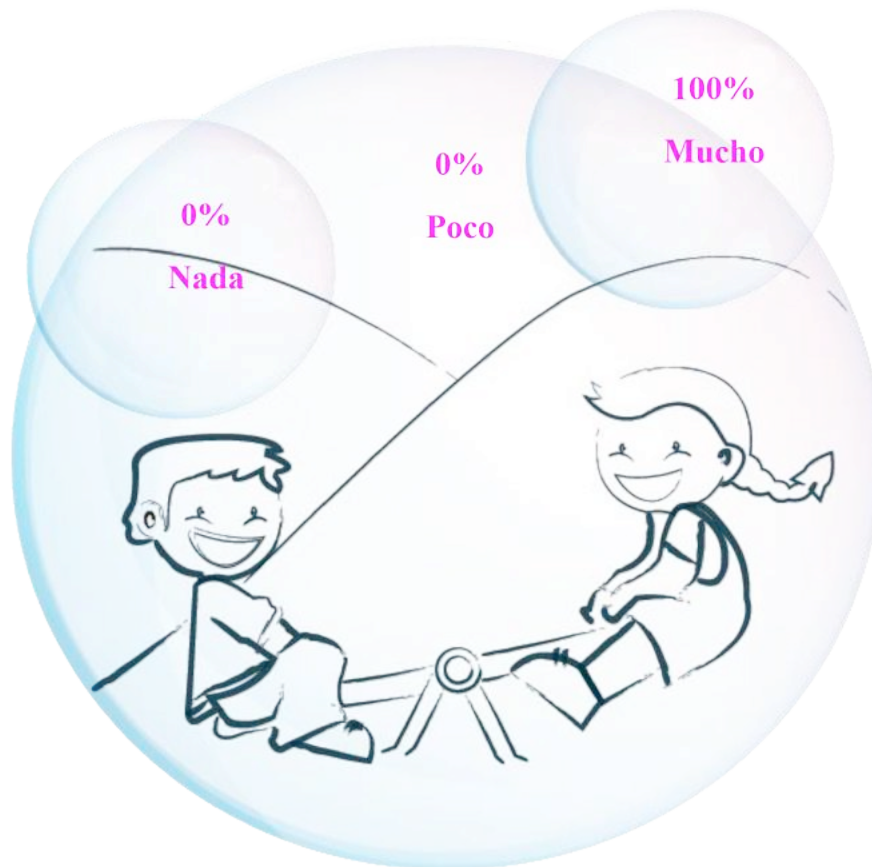
Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que es importante crear dibujos para que le ayuden a comprender la importancia de los hábitos de higiene personal.

Por lo tanto, se cumple con el quinto objetivo planteado en la presente investigación.

GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

1. ¿Crees que los colores utilizados en el manual impreso demuestran energía, vida, felicidad e infancia?

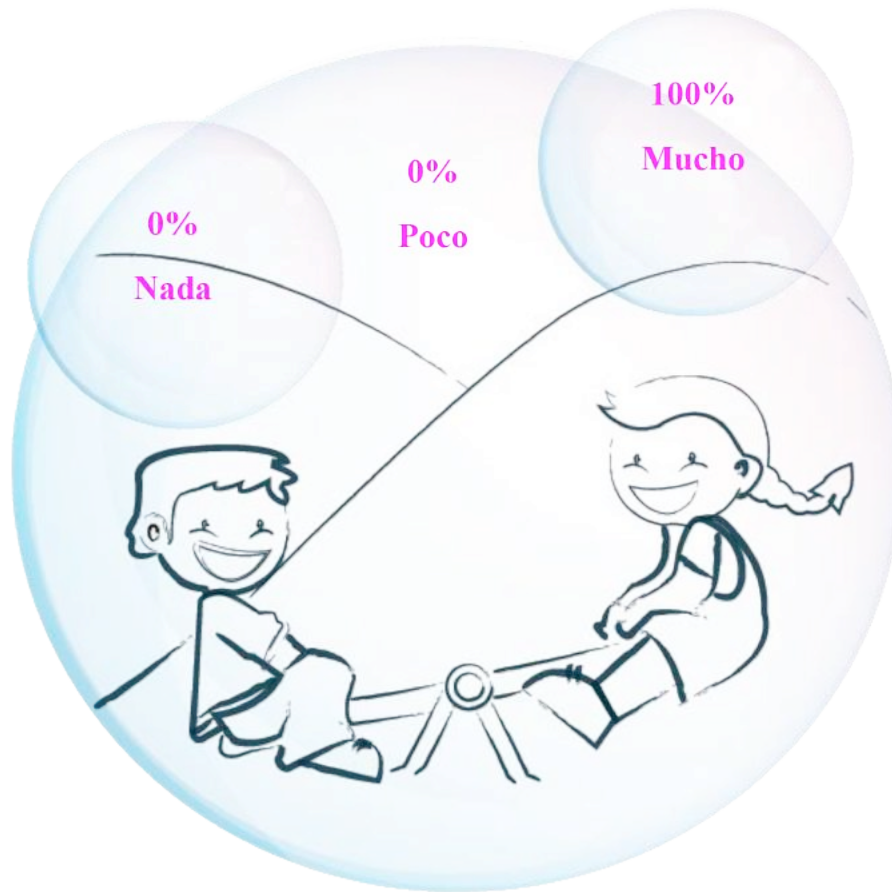


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que los colores utilizados en el manual impreso demuestran energía, vida, felicidad e infancia.

GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

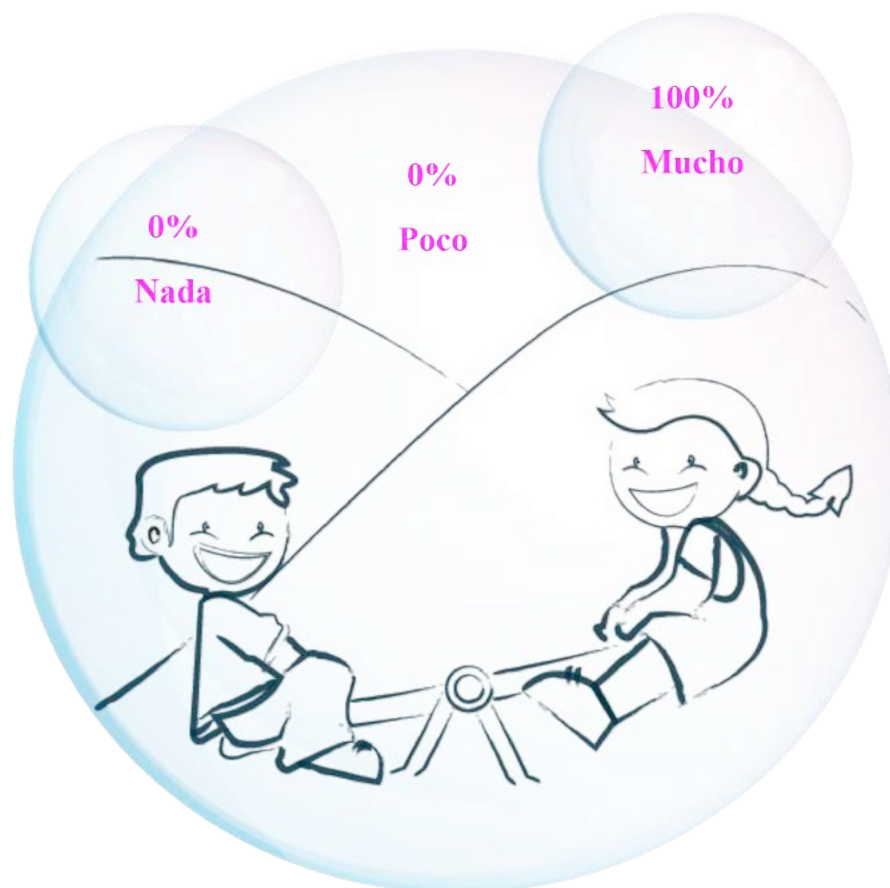
2. ¿Te gusta ver en el manual el logotipo de la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-?



Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que los colores utilizados en el manual impreso demuestran energía, vida, felicidad e infancia.

3. ¿Te resulta fácil de leer el tipo de letra que lleva el manual?

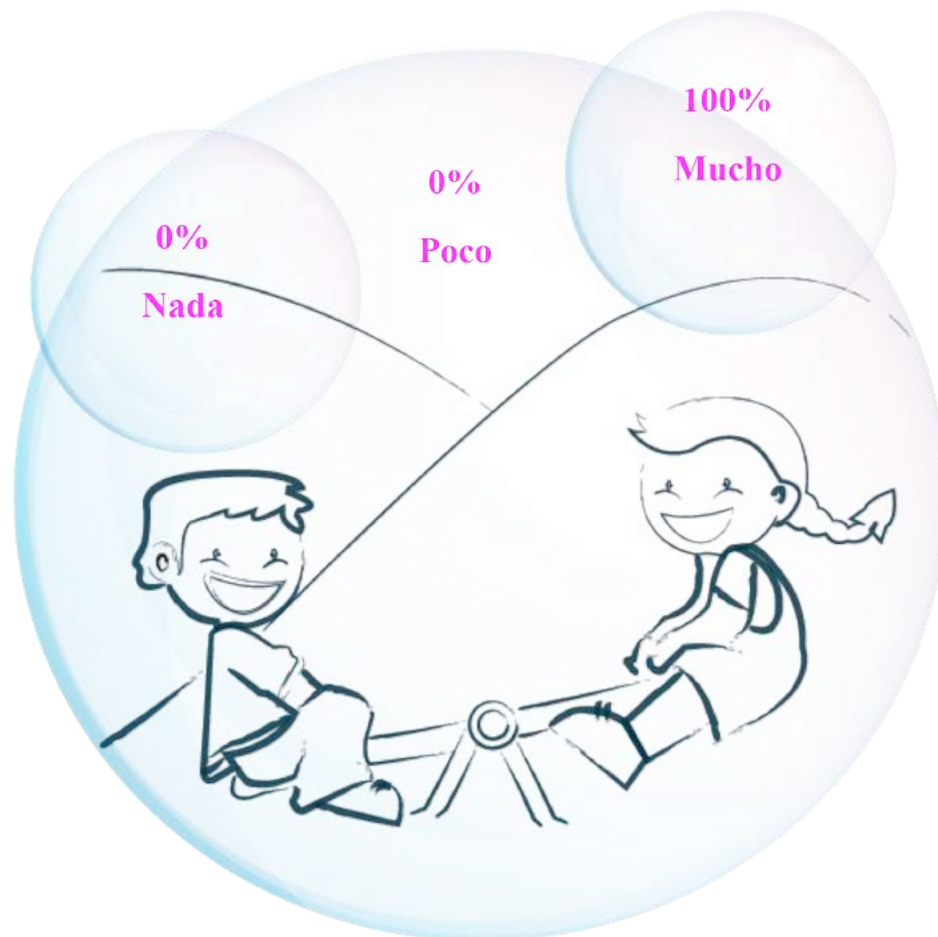


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la tipografía utilizada es lo suficientemente legible.

VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

4. ¿Te gusta la forma en la que se organizó la información y las imágenes?

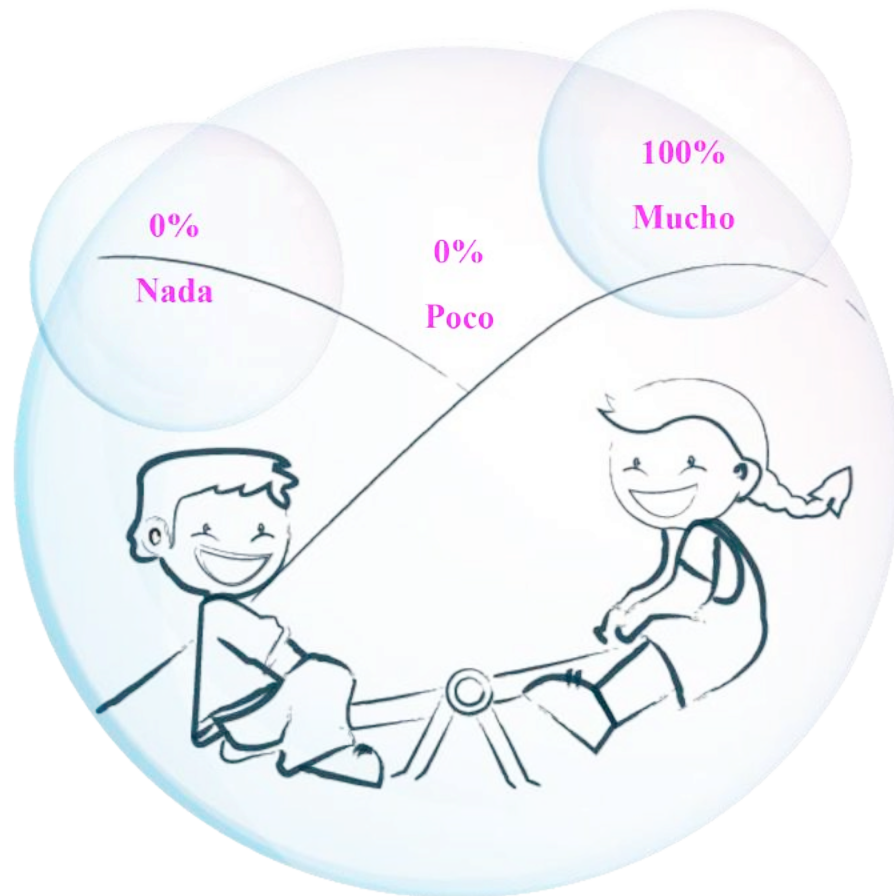


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la diagramación es la adecuada.

VALIDACIÓN SEMIOLÓGICA

5. ¿Te llamó la atención el manual al verlo?

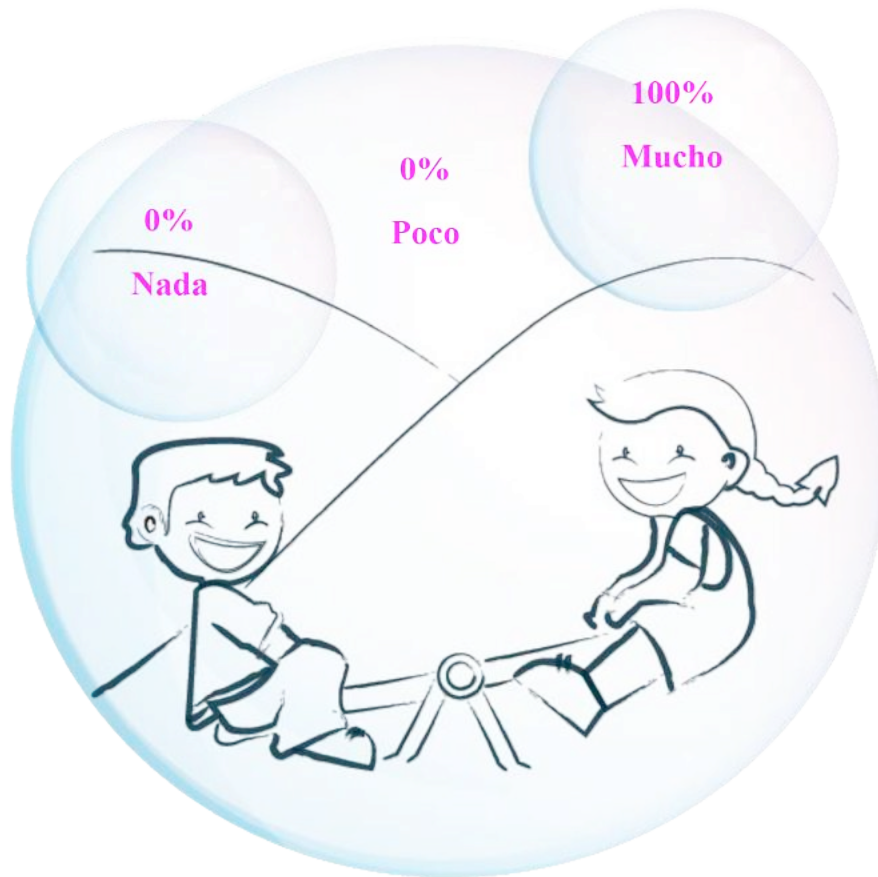


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que los colores utilizados en el manual impreso demuestran energía, vida, felicidad e infancia.

PARTE OPERATIVA

1. ¿Te gusta que el manual sea vertical (✓) u horizontal (-)?

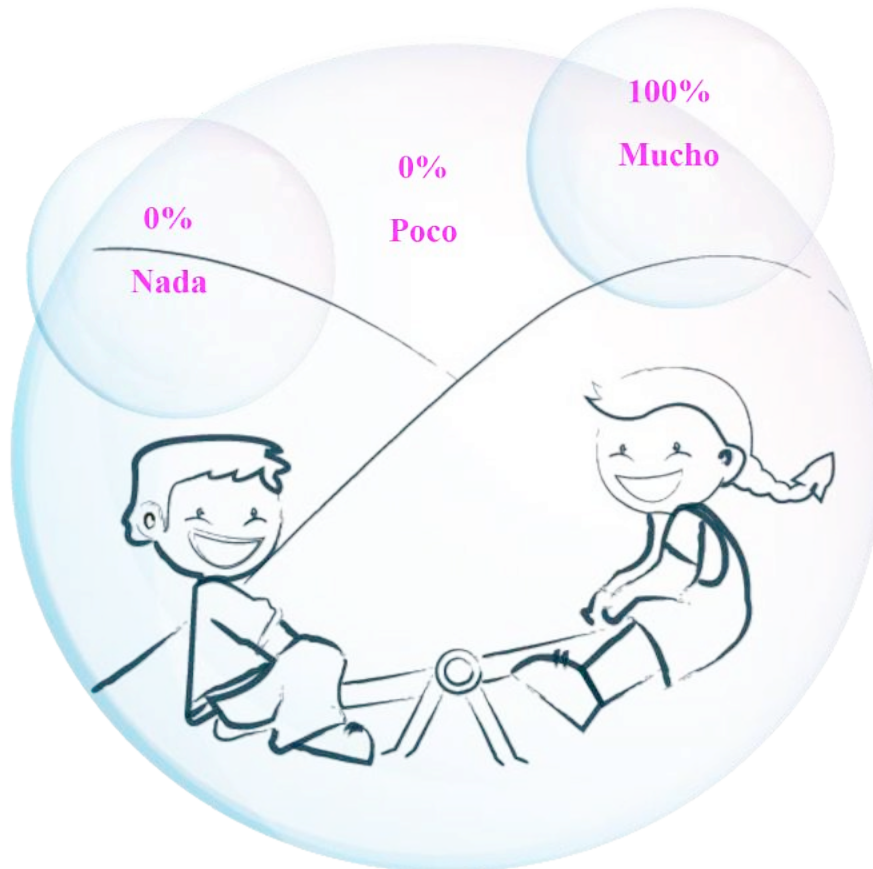


Interpretación

El 100% de la población encuestada está de acuerdo con que la posición del manual sea vertical.

PARTE OPERATIVA

2. ¿Crees que al leer el manual entenderás la importancia de los hábitos de higiene personal?

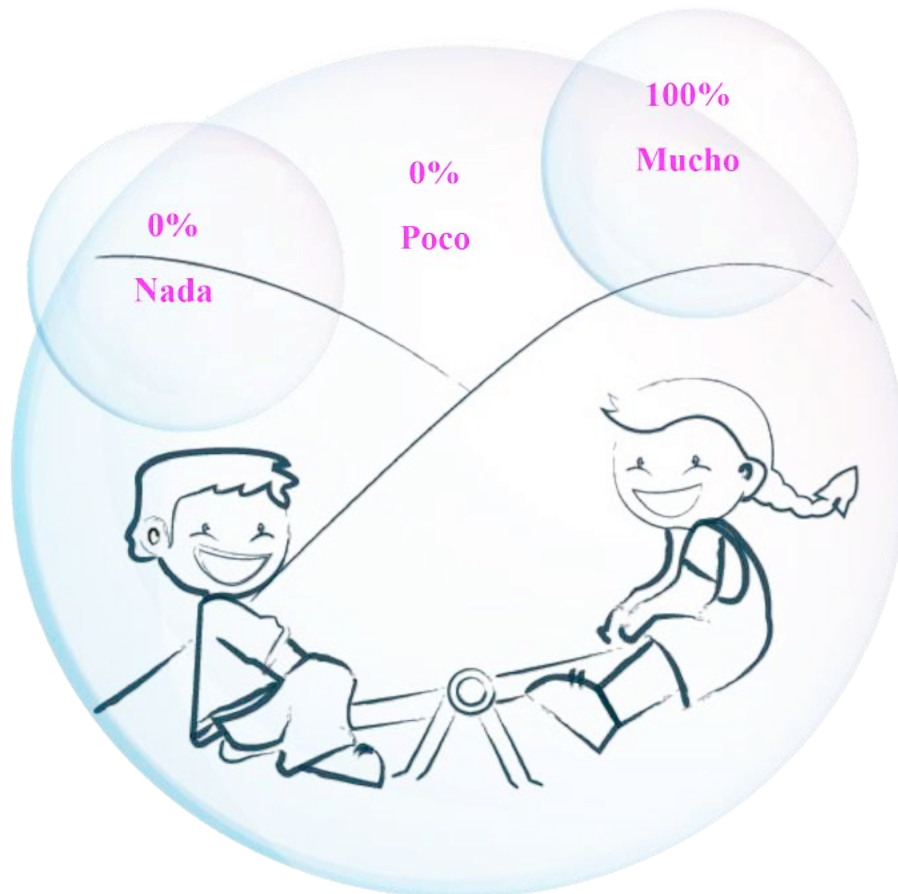


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que al leer el manual de hábitos de higiene, comprenderá la importancia de los hábitos de higiene personal.

PARTE OPERATIVA

3. ¿Te gustan las imágenes que se colocaron en cada hoja?

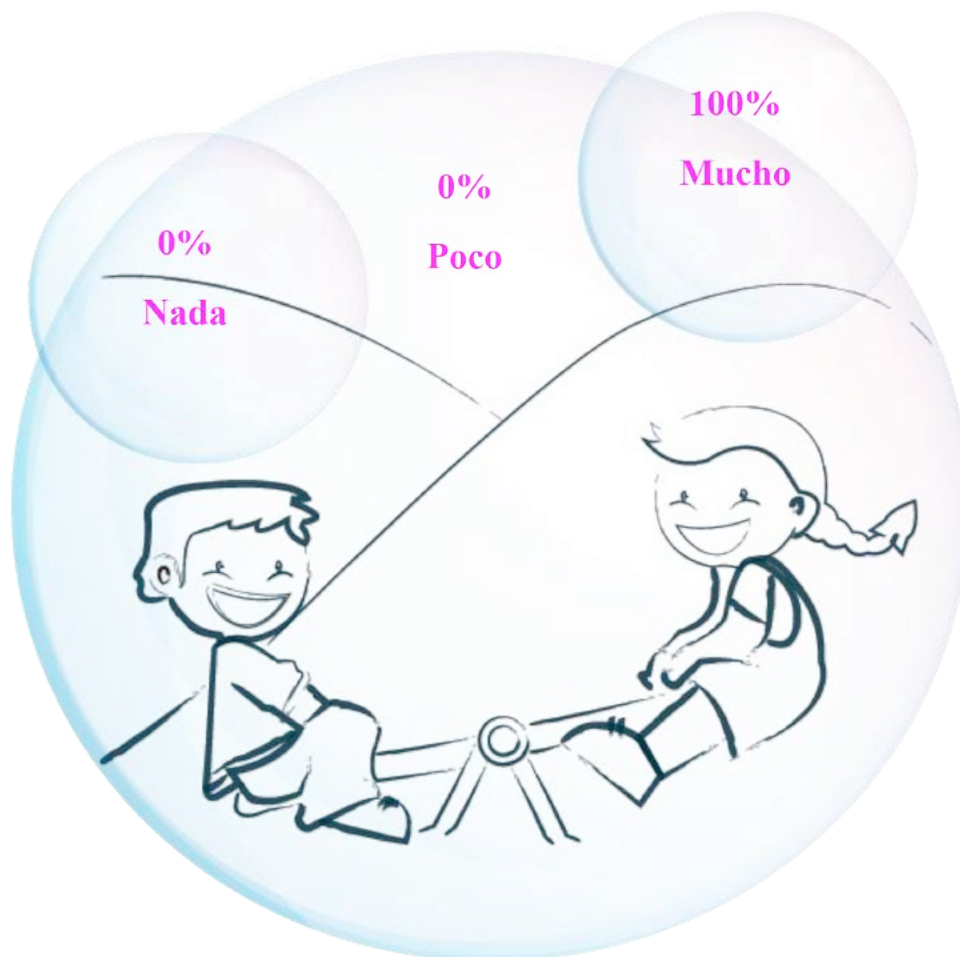


Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que la diagramación en el manual es muy adecuada.

PARTE OPERATIVA

4. ¿Te gusta la información que te brinda el manual?



Interpretación

El 100% de la población encuestada considera que el contenido en general, es el indicado para niños de 7 a 12 años.

8.4.3 Razonamiento o Justificación

Se realizaron cambios en el manual debido a la opinión profesional de los encuestados y del grupo objetivo con la finalidad de captar mayor atención de los lectores, en este caso, niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-.

El cliente no requirió ningún cambio en la propuesta presentada pero requirió añadir actividades para que los niños interactúen con el manual; las actividades requeridas son:

Canciones, páginas para colorear y rompecabezas.

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt

Editorial

La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso - AABSYP-, es una organización sin fines de lucro que busca ayudar a niños de Antigua Guatemala en cuanto a su salud y educación general.

Este manual, brinda información sobre hábitos de higiene enfocados en niños de 5 a 10 años con la finalidad que los niños comprendan las importancia de los mismos en la vida cotidiana.

El manual se utilizará en la asociación como guía de hábitos y se harán ejercicios a diario para que los niños formen el hábito de higiene personal para erradicar enfermedades, infecciones o desnutrición.



Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt

Editorial

La Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso - AABSYP-, es una organización sin fines de lucro que busca ayudar a niños de Antigua Guatemala en cuanto a su salud y educación general.

Este manual, brinda información sobre hábitos de higiene enfocados en niños de 5 a 10 años con la finalidad que los niños comprendan las importancia de los mismos en la vida cotidiana.

El manual se utilizará en la asociación como guía de hábitos y se harán ejercicios a diario para que los niños formen el hábito de higiene personal para erradicar enfermedades, infecciones o desnutrición.



Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt

Índice

Lavado de manos Pág. 4-5

Cepilla tus dientes Pág. 6

Aliméntate sanamente Pág. 7

Báñate todos los días Pág. 8-10

Porqué debo tener hábitos de higiene? Pág. 11

Mantén limpia tu ropa y tus zapatos Pág. 12



Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt

Índice

Lavado de manos Pág. 4-5

Cepilla tus dientes Pág. 6

Aliméntate sanamente Pág. 7

Báñate todos los días Pág. 8-10

Porqué debo tener hábitos de higiene? Pág. 11

Mantén limpia tu ropa y tus zapatos Pág. 12



Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



Lavado de Manos

El lavado de manos es muy importante para tu salud.
Mantén tus manos siempre muy limpias y evitarás
que las enfermedades o virus entren a tu cuerpo.

1



Moja bien tus manos con agua limpia.

2



Coloca suficiente jabón en la palma de tus manos.
Comienza a frotar las palmas de tus manos y
luego frota cada uno de tus dedos.
Recuerda: El dedo gordo, frótalo bien con tu
otra mano.

3



En caso de tener suciedad debajo de las
uñas o como mínimo una vez al día,
limpiatelas con un cepillo de uñas.
Debe ser un cepillo suave para no lastimar
tus dedos y uñas.



- 4 -

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Lavado de Manos

El lavado de manos es muy importante para tu salud.
Mantén tus manos siempre muy limpias y evitarás
que las enfermedades o virus entren a tu cuerpo.

1



Moja bien tus manos con agua limpia.

2



Coloca suficiente jabón en la palma de tus manos.
Comienza a frotar las palmas de tus manos y
luego frota cada uno de tus dedos.
Recuerda: El dedo gordo, frótalo bien con tu
otra mano.

3



En caso de tener suciedad debajo de las
uñas o como mínimo una vez al día,
limpiatelas con un cepillo de uñas.
Debe ser un cepillo suave para no lastimar
tus dedos y uñas.



- 4 -

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



Lavado de Manos



4.

Una vez que hayas terminado el enjabonado es muy importante que te enjuagues con suficiente agua para retirar los restos de suciedad y células muertas.



5.

Después deberás secarte muy bien. En casa lo harás seguramente con una toalla limpia, pero cuando estás fuera de casa lo más aconsejable es que utilices una toalla de papel de un solo uso.



6.

Trata de secar muy bien entre tus dedos y uñas. Repite estos pasos antes de comer, antes y después de ir al baño, luego de tocar animales, antes de tocar a un bebé y siempre que estén sucias.



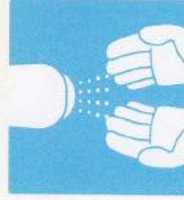
- 5 -

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Lavado de Manos



4.

Una vez que hayas terminado el enjabonado es muy importante que te enjuagues con suficiente agua para retirar los restos de suciedad y células muertas.



5.

Después deberás secarte muy bien. En casa lo harás seguramente con una toalla limpia, pero cuando estás fuera de casa lo más aconsejable es que utilices una toalla de papel de un solo uso.



6.

Trata de secar muy bien entre tus dedos y uñas. Repite estos pasos antes de comer, antes y después de ir al baño, luego de tocar animales, antes de tocar a un bebé y siempre que estén sucias.



- 5 -

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



Cepilla tus dientes

Cepillar tus dientes de la forma correcta es muy fácil. Mantener tus dientes limpios y sanos te ayudará a tener siempre una sonrisa muy agradable para ti y para los demás.



Inclina un poco tu cepillo de dientes y colócalo contra la encía y desliza el cepillo alejándolo del borde, hacia adelante.



Cepilla suavemente la parte de afuera y de adentro de tus dientes con movimientos cortos hacia atrás.



Cepilla suavemente la lengua para eliminar las bacterias y refrescar tu aliento. Y sonríe!



-6-

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Cepilla tus dientes

Cepillar tus dientes de la forma correcta es muy fácil. Mantener tus dientes limpios y sanos te ayudará a tener siempre una sonrisa muy agradable para ti y para los demás.



Inclina un poco tu cepillo de dientes y colócalo contra la encía y desliza el cepillo alejándolo del borde, hacia adelante.



Cepilla suavemente la parte de afuera y de adentro de tus dientes con movimientos cortos hacia atrás.



Cepilla suavemente la lengua para eliminar las bacterias y refrescar tu aliento. Y sonríe!



-6-

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



1.

Antes de comer, limpia tus manos y asegurate de limpiar también tus alimentos, pues han crecido en la tierra. Lávalos con tres gotitas de cloro y suficiente agua para eliminar bichos y bacterias.



2.

Después del lavado puedes secarlo tus alimentos y luego los puedes comer.



3.

Una vez hayas terminado de comer, si tienes basura debes tirarla a un basurero.



Aliméntate sanamente



-7-

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



1.

Antes de comer, limpia tus manos y asegurate de limpiar también tus alimentos, pues han crecido en la tierra. Lávalos con tres gotitas de cloro y suficiente agua para eliminar bichos y bacterias.



2.

Después del lavado puedes secarlo tus alimentos y luego los puedes comer.



3.

Una vez hayas terminado de comer, si tienes basura debes tirarla a un basurero.



Aliméntate sanamente



-7-

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Báñate a diario

El baño diario es salud! En suiciarse está bien, pero recuerda que el baño diario mejora tu salud y calidad de vida, tambien ayuda a evitar enfermedades.



Utiliza suficiente agua para que tu cuerpo y tu cabeza queden muy limpos.

Utiliza shampoo y acondicionador para cuidar tu cabello y que al mismo tiempo te sientas bien. El shampoo te ayudará a limpiar tu cabello y el acondicionador te ayudará a mantenerlo suave.



Lo mejor de bañarse es que siempre te sentirás con energías y para seguir teniendo días super felices!



Báñate a diario

El baño diario es salud! En suiciarse está bien, pero recuerda que el baño diario mejora tu salud y calidad de vida, tambien ayuda a evitar enfermedades.



Utiliza suficiente agua para que tu cuerpo y tu cabeza queden muy limpos.

Utiliza shampoo y acondicionador para cuidar tu cabello y que al mismo tiempo te sientas bien. El shampoo te ayudará a limpiar tu cabello y el acondicionador te ayudará a mantenerlo suave.



Lo mejor de bañarse es que siempre te sentirás con energías y para seguir teniendo días super felices!



Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



Báñate a todos los días

Cuerpo limpio, menos enfermedades!



1. Aplica el shampoo en una de tus manos, utiliza suficiente para que tu cabeza quede limpia.

3.

Cuando el shampoo se haga espuma, vuleve al agua para quitar todo el shampoo.

2. Pon el shampoo de tu mano en tu cabeza con los ojos cerrados y frótala haciendo círculos con tus dedos.



-9-

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Báñate a todos los días

Cuerpo limpio, menos enfermedades!



1. Aplica el shampoo en una de tus manos, utiliza suficiente para que tu cabeza quede limpia.

3.

Cuando el shampoo se haga espuma, vuleve al agua para quitar todo el shampoo.


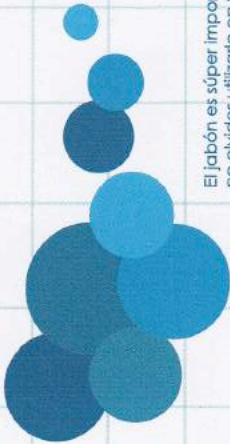
2. Pon el shampoo de tu mano en tu cabeza con los ojos cerrados y frótala haciendo círculos con tus dedos.



-9-

Antes





Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



Utiliza jabón para limpiar tu cuerpo

El jabón es súper importante en tu baño, no olvides utilizarlo en todo tu cuerpo. Utilizar el jabón es sencillo, pero debes saber cómo hacerlo.



1. Toma la barra de jabón, y aplícalo en todo tu cuerpo, no en tu cabello.
2. Cuando te pongas jabón en la cara, debes mantener tus ojos bien cerrados.
3. Cuando termines de ponerle jabón en todo tu cuerpo, no dejes que se seque y quitálo con agua hasta que ya no lo sientas.



- 10 -

Después





Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Utiliza jabón para limpiar tu cuerpo

El jabón es súper importante en tu baño, no olvides utilizarlo en todo tu cuerpo. Utilizar el jabón es sencillo, pero debes saber cómo hacerlo.

1. Toma la barra de jabón, y aplícalo en todo tu cuerpo, no en tu cabello.
2. Cuando te pongas jabón en la cara, debes mantener tus ojos bien cerrados.
3. Cuando termines de ponerle jabón en todo tu cuerpo, no dejes que se seque y quitálo con agua hasta que ya no lo sientas.



- 10 -

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt



Porqué debo tener hábitos de higiene?

Los hábitos de higiene son muy importantes ya que te ayudan a estar sano y a tener más amigos.



Mejora tu salud, te hace sentir muy bien.
Evita enfermedades o infecciones.
Tendrás más amigos.
Siempre te verás bien.
Te sentirás cada día más positivo.



Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Porqué debo tener hábitos de higiene?

Los hábitos de higiene son muy importantes ya que te ayudan a estar sano y a tener más amigos.



Mejora tu salud, te hace sentir muy bien.
Evita enfermedades o infecciones.
Tendrás más amigos.
Siempre te verás bien.
Te sentirás cada día más positivo.



Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt

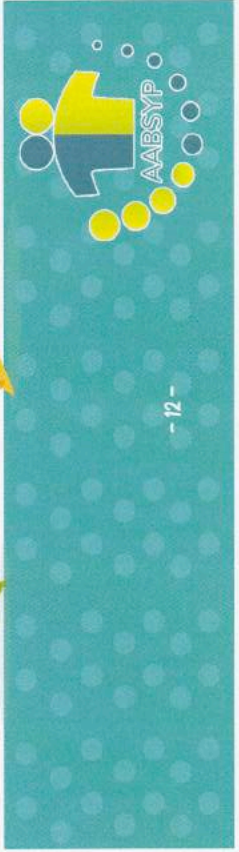


Mantén limpia tu ropa y tus zapatos

Al mantener limpia tu ropa y tus zapatos, te sentirás bien y harás que las personas a tu alrededor se sientan bien contigo.

Al mantener limpia tu ropa y tus zapatos, te sentirás bien y harás que las personas a tu alrededor se sientan bien contigo.

Está bien el ensuciarte, pero después de ensuciarte debes bañarte para evitar enfermedades o infecciones.



- 12 -

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Mantén limpia tu ropa y tus zapatos

Al mantener limpia tu ropa y tus zapatos, te sentirás bien y harás que las personas a tu alrededor se sientan bien contigo.

Al mantener limpia tu ropa y tus zapatos, te sentirás bien y harás que las personas a tu alrededor se sientan bien contigo.

Está bien el ensuciarte, pero después de ensuciarte debes bañarte para evitar enfermedades o infecciones.



- 12 -

Antes

Tipografía en texto: Century Gothic 11 pt

Después

Tipografía en texto: Century Gothic 12 pt



Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso

 asociacionamorbienestarsaludp@yahoo.com

 /Enseñando a Pescar AABSYP



Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso

 asociacionamorbienestarsaludp@yahoo.com

 /Enseñando a Pescar AABSYP

9. Propuesta Gráfica Final

De acuerdo a la solicitud del cliente se diseñó un manual impreso para fundamentar el proyecto de graduación, el que se titula:

“Diseño de manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, Antigua Guatemala, Sacatepéquez”.

El manual es una orientación educativa de los hábitos de higiene, dirigida a niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, incluye diferentes actividades para que los niños interactúen con el manual y de esta forma comprendan la importancia que se le debe dar a la higiene personal.

El manual será impreso a full color láser, sus especificaciones son:

Portada y contraportada: Papel husky - Páginas interiores: Papel bond

Dimensiones:

Tamaño carta (8.5” x 11”) con posición vertical y cuenta con un total de 15 hojas.

Presentación:

Encuadernado tamaño carta con espiral y protector de plástico de 6mm transparente, para legibilidad de la portada y contraportada.



CAPÍTULO 10

PRODUCC
REPRODUCC
DISTRIBUC **IÓN**

10. Producción, Reproducción y Distribución

La realización de varios proyectos, cuenta con la disposición de varios recursos que a mediano plazo, se convierten en inversión para lograr que el mismo sea rentable.

Se requiere entonces de un presupuesto que se define como un cálculo anticipado del coste de un proyecto, se especifican los requerimientos económicos, técnicos y tecnológicos de la propuesta; en este caso, medios impresos, costo de producción y reproducción del manual.

Para avalar el proyecto, se toman en cuenta componentes importantes para que la producción y reproducción que el manual sea factible:

10.1 Plan de costos de elaboración

Con este plan, se establece el proyecto creativo y elaboración de la propuesta, incluye un cronograma de horas trabajadas semanalmente, así como el costo por hora tomando en cuenta la recomendación de tomar como base Q. 25.00 por hora trabajada.

Dentro de las horas trabajadas se toma en cuenta la investigación preliminar, marco teórico, metodología, recopilación de información de los hábitos de higiene y enfermedades a causa de la falta de dichos hábitos.

Total de semanas trabajadas	5 semanas
Total de días trabajados	15 días (5 días por semana)
Total de horas trabajadas	75 horas trabajadas, 6 (horas al día)
Total de horas*150 horas x Q. 25.00	Q. 1,875.00 (75 horas trabajadas x Q.25.00)

10.3 Plan de costos de reproducción

Los costos de reproducción se realizaron la cotización de la empresa “Last Minute”:

Empresa	Last Minute
Cantidad de Ejemplares	5,000 ejemplares
Descripción de reproducción	- 12 hojas full color, impresión doble cara, tamaño carta (8.5” x 11”), papel bond - 2 hojas full color, impresión a una cara, tamaño carta (8.5” x 11”), papel husky - Encuadernado: Protector transparente de 6mm, en ambos lados, resorte plástico pequeño
Precio unitario	Q. 77.00
Total	Q. 385,000.00

10.4 Plan de costos de Distribución

La distribución de los manuales no tendrá costo alguno ya que al momento de tener los ejemplares, se entregarán al señor Amilcar Alvedaño, Presidente de la Junta Directiva de la Asociación Amor Salud Bienestar y Progreso –AABSYP- para que el haga entrega de los mismos.

10.5 Cuadro con resumen general de costos

*Costos de Elaboración	Q. 3,750.00
*Costos de Producción	Q. 1875.00
Costos de Reproducción	Q. 385,000.00

* Costos donados por la Profesional en Comunicación y Diseño, Elisa María Diéguez Palomo



CAPÍTULO 11

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

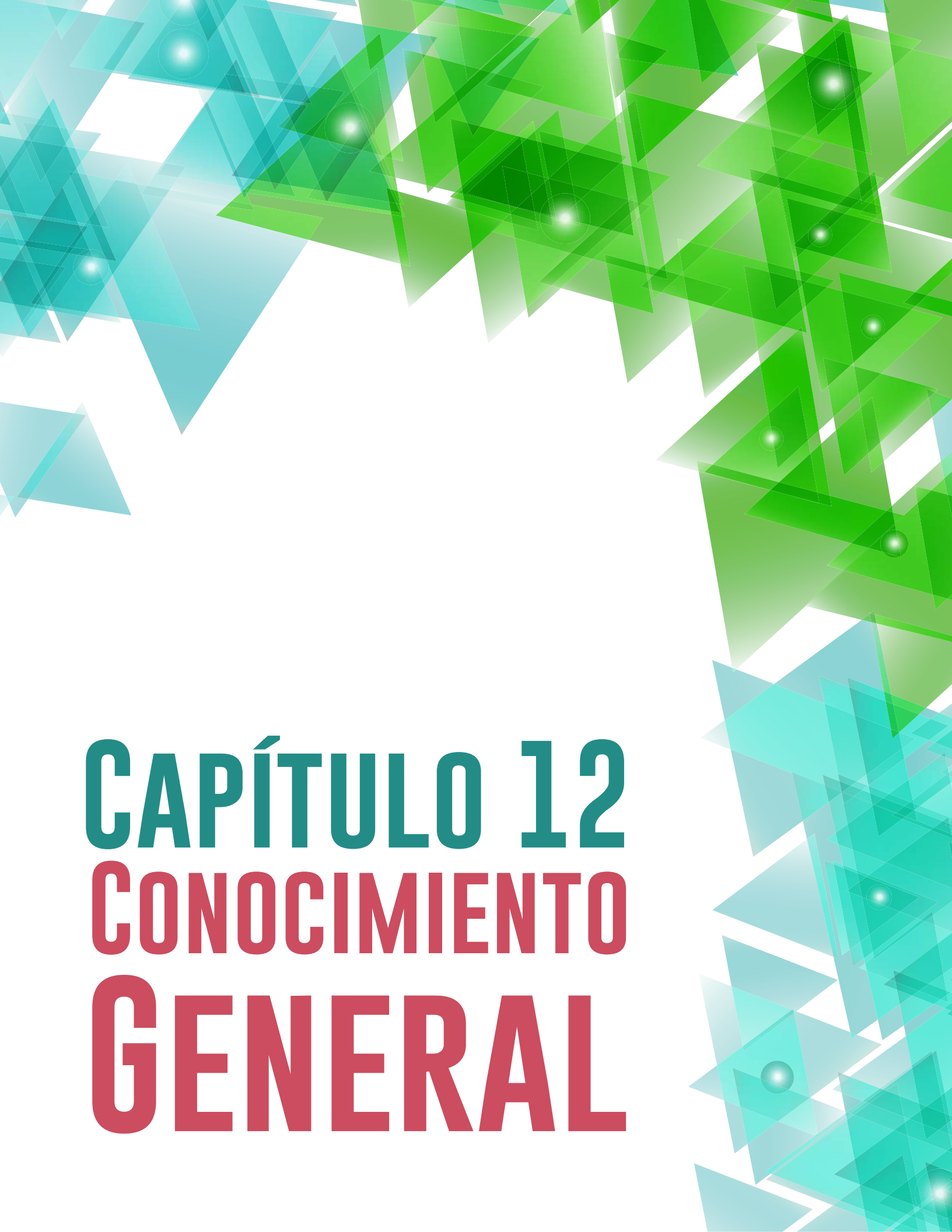
11. Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

- Se logró diseñar un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, Sacatepéquez, Antigua Guatemala.
- Se investigó toda la información sobre los programas de teorías de diseño, así como las tendencias que completan el proyecto de graduación.
- Se recopiló información sobre salud, nutrición, infecciones y mala nutrición, dicha información funcionó como aporte informativo en el proyecto de graduación.
- Se logró la comprensión de lectura de los niños que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, al utilizar un lenguaje claro, sencillo y muy gráfico.
- Se logró que las ilustraciones contribuyeran a un mejor entendimiento educativo de los hábitos de higiene personal.

11.2 Recomendaciones

- Se recomienda que el manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 7 a 12 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-, esté siempre disponible para los niños como material de orientación e información que favorezca la salud de los niños y formar buenos hábitos de higiene.
- Se recomienda utilizar el manual para que los niños comprendan la importancia de los hábitos de higiene y utilizar las actividades que contiene para que lleguen a formar los hábitos de higiene.
- Se recomienda mantener los manuales en buen estado ya que es un manual de hábitos de higiene, evitar entonces, manchas de suciedad en el mismo. La finalidad de esta recomendación es marcar físicamente el reflejo del tema en el manual.
- Se recomienda que los niños lean el manual junto a personas adultas para que el adulto resuelva dudas que el niño pueda llegar a tener mientras lee las instrucciones dadas, a pesar que el lenguaje utilizado fue comprendido ya por un grupo objetivo.
- Se recomienda ayudar a los niños con las actividades que se exponen en el manual, ejemplo: Leer Lavado de manos e instrucciones y realizar la actividad de lavado de manos con las instrucciones del manual, cantar la canción que el mismo incluye y colorear la hoja de lavado de manos para que el niño tenga una mayor comprensión del tema.



CAPÍTULO 12

CONOCIMIENTO

GENERAL

12. Conocimiento general

Se tienen altibajos en la vida, se obtiene experiencia y conocimiento de los mismos, lo más importante de los altibajos es vivirlos al máximo, encontrar siempre los puntos positivos en diversas situaciones y aprender de los mismos para evitar cometer errores.

La preparación universitaria es muy importante en estos días, es allí en donde se logra aprender diferentes estrategias, utilización de herramientas, y una serie de habilidades con las que se puede hacer frente en el área laboral de forma profesional tomando como base la deontología.

Para la realización de un proyecto y por cultura general, se debe contar con suficiente información para que el proyecto tenga suficiente contenido, que el contenido sea comprensible, funcional y sencillo dependiendo del grupo objetivo y los requerimientos del cliente y el grupo a quien va dirigido el proyecto.

Las herramientas que se tienen actualmente en el área de diseño y comunicación, son de alta tecnología, esto mismo, ayuda a plasmar las ideas generadas durante la lluvia de ideas y el bosquejo, que es aquí en donde se construyen las ideas a mano alzada o cualquier otra técnica aprendida en visualización gráfica que por consiguiente, se vectoriza en Adobe Illustrator o Adobe Photoshop para dar el resultado esperado, buscando que el diseño creado llene las expectativas del cliente y cumpla con lo requerido.

Una vez creada la propuesta, se debe contar con el sistema de impresión óptimo e ideal para la reproducción del material deseado.

REDACCIÓN

★★★★★★★★★★★★★★★★

Es el proceso mediante el cual se estructura un discurso por escrito, es una técnica que se utiliza para garantizar un texto de cierto nivel de coherencia.



TECNOLOGÍA

★★★★★★★★★★★★★★★★

Es la base de todo diseño gráfico actualizado, la tecnología es un elemento sumamente necesario en el desarrollo del proyecto.



DISEÑO

★★★★★★★★★★★★★★★★

Es un proceso que está destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para finalmente crear objetos visuales que están destinados a comunicar un mensaje o idea. Este proyecto tiene como base el diseño, debido a la necesidad de comunicar la importancia de la higiene.



ESTILOS Y TENDENCIAS

★★★★★★★★★★★★★★★★

Todo diseñador debe mantenerse actualizado en cuanto a las tendencias y estilos; debe aportar a sus diseños la tendencia del momento. En este proyecto, se utilizó la tendencia de figuras planas y estilo minimalista.





CAPÍTULO 13

REFERENCIAS

13. Referencias

Libros

1. Comunicación

Schnaider Romina, 2004, Comunicación para Principiantes/ Romma Schaidler, Mariano Zarowsky, Buenos Aires, Argentina, Era Naciente, ISB 987-555-019-1

2. Diseño Editorial

Nuevas Tendencias en Maquetación y Diseño Editorial, Autor Max Weber, Editorial: Maomao, Año: 2010, Pág. 256.

3. Emisor

Schnaider Romina, 2004, Comunicación para Principiantes/ Romma Schaidler, Mariano Zarowsky, Buenos Aires, Argentina, Era Naciente, ISB 987-555-019-1, pp.12

4. Estadística

Estadística Descriptiva, Iris C. Rodas, Editorial Zantmaró Ediciones, S.A. Año: 2006

5. Impresión

Enciclopedia de técnicas de Impresión, Judy Martin, Editorial Acanto, Año 2001, pág. 176 ISBN 97-88-486673444

Impresión y acabados, Harris Ambrose, Parramon, 2013, ISBN 978-84-342-2909-9

6. Mensaje

Schnaider Romina, 2004, Comunicación para Principiantes/ Romma Schaidler, Mariano Zarowsky, Buenos Aires, Argentina, Era Naciente, ISB 987-555-019-1, pp.12

7. Psicología del Color

Goethe vs. Newton: Polemics and the Project for a New Science of Color, Dennis L. Sepper, University Press, ISBN 0-521-34254-6

8. Semiología

Semiología de la Imagen y Pedagogía, Michael Martin, Ediciones Nercea S.A. 1987, pág. 205.

9. Sociología

Introducción a la Sociología, 6ª. Edición Schaefer, Richerd T., (aut.) Fraile Maldonado, Carolina; Empreador Ortega; José Antonio, (tr.), pp. 22-15
McGraw-Hill / Interamericana de Esapaña, S.A. 1ª. Ed., 1ª. Imp. (02/2006)

10. Diseño

Wong Wucios, 1993, Princilpes of Forms and Design, United States of America, ISBN 0-471-28552-8

11. Tendencias del Diseño

Anna María Lopez Lopez, 2011, Coolhunting Digital: A la caza de las últimas tendencias, Anaya

Multimedia Recuperado de <https://books.google.com.gt/books?isbn=8408075012>

Bibliografía Web

1. Adobe Illustrator

Concepto

<http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html>

2. Antropología:

Concepto

<http://quees.la/antropologia/>

Elemento

<https://www.uv.mx/max/coleccion/FichaTecnica.aspx?ObjetoID=3411>

3. Artes:

Elemento

<http://www.pantone.com/pages/index.aspx?pg=21167>

4. Asociación:

Concepto

<http://www.definicionabc.com/social/asociacion.php>

5. Bocetaje:

Concepto

<http://definicion.de/boceto/>

Elemento

<https://bahaus.wordpress.com/etapas-del-bocetaje/>

6. Comunicación:

Concepto

<http://www.profesorenlinea.cl/castellano/ComunicacionVerbalyNoVerbal.htm>

Elemento

<https://facilcomunicacion.files.wordpress.com/2013/02/gestos.jpg>

7. Creatividad:

Concepto

<http://www.fundacioncreativacion.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>

Elemento

http://mercacdnzone2.grupodecomunicacion.netdnacdn.com/wpcontent/uploads/2015/01/Cama_Merca.png

8. Desnutrición:

Concepto

http://www.unicef.org/republicadominicana/health_childhood_10172.htm

Elemento

<http://4.bp.blogspot.com/bhLEMANoi8I/TbDOsCs1TI/AAAAAAAAADI/QAPLDO4BYqw/s1600/guatemala.jpg>

9. Diagramación:

Concepto

<http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/periodico-diseno-y-diagramacion-2/>

Elemento

<http://www.parachutedigitalmarketing.com.au/wp-content/uploads/2013/06/10-levels-of-intimacy-incommunication.png>

10. Diseño:

Concepto

<http://conceptodefinition.de/disen/>

Elemento

<https://amontpq.files.wordpress.com/2012/02/ttedi1.jpg>

11. Diseño Editorial:

Concepto

<http://www.paredro.com/10-reglas-de-oro-en-diseno-editorial/>

Elemento

http://www.freepik.com/freevector/businessmanshoutthroughmegaphone_791783.htm#term=-comunicacion&page=1&position=0

12. Diseño Gráfico:

Concepto

http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=718

Elemento

<https://mpcevallos.wordpress.com/portafolio2/disenooditorial/basic-cmyk/>

13. Economía:

Concepto

http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/economia/economia_definicion_y_funciones

Elemento

http://www.fundacioncastillocordova.org/escuelas_saludables

14. Educación

Concepto

<http://www.definicionabc.com/general/educacion.php>

Elemento

http://www.s21.com.gt/sites/default/files/imagecache/471x300/pulso03ab_57.jpg

15. Emisor:

Elemento

<http://smbp.uwaterloo.ca/wp-content/uploads/2013/11/Listening.jpg>

16. Estadística:

Concepto

http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/unidimensional_lbarrios/definicion_est.htm

Elemento

<http://comunicacion.intecca.uned.es/?tag=estadistica>

17. Fotografía: (elemento)

<http://www.cuhm.edu.mx/wp-content/uploads/2015/06/fotografia6-300x225.jpg>

18. Hábito:

Elemento

<http://www.aarp.org/espanol/salud/vida-saludable/info-2014/bacterias-cepillo-de-dientes-fotos.html#slide4>

Concepto

<http://definicion.de/habitos/>

19. Higiene: (concepto, elemento)

http://www.aysa.com.ar/Media/contenidos/1843/DiaMundialLavadodeManos_Instructivo.jpg

20. Impresión:

Concepto

<https://definiciona.com/impresion/>

Elemento

http://1.bp.blogspot.com/_D4JAVp6Hv8Y/TVGj2OuhkxI/AAAAAAAAAB64/KQLp3S8RuL4/

[s1600/nash2.jpg](#)

21. Indesign: (concepto, elemento)

<http://revistadigital.inesem.es/disenio-artesgraficas/que-es-indesign-y-para-que-sirve/>

22. Infección:

Concepto

<http://definicion.de/infeccion/>

Elemento

<http://www.ganandohoy.com/wp-content/uploads/2015/05/picazon.jpg>

23. Manual:

Concepto

<http://www.significados.com/manual/>

Elemento

<http://intelligentchange.co.uk/wp-content/uploads/2014/05/Ops-manual.jpg>

24. Mensaje:

Concepto

<http://redgrafica.com/El-mensaje-un-concepto-clave-de-la>

Elemento

<http://www.parachutedigitalmarketing.com.au/wp-content/uploads/2013/06/10-levels-of-intimacy-incommunication.png>

25. Nutriente:

Concepto

<http://conceptodefinicion.de/nutriente/>

Elemento

http://www.nutricion.org/img/Rueda_Alimentos_SEDCA.jpg

26. Nutrición:

Concepto

<http://www.who.int/topics/nutrition/es/>

Elemento

http://www.fundacioncastillocordova.org/escuelas_saludables

27. Pedagogía: (concepto, elemento)

<http://www.importancia.org/pedagogia-critica.php>

28. Psicología de la imagen:

Concepto

<http://mercadologosenlinea1.blogspot.com/2011/05/definicion-de-psicologia-de-la-imagen.html>

Elemento

<http://www.spk.la/2011/07/mas-ejemplos-de-publicidad-btl.creativa/masejemplosdepublicidadbtlimage16/>

29. Psicología del color:

Elemento

https://profesionaldelcolor.files.wordpress.com/2011/03/circulocoloresprimariossecundarios terciarios_thumb.jpg?w=576&h=567

Concepto

<http://www.psicologiadelcolor.es/>

30. Psicología de comunicación

Concepto

<http://www.udima.es/es/psicologia-comunicacion.html>

Elemento

<http://www.lavanguardia.com/vida/20130522/54374304468/masternecesaria-especializacion-grado.html>

31. Receptor: (elemento)

<https://facilcomunicacion.files.wordpress.com/2013/02/gestos.jpg>

32. Salud:

Concepto

<http://www.who.int/suggestions/faq/es/>

Elemento

<http://new.paho.org/gut/images/stories/GUT/boletines/enero/17%20de%20diciembre.jpg>

33. Semiología:

Concepto

<http://definicion.de/semiologia/>

Elemento

http://4.bp.blogspot.com/Jf65Yxx2is/TwunOp93cPI/AAAAAAAAABHU/NZdKKdqV83U/s1600/carlos_tejos_signo_linguistico_significado_significante%255B1%255D.jpg

34. Sociología: (elemento)

<http://www.taringa.net/post/salud-bienestar/18859993/La-Sociologia-concepto-importancia-e-influencia-deportiva.html>

35. Software:

Concepto

<http://www.paredro.com/los-7-programas-mas-utilizados-en-diseno/>

Elemento

<https://amontpq.files.wordpress.com/2012/02/ttedi1.jpg>

36. Tecnología: (concepto, elemento)

<http://caxcasa.com/panama/blog/panama-innovacion-en-ciencia-y-tecnologia/>

37. Tendencias

Concepto

<http://www.merca20.com/5-tendencias-en-diseno-grafico-para-2015/>

Elemento

<http://www.pantone.com/pages/index.aspx?pg=21167>

38. Tipografía:

Concepto

<http://conceptodefinicion.de/tipografia/>

Elemento

<http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>

39. Vectorización:

Concepto

<http://www.logo-arte.com/vect4.htm>

Elemento

<http://vectormagic.com/home>



CAPÍTULO 14

ANEXOS

14. Anexos

En el siguiente capítulo, se adjunta información relevante que sirve de soporte del proyecto.

Tres cotizaciones, fotografías de los encuestados al momento de realizarla, encuesta para cliente y expertos, encuesta para niños.

Grupo Objetivo



Grupo de Expertos



Lic. Guillermo Letona

Lic. Carlos Franco

Licda. Wendy

Lic. Emilio

Franco

Ramírez

Cotizaciones



DISEÑAMOS SUEÑOS IMPRIMIMOS TUS IDEAS

COTIZACIÓN NO.	804
FECHA	30/10/2015
COTIZACIÓN VALIDA POR	7 días Hábiles
REALIZADA POR	María José Martínez

CLIENTE	Elisa Dieguez
E-MAIL	dieguez.elisa@gmail.com

TELÉFONO	23604492
CELULAR	

CANTIDAD		PRECIO UNITARIO	SUB-TOTAL
5000	15 hojas impresas a full color, doble cara, tamaño carta, impresión en papel bond en hojas interiores y papel husky en portada y contraportada. Encuadernado con plástico transparente de 6mm frente y reverso, resorte plástico pequeño.		Q 385,000.00
		TOTAL	Q 385,000.00

FORMA DE PAGO	Tarjeta de crédito Visa
---------------	-------------------------

TIEMPO ESTIMADO DE ENTREGA	72 horas
----------------------------	----------

SI TIENE ALGUNA DUDA SOBRE NUESTRA COTIZACIÓN PUEDE COMUNICARSE A NUESTROS TELÉFONOS 2367-1386 / 2384-0888 / 2384-0785

GRACIAS POR SU PREFERENCIA

Cotización # 185

31/10/2015

CompuClub
...dedicado a tu éxito!

Teléfono: 2442.5265

Dirección:

11 av. 30-74 Zona 12, Local 03
Guatemala, Ciudad.

Horario:

Lunes-Viernes: 8:00 a 19:00 hrs.
Sábado: 7:00 a 14:00 hrs

Información del Cliente

Elisa María Diéguez Palomo

elisa.dieguez@gmail.com

5633-9660

2440-2091

Cantidad	Descripción	Sub-Total
15	Impresión doble cara full color, tamaño carta, papel bond.	Q. 80.00
2	Impresión 1 cara full color, tamaño carta, papel husky.	Q. 30.00
1	Encuadernado con plástico transparente frente y reverso con resorte plástico.	Q. 45.00
		Q. 155.00
	5,000 copias del mismo documento	TOTAL
		Q. 775,000.00

Cotización # 185

31/10/2015

Cotizado por Ernesto Guzmán

netoguzman.compuclub@gmail.com



Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Sub-Total
5,000	Encuadernado plástico transparente, resorte plástico con 15 impresiones internas full color tamaño carta 2 impresiones exteriores full color papel husky	Q. 35.00 Q. 8.00 Q. 14.50	Q.920,000. 00
		Total	Q.920,000. 00

Avenida Las Américas 7-20 Zona 13, Centro Comercial Real América, Local 4
Lunes a Viernes de 7:00 AM a 6:00 PM, Sábados de 8:00 AM a 12:00 PM
Tels: 2334-5540/ 2334-5541, e-mail: americas@centroplt.com



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACION Y DISEÑO
PROYECTO DE TESIS

Género:	F <input type="checkbox"/>	Experto:	<input type="checkbox"/>	Nombre:	<input type="text"/>
	M <input type="checkbox"/>	Cliente:	<input type="checkbox"/>	Profesión:	<input type="text"/>
Edad:	<input type="text"/>	Grupo Objetivo:	<input type="checkbox"/>	Puesto:	<input type="text"/>
				Años de experiencia en el mercado:	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del Proyecto para Expertos y Cliente

"Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 5 a 10 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-."

ANTECEDENTES

La Asociación Amor Bienestar y Progreso -AABSYP-, se dedica a luchar contra el hambre creando programas para que familias de escasos recursos cuenten con información suficiente para evitar problemas de desnutrición.

La asociación, cuenta con proyectos de salud preventiva, desnutrición infantil, derechos humanos y salud familiar. Con el fin de crear un interés en los niños en el tema de salud, se presenta el proyecto:

"Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 5 a 10 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-."

INSTRUCCIONES

Tomando como base la información anterior, observe el manual que se le ha presentado y responda a las siguientes preguntas de validación marcando con una "X" la opción que considere según sus preferencias.

Parte Objetiva

1. ¿Considera usted que es funcional diseñar un manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 5 a 10 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP?

Si

No

2. ¿Es recomendable investigar información sobre salud, nutrición, infecciones y mala nutrición para que la misma funcione como aporte informativo en el proyecto?

Si

No

3. ¿Es necesario recopilar información sobre los programas de teorías de diseño, así como las tendencias para este proyecto?

Si

No

4. ¿Considera que el lenguaje utilizado es claro, sencillo y muy gráfico para que niños de 5 a 10 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-, logren obtener una mayor comprensión sobre el tema?

Si

No

5. ¿Considera que es importante crear ilustraciones que contribuyan a un mejor entendimiento educativo de los hábitos de higiene personal?

Si

No

Parte Semiológica

1. ¿Considera que los colores utilizados en el manual impreso denotan energía, vida, felicidad e infancia?

Mucho

Poco

Nada

2. ¿La ubicación de los logotipos en el documento le parece adecuada?

Mucho

Poco

Nada

3. ¿La tipografía utilizada en el manual es adecuada para los niños?

Mucho

Poco

Nada

4. Según su criterio, ¿el manual cumple con los componentes de diseño de manera estética?

Mucho Poco Nada

5. ¿El manual le transmite interés al ver los gráficos que contiene?

Mucho Poco Nada

Parte Operativa

1. ¿Considera usted que la orientación de la página es la adecuada?

Muy Adecuada Medianamente Adecuada Poco Adecuada

2. ¿Considera usted que es necesaria la creación de material impreso como en este caso, un manual, para que los niños puedan comprender la importancia de los hábitos de higiene?

Muy Adecuada Medianamente Adecuada Poco Adecuada

3. ¿Cómo considera la utilización de imágenes en el manual?

Muy Adecuada Medianamente Adecuada Poco Adecuada

4. ¿Cómo considera usted la diagramación en el manual?

Muy Adecuada Medianamente Adecuada Poco Adecuada

5. Según su criterio, ¿el contenido en general es el indicado para niños de 5-10 años?

Muy Adecuado Medianamente Adecuado Poco Adecuado



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACION Y DISEÑO
PROYECTO DE TESIS

Género:	F <input type="checkbox"/>	Experto:	<input type="checkbox"/>	Nombre:	<input type="text"/>
	M <input type="checkbox"/>	Cliente:	<input type="checkbox"/>	Profesión:	<input type="text"/>
Edad:	<input type="text"/>	Grupo Objetivo:	<input type="checkbox"/>	Puesto:	<input type="text"/>
				Años de experiencia en el mercado:	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del Proyecto para Niños de 5 a 10 que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-

"Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 5 a 10 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-."

ANTECEDENTES

La Asociación Amor Bienestar y Progreso –AABSYP-, se dedica a luchar contra el hambre creando programas para que familias de escasos recursos cuenten con información suficiente para evitar problemas de desnutrición.

La asociación, cuenta con proyectos de salud preventiva, desnutrición infantil, derechos humanos y salud familiar. Con el fin de crear un interés en los niños en el tema de salud, se presenta el proyecto:

"Diseñar manual impreso para fomentar los hábitos de higiene personal en niños de 5 a 10 años que pertenecen a la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso –AABSYP-."

INSTRUCCIONES

Tomando como base la información anterior, observe el manual que se le ha presentado y responda a las siguientes preguntas de validación marcando con una "X" la opción que considere según sus preferencias.

Parte Objetiva

1. ¿Tu crees que es necesario crear un manual impreso donde aprendas la importancia de tu higiene personal?
Si No
2. ¿Crees que es necesario investigar información sobre colores y figuras para que el manual se vea bonito?
Si No
3. ¿Crees que es importante que el diseñador que realice este manual, tenga conocimientos de diseño y comunicación?
Si No
4. ¿El lenguaje utilizado en el manual, te resulta claro, sencillo, fácil de comprender?
Si No
5. ¿Crees que es importante crear dibujos para que te ayuden a comprender la importancia de los hábitos de higiene personal?
Si No

Parte Semiológica

1. ¿Crees que los colores utilizados en el manual impreso demuestran energía, vida, felicidad e infancia?
Mucho Poco Nada
2. ¿Te gusta ver en el manual el logotipo de la Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso -AABSYP-?
Mucho Poco Nada
3. ¿Te resulta fácil de leer el tipo de letra que lleva el manual?
Mucho Poco Nada

4. ¿Te gusta la forma en la que se organizó la información y las imágenes?

Mucho Poco Nada

5. ¿Te llamó la atención el manual al verlo?

Mucho Poco Nada

Parte Operativa

1. ¿Te gusta que el manual sea vertical (|) u horizontal (-)?

Mucho Poco Nada

2. ¿Crees que al leer el manual entenderás la importancia de los hábitos de higiene personal?

Mucho Poco Nada

3. ¿Te gustan las imágenes que se colocaron en cada hoja?

Mucho Poco Nada

4. ¿Te gusta la información que te brinda el manual?

Mucho Poco Nada

4.18 BRIEF

BRIEF: *Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de marcadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.*

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	Elisa María Diéguez Palomo		
No. de Carné:	11007336	Celular:	5633-9660
Email:	dieguez.elisa@gmail.com		
Proyecto:	DISEÑO DE MANUAL IMPRESO PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL EN NIÑOS DE 5 A 10 AÑOS QUE PERTENECEN A LA ASOCIACIÓN AMOR BIENESTAR Y PROGRESO -AABYP-, SACATEPÉQUEZ, ANTIGUA GUATEMALA.		

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa):	Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso – AABSYP-		
Dirección:	6ta. Calle 4-12, Zona 1, San Lucas, Sacatepéquez		
Email:	asociacionamorbienestarsaludp@yahoo.com	Tel:	(502) 5603-3997 / (502) 7830-1669
Contacto:	Amilcar Alvendaño	Celular:	(502) 5603-3997
Antecedentes:	Asociación Amor Bienestar Salud y Progreso – AABSYP- es una organización sin fines de lucro que busca colaborar con la sociedad. Están enfocados en familias de escasos recursos con necesidad de información educacional en general: Educación básica, sexual, intrafamiliar y salud.		
Oportunidad identificada:	La organización busca apoyo de todo tipo de pobladores Guatemaltecos que sean proactivos, que brinden mejores ideas sobre cómo instruir a las personas que pertenecen a la asociación en los temas anteriormente descritos.		

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Somos una asociación sin fines de lucro dedicada a elaborar programas sociales principalmente para familias de escasos recursos en el país; buscamos impulsar nuestros programas a nivel nacional y centroamericano.

Visión: Consolidarse como la organización de referencia en el país para otras asociaciones y el resto de la sociedad por su capacidad de gestión, espíritu de colaboración, y pro actividad en el modelo de asociación eficaz, eficiente y de amplio impacto, social.

Delimitación geográfica: Sacatepéquez, Antigua Guatemala.

Grupo objetivo: Niños de escasos recursos de 5 a 10 años

Principal beneficio al grupo objetivo: Mayor aprendizaje sobre hábitos de higiene el cual a su vez, ayudará a los niños a tener hábito de lectura.

Competencia: Asociación Casa del Niño CANI, Let me shine Guatemala, ANG, Asociación Casa Sitio, Children International, The God's Child Project, Fundación Nahual.

Posicionamiento: AABSYP se posiciona como una Asociación que colabora en Antigua Guatemala como muchas otras asociaciones en el mismo lugar,

Factores de diferenciación: Se diferencia por su enfoque en la salud y en la relación intrafamiliar y educación general.

Objetivo de mercadeo:

Objetivo de comunicación: Lograr que los niños que lean el manual comprendan la importancia de los buenos hábitos de higiene y que practiquen los mismos formando un hábito.

Mensajes claves a comunicar: Los buenos y malos hábitos de higiene.

Estrategia de comunicación: Utilizar un lenguaje adecuado para niños de 5 a 10 años, utilizar la diagramación y colores adecuados para lograr captar la atención suficiente de los niños para que se concentren en el tema y así logren comprender la importancia de la información que se explicará en el manual.

Reto del diseño y trascendencia: Crear un manual para niños de 5 a 10 años que se encuentran en un proceso de aprendizaje y comprensión de lectura y escritura.

Materiales a realizar: Manual impreso con impresión láser a full color tamaño media carta, se implementará papel bond para las hojas interiores y una cubierta de papel couche de 80 gramos.

Presupuesto: _____

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Se eligieron los siguientes colores basándose en la psicología del color.

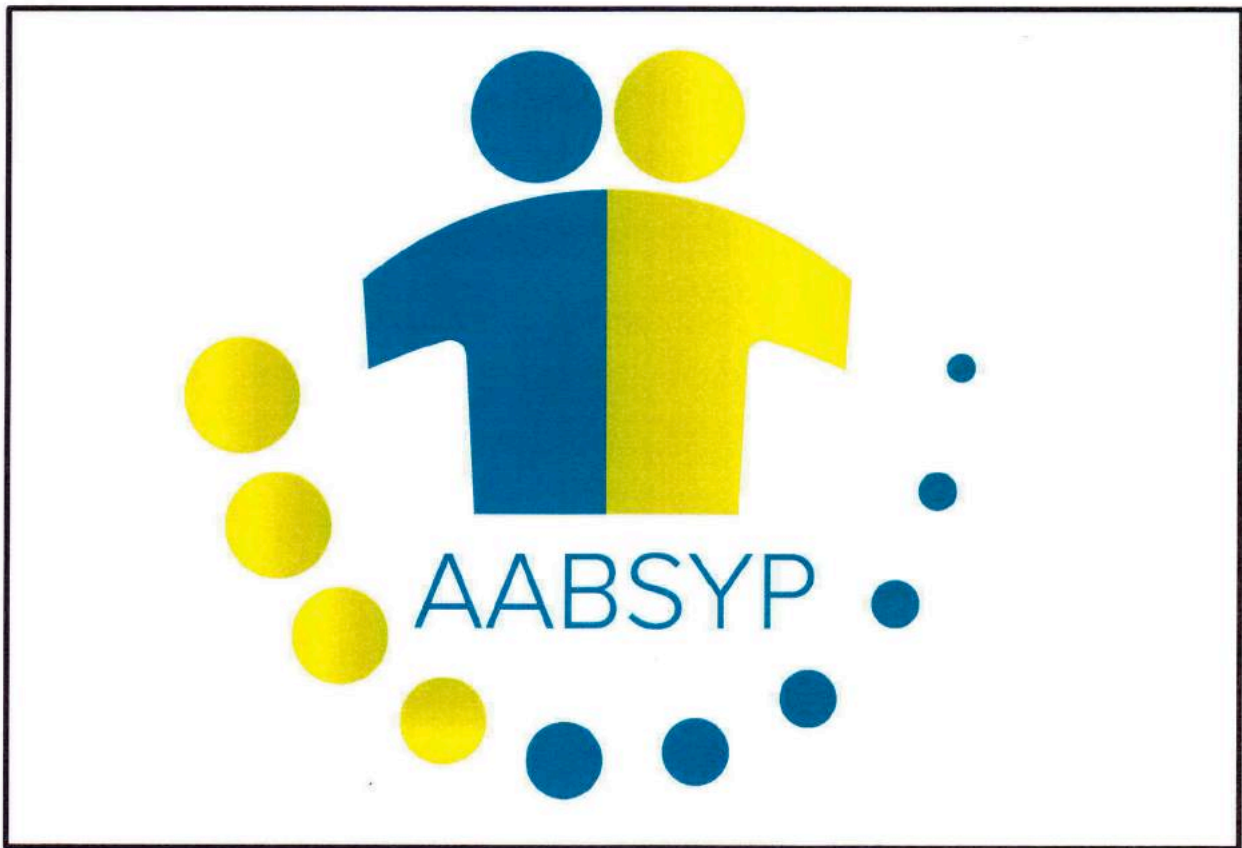
Amarillo: Amistad, vida, luz, alegría. Verde: Juventud, esperanza, frescura, alegría.

Azul: Credibilidad, fuerza, concentración, pacífico.

Tipografía: Se utilizó Helvética Negrita para obtener legibilidad en el nombre de la asociación buscando también que transmita calidad, confianza y solidéz.

Forma: El logotipo es tipo ilustrativo en el cual, se representa de manera explícita la actividad de la empresa, en este caso la colaboración de unos a otros.

LOGOTIPO



Fecha: Guatemala, 16 de Mayo de 2015