

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box". Fundación FUNDAL. Guatemala, Guatemala, 2017.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación
Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Alejandro Lembke Barrientos

12002840

Para optar al Título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2017

**DISEÑO DE CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA INFORMAR A
INVERSIONISTAS POTENCIALES, ACERCA DE LA NUEVA TÉCNICA DE
COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, A
TRAVÉS DEL APARATO "TALK BOX". FUNDACIÓN FUNDAL. GUATEMALA,
GUATEMALA, 2017.**

AUTORIDADES DE UNIVERSIDAD GALILEO

Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora. Dra. Mayra de Ramírez.

Vicerrector Administrativos. 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.**

Guatemala 28 de abril de 2016

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

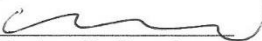
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**DISEÑO DE CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA INFORMAR
A INVERSIONISTAS POTENCIALES, ACERCA DE LA NUEVA TÉCNICA DE
COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, A
TRAVÉS DEL APARATO "TALK BOX". FUNDACIÓN FUNDAL.
GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo solicito que el Lic. Arnulfo
Guzmán sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Alejandro Lembke Barrientos
12002840



Lic. Arnulfo Guzmán
Asesor
Colegiado 7499



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 04 de mayo de 2017

Señor:
Alejandro Lembke Barrientos
Presente

Estimado Señor Lembke:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA INFORMAR A INVERSIONISTAS POTENCIALES, ACERCA DE LA NUEVA TÉCNICA DE COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, A TRAVÉS DEL APARATO "TALK BOX". FUNDACIÓN FUNDAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo, se aprueba al Lic. Arnulfo Guzmán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 28 de febrero de 2017

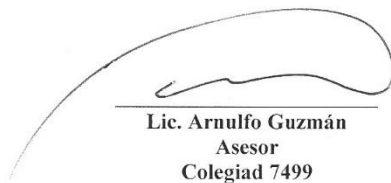
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA INFORMAR A INVERSIONISTAS POTENCIALES, ACERCA DE LA NUEVA TÉCNICA DE COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, A TRAVÉS DEL APARATO "TALK BOX". FUNDACIÓN FUNDAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por el estudiante: Alejandro Lembke Barrientos, con número de carné: 12002840, 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,



Lic. Arnulfo Guzmán
Asesor
Colegiad 7499



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 03 de mayo de 2017

Señor
Alejandro Lembke Barrientos
Presente

Estimado Señor Lembke:

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, 8 de junio de 2017.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA INFORMAR A INVERSIONISTAS POTENCIALES, ACERCA DE LA NUEVA TÉCNICA DE COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, A TRAVÉS DEL APARATO "TALK BOX". FUNDACIÓN FUNDAL. GUATEMALA, GUATEMALA, 2017***, del estudiante Alejandro Lembke Barrientos, 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



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 13 de junio de 2017

Señor:
Alejandro Lembke Barrientos
Presente

Estimado Señor Lembke:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA INFORMAR A INVERSIONISTAS POTENCIALES, ACERCA DE LA NUEVA TÉCNICA DE COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA, A TRAVÉS DEL APARATO "TALK BOX". FUNDACIÓN FUNDAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por el estudiante: Alejandro Lembke Barrientos, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

DEDICATORIA

A mis padres, Pedro Lembke y Beatriz de Lembke, de ellos es el éxito de esta contienda intelectual, padres siempre han sido la inspiración de dar pasos adelante, desde mis primeros pasos en la niñez, hasta este salto que doy en mi vida profesional. Agradezco la estimulación intelectual que han despertado en mí y su educación sin igual, por ello este éxito no hubiera sido posible sin su apoyo y su enseñanza.

A mi hermano, Ricardo Lembke, porque a pesar de ser joven, tiene buenos consejos que dar, agradezco su apoyo moral e incondicional, la sabiduría que pareciera trae de vidas pasadas.

A mi novia, Pamela Morales Saravia, por apoyarme incondicionalmente y dar todo ese amor sincero e incondicional necesario para terminar este proyecto, sin su amor, sonrisa y apoyo que me brindó, la finalización de este proyecto no hubiera sido posible.

A mi asesor, Lic. Arnulfo Guzmán por guiarme en el proceso, por ser el mentor adecuado en la creación de un nuevo profesional.

RESUMEN / SINOPSIS

A la organización llamada FUNDAL le hace falta una campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box". Por lo que se planteó el objetivo:

Diseñar una campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box".

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por personas de un nivel socio-económico AB y C1, quienes poseen un nivel educacional que supera los estudios secundarios completos y universitarios. Se validó también con el cliente, con expertos relacionados con el tema y con profesionales de la comunicación y el diseño.

El resultado obtenido fue que se logró diseñar una campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box". Fundación FUNDAL. Guatemala, Guatemala, 2017.

Para efectos legales únicamente el autor es responsable del contenido de este proyecto.

Tabla de contenido

Capítulo I.....	
1.1 Introducción.....	1
Capítulo II.....	
2.1 Contexto:	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	3
2.3 Justificación	3
2.3.1 Magnitud:	3
2.3.2 Vulnerabilidad:	4
2.3.3 Trascendencia:	4
2.3.4 Factibilidad:	4
2.3.4.1 Recursos Humanos:	4
2.3.4.2 Recursos Organizacionales:.....	5
2.3.4.3 Recursos Económicos:.....	5
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos:	5
Capítulo III.....	
3.1 Objetivo General.....	7
3.2 Objetivos Específicos	7
Capítulo IV.....	
4.1 Información del Cliente Reseña Histórica.....	8
4.1.1 Perfil de la Institución	8
4.1.2 Visión	9
4.1.3 Misión.....	9

4.1.4 Objetivos.....	9
4.1.5 Valores.....	10
4.1.6 Programas Educativos	10
4.1.6.1 Inclusión Educativa	10
4.1.6.2 Programa de Capacitación	11
4.1.6.3 Programa A Distancia.....	11
4.1.6.4 Diseños Adaptados	12
4.1.6.5 Talleres Productivos	12
4.2 FODA	13
Capítulo V	
5.1 Perfil geográfico:	17
5.2 Perfil demográfico:	18
5.3 Perfil psicográfico:	20
5.4 Perfil conductual:.....	20
Capítulo VI.....	
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.	21
6.1.1 ¿Qué es sordera o discapacidad auditiva?	22
6.1.2 Sonido.....	23
6.1.3 Fonemas.....	23
6.1.4 Lenguaje de señas	24
6.1.5 Dispositivos para sordos.....	24
6.1.5.1 Audífonos BTE (Detrás de la oreja).....	25
6.1.5.2 Audífonos ITE (dentro de la oreja).....	25

6.1.5.3 Audífonos ITC (Dentro del canal).....	25
6.1.6 Juego interactivo Ta-Tán.....	26
6.1.7 Talk Box: Integración de Talk Box con el Juego:.....	26
6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño. ..	27
6.2.1 Conceptos relacionados con la comunicación.....	27
6.2.1.1 Comunicación.....	27
6.2.1.2 Esquema de comunicación.....	27
6.2.1.1 Tipos de Comunicación.....	27
A) Comunicación Verbal.....	28
B) Comunicación no Verbal.....	28
6.2.1.2 Comunicación Digital.....	28
6.2.1.3 Sistema de Comunicación Vox Cordum.....	28
6.3 Conceptos relacionados al Diseño.....	29
6.2.2 Concepto de Diseño.....	29
6.2.2.1 Tipos de Diseño.....	30
A) Diseño arquitectónico:.....	30
B) Diseño Industrial:.....	30
C) Diseño Gráfico.....	30
D) Diseño Web.....	31
6.3 Ciencias, Artes, Teorías y tendencias.....	31
6.3.1 Ciencias Auxiliares.....	31
6.3.1.1 Semiología.....	31
6.3.1.2 Sociología.....	32
6.3.1.3 Antropología.....	32

6.3.1.4 Psicología	32
A) Psicología Del Color.....	33
B) Psicología Del Consumidor	33
C) Pedagogía	34
C1) Pedagogía En Niños Con Discapacidad Auditiva	34
D) Andragogía	36
6.3.1.5 Cibernética.....	36
6.3.2 Artes	36
6.3.2.1 Dibujo	36
6.3.2.2 Ilustración.....	37
6.3.2.3 Fotografía	37
6.3.2.4 Cine.....	37
6.3.2.5 Música	38
6.3.3 Teorías	38
6.3.3.1 Teoría de la Gestalt.....	38
6.3.3.2 Publicidad.....	39
A) Anunciar	39
6.3.3.3 Aprendizaje Lúdico	39
6.3.3.4 Elementos De Aprendizaje	40
6.3.4 Tendencias.....	40
6.3.4.1 Nuevo Diseño Flat.....	40
6.3.4.2 Animaciones	41
6.3.4.3 Reponsive Design.....	41
6.3.4.4 Landign Page	42

Capítulo VII	
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:.....	43
7.1.5 Semiología.....	43
7.1.6 Psicología Del Color.....	44
7.1.7 Cibernética.....	44
7.1.8 Ilustración	44
7.1.9 Fotografía	44
7.1.10 Cine.....	45
7.1.11 Música	45
7.1.12 Nuevo Diseño Flat.....	45
7.1.13 Animaciones	45
7.1.14 Reponsive Design.....	45
7.1.15 Landign Page.....	46
7.2 Conceptualización:	46
7.2.1 Método:.....	46
7.2.1.1 Analogías.....	46
7.2.1.2 Procedimiento:.....	46
7.2.1.3 Desarrollo:	47
7.2.2 Definición del concepto:.....	48
7.3 Bocetaje:	48
7.3.1. Proceso de Bocetaje Formal	49
7.3.1.1 Publicaciones en Facebook.....	49
7.3.1.2 Página Web.....	51
7.3.1.2.1 Mapa de Sitio.....	51

7.3.1.2.2 Bocetaje de Página Web	52
7.3.1.3 Audiovisual.....	54
7.3.1.3.1 Idea	54
7.3.1.3.2 Guion Escrito.....	54
7.3.1.3.3 Sinopsis.....	57
7.3.1.3.4 Guion Literario	58
7.3.1.3.5 Guion Audiovisual – Storyboard.....	88
7.3.1.3.6 Hoja De Diálogos	93
7.3.1.3.7 Hojas De Tratamiento.....	105
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:	116
7.3.2.1 Publicaciones en Facebook.....	116
7.3.2.2 Página Web.....	117
7.3.2.3 Audiovisual.....	119
7.4 Propuesta preliminar:.....	120
7.4.1 Publicaciones en Facebook.....	120
7.4.2 Página Web.....	121
7.4.3 Audiovisual.....	122
Capítulo VIII.....	
8.1 Población y muestreo.	136
8.1.1 Cliente.....	137
8.1.2 Grupo Objetivo	137
8.1.3 Expertos.....	137
8.2 Método e instrumentos	138

8.2.1 Tipo de encuesta utilizada	138
8.2.1.2 Parte objetiva	138
8.2.1.3 Parte semiológica.....	138
8.2.1.4 Parte operativa	138
8.2.1.5 Pregunta Cerrada o Dicotómica.....	138
8.2.2 Enfoque Cuantitativo.....	139
8.2.3 Enfoque Cualitativo.....	139
8.2.4 Estudio No Experimental.....	139
8.2.5 Estudio Transversa	139
8.3 Resultados e interpretación de resultados:.....	143
8.3.1 Resultados Página de Facebook.	143
8.3.2 Resultados Página Web.	148
8.3.3 Resultados Audiovisual.	153
8.4 Cambios en base a los resultados:	157
8.4.1 Cambios del Cliente de Página Web:	157
8.4.2 Cambios de Expertos:.....	159
Capítulo IX.....	
9.1 Publicaciones en Facebook.....	160
9.2 Página Web.....	161
9.2.1 Versión PC.....	161
9.2.2 Versión Tablet y Teléfono (Responsive).....	170
9.3 Material Audiovisual	179
Capítulo X	

10.1 Plan de costos de elaboración:.....	193
10.2 Plan de costos de producción:	194
10.4 Plan de Costos de Distribución:	194
10.5 Margen de utilidad:.....	195
10.6 Cuadro con resumen general de costos:	195
Capítulo XI.....	
11.1 Conclusiones.....	196
11.1.1 Conclusión General	196
11.1.2 Conclusiones Específicas	196
11.2 Recomendaciones	197
Capítulo XII	
12.2 Demostración de conocimientos:	198
Capítulo XIII.....	
13.1 Bibliografía.....	202
13.2 Biblio-web	203
13.3 E-grafía	203
Capítulo XIV	
14.1Fotografías de Validaciones:	206

Capítulo I

Capítulo I:

1.1 Introducción

En Guatemala, de acuerdo al “Censo XI de Población y VI de Habitación del Instituto Nacional de Estadística (INE), del 2002, se reporta que existen 135,482 hogares donde reside por lo menos una persona con discapacidad, esto es un 6.2% del total de hogares guatemaltecos que hacen 2,200.608 de los hogares con personas con discapacidad, el 53.8% reside en el área rural.” (p. 7).

Fundal es una institución que colabora con la educación a niños con sordoceguera y discapacidad múltiple. Actualmente se quiere llevar a cabo un nuevo sistema de aprendizaje hacia los niños con sordera. El proyecto se llama Ta-Tán; consiste en enseñarle al niño los diferentes fonemas que generan las palabras por medio de las vibraciones; este es un juego digital, por lo tanto el niño interactuará con la computadora y con un dispositivo llamado “Talk Box”. Este dispositivo colabora con el aprendizaje, ya que es el que genera las vibraciones y aprenderán las diferencias que existen entre las palabras.

Actualmente la fundación cuenta con el juego digital Ta-Tán, sin embargo no tienen las “Talk Box”, para ello se realizará una campaña publicitaria, que abarca red social facebook, página web y un audiovisual para que comprendan a detalle el propósito del juego y lo beneficioso que será en la educación del niño, y así con ello incentivar y comunicar la necesidad de donaciones para la compra de los dispositivos “Talk Box”.

A continuación se dará a conocer de qué manera se llevará acabo el proyecto.

Capítulo II

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto:

FUNDAL Guatemala tiene un proyecto donde requieren un dispositivo llamado “Talk Box” que sea capaz de convertir el sonido en una vibración acústica, esta vibración es interpretada por la persona con discapacidad auditiva como un concepto (palabra). En la fundación falta este dispositivo para la enseñanza del nuevo sistema de comunicación, pero no cuentan con los recursos necesarios para la compra de este equipo.

Debido a este problema se propone:

Desarrollar, gestionar y diseñar una campaña de comunicación digital para informar sobre la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, con el fin de conseguir inversores que compren aparatos “Talk Box” para la fundación FUNDAL.

El plan de esta Campaña contendrá:

- Desarrollar, gestionar y diseñar una campaña publicitaria en red social Facebook para informar sobre el nuevo sistema de comunicación para personas con discapacidad auditiva, para conseguir por este medio de comunicación un inversor que compre el aparato “Talk Box”.
- Desarrollar, gestionar y producir un material audiovisual para la campaña en red Social Facebook
- Desarrollar y diseñar una página web (Landing Page) donde esté contenida la información completa de este nuevo sistema de comunicación para personas con discapacidad auditiva, para conseguir por este medio de comunicación un inversor que compre el aparato “Talk Box”.

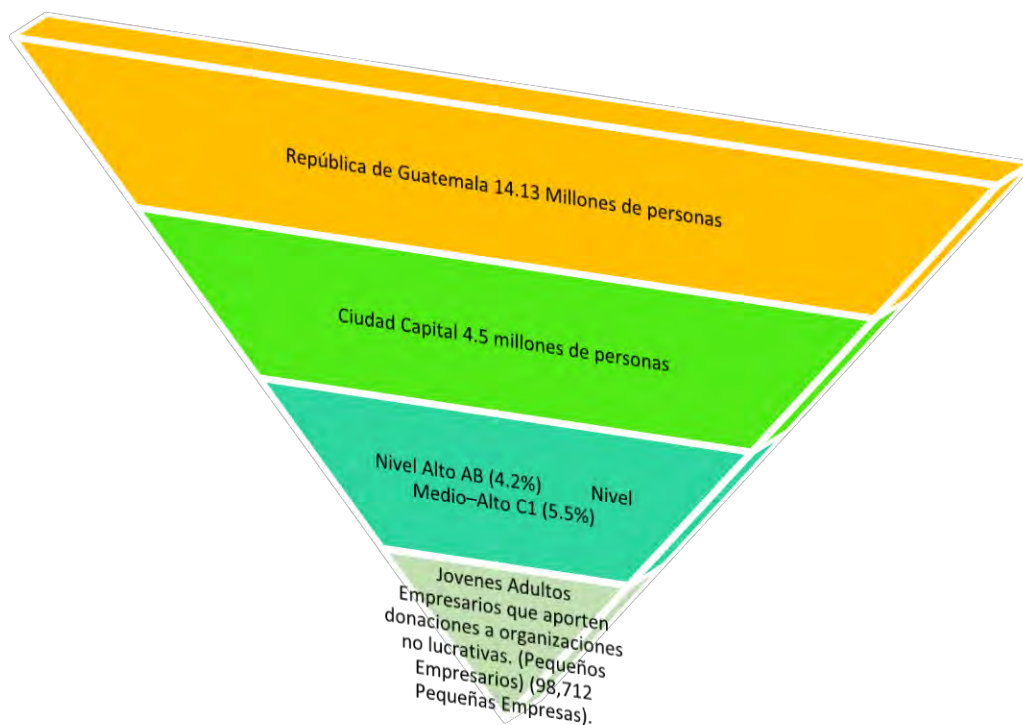
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

A la organización llamada FUNDAL le hace falta una campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box".

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad:

2.3.1 Magnitud:



2.3.2 Vulnerabilidad:

Si FUNDAL no tiene inversionistas, entonces no podrá implementar un programa donde se usa una nueva tecnología para personas con discapacidad auditiva, ya que no cuenta con los recursos necesarios para la compra de esta tecnología. El uso de la comunicación digital puede ser un medio por el que la organización puede dar a conocer esta tecnología y su implementación en la fundación, así como también la necesidad de financiación del equipo a usar (Inversores).

2.3.3 Trascendencia:

Al tener una campaña de comunicación digital, se puede llegar al objetivo de informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box". Lo anterior con el fin de conseguir inversores que compren el equipo tecnológico para FUNDAL, de esta forma los niños con discapacidad auditiva dentro de la fundación podrán disfrutar de esta nueva tecnología, para aprender a comunicarse con este nuevo sistema tecnológico.

2.3.4 Factibilidad:

2.3.4.1 Recursos Humanos:

Los colaboradores de la organización cuentan con la capacitación y el conocimiento para desarrollar con esta nueva tecnología de comunicación el programa con el que desarrollarán las capacidades comunicativas de niños con discapacidad auditiva dentro de la fundación.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales:

Los ejecutivos de la organización autorizan al personal para que esté en disposición de otorgar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo este proyecto, como también brindan su ayuda para el desarrollo del proyecto mismo.

2.3.4.3 Recursos Económicos:

La organización cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización del proyecto de campaña de comunicación digital para adquirir inversores en equipo tecnológico.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos:

La organización no cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación. Sin embargo, el alumno cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación.

Estos recursos son:

- Cámara Canon EOS 70D (Video y Fotografías).
- Computadora Surface Book de Microsoft.
- Software:
 - Adobe Dreamweaver CC (Desarrollo de la Página Web)

Lenguajes de Programación:

- HTML 5
- CSS (Botstrap, Responsive Design)
- JavaScript (jQuery)

- PHP
 - Adobe After Effects CC (Animaciones 2D de Videos).
 - Adobe Premiere CC (Edición y unión de Videos).
 - Adobe Audition CC (Edición de Audio).
 - Adobe Photoshop CC (Edición Fotográfica).
 - Adobe Illustrator CC (Artes de Publicaciones de Facebook).
 - Autodesk SketchBook Pro 2016 (Bocetaje).

Capítulo III

Capítulo III

3.1 Objetivo General

Diseñar una campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box".

3.2 Objetivos Específicos

- Investigar cómo hacer una campaña de comunicación digital para desarrollar el proyecto.
- Recopilar información del aparato “Talk Box”, creadores, funcionamiento y aplicación para anunciarlo a través de la campaña de comunicación digital.
- Desarrollar piezas gráficas digitales en red social Facebook para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box".
- Crear una página web (Landing Page) donde esté contenida la información completa de este nuevo sistema de comunicación para personas con discapacidad auditiva, para conseguir por este medio de comunicación un inversor que compre el aparato “Talk Box”.
- Producir un material audiovisual para la campaña en red Social Facebook y Página Web.

Capítulo IV

Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Información del Cliente Reseña Histórica

4.1.1 Perfil de la Institución

A mediados de 1996 nació en el corazón de una familia guatemalteca un sentimiento especial cuando conocieron y adoptaron a Alex, un niño de 4 años que no veía, no oía y tampoco hablaba: Era un niño con sordoceguera. Sus padres buscaron la ayuda de médicos especialistas, pero su pérdida visual y auditiva no era recuperable por el Síndrome de Rubéola Congénita. Lo más difícil y doloroso para la familia era no poder comunicarse con él, por lo que llenos de amor hacia su hijo se dieron a la tarea de informarse e investigar cómo educarlo. En Guatemala la sordoceguera era desconocida. En su larga búsqueda supieron de Perkins School for the Blind en Massachussets y su Programa Hilton Perkins que apoya proyectos educativos para niños con sordoceguera. Los contactaron y su respuesta fue generosa y abierta poniéndolos en comunicación con otros padres para poner en práctica todo lo aprendido. Al ver que estos pequeños milagros le proporcionaban bienestar, no sólo a su hijo sino a toda la familia, consideraron que era necesario compartir con otros padres lo que ellos habían recibido. Así, en diciembre de 1997 con un grupo de amigos y colaboradores, y con el apoyo profesional del programa Hilton Perkins, constituyeron legalmente La Fundación Guatemalteca para Niños con Sordoceguera Alex “FUNDAL” y su primer Centro Educativo, improvisado en una bodega familiar para la atención de sus primeros alumnos. FUNDAL abrió sus puertas en enero de 1998 y en la actualidad cuenta con un equipo de trabajo que brinda servicios a 190 familias.

Gracias a la colaboración de muchas personas, entidades y organizaciones se ha logrado la apertura de 3 sedes, una en la capital y dos en el occidente del país. Se ha logrado,

asímismo apoyar a otras instituciones y familias que se dedican a la atención de personas con discapacidad a través de su Programa a Distancia. Así como la capacitación y concientización de docentes del sector público, estudiantes de carreras afines, empresarios y público en general, por medio del Programa semilla y del Departamento de Desarrollo institucional.

FUNDAL es una organización privada, no lucrativa, que desde 1998 brinda servicios educativos a bebés, niñas, niños y jóvenes con sordoceguera y discapacidad múltiple con componente sensorial. (manual de inducción, p1)

4.1.2 Visión

Potencializar los talentos de las personas con Sordoceguera y Discapacidad Múltiple para que sus vidas sigan inspirándonos y juntos construir un futuro libre de exclusión y lleno de oportunidades.

4.1.3 Misión

Somos un equipo dinámico y comprometido, dedicado a desarrollar al máximo el potencial de las personas con sordoceguera y discapacidad múltiple, por medio de educación y formación para la vida, trabajando con amor y respeto, para que ocupen el puesto que por derecho les corresponde como miembros dignos de la sociedad.

4.1.4 Objetivos

Atender integralmente a las personas con sordoceguera y discapacidad múltiple al mejorar su calidad de vida y la de sus familias. Atender la sordoceguera como discapacidad única, así como sus causas y cómo prevenirla. Cooperación e intercambio con personas e

instituciones nacionales e internacionales que tengan fines similares. (Manual de inducción, p.7)

4.1.5 Valores

- Amor: Valor que inspira y fundamenta nuestra mística de trabajo.
- Respeto: Reconocemos la dignidad de las personas con discapacidad, la de sus familias y la de nuestros colaboradores.
- Vocación de Servicio: Anteponemos el bien común a nuestros intereses particulares, buscando satisfacer las necesidades de los demás, trabajar con fe, entusiasmo y optimismo.
- Solidaridad: Padres, maestros, alumnos y colaboradores, trabajamos como un solo equipo, apoyándonos mutuamente, compartiendo ideales, objetivos y aspiraciones.
- Honestidad: Trabajamos con transparencia y rectitud en todos los ámbitos de nuestra actividad. (manual de inducción, p.15)

4.1.6 Programas Educativos

4.1.6.1 Inclusión Educativa

El trabajo de inclusión en escuelas regulares de los alumnos con retos múltiples de Fundal se ha llevado exitosamente, se han convertido en actores de cambio, ya que sus compañeros aprenden la forma de comunicarse con ellos, por medio del lenguaje de señas, el que poco a poco van aprendiendo. Al mismo tiempo son fuente de inspiración para los demás, al comprender las barreras que deben superar en su aprendizaje. Sin embargo, sus buenas calificaciones y desempeño los motivan a que si ellos pueden, todos los demás que

cuentan con sus sentidos intactos, deben dar lo mejor en sus estudios. Este respeto en el transcurso de su convivencia lo irán transfiriendo a otras personas con discapacidad construyendo juntos una sociedad libre de exclusiones.

4.1.6.2 Programa de Capacitación

El Programa Semilla se dedica a la capacitación y concientización de docentes del sector público, estudiantes de carreras afines, empresarios y público en general, con el apoyo del Departamento de Desarrollo Institucional.

La capacitación y concientización en temas de sordoceguera y discapacidad múltiple, asociados a discapacidad sensorial, se realiza para promover la inclusión educativa, social, cultural y recreativa para la niñez y adolescencia con estas discapacidades.

Interno: Por profesionales, del extranjero en su mayoría, al equipo de FUNDAL para ampliar y actualizar sus conocimientos profesionales.

Programa Semilla: Capacita alumnos de magisterio, docentes de educación especial y profesionales de disciplinas afines interesados en el tema de la Sordoceguera y Discapacidad Múltiple. (Manual de Inducción, p.9)

4.1.6.3 Programa A Distancia

(Apoyo a Hogares Institucionales o Familiares de Niños con Discapacidad): A través del Programa a Distancia se apoya a otras instituciones y familias que se dedican a la atención de personas con discapacidad. Los docentes de FUNDAL asisten a las instituciones y trabajan en coordinación con el personal y los alumnos con sordoceguera y/o discapacidad múltiple.

El trabajo con esta población es semanal, quincenal o mensual, dependiendo la distancia.
(Manual de Inducción, p.10)

4.1.6.4 Diseños Adaptados

Se elaboran adaptaciones al utilizar como materia prima el cartón, combinado con cola blanca y pintura. También se proyecta como una fuente de ingresos para FUNDAL. Al momento de realizar una adaptación se toman en cuenta la necesidad principal del niño o niña y se procede a elaborar la adaptación que mejor se adecue y sea efectiva. En este taller también se realizan muebles y adaptaciones para las instalaciones de los centros educativos.
(Manual de Inducción, p.9)

4.1.6.5 Talleres Productivos

FUNDAL, por ser una institución privada no lucrativa, está limitada de ejercer actividades comerciales, sin embargo, se sostiene gracias a donativos en especie o monetarios. En una época competitiva en donde las donaciones no están aseguradas, es necesario desarrollar otras estrategias para la captación de fondos. Es por ello que se propuso iniciar con Talleres Productivos, esto se refiere a Talleres especializados en Repostería y Manualidades.

El Taller de Repostería: se inició un proyecto piloto a finales del 2012, horneando galletas de mantequilla, navideñas, alfajores y galletas para perros. Durante el proceso de producción, descubrimos que los alumnos disfrutaban de la experiencia a través de las texturas de cada ingrediente y el sabor de cada galleta como resultado de su esfuerzo. En la actualidad

se elaboran: alfajores, galletas de avena, brownies, choco chips, cake pops y galletas para perro.

Taller de Manualidades: En este taller se elaboran materiales como: cajas multifuncionales, velas de hielo, velas de figuras, estuches multifuncionales, botellas de vidrio decoradas, especieros, memos y separadores. (manual de inducción, p.11)

4.2 FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>Contamos con donantes constantes que están identificados con nuestra labor y confían en el manejo eficiente de los recursos.</p> <p>Se cuenta con la base de datos de empresas y colaboradores (la cual se mantiene actualizada)</p> <p>Somos en Guatemala la única institución dedicada al campo de la sordoceguera y retos múltiples con deficiencias sensoriales.</p>	<p>Se han mantenido las mismas actividades de recaudación.</p> <p>El acercamiento a los donantes se ha hecho generalmente por medio de correspondencia, teléfono y vía electrónica.</p> <p>El recurso humano es reducido al considerar la demanda de trabajo.</p> <p>No se ha puesto en ejecución aún un Plan de Marketing que respalde el Plan Estratégico.</p>

<p>La transparencia en nuestros procesos contables, lo que nos genera credibilidad para con nuestros donantes.</p> <p>Se realiza en forma anual una auditoría externa que valida la transparencia en nuestros procesos contables (presentada en asamblea general).</p> <p>Se presenta anualmente una memoria de labores de las diversas actividades y/o eventos.</p> <p>Existe ya un plan estratégico que define los lineamientos a seguir, metas y actividades para el período 2008-2012 y se está desarrollando el primer plan de marketing.</p>	<p>La divulgación (publicidad) de las actividades de recaudación ha sido escasa por la limitación del presupuesto.</p> <p>La inexistencia de proyectos que generen ingresos fijos (autofinanciables, micro empresa)</p> <p>No cuenta con suficientes recursos económicos para el desarrollo del proyecto.</p>
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>La mayoría de empresas están implementando programas de responsabilidad social.</p>	<p>La situación de pobreza y falta de servicios de salud y educación son alarmantes.</p>

<p>Existe mayor visibilidad de la discapacidad por medio de campañas de sensibilización y actividades realizadas por distintas OSC</p> <p>Realizar contactos por medio de la relación de Guatemala como país miembro de diferentes organismos internacionales. (signataria de diferentes convenios ... tratados internacionales de protección a la discapacidad...</p> <p>Lograr el reconocimiento de la sordoceguera como una discapacidad específica.</p> <p>La construcción de una nueva sede en un área accesible.</p> <p>Sensibilizar al área empresarial y realizar alianzas que brinden beneficios a nuestra institución.</p>	<p>Existen muchas OSC que recaudan fondos de manera individual, con actividades similares a las de FUNDAL.</p> <p>No existe apoyo gubernamental por lo que las OSC deben satisfacer sus necesidades por medio de la recaudación de fondos.</p> <p>Experiencias negativas en el manejo de los fondos de algunas OSC que perjudican el nivel de credibilidad de los donantes hacia estas organizaciones.</p> <p>Crisis económica mundial.</p> <p>Aumento de la población con discapacidad (población en riesgo, desórdenes genéticos, accidentes, etc.)</p> <p>La inaccesibilidad a las instalaciones de FUNDAL (por medio del transporte público)</p>
--	--

Desarrollo de nueva tecnología para la comunicación de personas con discapacidad auditiva.	FUNDAL se ubica en un área residencial, alejada de la zona comercial.
--	---

Capítulo V

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico:

El proyecto se realizará en la Ciudad Guatemala donde se encuentra la Sede educativa de FUNDAL. Por tanto, el público objetivo de la campaña estará en esta región, ya que el proyecto los involucra y a la vez los afecta, será inteligente segmentar en esta área la búsqueda del mercado objetivo. En la ciudad de Guatemala existen 3,353,951 personas según INE. <https://www.ine.gob.gt/index.php/estadisticas/tema-indicadores>.

- Ciudad de Guatemala: 3,353,951 personas.

5.2 Perfil demográfico:

El perfil demográfico está dividido en niveles a los que se desea comunicar la campaña. El NSE está conformado por los niveles AB y C1, ya que estos poseen suficiente ingreso para decidir apoyar a una entidad de ayuda social.

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Zona Metropolitana)

	Nivel Alto AB (4.2%)	Nivel Medio–Alto C1 (5.5%)
Ingresos mensuales	Ingresos superiores a los a Q49.600 al mes	Ingresos familiares oscilan en un promedio de Q23, 500 al mes
Educación	La mayoría son graduados universitarios, mucho de ellos con grados avanzados	Su nivel educacional supera los estudios secundarios completos y universitarios.
Ocupación	Propietarios de sus fuentes de ingresos, dueños de comercios, industriales, fincas, agrícolas, ganaderas, empleados administrativos de alto nivel, etc.	Tienen un nivel de vida bastante holgado. Son ejecutivos de empresas privadas o públicas también pueden ser dueños de negocios medianos.
Vivienda	Vivienda propia y lujosa con mas de 6 habitaciones y jardín amplio en zonas y colonias residenciales	Viven en sectores residenciales o en colonias. Las casas poseen al menos 4

		habitaciones. Pueden ser hechas a sus especificaciones.
Aparatos eléctricos	Disponen todos los bienes de confort (lavadora de ropa, estufa, refrigeradora, radio, televisión a color, aparatos eléctricos, cable o antena parabólica.	Disponen de la mayoría de los bienes de confort (estufas, refrigeradoras, radio, TV, aparatos eléctricos, etc.)
Servicio doméstico	2 o más. Servicio domestico	1 mínimo. Servicio doméstico
Vehículos	Poseen más de 2 automóviles de alto precio y de modelo reciente, pagados al contado (BMW, Mercedes Benz, etc.)	Poseen uno o dos vehículos de modelos no necesariamente reciente
Educación Hijos	Sus hijos en edad escolar o universitaria son educados en el extranjero en los mejores colegios y universidades del país.	La educación de sus hijos es muy importante y por eso realizan esfuerzos para que vayan a los mejores colegios y universidades del país.
Viajes al Exterior	Frecuentemente viajan al extranjero.	Viajan al exterior por lo menos una vez al año y frecuentemente al interior del país a lugares de descanso.

(Multivex Sigma Dos Guatemala, s.f.)

5.3 Perfil psicográfico:

Hábitos, hobbies, actividades y costumbres del segmento:

- Sale de paseo con la familia.
- Duerme tarde
- Usa Facebook
- Usa teléfono inteligente.

5.4 Perfil conductual:

Debe referirse a la actitud que se tiene ante el producto servicio, personalidad, conducta, ocasión y beneficios de compra, como se comportan ante el producto y/o servicio.

El comportamiento del segmento es:

- Le gusta apoyar y ayudar a entidades de servicio social.
- Revisa Facebook al levantarse en la mañana.
- Revisa Facebook en la noche, antes de dormir.

Capítulo VI

Capítulo VI

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

Fundal proporciona ayuda a niños de 0 años a 18 años. Proporciona ayuda a niños con este rango de edad, ya que es la época en donde su cerebro se desarrolla, y todo el aprendizaje es más comprensible para el niño y su retentiva es mayor. El niño pondrá este aprendizaje en práctica el resto de su vida. Actualmente a muchos de estos niños, la sociedad los margina haciéndolos de menos, tienen problemas para convivir con muchas personas. Por ello en Fundal se especializan en darle apoyo, amor, alegría, estudio, etc. tanto a los niños como a los padres. La institución se mantiene a base de donaciones. Cuenta con varios programas, para que el voluntariado tenga el interés de ayudar.

“Es importante la ayuda que reciben con donaciones, ya que muchas personas que asisten a esta fundación, son de escasos recursos. Que con la ayuda que les brindan, logran enfrentar los problemas económicos, que encuentran a lo largo de sus vidas.” (Manual de Inducción, 2015, p1.)

Cada niño tiene la necesidad de manutención en los aspectos básicos. A pesar que FUNDAL realiza todo su esfuerzo porque el niño logre aprender y ser independiente; no lo logran del todo, ya que son casos en los que los niños siempre van a requerir de ayuda de un mayor o de algún familiar.

6.1.1 ¿Qué es sordera o discapacidad auditiva?

La sordera es la dificultad de percibir mensajes de forma auditiva. La persona con esta discapacidad no puede escuchar un mensaje adecuadamente, puede escucharlo con menor intensidad o no escuchar absolutamente nada. La persona puede tener este problema antes o después del nacimiento. Existen varias maneras de adquirir tal discapacidad.

“Es importante saber que el 88% de la información que recibimos es percibido por la vista y el oído. Estos dos sentidos se llaman espaciales porque nos permiten recibir información de lo que está fuera y lejos de nosotros.” (Presentación de Inducción, 2010)

En el Ministerio de Educación, Guatemala, DIGEESP, conocen que existen distintos tipos de sordera los cuales pueden ser conductivas, neurosensoriales o mixtas. Dependiendo el grado se puede catalogar en leve, moderada o severa. (2011)

La pérdida conductiva es la que se produce por una disfunción del oído externo al oído medio.

Pérdida neurosensorial, esta es producida por una lesión en el oído interno, a nivel de la cóclea o del nervio auditivo. Este tipo de pérdida auditiva no se puede corregir.

Pérdida mixta, en ella se presenta una combinación de la pérdida conductiva y neurosensorial.

Sordera: se puede definir como la pérdida total de la audición y representa una inhabilidad para escuchar y comprender el lenguaje hablado. (p.10)

6.1.2 Sonido

El sonido es una onda que se propaga en un medio elástico, eso produce una vibración en el medio que se propaga. Para que se produzca un sonido se requiere un cuerpo, que genere una vibración y esta atraviese un medio elástico, generando una onda sonora.

Cualidades del sonido

“Los sonidos son diferentes unos de otros, pueden ser apagados o ruidosos, agudos, graves, agradables o molestos. Las cualidades que caracterizan el sonido son su intensidad, su altura o tono y su timbre. La intensidad de un sonido depende de la magnitud de las vibraciones del cuerpo que las produce, y cuando hablamos de magnitud de la vibración, nos referimos a su amplitud. La altura de un sonido depende del número de oscilaciones por segundo (frecuencia) del cuerpo en vibración. A medida que aumenta la vibración de un cuerpo, mayor es la frecuencia.” (Análisis de vibraciones, 2015, párr.7).

6.1.3 Fonemas

Según Alberto Bustos (2011); los fonemas son unidades de análisis lingüístico que están basadas en los sonidos de una lengua, pero que no se deben confundir con estos. Un fonema es el segmento mínimo al que se llega por abstracción a partir de los sonidos de la cadena hablada que es capaz de sustentar una distinción de significado careciendo de significado él mismo.

El procedimiento clásico para identificar fonemas es el establecido por los lingüistas de la Escuela de Praga en la primera mitad del siglo XX. Consiste en contraponer pares de palabras con diferente significado que compartan la totalidad de su sustancia fónica a

excepción de un único segmento, o sea, un solo sonido individual, como por ejemplo boca y poca.

Es fácil comprobar que los fonemas son más abstractos que los sonidos que, de hecho, componen el habla. En efecto, un fonema es una idealización que admite realizaciones muy diferentes. (Bustos, 2011)

6.1.4 Lenguaje de señas

La asociación educativa para el sordo (ASEDES) (2013) dio a conocer también como LENSEGUA o LSG el lenguaje de señas. (párr.1)

El lenguaje de señas es una lengua propia que usan las personas con discapacidad auditiva, para tener una comunicación.

Es un lenguaje que tiene sus propias reglas, ya que no es una traducción literal, sino que utilizan palabras completas o frases para ciertas señas; no teniendo la necesidad de deletrear la palabra.

En ASEDES (2013), en Guatemala, el lenguaje de señas no ha avanzado mucho, aún está en proceso de formación y formalización, ya que no existe ningún ente que formalice las reglas gramaticales. El material que contienen muchas veces es muy escaso. El lenguaje no es universal, tal y como un idioma, el dialecto del lenguaje de señas es propio de cada país y en muchas ocasiones de cada región. (párra.2)

6.1.5 Dispositivos para sordos

Los dispositivos que amplifican y cambian el sonido para permitirle a una persona con discapacidad auditiva, mejorar su proceso comunicativo. Generalmente son audífono o

algún dispositivo que se coloca en el oído. Aparato auditivo definió que existen varios tipos de aparatos para personas con discapacidad auditiva, la elección de un aparato u otro depende de la seriedad de la pérdida auditiva, de la morfología de la oreja, de las preferencias personales y edad de la persona con discapacidad auditiva. Los tipos de aparatos para personas con discapacidad auditiva son:

6.1.5.1 Audífonos BTE (Detrás de la oreja)

Tienen una forma curvada y se pueden colocar detrás o sobre la oreja. Este aparato puede ser utilizado por cualquier persona con discapacidad aditiva, ya sea leve o grave. (audifonos.org, s.f.) (medlineplus, s.f.)

6.1.5.2 Audífonos ITE (dentro de la oreja)

Se colocan dentro de la oreja, están diseñados para encajar directamente en el oído. Todos los componentes están alojados dentro de una única carcasa de plástico. Este dispositivo puede ser utilizado por una persona con discapacidad auditiva entre leves y moderadamente severas. (audifonos.org, s.f.)

6.1.5.3 Audífonos ITC (Dentro del canal)

Estos van colocados dentro del canal, son más pequeños, ya que están diseñados para que se puedan introducir más profundamente en el canal auditivo que otros audífonos. Todos los componentes están introducidos dentro de una única carcasa de plástico. Estos dispositivos solo pueden ser utilizados por personas con discapacidad auditiva entre leve y moderada. (audifonos.org, s.f.)

Implante coclear

Es un dispositivo electrónico que ayuda a personas con discapacidad aditiva a escuchar, este solo puede ser implantado en un proceso quirúrgico. Su funcionamiento difiere al de un audífono ya que consta de dos partes, la primera se implanta con un proceso quirúrgico dentro del hueso que rodea el oído (hueso temporal). La segunda parte consta de un aparato externo receptor (procesador del lenguaje), y este envía una señal eléctrica a la otra parte del implante coclear. Este dispositivo es utilizado con personas con discapacidad auditiva grave. (medlineplus, s.f.)

6.1.6 Juego interactivo Ta-Tán

Es un juego interactivo para niños con discapacidad auditiva entre los 6 a 8 años de edad, que cumple con el objetivo de enseñar a usar el dispositivo “Talk Box” como traductor a un nuevo sistema de comunicación por medio de vibraciones, con el cual se percibe una vibración que se asocia con un concepto.

6.1.7 Talk Box: Integración de Talk Box con el Juego:

El dispositivo llamado “Talk Box” es usado para fines musicales, para este proyecto es utilizado como un dispositivo que conectado a una computadora puede convertir las frecuencias de sonido que la computadora emite, en vibraciones. La computadora emite una señal eléctrica que es igual a la frecuencia que emite, esta señal eléctrica llega al dispositivo Talk Box y este convierte la señal eléctrica a una vibración acústica en un tubo de plástico.

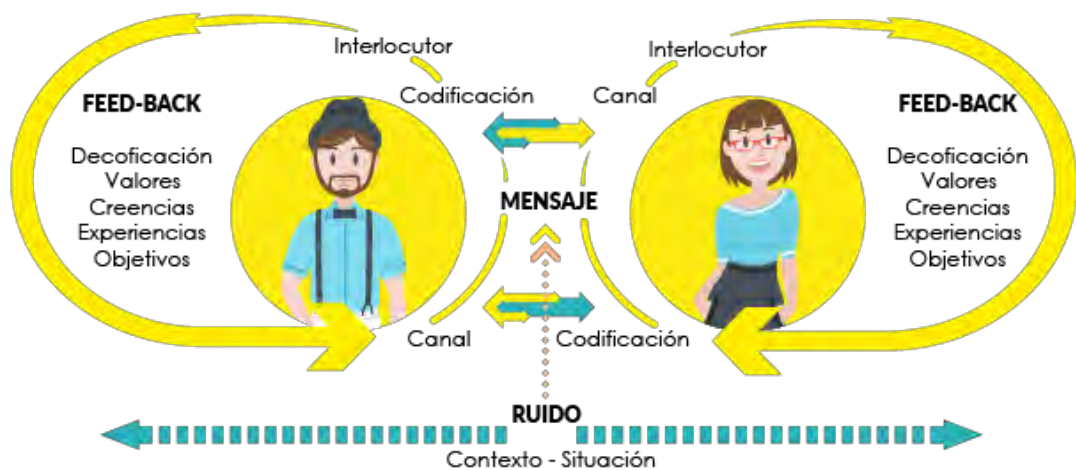
6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño.

6.2.1 Conceptos relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación

Intercambio de Ideas entre interlocutores.

6.2.1.2 Esquema de comunicación



6.2.1.1 Tipos de Comunicación

Las formas de comunicación humana pueden agruparse en dos grandes categorías: la comunicación verbal y la comunicación no verbal:

La comunicación verbal se refiere a las palabras que utilizamos y a las inflexiones de nuestra voz (tono de voz). La comunicación no verbal hace referencia a un gran número de canales, entre los que se podrían citar como los más importantes el contacto visual, los gestos faciales, los movimientos de brazos y manos o la postura y la distancia corporal.

A) Comunicación Verbal

- Palabras (lo que decimos)
- Tono de nuestra voz

B) Comunicación no Verbal

- Contacto visual
- Gestos faciales (expresión de la cara)
- Movimientos de brazos y manos
- Postura y distancia corporal

(Sánchez, s.f.)

6.2.1.2 Comunicación Digital

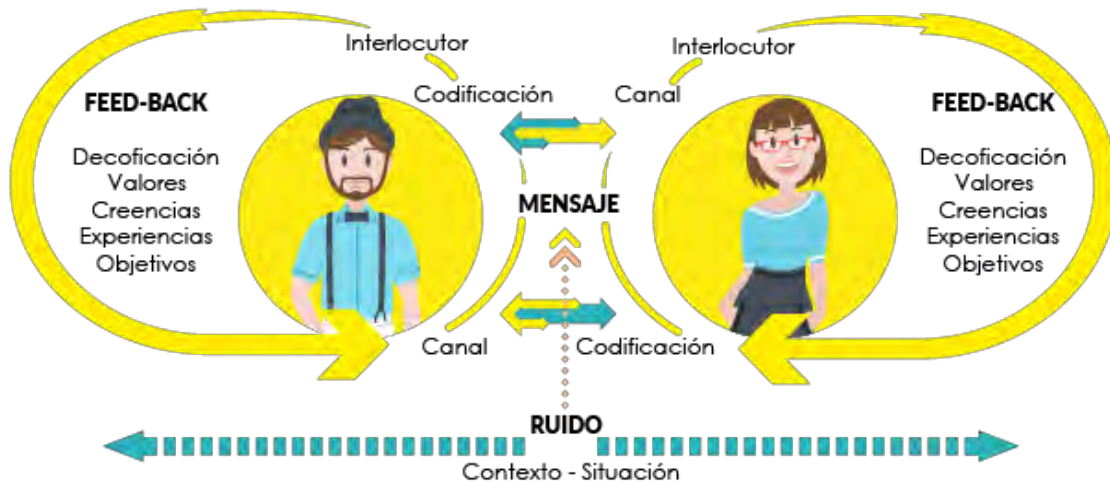
Comunicación por medios basados en tecnologías digitales que subvirtieron el esquema comunicacional clásico. Gracias a los bits el receptor puede dejar su estado pasivo y convertirse en emisor y enviar su mensaje a otros miles de receptores/emisores que, a su vez, envían sus propios mensajes desarrollando así una estructura en red.

(Betolotti, 2009)

6.2.1.3 Sistema de Comunicación Vox Cordum

Sistema de comunicación diseñado por Alejandro Lembke Barrientos para personas con discapacidad auditiva, de forma tal que esta persona pueda interpretar en base a vibraciones el lenguaje hablado. Una persona con discapacidad auditiva tiene un problema al intentar codificar el lenguaje hablado, ya que el canal de comunicación (oído), está dañado, por tanto, no puede interpretar el código (lenguaje español hablado). La solución a esto es

crear un canal de comunicación nuevo a través de un aparato llamado “Talk Box”. Que traduce el lenguaje(español), a un nuevo lenguaje (código) en forma de vibraciones. La persona con discapacidad entonces es capaz de relacionar un patrón e intensidades de vibraciones (Fonemas) traducido del lenguaje hablado.



6.3 Conceptos relacionados al Diseño

6.2.2 Concepto de Diseño

Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.

(Porto & María, Definición.De, 2008)

6.2.2.1 Tipos de Diseño

A) Diseño arquitectónico:

Se ocupa de todo lo relacionado con la proyección y la construcción de edificios y obras de ingeniería, ambientación y decoración de edificios, parques y jardines, y elementos urbanos. El diseño arquitectónico o composición arquitectónica está asociado a los trazos, dibujos, delineados, esquemas o bocetos de un proyecto de arquitectura.

En Arquitectura o Ingeniería, diseñar no sólo implica llevar una idea a algo concreto, sino a definir en detalle cada uno de los parámetros a utilizar para lograrlo. Ser arquitecto o ingeniero implica conocer y dominar todas las técnicas necesarias para poder diseñar. La gran ventaja de este tipo de Diseño es que, si es hecho de la manera correcta, cualquier persona que entienda los planos puede utilizarlos.

B) Diseño Industrial:

Abarca desde los tornillos y piezas de máquinas, los elementos prefabricados para la construcción y el mobiliario de toda clase hasta las máquinas de todo tipo, desde una bicicleta hasta un avión, pasando por los electrodomésticos.

C) Diseño Gráfico

Es una forma de comunicación visual que se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar un mensaje. El diseño se puede usar en casi todos los medios de comunicación como los impresos, los digitales y los audiovisuales.

El hecho de que se encuentre en la mayoría de los medios hace que el campo de trabajo de un diseñador sea muy amplio. Un profesional de esta carrera puede desempeñarse en empresas dedicadas a crear imágenes institucionales e identificación creativa. También

puede laborar en periódicos, sitios web, televisión, revistas, agencias de publicidad, entre otras empresas.

Decimos pues que el Diseño Gráfico se refiere a todo tipo de composiciones, planos, dibujos, carteles, portadas de libros, periódicos y revistas, fotografías, proyectos de propagandas, etc. Se puede hablar de diseño de zapatos, de moda, de juguetes, y de todo tipo de actividad que suponga crear objetos para que la gente los use, se los ponga o simplemente los mire.

(Arquigrafiko, 2016)

D) Diseño Web

El diseño web se puede definir como la planificación, diseño, equipamiento y mantenimiento de sitios, páginas, aplicaciones y sistemas web. No se refiere sólo a un aspecto estético sino estructural del sitio, la organización de los sistemas de bases de datos, la conexión a las mismas usando el sistema MVC (Modelo, Vista, Controlador).

6.3 Ciencias, Artes, Teorías y tendencias.

6.3.1 Ciencias Auxiliares

6.3.1.1 Semiología

La semiología es una ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social. El término suele utilizarse como sinónimo de semiótica, aunque los especialistas realizan algunas distinciones entre ambos.

Puede decirse que la semiología se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos (vinculados a la semántica y la escritura) como semióticos (signos humanos y de la naturaleza).

El suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913) fue uno de los principales teóricos del signo lingüístico, al definirlo como la asociación más importante en la comunicación humana. Para Saussure, el signo está formado por un significante (una imagen acústica) y un significado (la idea principal que tenemos en mente respecto a cualquier palabra).

(Porto & María, Definición.De, 2008)

6.3.1.2 Sociología

Es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales (conjunto de individuos que conviven agrupados en diversos tipos de asociaciones). 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.

(Porto & María, Definición.De, 2008)

6.3.1.3 Antropología

“Esta ciencia analiza al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. Así analiza el origen del ser humano, su desarrollo como especie social y los cambios en sus conductas según pasa el tiempo” (Porto & María, Definición.De , 2008).

6.3.1.4 Psicología

Es la disciplina que investiga sobre los procesos mentales de personas y animales. La palabra proviene del griego: psico- (actividad mental o alma) y -logía (estudio). Esta

disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual.

(Porto & Ana, Definición.De, 2008)

A) Psicología del Color

“Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana” (illusion Studio, sf).

B) Psicología del Consumidor

Se encarga de estudiar el comportamiento del consumidor y los aspectos psicológicos que influyen en la decisión de compra de una persona. Según esta disciplina estos procesos están influenciados por tres grupos externos los cuales determinan de alguna manera la decisión final del consumidor. Estos tres grupos han sido clasificados en primarios secundarios y terciarios.

El grupo primario lo conforma la familia, pues en primera instancia, son estos lo que generan ciertos hábitos en cada persona de acuerdo a los mismos del grupo condicionando de alguna manera la decisión sobre tal o cual productos o servicios. Dentro de este grupo, también se incluyen los amigos más íntimos del individuo.

El grupo secundario lo conforman las amistades en general y los centros escolares, que influyen bastante sobre las decisiones del individuo, permitiendo ampliar su abanico de posibilidades, pero al mismo tiempo limitando también sus decisiones.

Por último, marcamos el grupo terciario en el cual están involucrados los medios de comunicación, líderes de opinión, personajes y personalidades que de alguna manera crean

expectativas y pautas sociales para seguir, en un momento determinado. Un ejemplo de ello lo podemos ver en algunos deportistas de alto nivel quienes marcan tendencias en un momento determinado.

Además, que el individuo esté influenciado de alguna forma por los estos grupos, los factores individuales psicológicos dependen de otros factores que son importantes a tener en cuenta.

(Parduelles, 2013)

C) Pedagogía

Es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

(Porto & María, Definición.De, 2008)

C1) Pedagogía en Niños con Discapacidad Auditiva

Actualmente se encuentran muchos niños con discapacidad auditiva, los cuales no adquieren el lenguaje de igual forma como otros. Es necesario que se emplee una educación distinta. Una de las estrategias para la educación hacia estos niños es interactuar con contenidos visuales, para facilitarles la retención del estudio.

Según Loreto Delgado Boa (2013), se pueden realizar a la vez adaptaciones de textos, que en la actualidad se considera más apropiado respetar al máximo sus marcas características.

De este modo no se suprime una fuente informativa muy valiosa. Se debe seguir las siguientes orientaciones en una adaptación textual:

Preparación:

Partir del nivel de competencias del alumnado en relación con los contenidos del tema adaptado o de los aprendizajes lingüísticos abordados. Determinar los objetivos y los contenidos pretendidos y su relación con los conocimientos previos del niño sordo.

Planificación:

Prever los recursos y las estrategias que se utilizan para la realización de la actividad y la consecución de los objetivos previstos. Emplear oraciones fluidas variando su longitud. Incluir palabras que faciliten la retención de los conceptos (palabras con alto contenido gráfico). Facilitar la comprensión del léxico añadiendo información adicional a las palabras que puedan presentar dificultades (notas, observaciones, sinónimos, antónimos, etc).

Evaluación:

Determinar la adecuación del material y de la actividad a los objetivos pretendidos. Conocer el grado de asimilación del alumno de los objetivos propuestos. Determinar los conceptos que deberán ser trabajados en posteriores sesiones. Es muy favorable que los padres colaboren con sus hijos e hijas y se informen de lo que es una pérdida auditiva, para darles la atención necesaria, al niño para que no se sienta aislado, teniendo paciencia, ya que la evolución de un niño con discapacidad auditiva es lenta. Darles cariño, afecto y facilitarles su comunicación con los demás. (Boa, 2013)

D) Andragogía

Es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto. Etimológicamente la palabra adulto, proviene de la voz latina adultus, que puede interpretarse como "ha crecido" luego de la etapa de la adolescencia. El crecimiento biológico del ser humano llega en un momento determinado al alcanzar su máximo desarrollo en sus aspectos fisiológicos, morfológicos y orgánicos; sin embargo desde el punto de vista psico-social, el crecimiento del ser humano, a diferencia de otras especies, se manifiesta de manera ininterrumpida y permanente.

(ERNESTO YTURRALDE WORLDWIDE INC., sf)

6.3.1.5 Cibernética

Se puede definir como la comunicación del hombre con la máquina.

6.3.2 Artes

El arte (del latín ars) es el concepto que 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.

(Porto & María, Definición.De, 2008)

6.3.2.1 Dibujo

Las figuras, imágenes o delineaciones que se suelen hacer de forma manual con la ayuda de algún instrumento (como un lápiz o un pincel) sobre distintos materiales se conocen

como dibujo. El término hace referencia tanto a la figura en sí como al arte que enseña a dibujar.

(Porto & María, Definición.De, 2010)

6.3.2.2 Ilustración

“Ilustración es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar). El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro” (Porto & María, Definición.De, 2009).

6.3.2.3 Fotografía

Es el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y en superficies preparadas para ello, las imágenes que se recogen en el fondo de una cámara oscura. El principio de la cámara oscura consiste en proyectar la imagen que es captada por un pequeño agujero sobre la superficie. De esta manera, el tamaño de la imagen resulta reducido y puede aumentar su nitidez. El almacenamiento de la imagen obtenida puede realizarse en una película sensible o en sensores CCD y CMOS o memorias digitales (en el caso de la denominada fotografía digital).

(Porto & Ana, Definición.De, 2009)

6.3.2.4 Cine

Es un arte y una técnica. Es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, de ahí que también se lo conozca con el nombre de séptimo arte. Y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.

Para la realización del cine es necesaria la concurrencia de muchas otras capacidades a nivel técnico, creativo y financiero, como el montaje, la fotografía, la dirección, el guionismo, la operación de cámaras, el sonido, la producción, etc., para lo cual es necesario todo un equipo de trabajo. Asimismo, pasa por varias etapas: el desarrollo, la preproducción, el rodaje, la posproducción y la distribución.

(Significados.com , sf)

6.3.2.5 Música

El término música tiene su origen del latín “musica”, que a su vez deriva del término griego “mousike” y que hacía referencia a la educación del espíritu, que era colocada bajo la advocación de las musas de las artes. Puede decirse que la música es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencios de una cierta organización. El resultado de este orden resulta lógico, coherente y agradable al oído.

(Porto & Ana, Definición.De, 2008)

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría de la Gestalt

La psicología de la Gestalt es un movimiento de la psicología que surgió a comienzos del siglo XX en suelo alemán, con teóricos como Kurt Lewin, Max Wertheimer y Kurt Koffka, entre otros.

Esta escuela sostiene que la mente se encarga de configurar, mediante diversos principios, todos aquellos elementos que se pasan a formar parte de ella gracias a la acción de la percepción o al acervo de la memoria. Para la psicología de la Gestalt, el todo es igual

a la sumatoria de sus diversas partes, pero percibimos la suma de las partes como un conjunto y no como cada parte individual.

(Porto & María, Definición.De, 2008)

6.3.3.2 Publicidad

Es el estado o cualidad de público. El término, de todas formas, suele asociarse a la divulgación de anuncios de carácter comercial para atraer a posibles compradores, usuarios o espectadores. En este sentido, los avisos publicitarios intentan informar las bondades de un producto o servicio a la sociedad con el objetivo de motivar el consumo.

(Porto & María, Definición.De, 2009)

A) Anunciar

“Hacer saber, proclamar, avisar o publicar” (Definicion-es.com, 2011).

6.3.3.3 Aprendizaje Lúdico

Según Francisco Reyes (2005), una manera de facilitar el proceso de aprendizaje y mejorar las habilidades de los participantes es por medio de juegos, de tal manera que refuerza lo aprendido o lo nuevo por aprender, por medios interactivos. El juego siempre ha sido un método de enseñanza para mostrar a los niños habilidades necesarias que realizarán en su vida cotidiana. Ofrecen la posibilidad de convertirse en un ser activo, practicar en situaciones reales, ser creativo y sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que proporciona confianza para expresarse. (párr.7)

Es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica.

6.3.3.4 Elementos de Aprendizaje

Según Carmen Lucía Guerrero, Gerente de Programas Educativos en Fundal; para un niño es más fácil aprender el lenguaje de señas, ya que desde temprana edad el niño comienza a comprender las señas para objetos que ve todos los días. La manera de enseñanza es realizar la seña y mostrarle que tipo de objeto o acción es. Las personas con sordera no aprenden a decir frases completas; ellos solo aprenden palabras básicas y concretas.

Muchas personas con esta discapacidad, con el pasar del tiempo, aprenden a leer labios y tienen la posibilidad de entender las vibraciones que genera la voz. Esto es bastante útil, ya que en ocasiones quieren mantener una conversación con una persona que no conoce el lenguaje de señas. Estos se logran comunicar leyendo los labios y algunas señas fáciles.

Utilizan distintos medios de aprendizaje, como la enseñanza de mano a mano, en la que consiste en que la persona tome su mano y le muestre que es. Por medio de libros y videos. La mejor manera de aprendizaje es mano a mano, en donde la persona logra interactuar mejor con el medio.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Nuevo Diseño Flat

Tendencias diseño web: Material Design Google, Google nos lo presentó hace ya (casi) un par de años, la digievolución de lo que ya era una realidad. Lo llamó Material design. Dicen que para su creación se inspiraron en la tinta y el papel.

No sabemos si esta historia es más un cuento que un hecho real. Lo que está claro es que se incorporaron efectos de profundidad, sombras, animaciones y transiciones que mejoraron sustancialmente las interacciones dentro de sus aplicaciones.

6.3.4.2 Animaciones

Tendencias diseño web: Animación de Slack

No es ningún secreto que las animaciones bien utilizadas enriquecen notablemente la experiencia dentro de cualquier web, sea cual sea su propósito. Utilizándolas conseguirás generar una experiencia más rica y memorable. Estas son algunas de las técnicas más populares:

Parallax: requiere interacción por parte del usuario, genera ritmo (o lo rompe) ayuda a contar historias y, en consecuencia, potencia el contenido.

(Cristina, sf)

Scroll Effect: requiere interacción por parte del usuario, en este caso el usuario hace clic en un botón y esta acción lo lleva a un segmento de la misma página.

6.3.4.3 Reponsive Design

El diseño web responsive o adaptativo es una técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos. Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles. Se trata de redimensionar y colocar los elementos de la web de forma que se adapten al ancho de cada dispositivo permitiendo una correcta visualización y una mejor experiencia de usuario.

Se caracteriza porque los layouts (contenidos) e imágenes son fluidos y se usa código media-queries de CSS3. El diseño responsive permite reducir el tiempo de desarrollo, evita los contenidos duplicados, y aumenta la viralidad de los contenidos ya que permite compartirlos de una forma mucho más rápida y natural.

(40 de Fiebre, sf)

6.3.4.4 Landign Page

Una landing page, o página de aterrizaje, es una página web diseñada específicamente para convertir visitantes en leads. El funcionamiento es sencillo: si ofrecemos algo que seduzca al usuario, éste estará más dispuesto a dejar información a través de un formulario, si con ello va a conseguir acceso a éste y otros contenidos de interés.

(40 de Fiebre, sf)

Generalmente este tipo de páginas están desarrolladas por segmentos o bloques en una sola página, y cada segmento se coloca uno después que otro.

Capítulo VII

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

7.1.2 Comunicación Digital

La utilización de la comunicación digital (OTL) en el proyecto es sumamente importante, ya que se gestionará una campaña en red social Facebook. La teoría está implícita en este medio, la difusión de la campaña llegará de esta forma al mercado objetivo, de una forma más efectiva que en medios tradicionales (ATL) o medios impresos, la llegada de la información al interlocutor será más rápida y efectiva.

7.1.3 Diseño Gráfico

Es una técnica que permite comunicar una idea de forma más fácil, práctica y gráficamente, esta técnica accede a desarrollar el proyecto de forma creativa y ayuda a crear composiciones estéticas para el proyecto.

7.1.4 Diseño Web

Como bien se expone anteriormente, no trata sólo de la estética de un desarrollo web sino de la planificación del mismo y su funcionalidad, el conocimiento de esta rama del diseño es indispensable para el desarrollo del proyecto ya que permite el desarrollo de una página web (Landing Page).

7.1.5 Semiología

La ciencia que estudia el signo permite al proyecto utilizar los signos y símbolos adecuados para connotar el mensaje adecuado, todos los signos empleados dentro del

proyecto se analizan desde un punto semiológico para enviar el mensaje adecuado por medio de imágenes al grupo objetivo.

7.1.6 Psicología Del Color

Esta permite emplear los colores adecuados para transmitir una emoción o una idea por medio del color. La utilización del color adecuado para impactar de la forma deseada al mercado objetivo es lo que se desea en el proyecto.

7.1.7 Cibernética

Ya que se define como la comunicación entre el hombre y la máquina, trata de crear una interfaz amigable, agradable e intuitiva para el desarrollo del proyecto (Interfaz de la página web).

7.1.8 Ilustración

Se convierte en una herramienta para crear un mensaje de forma gráfica, el dibujo es una forma de comunicar un mensaje. Con esta técnica se puede enviar un mensaje de forma gráfica dentro del proyecto.

7.1.9 Fotografía

Esta sirve como un apalancamiento del material del proyecto, ya que comunica de forma visual un mensaje. El dicho “una imagen dice más que mil palabras”, es algo que se aplica en esta ocasión, la fotografía apoya de forma visual los mensajes del proyecto, y en conjunto con el texto se logra la comunicación del mensaje deseado.

7.1.10 Cine

En la propuesta del proyecto se plantea un material audiovisual, este es el que más impacta en una red social, por lo que es importante crear un material audiovisual que cumpla con la tarea de impactar de forma positiva dentro del proyecto.

7.1.11 Música

En el material audiovisual se implementará una música de fondo; la música tiene la cualidad de dar un ambiente y proyectar emociones, al colocar una música adecuada se puede impactar aún más dentro del material audiovisual.

7.1.12 Nuevo Diseño Flat

En el diseño web la tendencia es un diseño limpio y plano, sin degradados, esta estrategia también se tomará, ya que el objetivo es la mezcla de la línea gráfica infantil de la fundación y de una línea gráfica corporativa, ya que el mercado objetivo es de clase AB y C1.

7.1.13 Animaciones

Scroll Effect: Se utilizará este efecto, ya que se genera un contenido interactivo y de forma funcional dentro de la página, un movimiento suave para ir de un segmento a otro.

7.1.14 Responsive Design

La página web tendrá un diseño responsive, adaptable a todo tipo de tamaños de pantalla de los dispositivos. Esto con el fin de crear una interfaz agradable e intuitiva de navegación de la página web dentro de dispositivos móviles. Se ha comprobado que las personas con dispositivos móviles navegan en internet 80% del tiempo en su dispositivo móvil.

7.1.15 Landign Page

El diseño de la página web será hecho en un formato de landign page, ya que es más interactivo y de esta forma la página estará optimizada (el tiempo de carga será menor), ya que todos los datos de la página cargan de una sola vez.

7.2 Conceptualización:

7.2.1 Método:

7.2.1.1 Analogías

Consiste en resolver un problema mediante un rodeo: en vez de atacarlo de frente se compara ese problema o situación con otra cosa. William Gordon, creador de la Sinéctica (método creativo basado en el uso de las analogías) insistía en que "se trata de poner en paralelo mediante este mecanismo unos hechos, unos conocimientos o unas disciplinas distintas".

7.2.1.2 Procedimiento:

1. Saber cuál es el problema

Ejemplo: Fabricar una bañera que ocupe el menor espacio posible.

2. Generación de las ideas

Esta segunda fase es la de alejamiento del problema con la imaginación. Es la fase imaginativa y producimos analogías, circunstancias comparables.

El grupo ha propuesto como analogías la cascada, el ciclón, el molino de agua...

3. Selección de las ideas

La tercera fase es la de seleccionar: tenemos una larga lista de analogías y es el momento de seleccionar las que consideremos más adecuadas y cruzarlas con el problema.

7.2.1.3 Desarrollo:

1. Saber cuál es el problema:

Desarrollar una campaña de comunicación digital para informar sobre la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva con el fin de conseguir inversores que compren aparatos “Talk Box” para la fundación FUNDAL.

2. Generación de las ideas:

- Aprender
- Travesura
- Juego
- Niños
- Comprender
- Entender
- Saber
- Jugar
- Llamar
- Hablar
- Sentido
- Prender
- Encender
- Vibrar

3. Selección de las ideas:

“La Travesura de Aprender.”

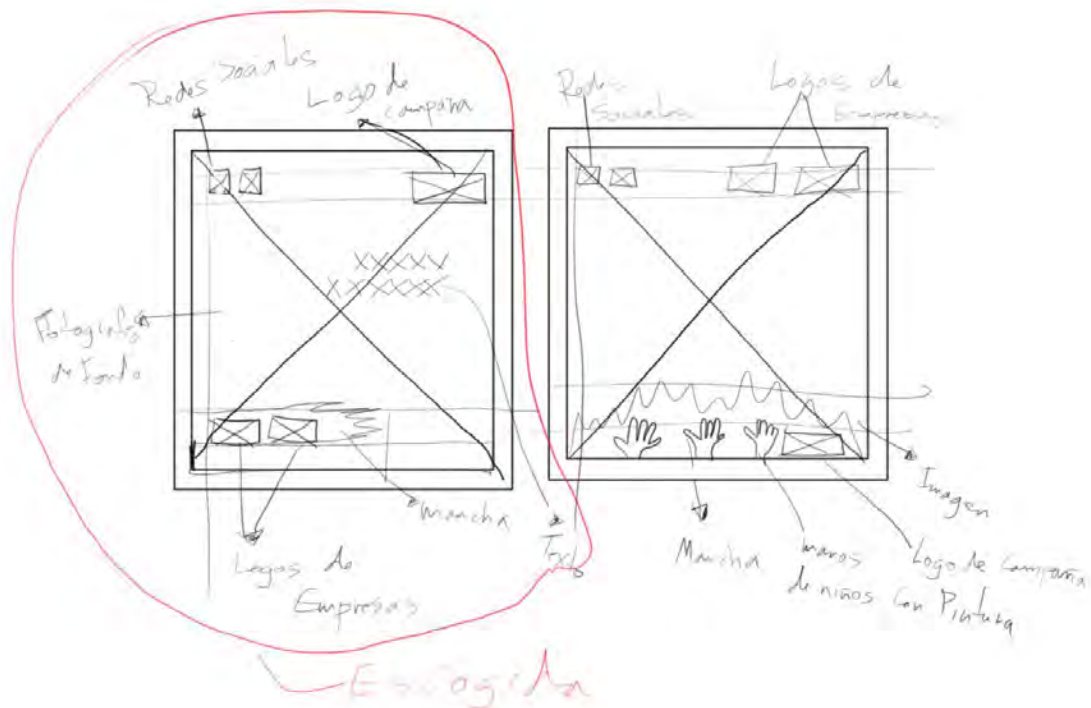
7.2.2 Definición del concepto:

Ta-Tán: La Travesura de Aprender.

Justificación:

Cuando se es niño se aprende divirtiendo. Es una manera de crecer y de tomar experiencias de aprendizaje. Toda persona, cuando fue niño, realizó travesuras, que era un momento divertido y lleno de adrenalina; a partir de ello se lograba tener un aprendizaje tanto bueno como malo. Pero nunca nada quedaba sin ninguna enseñanza, por ello se utiliza este concepto creativo, ya que el grupo objetivo se identificará con la campaña.

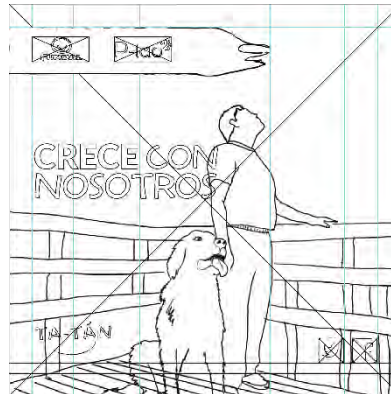
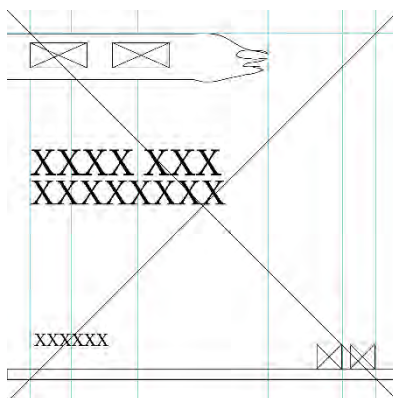
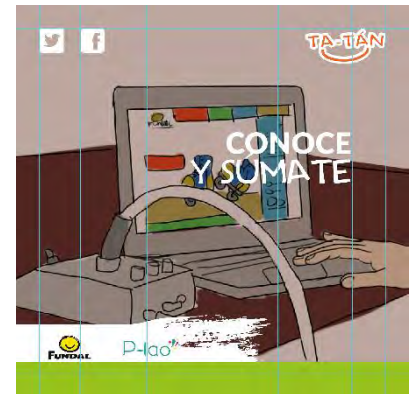
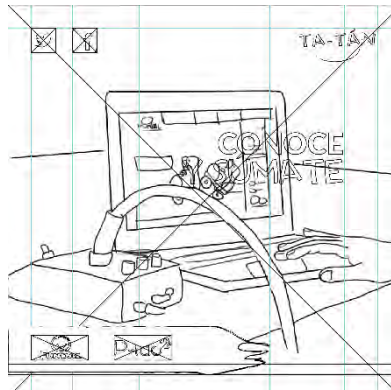
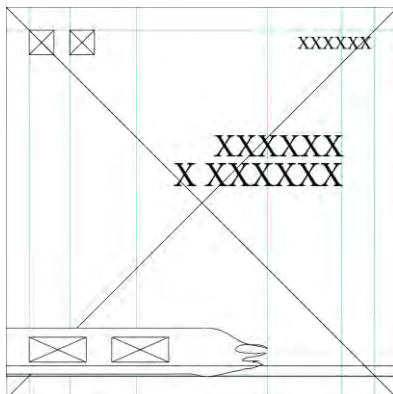
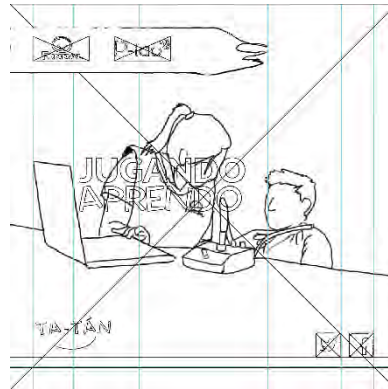
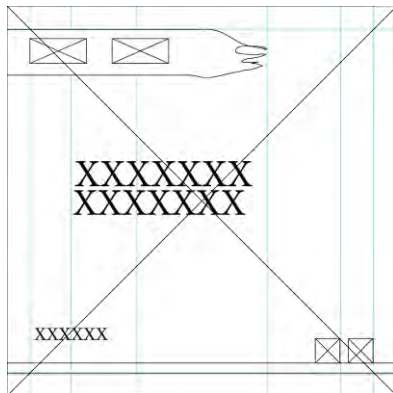
7.3 Bocetaje:



Se eligió la primera diagramación de la propuesta empleada.

7.3.1. Proceso de Bocetaje Formal

7.3.1.1 Publicaciones en Facebook

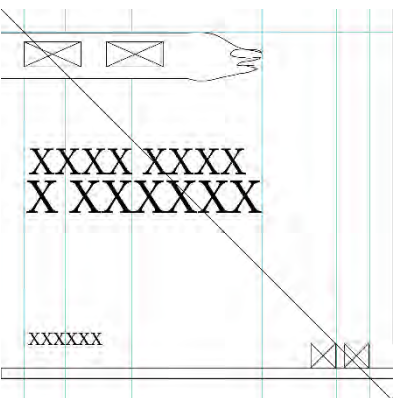
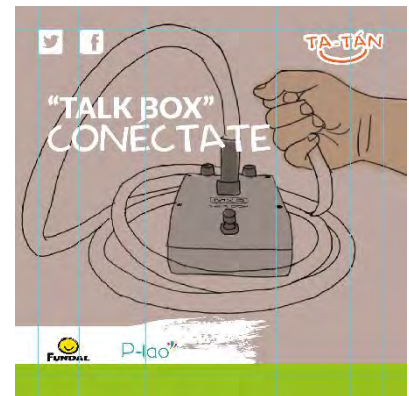
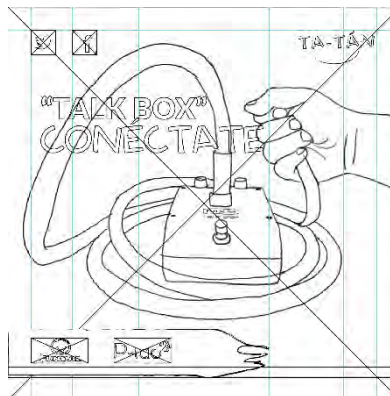
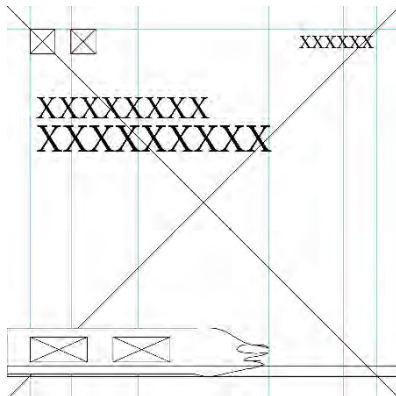


Se realiza un bocetaje básico, definiendo la retícula y las proporciones de los elementos gráficos.

En base a la retícula definida se realiza un bocetaje en blanco y negro.

En base al boceto en blanco y negro se realiza un bocetaje a color.

7.3.1.1 Publicaciones en Facebook



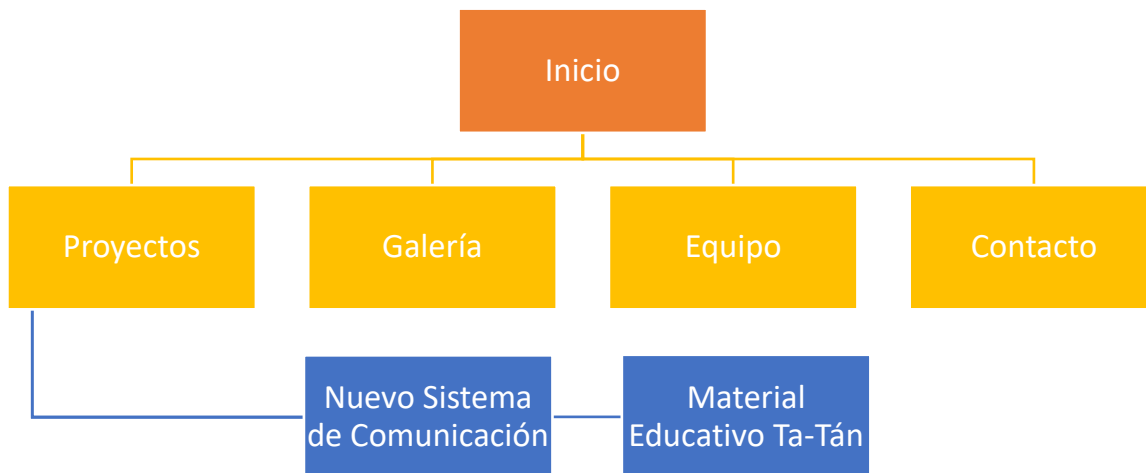
Se realiza un bocetaje básico, definiendo la retícula y las proporciones de los elementos gráficos.

En base a la retícula definida se realiza un bocetaje en blanco y negro.

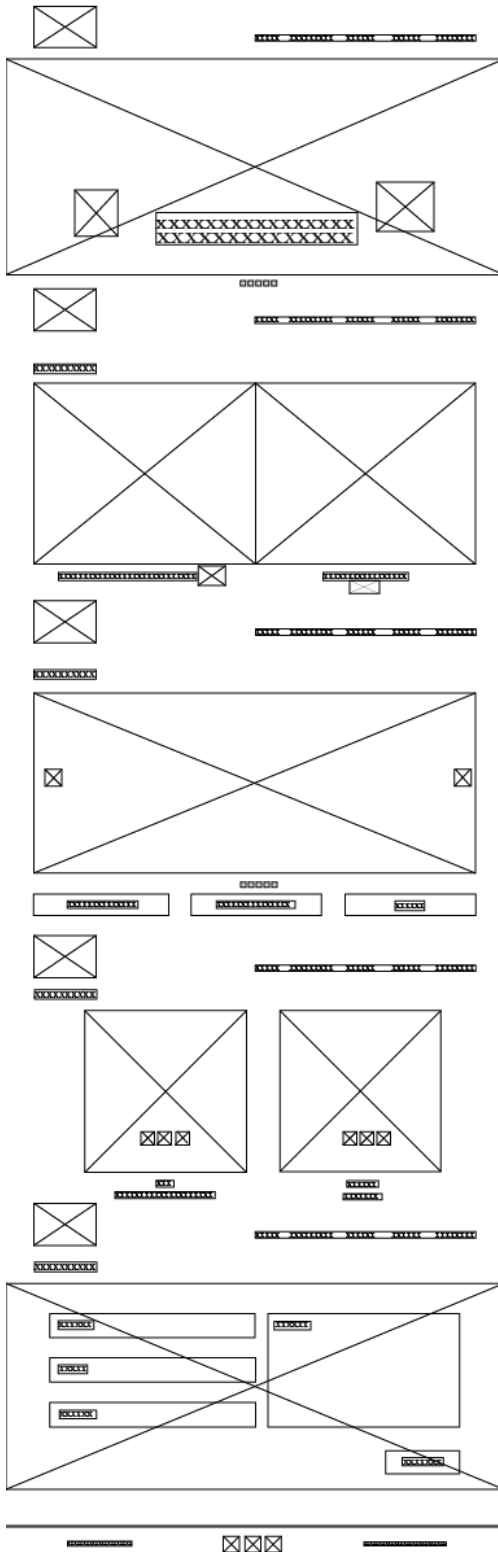
En base al boceto en blanco y negro se realiza un bocetaje a color.

7.3.1.2 Página Web

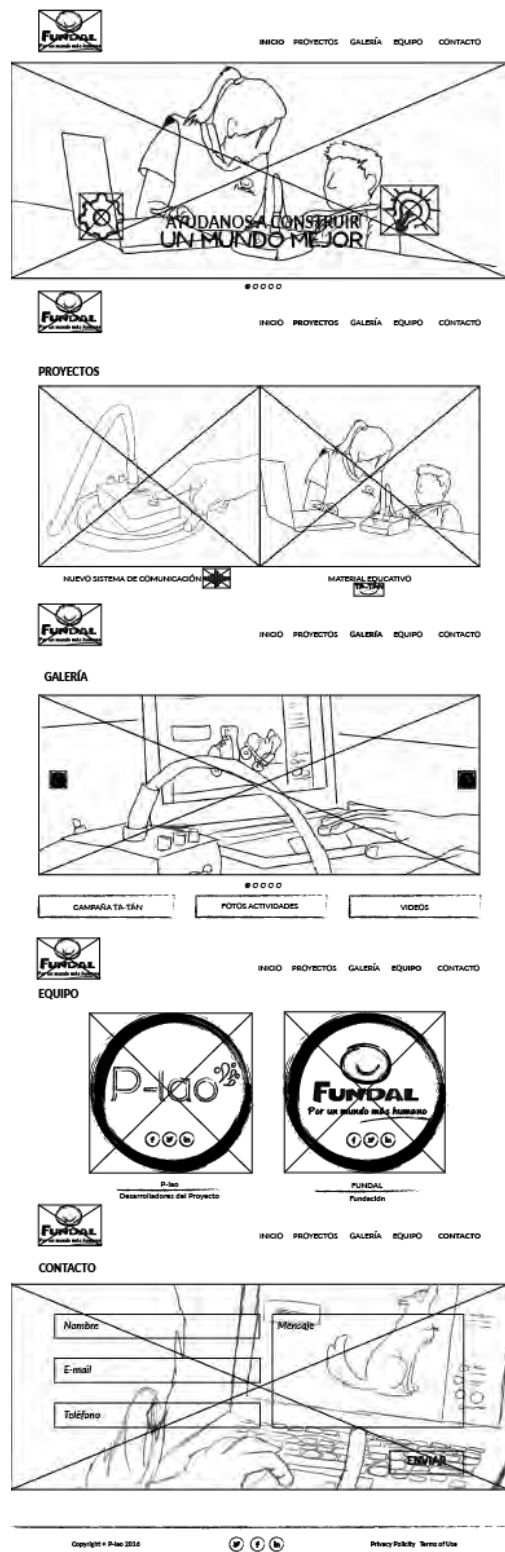
7.3.1.2.1 Mapa de Sitio



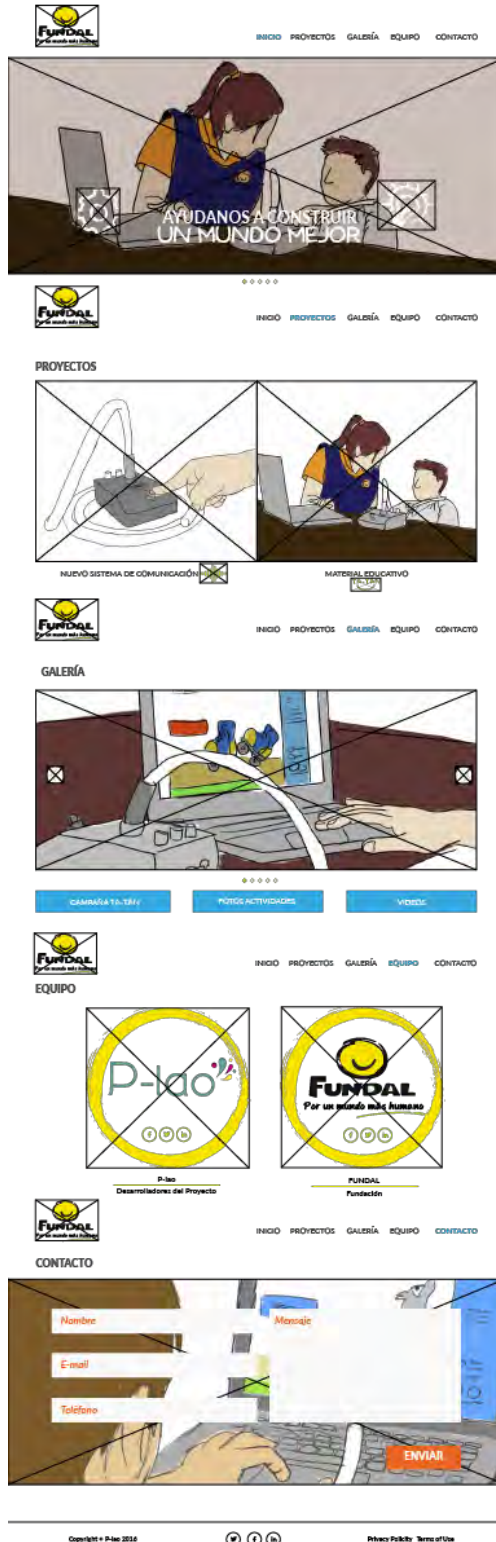
7.3.1.2.2 Bocetaje de Página Web



Se realiza un bocetaje básico, definiendo la retícula y las proporciones de los elementos gráficos.



En base a la retícula definida se realiza un bocetaje en blanco y negro.



En base al boceto en blanco y negro se realiza un bocetaje a color.

7.3.1.3 Audiovisual

7.3.1.3.1 Idea

Fundal es una institución privada, no lucrativa, desde 1997 se dedica a la inclusión educativa, social, cultural y recreativa para bebés, niños, niñas y jóvenes con sordoceguera y discapacidad múltiple.

El propósito del proyecto es promocionar la integración de las personas con discapacidad auditiva en la sociedad.

Se quiere incentivar a que las personas aporten con una donación para la compra de Talk Box; ya que actualmente necesitan el dispositivo, para que se lleve a cabo el proyecto Ta-Tán, y con ello puedan aumentar en la educación para niños con sordera.

7.3.1.3.2 Guion Escrito

Escena 1

Toma de los murales que se encuentran en las afueras de la institución.

Escena 2

Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parqueo de la institución.

Escena 3

Toma desde el parqueo de la institución, con un movimiento de cámara dirigiéndose hacia dentro de las instalaciones.

Al dirigirse hacia dentro, abre la puerta una colaboradora de la institución, dándonos la bienvenida.

Escena 4

Animación del logotipo de Fundal

Escena 5

La cofundadora de la institución (Helen Bonilla), da una pequeña introducción de lo que realiza Fundal, cómo inició, a quiénes aporta con educación, etc. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Escena 6

En el instante en que la directora Helen Bonilla nos da la introducción de a quienes le aporta y con que fin, se empleará una serie de videos, en donde se podrá observar lo que la institución realiza, y el amor que brindan en él. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Escena 7

Animación del logotipo de Ta-tán

Escena 8

Se da la introducción de qué es el juego Ta-tán e incentivar a colaborar.

Escena 9

Se describe qué es una talk box, para qué se utiliza y cómo fue la adaptación de este dispositivo con el juego ta-tán. Se presenta en un video de 306°

Escena 10

Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, que muestra cómo se utiliza y cómo el niño se divierte.

Escena 11

Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.

Escena 12

Personal de Fundal invita a personas a formar parte del cambio Ta-tan. En esta escena una colaboradora de la fundación estará dando la invitación con lenguaje de señas, de la misma manera que aparecerán los subtítulos, para aquellas personas que no conozcan el lenguaje en señas.

Escena 13

Frase motivadora, motivar a las personas a realizar las donaciones para la compra de talk box.

Escena 14

Animaciones del logotipo Fundal, Ta-tán y P-lao

7.3.1.3.3 Sinopsis

Fundal es una institución privada, no lucrativa, desde 1997 se dedica a la inclusión educativa, social, cultural y recreativa para bebés, niños, niñas y jóvenes con sordoceguera y discapacidad múltiple.

El proyecto promueve la integración de las personas con discapacidad auditiva en la sociedad. El objetivo es facilitar a las nuevas generaciones con discapacidad auditiva su interacción social, dando como resultado su integración dentro de la misma.

Se incentiva a que las personas aporten con una donación para la compra de Talk Box; ya que actualmente necesitan el dispositivo, para que se lleve a cabo el proyecto Ta-Tán, y con ello puedan aumentar en la educación para niños con sordera.

El video dura 6 minutos, en cuyos primeros 3 minutos, realiza una breve introducción sobre lo que es Fundal y a quiénes ayuda. Mostrando videos sobre las acciones que ellos realizan.

Los siguientes 3 minutos habla sobre el proyecto Ta-Tán y la innovación de la adaptación de la Talk Box. Ya con ello se incentiva al público espectador, a dar una pequeña donación para la compra de tal producto.

Fundal cuenta con el juego Ta-Tán, pero necesitan la colaboración de las personas con buen corazón, para la compra de Talk Box.

Se cierra con una animación del logotipo de Fundal, Ta-Tán y P-lao.

P-lao es la integración de los colaboradores con el juego Ta-Tán.

7.3.1.3.4 Guión Literario

Escena 1

Toma de los murales que se encuentran en las afueras de la institución.

En el escenario se puede observar que el mural consiste en:

- Una mariposa
- Una niña con alas
- Un niño con alas
- Logotipo de Fundal

La composición está de la siguiente manera: La niña se encuentra sujetando la mano al otro niño, tiene los ojos abiertos; observando hacia el cielo. Sin embargo el niño, tiene ambos ojos cerrados. Esto connota que todos somos iguales y podemos volar de la misma manera que otros, ayudándonos mutuamente.

Esta pared es patrocinada por la marca de pintura Paleta.

El mural esta pintado a mano, cuenta con degradados en partes importantes, como la de los rostros de los niños, detallando los gestos de las mejillas y los ojos.

Se pueden observar unos garabatos interpretando las nubes de colores, comunica la libertad y la belleza de la vida.

Toma 1

- *Tipo de plano* - Gran plano general: Esta toma se realizó desde la esquina, de manera que se pudiera observar el logotipo de Fundal y parte de la composición.
- *Movimiento de cámara*- Travelling presentación progresiva: Nos muestra los detalles del mural.

Toma 2

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra el gran escenario del mural.
- *Movimiento de cámara*- Travelling de seguimiento: Esta toma se realizó en el automóvil, de manera que hubiera un movimiento recto y sin paneo; logrando abarcar la parte principal del mural.

Escena 2

En esta escena se puede observar la zona recreativa y parte del parqueo de la institución.

La pared que está situada al lado contrario del mural, es de color blanca; en ella se han ido colocando las manos de los niños de la institución, algunos colaboradores, voluntarios, etc. Cada mano tiene el nombre de la persona que lo colocó y distintos colores.

Esta pared es patrocinada por la marca de pintura Paleta.

En la parte de recreación se tiene hidroponía, una mesa blanca en donde se situaron dos madres a realizar un manualidad, también una cama elástica color amarilla y azul, una fuente de cemento, unos columpios y una casa de madera con amplia vista de toda la parte frontal de Fundal.

En el parqueo se sitúan dos automóviles, uno que pertenece a la fundación y otro de un colaborador.

Se observa que para ingresar al establecimiento hay barras de seguridad, para que la persona se sujete a ella y no tenga ningún problema. Las barras fueron colocadas amarillas, ya que el color amarillo connota felicidad, alegría y el optimismo.

Toma 1

- *Tipo de plano* - El Gran plano general o Plano general largo (P.G.L.): Se muestra la zona recreativa y del parqueo de la institución.
- *Movimiento de cámara* - Travelling presentación progresiva: Nos da una vista panorámica del lugar.

Escena 3

Toma desde el inicio de la rampa para ingresar a las instalaciones de Fundal. Se observa que para ingresar al establecimiento hay barras de seguridad, para que la persona se sujete a ella y no tenga ningún problema. Las barras fueron colocadas amarillas, ya que connota felicidad, alegría y el optimismo.

Al ingresar a las instalaciones se puede observar una colaboradora de pelo liso, a la altura del hombro, lleva consigo una blusa polo de la institución. Del lado derecho se puede observar el logotipo, pantalón negro.

Nos da la bienvenida, abriéndonos la puerta de las instalaciones, con gentil sonrisa; nos indica a que entremos con toda la confianza, la puerta está abierta para quien lo necesite.

- *Tipo de plano* - El Plano medio (P.M.): Encuadra a la colaboradora a una distancia adecuada, para que se pueda observar parte del lugar y la bienvenida de ella.
- *Movimiento de cámara* – Cámara en mano: Se filma con la cámara en la mano, la hace más a gusto al espectador.

Escena 4

Animación del logotipo de Fundal

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 5

La cofundadora de la institución, Helen Bonilla, nos da una introducción de lo que realiza Fundal. Nos la da en el área de recreación. Esta sentada en una banca de madera, donde alrededor tiene plantas, un automóvil de la institución y una rampa que lleva a la casa de madera.

Tiene un traje color azul, cabello corto y perlas de aretes.

Inicialmente habla sobre Alex, que es el niño en quien se inspiraron a realizar la institución. Tras comentar el cambio que realizó Alex en sus vidas, comenta sobre a cuántos niños les brinda ayuda, y con cuántas sedes cuentan.

Amplía la información de los programas que poseen.

Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Toma 1 y 2

- *Tipo de plano* - El Plano medio (P.M.): encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.
- *Movimiento de cámara* – Estático, con dos tomas; de lado y de frente.

Escena 6

En el instante en que la directora Helen Bonilla, nos da la introducción de a quiénes le aporta y con qué fin, se emplearán una serie de videos, en donde se podrá observar lo que la institución realiza, y el amor que brindan en él. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Toma 1

Animación de dos videos, ambos horizontales.

- Video 1: Niña con ceguera, realiza terapia, para que sus movimientos sean fuertes y estables. La actividad que hace es presionar una pelota color naranja contra su pecho.
Posee unas calcetas color rosadas y lilas, pantalón azul y blusa de manga larga; cabello recogido, para que pueda efectuar sus actividades sin ninguna molestia.
- Video 2: Seis colaboradores de la fundación, desarrollan actividades de ejercicios. Cada uno tiene un niño con alguna discapacidad. Las actividades que efectúan son movimiento de articulaciones.

Algunos poseen el uniforme de Fundal y otros un uniforme distinto, dependiendo a la sede de la universidad a la que pertenezcan.

Toma 2

Animación con dos videos, ambos verticales.

- Video 1: Colaboradora de la fundación le canta a una niña con ceguera. En esta canción se le va mostrando las partes del cuerpo, como la cabeza, las rodillas, los pies, etc.

La colaboradora posee una blusa polo, color amarillo, con el logotipo del lado derecho, pantalón de lona, cabello rizado, negro.

La niña posee un suéter azul, blusa color blanca de manga larga, pantalón de lona, cabello recogido, para que no moleste en las actividades.

- Video 2: Estudiante de Universidad, que colabora con la terapia que se realiza en la fundación. Tiene un pantalón azul y playera azul, con el logotipo de su universidad. Sujeta a una niña con discapacidad leve en su vista; realizan una serie de brincos sobre una colchoneta color rojo, se puede observar la felicidad con la que realiza tal actividad.

La niña tiene un pantalón negro, calcetas moradas, blusa de manga larga color rosado.

La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.

La habitación posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 3

Animación con 1 video horizontal.

- Video 1: Colaboradoras de Fundal realizan ejercicios terapéuticos. Ambas sujetan el pie de los niños y hacen un movimiento circular con su pie. Esto para que el niño tenga movimiento en sus articulaciones y de adulto no tenga problema.

Ambas poseen el uniforme de Fundal, que es una blusa polo con el logotipo de Fundal y pantalón de lona azul.

Una colaboradora utiliza lentes, posee el cabello largo, color negro, liso.

La otra colaboradora posee cabello largo, con ondas y color castaño rojizo.

La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.

La habitación posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descanse en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 4

Animación con 3 video vertical; en los tres videos hay colaboradoras que utilizan el uniforme de Fundal, que es una blusa polo, con el logotipo de la institución, pantalón de lona azul.

- Video 1: Colaboradora sostiene a un niño con discapacidad auditiva, el niño esta jugando en la fuente, con un barco que realizaron de papel. Ella sostiene al niño para que no se golpee en ningún momento. Ella tiene el cabello recogido, para mayor movilidad.

El niño tiene un suéter azul y blusa polo blanca.

- Video 2: Colaboradora de Fundal se encuentra de rodillas sobre una alfombra de juegos de pvc que contiene el abecedario y los números. De sus manos sostiene a una niña con la que está bailando. Esta niña tiene discapacidad leve en su vista. Posee pantalón de lona azul, una chaqueta color gris, pelo recogido.

La habitación posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos formas. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

- Video 3: Colaboradora se encuentra sentada en una colchoneta color verde, ella sujeta a un niño de sus brazos, en donde se observa que realiza movimientos en sus articulaciones, esto lo realizan para terapia. Ambos se encuentran sin zapatos, solo calcetas.

Toma 5

Animación con 2 videos verticales.

- Video 1: Colaboradora de Fundal sostiene a un niño en sus brazos, dándole un abrazo y cantando con él. Sostiene en sus manos una pandereta. La colaboradora tiene consigo el uniforme de la fundación, chaleco negro, posee cabello negro, liso, a la altura del hombro.

El niño tiene una playera con serigrafía enfrente, pants negro con verde.

- Video 2: Colaboradora de Fundal, le canta a dos niños, mientras ellos están recostados sobre una colchoneta color rojo.

La colaboradora lleva consigo mismo una playera gris, con logos de algunos colaboradores hacia la institución.

Los niños tienen ropa cómoda, para poder realizar ejercicios.

Toma 6

Animación 2 videos verticales.

- Video 1: Estudiante de Universidad, el cual colabora con la terapia que se realiza en la fundación. Tiene un pantalón azul y playera azul, con el logotipo de su universidad. Sujeta a una niña con discapacidad leve en su vista; realizan una serie de brincos sobre una colchoneta color rojo, se puede observar la felicidad con la que realiza tal actividad.

La niña tiene un pantalón negro, calcetas moradas, blusa de manga larga color rosado.

La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.

La habitación posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descanse en él o realice alguna actividad de terapia.

- Video 2: Colaboradora de la fundación, le canta a una niña con ceguera. En esta canción se le va mostrando las partes del cuerpo, como la cabeza, las rodillas, los pies, etc.

La colaboradora posee una blusa polo, color amarillo, con el logotipo del lado derecho, pantalón de lona, cabello rizado, negro.

La niña posee un suéter azul, blusa color blanca de manga larga, pantalón de lona, cabello recogido, para que no moleste en las actividades.

Toma 7

Animación 2 videos, primero horizontal, segundo vertical.

- Video 1: 6 colaboradores de Fundal realizan terapia a 6 niños. Todos poseen una playera, blusa perteneciente a la institución. Cada uno tiene un niño a quien ayudan a realizar un ejercicio terapéutico. Se sitúan sobre las colchonetas de colores. Sujetan los brazos de los niños para mover sus articulaciones circularmente.
- Video 2: Colaboradora se sitúa sobre una alfombra de juegos de pvc, recostada sobre un sillón Puff. Sujeta a un niño, sentado sobre sus piernas, le realiza cariño en la cabeza. Una manera de mostrarle el cariño que le tiene. Posee una blusa color negra, con el logotipo de la institución, pantalón de lona color azul, con calcetas color negro.

Toma 8

Animación 2 videos horizontales.

- Video 1: Niña que recibe educación en la institución, tiene una pelota en las manos; esta misma la utilizan para llevar a cabo un ejercicio de terapia.
- Video 2: Cinco personas emplean terapias con tres niños, dos son colaboradoras de la institución y tres son madres de los niños. Realizan un juego entre todos, que consiste en pasarse una pelota.

Toma 9

Animación 2 videos verticales.

- Video 1: Estudiante de Universidad, el cual colabora con la terapia que se realiza en la fundación. Tiene un pantalón azul y playera azul, con el logotipo de su universidad. Sujeta a una niña con discapacidad leve en su vista; realizan una serie de brincos sobre una colchoneta color rojo, se puede observar la felicidad con la que realiza tal actividad.

La niña tiene un pantalón negro, calcetas moradas, blusa de manga larga color rosado.

La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.

La habitación posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

- Video 2: Colaboradora se sitúa sobre una alfombra de juegos de pvc, recostada sobre un sillón Puff. Sujeta a un niño, sentado sobre sus piernas, le realiza cariño en la cabeza. Una manera de mostrarle el cariño que le tiene. Posee una blusa color negra, con el logotipo de la institución, pantalón de lona color azul, con calcetas color negro.

Toma 10

Animación 3 videos verticales.

- Video 1: Colaboradora de la institución realiza actividad con un niño con la discapacidad de la vista. Ambos realizan la comida pupusas. Esto sirve para que el niño tenga actividades diferentes y pueda manejar sus manos de mejor manera, con ello siente diferentes tipos de texturas.
- Video 2: Colaboradora de Fundal sostiene a un niño en sus brazos, dándole un abrazo y cantando con él. Sostiene en sus manos una pandereta.

La colaboradora tiene consigo el uniforme de la fundación, chaleco negro, posee cabello negro, liso, a la altura del hombro.

El niño tiene una playera con serigrafía enfrente, pants negro con verde.

- Video 3: Una madre se sitúa con su niña, realiza actividad con el material periódico. La abraza y se puede ver el amor que le tiene.

Toma 11

Animación 2 videos horizontales.

- Video 1: Cinco personas realizan terapias con tres niños, dos son colaboradoras de la institución y tres son madres de los niños. Efectúan una terapia, consiste en mover las piernas de arriba, abajo.
- Video 2: Colaboradores de la institución sujetan a niños; algunos los sostienen con sus brazos, otros les sujetan las manos para que ellos den los pasos y uno de ellos se encuentra en silla de ruedas. Todos colaboran en la implementación de un baile de una serie televisiva (el Chavo del 8).

Toma 12

Animación 2 videos verticales.

- Video 1: Colaboradora hace una manualidad con un niño. Ella sujeta la mano del niño para que puedan realizar una serie de líneas, para más tarde cortarlas y así elaborar unos pequeños banderines.
- Video 2: Niño de la institución juega con un voluntario; ambos juegan con una pelota.
Se puede observar la felicidad al efectuar la actividad.

Toma 13

Animación de 1 video horizontal.

- Video 1: Colaboradora da el saludo hacia niños con discapacidades. Realiza una seña de mano a mano. Esta consiste en sujetar la mano del niño y emplea la acción, esto conlleva a que el niño tenga mayor retención en la acción.

Escena 7

Animación del logotipo de Ta-tán

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 8

Se da la introducción de que es el juego Ta-tán e incentivando a colaborar.

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
 - *Movimiento de cámara* – Ninguno
- *Texto en pantalla 1*
 Texto: LA TRAVESURA DE APRENDER

 Color fondo: Anaranjado

 Tipografía: DK Midnight Chalker
 - *Texto en pantalla 2*
 Texto: Conoce Ta-tan y súmate

Color fondo: Verde

Tipografía: Century Gothic, Powerhouse Era

○ *Texto en pantalla 3*

Texto: Sabemos que los niños aprenden jugando

Color fondo: Blanco

Tipografía: DK Midnight Chalker

○ *Texto en pantalla 4*

Texto: Por eso iniciamos un nuevo método de aprendizaje para niños con sordera

Color fondo: Celeste

Tipografía: Century Gothic, DK Midnight Chalker, Lato

○ *Texto en pantalla 5*

Texto: Ta-Tán es un juego en donde el niño aprende las palabras por medio de vibraciones

Color fondo: Verde

Tipografía: Powerhouse Era, Lato, Bebas

○ *Texto en pantalla 6*

Texto: El niño podrá aprender por medio de la computadora y un dispositivo llamado

TALK BOX

Color fondo: Anaranjado

Tipografía: Lato, Century Gothic, Bebas

○ *Texto en pantalla 7*

Texto: La Talk Box se conecta al computador, se abre el juego y estará listo para su uso

Color fondo: Celeste

Tipografía: Lato, Caviar Dreams, Bebas

○ *Texto en pantalla 8*

Texto: Después de la práctica podrá aprender las vibraciones de las palabras y habrá una mejor comunicación

Color fondo: Amarillo

Tipografía: Lato, Caviar Dreams, Bebas

Escena 9

Se describe que es una talk box, para qué se utiliza y cómo fue la adaptación de este dispositivo con el juego Ta-Tán. Se presenta en un video de 306°. Mientras se reproduce el video, se efectuarán unas ventanas emergentes con datos importantes sobre la Talk Box.

- *Tipo de plano* - Plano conjunto (P.C.): Es el encuadre en donde se toman la acción del sujeto principal con lo más cercano.
 - *Movimiento de cámara* – Ninguno
- Pop texto en pantalla 1
- Texto: La talk box es un dispositivo usado para fines musicales
- Color texto: Celeste
- Color fondo: Blanco

Tipografía: Bebas, Century Gothic, Lato

- Pop texto en pantalla 2
 Texto: En este caso se utiliza para la conversión de las palabras a vibraciones

Color texto: Blanco

Color fondo: Celeste

Tipografía: Century Gothic, Bebas, Lato

- Pop texto en pantalla 3
 Texto: Ayuda al niño a aprender e identificar las vibraciones de cada palabra

Color texto: Verde

Color fondo: Blanco

Tipografía: Century Gothic, Bebas

Escena 10

Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, mostrando cómo se utiliza y cómo el niño se divierte.

Toma 1

El niño sujeta el tubo de la Talk Box con sus manos; la colaboradora reproduce el juego

Ta-Tán. El niño lo observa con intriga y al momento que siente las vibraciones, siente y se observa la felicidad que el juego le produce. Mientras se reproducen los videos, se efectuarán unas ventanas emergentes con datos.

- *Tipo de plano* - Plano medio corto: El Plano medio corto (P.M.C.) encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la mitad del torso. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

- *Movimiento de cámara* – Ninguno
- Pop texto en pantalla 1
Texto: Aprende con la innovación de la tecnología

Color texto: Celeste

Color fondo: Blanco

Tipografía: Bebas, Century Gothic, Lato

Toma 2

- *Tipo de plano* - El Plano americano (P.A.), se denomina también plano medio largo o plano de 3/4, encuadra desde la cabeza hasta las rodillas.
- *Movimiento de cámara* – zoom hacia la computadora.

- Pop texto en pantalla 2
Texto: Prendiendo los sentidos

Color texto: Blanco

Color fondo: Ninguno

Tipografía: Bebas

Toma 3

- *Tipo de plano* - Plano detalle: También llamado “plano primerísimo”. Este plano se utiliza para destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante que el espectador se de cuenta para seguir correctamente la trama.
- *Movimiento de cámara* – zoom hacia la computadora.

Escena 11

Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
 - *Movimiento de cámara* – Ninguno
- *Texto en pantalla 1*
 Texto: ¿Quieres involucrarte con el juego Ta-tán?

Color fondo: Celeste

Tipografía: Caviar Dreams, Century Gothic, Powerhouse Era

- *Texto en pantalla 2*
 Texto: Te invitamos a que aportes con una donación para la compra de talk box

Color fondo: Anranjado

Tipografía: Caviar Dreams, Bebas, Lato

Escena 12

Personal de Fundal invita a personas a formar parte del cambio Ta-tan. En esta escena una colaboradora de la fundación estará dando la invitación con lenguaje de señas, de la misma manera que aparecerán los subtítulos, para aquellas personas que no conozcan el lenguaje de señas.

- *Tipo de plano* - El Plano medio (P.M.) encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.

 - *Movimiento de cámara* – Ninguno
- *Texto en pantalla 1*
Texto: Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán

Escena 13

Frase motivadora, incentivando a las personas a realizar las donaciones para la compra de talk box.

Las palabras de incentivación, nos la da en el área de recreación, alrededor tiene plantas y un automóvil de la institución.

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
 - *Movimiento de cámara* – Ninguno
- *Texto en pantalla 1*
 Texto: Aporta en la educación, aporta una talk box

Color fondo: Celeste

Tipografía: Caviar Dreams, Bebas y Lato

- *Texto en pantalla 2*
 Texto: Contáctanos para tus donaciones

Color fondo: Celeste

Tipografía: Bebas, Caviar Dreams y Lato

Escena 14

Animaciones del logotipo Fundal, Ta-Tán y P-lao

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

GUIÓN TÉCNICO

Escena 1

Toma de los murales que se encuentran en las afueras de la institución.

Toma 1

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. En este caso se muestra el mural de Fundal, desde una esquina.
- *Movimiento de cámara*- Travelling presentación progresiva: Nos muestra los detalles de un objeto. Nos muestra los detalles de algo, que, en este caso, también está viendo el personaje, por lo que además, sería un plano subjetivo. Se muestra el detalle que se tiene en el mural.

Toma 2

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud.
- *Movimiento de cámara*- Travelling de seguimiento: La cámara sigue al sujeto, justo detrás de él, descubriendo el entorno al mismo tiempo que lo hace el sujeto.

Se sigue el arte que se encuentra en la pared.

Escena 2

Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parqueo de la institución.

Toma 1

- *Tipo de plano* - El Gran plano general o Plano general largo (P.G.L.): muestra un gran escenario o una multitud.
Se muestra la zona recreativa y del parqueo de la institución.
- *Movimiento de cámara* - Travelling presentación progresiva: Nos muestra los detalles de un objeto.

Escena 3

Toma desde el parqueo de la institución, con un movimiento de cámara dirigiéndose hacia dentro de las instalaciones.

Al dirigirse hacia dentro, abre la puerta una colaboradora de la institución, dándonos la bienvenida.

- *Tipo de plano* - El Plano medio (P.M.): encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.

- *Movimiento de cámara* – Cámara en mano: Se filma con la cámara en la mano, sin trípodes, produce una sensación de realismo, de vídeo doméstico, y hace más creíble la escena.

Escena 4

Animación del logotipo de Fundal

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 5

La cofundadora de la institución (Helen Bonilla), da una pequeña introducción de lo que realiza Fundal, cómo inicio, a quiénes aporta con educación, etc. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Toma 1 y 2

- *Tipo de plano* - El Plano medio (P.M.): encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.

- *Movimiento de cámara* – Estático

Escena 6

En el instante en que la directora Helen Bonilla, nos da la introducción a quienes le aporta y con qué fin, se empleará una serie de videos, en donde se podrá observar lo que la institución realiza, y el amor que brindan en él. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Tomas

1. *Tipos de planos*

- 1.1. El plano conjunto (P.C.): es el encuadre en donde se toman la acción del sujeto principal con lo más cercano.

- 1.2. Plano detalle: También llamado “plano primerísimo”. Este plano se utiliza para destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante que el espectador se de cuenta para seguir correctamente la trama.

- 1.3. Plano general: Muestra con detalle el entorno que rodea al sujeto o al objeto, como un amplio escenario.

- 1.4. Gran plano general: El Gran plano general o Plano general largo (P.G.L.) muestra un gran escenario o una multitud.

- 1.5. Plano medio: El Plano medio (P.M.) encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.

- 1.6. Plano medio corto: El Plano medio corto (P.M.C.) encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la mitad del torso. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

- *Movimientos de cámara*
 - Cámara en mano: Se filma con la cámara en la mano, sin trípodes, produce una sensación de verismo, de vídeo doméstico, y hace más creíble la escena.
 - Travelling presentación progresiva: Nos muestra los detalles de un objeto.
 - Travelling de seguimiento: La cámara sigue al sujeto, justo detrás de él, descubriendo el entorno al mismo tiempo que lo hace el sujeto.
 - Este movimiento panorámico nos introduce en un nuevo escenario de la película.

Escena 7

Animación del logotipo de Ta-tán

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 8

Se da la introducción de que es el juego Ta-tán e incentivando a colaborar.

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 9

Se describe que es una talk box, para que se utiliza y como fue la adaptación de este dispositivo con el juego Ta-Tán. Se presenta en un video de 306°

- *Tipo de plano* - Plano conjunto (P.C.): Es el encuadre en donde se toman la acción del sujeto principal con lo más cercano.
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 10

Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, mostrando como se utiliza y mostrando como el niño se divierte.

Toma 1

- *Tipo de plano* - Plano medio corto: El Plano medio corto (P.M.C.) encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la mitad del torso. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Toma 2

- *Tipo de plano* - El Plano americano (P.A.), se denomina también plano medio largo o plano de 3/4, encuadra desde la cabeza hasta las rodillas.
- *Movimiento de cámara* – zoom hacia la computadora.

Toma 3

- *Tipo de plano* - Plano detalle: También llamado “plano primerísimo”. Este plano se utiliza para destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante que el espectador se dé cuenta para seguir correctamente la trama.
- *Movimiento de cámara* – zoom hacia la computadora.

Escena 11

Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán

- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 12

Personal de Fundal invita a personas a formar parte del cambio Ta-tan. En esta escena una colaboradora de la fundación estará dando la invitación con lenguaje de señas, de la misma manera que aparecerán los subtítulos, para aquellas personas que no conozcan el lenguaje en señas.

- *Tipo de plano* - El Plano medio (P.M.) encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

Escena 13

Frase motivadora, incentivando a las personas a realizar las donaciones para la compra de talk box.



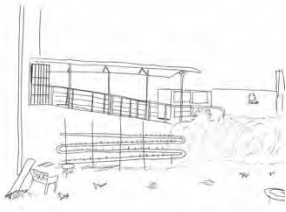

- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
- *Movimiento de cámara* – Ninguno



Escena 14




Animaciones del logotipo Fundal, Ta-Tán y P-lao

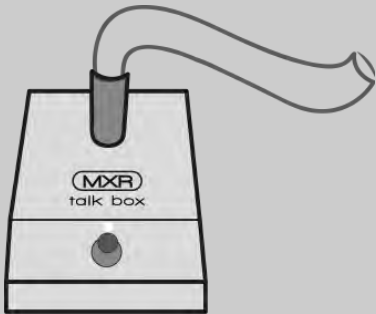


- *Tipo de plano* - Gran plano general: muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Ta-Tán
- *Movimiento de cámara* – Ninguno

7.3.1.3.5 Guion Audiovisual – Storyboard

Escena	Descripción	Audios	Story Board
1	Tomas de los murales que se encuentran en el exterior de FUNDAL.	Introducción del video con música que proyecte empatía con la fundación.	 
2	Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parqueo de la institución.	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la zona recreativa y del parqueo de la institución.	
3	Movimiento de cámara hacia dentro de las instalaciones,	Bienvenida a entrar dentro de la fundación, una colaboradora de	

	direccionándose a la biblioteca.	FUNDAL da la bienvenida.	
4	Animación del logotipo de Fundal	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal	
5	Una breve descripción del propósito de FUNDAL.	La cofundadora de la institución (Helen Bonilla), da una pequeña introducción de lo que realiza Fundal, cómo inició, a quiénes aporta con educación, etc. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a	

		personas con sordera.	
6	Toma de actividades que hacen los niños (recibiendo clases, jugando, realizando manualidades, etc.)	Voz en off de la Directora que habla, mientras se muestran las actividades que se realizan en FUNDAL	
7	Presentación del juego Ta-tán (animación logotipo)	Se introduce el juego mostrando su logotipo para que el espectador sepa de qué producto se va a hablar.	
8	Descripción y propósito del juego Ta-tán, con tipografía	Se da la introducción de qué es el juego Ta-tán e incentivar a colaborar.	

9	Toma de la talk box en 360°, describe la función y para que se utilizará.	Se estará explicando el propósito y función de la talk box para el juego, mientras se muestran tomas en 360° mostrar el aparato.	
10	Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, mostrando cómo se utiliza y cómo el niño se divierte.	Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán	
11	Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.	Se colocan frases, incentivar a colaborar.	

12	Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.	Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán	
13	Frase motivadora, incentivando a las personas a realizar las donaciones para la compra de talk box.	Se colocan frases, incentivar a colaborar.	
14	Animaciones del logotipo Fundal, Ta-Tán y P-lao	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal, Ta-Tán y P-lao	

7.3.1.3.6 Hoja de Diálogos

Escena 1

Toma de los murales que se encuentran en las afueras de la institución.

Diálogo – Ninguno

Escena 2

Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parqueo de la institución.

Diálogo – Ninguno

Escena 3

Toma desde el parqueo de la institución, con un movimiento de cámara dirigiéndose hacia dentro de las instalaciones.

Al dirigirse hacia dentro, abre la puerta una colaboradora de la institución, dándonos la bienvenida.

Diálogo – Ninguno

Escena 4

Animación del logotipo de Fundal

Diálogo

Texto en Pantalla:

Texto: Fundal, Por un mundo más humano

Color fondo: Blanco

Escena 5

La cofundadora de la institución (Helen Bonilla), da una pequeña introducción de lo que realiza Fundal, cómo inició, a quiénes aporta con educación, etc. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Diálogo

Directora –Fundal es una organización privada no lucrativa, creada para asegurar el acceso a la educación de los niños con sordoceguera y discapacidad múltiple.

Directora –Nace inspirada en Alex, un niño que fue abandonado en 1,996 con tan solo 5 años; y fue abandonado precisamente porque no veía y no escuchaba.

Directora –Pero no necesitó una sola palabra, para conquistar el corazón de sus nuevos padres y sus cinco hermanos.

Directora –Nunca imaginamos el cambio que iba a tener nuestra vida, luego de la llegada de Alex.

Escena 6

En el instante en que la directora Helen Bonilla, nos da la introducción de a quiénes le aporta y con qué fin, se empleará una serie de videos, en donde se podrá observar lo que la institución realiza, y el amor que brindan en él. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.

Diálogo

Directora –Fundal surge para brindar estas herramientas de comunicación a niños con sordoceguera y discapacidad múltiple y sus familias.

Directora –Actualmente atendemos más de 370 estudiantes a través de los tres programas que se llevan a cabo en cada una de las cedes.

Directora -El programa distancia que empodera comunidades, maestros, escuelas, universidades y profesionales.

Directora –Y también contamos con un programa semilla, que brinda capacitación y que ya está haciendo fronteras.

Directora –Fundal realiza actividades de sensibilización sobre el tema, tiene un programa permanente de comunicación y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer valer los derechos de las personas con discapacidad.

Directora –Y así continuar con la construcción de un mundo más humano.

Escena 7

Animación del logotipo de Ta-Tán

Diálogo

Texto en Pantalla:

Texto: Ta-Tán

Color fondo: Blanco

Escena 8

Se da la introducción de que es el juego Ta-tán e incentivando a colaborar.

Diálogos

Texto en pantalla 1

Texto: LA TRAVESURA DE APRENDER

Color fondo: Anaranjado

Tipografía: DK Midnight Chalker

Texto en pantalla 2

Texto: Conoce Ta-tan y súmate

Color fondo: Verde

Tipografía: Century Gothic, Powerhouse Era

Texto en pantalla 3

Texto: Sabemos que los niños aprenden jugando

Color fondo: Blanco

Tipografía: DK Midnight Chalker

Texto en pantalla 4

Texto: Por eso iniciamos un nuevo método de aprendizaje para niños con sordera

Color fondo: Celeste

Tipografía: Century Gothic, DK Midnight Chalker, Lato

Texto en pantalla 5

Texto: Ta-Tán es un juego en donde el niño aprende las palabras por medio de vibraciones

Color fondo: Verde

Tipografía: Powerhouse Era, Lato, Bebas

Texto en pantalla 6

Texto: El niño podrá aprender por medio de la computadora y un dispositivo llamado

TALK BOX

Color fondo: Anaranjado

Tipografía: Lato, Century Gothic, Bebas

Texto en pantalla 7

Texto: La Talk Box se conecta al computador, se abre el juego y estará listo para su uso

Color fondo: Celeste

Tipografía: Lato, Caviar Dreams, Bebas

Texto en pantalla 8

Texto: Después de la práctica podrá aprender las vibraciones de las palabras y habrá una mejor comunicación

Color fondo: Amarillo

Tipografía: Lato, Caviar Dreams, Bebas

Escena 9

Se describe qué es una talk box, para qué se utiliza y cómo fue la adaptación de este dispositivo con el juego ta-tán. Se presenta en un video de 306°

Diálogo

Pop texto en pantalla 1

Texto: La talk box es un dispositivo usado para fines musicales

Color texto: Celeste

Color fondo: Blanco

Tipografía: Bebas, Century Gothic, Lato

Pop texto en pantalla 2

Texto: En este caso se utiliza para la conversión de las palabras a vibraciones

Color texto: Blanco

Color fondo: Celeste

Tipografía: Century Gothic, Bebas, Lato

Pop texto en pantalla 3

Texto: Ayuda al niño a aprender e identificar las vibraciones de cada palabra

Color texto: Verde

Color fondo: Blanco

Tipografía: Century Gothic, Bebas

Escena 10

Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, muestra cómo se utiliza y cómo el niño se divierte.

Diálogos

Pop texto en pantalla 1

Texto: Aprende con la innovación de la tecnología

Color texto: Celeste

Color fondo: Blanco

Tipografía: Bebas, Century Gothic, Lato

Pop texto en pantalla 2

Texto: Prendiendo los sentidos

Color texto: Blanco

Color fondo: Ninguno

Tipografía: Bebas

Escena 11

Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.

Diálogos

Texto en pantalla 1

Texto: ¿Quieres involucrarte con el juego Ta-tán?

Color fondo: Celeste

Tipografía: Caviar Dreams, Century Gothic, Powerhouse Era

Texto en pantalla 2

Texto: Te invitamos a que aportes con una donación para la compra de talk box

Color fondo: Anaranjado

Tipografía: Caviar Dreams, Bebas, Lato

Escena 12

Personal de Fundal invita a personas a formar parte del cambio Ta-tan. En esta escena una colaboradora de la fundación estará dando la invitación con lenguaje de señas, de la misma manera que aparecerán los subtítulos, para aquellas personas que no conozcan el lenguaje de señas.

Diálogo

Texto en pantalla 1

Texto: Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán

Escena 13

Frase motivadora, incentivando a las personas a realizar las donaciones para la compra de talk box.

Diálogos

Texto en pantalla 1

Texto: Aporta en la educación, aporta una talk box

Color fondo: Celeste

Tipografía: Caviar Dreams, Bebas y Lato

Texto en pantalla 2

Texto: Contáctanos para tus donaciones

Color fondo: Celeste

Tipografía: Bebas, Caviar Dreams y Lato

Escena 14

Animaciones del logotipo Fundal, Ta-tán y P-lao

Diálogos

Texto en Pantalla 1:

Texto: Fundal, Por un mundo más humano

Color fondo: Blanco

Texto en Pantalla 2:

Texto: Ta-Tán

Color fondo: Blanco

Texto en Pantalla 3:

Texto: P-lao

Color fondo: Blanco

7.3.1.3.7 Hojas de Tratamiento

a. Casting

Helen de Bonilla

Fundadora de la Fundación Guatemalteca para Niños con Sordoceguera Álex (Fundal), ha saltado con perseverancia obstáculos para que personas con esta discapacidad puedan tener una vida inclusiva.

Edad: 50-60 años

Estatura: media

Cabello: Negro

Estado: Casada

Hijos: Seis

Trabajo: Institución Fundal

Puesto: Directora de la Sede

Paola Gonzales

Fisioterapeuta

Trata a personas que se están recuperando de daños físicos y a aquellas que buscan un alivio al dolor causado por problemas físicos crónicos. Ayuda a bebés, niños y adolescentes.

Edad: 20 – 30 años

Estatura: media

Cabello: Negro

Estado: Soltera

Hijos: Ninguno

Trabajo: Institución Fundal

Puesto: Fisioterapeuta

b. Props

Escena 1

Toma de los murales que se encuentran en las afueras de la institución.

En el escenario se puede observar que el mural consiste en:

- Una mariposa
- Una niña con alas
- Un niño con alas
- Logotipo de Fundal

La composición está de la siguiente manera: La niña se encuentra sujetando la mano al otro niño, tiene los ojos abiertos; observando hacia el cielo. Sin embargo el niño, tiene ambos ojos cerrados. Esto connota que todos somos iguales y podemos volar de la misma manera que otros, ayudándonos mutuamente.

Esta pared es patrocinada por la marca de pintura Paleta.

El mural esta pintado a mano, cuenta con degradados en partes importantes, como la de los rostros de los niños, detallando los gestos de las mejillas y los ojos.

Se pueden observar unos garabatos interpretando las nubes de colores, comunica la libertad y la belleza de la vida.

Escena 2

En esta escena se puede observar la zona recreativa y parte del parqueo de la institución.

La pared que está situada al lado contrario del mural, es de color blanca; en ella se han ido colocando las manos de los niños de la institución, algunos colaboradores, voluntarios, etc. Cada mano tiene el nombre de la persona que lo colocó y distintos colores.

Esta pared es patrocinada por la marca de pintura Paleta.

En la parte de recreación se tiene hidroponía, una mesa blanca en donde se situaron dos madres a realizar un manualidad, también una cama elástica color amarilla y azul, una fuente de cemento, unos columpios y una casa de madera con amplia vista de toda la parte frontal de Fundal.

En el parqueo se sitúan dos automóviles, uno que pertenece a la fundación y otro de un colaborador.

Se observa que para ingresar al establecimiento hay barras de seguridad, para que la persona se sujete a ella y no tenga ningún problema. Las barras fueron colocadas amarillas, ya que el color amarillo connota felicidad, alegría y el optimismo.

Escena 3

Se observa que para ingresar al establecimiento hay barras de seguridad, para que la persona se sujete a ella y no tenga ningún problema. Las barras fueron colocadas amarillas, ya que el color amarillo connota felicidad, alegría y el optimismo.

Al ingresar a las instalaciones se puede observar que hay una sala de espera, y recepción.

Escena 4

NINGUNA

Escena 5

La introducción que nos da Helen Bonilla, la realiza en el área de recreación, sentada en una banca de madera, donde alrededor tiene plantas, un automóvil de la institución y una rampa que lleva a la casa de madera.

Escena 6

En el instante en que la directora Helen Bonilla, nos da la introducción de a quienes le aporta y con que fin, se emplearan una serie de videos, en donde se podrá observar lo que la institución realiza, y el amor que brindan en el.

Toma 1

- Video 1 y 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 2

- Video 1: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender. Un espejo, pequeñas pelotas plásticas y diferentes objetos para que aprendan sobre las texturas.
- Video 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Toma 3

- Video 1: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 4

- Video 1: Esta escena se puede observar la zona recreativa y parte del parqueo de la institución.
La pared que esta situada al lado contrario del mural, es de color blanca; en ella se han ido colocando las manos de los niños de la institución, algunos colaboradores, voluntarios, etc. Cada mano tiene el respectivo nombre de la persona que lo colocó y tienen distintos colores.

Esta pared es patrocinada por la marca de pintura Paleta.

En la parte de recreación se encuentra una cama elástica color amarilla y azul, una fuente de cemento, unos columpios y una casa de madera que se obtiene una amplia vista de toda la parte frontal de Fundal.

- Video 2 y 3: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descanse en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 5

Video 1: Casa de madera, para que el niño pueda jugar en ella. Contiene utensilios de cocina, como una pequeña refrigeradora, comida de plástico, utensilios para comer, etc.

- Video 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 6

- Video 1: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.
- Video 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender. Un espejo, pequeñas pelotas plásticas y diferentes objetos para que aprendan sobre las texturas.

Toma 7

- Video 1 y 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Toma 8

- Video 1 y 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Toma 9

- Video 1 y 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Toma 9

- Video 1 y 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y forma

Toma 10

- Video 1: La habitación de la cocina, esta equipada con todo lo necesario. Esta es de vital importancia, ya que los niños cocinan y le ayuda a su motricidad fina.

- Video 2: Casa de madera, para que el niño pueda jugar en ella. Contiene utensilios de cocina, como una pequeña refrigeradora, comida de plástico, utensilios para comer, etc.
- Video 3: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender. Un espejo, pequeñas pelotas plásticas y diferentes objetos para que aprendan sobre las texturas.

Toma 11

- Video 1 y 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descanse en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 12

- Video 1: Habitación en donde realizan manualidades. Contiene una mesa y material reciclable, y el elementos para realizar las manualidades.
- Video 2: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender.
Posee distintos tipos de colchonetas, con colores distintos y formas.

Contiene dos sillones puffs; estos funcionan para que el niño descansa en él o realice alguna actividad de terapia.

Toma 12

- Video 1: La habitación tiene distintos colores como el rojo, verde, azul, amarillo. Posee una alfombra de juegos de pvc también son una buena alternativa para que los niños aprendan el abecedario y los números. Podrán jugar con las letras y a la vez aprender. Un espejo, pequeñas pelotas plásticas y diferentes objetos para que aprendan sobre las texturas.

Escena 7

NINGUNA

Escena 8

NINGUNA

Escena 8

Talk box sobre un ciclorama.

Escena 9

- Video 1: Habitación en donde realizan manualidades. Contiene una mesa y material reciclable, y el elementos para realizar las manualidades.

Escena 10

- Video 1:Habitación en donde realizan manualidades. Contiene una mesa y material reciclable, y el elementos para realizar las manualidades.

Escena 11

NINGUNO

Escena 12

- Área de recreación, sentada en una banca de madera, donde alrededor tiene plantas, un automóvil de la institución y una rampa que lleva a la casa de madera.

Escena 13

NINGUNO

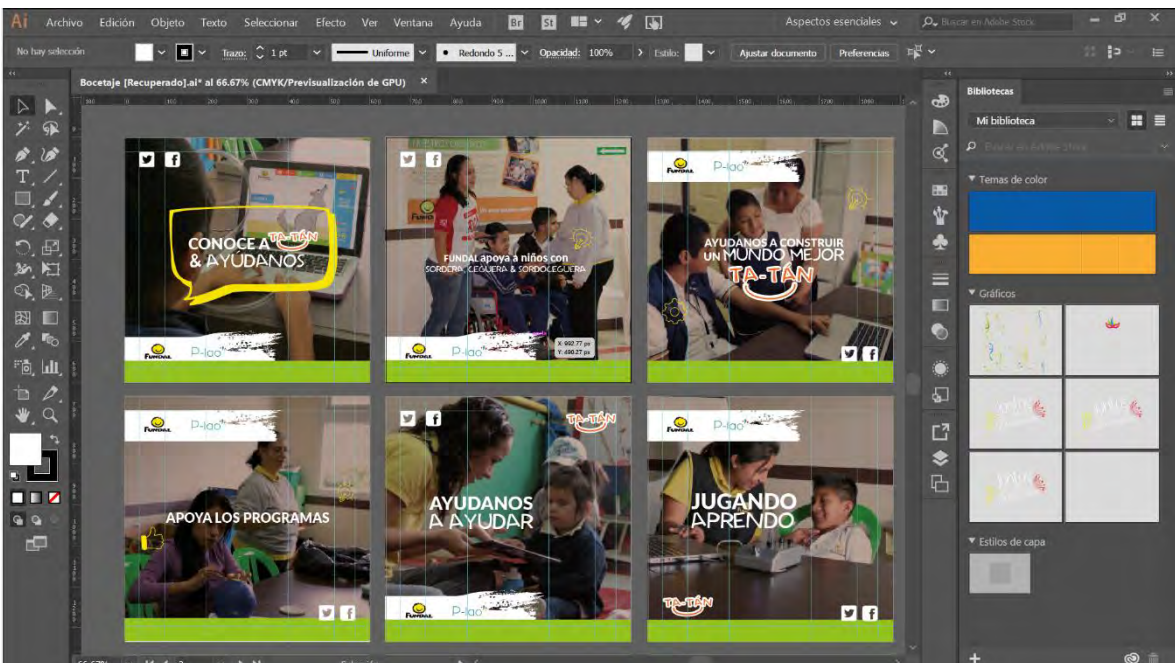
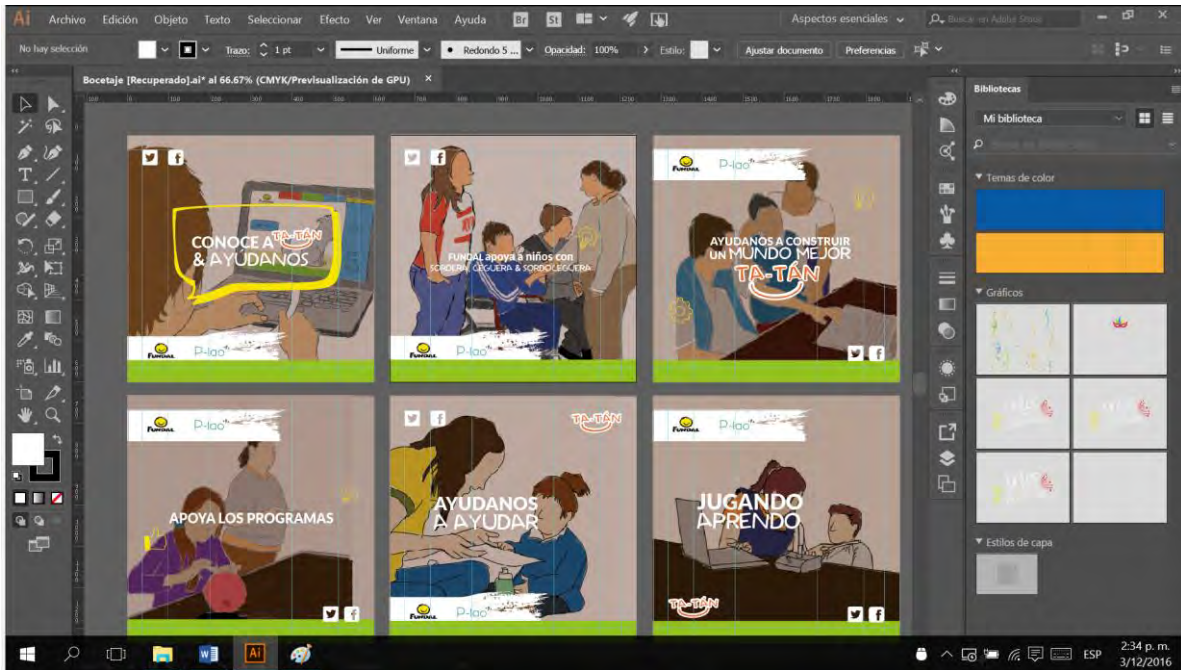
c. Scoting

Escenas:

- Mural en las afueras de la institución
- Estacionamiento y área de recreación
- Habitación para la terapia
- Habitación de la clase de sordera
- Cocina

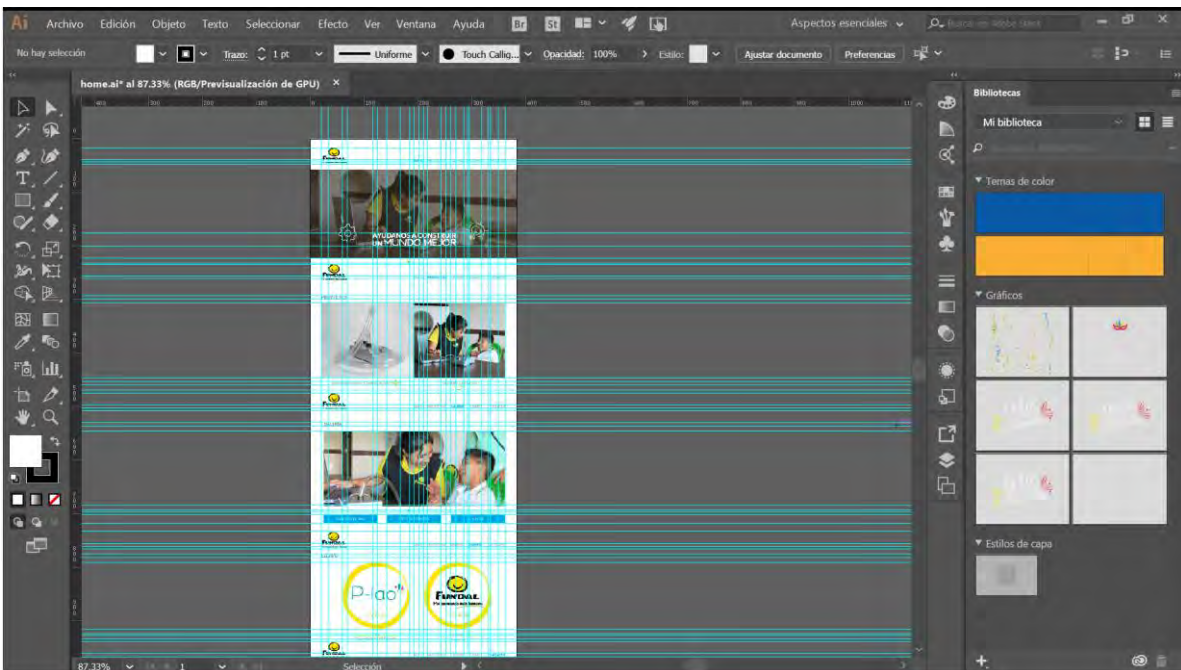
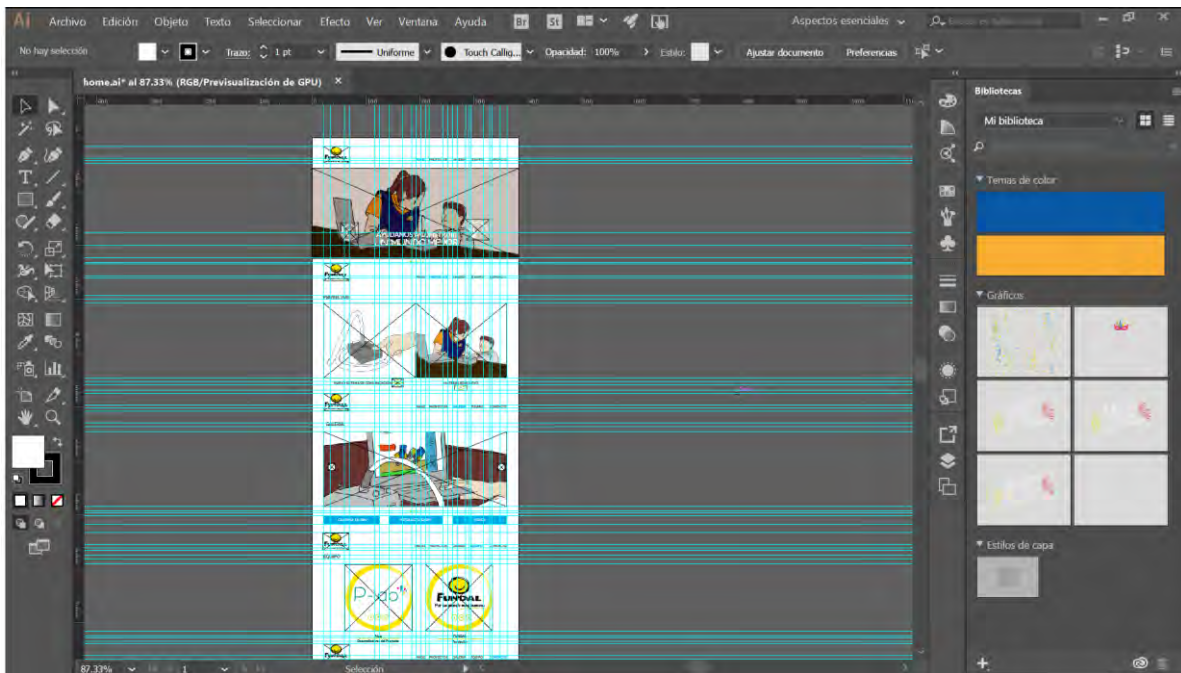
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:

7.3.2.1 Publicaciones en Facebook



Se realizan los artes finales de las publicaciones de red social Facebook, basados en el bocetaje.

7.3.2.2 Página Web



Se realizan los artes finales de la página web basados en la línea gráfica del bocetaje.

7.3.2.2 Página Web

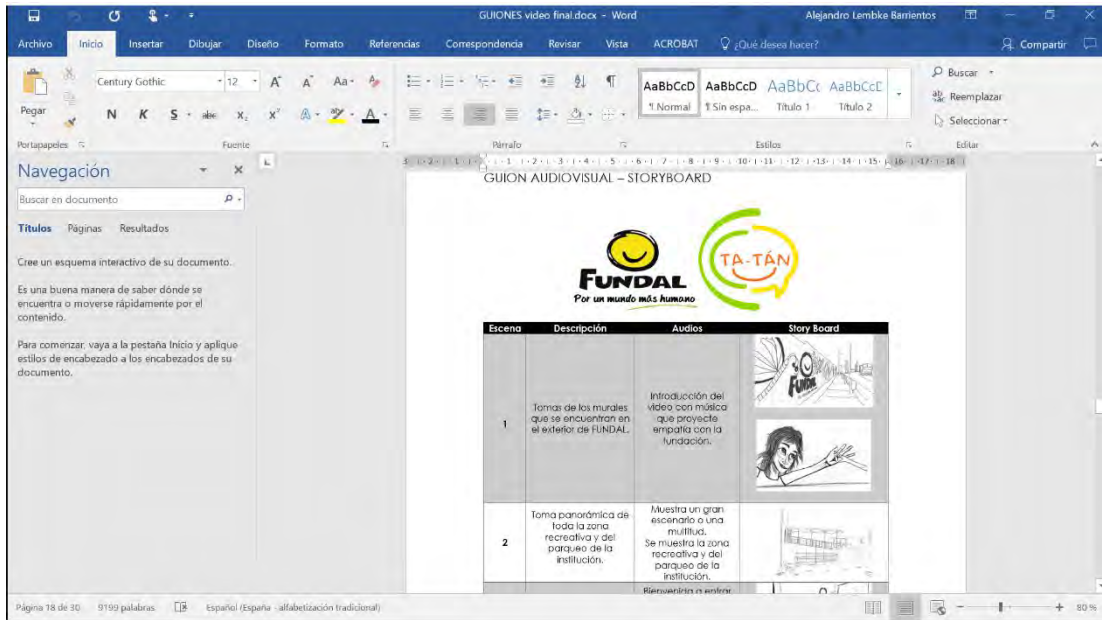
```

11 <script src="js/jquery-1.11.3.min.js"></script>
12 <script src="js/bootstrap.js"></script>
13 <!-- Include all compiled plugins (below), or include individual files as needed -->
14 <script src="js/animateheader.js"></script>
15 <script src="js/clasie.js"></script>
16 <script src="js/jquery.easing.1.3.js"></script>
17 <script src="js/jqueryScrolling.js"></script>
18 <script src="js/jstpage.js"></script>
19 <script src="js/raphael-2.1.4.min.js"></script>
20
21 <!-- HTML5 shim and Respond.js for IE8 support of HTML5 elements and media queries -->
22 <!--[if lt IE 9]>
23 <script src="https://oss.maxcdn.com/html5shiv/3.7.2/html5shiv.min.js"></script>
24 <script src="https://oss.maxcdn.com/respond/1.4.2/respond.min.js"></script>
25 </endif -->
26
27 </head>
28 <body id="inicio">
29 <nav class="navbar navbar-default navbar-fixed-top">
30 <div class="container-fluid">
31 <div class="navbar-header">
32 <button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-toggle="collapse" data-target="#defaultNavbar1"><span class="sr-only">Toggle
33 navigation</span><span class="icon-bar"></span><span class="icon-bar"></span><span class="icon-bar"></span></button>
34 <a class="navbar-brand page-scroll" href="#inicio">
35 
36 <span class="icon-Logo-Ta-tanegro"></span>
37 </a>
38 </div>
39 <!-- Collect the nav links, forms, and other content for toggling -->
40 <div class="collapse navbar-collapse" id="defaultNavbar1">
41 <ul class="nav navbar-nav navbar-right">
42 <li><a class="page-scroll" href="#inicio">Inicio</a></li>
43 <li class="dropdown"><a class="page-scroll dropdown-toggle" href="#" data-toggle="dropdown" role="button" aria-expanded="false">Proyectos<span
44 style="margin-left: 5px;" class="icon-hand-o-down fa"></span></a>
45 <ul class="dropdown-menu" role="menu">
46 <li><a class="page-scroll" href="#proyecto1">Nuevo Sistema de Comunicación</a></li>
47 <li><a class="page-scroll" href="#proyecto2">Material Educativo Ta-tan</a></li>
48 </ul>
49 </li>
50 <li><a class="page-scroll" href="#galeria">Galeria</a></li>
51 <li><a class="page-scroll" href="#medidor">Medidor de Compra</a></li>
52 <li><a class="page-scroll" href="#equipo">Equipo</a></li>
53 <li><a class="page-scroll" href="#contacto">Contacto</a></li>
54 </ul>
55 </div>
56 </div>
57 </div>
58 </div>
59 </div>
60 </div>
61 </div>
62 </div>



```

Se realizan el desarrollo (programación) de la página web con lenguajes de programación HTML5, CSS3, JavaScript, PHP y el editor de texto Adobe Dreamweaver CC.

7.3.2.3 Audiovisual



The screenshot shows a Microsoft Word document titled "GUION AUDIOVISUAL - STORYBOARD". The document contains the logo for "FUNDAL Por un mundo más humano" and "TA-TÁN". Below the logos is a table with four columns: "Escena", "Descripción", "Audios", and "Story Board".

Escena	Descripción	Audios	Story Board
1	Toma de los mundos que se encuentran en el exterior de FUNDAL.	Introducción del video con música que proyecta empatía con la fundación.	
2	Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parque de la institución.	Muestra un gran escenario a una multitud. Se muestra la zona recreativa y del parque de la institución.	

Se digitaliza el Story Board del Audiovisual.

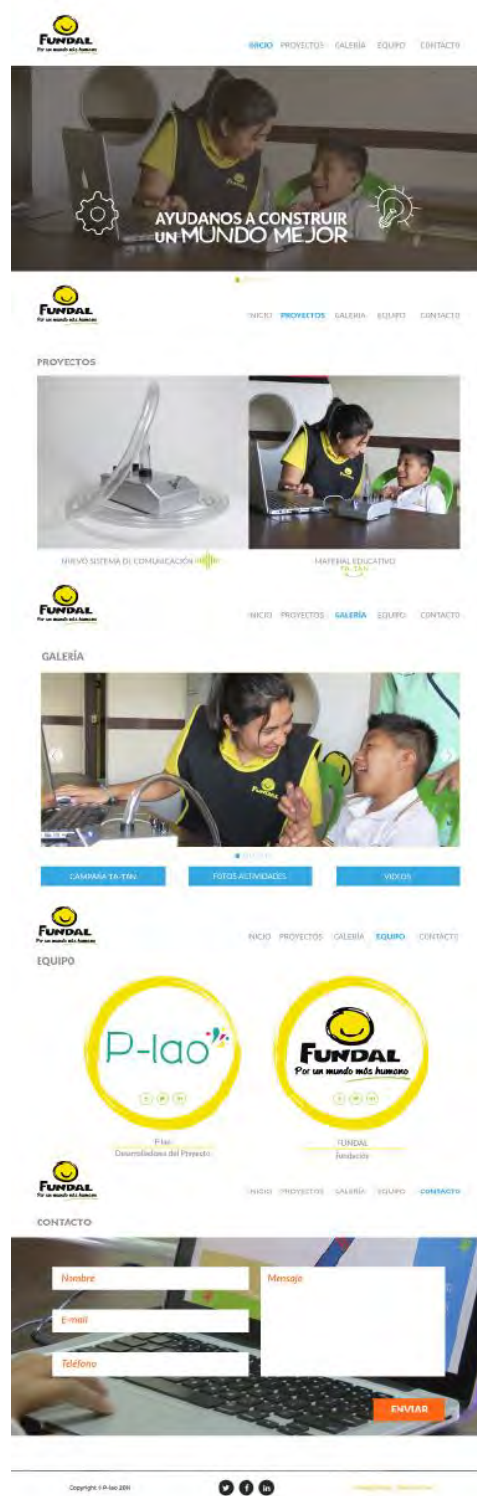
7.4 Propuesta preliminar:

7.4.1 Publicaciones en Facebook



Aquí se muestra las propuestas preliminares de las publicaciones de Facebook.



7.4.2 Página Web





Aquí se muestra la propuesta preliminar de la página web.

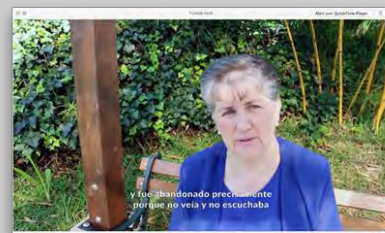
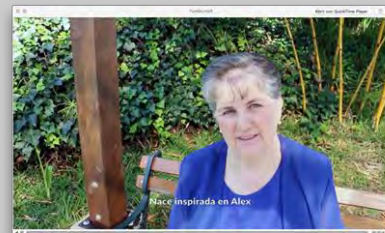
7.4.3 Audiovisual

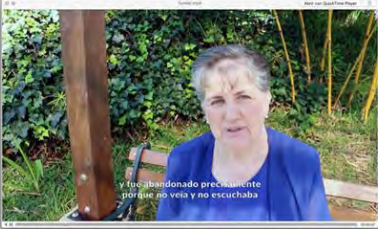

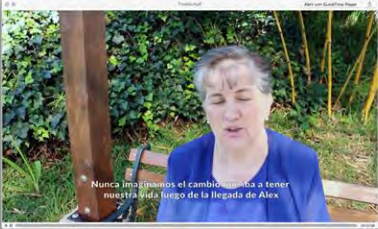


Aquí se muestra la propuesta preliminar del audiovisual (Story Board).



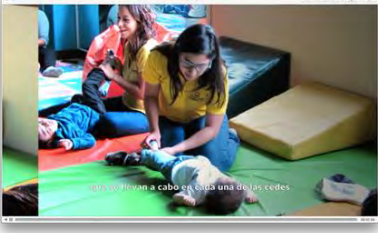


Escena	Descripción	Audios	Story Board
1	Tomas de los murales que se encuentran en el exterior de FUNDAL.	Introducción del video con música que proyecte empatía con la fundación.	
2	Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parqueo de la institución.	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la zona recreativa y del parqueo de la institución.	




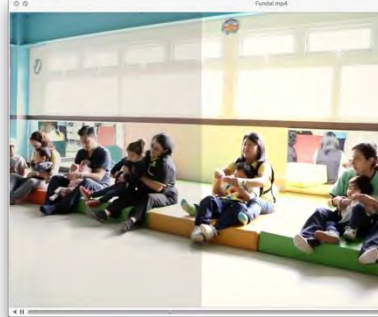

3	Movimiento de cámara hacia dentro de las instalaciones, direccionándose a la biblioteca.	Bienvenida a entrar dentro de la fundación, una colaboradora de FUNDAL da la bienvenida.	
4	Animación del logotipo de Fundal	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal	
5	Una breve descripción del propósito de FUNDAL.	La cofundadora de la institución (Helen Bonilla), da una pequeña introducción de lo	






que realiza Fundal, cómo inició, a quiénes aporta con educación, etc. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.




			  
<p>6</p>	<p>Toma de actividades que hacen los niños (recibiendo clases, jugando, realizando manualidades, etc.)</p>	<p>Voz en off de la Directora que habla mientras se muestran las actividades que se realizan en FUNDAL</p>	 






			 <p>Ajustamos el diseño de 370 estudios a lo largo de los tres programas</p>
			 <p>Seguimos entendiendo más de 370 estudios a lo largo de los tres programas</p>
			 <p>El programa a cabo en toda una de las sedes</p>
			 <p>El programa distancia que respaldan comunidades, gobiernos, universidades, hospitales y profesionales</p>
			 <p>El programa distancia que respaldan comunidades, gobiernos, universidades, hospitales y profesionales</p>






			    
--	--	--	---



			 <p>... y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer valer los derechos de las personas con discapacidad</p>  <p>... y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer valer los derechos de las personas con discapacidad</p>  <p>... y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer valer los derechos de las personas con discapacidad</p>  <p>... y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer valer los derechos de las personas con discapacidad</p>  <p>... y así poder continuar con la construcción de un mundo más humano</p>
--	--	--	---




			
7	Presentación del juego Ta-tán (animación logotipo)	Se introduce el juego mostrando su logotipo para que el espectador sepa de qué producto se va a hablar.	

8	<p>Descripción y propósito del juego Ta-tán, con tipografía</p>	<p>Se da la introducción de qué es el juego Ta-tán e incentivando a colaborar.</p>	    
---	---	--	---

			  
9	<p>Toma de la talk box en 360°, describiendo la función y para qué se utilizará.</p>	<p>Se estará explicando el propósito y función de la talk box para el juego, mientras se muestra tomas en 360° en donde se expone el aparato.</p>	 

			 
<p>10</p>	<p>Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, muestra cómo se utiliza y expone como el niño se divierte.</p>	<p>Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán</p>	  

			
<p>11</p>	<p>Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.</p>	<p>Se colocan frases, incentivando a colaborar.</p>	

12	Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.	Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán	
13	Frase motivadora, incentivando a las personas a realizar las donaciones para la compra de talk box.	Se colocan frases, incentivando a colaborar.	 

14	Animaciones del logotipo Fundal, Ta-Tán y P-lao	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal, Ta-Tán y P-lao	 <p>The third column contains three screenshots of logo animations. The top screenshot shows the 'FUNDAL' logo with a yellow smiley face icon and the tagline 'Por un mundo más humano'. The middle screenshot shows the 'TA-TÁN' logo with a circular graphic composed of green and yellow lines. The bottom screenshot shows the 'P-lao' logo with a colorful graphic and social media icons for Facebook, Instagram, and Twitter.</p>
----	---	--	---

Capítulo VIII

Capítulo VIII: Validación técnica.

El proceso de validación consiste en evaluar la cantidad de efectividad que presenta el material diseñado, así como también las cualidades del mismo, en función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y la funcionalidad del proyecto.

Enfoque Mixto:

En la gestión de recopilación de los datos se realiza un enfoque de análisis de resultados mixto, ya que se desarrolla una batería de encuesta donde se preguntará datos cualitativos del proyecto (colores, formas) y datos cuantitativos (funcionalidad). Por ello, el enfoque de estudio será mixto, porque es un análisis donde se evalúa la cantidad de efectividad del material diseñado y de las cualidades del mismo a la vez. El diseño de la encuesta es no experimental, ya que se desarrollará la encuesta a las personas sin afectar las variables (no se alterará el producto). La investigación es transversal ya que se realizará en el mes de noviembre del año 2016.

8.1 Población y muestreo.

Se validará el proyecto con 20 personas del grupo objetivo, con 4 especialistas en comunicación y diseño de la Universidad Galileo, con 1 especialista en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala y 1 con los clientes.

8.1.1 Cliente

Fundación no lucrativa FUNDAL

Total de muestras: 1

El cliente es la Licda. Diana Bonilla de Sandoval, Directora de Comunicación de FUNDAL.

8.1.2 Grupo Objetivo

Personas interesadas en aportar una donación, dentro del rango del grupo objetivo planteado en el proyecto.

Total de muestras: 20

8.1.3 Expertos

Expertos en el tema en Comunicación y Diseño.

Total de muestras: 5

Se realizarán las encuestas a varios profesionales de Comunicación y Diseño, quienes cuentan con el conocimiento y la formación suficiente para aportar a la parte semiológica, operativa y objetiva de la validación de este proyecto.

Licda. Pamela Morales Saravia.

Lic. Marlon Borrayo

Lic. Rolando Barahona

Lic. David Castillo

Lic. Erick Estrada

8.2 Método e instrumentos

8.2.1 Tipo de encuesta utilizada

Se realizará una herramienta de validación consistente en tres cuestionarios físicos, en donde las personas, los expertos y el cliente pudieron observar la página web. Las publicaciones que se gestionarán de la campaña en facebook y el audiovisual, se utilizará la encuesta con preguntas dicotómicas; con ello se podrá verificar los resultados y evaluar el contenido y diseño del proyecto. Si la respuesta es no, se deberá justificar la respuesta.

Se crearon 3 encuestas las cuales son:

- Página Web, contiene 9 preguntas.
- Campaña Publicitaria en red Social Facebook, contiene 10 preguntas.
- StoryBoard, contiene 7 preguntas.

8.2.1.2 Parte objetiva

En esta parte se validan los objetivos específicos y al objetivo general planteados al inicio del proyecto.

8.2.1.3 Parte semiológica

Se evalúan los elementos gráficos como diseño, diagramación, fotografías, ideas del concepto gráfico, tipografía, color y forma.

8.2.1.4 Parte operativa

Corresponden a todos los elementos digitales, como la calidad y en resolución de los materiales, el tamaño y el concepto gráfico, entre otros.

8.2.1.5 Pregunta Cerrada o Dicotómica

En este tipo de encuestas se puede elegir entre dos respuestas únicamente, usualmente se elige entre sí o no.

8.2.2 Enfoque Cuantitativo

Se le conoce así a este método de investigación, ya que se recopilan datos de encuestas que pueden medirse por medio de técnicas experimentales aleatorias, encuestas escritas y se pueden reunir diferentes datos estadísticos en los que se demuestra con datos contables las opiniones de una o varias personas.

8.2.3 Enfoque Cualitativo

Este método se destaca por ser una investigación que profundiza en los estudios de caso, las entrevistas y la observación de cualidades de un grupo de personas, en el que figuran también la etnografía. Con esto se busca las características de una cosa, lo cualitativo se diferencia de lo cuantitativo, ya que esta se centra en la calidad.

8.2.4 Estudio No Experimental

Se pasa la encuesta a las personas sin afectar las variables

8.2.5 Estudio Transversa

Se realiza en un periodo.



CUESTIONARIO

El nuevo método de aprendizaje para niños con sordera consiste en enseñarle al niño los fonemas que generan las palabras por medio de vibraciones. Este método se estaría impartiendo por medio de un dispositivo llamado "Talk Box", la cual es conectada a una computadora y en este mismo existe un tubo el cual genera la vibración. Lo innovador de tal método es inducir al niño en la tecnología por un juego, en el cual es proyectado en un computador. El objetivo de las publicaciones en facebook, es que las personas conozcan este método e incentivarlas a realizar una donación para la compra de las talk box.

INSTRUCCIONES: Responda las siguientes preguntas de selección múltiple, colocando una X en la respuesta que consideran la más adecuada. Si su respuesta es no, justifique.

OBJETIVA

1. ¿Usted cree que se necesite desarrollar, gestionar y diseñar una campaña publicitaria en red social Facebook para informar sobre el nuevo sistema de comunicación para personas con discapacidad auditiva para conseguir por este medio de comunicación un inversor que compre el aparato "Talk Box"?

Sí No _____

SEMIOLÓGICA

2. ¿Considera los colores adecuados al grupo objetivo?



Sí No _____

3. ¿En el entorno virtual y gráfico de las publicaciones, considera que la retícula es amigable e intuitiva?

Sí No _____

4. ¿Considera que se emplea un lenguaje adecuado para publicar en Facebook?

Sí No _____

5. ¿La línea gráfica empleada, la considera de acuerdo al juego Ta-tán y a la página web?

Sí No _____

6. ¿Los elementos empleados en las fotografías, son adecuados para publicar en Facebook?

Sí No _____

7. ¿La tipografía empleada le es legible y amigable para las publicaciones?

• OBJETOS No _____
• OBJETOS

8. ¿Considera las fotografías adecuadas para publicar en Facebook?

Sí No _____

OPERATIVA

9. ¿Considera que se debe agregar otros temas para el conocimiento de la sordera?

Sí No _____

10. ¿Considera que las publicaciones en facebook contribuye y facilita la donación de dinero para las "talk box"?

Sí No _____



CUESTIONARIO

El nuevo método de aprendizaje para niños con sordera consiste en enseñarle al niño los fonemas que generan las palabras por medio de vibraciones. Este método se estaría impartiendo por medio de un dispositivo llamado "Talk Box", la cual es conectada a una computadora y en este mismo existe un tubo el cual genera la vibración. Lo innovador de tal método es inducir al niño en la tecnología por un juego, en el cual es proyectado en un computador. El objetivo de la página web, es que las personas conozcan este método e incentivarlas a realizar una donación para la compra de las talk box.


INSTRUCCIONES: Responda las siguientes preguntas de selección múltiple, colocando una X en la respuesta que consideran la más adecuada. Si su respuesta es no, justifique.

OBJETIVA

1. ¿Usted cree que se necesite desarrollar y diseñar una página web (Landing Page) donde esté contenida la información completa de este nuevo sistema de comunicación para personas con discapacidad auditiva para conseguir por este medio de comunicación un inversor que compre el aparato "Talk Box"?

Sí No _____

SEMIOLÓGICA

2. ¿Considera los colores adecuados al grupo objetivo? 
- Sí No _____
3. ¿En el entorno virtual y gráfico de la página web, considera que la retícula es amigable, intuitiva y sencilla de utilizar?
- Sí No _____
4. ¿Considera que se emplea un lenguaje adecuado para una página web?
- Sí No _____
5. ¿La tipografía empleada le es legible y amigable para la página web?
- OBJETOS Sí No _____
- OBJETOS
6. ¿Considera las fotografías adecuadas para una página web?
- Sí No _____

OPERATIVA

7. ¿Le agregaría información?
- Sí No _____
8. ¿Le agregaría botones?
- Sí No _____
9. ¿Considera que la página web contribuye y facilita la donación de dinero para las "Talk Box"?
- Sí No _____



CUESTIONARIO

El nuevo método de aprendizaje para niños con sordera consiste en enseñarle al niño los fonemas que generan las palabras por medio de vibraciones. Este método se estaría impartiendo por medio de un dispositivo llamado "Talk Box", la cual es conectada a una computadora y en este mismo existe un tubo el cual genera la vibración. Lo innovador de tal método es inducir al niño en la tecnología por un juego, en el cual es proyectado en un computador. El objetivo del video es que las personas conozcan la función que tiene el juego ta-tán con la talk box, para que con ello sean incentivados a donar para la compra de talk box.

INSTRUCCIONES: Responda las siguientes preguntas de selección múltiple, colocando una X en la respuesta que consideran la más adecuada. Si su respuesta es no, justifique.

OBJETIVA

1. ¿Usted cree que se necesite desarrollar, gestionar y producir un material audiovisual para la campaña en red Social Facebook y Pagina Web.?

Sí No

SEMIOLÓGICA

2. ¿Considera las tomas adecuadas para el espectador?

Sí No

3. ¿Le informa sobre el proyecto?

Sí No

4. ¿Le parece atractivo el video?

Sí No

OPERATIVA

5. ¿Cree que se necesitarían algunas tomas extra?

Sí No

6. ¿Considera adecuado que el video se reproduzca en la página web y en la fan page de facebook?

Sí No

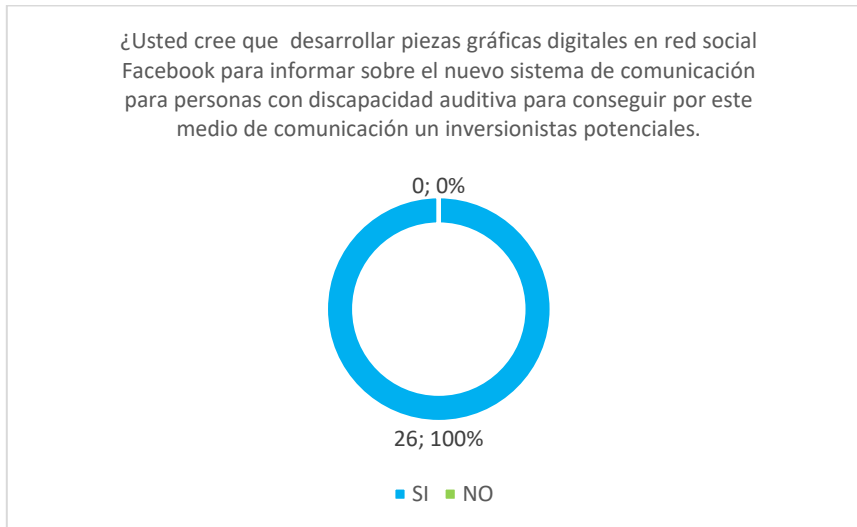
7. ¿Considera que el video facilita la donación de dinero para las talk box?

Sí No

8.3 Resultados e interpretación de resultados:

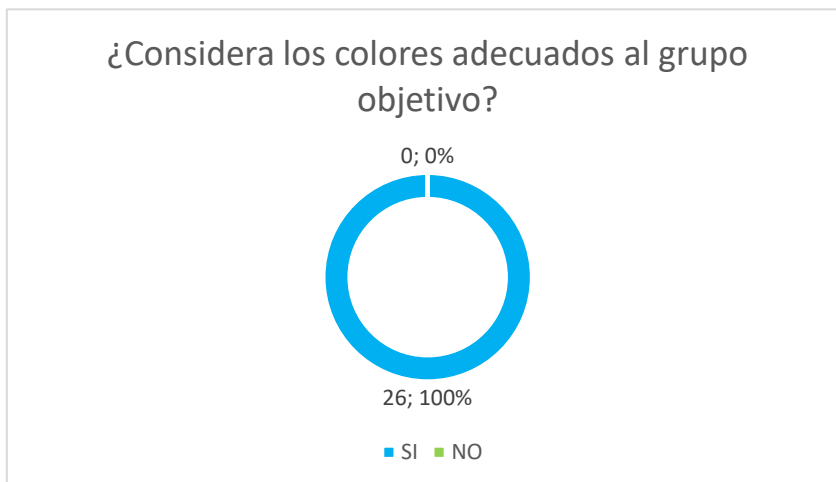
8.3.1 Resultados Página de Facebook.

Parte objetiva

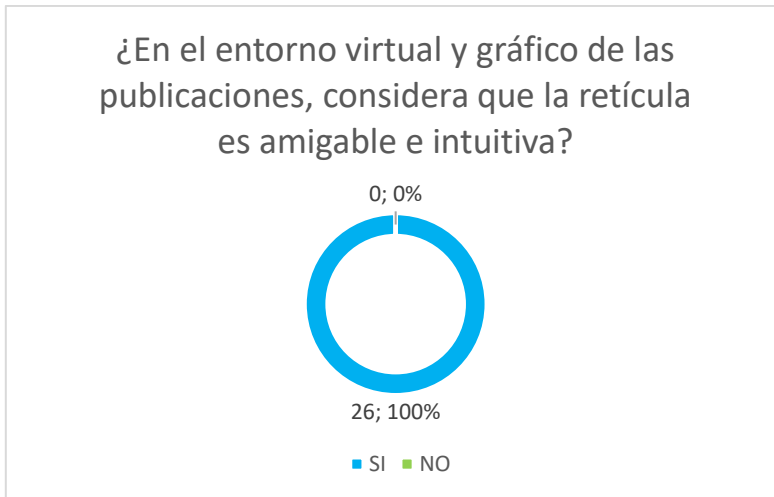


Se observa que los expertos, las personas y el cliente, ven necesario y útil la campaña Publicitaria en Facebook.

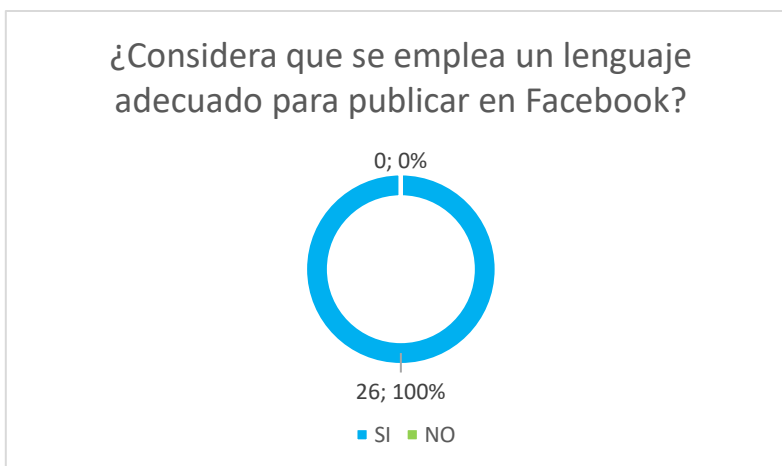
Parte semiológica



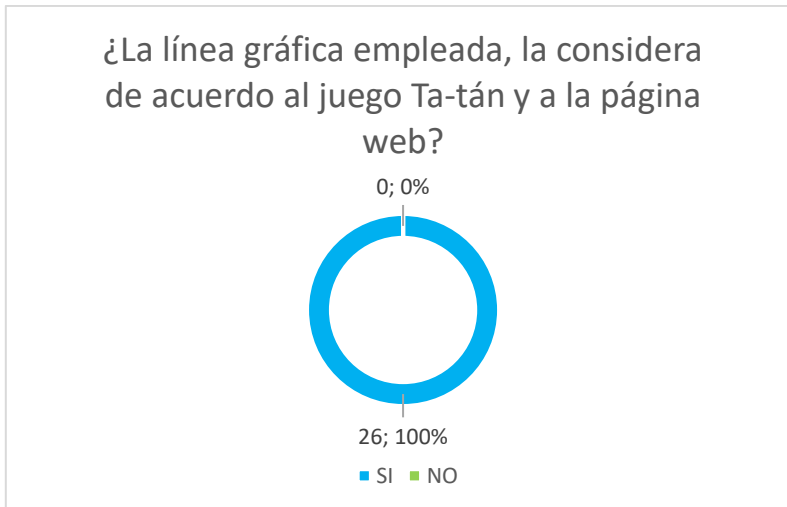
Los expertos, las personas y el cliente, consideran que los colores son adecuados para el grupo objetivo.



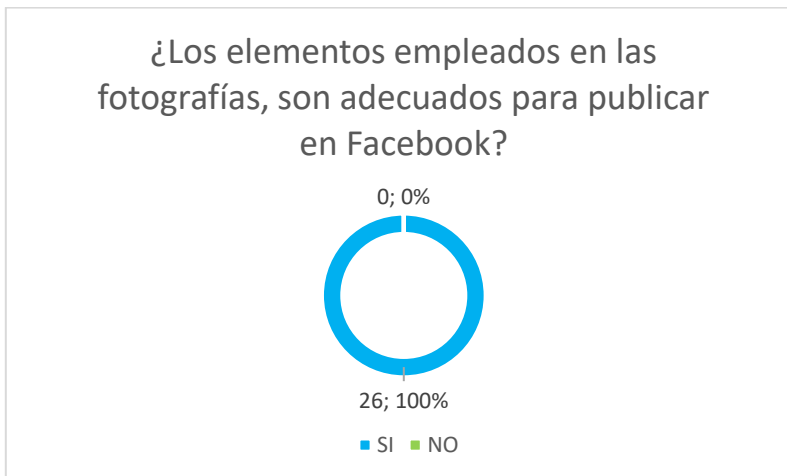
Los expertos, las personas y el cliente, consideran que la retícula es amigable e intuitiva.



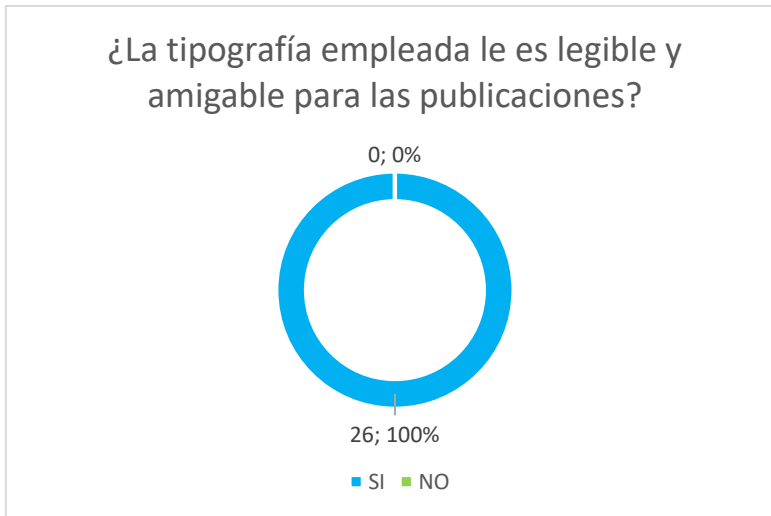
Los expertos, las personas y el cliente, consideran que se utiliza un lenguaje adecuado para publicar en Facebook.



Los expertos, las personas y el cliente, consideran que la línea gráfica en Facebook va de acuerdo al Juego Ta-Tán y la Página Web.



Los expertos, las personas y el cliente, consideran que los elementos de las fotografías son adecuadas para publicar en Facebook.

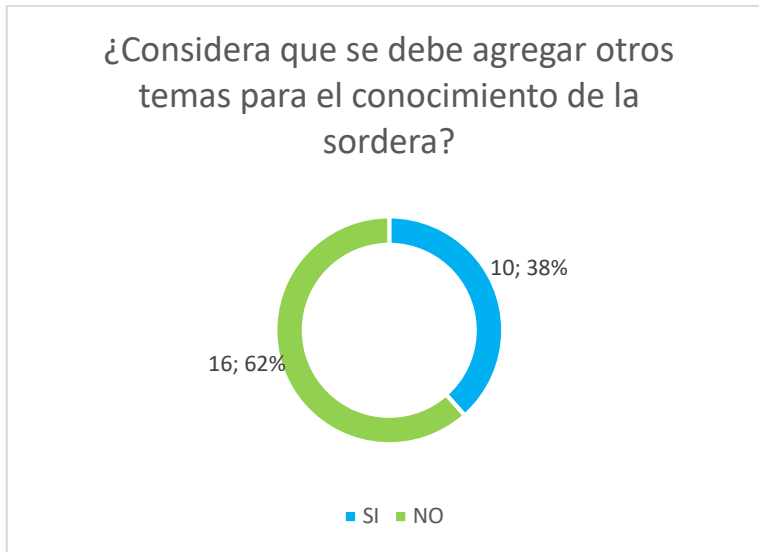


Los expertos, las personas y el cliente, consideran que la tipografía empleada es legible y amigable para las publicaciones en Facebook.

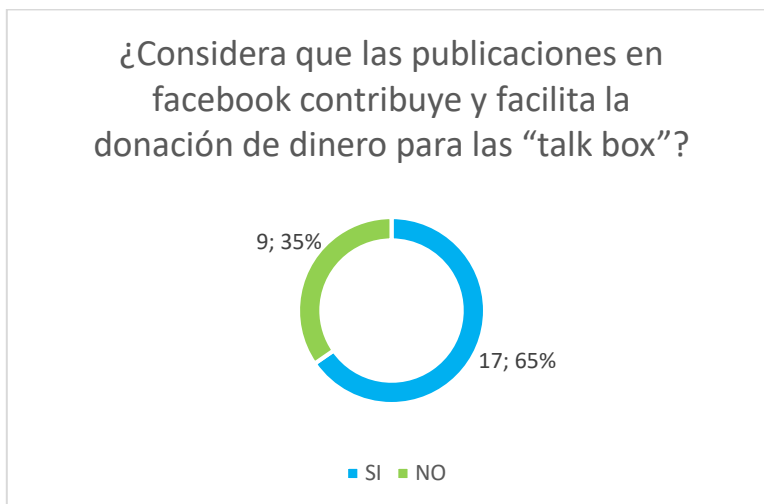


Los expertos, las personas y el cliente, consideran que las fotografías son adecuadas para publicar en Facebook.

Parte operativa



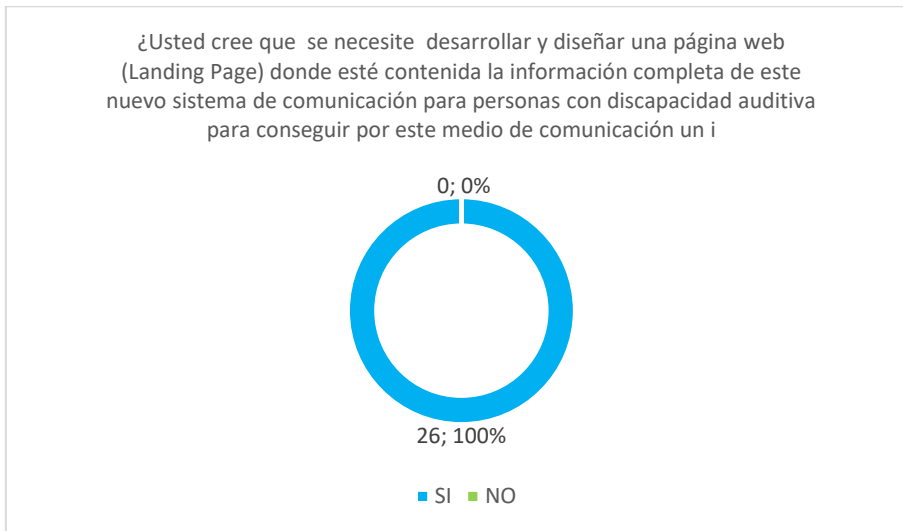
El 38% de los expertos, las personas y el cliente, piensan que se deben agregar otros temas para el conocimiento de la sordera, por lo que se desarrollarán publicaciones para este fin.



El 35% de los expertos, que las publicaciones no facilitan la donación de dinero para las talk box, por lo que se desarrollarán más publicaciones que cumplan con este fin.

8.3.2 Resultados Página Web.

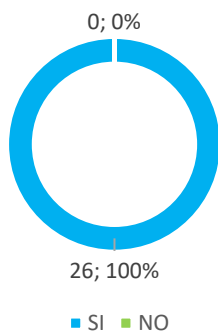
Parte objetiva



Se observa que los expertos, las personas y el cliente, ven necesario y útil el desarrollo de la página web del proyecto.

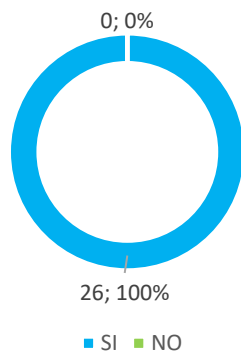
Parte semiológica

¿Considera los colores adecuados al grupo objetivo?

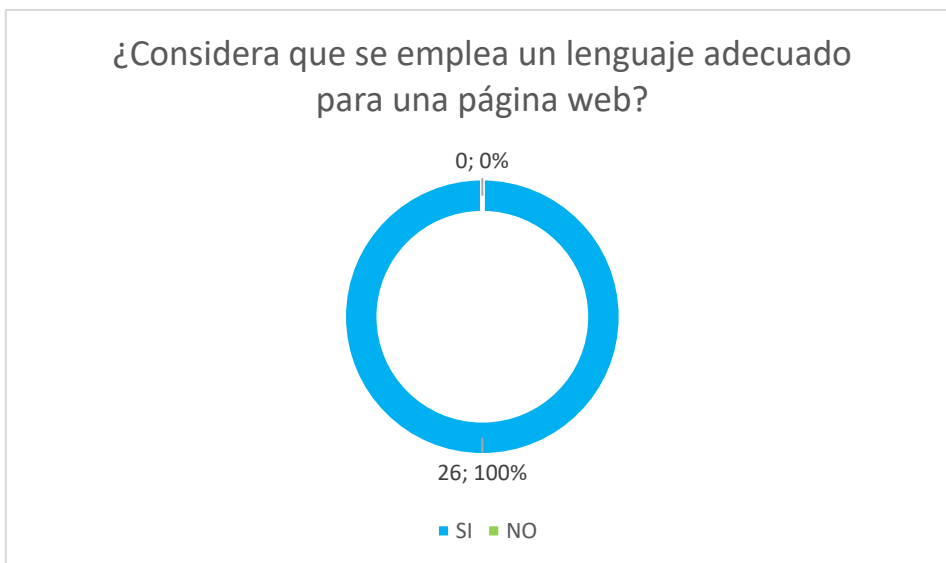


Los expertos, las personas y el cliente, consideran que los colores son adecuados para el grupo objetivo.

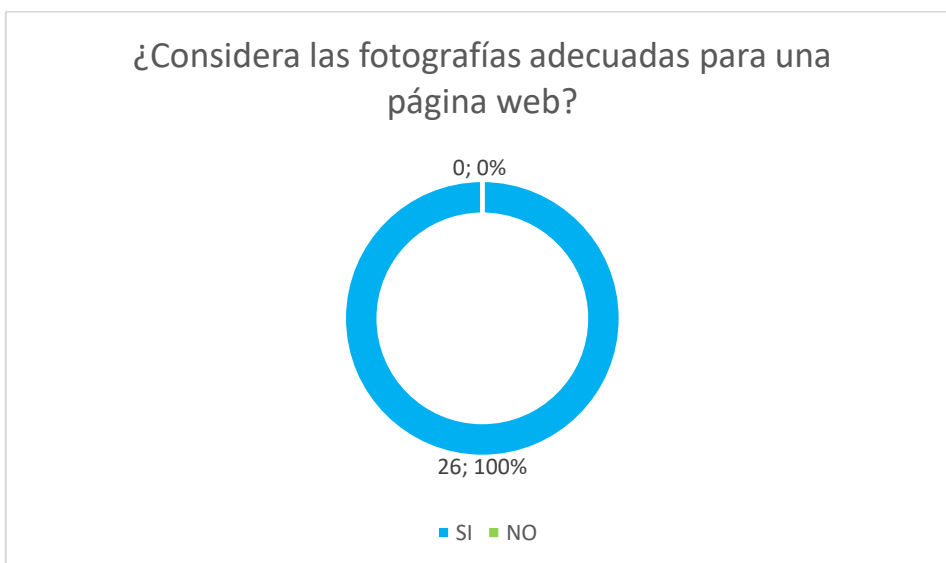
¿En el entorno virtual y gráfico de la página web, considera que la retícula es amigable, intuitiva y sencilla de utilizar?



Los expertos, las personas y el cliente, consideran el entorno gráfico de la página web (la retícula), amigable, intuitiva y sencilla de utilizar.

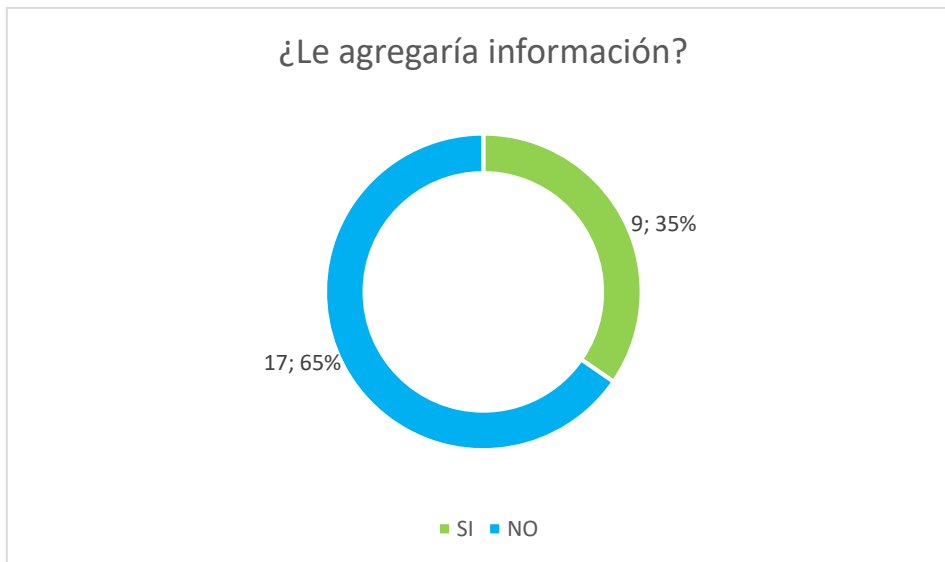


Los expertos, las personas y el cliente, consideran que el lenguaje que se emplea es adecuado para la página web.

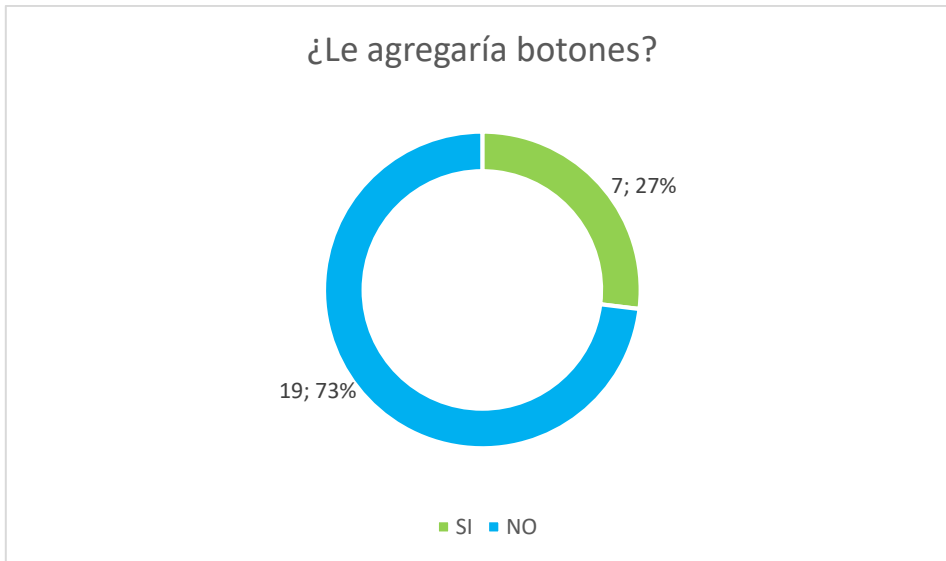


Los expertos, las personas y el cliente, consideran que las fotografías son adecuadas para la página web.

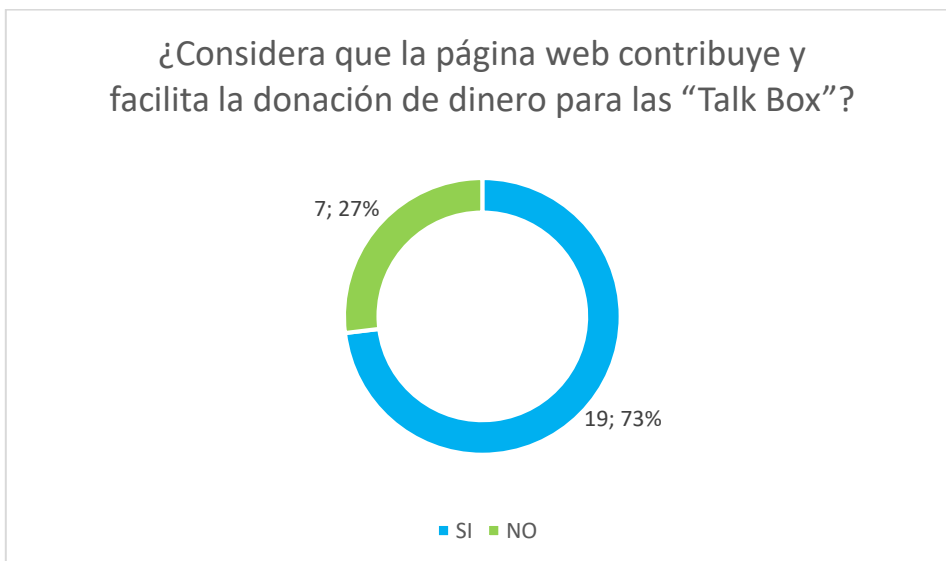
Parte operativa



El 35% de los expertos, las personas y el cliente, creen que se debería agregar información (Retroalimentación de cuantas personas han donado), por tanto, se agregará esta información.



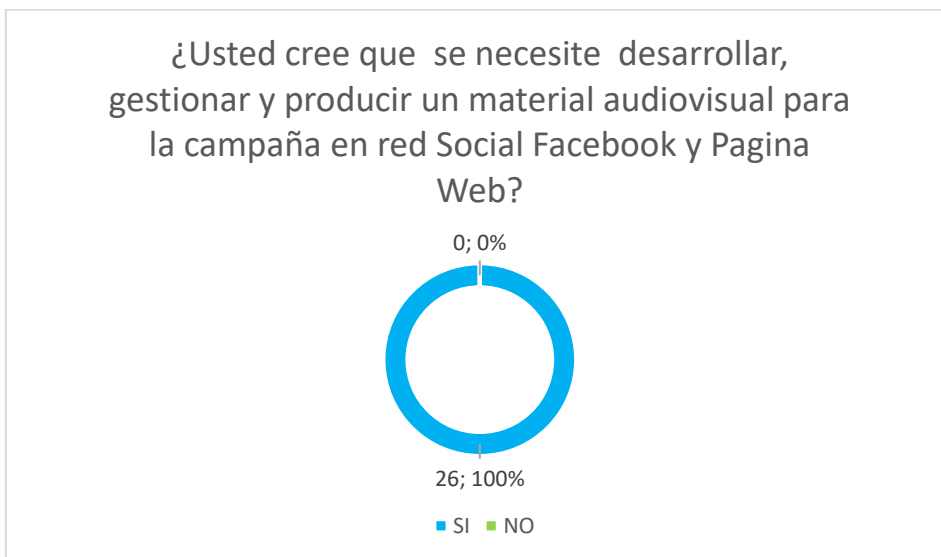
El 73% de los expertos, las personas y el cliente, no le agregarían botones, ya que es un porcentaje alto, no se agregarán.



El 73% de los expertos, las personas y el cliente, consideran que la página web contribuye y facilita la donación de dinero para las talk box.

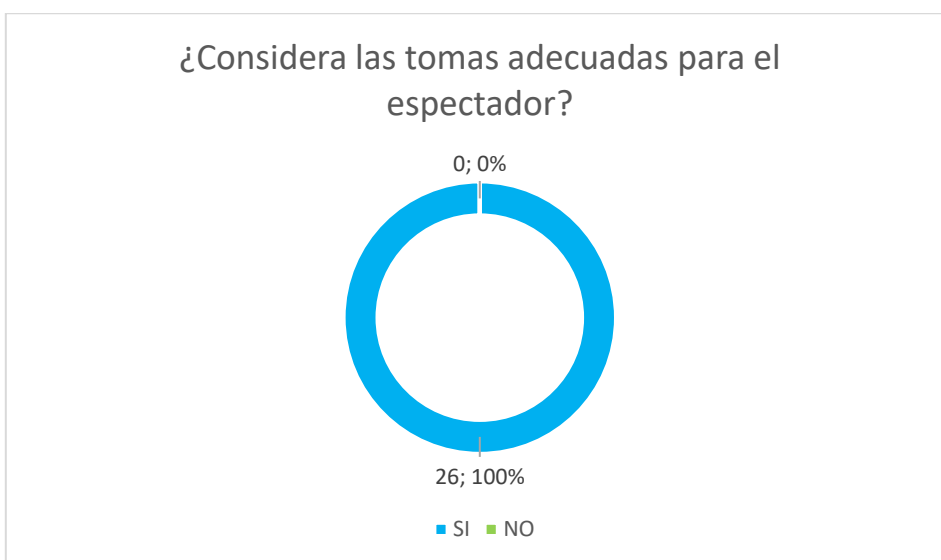
8.3.3 Resultados Audiovisual.

Parte objetiva

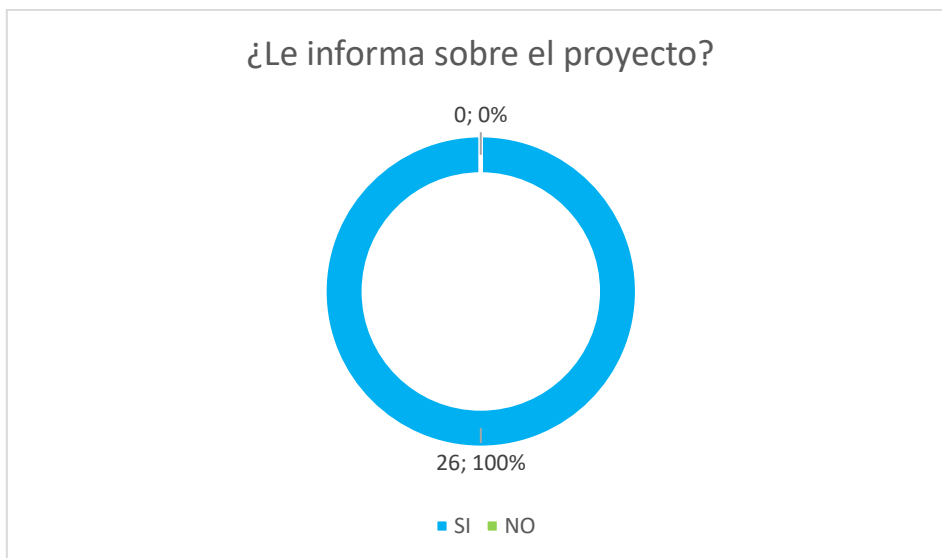


Se observa que los expertos, las personas y el cliente, ven necesario y útil el desarrollo de un material audiovisual para la campaña en red Social Facebook y la página web.

Parte semiológica



Los expertos, las personas y el cliente, consideran las tomas adecuadas para el espectador.

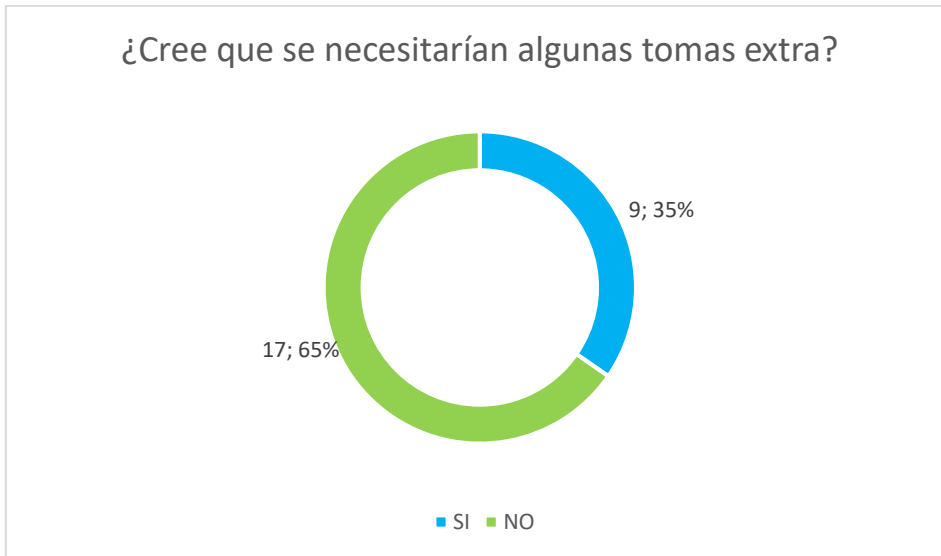


Los expertos, las personas y el cliente, consideran que el video los informa sobre el proyecto.

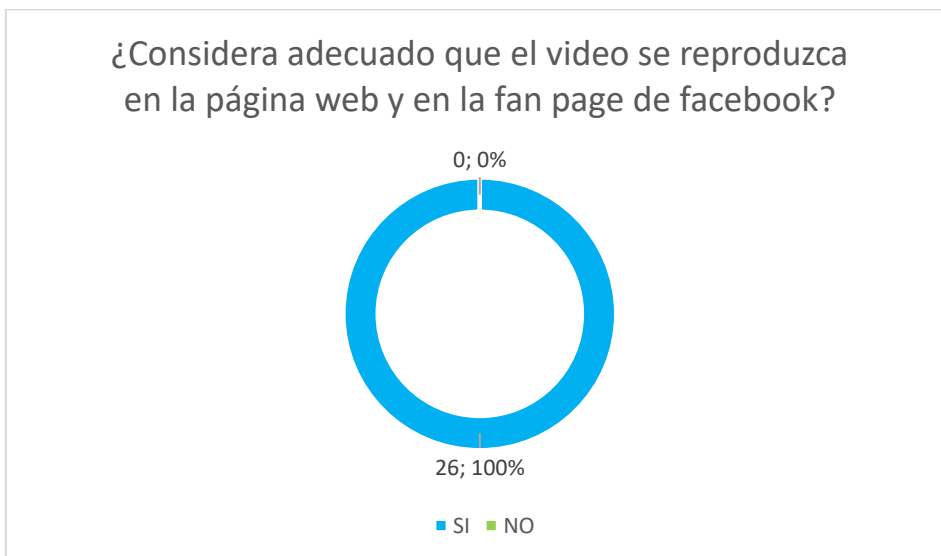


Los expertos, las personas y el cliente, consideran atractivo el video.

Parte operativa



El 65% de los expertos, las personas y el cliente, creen no que se debería agregar algunas tomas.



Los expertos, las personas y el cliente, consideran adecuado que el video se reproduzca en la página web y en la fan page de Facebook.



El 65% de los expertos, las personas y el cliente, creen que el video facilita la donación de dinero para las talk box.

8.4 Cambios en base a los resultados:

Luego de la validación no hubo cambios en las piezas gráficas para red social Facebook y material Audiovisual.

8.4.1 Cambios del Cliente de Página Web:



Antes



Después

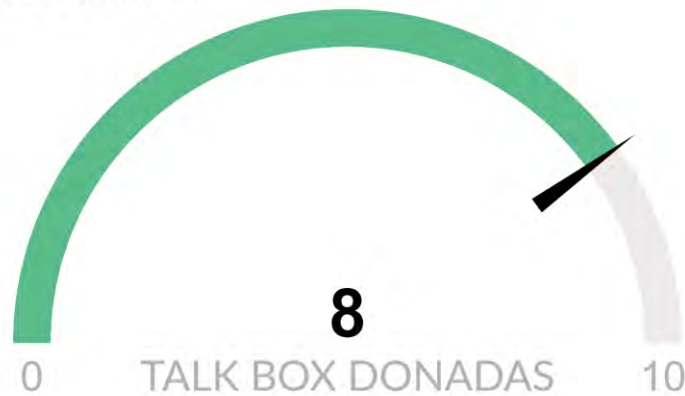
La fundación pide cambiar el logotipo de la Fundación en el menú de navegación por el logotipo del proyecto (Ta-Tán).



●○○○○○
Antes



MEDIDOR DE COMPRA



"TE INVITO A FORMAR PARTE DEL CAMBIO" 

Después

La fundación desea agregar un segmento de la página web en donde se mida cuántas Talk Box se han donado, esto con la función de que las personas puedan estar al pendiente de si se llegó a la meta.

8.4.2 Cambios de Expertos:



● ● ● ● ●

Antes

TA-TÁN

INICIO PROYECTOS GALERÍA MEDIDOR DE COMPRA EQUIPO CONTACTO



● ● ●

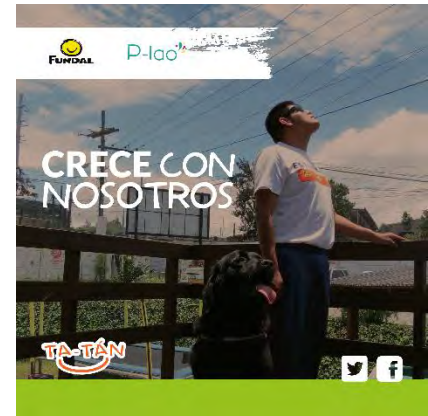
Después

El Lic. Rolando Barahona dio la recomendación de quitar dos los dos iconos de la galería de inicio.

Capítulo IX

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Publicaciones en Facebook



Se puede observar el diseño de la propuesta final de las publicaciones en Facebook.

9.2 Página Web

9.2.1 Versión PC



Se puede observar el diseño de la página web (Landign Page) en conjunto en su versión para computadora.

PROYECTOS

NUEVO SISTEMA DE
COMUNICACIÓN

MATERIAL EDUCATIVO



La sección de Proyectos se dividirá en “Nuevo Sistema de Comunicación” y “Material Educativo Ta-Tán”.

PROYECTOS



NUEVO SISTEMA DE COMUNICACIÓN



MATERIAL EDUCATIVO



Al colocar el mouse encima de la imagen de la Talk-Box, saldrá el icono que se muestra en pantalla para connotar que se debe hacer clic para conocer más información del nuevo sistema de comunicación.

SISTEMA DE COMUNICACIÓN



PROBLEMA

El problema encontrado fue la dificultad de comunicación que existe entre una persona con discapacidades auditivas y personas sin discapacidades. Ya visto como un problema comunicativo, existen dos interlocutores (personas), que se quieren comunicar, en este caso una de ellas tiene discapacidad auditiva, por ello en el canal (El Sentido del Oído) en donde pasaría el código (Lenguaje Hablado) no funciona, existe un ruido en este mensaje.



SOLUCIÓN



Actualmente FUNDAL Guatemala y P-lao tienen un proyecto el cual propone que las personas con discapacidad auditiva puedan entender el lenguaje hablado a través de vibraciones acústicas, esto con ayuda de un aparato llamado "Talk Box", el cual transmite las ondas sonoras a un tubo de plástico el cual sostiene la persona con discapacidad auditiva en su mano. El sonido son ondas sonoras que se propagan en un medio elástico, eso provoca una vibración en el medio. De esta forma la persona con discapacidad auditiva puede asociar la vibración del tubo de plástico (La morfología de la Onda, vibraciones de los fonemas de las palabras) con un concepto que él ya tenga.

CERRAR ✖

Al hacer clic se desplegará esta ventana que muestra información del nuevo sistema de comunicación, expone el problema y la solución que se da con este nuevo sistema de comunicación.

PROYECTOS

NUEVO SISTEMA DE
COMUNICACIÓN

MATERIAL EDUCATIVO



Al colocar el mouse encima de la imagen de la computadora con el material educativo Ta-Tán saldrá el icono que se muestra en pantalla para connotar que se debe hacer clic para conocer más información sobre el material educativo Ta-Tán.

MATERIAL EDUCATIVO

TA-TÁN

**PROBLEMA**

El problema encontrado fue la dificultad de comunicación que existe entre una persona con discapacidades auditivas y personas sin discapacidades. Ya visto como un problema comunicativo, existen dos interlocutores (personas), que se quieren comunicar, en este caso una de ellas tiene discapacidad auditiva, por ello en el canal (El Sentido del Oído) en donde pasará el código (Lenguaje Hablado) no funciona, existe un ruido en este mensaje.

SOLUCIÓN

Actualmente FUNDAL Guatemala y P-lao tienen un proyecto el cual propone que las personas con discapacidad auditiva puedan entender el lenguaje hablado a través de vibraciones acústicas, esto con ayuda de un aparato llamado "Talk Box", el cual transmite las ondas sonoras a un tubo de plástico el cual sostiene la persona con discapacidad auditiva en su mano. El sonido son ondas sonoras que se propagan en un medio elástico, eso provoca una vibración en el medio. De esta forma la persona con discapacidad auditiva puede asociar la vibración del tubo de plástico (La morfología de la Onda, vibraciones de los fonemas de las palabras) con un concepto que él ya tenga.



CERRAR X

Al hacer clic se desplegará esta ventana que muestra información del material educativo

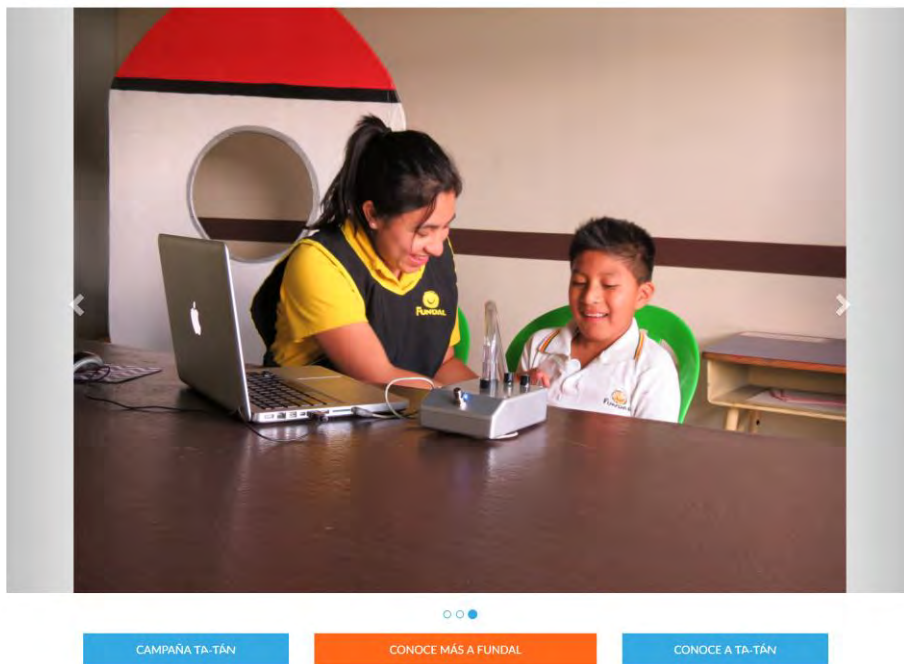
Ta-Tán, expone el problema y la solución que se da con este material educativo.

GALERÍA



En la galería existen 3 Botones, al hacer clic en el primer botón “Campaña Ta-Tan”, se despliegan en una galería las publicaciones de la campaña en Facebook, para que las personas estén al tanto de la campaña.

GALERÍA



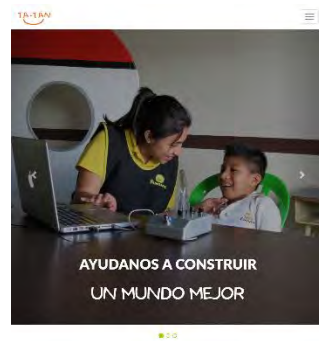
Al hacer clic en el segundo botón “Conoce Más a FUNDAL”, se despliegan imágenes de las actividades de FUNDAL en una galería.

GALERÍA



Al hacer clic en el tercer botón “Conoce a Ta-Tán”, se despliega el material audiovisual que se desarrolló para el proyecto.

9.2.2 Versión Tablet y Teléfono (Responsive)



PROYECTOS

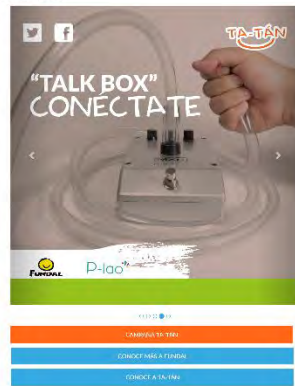


NUEVO SISTEMA DE COMUNICACIÓN



MATERIAL EDUCATIVO

GALERÍA



MEDIDOR DE COMPRA



"TE INVITO A FORMAR PARTE DEL CAMBIO"

EQUIPO



P-lao
Desarrolladores del Proyecto



FUNDAL



CONTACTO

Desarrollado por P-lao® 2013

Se puede observar el diseño de la página web (Landign Page) en conjunto en su versión para Tablet y teléfono.



Como se puede observar en su versión Tablet y teléfono, el menú de navegación cambia a ser un menú de navegación desplegable para un uso más interactivo y optimizado para dispositivos móviles.



Al pulsar con el dedo encima de la imagen de la Talk-Box, saldrá el icono que se muestra en pantalla para connotar que se abrirá una pantalla para conocer más información del nuevo sistema de comunicación.

SISTEMA DE COMUNICACIÓN



PROBLEMA

El problema encontrado fue la dificultad de comunicación que existe entre una persona con discapacidades auditivas y personas sin discapacidades. Ya visto como un problema comunicativo, existen dos interlocutores (personas), que se quieren comunicar, en este caso una de ellas tiene discapacidad auditiva, por ello en el canal (El Sentido del Oído) en donde pasaría el código (Lenguaje Hablado) no funciona, existe un ruido en este mensaje.



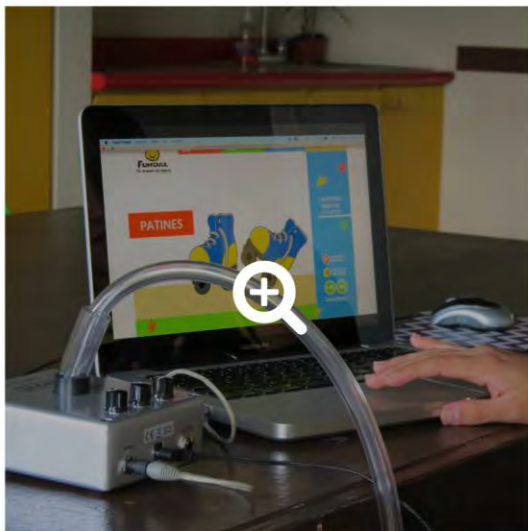
SOLUCIÓN

Actualmente FUNDAL Guatemala y P-lao tienen un proyecto el cual propone que las personas con discapacidad auditiva puedan entender el lenguaje hablado a través de vibraciones acústicas, esto con ayuda de un aparato llamado "Talk Box", el cual transmite las ondas sonoras a un tubo de plástico el cual sostiene la persona con discapacidad auditiva en su mano. El sonido son ondas sonoras que se propagan en un medio elástico, eso provoca una vibración en el medio. De esta forma la persona con discapacidad auditiva puede asociar la vibración del tubo de plástico (La morfología de la Onda, vibraciones de los fonemas de las palabras) con un concepto que él ya tenga.



CERRAR X

Al pulsar desplegará esta ventana, amplía la información del nuevo sistema de comunicación, expone el problema y la solución que se da con este nuevo sistema de comunicación (Versión para dispositivo móviles).



MATERIAL EDUCATIVO



Al pulsar con el dedo encima de la imagen de de la computadora con el material educativo Ta-Tán saldrá el icono que se muestra en pantalla para connotar que se abrirá una pantalla para conocer más información del nuevo material educativo.

MATERIAL EDUCATIVO
TA-TÁN



PROBLEMA

El problema encontrado fue la dificultad de comunicación que existe entre una persona con discapacidades auditivas y personas sin discapacidades. Ya visto como un problema comunicativo, existen dos interlocutores (personas), que se quieren comunicar, en este caso una de ellas tiene discapacidad auditiva, por ello en el canal (El Sentido del Oído) en donde pasaría el código (Lenguaje Hablado) no funciona, existe un ruido en este mensaje.



SOLUCIÓN

Actualmente FUNDAL Guatemala y P-lao tienen un proyecto el cual propone que las personas con discapacidad auditiva puedan entender el lenguaje hablado a través de vibraciones acústicas, esto con ayuda de un aparato llamado "Talk Box", el cual transmite las ondas sonoras a un tubo de plástico el cual sostiene la persona con discapacidad auditiva en su mano. El sonido son ondas sonoras que se propagan en un medio elástico, eso provoca una vibración en el medio. De esta forma la persona con discapacidad auditiva puede asociar la vibración del tubo de plástico (La morfología de la Onda, vibraciones de los fonemas de las palabras) con un concepto que él ya tenga.



CERRAR X

Al pulsar desplegará esta ventana, muestra más información del nuevo sistema de comunicación, exhibe el problema y la solución que se da con este nuevo sistema de comunicación (Versión para dispositivo móviles).

GALERÍA



En la galería existen 3 Botones que en su versión móvil ocupan todo el espacio de la pantalla para hacerlo amigable, al presionar en el primer botón “Campaña Ta-Tan”, se despliegan en una galería las publicaciones de la campaña en Facebook, para que las personas estén al tanto de la campaña.

GALERÍA



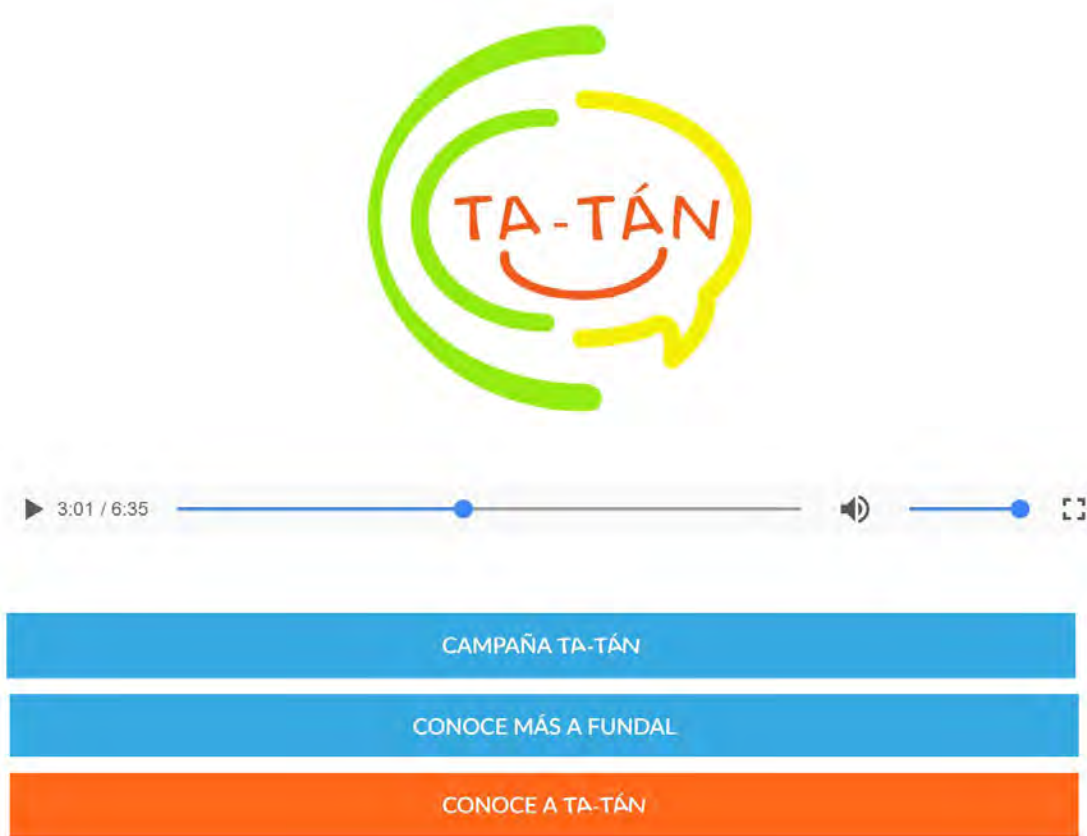
CAMPAÑA TA-TÁN

CONOCE MÁS A FUNDAL

CONOCE A TA-TÁN

Al hacer presionar en el segundo botón “Conoce Más a FUNDAL”, se despliegan imágenes de las actividades de FUNDAL en una galería.

GALERÍA



Al presionar en el tercer botón “Conoce a Ta-Tán”, se despliega el material audiovisual que se desarrolló para el proyecto.

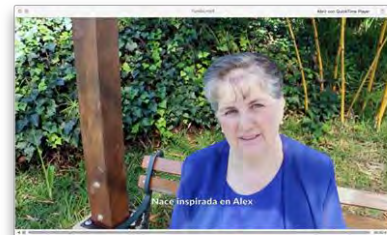
9.3 Material Audiovisual



Se puede observar la propuesta final del material audiovisual (Story Board).


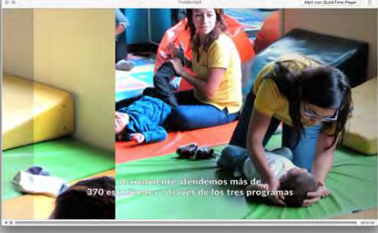
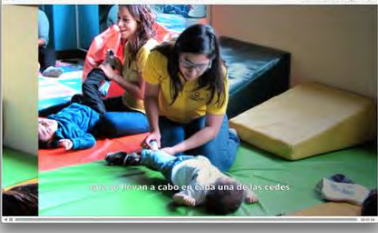


STORY BOARD			
Escena	Descripción	Audios	Imagen
1	Tomas de los murales que se encuentran en el exterior de FUNDAL.	Introducción del video con música que proyecte empatía con la fundación.	
2	Toma panorámica de toda la zona recreativa y del parqueo de la institución.	Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la zona recreativa y del parqueo de la institución.	



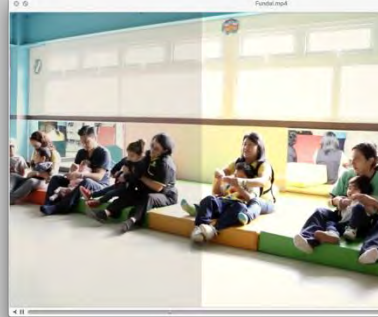

3	<p>Movimiento de cámara hacia dentro de las instalaciones, direccionándose a la biblioteca.</p>	<p>Bienvenida a entrar dentro de la fundación, una colaboradora de FUNDAL da la bienvenida.</p>	
4	<p>Animación del logotipo de Fundal</p>	<p>Muestra un gran escenario o una multitud. Se muestra la animación del logotipo de Fundal</p>	
5	<p>Una breve descripción del propósito de FUNDAL.</p>	<p>La cofundadora de la institución (Helen Bonilla), da una pequeña introducción de lo</p>	






que realiza Fundal, como inició, a quienes aporta con educación, etc. Esta escena tendrá subtítulos, ya que se quiere generar una igualdad en todo sentido, por lo tanto también va dirigido a personas con sordera.








			
<p>6</p>	<p>Toma de actividades que hacen los niños (recibiendo clases, jugando, realizando manualidades, etc.)</p>	<p>Voz en off de la Directora que habla mientras se muestran las actividades que se realizan en FUNDAL</p>	



			 <p>Ajustamos el contenido de 370 estudios de casos de los tres programas</p>  <p>Actualmente entendemos más de 370 estudios de casos de los tres programas</p>  <p>El programa a cabo en cada una de las cedes</p>  <p>El programa distancia que atiende a comunidades, escuelas, centros, universidades y profesionales</p>  <p>El programa distancia que atiende a comunidades, escuelas, centros, universidades y profesionales</p>
--	--	--	--






			    
--	--	--	---



			 <p>Teniendo también actividades de capacitación sobre el tema</p>
			 <p>tiene un programa de actividades de capacitación</p>
			 <p>y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer saber los derechos de las personas con discapacidad</p>
			 <p>y también nos dedicamos a hacer incidencia política para hacer saber los derechos de las personas con discapacidad</p>
			 <p>Y así poder continuar con la construcción de un mundo más humano</p>




			   
7	Presentación del juego Ta-tán (animación logotipo)	Se introduce el juego mostrando su logotipo para que el espectador sepa de que producto se va a hablar.	

8	<p>Descripción y propósito del juego Ta-tán, con tipografía</p>	<p>Se da la introducción de que es el juego Ta-tán e incentivando a colaborar.</p>	 <p>The image shows five promotional slides for the game 'Ta-tán'. The slides are arranged vertically and feature the following text:</p> <ul style="list-style-type: none"> Slide 1 (Orange background): LA TRAVESURA DE APRENDER Slide 2 (Green background): CONOCE A TA-TÁN Y SÚMATE Slide 3 (White background with colorful pencils): SABEMOS QUE LOS NIÑOS APRENDEN JUGANDO Slide 4 (Blue background): Por eso iniciamos un NUEVO MÉTODO DE APRENDIZAJE PARA NIÑOS CON SORDERA Slide 5 (Green background): TA-TÁN ES UN JUEGO DONDE EL NIÑO APRENDE PALABRAS POR MEDIO DE VIBRACIONES
---	---	--	--

			
9	<p>Toma de la talk box en 360°, describiendo la función y para que se utilizará.</p>	<p>Se estará explicando el propósito y función de la talk box para el juego, mientras se muestra tomas en 360° en donde se expone el aparato.</p>	

			 
10	<p>Presentación del juego Ta-Tán y la talk box, muestra cómo se utiliza y expone como el niño se divierte.</p>	<p>Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán</p>	  

			
<p>11</p>	<p>Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.</p>	<p>Se colocan frases, incentivando a colaborar.</p>	

12	Se invita a las personas a que aporten en la compra de una talk box.	Te invitamos a ser parte del cambio Ta-Tán	
13	Frase motivadora, incentiva a realizar las donaciones para la compra de talk box.	Se colocan frases, motivacionales para colaborar.	 

14	Animaciones del logotipo Fundal, Ta-Tán y P-lao	Se emplea un gran escenario o una multitud. Se exhibe la animación del logotipo de Fundal, Ta-Tán y P-lao	 <p>The image displays three sequential screenshots of logo animations. The top screenshot shows the 'FUNDAL' logo, which consists of a yellow smiley face above the word 'FUNDAL' in bold black letters, with the tagline 'Por un mundo más humano' below it. The middle screenshot shows the 'TA-TÁN' logo, featuring the text 'TA-TÁN' in orange and red, with a green and yellow circular graphic element. The bottom screenshot shows the 'P-lao' logo, with 'P-lao' in teal and a colorful graphic element, and social media icons for Facebook, Instagram, and Twitter below it.</p>
----	---	---	--

Capítulo X

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Para la realización de este proyecto, se llevarán a cabo distintos elementos: audiovisual, página web, medios sociales, costos de producción y reproducción del material. A continuación se detallará los costos de cada elemento que se utilizó.

10.1 Plan de costos de elaboración:

Se realizaron tres productos finales, que crean la campaña de comunicación digital, para que el resultado sea beneficioso al cliente.

- **Página Web:** A su inicio se realizó una serie de bocetos de la página web, finalmente se llegó a una propuesta en boceto final.

Se trabajó 2 horas diarias, inicio el mes de Abril. El costo por hora es de Q.10.⁰⁰, se terminó la fase de bocetos en 10 días. Con un valor de Q.200.⁰⁰

- **Publicidad en red social Facebook:** Se elaboraron 10 bocetos de publicaciones, los cuales se realizó digitalmente la diagramación, los ejemplos de las imágenes, etc.; Se trabajó 2 hora al día, inicio en Junio. El costo por hora fue de Q.10.⁰⁰, finalizada la fase de bocetos en 5 días. Con un valor de Q.100.⁰⁰

- **Audiovisual publicitario:** Inicialmente se elaboró un StoryBoard, donde abarca 14 escenas, promociona la fundación Fundal e incentiva la donación de dinero para la compra de Talk Box. Se trabajó 2 horas diarias, inicio el mes de Julio. El costo por hora es de Q.10.⁰⁰, finalizada la fase de bocetos en 10 días. Con un valor de Q.200.⁰⁰.

10.2 Plan de costos de producción:

Se realizó tres productos finales, que crean la campaña de comunicación digital, para que el resultado sea beneficioso al cliente.

- **Página Web:** Se trabajó 3 horas al día, inicio en Abril. El costo por hora fue de Q.26.⁰⁰, finalizado el proyecto en 61 días. Queda con un valor de Q.4,758.⁰⁰
- **Publicidad en red social Facebook:** Se elaboraron 40 publicaciones; los cuales se publicarán dos diarias, durante un mes. Se trabajó 2 horas al día, dando inicio en Junio. El costo por hora fue de Q.30.⁰⁰, se finalizó el proyecto en 25 días. Queda con un valor de Q.1,500.⁰⁰
- **Audiovisual publicitario:** Se empleará en red social Facebook y en página web. El video contiene 40 tomas de colaboradores de la institución, realiza actividades con los niños, contiene 18 animaciones de texto y 5 animaciones de logotipos. Se trabajó 3 horas diarias, inicio en Julio. El costo por hora fue de Q.25.⁰⁰, finalizado el proyecto en 70 días. Contando el costo anterior del proceso de bocetos, queda con un valor de Q.5,250.⁰⁰

10.4 Plan de Costos de Distribución:

La entrega de los materiales de red social y audiovisual, serán enviados al correo de la encargada de medios y distribuidos por el autor del material, por medio de la red social. No tiene costo alguno.

- La página web tiene costo el Hosting y el Dominio; Hosting es el servidor, es donde se guarda toda la información de la página, esto tiene un costo fijo de Q.800.⁰⁰ y el Dominio es el nombre que se le da a la página web, usualmente

es utilizado el .com esto tiene un costo fijo de Q.800.⁰⁰. Al incluir los costos anteriores del proceso de bocetos y arte final, queda con un valor de Q.6,558.⁰⁰

10.5 Margen de utilidad:

El Margen de Utilidad que se utilizará es del 10% por cada parte del proyecto.

10.6 Cuadro con resumen general de costos:

PRODUCTO	COSTO DE ELABORACIÓN	COSTO DE PRODUCCIÓN	COSTO DE DISTRIBUCIÓN	TOTAL, SIN MARGEN DE UTILIDAD	MARGEN DE UTILIDAD	TOTAL
Página Web	Q.200.00	Q.4,758.00	Q.1,600.00	Q.6,558.00	Q.655.80	Q.7,223.80
Publicidad en red social Facebook	Q.100.00	Q.1,500.00	Q.0.00	Q.1,600.00	Q.160.00	Q.1,760.00
Audiovisual	Q.200.00	Q.5,250.00	Q.0.00	Q.5,450.00	Q.545.00	Q.5,995.00
COSTO TOTAL DEL PROYECTO				Q.13,608.00	Q.1,370.80	Q.14,978.80

Nota: Este proyecto no paga impuestos debido a que se realizó para una organización no lucrativa, que no paga impuestos.

Capítulo XI

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Conclusión General

Se cumplió con el objetivo de diseñar una campaña de comunicación digital para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box" para la fundación FUNDAL.

11.1.2 Conclusiones Específicas

- Se cumplió con el objetivo de investigar cómo hacer una campaña de comunicación digital para desarrollar el proyecto.
- Se cumplió con el objetivo de recopilar información del aparato "Talk Box", creadores, funcionamiento y aplicación para anunciarlo a través de la campaña de comunicación digital.
- Se cumplió con el objetivo de desarrollar piezas gráficas digitales en red social Facebook para informar a inversionistas potenciales, acerca de la nueva técnica de comunicación con personas con discapacidad auditiva, a través del aparato "Talk Box".
- Se cumplió con el objetivo de crear una página web (Landing Page) donde esté contenida la información completa de este nuevo sistema de comunicación para personas con discapacidad auditiva, para conseguir por este medio de comunicación un inversor que compre el aparato "Talk Box".

- Se cumplió con el objetivo de producir un material audiovisual para la campaña en red Social Facebook y Pagina Web.

11.2 Recomendaciones

Para la institución:

- Desarrollar una adaptación de la campaña a medios ATL.
- Retroalimentar la página de Facebook del proyecto después de la campaña.
- Dar seguimiento a la página web del proyecto.
- Crear nuevos materiales audiovisuales que documenten el avance del proyecto.

Para nuevos profesionales en Comunicación y Diseño:

- Desarrollar proyectos de graduación con un enfoque social.
- Desarrollar sus labores profesionales con excelencia.
- Si desarrollan una página web, trabajen con lenguajes de programación, es más funcional y podrán optimizar de mejor manera sus páginas web.

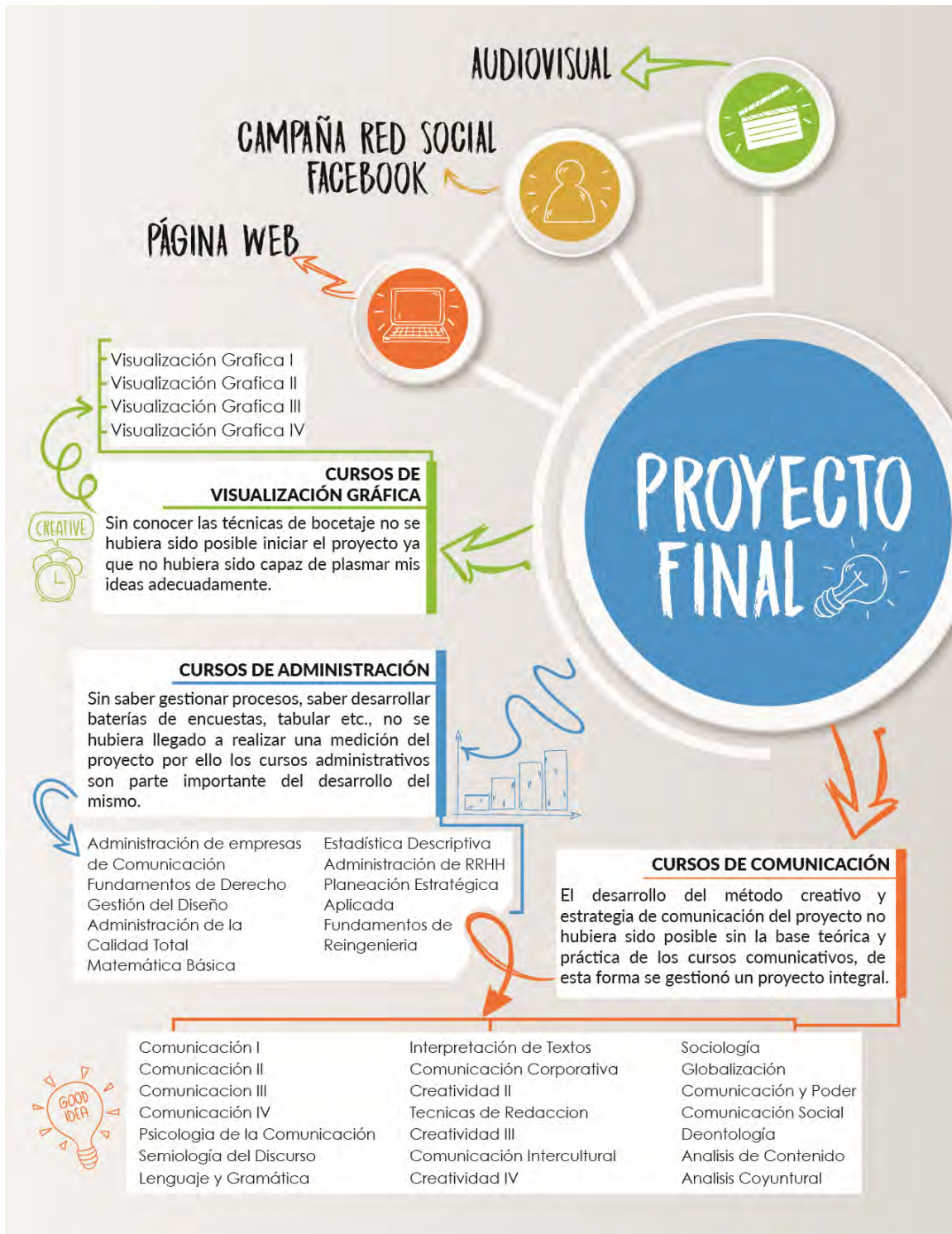
Para la Universidad:

- Motivar al estudiante a elegir un proyecto que aporte significativamente a la sociedad.
- Incentivar al estudiante a iniciar su proyecto de graduación con antelación para entregar un proyecto funcional.

Capítulo XII

Capítulo XII: Conocimiento general

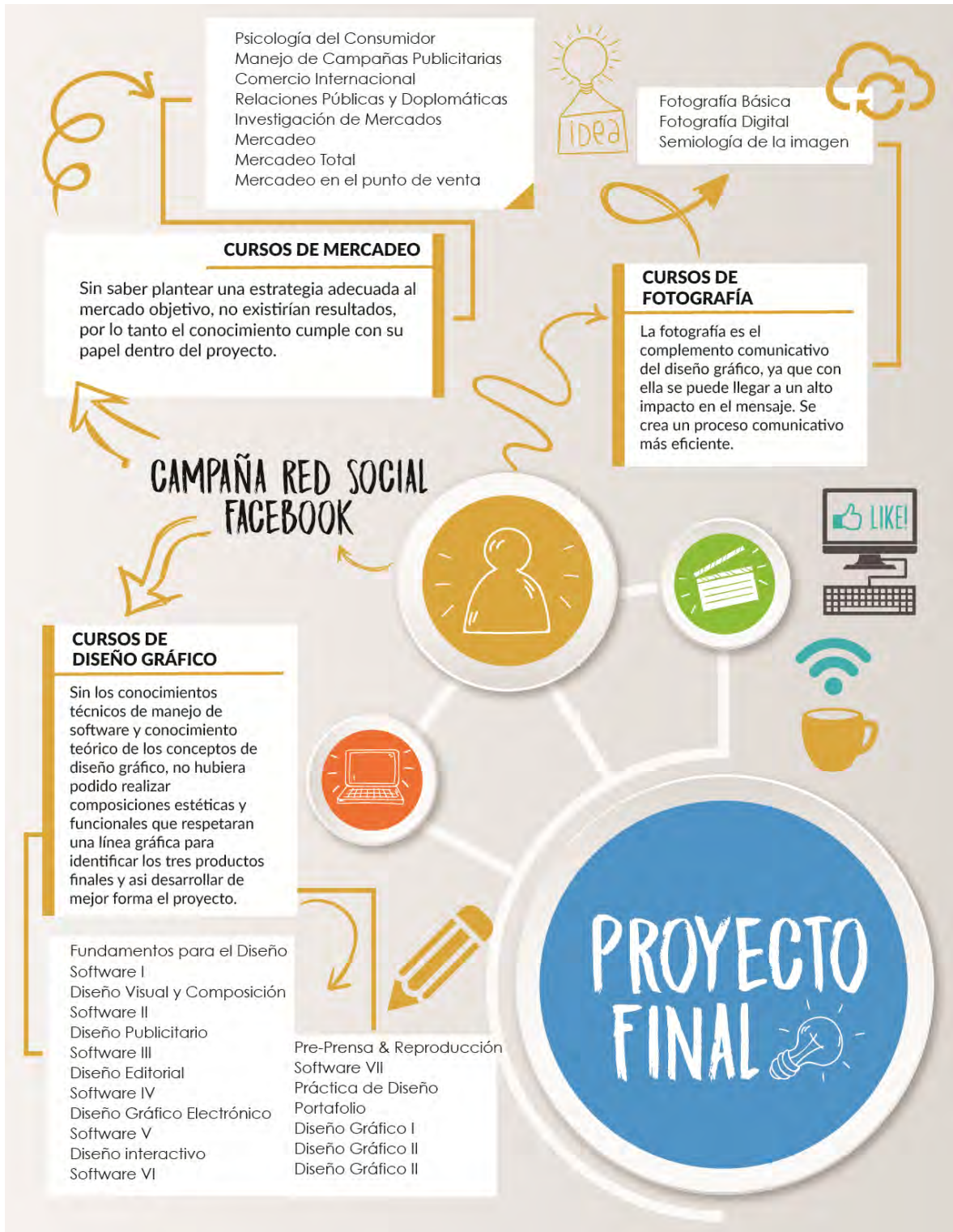
12.2 Demostración de conocimientos:



12.2 Demostración de conocimientos:



12.2 Demostración de conocimientos:



12.2 Demostración de conocimientos:



Capítulo XIII

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Bibliografía

Baldwin , J., & Lucienne, R. (2006). *Comunicación visual de la teoría a la práctica* (Vol.

1). Singapur , Asia: AVA Publishing S.A.

Barrón, F. (2010). *Personalidad creadora y proceso creativo* . Madrid : Marova .

Donis, D. (1985). *La sintaxis de la imagen* (Vol. 1). Barcelona : Gustavo Gili, S.A. .

Figuroa Navarro, C. (2000). *Creatividad, Diseño y Tecnología* (Vol. Primera edición).

México, DF, México: Plaza Valdés, S.A.

Fishel, C. (1999). *Minimal Graphics The powerful New Look of Graphic Design* (Vol. 2).

Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.

Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula* . Barcelona , España , Europa : Gustavo Gili,

S.A.

Samara, T. (2007). *Design Elements a Graphic Style Manual*. Gloucester, Massachusetts,

USA: Rockport Publishers, Inc. .

Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials* . Beverly, Massachusetts, USA: Rockport

Publishers, Inc. .

Villafaña Gómez, G. (2007). *Educación Visual*. México, DF, México : Trillas.

Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño* . México : G. Gili, S.A. .

Wusius, W. (1992). *Principios del diseño en color* . Barcelona , Madrid : Gustavo Gili,

S.A.

13.2 Biblio-web

Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Desing Thinking*. London: An AVA Book.

Carpintero, C. (2009). *Dictadura del diseño* (Vol. 1). Buenos Aires, Argentina : Wolkowicz Editores.

George Palilonis, J. (2006). *A practical guide to graphic reporting: Information Graphics for Print, Web & Broadcast*. Burlington, USA: Elsevier Inc.

Godoy, J. (2010). *Veinte reglas para un buen anuncio* . Rockport Publisher.

Gypps, M. (2014). “*Pixel Perfect Precision*” por ustwo. USA: Ustwo.

W. Moore, M., Pearce, A., & Applebaum, S. (2010). *Sensación, significado y aplicación del color*. Chile: LFNT.

13.3 E-grafía

ERNESTO YTURRALDE WORLDWIDE INC. (sf). Obtenido de

<http://www.yturralde.com/andragogia.htm>

40 de Fiebre. (sf). Obtenido de <https://www.40defiebre.com/que-es/landing-page/>

40 de Fiebre. (sf). *40 de Fiebre*. Obtenido de <https://www.40defiebre.com/que-es/disenor-responsive/>

Arquigrafiko. (2016). Obtenido de <http://www.arkigrafico.com/diseo-definicion-y-tipos/>

audifonos.org. (s.f.). *audifonos.org*. Obtenido de <http://audifonos.org.es/tipos-audifonos>

- Betolotti, P. (2009). *Conceptos Básicos Comunicación Digital*. Obtenido de <http://argos.fhycs.unam.edu.ar/bitstream/handle/123456789/152/Conceptos%20Comunicacion%20digital.pdf?sequence=4>
- Boa, L. D. (lunes de febrero de 2013). *pedagogiamaslogopedia*. Obtenido de [pedagogiamaslogopedia: https://pedagogiamaslogopedia.blogspot.com/2013/02/pedagogiamaslogopedia](https://pedagogiamaslogopedia.blogspot.com/2013/02/pedagogiamaslogopedia)
- Bustos, A. (5 de Diciembre de 2011). *Blog de Lengua*. Obtenido de <http://blog.lengua-e.com/2011/que-es-un-fonema/>
- C. R. (sf). *40 de Fiebre*. Obtenido de <https://www.40defiebre.com/tendencias-diseno-web-2016/>
- Definicion-es.com. (18 de Abril de 2011). *Definicionesde*. Obtenido de <http://www.definicionesde.info/e/anunciar/>
- illusion Studio. (sf). *Psicología del Color*. Obtenido de <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>
- medlineplus. (s.f.). *medlineplus*. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/007203.htm>
- medlineplus. (s.f.). *medlineplus*. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/007203.htm>
- Multivex Sigma Dos Guatemala. (s.f.). *Definición de Niveles Socio Económicos*. Obtenido de <https://mtjerez62.files.wordpress.com/2014/06/estudio-nse-guatemala-multivex-2009.pdf>

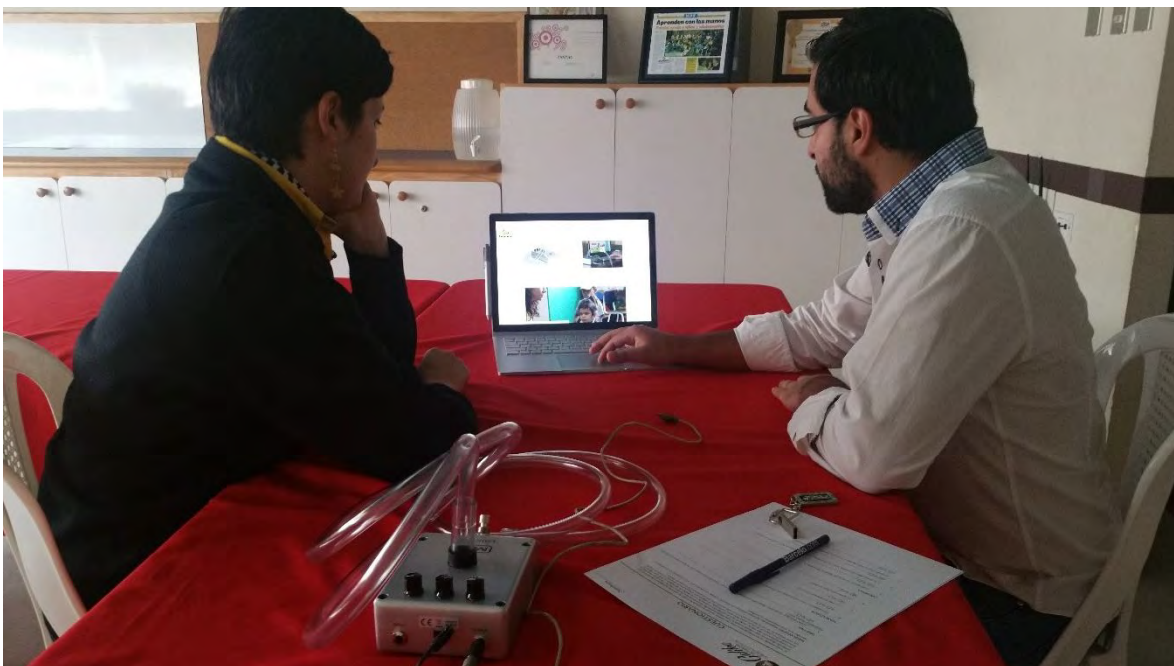
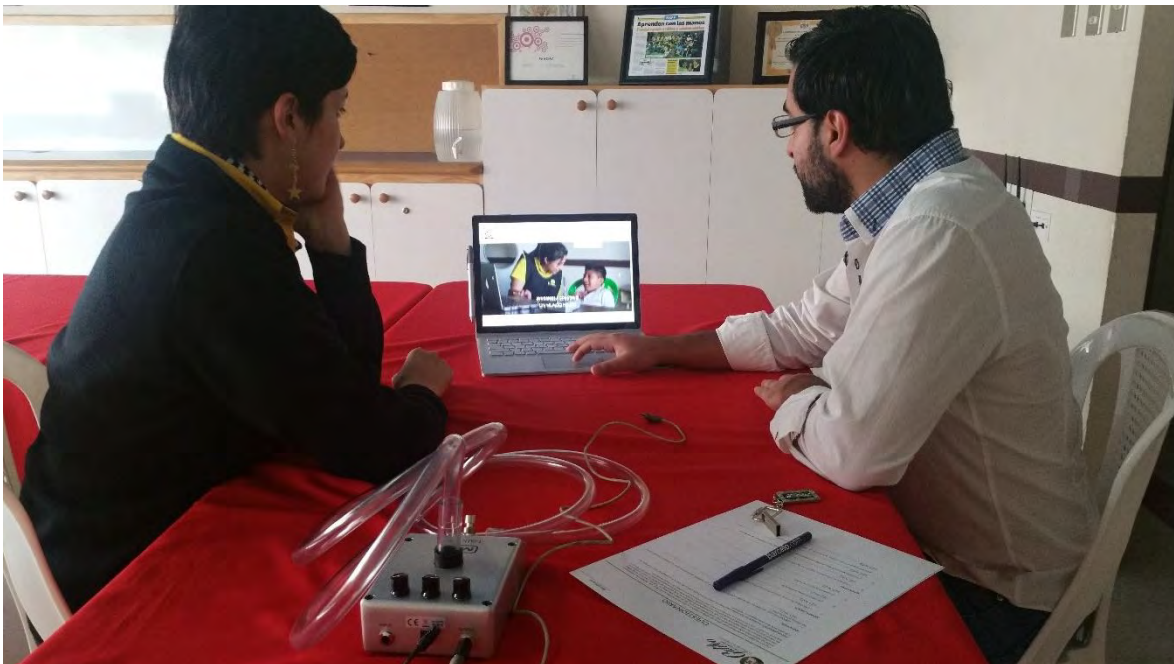
- Parduelles, M. (14 de agosto de 2013). *Gestiópolis*. Obtenido de <http://www.gestiopolis.com/psicologia-del-consumidor/>
- Porto, J. P., & A. G. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/psicologia/>
- Porto, J. P., & A. G. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/musica/>
- Porto, J. P., & A. G. (2009). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/fotografia/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/semiologia/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/disenio/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/sociologia/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/pedagogia/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/arte/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/gestalt/>
- Porto, J. P., & M. M. (2008). *Definición.De* . Obtenido de <http://definicion.de/antropologia/>
- Porto, J. P., & M. M. (2009). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/ilustracion/>
- Porto, J. P., & M. M. (2009). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/publicidad/>
- Porto, J. P., & M. M. (2010). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/dibujo/>
- Sánchez, Á. M. (s.f.). *Grupo de Orientación Universitaria*. Obtenido de <http://www.webgou.uma.es/archivos/comunicacion.pdf>
- Significados.com . (sf). *Significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/cine/>

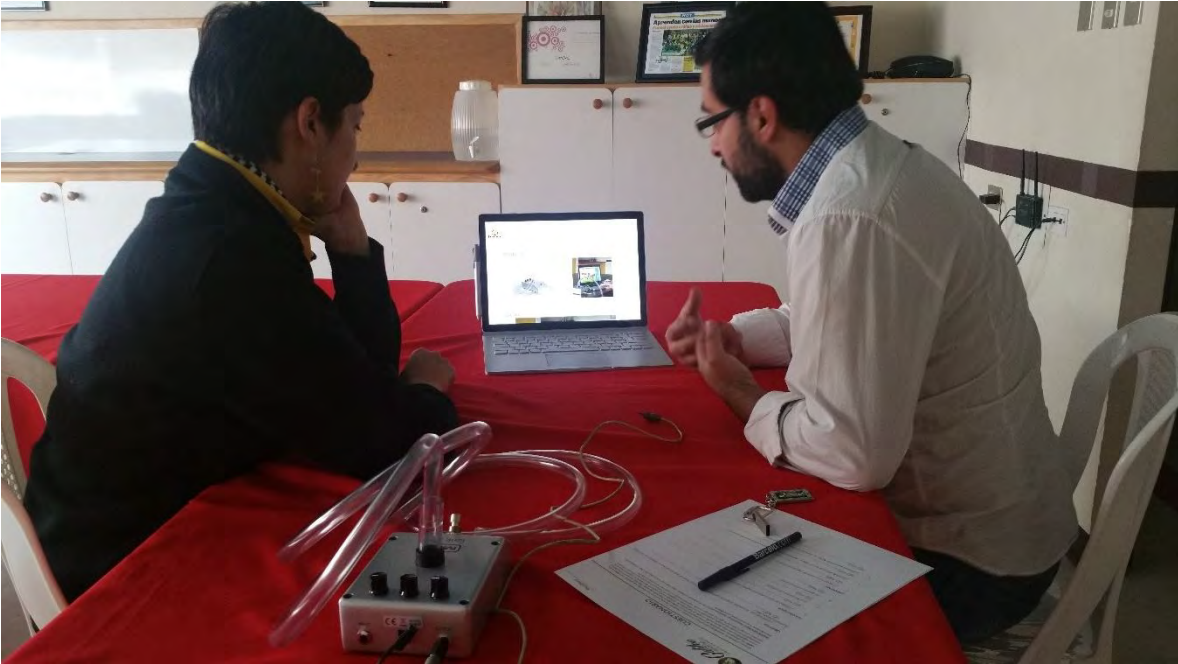
Capítulo XIV

Capítulo XIV: Anexos

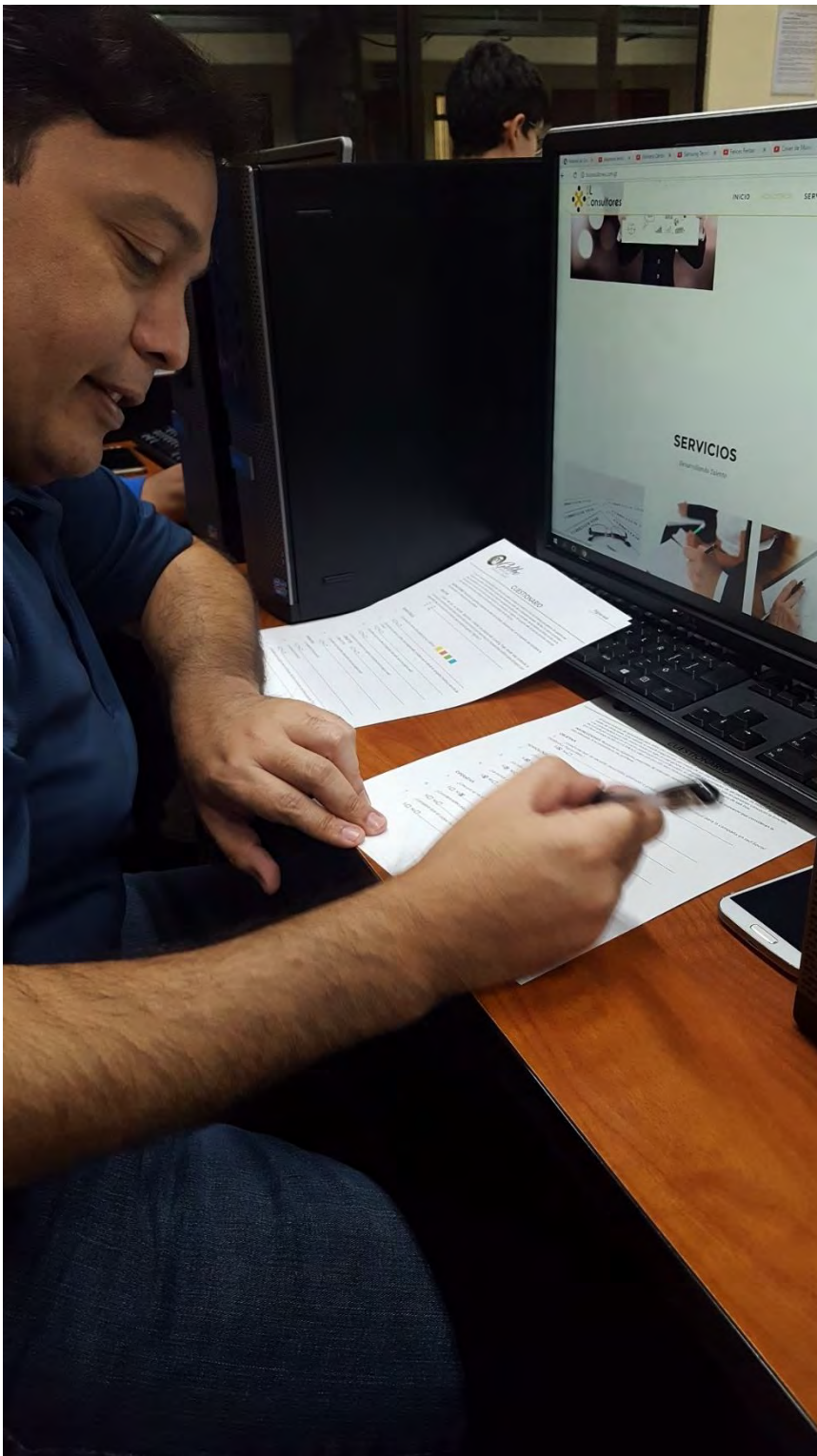
14.1 Fotografías de Validaciones:







Fotografías en proceso de validación con Diana Bonilla (Directora de Comunicación de FUNDAL).



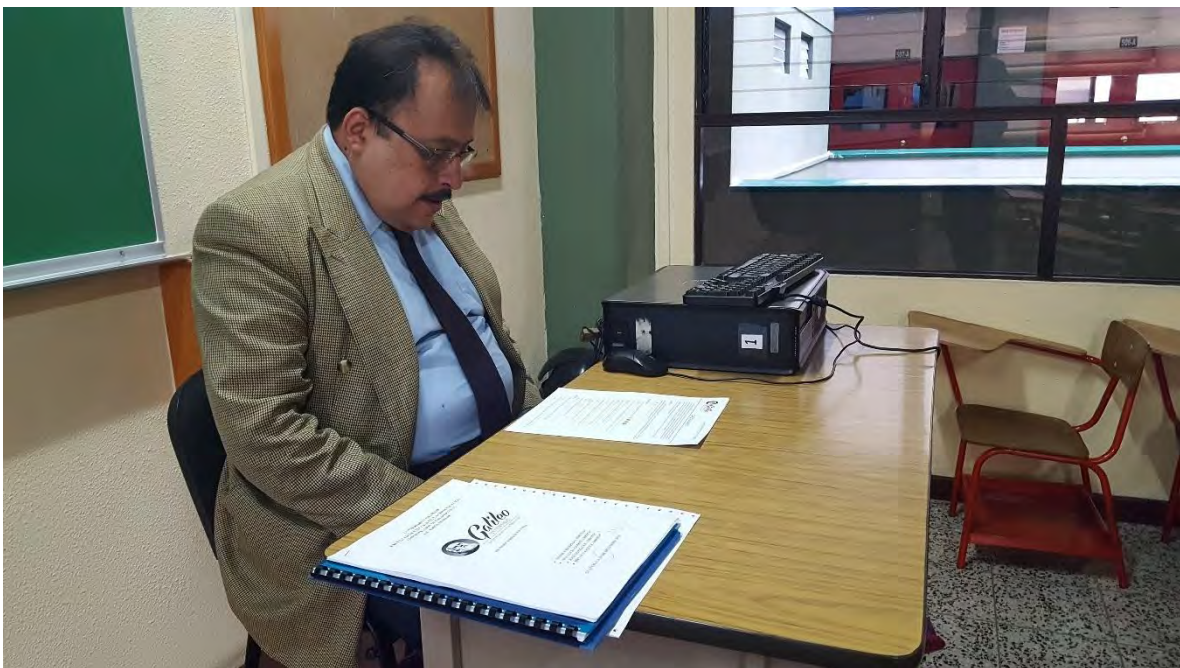
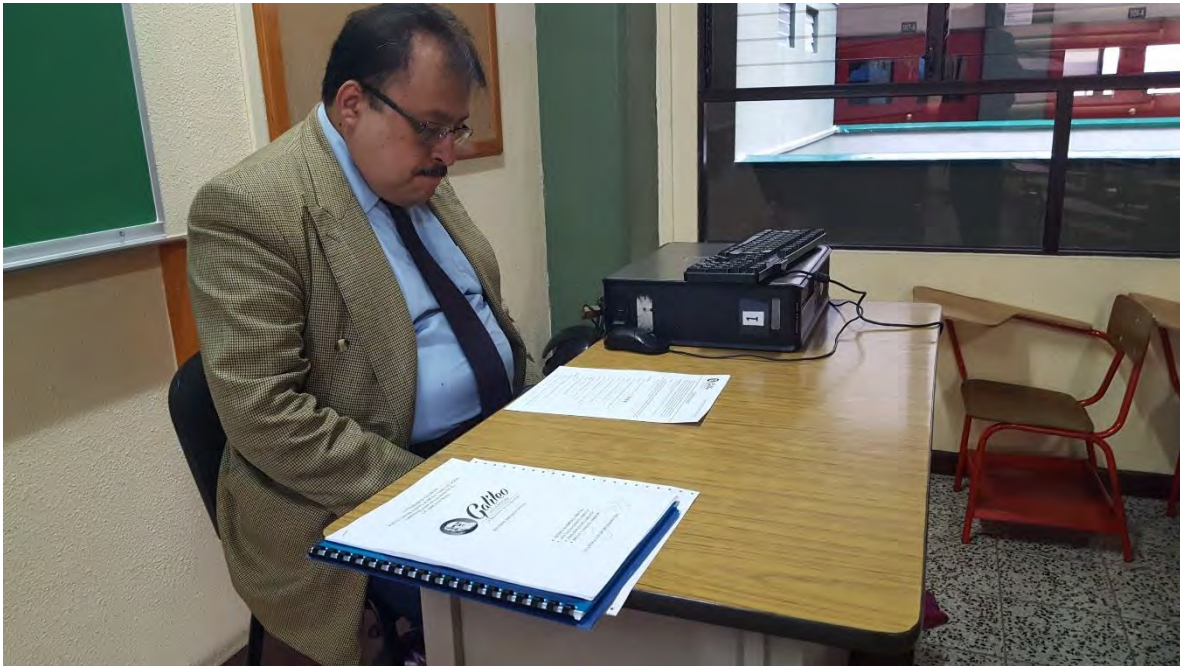


Fotografías en proceso de validación con Lic. Rolando Barahona (Experto).





Fotografías en proceso de validación con Lic. David Castillo (Experto).



Fotografías en proceso de validación con Lic. Erick Estrada (Experto).



Fotografías en proceso de validación con Lic. Marlon Borrayo (Experto).







Fotografías en proceso de validación con Licda. Pamela Morales Saravia (Experta).