



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción audiovisual para dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas, Chiquimula. Guatemala 2019.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Miguel Antonio Marroquín Sierra

14007746

Para optar por el título de:

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Guatemala, 2019.

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción audiovisual para dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas, Chiquimula. Guatemala 2019

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Miguel Antonio Marroquín Sierra

14007746

Para optar por el título de:

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Guatemala, 2019.

Autoridades de Universidad Galileo

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza.

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto M.sC.

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 23 de julio de 2,018


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

Estimado Licenciado Kachler:

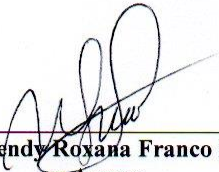
Solicito la aprobación del tema de Proyecto de Graduación titulado:
**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN DE
LA REGIÓN TRIFINIO LA LABOR SOCIAL QUE REALIZAN EN EL HOGAR
ESQUIPULAS, CHIQUIMULA. GUATEMALA 2019.**

Asimismo, solicito que Licda. Wendy Franco Higueros, sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Miguel Antonio Marroquín Sierra
14007746



Licda. Wendy Roxana Franco Higueros
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 10 de agosto 2018.

**Señor
Miguel Antonio Marroquín Sierra
Presente**

Estimado Señor Marroquín:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado:

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN DE LA REGIÓN TRIFINIO LA LABOR SOCIAL QUE REALIZAN EN EL HOGAR ESQUIPULAS, CHIQUIMULA. GUATEMALA 2019.

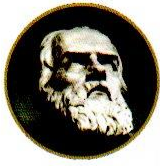
Asimismo, se aprueba a Licda. Wendy Franco Higueros, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler
Decano**

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de enero 2019

Licenciado
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: **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN DE LA REGIÓN TRIFINIO LA LABOR SOCIAL QUE REALIZAN EN EL HOGAR ESQUIPULAS, CHIQUIMULA. GUATEMALA 2019.**

Presentado por el estudiante: **Miguel Antonio Marroquín Sierra**, con número de carné: **14007746**, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Wendy Roxana Franco Higueros
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 21 de marzo de 2019.

Señor
Miguel Antonio Marroquín Sierra
Presente

Estimado Señor Marroquín Sierra:

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, 14 de junio de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN DE LA REGIÓN TRIFINIO LA LABOR SOCIAL QUE REALIZAN EN EL HOGAR ESQUIPULAS, CHIQUIMULA. GUATEMALA 2019**, del estudiante Miguel Antonio Marroquín Sierra, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 20 de junio de 2019

Señor
Miguel Antonio Marroquín Sierra
Presente

Estimado Señor Marroquín:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado:

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN DE LA REGIÓN TRIFINIO LA LABOR SOCIAL QUE REALIZAN EN EL HOGAR ESQUIPULAS, CHIQUIMULA. GUATEMALA 2019.

Presentado por el estudiante: **Miguel Antonio Marroquín Sierra**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria:

A Dios, por ser el guía de mi camino, darme la sabiduría y fortaleza para cerrar esta etapa de mi vida. A mis Padres, por su apoyo incondicional y ser el motivo de mi lucha; a mis hermanas, por darme el ejemplo de ser un profesional; a mi sobrino, por tomarme como ejemplo a seguir. A Darlin Ana Cecilia Buezo Marcos, por estar a mi lado desde el comienzo hasta el final de este gran reto que culminamos juntos, dándome el amor y el apoyo que necesité en los momentos más importantes; a la Familia Buezo Marcos, por apoyarme durante mi carrera.

Resumen

A través del acercamiento con el Hogar Esquipulas, se determinó que las personas carecen de información acerca de la labor social realizada en este lugar.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Producir material audiovisual para dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 31 personas, entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño. A través de una presentación del material y una serie de encuestas para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por hombres y mujeres de 25 a 50 años de edad, con niveles socioeconómicos de trabajo dependiente. El cliente y profesionales en el área de comunicación y diseño.

El principal hallazgo de este proyecto es que ahora cuenta con un material audiovisual donde se explica la labor social del Hogar Esquipulas y así evitar confusiones.

La recomendación es que conforme exista más información adicional, se actualizará el material audiovisual.

Para efectos legales únicamente el autor Miguel Antonio Marroquín Sierra es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

ÍNDICE

Capítulo I: Introducción.....	1
1.1 Introducción.....	1
Capítulo II: Problemática.....	3
2.1 Contexto	4
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	4
2.3 Justificación.....	5
2.3.1. Magnitud.....	5
2.3.2. Vulnerabilidad.....	5
2.3.3. Trascendencia.	6
2.3.4. Factibilidad.	6
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	6
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	6
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	7
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	7
Capítulo III: Objetivos del diseño	9
3.1 El objetivo general	9
3.2.1	9
3.2.2	9
3.2.3	9

3.2.4	10
3.2.5	10
Capítulo IV: Marco de referencia.....	12
4.1 Información general del cliente	12
4.1.1 Misión.....	12
4.1.2 Visión	13
4.1.3 Análisis FODA	13
Capítulo V: Definición del grupo objetivo	17
5.1 Perfil geográfico	17
5.2 Perfil demográfico	18
5.3 Perfil psicográfico	18
5.4 Perfil conductual	19
Capítulo VI: Marco Teórico.....	21
6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	21
6.1.1 Orfanato.....	21
6.1.2 Refugio	21
6.1.3 Abandono	21
6.1.4 Explotación Infantil.....	22
6.1.5 Que Instituciones ayudan a los niños	22
6.1.7 Protección	26

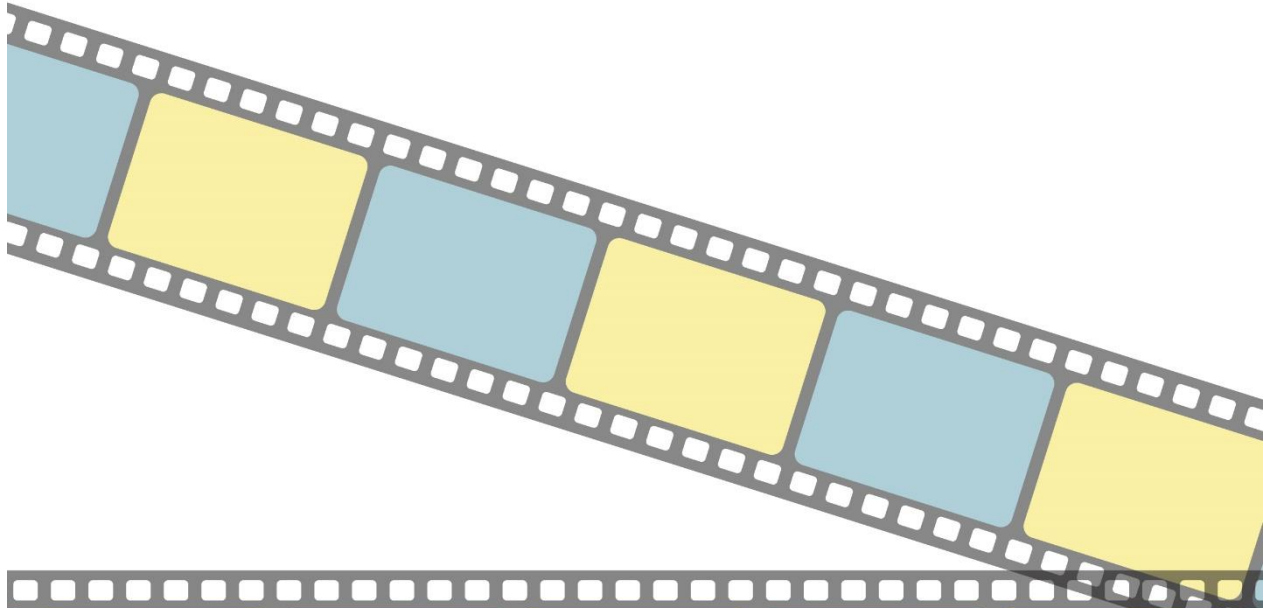
6.1.8 Amparo.....	26
6.1.9 Amor.....	27
6.1.10 Compartir.....	27
6.2 Conceptos básicos relacionados con la comunicación y diseño.....	28
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.....	28
6.2.1.1 Comunicación.....	28
6.2.1.2 Elementos de la Comunicación.....	28
6.2.1.3 Comunicación Social.....	29
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.....	33
6.2.2.1 Diseño.....	33
6.2.2.2 Elementos del Diseño.....	33
6.2.2.3 Etapas de la Producción Audiovisual.....	36
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	50
6.3.1. Ciencias.....	50
6.3.1.1 Semiología.....	50
6.3.1.2 Semiología de la Imagen.....	51
6.3.1.3 Sociología.....	51
6.3.1.4 Psicología de la Comunicación.....	51
6.3.1.5 Cibernética.....	52
6.3.1.6 Pedagogía.....	52

6.3.1.7 Etnología.....	53
6.3.2 Artes	53
6.3.2.1 Video	53
6.3.2.2 Música	53
6.3.3 Teorías	54
6.3.3.1 Teoría Gestalt.....	54
6.3.3.2 Teoría del Diseño	54
6.3.3.3 Teoría del Cine.....	54
6.3.4 Tendencias	55
6.3.4.1 Minimalismo	55
6.3.4.2 Marketing.....	55
6.3.4.3 Redes Sociales	56
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	58
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	58
7.1.1 Semiología de la Imagen	58
7.1.2 Sociología	58
7.1.3 Psicología de la comunicación.....	58
7.1.4 Tecnología	58
7.1.5 Pedagogía	58
7.1.6 Etnología.....	58

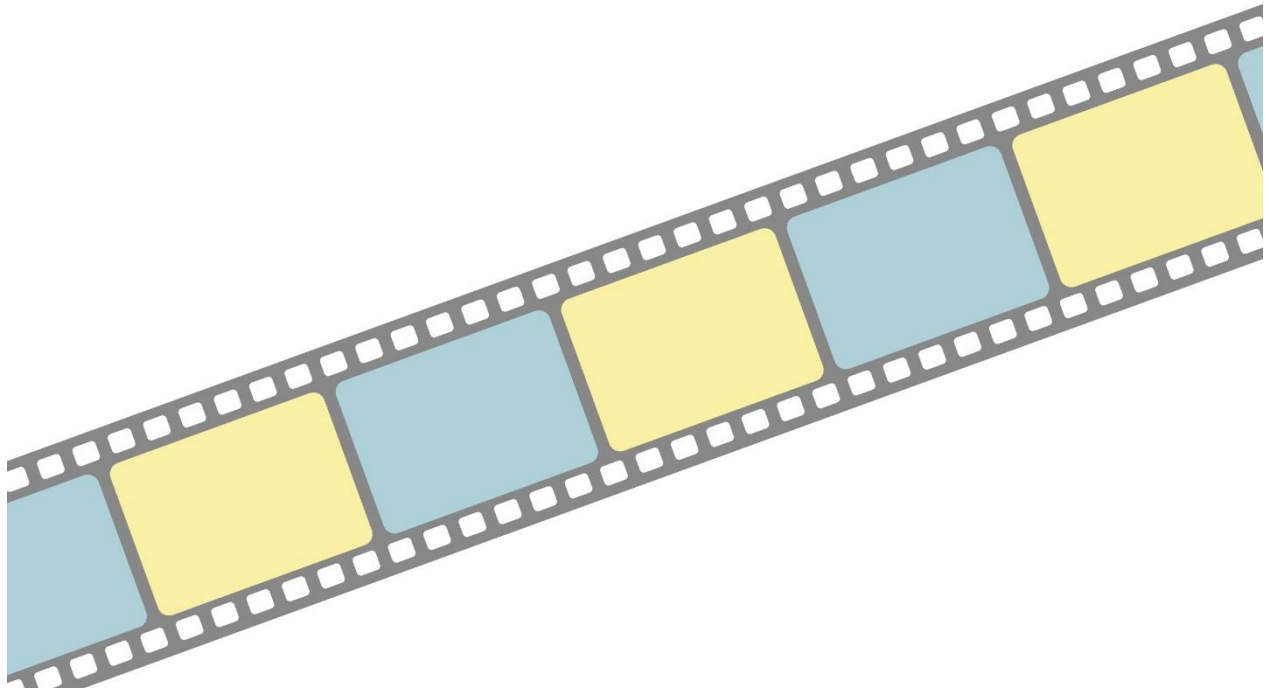
7.1.7 Video	59
7.1.8 Música	59
7.1.9 Teoría Gestalt.....	59
7.1.10 Teoría del Diseño	59
7.1.11 Teoría del Cine.....	59
7.1.12 Minimalismo	59
7.1.13 Marketing.....	59
7.1.14 Redes Sociales	59
7.2 Conceptualización.....	60
7.2.1 Método Mapa Mental.....	60
7.2.2 Definición del concepto.....	61
7.3 Bocetaje	61
7.3.1 Guión literario.....	62
7.3.2 Guión técnico	63
7.3.3 Story Board.....	65
7.3.4 Proceso de edición del material audiovisual.....	71
7.3.5 Propuesta preliminar	73
CAPÍTULO VIII – Validación Técnica.....	78
8.1 Población y muestreo	78
8.2 Método e instrumentos.....	78

8.2.1 Modelo de Encuesta	79
8.3 Resultado e interpretación de resultados.	81
8.4 Cambios con base en resultados	89
Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final	93
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	97
10.1 Plan de costos de elaboración	97
10.2 Plan de costos de producción.....	97
10.3 Plan de costos de reproducción.....	98
10.4 Plan de costos de distribución.....	98
10.5 Margen de utilidad	98
10.6 IVA.....	99
10.7 Cuadro con resumen general de costos	99
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	101
11.1 Conclusiones.....	101
11.2 Recomendaciones	101
Capítulo XII: Conocimiento General.....	104
Capítulo XIII: Referencias	107
13.1 Referencias bibliográficas	107
13.2 Referencias biblioweb	107
Capítulo XIV: Anexos	110

14.1 Anexo A: Definición del Tema.....	110
14.7 Anexo G: Fotografías a Encuestados	119
14.8 Anexo H	123
.....	124



**CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN**



Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

El Hogar Esquipulas es un lugar donde residen niños y niñas huérfanos, abandonados o explotados. Este hogar está ubicado en la ciudad de Esquipulas y es dirigida por las hermanas Franciscanas de San Antonio. Se hará una producción de material audiovisual para dar a conocer a la población de la región trífino la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas.

Ver anexo A: Definición del tema

Las personas de la región trífino no tienen el conocimiento de la labor social que brinda el Hogar Esquipulas. Debido a que existe poca información exhibida al público y mucha confusión creada por el mismo pueblo.

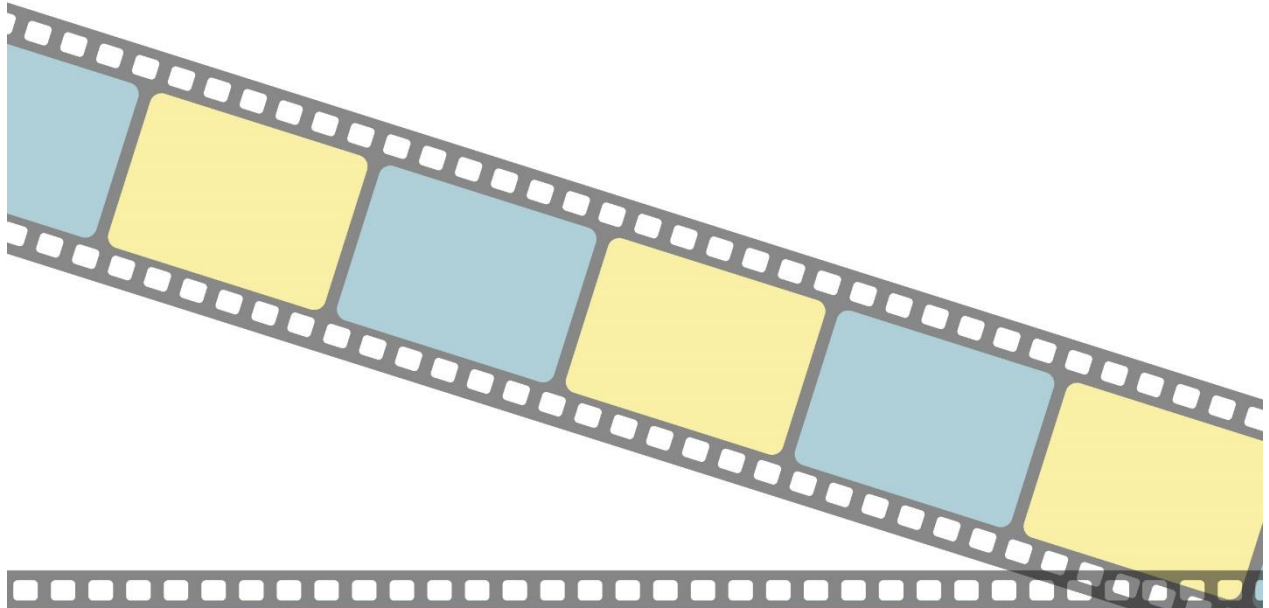
Actualmente no cuentan con un material audiovisual para dar a conocer a la población su labor social para los niños huérfanos y rescatados.

Se creó una lluvia de ideas para saber con qué medio se podría dar a conocer la labor social. Y se llegó a la conclusión que un material multimedia es más efectivo, debido a que una imagen con movimiento capta más la atención.

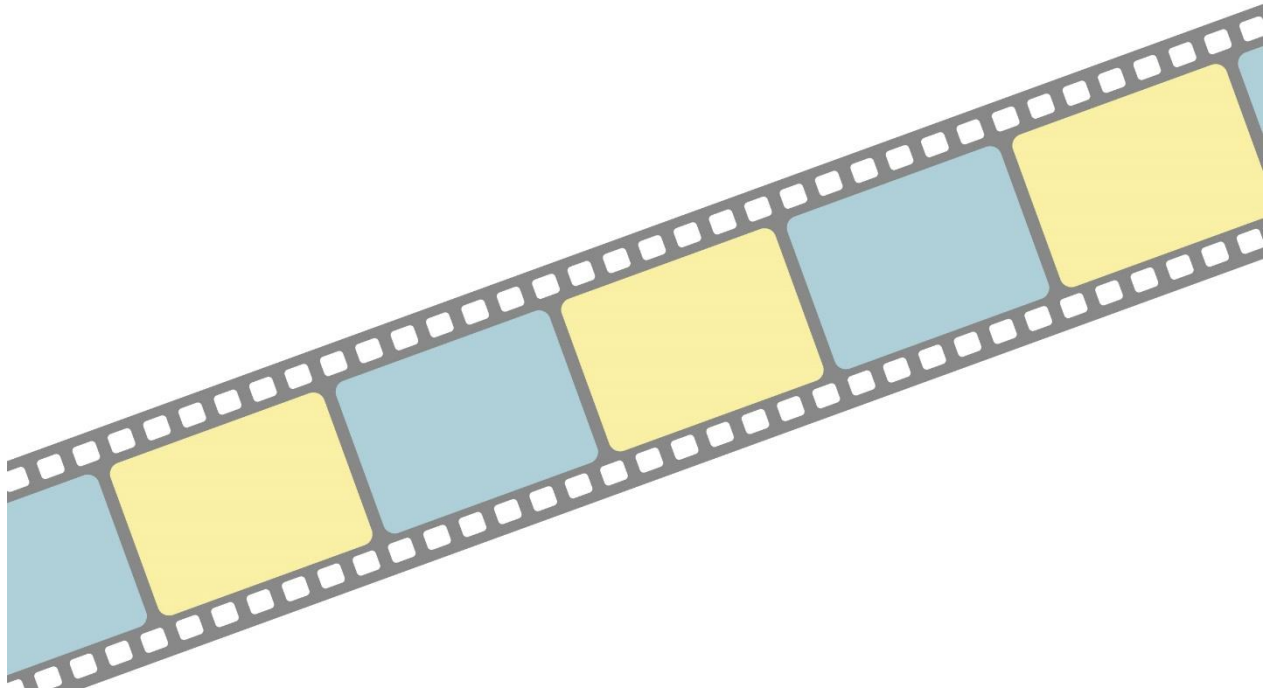
Se investigaran las diferentes áreas que cuenta esta institución para obtener mayor información a interpretar y mostrarla en el material audiovisual.

Para la elaboración de dicho material se utilizaron diferentes medios digitales, dentro de los que podemos mencionar software de Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Audition y Adobe Premiere. Para la creación del concepto creativo se utilizó la técnica creativa “Mapa mental”.

Se concluyó que es necesario crear el material audiovisual para informar a las personas y así invitarlas a formar parte de esta obra social. El proyecto se realizará en formato digital para la reproducción en las diferentes redes sociales y así informar al grupo objetivo sobre la labor social realizada.



**CAPÍTULO II
PROBLEMÁTICA**



Capítulo II: Problemática

Hogar Esquipulas necesita que conozcan cómo funciona el establecimiento. Se estableció que es importante dar a conocer la labor social del hogar, porque muchas personas no tienen la información adecuada y tienen mal concepto del lugar. De esta manera las personas estarán informadas.

2.1 Contexto

Uno de los principales problemas que enfrenta el hogar es la falta de conocimiento de las personas sobre la labor social del hogar. Debido a esto, las personas con falta de información no se acercan a donar. Por las limitaciones técnicas y falta de conocimiento en temas comunicacionales, el hogar no ha logrado crear un material informativo apropiado para dar a conocer los procesos del hogar. El hogar no es muy visitado por las personas, por lo que material impreso resultaría ineficaz.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

Hogar Esquipulas no cuenta con material audiovisual para dar a conocer a la población de la región trifinio, la labor social para los niños huérfanos y rescatados.

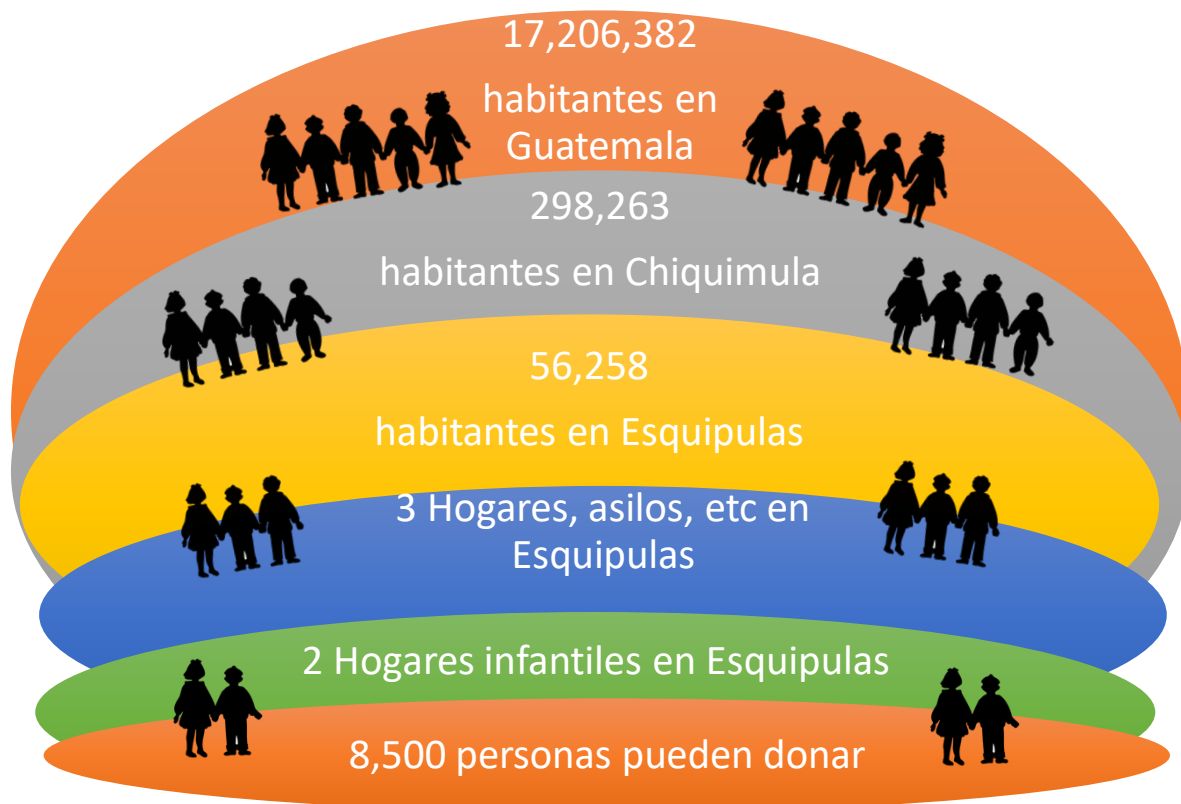
Ver anexo B: Tabla requerimiento

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.

Según INE el país cuenta con 17, 206,382 habitantes. En el departamento de Chiquimula hay 298,263 personas, en el municipio de Esquipulas existe una población de 56,258, que cuenta con 2 hogares infantiles y un asilo. Un aproximado de 8,500 personas que pueden donar. La población a la que se estima llegar se detalla de la siguiente manera:



2.3.2. Vulnerabilidad.

Al no contar con material audiovisual que ayude a las personas a obtener mayor información de la labor social del hogar, existe mucha confusión en la población y esto afecta porque las

personas no se involucran. La única información ofrecida se obtiene directamente en consultas con la administración.

2.3.3. Trascendencia.

Al contar con material audiovisual para informar a la población sobre la labor social que lleva a cabo a desarrollar el Hogar Esquipulas.

2.3.4. Factibilidad.

El material audiovisual tiene gran posibilidad de realización debido a que el Hogar Esquipulas cuenta con los recursos necesarios para utilizarlos en este proyecto, tales como:

2.3.4.1 Recursos Humanos.

El hogar cuenta con el factor humano adecuado y capacitado con el conocimiento, experiencia y habilidades de funcionamiento de recursos para el manejo del material audiovisual.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales.

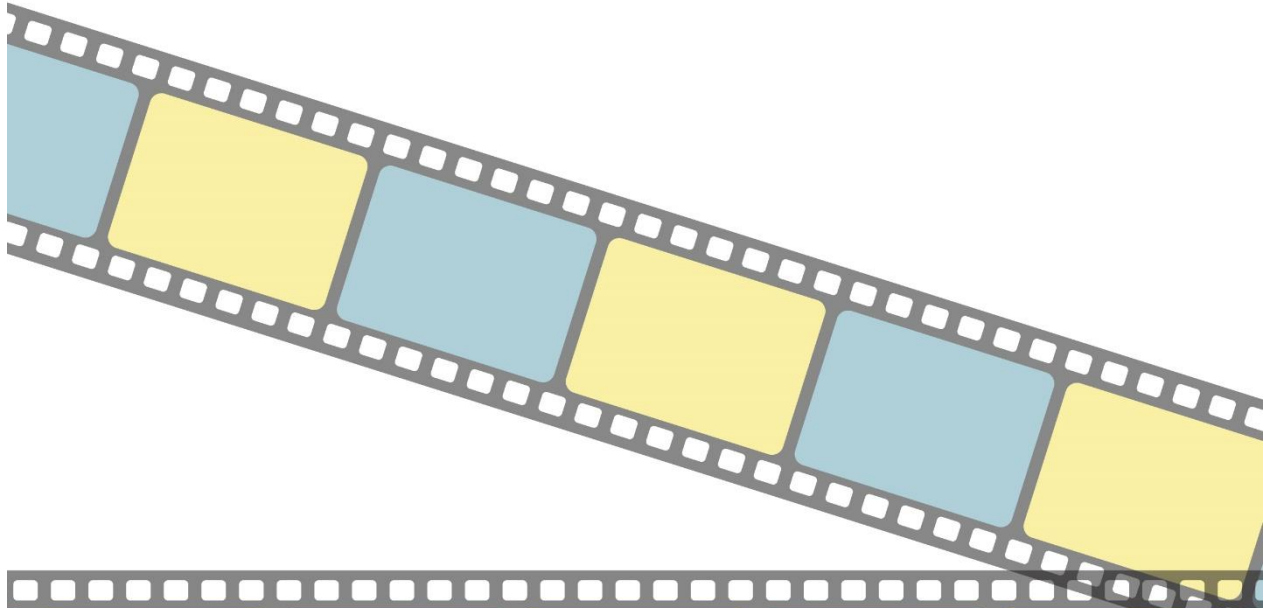
El hogar cuenta con Directora, Sub-Directora, Secretaria, Psicóloga, Trabajadora Social, Orientadora Vocacional, Técnico en Computación, Profesor de Educación Física, Profesor de Corte y Confección, Hermanas Religiosas, Cocineras, Chofer, Jardinero y Conserje. Están dispuestos a brindar información interna necesaria, para facilitar el desarrollo del material audiovisual.

2.3.4.3 Recursos Económicos.

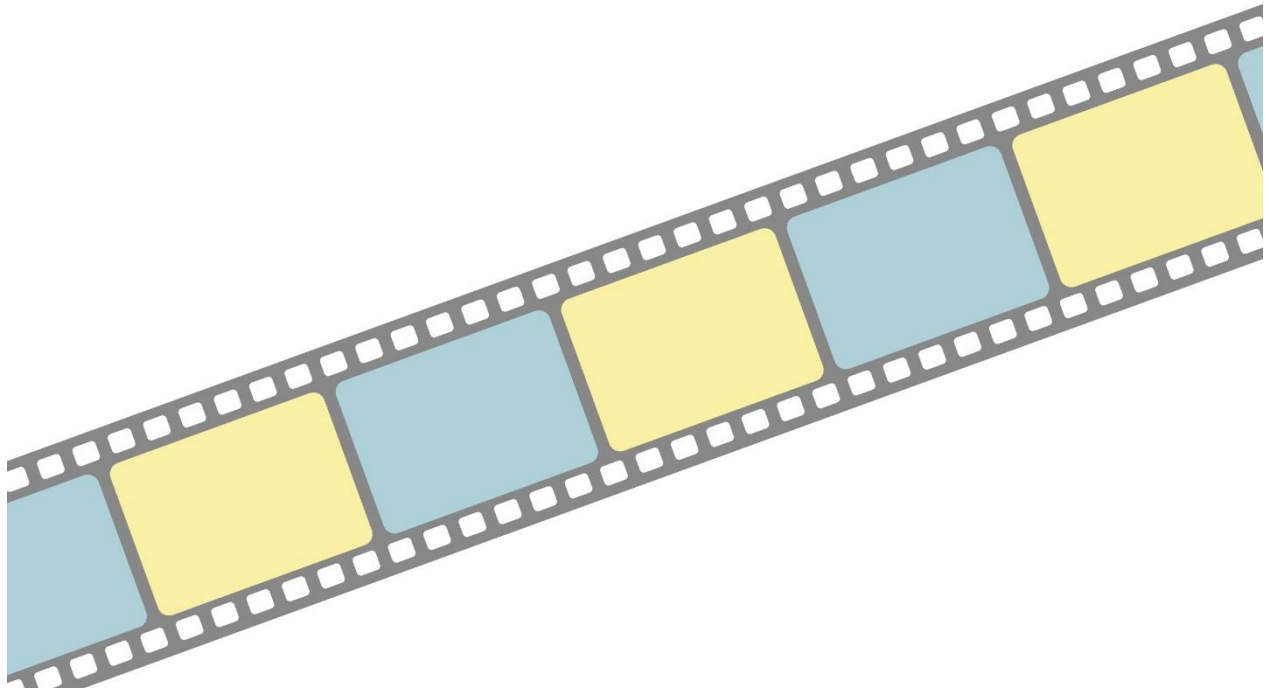
El hogar cuenta con los recursos económicos necesarios para realizar dicho proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.

Se cuenta con el equipo adecuado para la realización del material audiovisual, dentro del que se encuentra computadora, cámara de video profesional, iluminación, dispositivos de audio, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Audition y dispositivos de almacenamiento.



**CAPÍTULO III
OBJETIVOS DEL DISEÑO**



Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Producir material audiovisual para dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas.

3.2.1

Investigar conceptos fundamentales de comunicación y diseño, a través de libros relacionados con la información que buscamos para que ayude a argumentar de mejor forma la propuesta del material audiovisual para la población de la región.

3.2.2

Recopilar información fundamental sobre los detalles de la labor social que realiza el Hogar Esquipulas a través de los datos otorgados por los administradores del establecimiento, para que el proyecto sea verídico para el grupo objetivo que lo vea.

3.2.3

Realizar una guía visual como herramienta de apoyo a través de un storyboard para mantener un orden cronológico en el material audiovisual del Hogar Esquipulas, para que la producción sea más eficaz y eficiente.

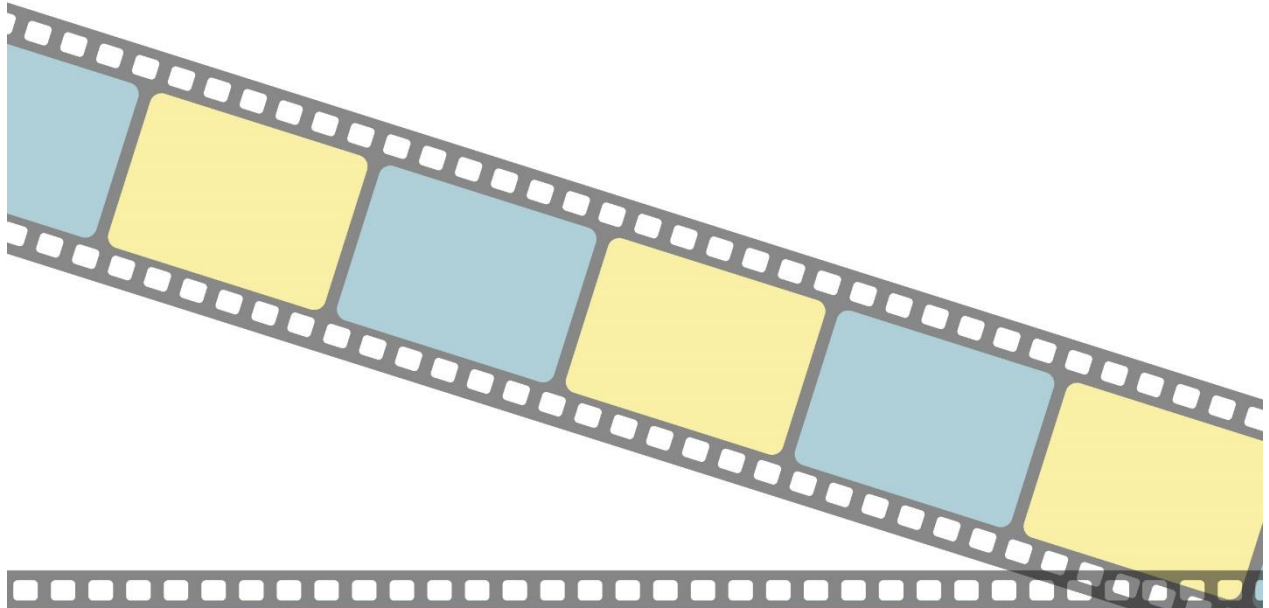
3.2.4

Crear una historia que informe en el material audiovisual la labor social del Hogar Esquipulas, a través de un guión literario, para saber qué información dar al grupo objetivo.

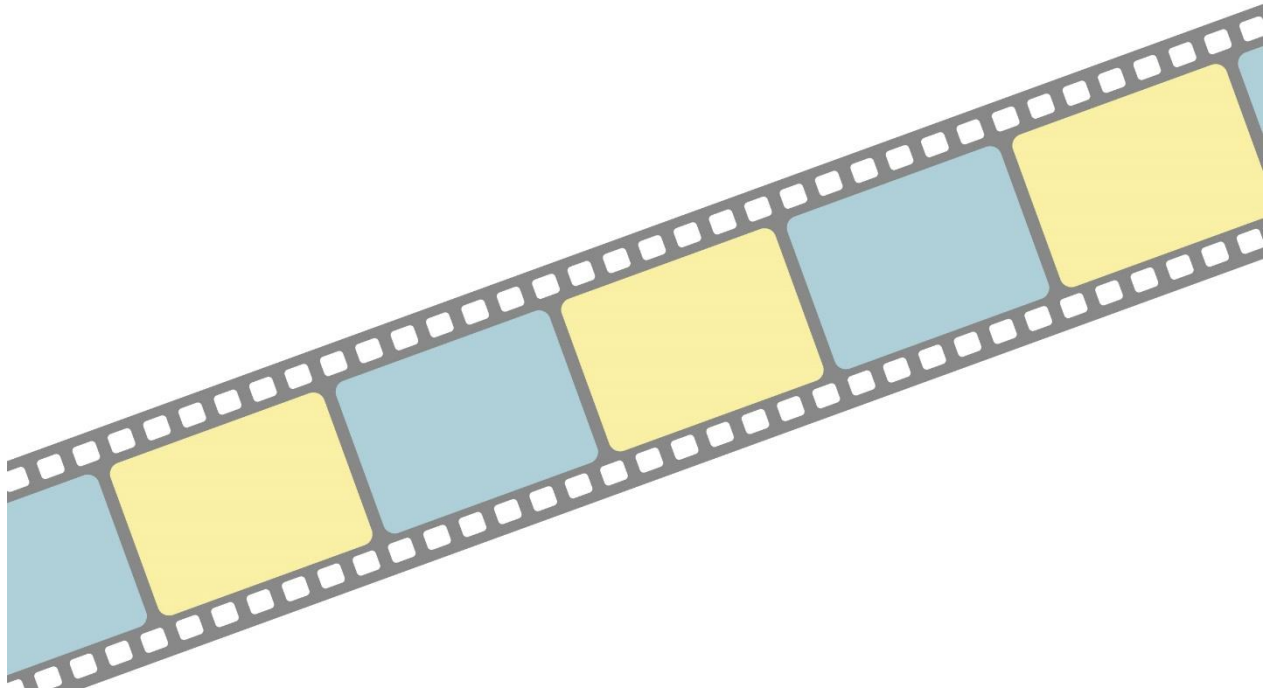
3.2.5

Crear un orden de tomas cinematográficas, a través de un guión técnico, para la organización del material audiovisual para mejor visualización y atención del grupo objetivo.

Ver anexo C: Cuadro de Objetivos



CAPÍTULO IV
MARCO DE REFERENCIA



Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

El Hogar Esquipulas fue fundado en 1986 por las hermanas religiosas “Franciscanas de San Antonio”, quienes vieron la necesidad de crear un refugio para los niños sin hogar producto de la crisis económica, separación de las familias y abandono. Se recibían a los niños como convenio familiar donde los padres de familia dejaban a sus hijos, mientras ellos resolvían sus problemas. Actualmente es prohibido el convenio familiar.

El Hogar Esquipulas reciben niños huérfanos, por abandono o por explotación infantil. Actualmente tienen 29 niños. Están ubicados en la 5ta Avenida 1-14 zona 1 Barrio Santiaguito, con la administración de Sor Dina Guadalupe Mejía Rivera, cuentan con correo electrónico: hogaresquipulas-86@hotmail.com, el número de teléfono es: 7943-1511 y celular: 3168-5185.

4.1.1 Misión

Brindar atención integral al NNA (niños, niñas y adolescentes), restituyéndole los derechos que les han sido vulnerados, mientras permanecen en el Hogar. De modo que, viviendo la vida en armonía, puedan motivarse en la superación personal, siendo entes transformadores dentro de la sociedad.

Ver anexo D: Brief

4.1.2 Visión

Ser una familia que propicie un ambiente armonioso, donde se promueven y se viven los valores que contribuyen a fortalecer la propia personalidad, siendo constructora y protagonista de su propio futuro.

4.1.3 Análisis FODA

La técnica FODA se realizó con el fin de indagar un poco más sobre la labor social que se realiza, determinando las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que tiene el Hogar Esquipulas.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Cuenta con personería jurídica• Reglamento interno• Recursos económicos• Cuenta con infraestructura adecuada y servicios básicos• Organización consolidada	<ul style="list-style-type: none">• Reconocimiento de la institución a nivel nacional e internacional• Apoyo de benefactores• Actividades recreativas por parte de distintos grupos de la sociedad• Proyección social de parte de los niños y jóvenes.• Atendido por religiosas
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">• Poco personal• Presupuesto limitado• Poca participación de padres de familia en reuniones• Falta de estímulos por parte de los padres de familia• Poca oportunidad de talleres de formación personal	<ul style="list-style-type: none">• Poca coordinación con la municipalidad y otras instituciones del municipio de Esquipulas• Falta de identidad de los jóvenes en general• Delincuencia común a nivel del municipio• Escases de recursos por falta de donantes• Falta de seguridad por parte de autoridades (policía)

Podemos verificar que una de las fortalezas que más destacan es la organización consolidada debido que es uno de los hogares mejor formados de Guatemala, también podemos ver que sus debilidades puede afectar en la labor social, que sus oportunidades ayuda a mantener

con vida este proyecto y sus amenazas es el principal motivo para realizar la producción audiovisual.

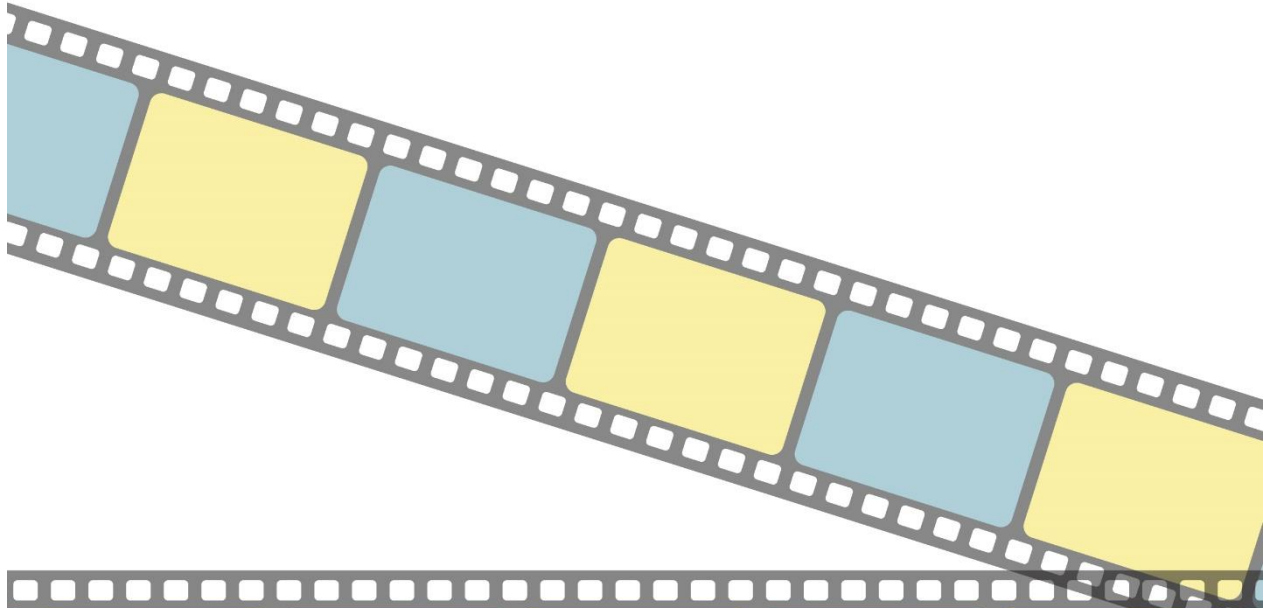
4.1.4 Logotipo



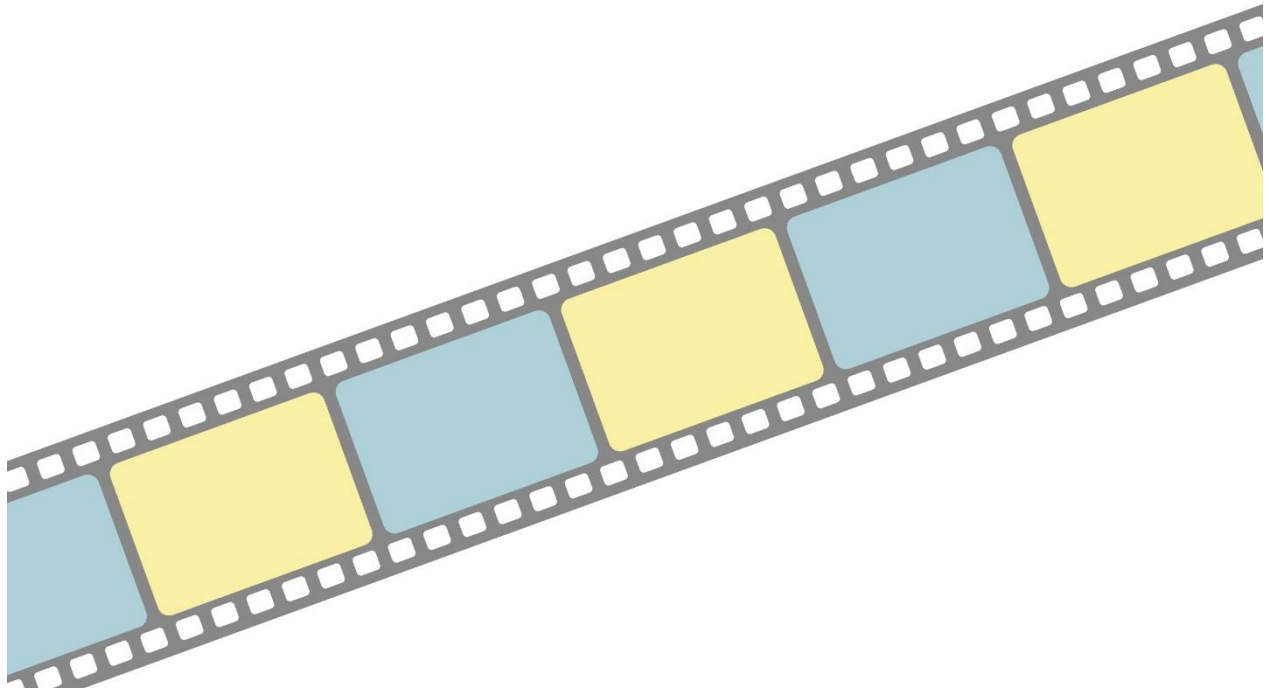
4.1.5 Organigrama



El Hogar Esquipulas es un lugar para reintegrar a niños y niñas a la sociedad. Se reciben niños huérfanos y abandonados, que sufren de explotación. Existe un rango de edad para el ingreso y atención al hogar.



CAPÍTULO V
DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO



Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo al que va dirigido este proyecto es el siguiente:

5.1 Perfil geográfico

Chiquimula es uno de los 22 departamentos de la República de Guatemala. Está situado en la región nororiente del país, tiene una extensión territorial de 2 376 kilómetros cuadrados. Tiene 11 municipios y su cabecera departamental es Chiquimula (municipio) (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

El Instituto Nacional de Estadísticas, INE, indica que el departamento de Chiquimula limita al Norte con Zacapa, al Este con la República de Honduras, al Sur con la República de El Salvador y al Oeste con Jalapa y Zacapa. Sus principales idiomas son el español y el ch'orti'. Su temperatura habitual es cálida y se celebran fiestas del 1 al 15 de enero, en honor al Cristo de Esquipulas, y del 11 al 18 de agosto, en honor de la Virgen del Tránsito. Su fundación fue el 12 de septiembre de 1839.

Esquipulas es un municipio que forma parte del departamento de Chiquimula, ubicado en el centro-este del oriente de la República de Guatemala. Su cabecera municipal es la Ciudad de Esquipulas, fundada durante la colonia española e inicialmente llamada Santiago Esquipulas. Cuenta con una extensión de 532 km² y comparte fronteras con las repúblicas de Honduras y El Salvador, y otros municipios del departamento de Chiquimula en Guatemala. El municipio está dividido en veinte aldeas y una región urbana.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo son personas con un rango de edad de 25 a 50 años, con nivel socio-económico de D, según la tabla de niveles socioeconómicos –NSE-, con educación media, de trabajo dependiente que residen en Esquipulas, con su población es de aproximadamente 342 681 habitantes (Instituto Nacional de Estadística, 2006).

CARACTERÍSTICAS	NIVEL D
Educación:	Primaria Completa.
Desempeño:	Obrero, dependiente.
Ingreso:	Q4,000. ⁰⁰
Vivienda:	Casa o departamento, rentada o financiada, 1-2 recámaras, 1 baño, sala.
Educación Grupo:	Hijos en la escuela.
Poseiones:	Moto, por trabajo.
Bienes de Comodidad:	1 celular, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos.
Diversión:	CC, Parques, Estadios.
Servicios Bancarios Financieros:	Cuentas de Ahorro.

Fuente: Tabla de Niveles Socio Económicos 2009/Multivex

Ver Anexo E: Tabla de Niveles Socio Económicos 2009/Multivex

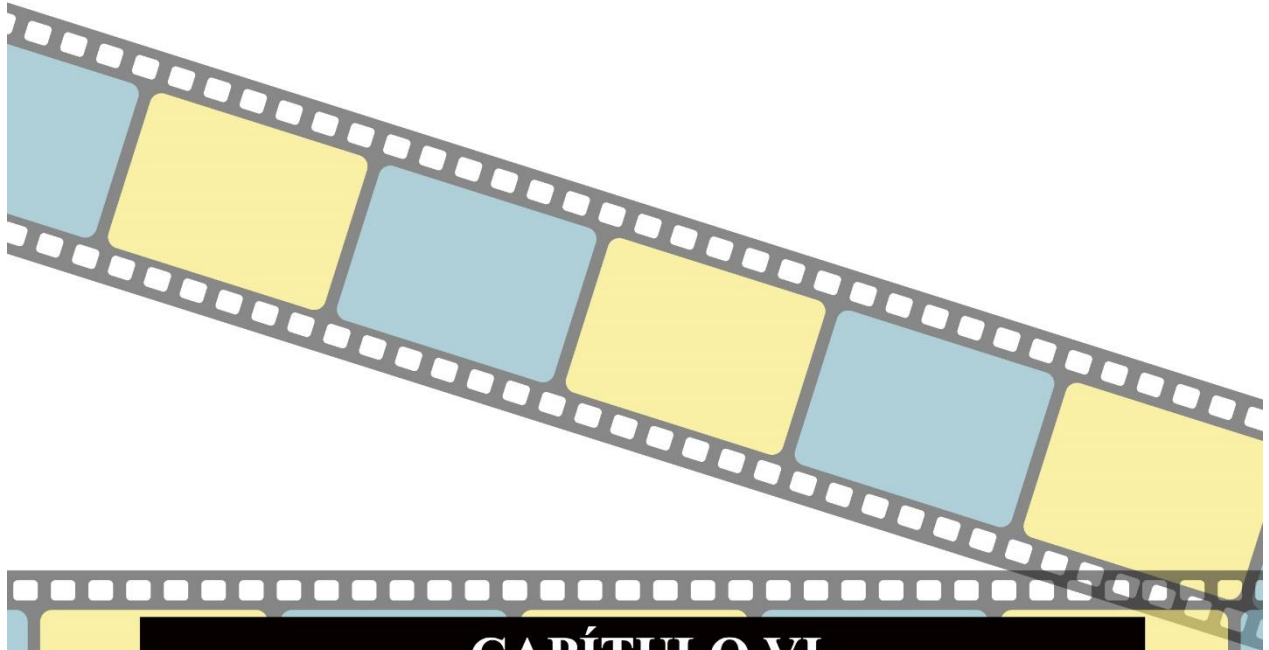
5.3 Perfil psicográfico

Según los datos obtenidos por las encuestas de perfiles realizadas, son personas que les gusta las redes sociales, oír música, ver televisión, les gustaría tener hijos tanto a las personas que aún no tienen como a las personas que tienen. Por lo general trabajan mucho y tienen poco tiempo para leer, utilizan su tiempo libre para realizar actividades deportivas.

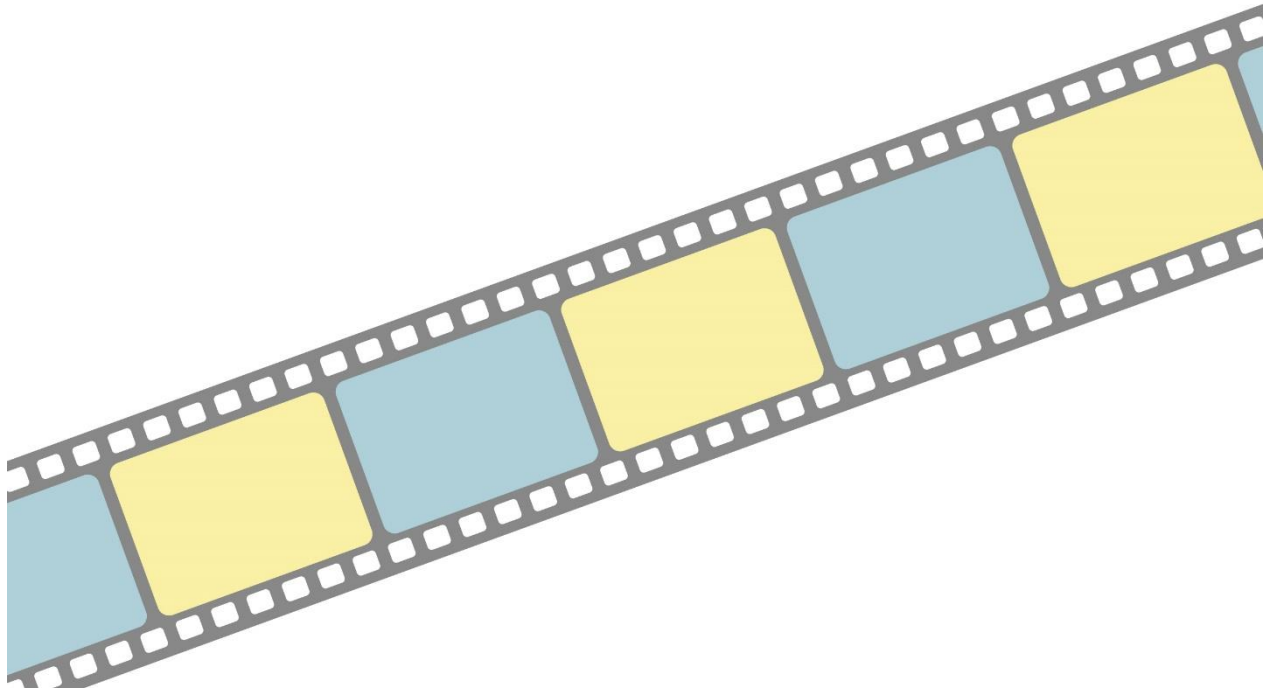
5.4 Perfil conductual

Basándonos en las encuestas de perfiles, las personas del grupo objetivo son de temperamento sanguíneo: amistosas, atentos, entusiastas, compasivos, comprensivo y buscan mucho ayudar con la sociedad. Son personas productivas que quieren hacer un cambio en la sociedad. Son comunicativas y muy alegres.

Ver Anexo F: Encuesta perfiles psicográficos y conductual.



**CAPÍTULO VI
MARCO TEÓRICO**



Capítulo VI: Marco Teórico

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Orfanato Según el Diccionario de la Real Academia Española, es un asilo de huérfanos. La organización Better Care Network detalla que un orfanato es un tipo de cuidado residencial y se considera con frecuencia "cuidado institucional".

- Orfanato es un asilo de cuidado residencial para niños huérfanos.

6.1.2 Refugio Es un asilo, acogida o amparo, explica la Real Academia Española. La organización Red Nacional de Refugios describe que un refugio es el espacio físico donde se brinda protección y atención especializada e interdisciplinaria a niños en situación de violencia familiar, explotación infantil, etc.

- Refugio es un asilo donde se brinda protección y atención especializada a niños en situación de violencia familiar, explotación infantil, etc.

6.1.3 Abandono Delito que consiste en incumplir los deberes de asistencia que legalmente se imponen a toda persona respecto de sus familiares próximos, específica la Real Academia Española. La ley criminal detalla que se produce cuando un padre, tutor o persona a cargo de un niño abandona al niño sin consideración alguna por su salud física, seguridad o bienestar y con la intención de abandonarlo por completo.

- Abandono es el delito que consiste en dejar a un niño sin consideración.

6.1.4 Explotación Infantil El trabajo infantil se refiere a cualquier trabajo o actividad que priva a los niños de su infancia. En efecto, se trata de actividades que son perjudiciales para su salud física y mental, por lo cual impiden su adecuado desarrollo, indica la organización Humanium. La Organización Internacional del Trabajo comenta que existen diferencias considerables entre las numerosas formas de trabajo realizadas por niños. Algunas son difíciles y exigentes, otras, más peligrosas e incluso reprobables desde el punto de vista ético. En el marco de su trabajo, los niños realizan una gama muy amplia de tareas y actividades.

- Explotación Infantil es el trabajo realizada por los niños que privan su infancia, donde se realizan actividades exigentes, peligrosas y reprobables.

6.1.5 Que Instituciones ayudan a los niños

- Procuraduría General de la Nación: La Procuraduría General de la Nación se creó mediante las reformas a la Constitución Política de la República en 1993, siendo el Decreto 512 de la Ley Orgánica del Ministerio Público, la que rige el funcionamiento institucional.
- UNICEF: Lucha por los derechos de todos los niños, día a día, en todo el mundo.
- Humanium: Es una ONG internacional de apadrinamiento de niños comprometida a acabar con la violación de los derechos infantiles en el mundo.

- **Fundación sobreviviente:** Es una organización no lucrativa y no gubernamental, sin intereses políticos o religiosos.
- **Declaración de Derechos del niño y la niña:** La Declaración de los Derechos del Niño aprobada el 20 de noviembre de 1959 de manera unánime por todos los 78 Estados miembros que componían entonces la Organización de Naciones Unidas. Está basada a su vez en la Declaración de Ginebra sobre los Derechos del Niño, de 1924, y recoge 10 principios.

6.1.6 Leyes de protección integral infantil, los derechos del niño o niña

- **ARTICULO 6. Tutelaridad.** El derecho de la niñez y adolescencia es un derecho tutelar de los niños, niñas y adolescentes, otorgándoles una protección jurídica preferente. Las disposiciones de la presente Ley son de orden público y de carácter irrenunciable.

El Estado deberá velar porque los niños, niñas y adolescentes reciban entre otros:

- a) Protección y socorro especial en caso de desastres.
 - b) Atención especializada en los servicios públicos o de naturaleza pública.
 - c) Formulación y ejecución de políticas públicas específicas.
 - d) Asignación específica de recursos públicos en las áreas relacionadas con la protección a la niñez y juventud adolescencia.
- **ARTICULO 9. Vida.** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho fundamental a la vida. Es obligación del Estado garantizar su supervivencia, seguridad y desarrollo integral. Los niños,

niñas y adolescentes tienen derecho a la protección, cuidado y asistencia necesaria para lograr un adecuado desarrollo físico, mental, social y espiritual. Estos derechos se reconocen desde su concepción.

- ARTICULO 11. Integridad. Todo niño, niña y adolescente tiene derecho a ser protegido contra toda forma de descuido, abandono o violencia, así también a no ser sometido a torturas, tratos crueles, inhumanos o degradantes.

- ARTICULO 14. Identidad. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a tener su identidad, incluidos la nacionalidad y el nombre, conocer a sus padres y ser cuidados por ellos, las expresiones culturales propias y su idioma. Es obligación del Estado garantizar la identidad del niño, niña y adolescente, sancionando a los responsables de la sustitución, alteración o privación de ella. Los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho de no ser separados de su familia, sino en las circunstancias especiales definidas en la ley y con la exclusiva finalidad de restituirle sus derechos. El Estado deberá prestar la asistencia y protección adecuada en todos aquellos casos en los que sean privados ilegalmente de alguno de los elementos que constituyen su identidad, con el fin de restablecerla.

- ARTICULO 18. Derecho a la familia. Todo niño, niña y adolescente tiene derecho a ser criado y educado en el seno de su familia y excepcionalmente, en familia sustituta, asegurándole la convivencia familiar y comunitaria, en ambiente libre de la presencia de personas dependientes de sustancias alcohólicas y psicotrópicas que produzcan dependencia.

- ARTICULO 19. Estabilidad de la familia. El Estado deberá fomentar por todos los medios, la estabilidad y bienestar de la familia, como base de la sociedad; creando las condiciones para asegurarle al niño, niña y adolescente la convivencia familiar y comunitaria en un ambiente sano y propicio para su desarrollo integral.
- ARTICULO 21. Carencia material. La falta o carencia de recursos materiales de los padres o de la familia no constituye motivo suficiente para la pérdida o la suspensión de la patria potestad. Si no existe otro motivo que por sí solo autorice que se decrete la medida, los niños, niñas o adolescentes serán mantenidos en su familia de origen. El Estado prestará la asistencia apropiada a los padres, familiares ya los representantes legales para el desempeño de sus funciones en lo que respecta a la crianza y cuidado del niño, promoviendo y facilitando para ello la creación de instituciones, instalaciones y servicios de apoyo que promuevan la unidad familiar.
- ARTICULO 22. Adopción. El Estado reconoce la institución de la adopción de los niños, niñas y adolescentes debiendo garantizar que en el ejercicio de ésta se atienda primordialmente a su interés superior y conforme a los tratados, convenios, pactos y demás instrumentos internacionales en esta materia aceptados y ratificados por Guatemala.
- ARTICULO 23. Admisibilidad de la adopción. Solamente las autoridades competentes deberán determinar con apego a las leyes, procedimientos aplicables y sobre la base de toda información pertinente y fidedigna, que la adopción es admisible. La ley de la materia regulará lo relativo a la adopción.

- ARTICULO 24. Igualdad de derechos. El Estado deberá velar porque los niños, niñas y adolescentes que hayan de ser adoptados en otro país, gocen por lo menos de los mismos derechos y normas equivalentes a las existentes, respecto de la adopción en el país de origen y sujeto a los procedimientos establecidos en la ley de la materia.
- ARTICULO 25. Nivel de vida adecuado. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho, a un nivel de vida adecuado ya la salud, mediante la realización de políticas sociales públicas que les permitan un nacimiento y un desarrollo sano y armonioso, en condiciones dignas de existencia.

6.1.7 Protección La Real Academia Española expresa que es la acción y efecto de proteger. UNICEF expone que “protección de la infancia” se refiere a las labores de prevención y respuesta a la violencia, la explotación y el abuso contra niños y niñas, como por ejemplo la explotación sexual, la trata, etc.

- Protección es la acción de proteger o cuidar a los niños de la violencia, explotación, abuso, etc.

6.1.8 Amparo La Real Academia Española indica que es valerse del apoyo o protección de alguien o algo. El Ministerio de Justicia y Derechos Humanos señala que es para proteger los derechos fundamentales en situaciones donde es urgente tener una decisión judicial.

- Amparo es valerse del apoyo, para proteger los derechos fundamentales.

6.1.9 Amor Objeto de cariño especial para alguien, señala la Real Academia Española. UNICEF define que es el cariño a los niños que se demuestra de varias formas: por medio de las caricias, la palabra, los gestos, los besos, las expresiones. Se puede establecer un vínculo afectivo en todas las interacciones cotidianas como en la alimentación, el baño, el cambio de vestido, el juego, el tomarlo en brazos.

- Amor es el cariño especial para los niños por medio de las caricias, la palabra, los gestos, las expresiones.

6.1.10 Compartir Conforme a la Real Academia Española, compartir es participar en algo. FundéuBBVA puntualiza que es repartir, dividir, distribuir algo en partes y participar en algo.

- Compartir es participar en algo, repartir, dividir o distribuir algo en partes.

6.1.11 Sensibilizar En el diccionario de la Real Academia de la lengua Española es dotar de sensibilidad o despertar sentimientos morales, éticos, etc. La ONU explica que es hacer conciencia sobre un hecho.

- Sensibilizar es despertar sentimientos morales sobre un hecho.

6.2 Conceptos básicos relacionados con la comunicación y diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación La Real Academia Española indica que es la transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. Nisla Guardia en su libro Lenguaje y Comunicación indica que es un proceso interactivo e interpersonal. Proceso, en cuanto se producen etapas, e interactivo e interpersonal, porque ocurre entre personas y está compuesto por elementos que interactúan constantemente.

- Comunicación es la transmisión de señales mediante un código interactivo que ocurre entre personas.

6.2.1.2 Elementos de la Comunicación

a. Informar: Enterar o dar noticia de algo explica la Real Academia Española. El Pequeño Diccionario del Diseñador analiza que informar se entiende comúnmente por información de la noticia, es decir, el mensaje ligado al contenido de una cosa significada.

- Informar es dar noticia de algo o el mensaje del contenido de una cosa.

b. Motivar: Estimular a alguien o despertar su interés define la Real Academia Española. Para Anita Woolfolk en su libro Psicología Educativa, la motivación

generalmente se define como un estado interno que activa, dirige y mantiene el comportamiento.

- Motivar es estimular el estado interno que activa el comportamiento.

6.2.1.3 Comunicación Social Es un hecho social de profundas repercusiones, origen, en parte, y fundamento de determinados comportamientos humanos determina Ubaldo Cuesta en su libro Psicología Social de la Comunicación. Robert Baron en su libro Psicología Social expresa que la comunicación social busca entender las causas del pensamiento y del comportamiento social.

- La comunicación social se basa en el comportamiento que tiene los humanos el cual busca entender las causas del pensamiento y hechos.

6.2.1.4 Proceso de la comunicación

6.2.1.4.1 Emisor Es quién emite el mensaje hacia uno o varios destinatarios explica la organización Koiwe. La Universidad Dr. José Matías Delgado fundamenta que es la parte que envía el mensaje a otra parte, en este caso es el Hotel Decamerón Salinitas.

- El emisor es el que envía mensaje a otro lado (a uno o varios destinatarios).

6.2.1.4.2 Codificación Según la organización Koiwe es el proceso a través del cual el emisor prepara el mensaje para que pueda ser comprendido por el receptor. La forma en como el emisor

elabore el mensaje va a depender del contenido de lo que quiere comunicar, del canal que elija para divulgarlo, del momento y el lugar donde va a transmitir la información, del lenguaje que va a utilizar y de la cultura que posee quien lo va a recibir. La Universidad Dr. José Matías detalla que es el proceso por el que una idea adquiere una forma simbólica, la agencia de publicidad de Hotel Decamerón Salinitas, incluye palabras e ilustraciones en un anuncio que transmite el mensaje deseado.

- La codificación es el proceso donde el mensaje en forma simbólica es comprendido por el receptor.

6.2.1.4.3 Mensaje Es el contenido de la comunicación que el emisor transmite con una intención. Para asegurar la interpretación adecuada del mensaje que se está emitiendo es necesario que el emisor conozca a quien se está dirigiendo, sus conocimientos y su cultura, describe la organización Koiwe. Universidad Dr. José Matías informa que es la serie de símbolos que el transmisor comunica.

- El mensaje es el contenido que transmite el emisor para el receptor.

6.2.1.4.4 Canal Según Koiwe el canal es el medio a través del cual el mensaje llega al destinatario, como ser: cartas, teléfono, radio, diarios, correos electrónicos, revistas, conferencias, etc. Son los medios de comunicación a través de los cuales el mensaje se mueve del transmisor al receptor, relata Universidad Dr. José Matías.

- El canal es el medio de comunicación a través del cual el mensaje llega al receptor.

6.2.1.4.5 Decodificador Es el proceso en el cual el receptor de la comunicación trata de entender el mensaje recibido. Para que el mensaje transmitido llegue con éxito además de que el emisor debe conocer los códigos del destinatario, a su vez el receptor debe interpretar lo que transmite el emisor no sólo verbalmente sino a través de sus gestos, la tonalidad de su voz, su mirada, etc. También influyen los factores ambientales o emocionales en que se desarrolla la comunicación, determina la organización Koiwe. La Universidad Dr. José Matías explica que es el proceso por medio del cual el receptor asigna un significado a los símbolos codificados por el transmisor, un consumidor observa el anuncio e interpreta las palabras y las ilustraciones que este contiene.

- El decodificador se le llama al proceso donde el receptor entiende el mensaje recibido del emisor.

6.2.1.4.6 Receptor Organización Koiwe indica que el receptor es la persona hacia la cual va dirigido el mensaje, ya sea un individuo o un grupo de individuos. En el momento en el cual recibe el mensaje, el receptor inicia un proceso mental por el cual lo decodifica y toma una actitud frente a él, ya sea de reacción o de asimilación. La Universidad Dr. José Matías dice que es la parte que recibe el mensaje enviado por el emisor.

- El receptor es la persona que recibe el mensaje que envió el emisor.

6.2.1.5 Funciones de la comunicación

6.2.1.5.1 Función Informativa La Universidad de formación profesional explica que es cuando el emisor/a utiliza el lenguaje para transmitir una información. La organización Lifeder describe esta función con la transmisión de información de una persona a otra es la función principal de la comunicación.

- La función informativa es cuando una persona le transmite información a otra.

6.2.1.5.2 Función de expresar Todo ser humano requiere comunicar emociones, sentimientos, necesidades y opiniones. Un bebé comunica casi siempre con el llanto cuando necesita algo o siente incomodidad, ya que en ese momento es la única manera que tiene para transmitir información indica la organización Lifeder. La Universidad de formación profesional detalla que es cuando el emisor/a usa el lenguaje para comunicar sentimientos, opiniones, estados de ánimo, etc. Ejemplo: ¡Mis hermanos llegaron ayer!

- La función de expresar es la forma de comunicarse por medio de emociones, sentimientos, necesidades y opiniones.

6.2.1.5.3 Función de regular o controlar Lifeder indica que son más comúnmente usadas dentro de equipos de trabajo, organizaciones y grupos de personas, donde se hace necesario una convivencia e interacción sana entre las personas involucradas para lograr objetivos planteados. La organización MBA dice que la comunicación formal es utilizada para controlar de diferentes

formas la conducta de los miembros de una empresa, ya que cuentan con jerarquías de autoridad y lineamientos formales que los empleados deben seguir.

- La función de controlar es usada en los trabajos, organizaciones y grupos de personas donde es necesario una comunicación ordenada.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño Es una organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, en un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función analiza el libro el Pequeño Diccionario del Diseñador. Traza o delineación de un edificio o de una figura específica la Real Academia Española.

- Diseño es el proceso de trazar una figura para cumplir una función.

6.2.2.2 Elementos del Diseño

a) Punto: El libro Fundamento del Diseño indica que un punto es posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona en el espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan. Según El Pequeño Diccionario del Diseñador el punto es la unidad de medida utilizada para indicar el tamaño de las letras ideada por Fournier y posteriormente perfeccionada por Didot. Donde el punto equivale a 0.367 mm Doce puntos son una PICA, 72

puntos son una pulgada. Signo de puntuación que se emplea para cerrar una oración, también llamado punto final.

- El punto es posición donde se encuentran dos líneas. Es el signo de puntuación que se utiliza para cerrar una oración.

b) Líneas: El Pequeño Diccionario del Diseñador explica que la línea es la unidad de medida tipográfica equivalente a 12 puntos. En el sistema anglosajón toma el nombre de pica y tiene un valor de 4,22 mm. En el francés se llama cíceros con un valor de 4,51 mm. Wucius Wong en su libro Fundamentos del Diseño explica que es cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea.

- La línea son puntos en movimiento o varios puntos que equivalen a 12.

c) Contraste: En el libro el Pequeño Diccionario del Diseñador especifica que las diferencias en tono entre las zonas más oscuras y las más claras de una imagen. Se produce cuando hay imágenes configuradas por un mismo color pero con variaciones en cuanto a su saturación explica el autor Manuel Guzmán en su libro Teoría del Color.

- Contraste es la diferencia de tonos en las imágenes en cuanto a su saturación.

d) Color: Es la sensación producida en el observador humano cuando la retina es estimulada por energía radiante indica el pequeño diccionario del diseñador. Es la sensación resultante de la

estimulación visual, por parte de determinadas longitudes de onda de la luz aclara Manuel Guzmán en su libro Teoría del Color.

- Color es la sensación de la estimulación visual producida por energía radiante.

e) Plano: Wucius Wong en su libro Fundamentos de Diseño comenta que el plano es el recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. La Enciclopedia Cubana explica que el plano permite fragmentar y dividir el espacio, de esta forma podemos delimitar y clasificar las diferentes zonas de nuestra composición.

- El plano es el recorrido de una línea en movimiento que permite fragmentar el espacio de esta forma delimita diferentes zona de nuestra composición.

f) Luminosidad: Es un brillo que define las diferencias de cantidad de luz de un color. Un rojo oscuro tiene menos luminosidad que un rojo claro indica Jordi Alberich en su libro Conceptos Básicos de Diseño Gráfico. Es la cantidad de luz que tiene cada color, aspecto que nos permite diferenciar a un color claro de uno oscuro según Manuel Guzmán en su libro Teoría del Color.

- Luminosidad es la cantidad de luz que tiene cada color, para definir entre uno claro y uno oscuro.

6.2.2.3 Etapas de la Producción Audiovisual

a) Preproducción: Es la etapa más trascendental en el proceso de producción audiovisual, en este momento del proceso se fijan los elementos estructurales del trabajo de filmación y se define el equipo técnico y artístico que será parte del proyecto, determina Guillermo Sierra en su libro Colección Fascículos Digitales. Juan Manuel Torres de la Universidad de San Buenaventura indica que la preproducción está relacionado con todas las actividades previas al rodaje y empieza con la idea preliminar que se tiene para el desarrollo del fil minuto y termina con la grabación o el rodaje.

- Preproducción es la etapa previa al rodaje donde se fijan los elementos de trabajo y todo el equipo técnico que se utilizará.

b) Producción: Esta es la etapa en la que todas las ideas propuestas en el proceso de preproducción se plasman, dando como resultado final la grabación de todo el proceso audiovisual, puntualiza Juan Manuel Torres de la Universidad de San Buenaventura. Guillermo Sierra en su libro Colección Fascículos Digitales describe que el equipo de producción es el primero en llegar a la locación. Es el responsable de que todo esté preparado antes de que comiencen a arribar los demás integrantes del proyecto.

- Producción es la etapa donde se realiza el rodaje, utilizando todo lo planificado en la preproducción.

c) Postproducción: En fase de postproducción se trabajará tanto en la edición o montaje, como en los efectos de sonido y el trabajo del laboratorio en el caso de que se trate de una producción de

celuloide. El productor, el director y el editor van a ser las personas que estén trabajando en esta última etapa de producción detalla Guillermo Sierra en su libro Colección Fascículos Digitales. La Real Academia Española expone que es la fase posterior al rodaje de una película o a la realización de un producto audiovisual o radiofónico, en la que se llevan a cabo las operaciones que le dan su forma definitiva.

- Postproducción es el trabajo después del rodaje para la realización de la edición y renderización.

6.2.2.3.1 Guión Técnico La organización aprende cine indica que sirve para saber los planos que necesiten rodarse. Taller de escritores enseña que es un documento en el que el director planifica la realización de la película incorporando al relato escrito por el guionista, indicaciones técnicas precisas como la división en planos, el encuadre de cada uno, los movimientos de la cámara, los detalles de iluminación o de decorado o los efectos de sonido.

- El guión técnico es el documento donde se organizan los planos, encuadres, movimientos y detalles de la grabación para hacer el rodaje.

6.2.2.3.2 Guión Literario Según el taller de escritores es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores. La historia se narra de manera que al lector del guion le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película (tamaño de los planos, movimientos de la cámara, etc.);

eso ya se deja para el guion técnico. La organización aprende cine explica que el guion literario lo escribe el guionista y en él se escribe la historia, sin ninguna indicación técnica para la realización de la película.

- El guión literario es el documento que contiene la narración de la filmación que está por realizar, donde no contiene detalles técnicos.

6.2.2.3.3 Storyboard La Universidad de Granada detalla que es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Según la Academia de Cine La Toma, el storyboard es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

- El storyboard es un conjunto de ilustraciones que son mostradas con secuencias para saber de forma gráfica la historia de la filmación.

6.2.2.3.4 Planos cinematográficos

- a) Plano general: Es el más abierto de todos. Nos da mucha información sobre el lugar o escena en la que sucede la acción. Usualmente suelen aparecer al principio de los vídeos, para introducir la escena argumenta la organización viajar buceando. La organización Wokiseo dice que es un plano muy utilizado para poner a los espectadores en situación porque les

ofrece una visión general del escenario y las condiciones en las que se desarrolla la historia. Por este motivo, suelen ser los planos que primero se utilizan en los vídeos. Algo interesante es que al mostrarse tantos elementos en la pantalla, su duración debe ser bastante grande para que los espectadores capten todos los detalles y se orienten mejor sobre la situación que está transcurriendo.

- El plano general es abierto, donde muestra todo el lugar que se quiere enseñar.
- b) Plano entero: Viajar buceando indica que el plano entero nos muestra al personaje o protagonista de nuestra escena de cuerpo entero. La organización Wokiseo puntualiza que es un plano en el que podemos apreciar a los personajes pero que se deja espacio tanto por encima como por debajo para mostrarnos un poco su situación.
- El plano entero muestra al personaje de cuerpo entero.
- c) Plano americano: La organización Viajar buceando especifica que este plano muestra a un personaje desde la cabeza hasta medio muslo, por debajo de las caderas. El plano americano consiste en mostrar la figura humana cortada por debajo de las rodillas, puntualiza la organización Wokiseo.
- El plano americano muestra al personaje cortado por debajo de las rodillas.
- d) Plano medio: Viajar buceando indica que este encuadre es de cintura para arriba. En cine es muy usado en las escenas de dialogo. Porque nos permite ver lo suficientemente bien los

gestos de las manos como la expresión de la cara del personaje. Nos vamos centrando más en el personaje que realiza la acción, en este caso se corta a la figura humana más o menos a la altura de las axilas, expresa la organización Wokiseo.

- El plano medio nos hace ver al personaje con más atención para ver las expresiones con las manos.

- e) Primer plano: En cine se usa sobre todo para mostrar las emociones del personaje y sus expresiones. Ayuda a que el espectador empaticice y se identifique con él, aclara la organización viajar buceando. Con el primer plano nos acercamos más a la parte más importante de un actor, su rostro, la herramienta con la que nos mostrará sus emociones. Con el primer plano cortamos la figura humana a la altura de la clavícula, comenta Wokiseo.

- El primer plano se enfoca en mostrar el rostro del personaje.

- f) Plano detalle: Este tipo de planos nos sirven para mostrar particularidades o detalles de objetos o personajes, comenta viajar buceando. Un plano que sirve para mostrar detalles, como puede ser una mirada, una parte del cuerpo o un objeto importante muy de cerca, interpreta Wokiseo.

- El plano detalle es donde se muestra la filmación de algo en específico con más profundidad.

6.2.2.3.5 Ángulos de la cámara

- a) Normal: Este es el tipo de plano más habitual en cuanto a la altura a la que situar la cámara. Es un ángulo en el que nos situamos prácticamente a la altura de los ojos de la persona, para tomar una posición neutral frente a ella. Si fuese un objeto, ocurriría igual, argumenta la organización aprender cine. Xatakafoto describe que este ángulo es aquél en el que la cámara se encuentra paralela al suelo. Es en el que hacemos la mayoría de fotos cuando estamos de pie. Nos da la sensación de estabilidad y se ha de hacer siempre a la altura de los ojos. Uno de los errores en este aspecto es la fotografía de niños desde nuestra altura, los cuales obtendrán mucho más protagonismo si les fotografiamos desde su altura.
- El ángulo normal es el plano más usado y fácil de realizar, porque es donde se graba a la altura de los ojos.
- b) Ángulo picado o plano picado: La organización aprender cine describe que en este ángulo la cámara graba a una altura superior a los ojos (en caso de personas) o de la altura media (en caso de objetos). Este tipo de plano se utiliza para transmitir al espectador que alguien es inferior e inocente. Inconscientemente, vemos al sujeto filmado como alguien débil, frágil e inofensivo. También se puede utilizar incluso para ridiculizar. Xatakafoto expone que la foto se toma a una altura superior a la de los elementos de la escena. Este punto de vista tiende a disminuir el peso visual de los sujetos u objetos fotografiados. Si lo utilizamos en paisajes, podremos conseguir reducir la presencia del fondo. Además, será sólo posible en las fotografías urbanas en ángulo picado conseguir captar de la mejor manera los coches

y peatones en movimiento. Si pensamos en los retratos de personas, éste ángulo representa a un sujeto débil o inferior.

- El ángulo picado es donde se filma a una altura superior a los ojos.
- c) Ángulo contrapicado o plano contrapicado: Aprender cine específica que en este ángulo, la cámara se sitúa a una altura inferior a los ojos del sujeto u objeto. Es el ángulo opuesto al ángulo picado, y sirve para ensalzar y magnificar al sujeto u objeto. Xatakafoto argumenta que nos encontramos a una altura inferior a la de los elementos de la escena. Con el contrapicado conseguiremos que los objetos o personas bajas cobren altura. Con estos ángulos conseguimos invertir el sentido de las proporciones con unos resultados muy sugerentes. En el caso del retrato de personas, conseguiremos la apariencia de un personaje fuerte o superior.
- El ángulo contrapicado es donde la cámara se sitúa a una altura inferior a los ojos del personaje.
- d) Ángulo cenital o plano cenital: Aprender cine dice que es cuando grabamos un plano completamente desde arriba. Xatakafoto razona que es cuando colocamos la cámara desde arriba, totalmente perpendicular al suelo. El ángulo cenital es muy usado en producciones cinematográficas o tomas desde helicóptero para grabar extensiones muy amplias. O los mapas por satélite son el ejemplo más representativo de ángulo cenital.

- El ángulo cenital es cuando se graba completamente desde arriba totalmente perpendicular al suelo.
- e) Ángulo nadir o plano nadir: Aprender cine describe que es lo opuesto del cenital. Esto quiere decir que grabamos completamente desde abajo. No es un ángulo tan frecuente por la complejidad del mismo, y porque sólo debe usarse cuando tenga sentido. Xatakafoto indica que la cámara se coloca completamente bajo el sujeto, de manera perpendicular al suelo. Aquí conseguimos un efecto más exagerado aún que con el ángulo picado. Conseguimos una perspectiva central, ya que las líneas tienden hacia el centro de la escena.
- El ángulo nadir: En este ángulo es donde se graba completamente desde abajo.

6.2.2.3.6 Movimientos de cámara

- a) Panorámica: La organización audiovisual studio razona que es un movimiento físico de gran valor descriptivo a la vez que narrativo, y que consiste en el movimiento de rotación de la cámara sobre su propio eje, hacia la izquierda o hacia la derecha, en horizontal, vertical o diagonal. La organización aprender cine detalla que es un movimiento de la cámara sobre su propio eje horizontal o vertical. Suelen hacerse sobre un trípode. Es un movimiento físico, a pesar de estar sobre trípode.
- La panorámica es un movimiento físico donde se utiliza la cámara sobre trípode donde rota sobre su propio eje, hacia la izquierda o hacia la derecha, en horizontal, vertical o diagonal.

- b) Travelling o Dolly: Aprender cine explica que consiste en desplazar la cámara variando la posición de su eje. La cámara se mueve físicamente en cualquier dirección, pero no sobre un trípode, sino desplazándose. Es como si nosotros nos acercásemos o nos alejásemos de lo que estamos fotografiando, moviéndonos del punto donde estamos. Audiovisual studio expone que consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje y realizando un movimiento en un espacio tridimensional. Este movimiento tiene un gran valor expresivo y da relieve y perspectiva narrativa. Nos aporta un gran valor narrativo que nos hace sentir que estamos formando parte de la acción que el travelling acompaña.
- Travelling es un movimiento donde la cámara se mueve físicamente en cualquier dirección desplazándose como si el espectador se acercara o alejara de la escena.
- c) Zoom: Aprender cine precisa que el zoom es donde nos acercamos o alejamos sin que la cámara se mueva. A diferencia del travelling, con el zoom los objetos que se acercan se comprimen, y el efecto es similar al de mirar por unos prismáticos. Es decir, no es un movimiento natural, como los movimientos de cámara físicos. La percepción de la realidad y de la distancia entre los objetos cambia. Audiovisual studio expone que es un movimiento óptico, también denominado travelling óptico, que se realiza con cámaras de objetivos variables o zoom, que siempre ha de utilizarse como una herramienta para el encuadre previo a la grabación permitiendo que los objetos se acerquen o se alejen sin tener que desplazar la cámara. Hay que destacar que un zoom nunca cumple la función de un travelling, transmite valores distintos ya que su impresión óptica es diferente.

- Zoom es un movimiento donde se acerca la toma sin mover la cámara.

6.2.2.3.7 Transiciones de video

- a) Fundido: Manuel Armentero, en su libro postproducción digital indica que es conocido como una de las transiciones más comunes, por lo general se usa al comienzo o al final de una película. Por lo general, un "fundido de entrada" comenzará con un fondo negro y luego la escena se hará visible lentamente. Un "fundido de salida", por el contrario, finaliza una escena haciendo que desaparezca hasta quedar en negro (u otro color sólido, como el rojo). Estas transiciones son tan dramáticas y concluyentes que por lo general se usan solo un par de veces en la película, como mucho. A algunos directores también les gusta utilizar los fundidos para cerrar un hilo argumental, lo cual les da a los espectadores la oportunidad de procesar la acción antes de zambullirse en otra escena. La organización Formación Audiovisual explica que es una transición utilizada para empezar o terminar una secuencia o bloque de planos, pudiendo ser a negro, normalmente, o cualquier otro color. Es la transición más dilatada en el tiempo, y puede tener diferentes significados.
- Fundido es una transición común donde empieza o termina con una secuencia de fondo negro o de otro color donde se hará visible lentamente la escena.
- b) Corte: Manuel Armenteros en su libro expone que esta es la forma más simple de pasar de una toma a la siguiente. Técnicamente, un corte básico ni siquiera es una transición; la primera toma conduce directamente a la segunda, uniendo la escena para formar una

secuencia mayor. No obstante, los cortes pueden usarse de forma creativa para amplificar la intensidad de una escena o para crear momentos surrealistas. La organización Formación Audiovisual dice que el corte obliga al espectador a interpretar una nueva imagen.

- El corte es la transición más simple donde coloca la primera toma con la segunda directamente y obliga al espectador a interpretar una nueva imagen.

6.2.2.3.8 Formatos de video

- Formato AVI: La escuela de comunicación y marketing argumenta que este formato es uno de los más conocidos y más utilizados como contenedor principalmente para almacenar series, películas y otros vídeos similares. El .avi salió a la luz en 1992 y sin duda era el archivo de exportación de vídeo por excelencia ya que era totalmente compatible para Windows, Apple, Linux, Unix etc. La organización Escuela de Cine expone que AVI es un estándar de almacenamiento de vídeo digital creado por Microsoft en el año 1992. Con el formato AVI se consiguen vídeos de mucha calidad pero demasiado pesados, por lo que no se recomienda su uso para Internet.
- El formato AVI es uno de los más conocidos y uno de los primeros en existir ya que es compatible con varios sistemas operativos, es de muy alta calidad pero demasiado pesado.
- MOV: Escuela Cine manifiesta que ha sido desarrollado por Apple y cuenta con un códec propio que se actualiza de forma regular. Además de la extensión MOV puede aparecer con

la extensión QT (QuickTime). La escuela de comunicación y marketing revela que este estándar desarrollado por Apple permite la transmisión y reproducción de contenidos visuales de alta calidad en internet tanto en sistemas operativos Apple y Windows.

- MOV es un formato creado por Apple, que es de alta calidad pero que pesa poco donde permite subir a internet los vídeos con este formato.
- WMV: Escuela Cine informa que es un conjunto de códecs de compresión que, como su propio nombre indica, pertenece a Windows y aunque lo puede visualizar diferentes reproductores, nada es mejor que Windows Media Player. La escuela de comunicación y marketing informa que Microsoft Windows es el propietario de este formato, Para reproducir éste archivo de vídeo tenemos el Windows Media Player, o su equivalente, el gran reproductor VLC. Una curiosidad de éste formato es que ofrece soporte para la gestión digital de derechos, evitando que los usuarios puedan copiar la información, característica interesante para los vendedores de audio y vídeo digitales en línea.
- WMV es el formato creado por Microsoft Windows que tiene su propio reproductor.
- MPG: La escuela de comunicación y marketing revela que este es un formato de vídeo con compatibilidad mundial, cuya compresión de audio y vídeo con poca pérdida de calidad hace posible la fácil descarga de estos archivos en una web. El ministerio de educación española expresa que es un formato estándar para la compresión de video digital.

- MPG es un formato muy conocido, porque es compatible con la mayoría de reproductores y es utilizado en la web para descargas de videos.
- MKV: El libro postproducción digital describe que MKV son las siglas de Matroska, es un moderno contenedor multimedia para cualquier tipo de contenido, como películas, animación 3D, videojuegos, imágenes, textos, libros, etc. La escuela de comunicación y marketing afirma que el formato MKV es un formato utilizado principalmente para películas, series, y contenidos en 3D. Se utiliza este formato porque permite almacenar muchos datos en el mismo archivo. Por ejemplo, incluir pistas de audio en varios idiomas.
- Es el formato utilizado para películas que contienen bastante contenido, animaciones, videojuegos, etc.
- MP4: Escuela cine menciona que es uno de los formatos más usados en la actualidad, debido fundamentalmente a su versatilidad, calidad de visualización y por el relativamente poco tamaño que alcanza un video codificado en este formato. La escuela de comunicación y marketing afirma que es el más empleado de los formatos de video en la actualidad en dispositivos portables como teléfonos celulares y tablets y por supuesto también pueden reproducirse en la computadora.
- MP4 es uno de los formatos más conocidos debido a que se puede utilizar en la mayoría de los dispositivos portables.

- H.264: La escuela de comunicación y marketing menciona que es uno de los formatos más actuales de hoy en día entre la edición de vídeo. Creado en 2003 ha ido evolucionando, produciendo una alta calidad de vídeo manteniendo su tasa de bits baja, consiguiendo un diseño de estructura sencilla y con un formato flexible para conseguir su uso masivo. Escuela cine afirma que es el más reciente estándar de video de alta compresión usado en varios formatos.
- H.264 es uno de los formatos más recientes, de alta calidad donde permite ser uno de los más usados para Youtube.

6.2.2.3.9 Musicalización Según el compositor Claude Debussy, Compositor francés la música es “un total de fuerzas dispersas expresadas en un proceso sonoro que incluye: el instrumento, el instrumentista, el creador y su obra, un medio propagador y un sistema receptor”. David Byrne en su libro como funciona la música expone que es una magnífica celebración de una omnipresente forma artística que puede alterar el modo en que nos vemos a nosotros mismos y al mundo.

- La musicalización es importante debido a que es el que le da vida a un video exponiendo sentimientos a través del sonido.

6.2.2.3.10 Tipografía Otl Aicher en su libro Tipografía (2004) informa que en la revisión que hace de la historia de la escritura de occidente, es enfático en decir que los tipos de escritura contruidos tan solo a partir de una geometría abstracta jamás han servido para la escritura, siendo estos empleados tan solo útiles con fines estéticos y políticos, como por ejemplo para resaltar la

monumentalidad de las instituciones. La Universidad de Londres en su libro introducción a la tipografía explica que la tipografía es un conjunto de reglas proyectuales y, sobre todo, en cuanto a lugar de elaboración de la cultura, a través de la cual los hombres están en condiciones de emanciparse, respecto de otras manifestaciones lingüísticas.

- La tipografía es un conjunto de reglas proyectuales, donde permite comunicarse a través de letras.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias

6.3.1.1 Semiología Según el Pequeño Diccionario del Diseñador la semiología o semiótica es la ciencia que estudia la vida social de los signos. La Universidad de Chile explica que la semiología aparece por ejemplo en los mensajes publicitarios, la forma como se emiten y la interpretación de los receptores, pues de dicha interpretación dependerá el éxito o el fracaso de esa estrategia de mercadeo.

- La semiología estudia la vida social de los signos. La interpretación de los receptores de un mensaje.

6.3.1.2 Semiología de la Imagen Fotonostira indica que se define como la ciencia que estudia las propiedades generales de los sistemas de signos, como base para la comprensión de toda actividad humana. Francesco Casetti en su libro *Introducción a la Semiótica* expresa que se define como el estudio de los procesos de comunicación, es decir, de los medios utilizados para influir a los otros y reconocidos como tales por aquél a quien se quiere influir.

- La Semiología de la imagen es la ciencia que estudia los signos, los medios utilizados para influir a los otros.

6.3.1.3 Sociología Para Richard Osborne en su libro *Sociología para todos*, la sociología consiste en explicar algo que parece obvio (cómo funciona nuestra sociedad) a personas que creen que es sencillo y que no entienden lo complicado que es en realidad. Anthony Giddens en su libro *Manual de Sociología* agrega que la sociología es el estudio de la vida social humana, de sus grupos y sociedades.

- La Sociología es el estudio de la vida social humana, donde explica cómo funciona nuestra sociedad.

6.3.1.4 Psicología de la Comunicación Universidad Femenina del Sagrado Corazón explica que es un conjunto de métodos y técnicas de investigación científica para conseguir la meta de acercarse al conocimiento de su objeto de estudio: La comunicación. Universidad Interamericana para el Desarrollo enseña que es el vehículo de la interacción social donde se intercambian opiniones para

entender la realidad, todos los que participan, hasta el entorno inciden en la forma en que se desarrolla.

- La psicología de la comunicación es un conjunto de métodos donde se intercambian opiniones para entender la realidad.

6.3.1.5 Cibernética La Real Academia Española define como un conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto. La Universidad Internacional de Valencia explica que es la ciencia que se aplica para dar solución a los problemas que se presentan en la sociedad, en diferentes sectores y se utiliza para desarrollar alternativas que puedan ayudar a que las personas lleguen a tener una mejor vida en todo tipo de aspectos.

- La Cibernética es un conjunto de procedimientos industriales que solucionan los problemas que se presentan en la sociedad.

6.3.1.6 Pedagogía El Currículo Nacional Base de Guatemala “CNB” analiza que pedagogía son las contribuciones científicas que determinan las causas y efectos que han influenciado y propiciado los fenómenos educativos a través del tiempo, así como su incidencia en la realidad nacional y global; al igual que la trascendencia en el proceso de aprendizaje de la persona. Mientras que la Real Academia Española dice que es lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

- La pedagogía es el aprendizaje para niños.

6.3.1.7 Etnología La Escuela Nacional de Antropología e Historia describe que etnología se enfoca en el conjunto de las creaciones de todo tipo de los grupos sociales humanos, en ellas se incluyen con igual jerarquía las expresiones espirituales de la actividad humana y las formas materiales. Etnología es la ciencia de la cultura explica la Academia Mexicana de Ciencias.

- Etnología es la ciencia de la cultura de todo tipo de grupos sociales.

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Video Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos, explica la Real Academia Española. Learning Media & Social Interactions señala que es un proceso técnico que se aplica a cuatro momentos importantes de la manipulación de la información que son: capturar, transmitir, conservar y reproducir.

- Video es el sistema de grabación de imágenes donde se aplica cuatro momentos importantes como capturar, transmitir, conservar y reproducir.

6.3.2.2 Música La Real Academia Española analiza que la música es la sucesión de sonidos modulados para recrear el oído. La organización importancia específica que es una de las expresiones más fabulosas del ser humano ya que logra transmitir de manera inmediata diferentes sensaciones que otras formas de arte quizás no pueden.

- Música es la sucesión de sonidos para transmitir diferentes sensaciones.

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría Gestalt Es un conjunto significativo, no necesariamente por el mismo, sino más bien para sí mismo indica Serge Ginger en su Manual Moderno. Search Engine Marketing define que es una configuración que no se reduce a la superposición de elementos que la forman, sino que posee cualidades en tanto que una totalidad, y la modificación de un solo elemento puede cambiar la gestalt en su conjunto.

- La Teoría Gestalt es un conjunto significativo de elementos que poseen cualidades.

6.3.3.2 Teoría del Diseño Puede modificar conductas, maneras de pensar y hacer las cosas, analiza la Universidad Interamericana del Desarrollo. Es cualquier cosa hecha por el hombre, tal como un producto industrial, una obra de arte, un edificio, aparato, programa o servicio, comenta la Universidad de Arte y Diseño Helsinki.

- La Teoría del Diseño es un hecho donde se puede modificar conductas, maneras de pensar o productos.

6.3.3.3 Teoría del Cine El Instituto de la Comunicación UAB considera que la teoría del cine es entretenimiento, arte, negocio o espectáculo. El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, describe que se desarrolló bajo el influjo de la pintura, la literatura, la

ciencia y la cultura popular, convirtiéndose en industria de entretenimiento. Los medios de comunicación se multiplicaron mientras que la libertad del arte era bastante limitada.

- La Teoría del Cine es entretenimiento, arte, espectáculo, se desarrolló gracias a la pintura, literatura, ciencia y cultura.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Minimalismo Corriente artística contemporánea que juega con elementos limitados expresa la Real Academia Española. El Pequeño Diccionario del Diseñador determina que minimalismo es la denominación para una corriente artística contemporánea que reduce su repertorio de composiciones a unos pocos determinantes que fijan el espacio, de tal manera que la apariencia del espacio aparece ejemplarmente como una relación de proporciones manipulable.

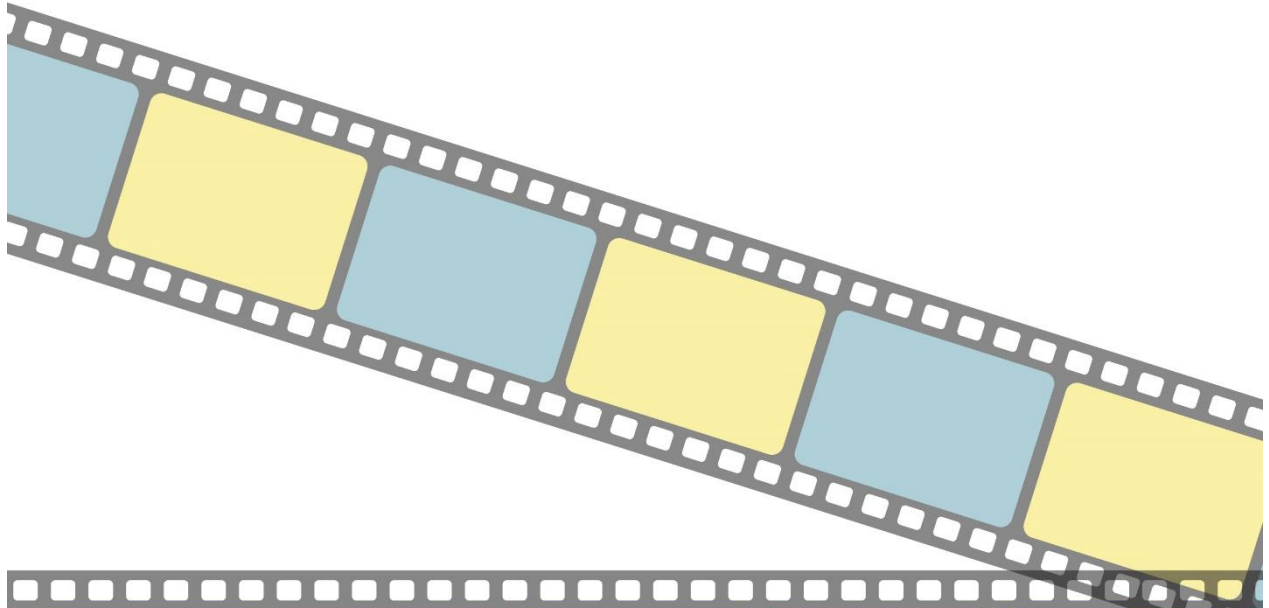
- Minimalismo es la corriente artística que se compone con elementos limitados manipulables.

6.3.4.2 Marketing Para el Pequeño Diccionario del Diseñador, el marketing son técnicas que persiguen la selección de mercados objetivos, la identificación y cuantificación de las necesidades de esos mercados, el desarrollo de Productos y servicios que satisfagan estas necesidades. La Real Academia Española dice que es un conjunto de principios y prácticas que buscan el aumento del comercio, especialmente de la demanda.

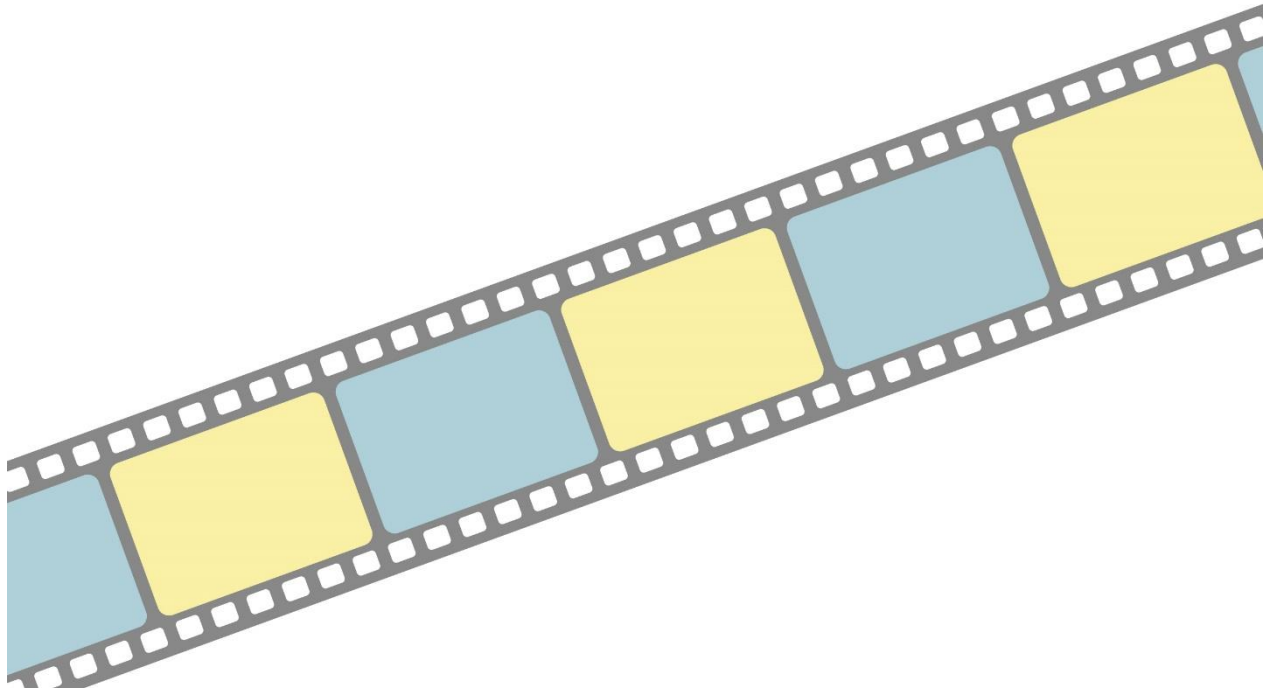
- Marketing son las técnicas que buscan el aumento de la demanda según las necesidades del mercado.

6.3.4.3 Redes Sociales La Red Virtual Educa destaca que las redes sociales se convirtieron en redes educativas al utilizarlas como medio de información, difundiendo temas educativos y de actualidad, al compartir recursos y conocimiento, logrando impactar y fomentar la responsabilidad individual y social en la publicación de mensajes, realizando las más grandes propuestas de mejora individual y colectiva. La Organización Social Media Líderes analiza que son una estructura social, sitios de internet que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, de manera virtual, y compartir contenidos, interactuar, crear comunidades sobre intereses similares, equivale a un grupo de personas que se relacionan entre sí, interactúan con persona conocidas, amigos y nuevos amigos, se comparten contenido, interactúan entre sí, se crean comunidades con intereses similares, lecturas, amistad, trabajo, juegos, relaciones amorosas.

- Redes Sociales es la estructura de sitios virtuales donde comparten e interactúan las personas para informar, compartir recursos y conocimientos.



**CAPÍTULO VII
PROCESO DEL DISEÑO Y PROPUESTA
PRELIMINAR**



Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Durante la realización del material audiovisual se tomaron en cuenta los aspectos científicos y así fundamentar con tendencias actuales para la plataforma en la que se reproducirá el proyecto.

7.1.1 Semiología de la Imagen Se aplicará a las tomas realizadas en el rodaje para dar a conocer la labor social del Hogar.

7.1.2 Sociología Es importante tener en cuenta el comportamiento de la sociedad o del grupo objetivo al que queremos llegar.

7.1.3 Psicología de la comunicación Se interactúa con los administradores del Hogar para que la información sea lo más precisa posible.

7.1.4 Tecnología Se aplicará para realizar los procesos de preproducción, producción y postproducción.

7.1.5 Pedagogía Es importante conocer el comportamiento de los niños y con esta ciencia podremos hacer un rodaje más objetivo.

7.1.6 Etnología El grupo objetivo del proyecto son de distintas culturas, utilizando esta ciencia se realiza un mejor rodaje.

7.1.7 Video Es el proyecto en sí, donde con imágenes secuenciales transmitirá la labor social del Hogar.

7.1.8 Música Se utilizará para expresar sentimiento o reforzarlo junto a las imágenes.

7.1.9 Teoría Gestalt En la realización del rodaje es importante tomar en cuenta esta teoría para expresar sentimientos en las imágenes.

7.1.10 Teoría del Diseño En el contenido del video se estará aplicando esta teoría para la realización de los cintillos.

7.1.11 Teoría del Cine Se aplicará para la realización de tomas dando a conocer el Hogar.

7.1.12 Minimalismo Se estudia para entender que no es necesario mostrar demasiado para dar un mensaje profundo.

7.1.13 Marketing Es importante tener en cuenta cómo llegar al grupo objetivo utilizando técnicas de marketing y dar un mejor ranking.

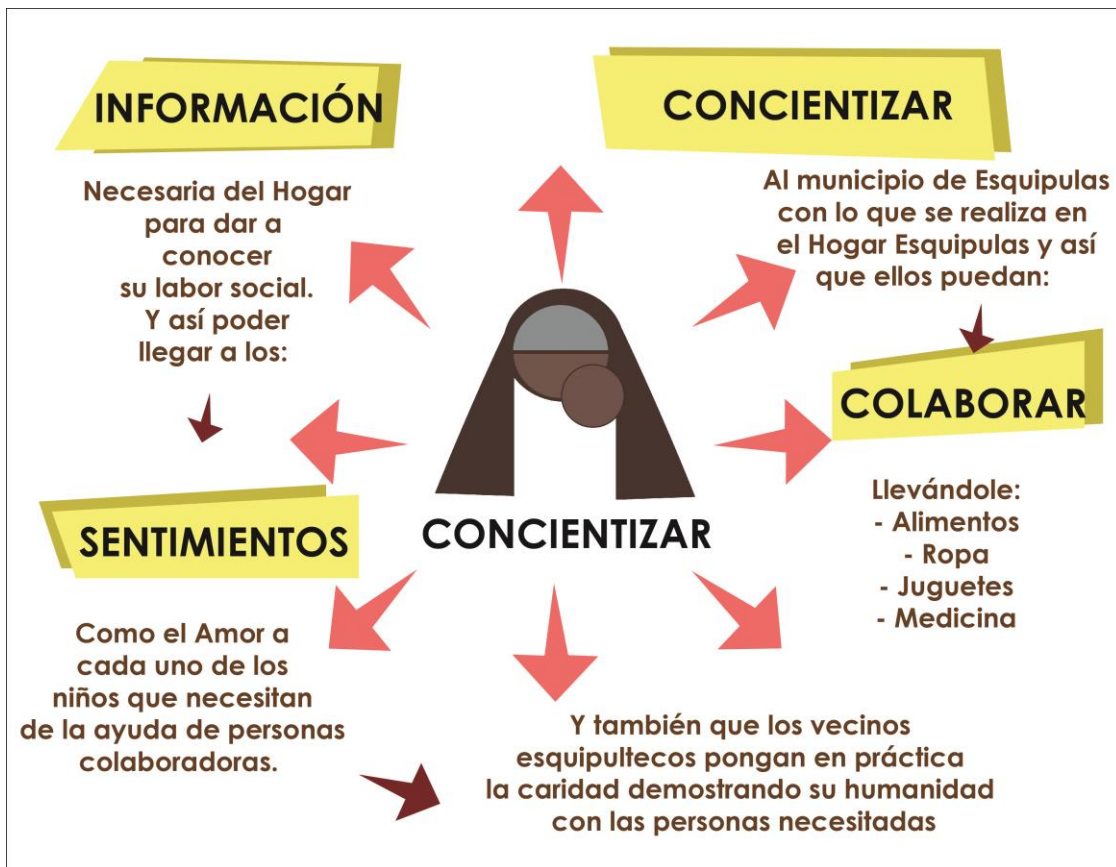
7.1.14 Redes Sociales Es una tendencia que utilizaremos como medio de comunicación y realizando así nuestro objetivo.



7.2 Conceptualización

7.2.1 Método Mapa Mental

Tony Buzan, investigador de los procesos de la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad y la memoria, es el creador del concepto educativo de los mapas mentales, que son diagramas que se construyen de manera personal al emplear colores, lógica, ritmo visual, imágenes, números y palabras clave, para unir ideas entre sí y relacionar conceptos, estableciendo ritmos dinámicos de lectura no lineal.



7.2.2 Definición del concepto

Luego de aplicar la técnica creativa se dio a conocer en el material audiovisual del Hogar Esquipulas lo que es el proceso e información de cómo trabajan ellos su labor social y de esa manera son atendidos los niños que viven en el Hogar, así también se relata la historia del hogar.

7.3 Bocetaje

El material audiovisual es un video informativo, dentro del que se relatan y se representan, la labor social realizada en el Hogar Esquipulas.

Es por ello que se precisa de un guión literario, guión técnico y storyboard.

7.3.1 Guion literario

Para la realización de los videos del material audiovisual es necesaria la creación de un guión que detalle en su interior la información y el contenido que se utilizará dentro de la guía audiovisual.

GUIÓN LITERARIO #1

Inicia con una toma del Hogar Esquipulas, luego explica Sor Dina sobre qué es el Hogar y cuál es la labor social que se realiza en este lugar. Indica qué tipo de niños acepta y de qué edades. Salen los niños conviviendo en el hogar. Habla la psicóloga del Hogar y comenta sobre su función y su experiencia. Por último cantan los niños.

GUIÓN LITERARIO #3

Inicia con una toma del logotipo del Hogar Esquipulas, seguido con la toma principal de los niños leyendo en el área de lectura. La encargada, Sor Dina, explica cómo es el proceso que aplican para recibir niños en el Hogar, luego explica la psicóloga cómo es su trabajo en el Hogar, por último, la toma de los niños cantando.

GUIÓN LITERARIO #2

Inicia con una toma de los niños que juegan con las hermanas en el área verde del hogar, luego sale una toma de niños que dan su testimonio de cómo fue que llegaron al Hogar, cuál fue el motivo, contándolo de manera que impacte a nuestro grupo objetivo. Explica Sor Dina sobre qué es el Hogar y cuál es la labor social que se realiza en este lugar. Luego una toma de la psicóloga del Hogar rodeada de los niños que comentan su función y experiencia. Por último, el logotipo del Hogar Esquipulas.

7.3.2 Guión técnico

Para la grabación del proyecto se necesita una guía técnica donde se pueda facilitar el trabajo de producción y postproducción.


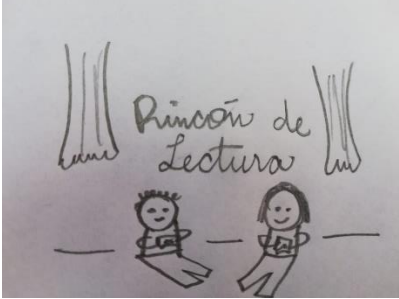

GUIÓN TÉCNICO				
Toma	Plano	Ángulo	Acción	Sonido
1	Plano General	Picado	Toma del Hogar parte de afuera	Ambiental
2	Plano Entero	Normal	Toma de niñas con libros	Ambiental
3	Plano Medio	Normal	Sor Dina explicando	Voz Sor Dina
4	Plano General	Normal	Niños jugando pelota	Voz Sor Dina
5	Plano General	Picado	Niños sentados conviviendo	Voz Sor Dina
6	Plano General	Picado	Niños en rueda conviviendo	Voz Sor Dina
7	Plano Medio	Normal	Sor Dina explicando	Voz Sor Dina
8	Plano Americano	Picado	Niños en rueda conviviendo	Voz Sor Dina
9	Plano Medio	Normal	Sor Dina explicando	Voz Sor Dina
10	Plano Americano	Picado	Niños conviviendo piñata	Voz Sor Dina
11	Plano General	Picado	Toma de la ayuda que reciben	Voz Sor Dina
12	Plano Americano	Normal	Toma de las actividades	Voz Psicóloga
13	Plano Medio	Normal	Psicóloga hablando	Voz Psicóloga
14	Plano General	Normal	Niñas diciendo poesía	Voz Psicóloga
15	Plano Medio	Normal	Psicóloga hablando	Voz Psicóloga
16	Plano General	Picado	Niños sentados conviviendo	Voz Psicóloga
17	Plano General	Normal	Niños Cantando	Voz niños y ambiental
18	Plano General	Normal	Logotipo	Ambiental

GUIÓN TÉCNICO				
Toma	Plano	Ángulo	Acción	Sonido
1	Plano General	Picado	Toma de niños que juegan	Ambiental
2	Plano Medio	Normal	Niños dando testimonio	Voz niños
3	Plano Medio	Normal	Sor Dina explicando	Voz Sor Dina
4	Plano Americano	Picado	Niños conviviendo	Voz Sor Dina
5	Plano Medio	Normal	Psicóloga hablando	Voz Psicóloga
6	Plano General	Picado	Toma general de hogar	Voz Psicóloga
7	Plano Medio	Normal	Sor Dina explicando	Voz Sor Dina
8	Plano General	Normal	Logo del Hogar	Ambiental




GUIÓN TÉCNICO				
Toma	Plano	Ángulo	Acción	Sonido
1	Plano General	Picado	Logotipo del Hogar	Ambiental
2	Plano Medio	Normal	Niños en el área de lectura	Ambiental
3	Plano Medio	Normal	Sor Dina explicando	Voz Sor Dina
4	Plano Americano	Picado	Niños que juegan	Voz Sor Dina
5	Plano Medio	Picado	Niños en el comedor	Voz Sor Dina
6	Plano General	Normal	Psicóloga explicando	Voz Psicóloga
7	Plano Medio	Normal	Niños en actividades	Voz niños
8	Plano General	Normal	Niños en área verde	Ambiental
9	Plano General	Picado	Toma del Hogar	Ambiental

7.3.3 Story Board



La producción del material audiovisual es necesario que vaya acompañado con un storyboard, para mostrarle al cliente y al staff de producción cómo quedaría el proyecto.

#1 STORYBOARD HOGAR ESQUIPULAS		
PLANOS	ESCENAS	AUDIO
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE
PLANO ENTERO		MÚSICA AMBIENTE
PLANO MEDIO		VOZ SOR DINA




#1 STORYBOARD HOGAR ESQUIPULAS

PLANOS	ESCENAS	AUDIO
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE
PLANO ENTERO		MÚSICA AMBIENTE
PLANO MEDIO		VOZ PSICÓLOGA


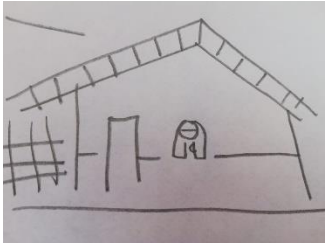

#1 STORYBOARD HOGAR ESQUIPULAS

PLANOS	ESCENAS	AUDIO
PLANO ENTERO		VOZ PSICÓLOGA
PLANO GENERAL		VOZ NIÑOS


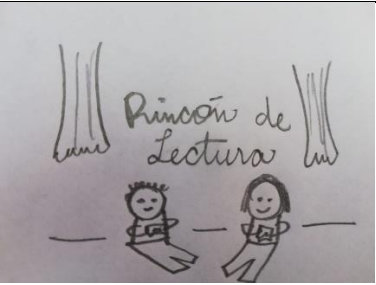

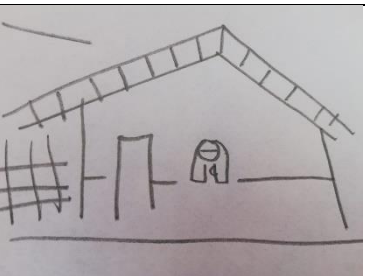
#2 STORYBOARD HOGAR ESQUIPULAS

PLANOS	ESCENAS	AUDIO
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE
PLANO MEDIO		VOZ SOR DINA
PLANO MEDIO		VOZ PSICÓLOGA

#2 STORYBOARD HOGAR ESQUIPULAS

PLANOS	ESCENAS	AUDIO
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE
PLANO MEDIO		VOZ SOR DINA

#3 STORYBOARD HOGAR ESQUIPULAS

PLANOS	ESCENAS	AUDIO
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE
PLANO GENERAL		VOZ SOR DINA
PLANO MEDIO		VOZ SOR DINA
PLANO GENERAL		MÚSICA AMBIENTE

7.3.4 Proceso de edición del material audiovisual

Al finalizar el proceso de preproducción y la producción ahora procede la postproducción.

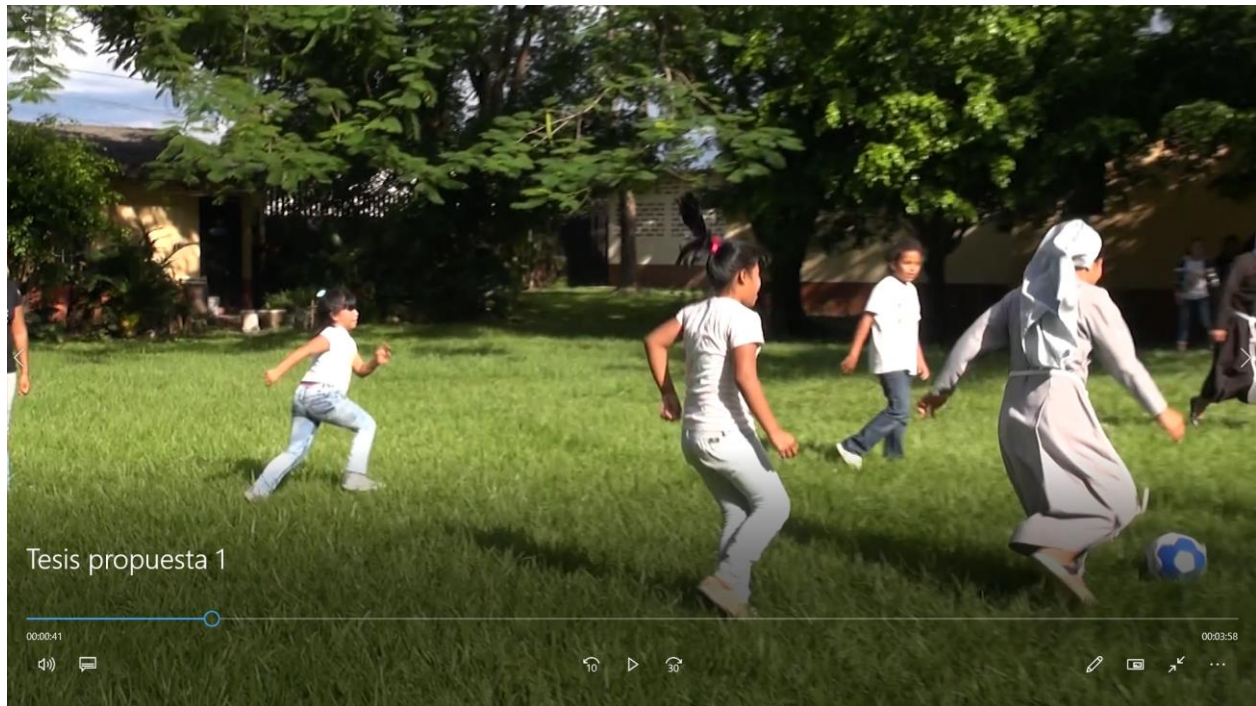


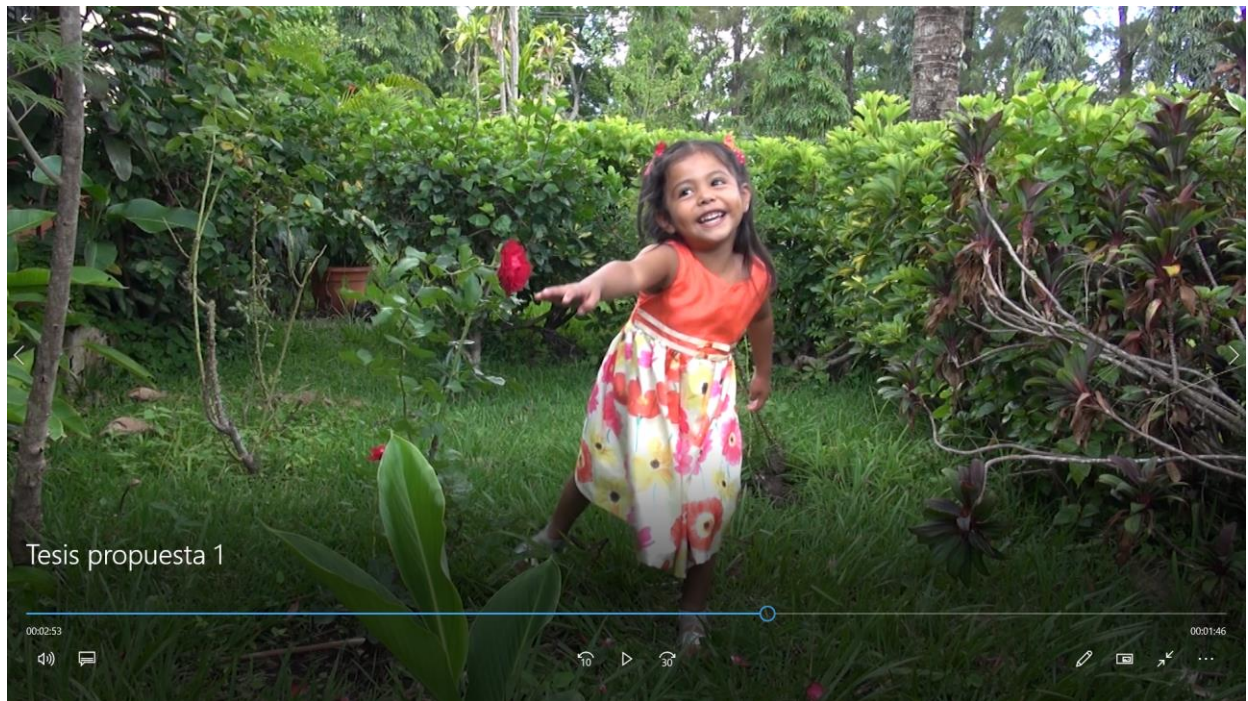
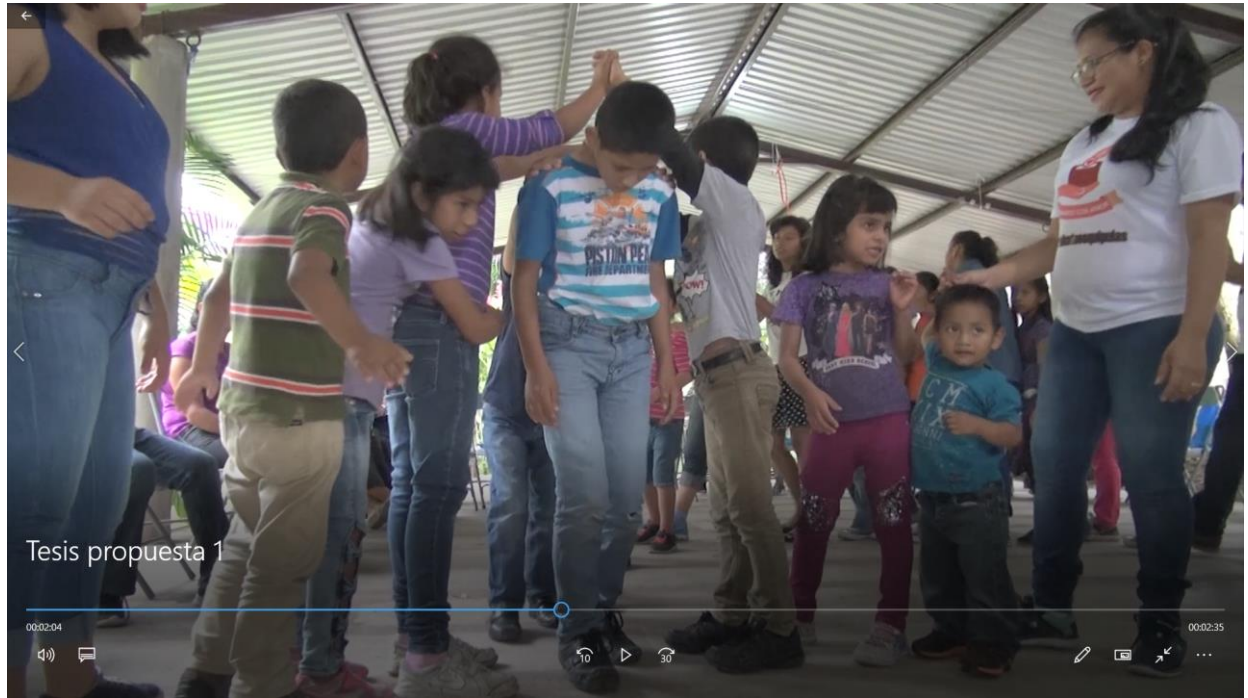


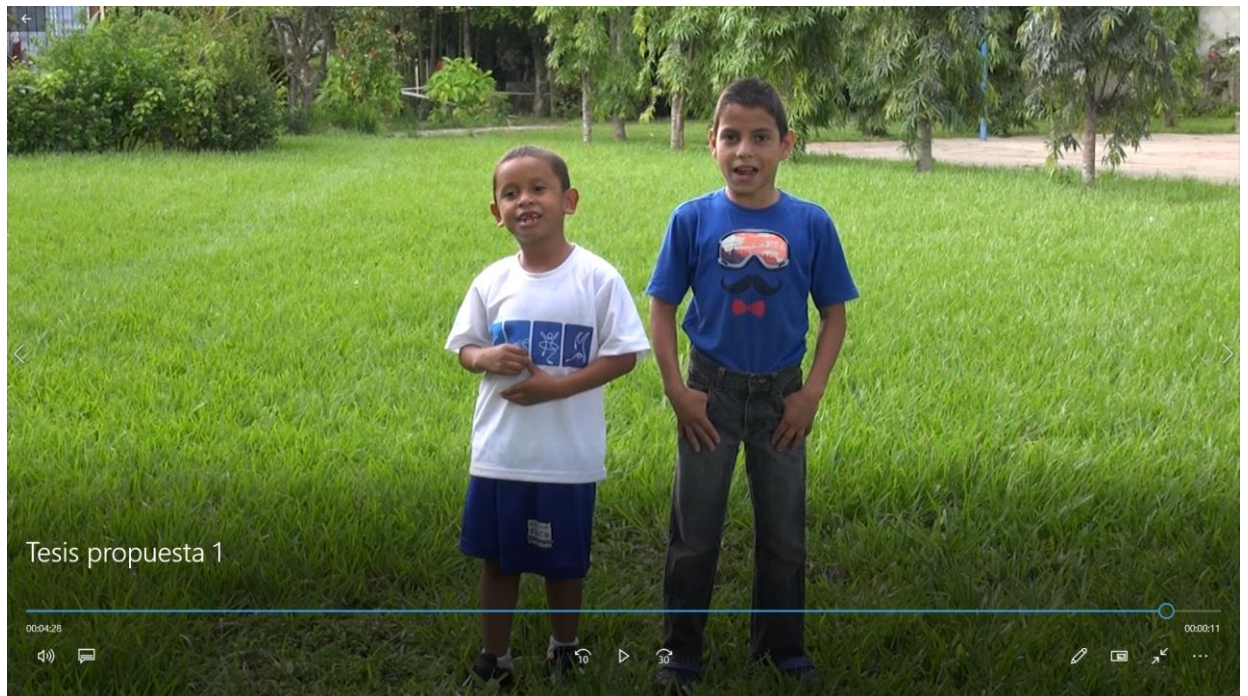
7.3.5 Propuesta preliminar

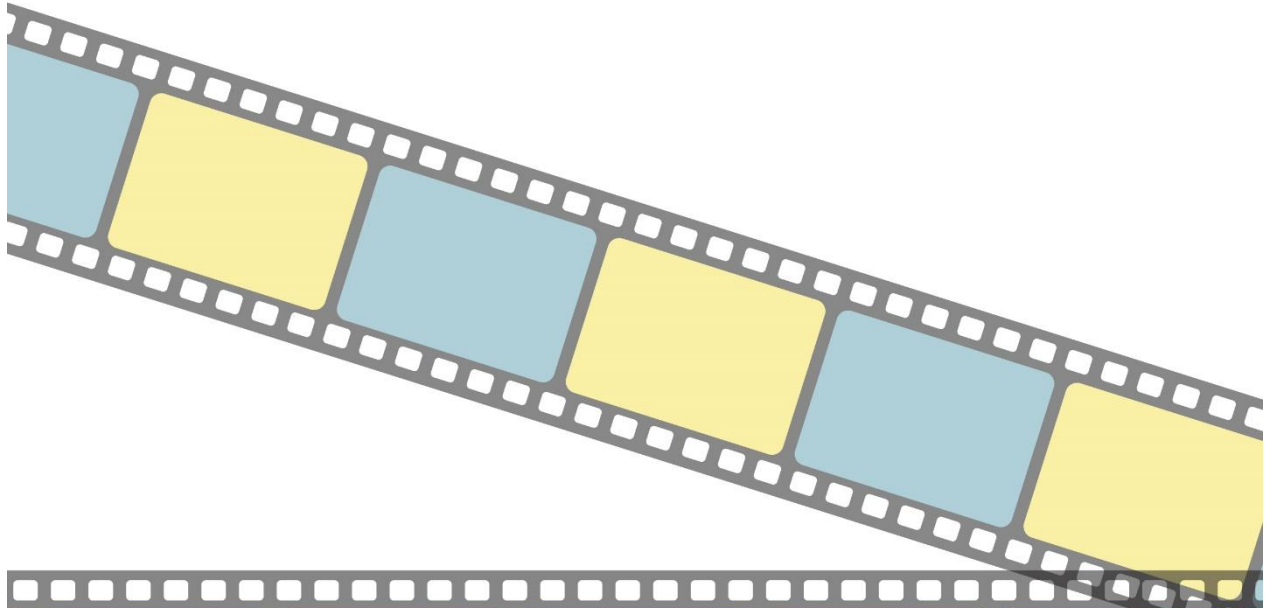
Ejemplo preliminares del material audiovisual previo a la validación.



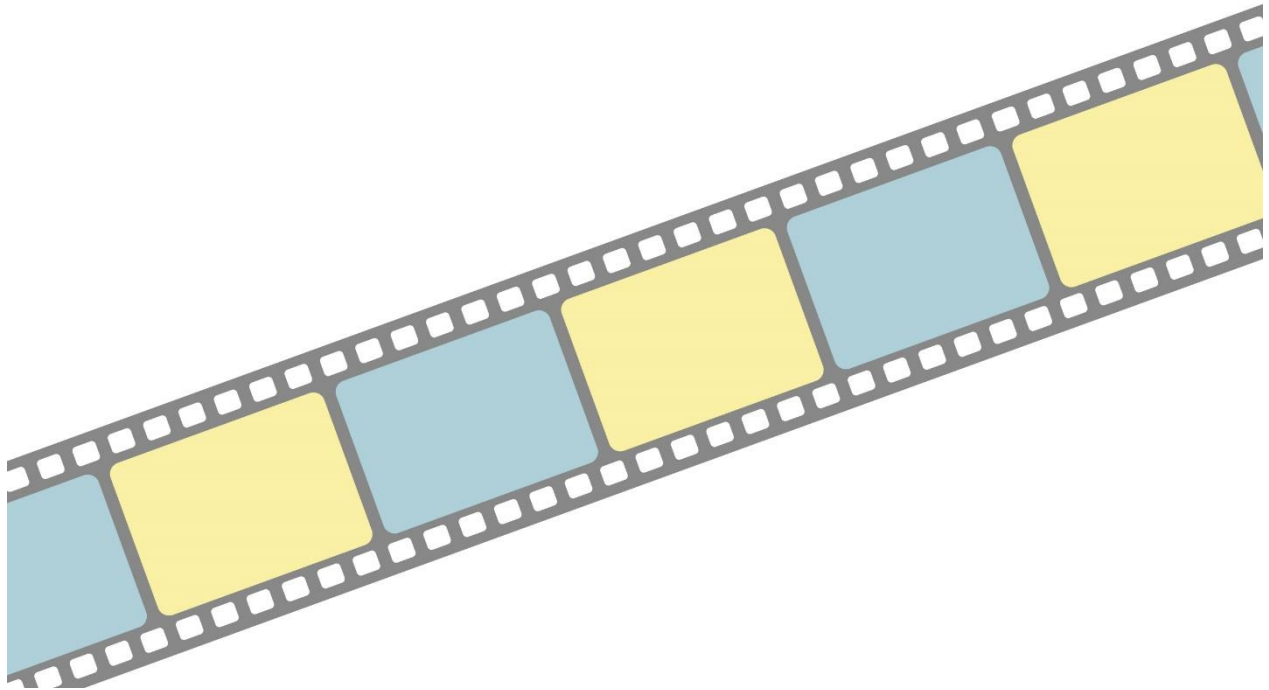








**CAPÍTULO VIII
VALIDACIÓN TÉCNICA**



CAPITULO VIII – Validación Técnica

8.1 Población y muestreo

Para validar el proyecto de material audiovisual para dar a conocer a la población de la región trifinio la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas, se encuestó un total de 31 personas siendo ellos: 6 expertos en el campo audiovisual, 1 cliente y 25 personas que son el grupo objetivo.

- Personas Encuestadas: 31

- Expertos: 5

Verónica Salazar – Licda. en Comunicación y Diseño

Joselyn Peralta Peralta – Licda. en Comunicación y Diseño

Sergio Juárez Arita – Lic. en Comunicación y Diseño

Edwin Randolph Samayoa – MSc. en Administración de Empresas

David Castillo – Productor de TV

- Cliente: 1

Dina Guadalupe Mejía Rivera – Religiosa

Encargada del Hogar Esquipulas.


- Grupo Objetivo: 25

8.2 Método e instrumentos

El método utilizado es mixto, se encuestó a las 31 personas en las que se divide en tres partes, parte objetiva, parte semiológica y parte operativa, se evalúan puntos importantes sobre el material audiovisual.

- Parte Objetiva: En esta parte de la encuesta se tomó en cuenta los objetivos planteados para el proyecto.
- Parte Semiológica: Este segmento se basó en evaluar que transmite el material audiovisual, así también la secuencia y realización de tomas.
- Parte Operativa: Y por último, en esta parte se evalúa el tipo de letra en los cintillos, criterio sobre el documental e información usada en el mismo.

8.2.1 Modelo de Encuesta



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación
(FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Graduación

Nombre: _____

Profesión: _____

Género: Masculino Femenino Otros

Experto:

Cliente:

Grupo Objetivo:

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material audiovisual para dar a conocer a la población de la región trífino la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas, Chiquimula, Guatemala 2019.

Hogar Esquipulas, es un refugio para los niños con necesidades y falta de apoyo de los seres más cercanos a ellos.

Instrucciones: Con base a lo anterior conteste correctamente según su criterio las siguientes preguntas de validación con una X o rellenando la forma.

Parte Objetiva:

1. ¿Es necesario producir material audiovisual para dar a conocer a la población la labor social del Hogar Esquipulas?
SI NO
2. ¿Es adecuado investigar a fondo sobre el modo de difusión de medios audiovisuales que ayude a fundamentar de una mejor forma la propuesta?
SI NO
3. ¿Cree conveniente recopilar la información necesaria de la labor social para concientizar al grupo objetivo?
SI NO
4. ¿Considera necesario elaborar un guion técnico, literario y storyboard para la realización del material audiovisual?
SI NO
5. ¿Es indispensable realizar entrevistas a trabajadores y administradores del hogar para recolectar información?
SI NO

Parte Semiológica:

6. Percibe que las tomas realizadas son:
Muy atractivas Poco atractivas Nada atractivas
7. Connota que las secuencias del video documental es:
Muy Comprensible Poco comprensible Nada comprensible
8. Cree que la escena de Sor Dina es:
Muy informativa Poco informativa Nada informativa
9. ¿La canción utilizada le transmite tranquilidad?
Mucho Poco Nada
10. ¿Las escenas de los niños le transmiten ternura?
Mucho Poco Nada

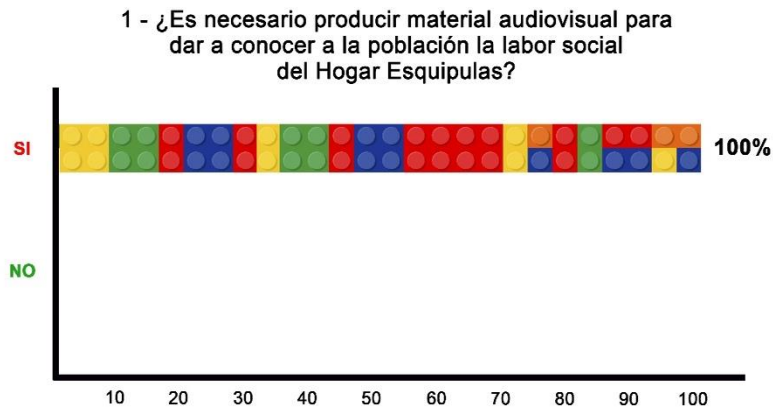
Parte Operativa:

11. Considera que el tamaño y el estilo de las letras para los cintillos y créditos es:
Muy Adecuado Poco adecuado Nada adecuado
12. ¿Cómo cataloga la calidad del video?
Muy Adecuado Poco adecuado Nada adecuado
13. ¿Cómo valora el ritmo en el audiovisual?
Muy Adecuado Poco adecuado Nada adecuado
14. Considera que la información utilizada en el audiovisual es:
Muy Adecuado Poco adecuado Nada adecuado
15. Según su criterio el video documental es:
Muy Adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones:

Gracias por contribuir al proyecto de validación. Su opinión será tomada en cuenta.

8.3 Resultado e interpretación de resultados.

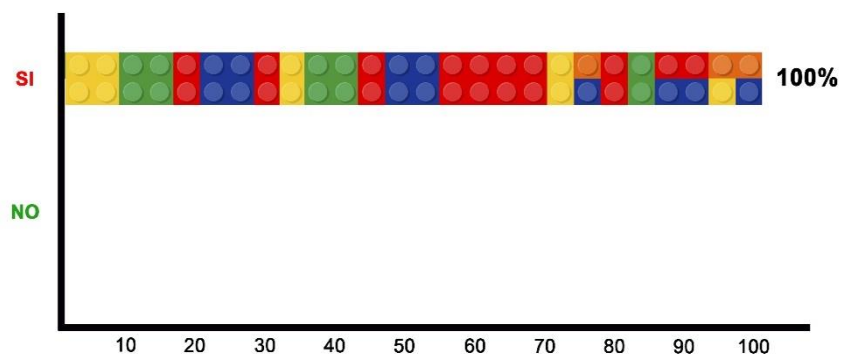


El 100% de los encuestados considera necesario producir material audiovisual para dar a conocer a la población la labor social del Hogar Esquipulas.



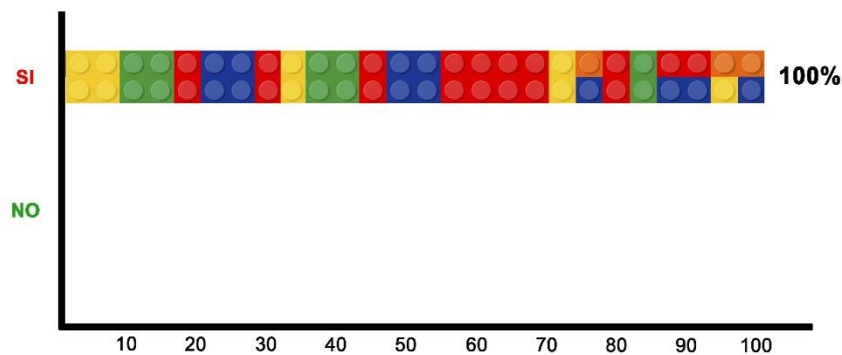
El 100% de los encuestados considera adecuado investigar a fondo sobre el modo de difusión de medios audiovisuales que ayude a fundamentar de una mejor manera la propuesta.

3 - ¿Cree conveniente recopilar la información necesaria de la labor social para concientizar al grupo objetivo?



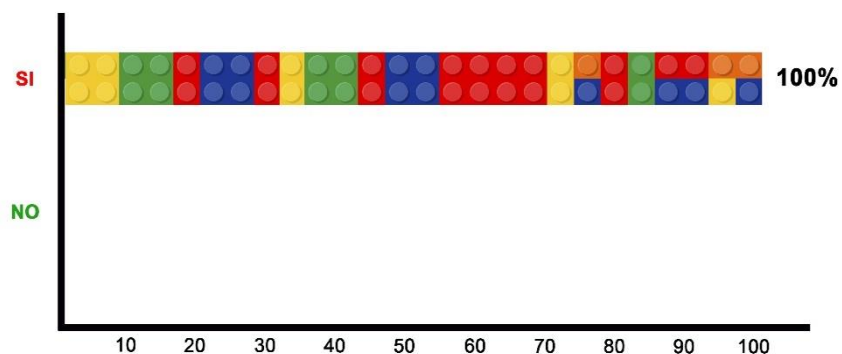
El 100% de los encuestados cree conveniente recopilar la información necesaria de la labor social para concientizar al grupo objetivo.

4 - ¿Considera necesario elaborar un guión técnico, literario y storyboard para la realización del material audiovisual?



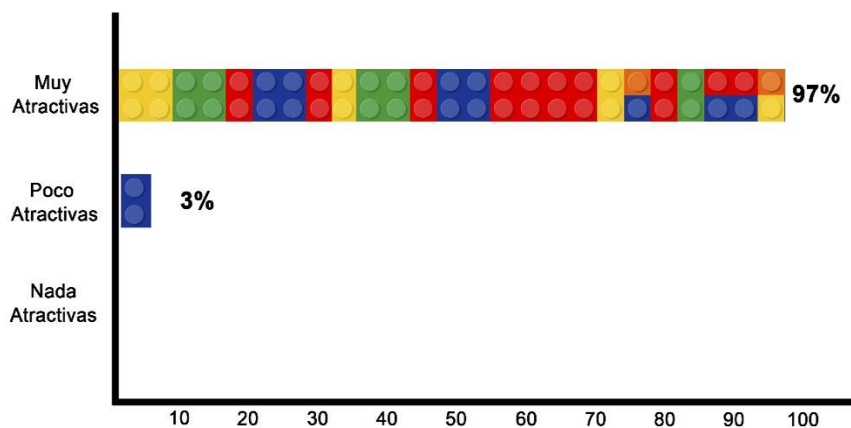
El 100% de los encuestados considera necesario elaborar un guión técnico, literario y storyboard para la realización del material audiovisual.

5 - ¿Es indispensable realizar entrevistas a trabajadores y administradores del hogar para recolectar información?



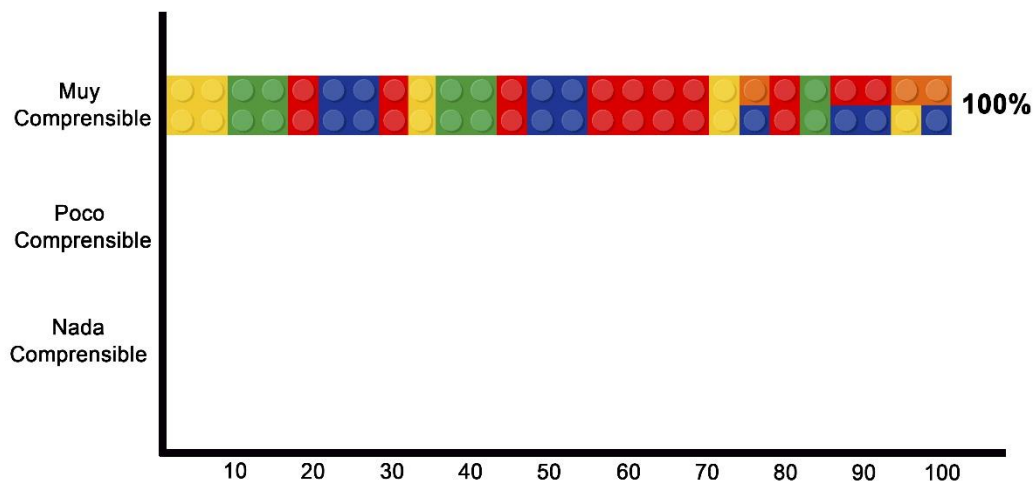
El 100% de los encuestados considera indispensable realizar entrevistas a trabajadores y administradores del hogar para recolectar información.

6 - Percibe que las tomas realizadas son:



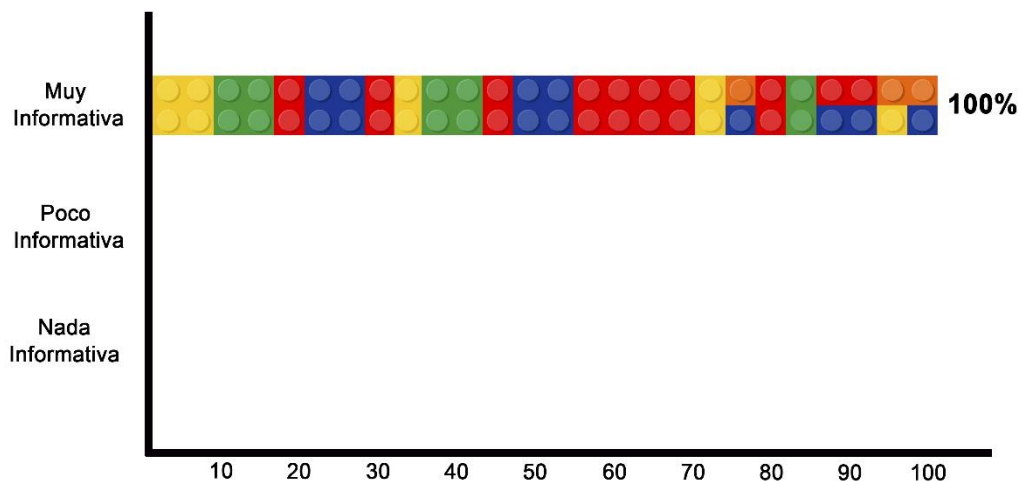
El 97% de los encuestados percibe que las tomas realizadas son muy atractivas, mientras que el otro 3% las percibe poco atractivas.

7 - Connota que las secuencias del video documental son:



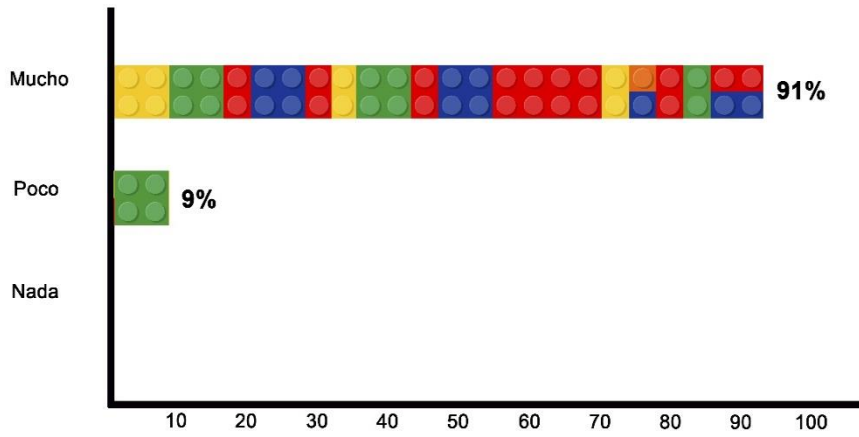
El 100% de los encuestados connota que las secuencias del video documental son muy comprensibles.

8 - Cree que la escena de Sor Dina es:



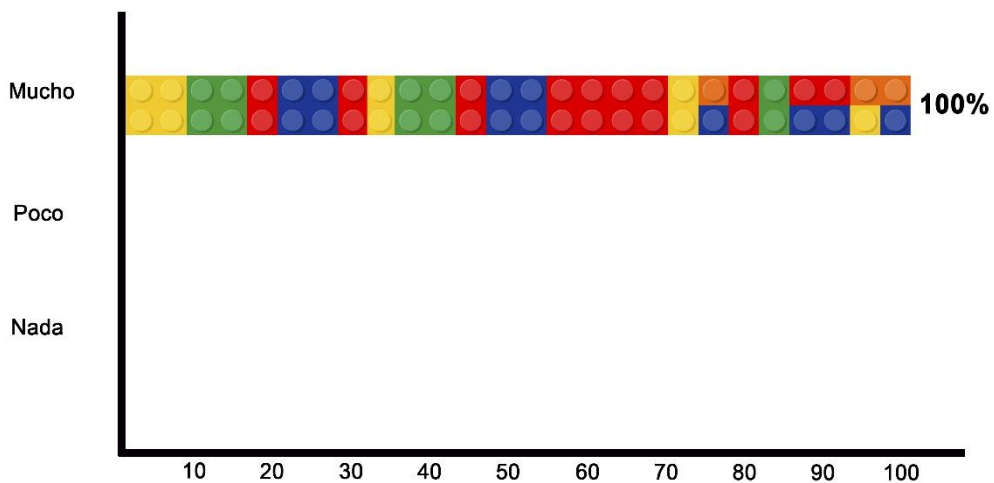
El 100% de los encuestados cree que la escena de Sor Dina es muy informativa.

9 - ¿La canción utilizada le transmite tranquilidad?



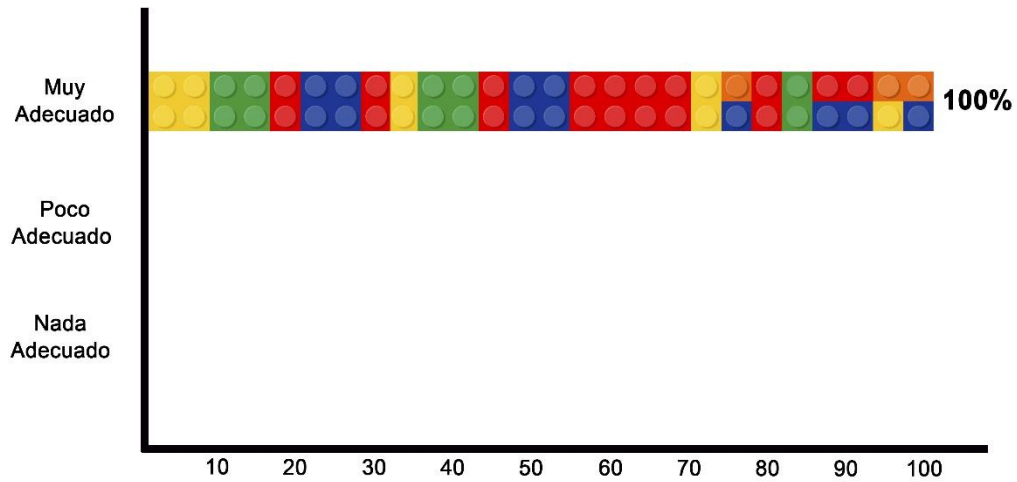
El 91% de los encuestados cree que la canción utilizada le transmite mucha tranquilidad, mientras que el otro 9% le transmite poca tranquilidad.

10 - ¿Las escenas de los niños le transmiten ternura?



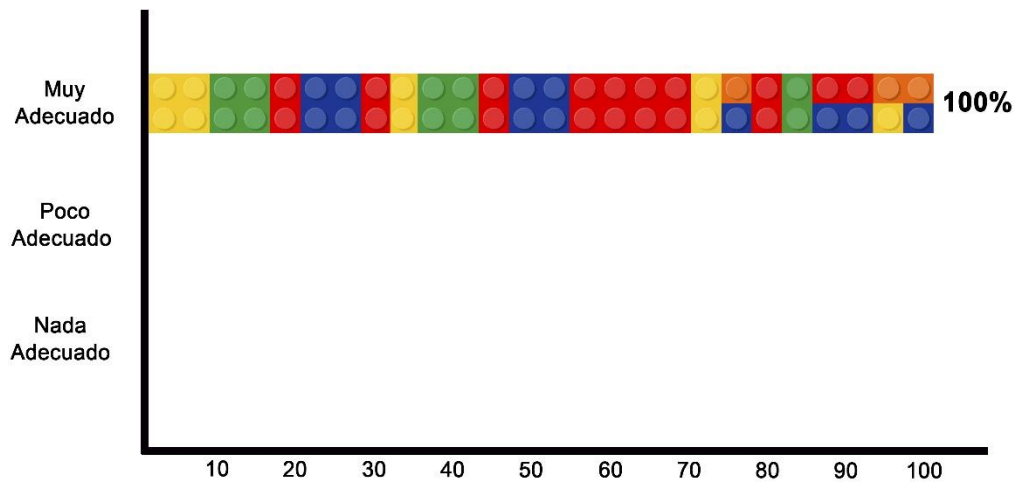
El 100% de los encuestados respondieron que las escenas de los niños les transmiten mucha ternura.

11 - Considera que el tamaño y el estilo de las letras para los cintillos y créditos es:



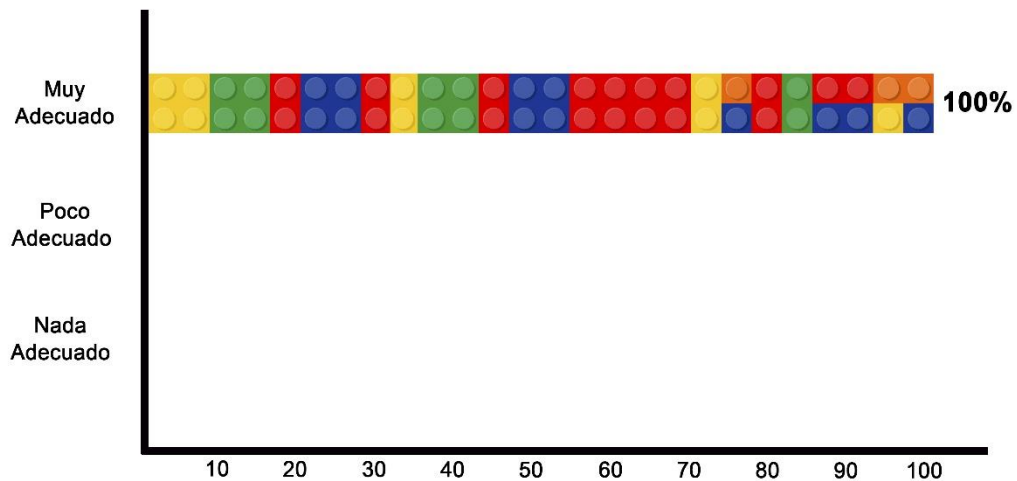
El 100% de los encuestados considera que el tamaño y el estilo de las letras para los cintillos y créditos son muy adecuados.

12 - ¿Cómo cataloga la calidad del video?



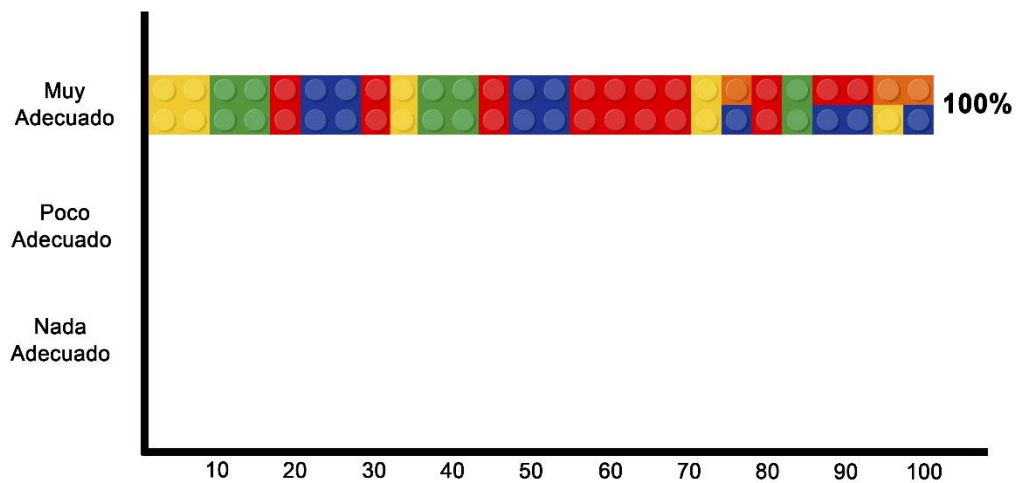
El 100% de las personas encuestadas catalogó la calidad del video como muy adecuado.

13 - ¿Cómo valora el ritmo en el audiovisual?



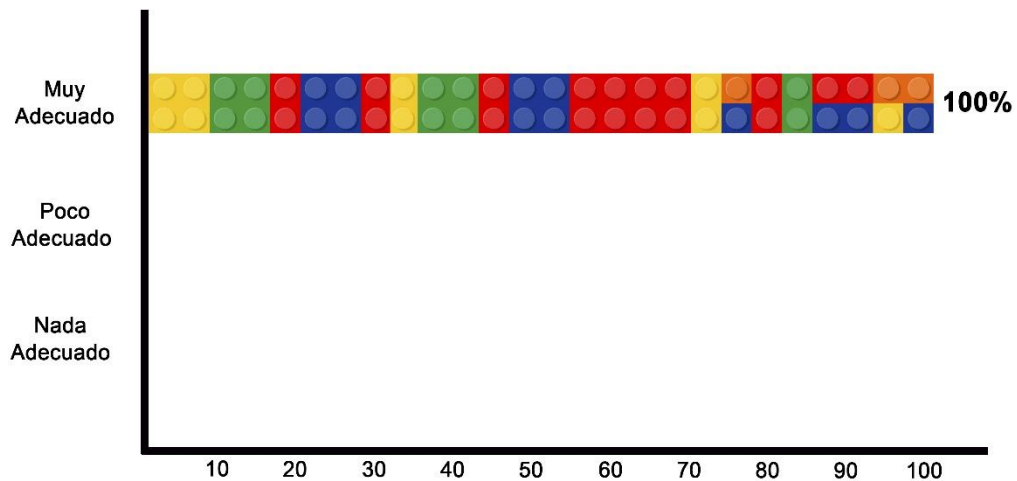
El 100% de las personas encuestadas considera que el ritmo en el audiovisual es muy adecuado.

14 - Considera que la información utilizada en el audiovisual es:



El 100% de las personas encuestadas considera que la información utilizada en el audiovisual es muy adecuada.

15 - Según su criterio el video documental es:



El 100% de las personas encuestadas todo el video documental les pareció muy adecuado.

Los hallazgos que se encontraron en la interpretación de los datos a las personas encuestadas, es que sí es necesario producir el material audiovisual investigándolo a fondo sobre qué método se puede utilizar para hacer llegar la propuesta a nuestro grupo objetivo. Es necesario crear un guión técnico, literario y storyboard para trabajar la pre-producción de forma más organizada.

8.4 Cambios con base en resultados

ANTES



DESPUÉS



Se colocó el logo del Hogar Esquipulas al principio del video, como presentación para el video documental que sigue.

ANTES



DESPUÉS



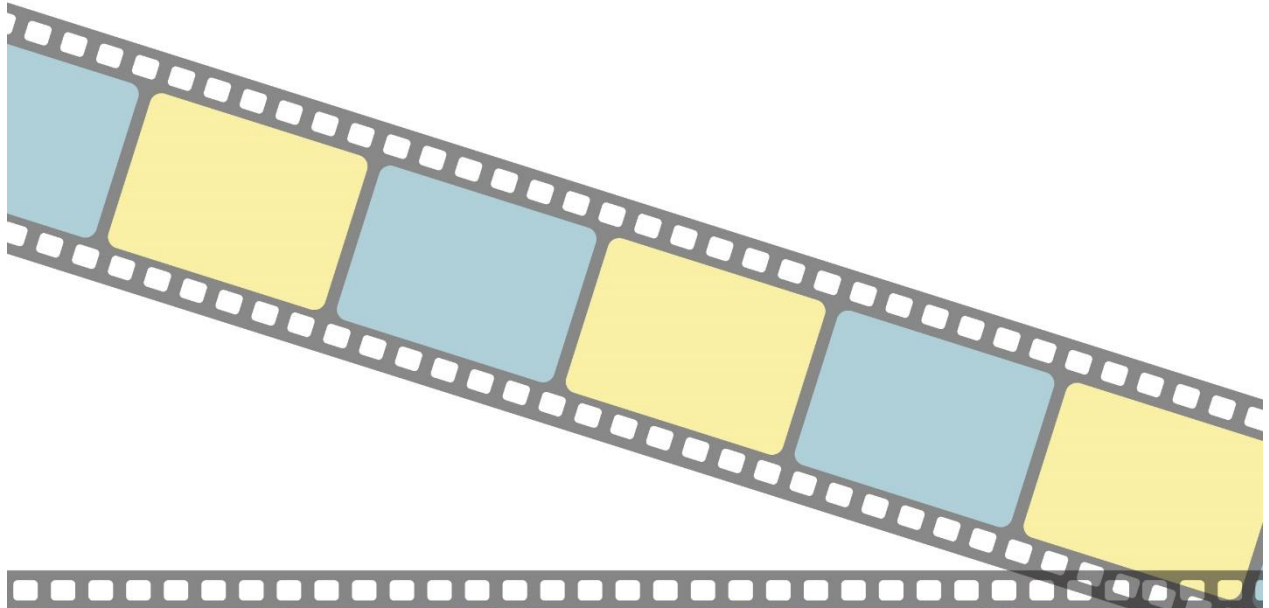
Se cambió el tamaño del cintillo, haciéndolo más pequeño y se colocó en la esquina el logo del Hogar Esquipulas en cada cintillo.



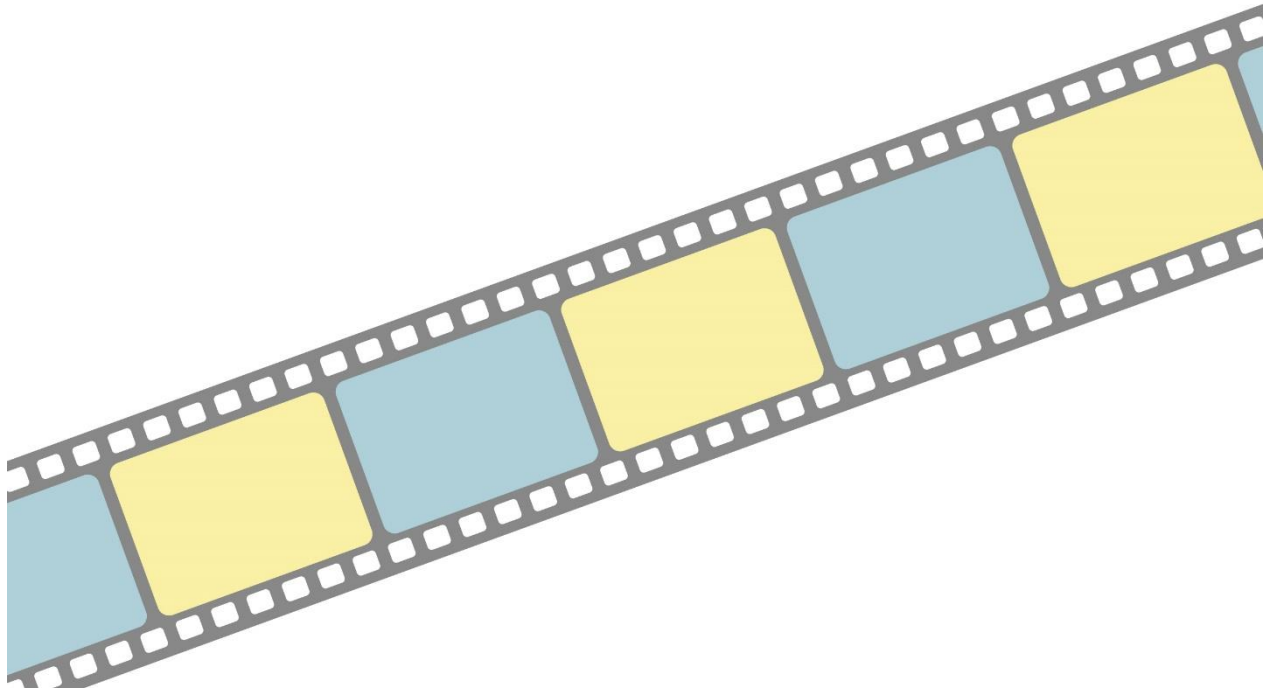
Se bajó volumen a la canción de fondo para que no se escuchara muy fuerte cuando los colaboradores del hogar dieran su entrevista.



La última parte del video se hizo más corta, porque en el anterior estaba toda la canción con los niños.



**CAPÍTULO IX
PROPUESTA GRÁFICA FINAL**



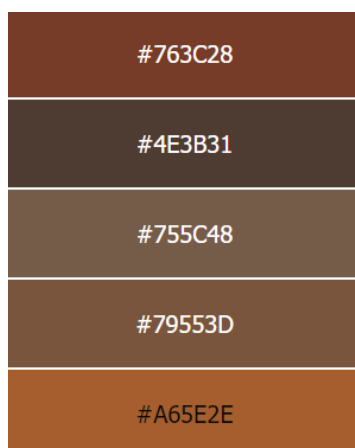
Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

9.1 Fundamentación del diseño

9.1.1 Colores

Los colores utilizados en el material audiovisual fueron varios, en su mayoría el color café y sus degradados para dar una sensación de tranquilidad, de hogar, confianza y permanencia.

Colores en RGB:



9.1.2 Elementos tipográficos

El material audiovisual producido lleva cintillos donde se utilizó la tipografía Century Gothic, el cual es legible y permite dar la información eficaz y eficientemente.

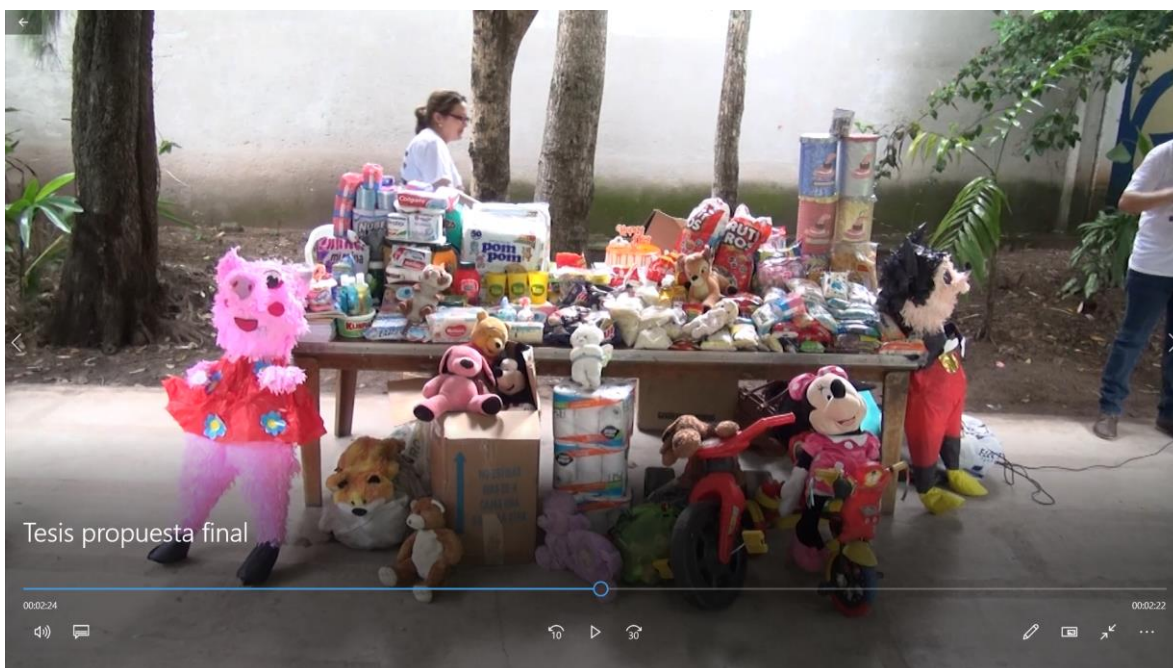
9.1.3 Presentación de propuesta final

Tomando en cuenta las sugerencias de los expertos, grupo objetivo y cliente se hicieron los cambios correspondientes y se realizó una propuesta gráfica final del proyecto. El material audiovisual tiene una duración de 4:46 minutos y está en formato mp4. Se entregará en disco para reproducir en cualquier dispositivo.



1080 px

1920 px



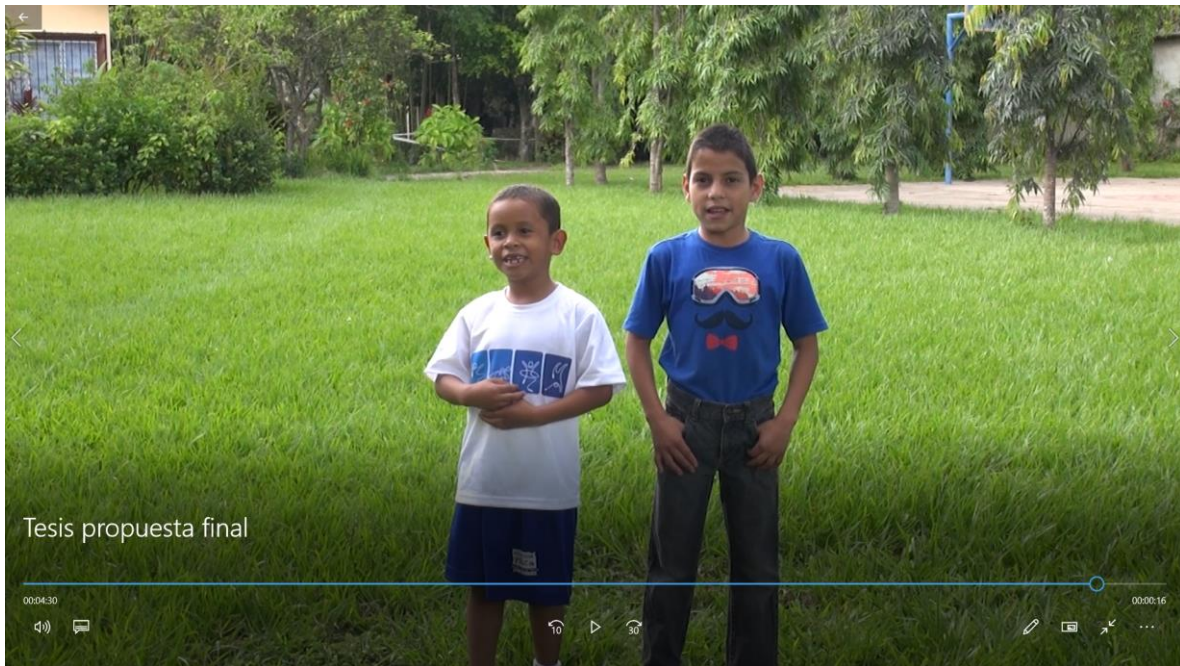
1080 px

1920 px

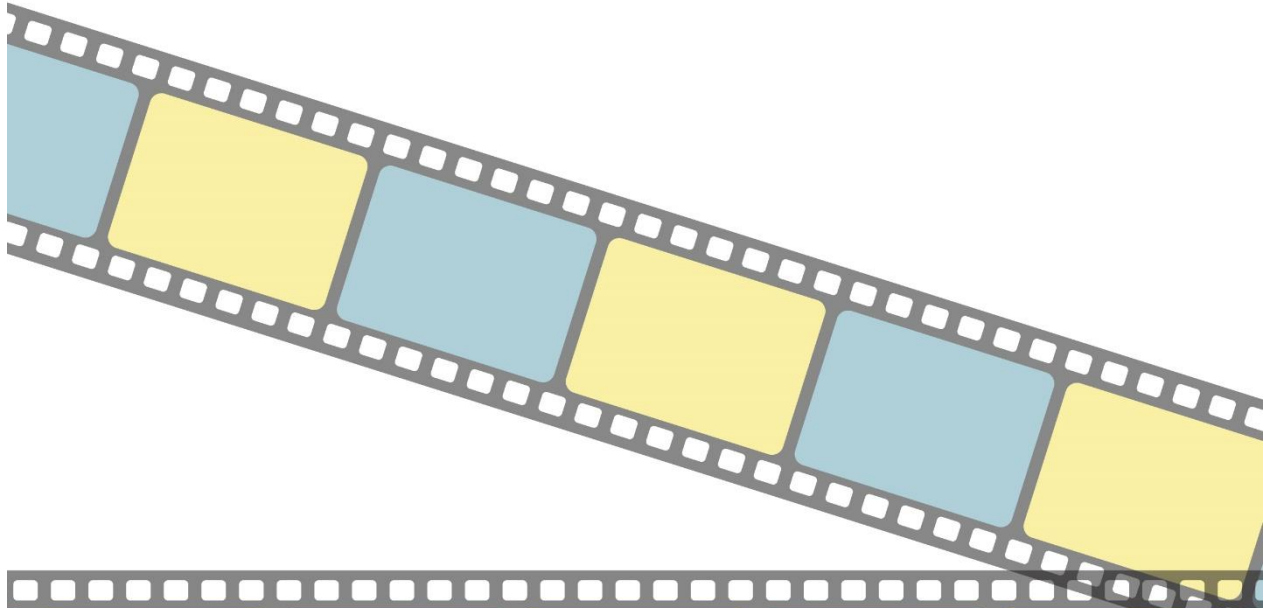


1080 px

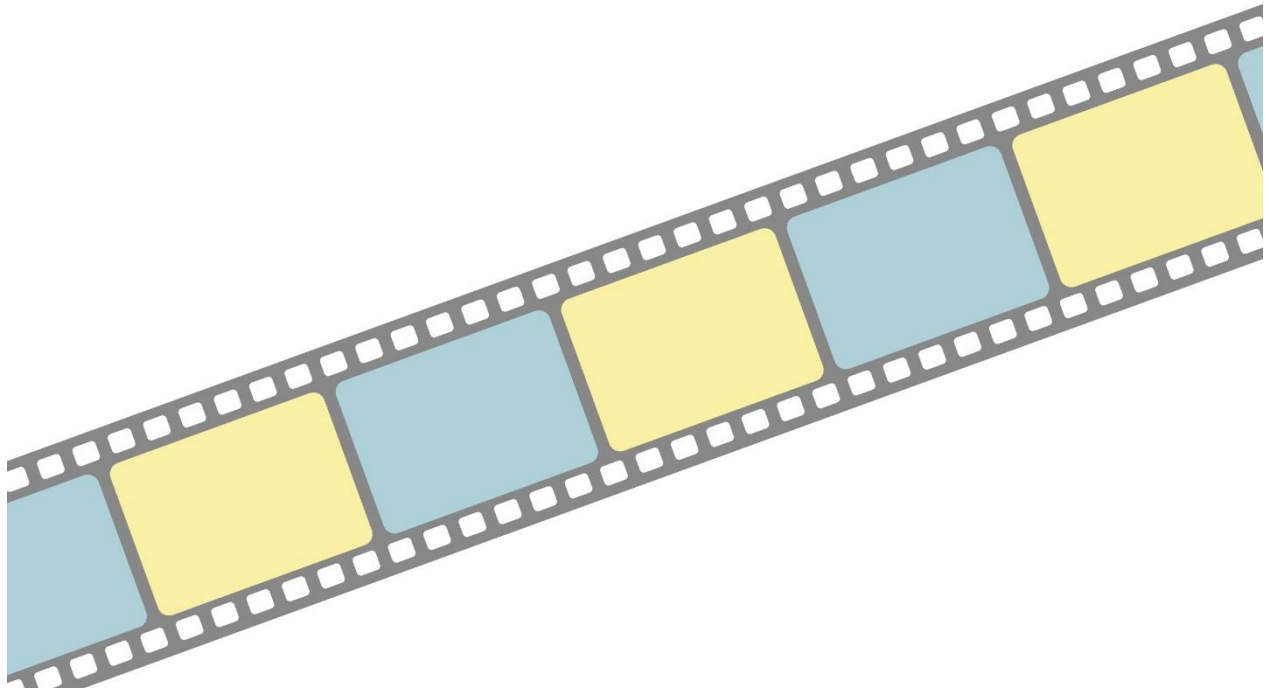
1920 px



1080 px



**CAPÍTULO X
PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN**



Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

Total de semanas trabajadas	8 semanas
Total de días trabajados	40 días (de lunes a viernes)
Total de horas de trabajo	120 horas (3 horas diarias)
Valor de la hora	Q.30. ⁰⁰
Total de costos de elaboración	Q.3600. ⁰⁰

Se elaboró un material audiovisual para el Hogar Esquipulas, por medio de un video informativo, empezando por storyboard, guión técnico, guión literario. Luego se grabaron las escenas que llevaría el video. Surgieron algunos cambios donde se finalizó y presentó la propuesta final.

10.2 Plan de costos de producción

Realización de propuesta final	20 horas
Cambios solicitados	15 horas
Realización de arte final	20 horas
Depreciación de equipo de computo	40 horas
Valor de la hora	Q.30. ⁰⁰
Total de costos de producción	Q.2850. ⁰⁰

Para la producción audiovisual se realizó una propuesta preliminar que pasó por una validación por el cliente, expertos y el grupo objetivo. Por lo que sugirieron cambios y se realizaron, también se tomó en cuenta la depreciación del equipo de cómputo y la hora del diseñador para la realización del arte final.

10.3 Plan de costos de reproducción

Total de costos de reproducción	Q.0.⁰⁰
--	--------------------------

El total de costos de reproducción es Q.0.⁰⁰ porque el proyecto es digital.

10.4 Plan de costos de distribución

Total de costos de distribución	Q.0.⁰⁰
--	--------------------------

El total de costos de distribución es Q.0.⁰⁰ porque el proyecto será distribuido digitalmente.

10.5 Margen de utilidad

Total de Costos	Q.6450.⁰⁰
Margen 20%	Q.1290.⁰⁰
SUB – TOTAL	Q.7740.⁰⁰
IVA (12%)	Q.928.⁸⁰
TOTAL	Q.6811.²⁰

Margen 20%	Q.1290.⁰⁰
Margen 20% + Total de Costos	Q.7740.⁰⁰
IVA 12%	Q.928.⁸⁰

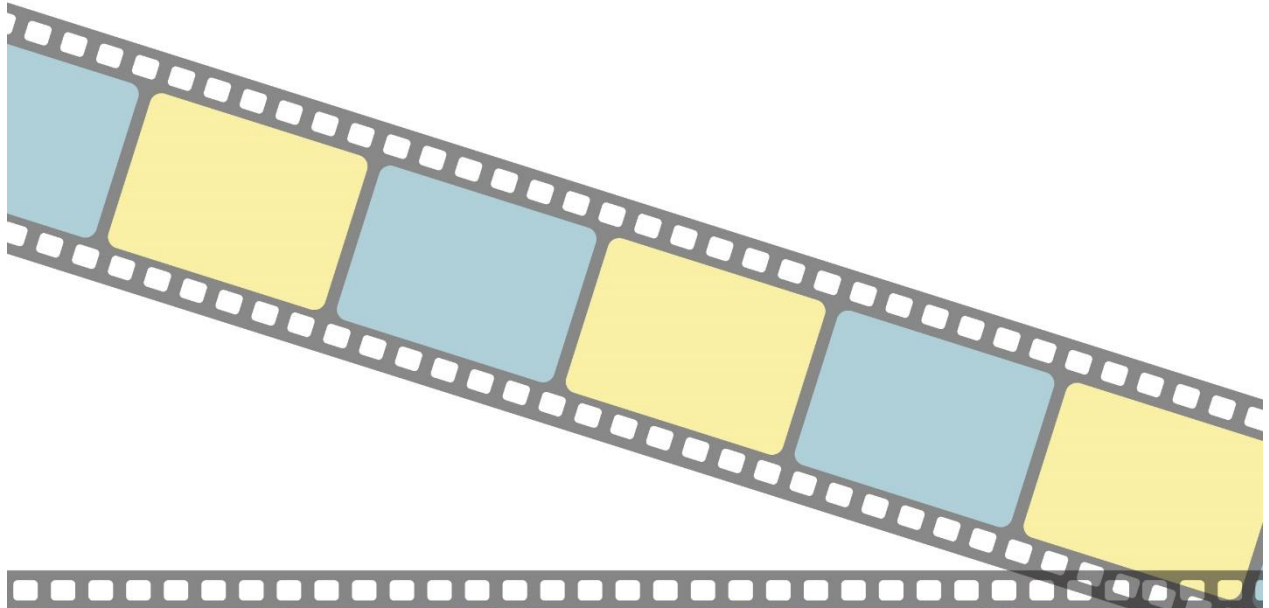
10.6 IVA

Al total de costos se le agregó el IVA (12%) y también el 20% de utilidad.

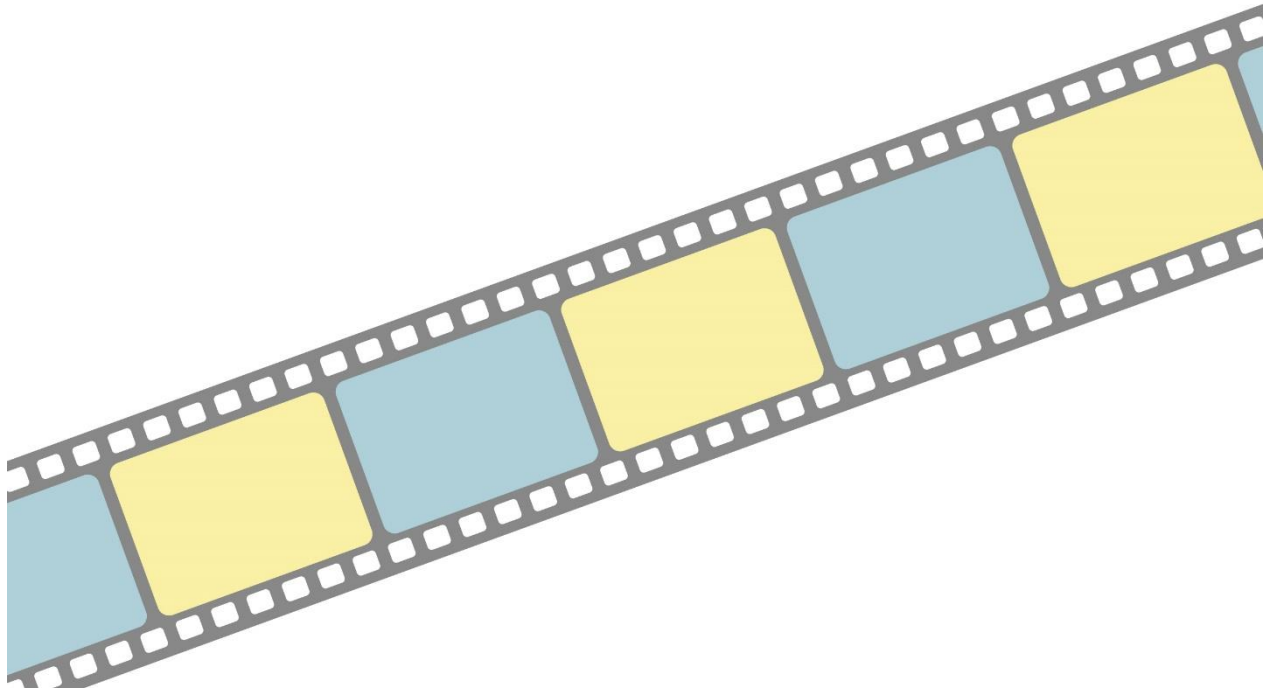
IVA 12%	Q.928.⁸⁰
----------------	----------------------------

10.7 Cuadro con resumen general de costos

Total de costos de elaboración	Q.3600.⁰⁰
Total de costos de producción	Q.2850.⁰⁰
Total de costos de reproducción	Q.0.⁰⁰
Total de costos de distribución	Q.0.⁰⁰
Sub-Total	Q.6450.⁰⁰
Margen 20%	Q.1290.⁰⁰
Sub-Total	Q.7740.⁰⁰
IVA 12%	Q.928.⁸⁰
GRAN TOTAL	Q.8668.⁸⁰



CAPÍTULO XI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se realizó la producción de un material audiovisual para informar de manera eficiente a la población de la región trífino la labor social del Hogar Esquipulas.

11.1.2 Se realizó una investigación sobre los métodos de difusión en los medios audiovisuales, para desarrollar de manera eficiente la propuesta del material audiovisual y de esta forma informar a las personas de manera clara y efectiva.

11.1.3 Se hizo una investigación a fondo para obtener información precisa sobre quiénes participan en esta labor social y cómo se realiza.

11.1.4 Se procedió a elaborar un storyboard para establecer un orden estructural y de contenido en la grabación y edición del material audiovisual.

11.1.5 Se elaboró un guión técnico y literario para facilitar el trabajo y así terminar el proyecto para el Hogar Esquipulas.

11.2 Recomendaciones

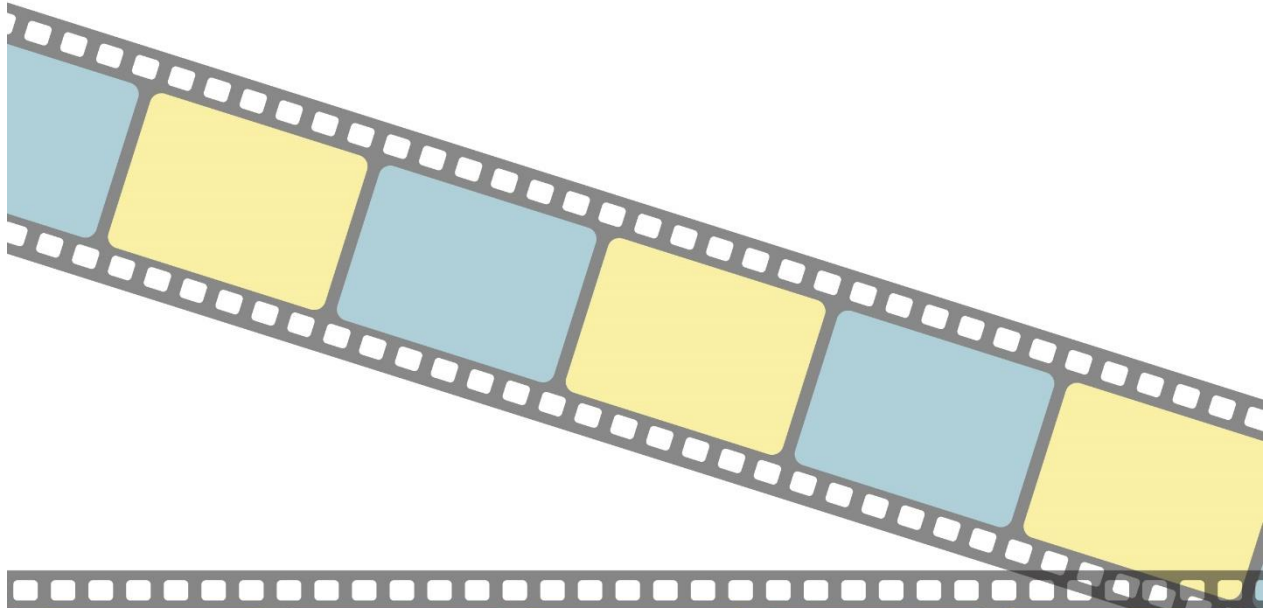
11.2.1 Se recomienda la producción de materiales audiovisuales para informar la labor social del Hogar Esquipulas.

11.2.2 Realizar investigaciones sobre los métodos de difusión de medios audiovisuales para estar al tanto de los avances y los cambios en las tendencias de diseño y difusión.

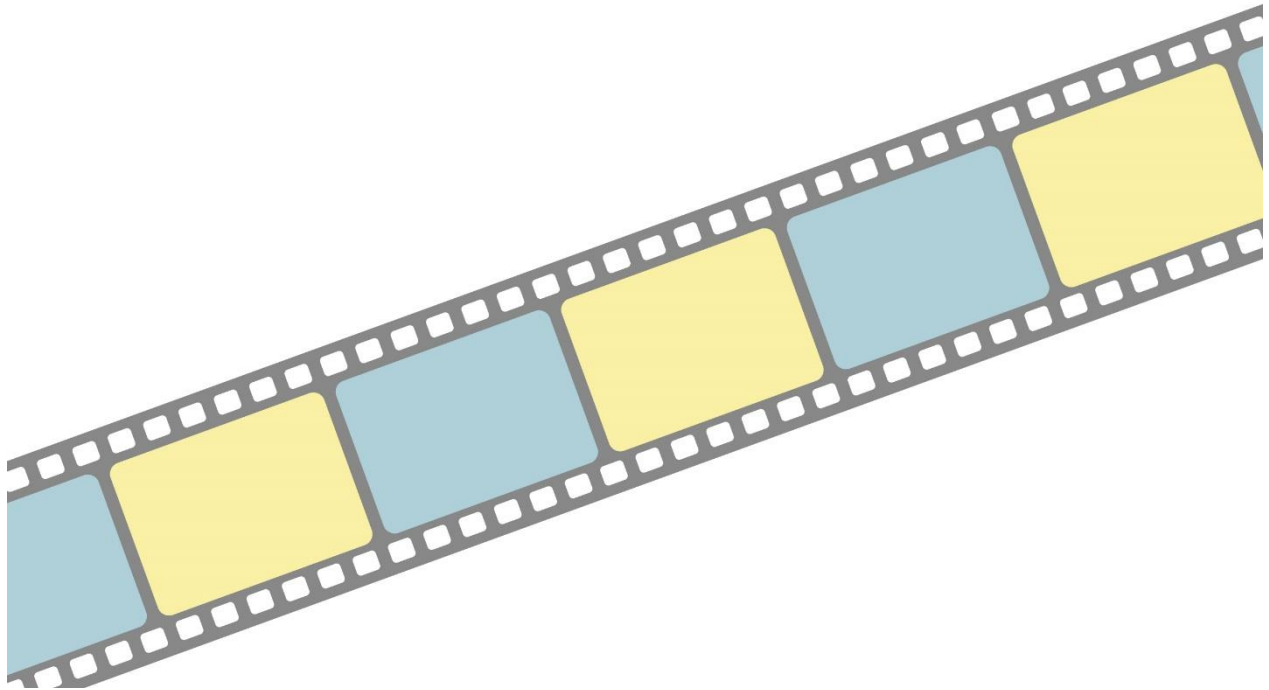
11.2.3 Actualizar la información del material audiovisual, tomando en cuenta las actividades que realizan en el hogar.

11.2.4 Elaborar un storyboard para establecer una estructura funcional y atractiva en el diseño de nuevas presentaciones audiovisuales.

11.2.5 Actualizar el material de acuerdo a las nuevas tendencias para que la organización cuente con un material audiovisual renovado y eficiente.



**CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO GENERAL**



Capítulo XII: Conocimiento General

CONOCIMIENTO GENERAL

FUNDAMENTOS PARA EL DISEÑO

Se utilizaron los elementos básicos para que la realización del material audiovisual fuera adecuado.



CREATIVIDAD

Se aplicó la tendencia de videos horizontales y cuadrados. Dando el toque de creatividad en los colores y transiciones.



SOFTWARE

Los programas utilizados para el proyecto audiovisual, fueron Adobe Premier y Adobe After Effects, que fueron de gran ayuda para la realización del proyecto.



COMUNICACIÓN

Con el video se comunica el trabajo que se realiza en el hogar por medio de imágenes y la información necesaria del hogar.



GESTIÓN DEL DISEÑO

Se logró estructurar imágenes y espacios en el material audiovisual, se innovó por medio de la gestión del diseño para encontrar estrategias e ideas.



CONOCIMIENTO GENERAL

VISUALIZACIÓN GRÁFICA

El bocetaje es muy importante para cualquier proyecto, se plasmó sobre papel las ideas y los bocetos claves del material audiovisual a producir.



TALLER

Se aplicó el conocimiento adquirido sobre Adobe Audition, para colocar el audio de manera correcta en el material audiovisual.



PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR

Se basó en investigar y comprender las razones por las cuales los consumidores sentirán el deseo de ayudar con lo que se necesita en el Hogar, transmitiéndolo por medio del material audiovisual.



DISEÑO

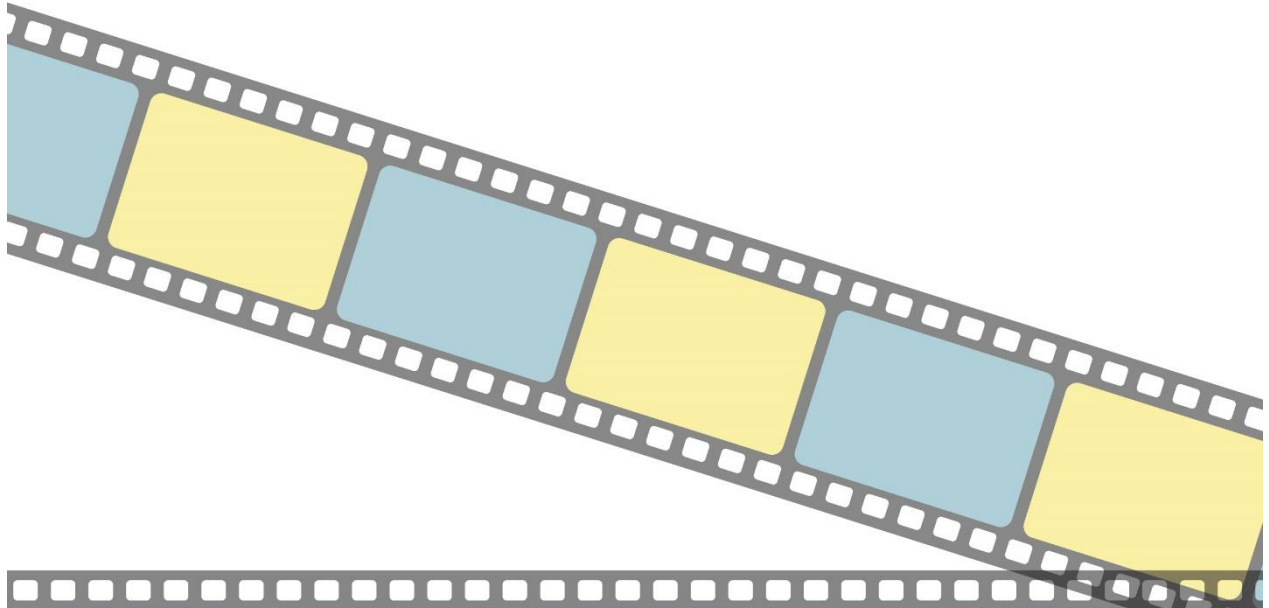
El diseño aplicado en el material audiovisual es componente básico para la realización del mismo, realizando todos los pasos, como bocetaje, ilustración, grabación, edición, etc.



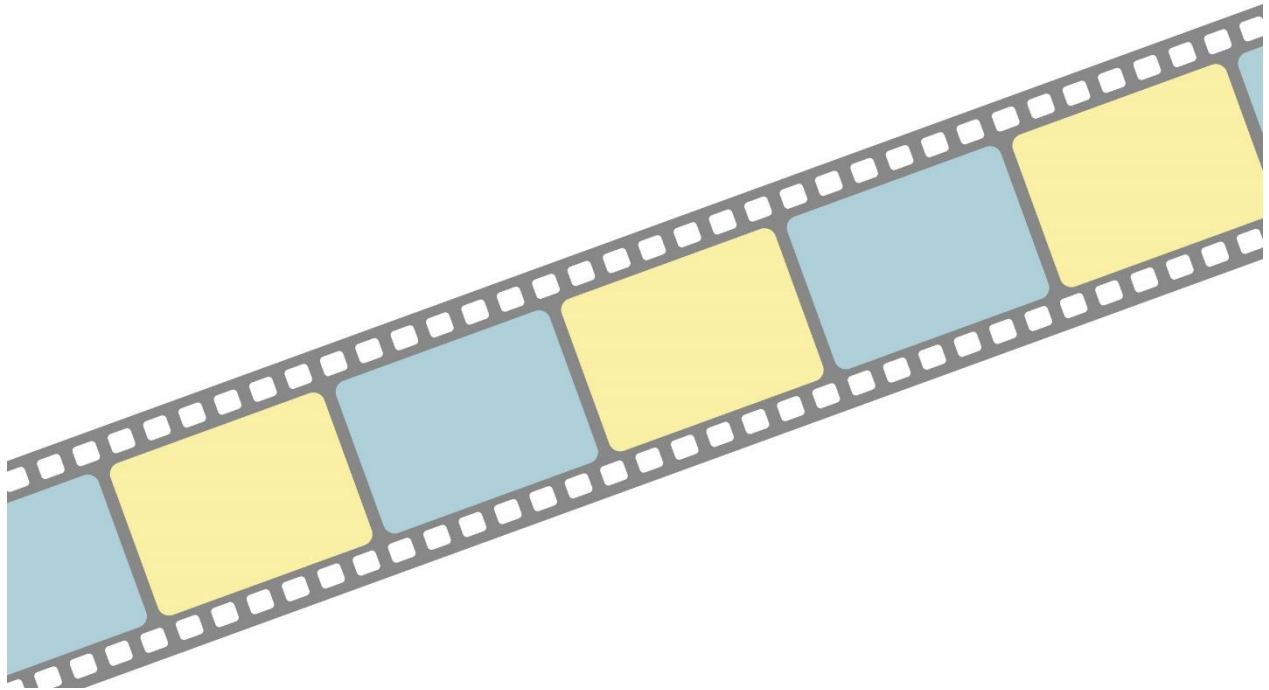
DISEÑO VISUAL Y COMPOSICIÓN

Se ordenó los elementos del material audiovisual de manera estética y expresiva, para crear la mejor impresión al espectador.





**CAPÍTULO XIII
REFERENCIAS**



Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias bibliográficas

Ginger, S. (2005). *La Gestalt*. Barcelona: Manual Moderno.

Osborne, R. (2005). *Sociología para todos*. Barcelona: Paidós Iberica.

Sierra, G. (2010). *Colección Fascículos Digitales*. Argentina: CDN.

Sotamaa. (s.f.). *Universidad de Arte y Diseño Helsinki*.

Alberich, J. (2011). *Conceptos Básicos de Diseño Gráfico*. Catalunya: UOC.

Design, R. (2006). *Pequeño Diccionario del Diseñador*. Argentina: Creative Commons.

Garza, M. G. (2011). *Teoría del Color*. Ecuador: Ideando.

Design, R. (1998). *Pequeño Diccionario del Diseñador*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A.

Design, R. (1998). *Pequeño Diccionario del Diseñador*. Barcelona: Gustavo Gilli, S.A.

Designs, R. (s.f.). *Pequeño Diccionario del Diseñador*.

13.2 Referencias biblioweb

Network, B. C. (s.f.). *Better Care Network*. Obtenido de www.bettercarenetwork.org

Galván, W. (s.f.). *Academia Mexicana de Ciencias*. Obtenido de www.amc.edu.mx

Historia, E. N. (s.f.). *ENAH*. Obtenido de www.enah.edu.mx

Humanium. (s.f.). *Humanium*. Obtenido de www.humanium.org

Importancia. (s.f.). *Importancia*. Obtenido de www.importancia.org

Americanos, O. d. (s.f.). *Virtual Educa*. Obtenido de www.virtualeduca.red

Corazón, U. F. (s.f.). *UNIFE*. Obtenido de www.unife.edu.pe

Desarrollo, U. I. (s.f.). *UNID*. Obtenido de www.unid.edu.mx

Educativa, B. V. (s.f.). *Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa*. Obtenido de www.lmi.ub.es

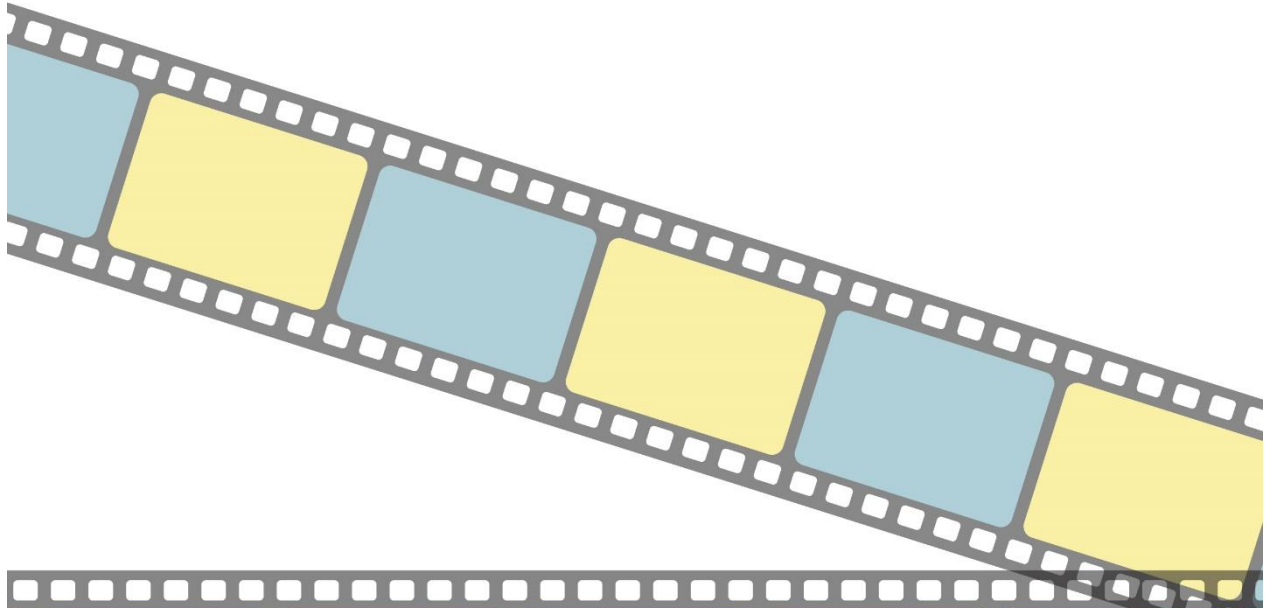
RAE. (s.f.). *REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Obtenido de www.rae.es

Semantic. (s.f.). *Curriculo Nacional Base de Guatemala*. Obtenido de www.cnbguatemala.org
www.uiah.fi/projekti/metodi/223..htm

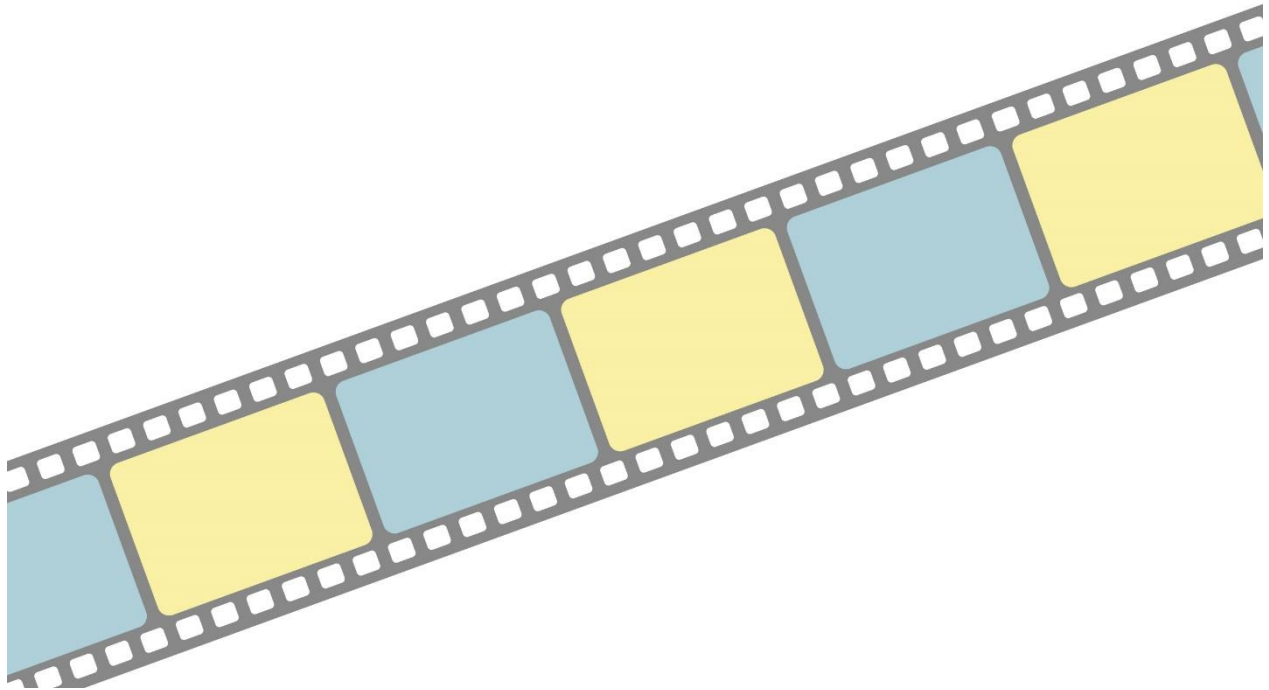
Team, S. (s.f.). *Social Media Líderes*. Obtenido de www.socialmedialideres.com.ve

TIC, C. (s.f.). *Ministerio de Educación de Argentina*. Obtenido de www.cdn.educ.ar

UNICEF. (s.f.). *UNICEF*. Obtenido de www.unicef.org



CAPÍTULO XIV
ANEXOS



Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexo A: Definición del Tema

DEFINICIÓN DEL TEMA

Apellidos: Marroquín Sierra

Nombres: Miguel Antonio

No. De Carné: 14007746 **Sección:** B

Asesor: Gerson Chinchilla

¿QUÉ?	¿A TRAVÉS DE QUE?	¿PARA QUÉ?	¿PARA QUIÉN?
Producción	Material Audiovisual	Dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan.	Hogar Esquipulas.

Definición del tema:

Producción de material audiovisual para dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas.

14.2 Anexo B: Taller de desarrollo de requerimiento de comunicación y Diseño

TALLER DE DESARROLLO DE REQUERIMIENTOS DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Se presentan de forma concreta los requerimientos de comunicación y/o diseño. Puede ser por descubrimiento o por demanda, es decir, lo que el cliente solicita.

¿PARA QUIÉN?	ELEGIR UNA DE LAS SIGUIENTES:	¿QUÉ?	¿PARA QUÉ?
Hogar Esquipulas	No se cuenta con	Una producción de material audiovisual	Dar a conocer a la población de la región triffinio la labor social que realizan.
	No existe		
	No se tiene		
	Se carece de		
	No hay		
	Hace falta		

14.3 Anexo C: Taller de desarrollo de objetivos

TALLER DE DESARROLLO DE OBJETIVOS

Tipo	Objetivo	¿Qué?	¿A través de qué?	¿Para qué?	¿Para quién?
General	Producir material audiovisual para dar a conocer a la población de la región trífino la labor social que realizan en el hogar de niños San Francisco.	Producir	Material audiovisual	Dar a conocer a la población de la región trífino la labor social que realiza	Hogar de niños San Francisco
3.1 Específico		Investigar			
Específico		Recopilar	A través de la información que el cliente proporcione por medio del <u>Brief</u>	Para que sea integrado a la producción del material audiovisual	
Específico		<u>Fotografiar</u>			
Específico					
Específico					
Específico					

14.4 Anexo D: Brief

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

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	Miguel Antonio Marroquín Sierra		
No. de Carné:	14007746	Celular:	59467721
Email:	artevisual97@gmail.com		
Proyecto:	Material audiovisual para dar a conocer la labor social del Hogar Esquipulas		

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa):	Hogar Esquipulas		
Dirección:	5ta Avenida 1-14 zona 1 Barrio Santiaguillo		
Email:	hogaresquipulas-86@hotmail.com	Tel:	79431511
Contacto:	Dina Guadalupe Mejía Rivera	Celular:	31685185
Antecedentes:	El hogar Esquipulas fue fundada 1986, desde entonces, siendo un lugar donde recibían a los niños como convivio familiar donde los padres de familia dejaban a sus hijos mientras terminaba la guerrilla.		
Oportunidad identificada:	Restitución de parachos a niños, niñas y adolescentes.		

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Brindar atención integral al niño, niña y adolescente; Respetu-
 yéndole, los derechos que los han sido vulnerados

Visión: Ser una familia que propicia un ambiente armonioso,
 donde se promuevan valores que fortalecen al niño o niña.

Delimitación geográfica: Nivel nacional e internacional

Grupo objetivo: Niños, niñas y adolescentes huérfanos, abandonados, etc.

Principal beneficio al grupo objetivo: Un lugar para reintegrar a los niños a
 la sociedad.

Competencia: Corazones compasivos, aldeas infantiles, llano verde.

Posicionamiento: Es el hogar más conocido en Esquipulas.

Factores de diferenciación: Existe un rango de edad para el
 ingreso y atención al hogar.

Objetivo de mercadeo: Informar sobre la labor social
 del hogar

Objetivo de comunicación: conocimiento: que la población
 tripinino conozca la labor social del hogar.

Mensajes claves a comunicar: Informar, caridad, amor.

Estrategia de comunicación: Social media

Reto del diseño y trascendencia: Informar a la región tripinino
 la labor social.

Materiales a realizar: Material audiovisual para dar a conocer
a la región trífino la labor social del hogar Esquipulas.
Presupuesto: Q 3,000.00

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Blanco, café y Beige
Tipografía: Century Schoolbook
Forma: Elementos redondos que simbolizan a
una sor y a un niño:

LOGOTIPO



Fecha: _____

14.5 Anexo E: Tabla de Niveles Socio Económicos 2009/Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomesticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSION	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

14.6 Anexo F: Encuesta perfiles psicográfico y conductual



Facultad de Ciencias de la Comunicación –FACOM-
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Graduación

Instrucciones: Conteste correctamente según su criterio las siguientes preguntas marcando con una X la forma.

Género:

Masculino Femenino Casado: Soltero:

Edad: 25-35

35-45

45-55

Ocupación:

Profesional Universitario:

Trabajo Independiente:

Trabajo Dependiente:

1. ¿Cuál es su pasatiempo favorito?

Hacer deporte

Ver televisión

Leer

Bailar

2. ¿Cuál es su música favorita?

Reggaetón

Baladas

Marimba

Banda

3. ¿Cuál es su comida favorita?

Ticucos

Tamal

Sopas

Tortilla de Harina

4. ¿Tiene hijos?

Sí No



5 ¿Qué música le gustaría que oyeran sus hijos?

- | | | | |
|-----------|-----------------------|---------|-----------------------|
| Reggaetón | <input type="radio"/> | Baladas | <input type="radio"/> |
| Marimba | <input type="radio"/> | Banda | <input type="radio"/> |

6 ¿Qué aparato tecnológico usa más?

- | | | | |
|------------|-----------------------|-------------|-----------------------|
| Televisión | <input type="radio"/> | Celular | <input type="radio"/> |
| Radio | <input type="radio"/> | Computadora | <input type="radio"/> |

7 ¿Qué redes sociales utiliza más?

- | | | | |
|-----------|-----------------------|-----------|-----------------------|
| Instagram | <input type="radio"/> | Facebook | <input type="radio"/> |
| Youtube | <input type="radio"/> | Instagram | <input type="radio"/> |

8 ¿Cómo cree que un niño contribuye mejor en la sociedad?

- Trabajando: Estudiando:

9 ¿Qué haría si se queda sin trabajo durante mucho tiempo y tiene hijos menores de edad que mantener?

- Pido dinero en las calles Dárselos a un familiar temporalmente

- Pongo a trabajar a mis hijos Buscar trabajo en otro país y dejar a mis hijos a cargo de mi hijo mas grande

10 ¿Qué piensa cuando un niño hace berrinche en público?

- | | | | |
|---------------------------|-----------------------|--------------|-----------------------|
| Está mal educado | <input type="radio"/> | Tiene hambre | <input type="radio"/> |
| Quiere llamar la atención | <input type="radio"/> | Quiere jugar | <input type="radio"/> |

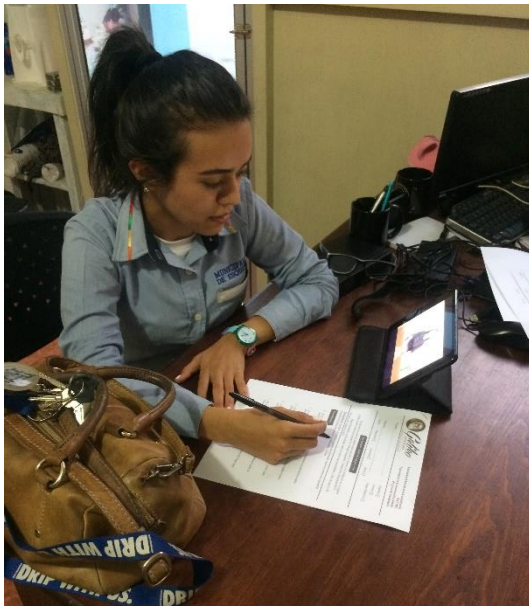
14.7 Anexo G: Fotografías a Encuestados



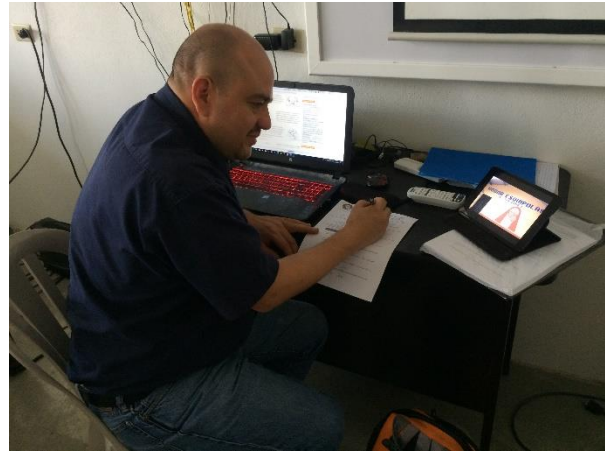
Licda. Verónica Salazar
Experta en Comunicación y Diseño



Lic. Sergio Juárez
Experto en Comunicación y Diseño



Licda. Joselyn Peralta
Experta en Comunicación y Diseño



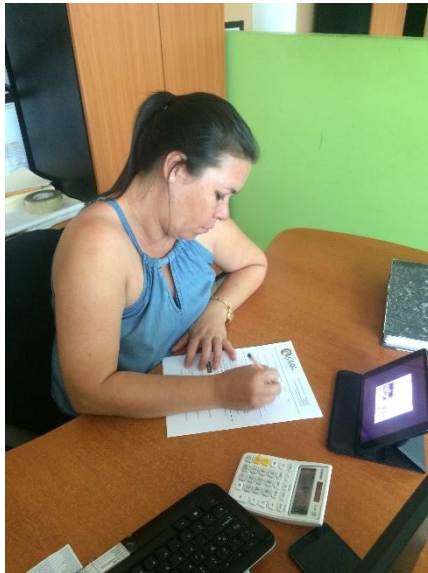
Lic. David Castillo
Experto en Audiovisuales

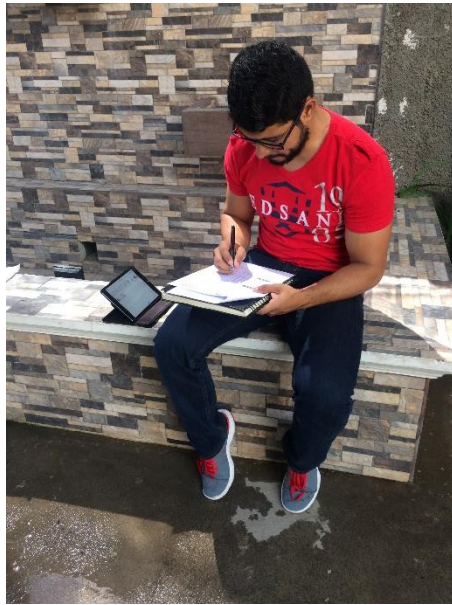


MSc. Edwin Samayoa
Experto en Administración de
Empresas



Religiosa: Dina Guadalupe Mejía
Encargada del Hogar Esquipulas





14.8 Anexo H



Guatemala 22 de noviembre de 2018

Miguel Marroquín
Hogar Esquipulas
Presente

Estimado Miguel Marroquín:

Por este medio me dirijo a ustedes para someter a consideración nuestra propuesta de la grabación y edición de un documental informativo de 3 minutos. Esta propuesta comprende cumplir con sus requerimientos y satisfacer sus necesidades, ofreciéndole tecnología, respaldo, servicio y experiencia en materia audiovisual, que nos caracteriza como agencia de medios digitales.

A continuación, detallamos el servicio:

- Grabación de video Full HD 1920x1080,
- Edición de una hora de video.
- Incorporación del logo de la empresa (sin animación, deben darlo en alta resolución)
- Micrófono de solapa para el expositor y masterización del audio al video.
- Entrega del material en MP4 para su reproducción en Internet

Precio.....Q 9,000.00

Nota:

- Esta cotización tiene duración de un mes de la fecha de esta. Favor de confirmar con 15 días de anticipación para reservar el equipo y el personal.
- El material se entregará 7 días después de la grabación y se tendrá derecho a una revisión con su corrección.
- El logo debe proporcionarlo la empresa en editable o en alta resolución.
- La empresa debe gestionar los permisos de derechos de autor del expositor y los permisos en el lugar de grabación, dejando un espacio de 2x2 para la ubicación de la cámara.
- El lugar debe de estar iluminado para una buena grabación, ya que con el uso de cañonera tienden apagar las luces, lo cual sugerimos que se queden encendidas y buscar una cañonera de mayores lúmenes.

Atentamente,
David Castillo
Producciones GeoRgeo

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

VÍDEO

- Producto: Producción Profesional de Video
Categoría: Documental
Características: Producto Final HD: Un (1) video editado, musicalizado, colorizado, animado y renderizado, con integración voz off.
Guión trabajado conjuntamente con el cliente.
- Duración 1 a 3 minutos total.
- Lugar: Esquipulas, Chiquimula.
Producción: 1 día (según disponibilidad)
- Equipo a utilizar: Dron Profesional con cámara HD, Cámaras Cinematográficas DSLR Profesionales, Accesorios para producción de Video Profesional.

\$1,000.00

Términos y condiciones:

- La utilización de nuestro equipo electrónico durante las producciones esta sujeta a los cambios climáticos que pudieran presentarse durante la misma, tales como lluvias, tormentas, fuertes vientos, etc.
- Se requiere del pago de un anticipo del 50% del total cotizado para poder hacer reserva de fecha y producción.
- Precios en dólar estadounidense (Tipo de cambio fijo: \$1.00 = Q7.50)
- Viáticos y traslado corren por cuenta del cliente.



Esquipulas, 29 de noviembre del 2018.

Antonio Marroquín
Presente

Cotización

Producir material audiovisual para dar a conocer a la población de la región trífino la labor social que realizan en el Hogar Esquipulas.

- Q2,850.00

Atentamente:

Sergio Juárez Arita
Lic. En Comunicación y Diseño Gráfico

Fotografía aérea _ Diseño _ Video

Contacto : juarezarita1963@hotmail.com Tel. : 4473 1964