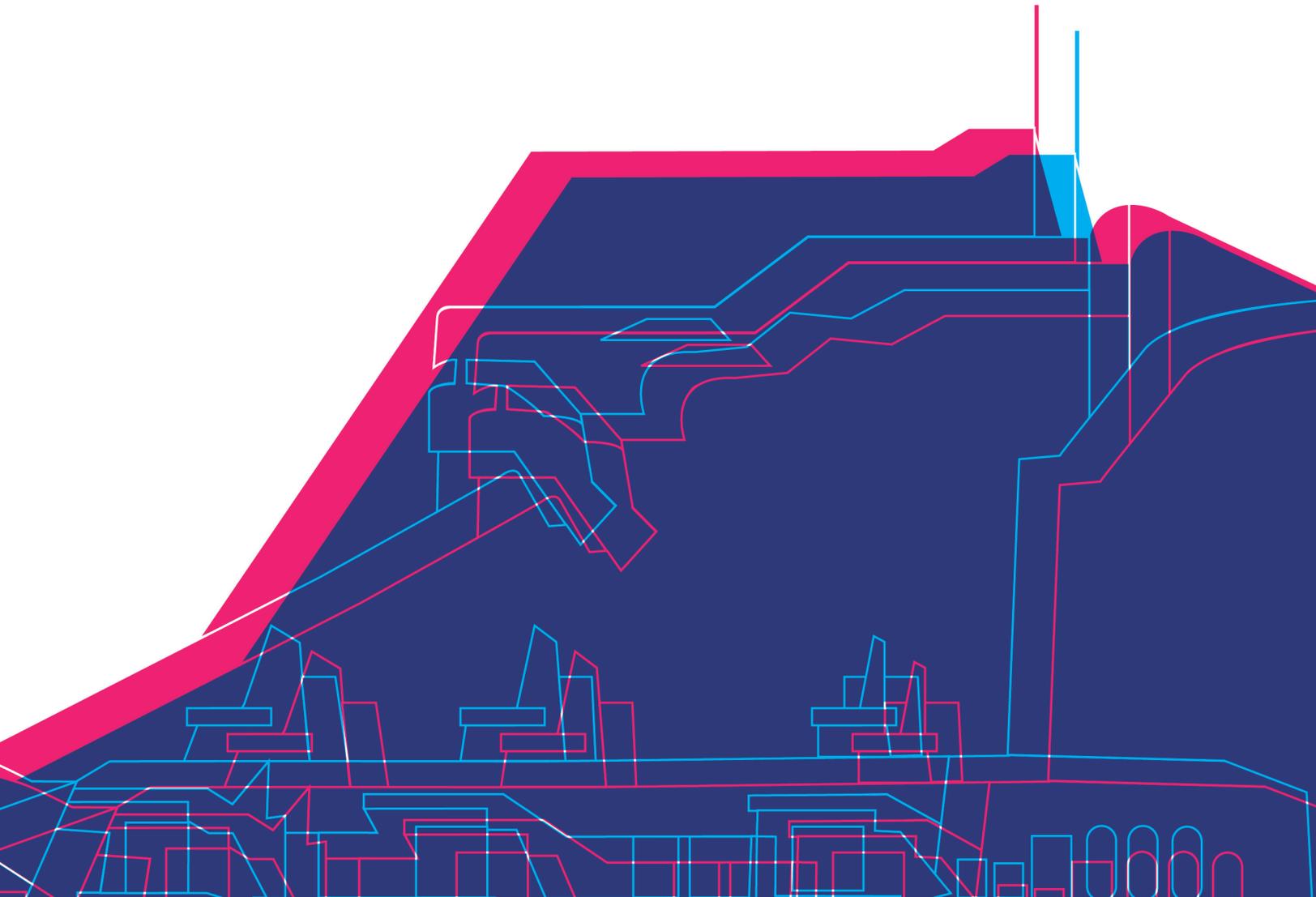


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL

en apoyo a los procesos
de comunicación y posicionamiento
del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias
Guatemala, Guatemala

Proyecto desarrollado por:
José Eduardo Contreras López
para optar el título de Licenciado
en Diseño Gráfico



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL

en apoyo a los procesos
de comunicación y posicionamiento
del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias
Guatemala, Guatemala

Proyecto desarrollado por:
José Eduardo Contreras López
para optar el título de Licenciado
en Diseño Gráfico

Guatemala, Julio, 2017



El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.

NÓMINAS DE AUTORIDADES

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías
Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa
Vocal V

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Msc. Alberto Paguaga
Examinador

Licda. Isabel Meléndez
Examinador

Arq. Álvaro Véliz
Examinador

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

AGRADECIMIENTOS

A Dios por nunca desampararme en el camino y poner a las personas correctas en cada momento.

A mi familia por estar siempre apoyándome y motivándome a no rendirme jamás.

A mi asesor metodológico Lic. Alberto Paguaga por apoyarme y brindarme sus conocimientos y sinceros consejos.

A mi asesora gráfica Licda. Isabel Meléndez por la eficiencia en brindarme sus conocimientos y apoyo incondicional.

Al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias por permitirme ser parte de una institución trascendental en Guatemala, especialmente a el Arquitecto Álvaro Véliz por su incondicional apoyo y asesoramiento durante el camino.

Al pueblo de Guatemala por brindarme los recursos necesarios para alcanzar una de mis metas en mi vida profesional.

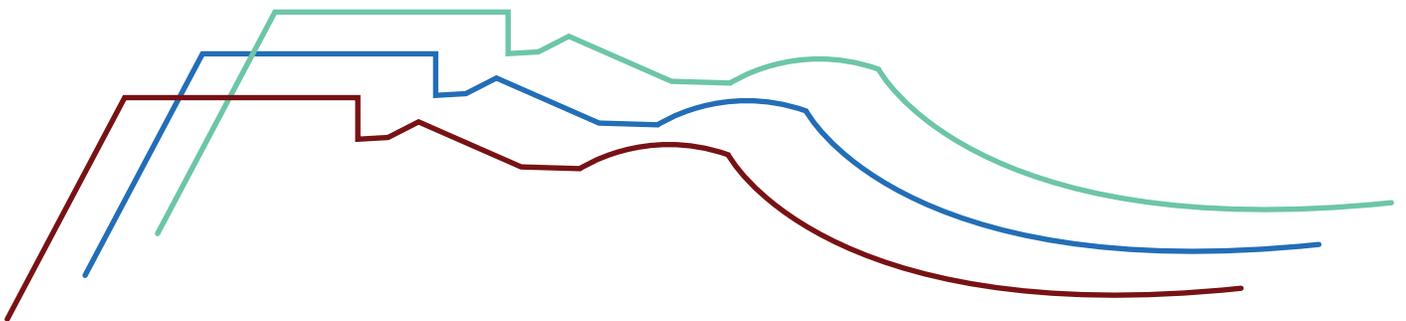
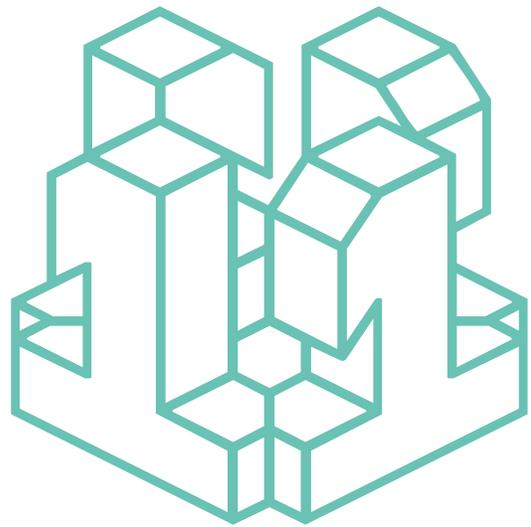


Contenido

DEL PROYECTO

01	Introducción			
	Antecedentes	17		
	Justificación	21		
	Problema de Comunicación Visual	21		
	Objetivos	22		
03	Planeación Operativa			
	Proceso Creativo	34		
	Cronograma	37		
	Flujograma	39		
	Presupuesto	41		
05	Definición Creativa			
	Brief	60		
	Referentes Visuales	61		
	Estrategia de Aplicación	62		
	Concepto Creativo	64		
07	Síntesis del Proceso			
	Lecciones Aprendidas	92		
	Conclusiones	93		
	Recomendaciones	94		
	Fuentes Bibliográficas	98		
Anexos	100			
02	Perfiles			
	Perfil de la Institución	27		
	Perfil del Grupo Objetivo	30		
04	Marco Teórico			
	Definiciones fundamentales	46		
06	Producción Gráfica			
	Visualización nivel 1	74		
	Visualización nivel 2	78		
	Visualización nivel 3	81		
	Propuesta Final	84		
	Lineamientos Finales	86		
	Cotización	88		

Capítulo



Introducción

1.1 ANTECEDENTES

1.1.1 HISTORIAL DE LAS SITUACIONES QUE AFECTAN AL TEMA ESPECÍFICO

El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias pasó por una época de abandono total y descuido por parte de las autoridades encargadas de su funcionamiento, falta de presupuesto, falta de interés y muchas problemáticas que causaron daños en la infraestructura de dicha institución, así como el descenso de interés sobre conocer el C.C.M.A.A y ser parte de las actividades que durante todo el año se realizan dentro y fuera de sus instalaciones. El C.C.M.A.A es parte esencial del desarrollo del país, siendo un ejemplo arquitectónico y cultural del poder del trabajo guatemalteco.

El objetivo de esta iniciativa es explorar todos los campos de incidencia en el desarrollo del país con el C.C.M.A.A. Así como la importancia cultural que influye a otras naciones.

F. Hidalgo Molina. Plan de posicionamiento para Centro Cultural del Aire, Arterí (2014) plantean estrategias acordes a un grupo objetivo segmentado por rango de edades, utilización de medios impresos y digitales, eventos en universidades y centros comerciales frecuentemente visitados por el grupo objetivo.

1.1.2 DIMENSIONES QUE AFECTAN EL TEMA A ABORDAR

Se hace evidente que en la actualidad el Centro Cultural únicamente sobrevive como una sala o espacio de alquiler, que se presta para los eventos más variados, sean estos remunerados económicamente o con otro tipo de remuneración, generalmente política. Uno de los aspectos que se debe considerar para transformar esta realidad, es hacia donde se quiere orientar el destino del Centro, esa visión estratégica podría contemplar cuatro plataformas, la creación, la promoción, el intercambio y la gestión. Esto además en un espacio donde las 8 manzanas de territorio y la infraestructura se transforman en el escenario adecuado para tal fin, un verdadero parque urbano, puesto a disposición del ciudadano. Varios reportes hechos con anterioridad registran el estado de deterioro del Centro Cultural, para aunar a estos estudios, en esta oportunidad se contó con la colaboración de los estudiantes del curso de Conservación de Monumentos de la Facultad de Arquitectura de la USAC, quienes coordinados por la Arq. Brenda Porrás elaboraron el Mapa de Daños de los interiores de la Gran Sala Efraín Recinos, estudio que viene a complementar aquellos que se ocupan del exterior.

1.1.3 ÁREAS GEOGRÁFICAS AFECTADAS

La ciudad capital de la cultura declarada así por la Unidad de Ciudades Capitales Iberoamericanas (UCCI), una organización no gubernamental sin fines de lucro compuesta por 30 ciudades, el nombramiento coincide con los 240 años de traslado de la ciudad al Valle de la Ermita. (Universal 2015) Guatemala se encuentra inmersa en una oleada de problemas sociales de todo tipo, entre estos se encuentran la violencia, educación, salud, deforestación, integridad cultural, entre otros. La ciudad capital es donde se encuentra la institución cultural nacional con mayor incidencia en el país y se ha visto afectado por su mala administración provocando el abandono de otros centros culturales.

1.1.5 ¿CÓMO AFECTAN LOS HECHOS NEGATIVOS DE LA SITUACIÓN SELECCIONADA A LAS PERSONAS A NIVEL INDIVIDUAL O COLECTIVO?

A nivel individual los guatemaltecos se ven afectados al estar en riesgo de perder su identidad cultural, falta de interés en ser parte de actividades culturales y artísticas.

A nivel colectivo afecta directamente a la sociedad como tal y su desarrollo, siendo un impedimento en el crecimiento a nivel cultural internacional.

1.1.4 CANTIDAD DE POBLACIÓN AFECTADA POR LOS HECHOS NEGATIVOS

La sociedad guatemalteca se ha visto afectada a lo largo de años por problemas de corrupción que involucran a personas individuales con negocios propios hasta personas que dirigen el país. La cultura guatemalteca ha sido ignorada y olvidada debido a la falta de interés por parte de las autoridades encargadas de establecer un régimen cultural a nivel nacional que impide el desarrollo de instituciones encargadas de establecer un régimen cultural a nivel nacional que impide el desarrollo de instituciones con las mismas temáticas encargadas de alzar el nombre de Guatemala a nivel mundial con su cultura histórica del ser humano como un ser social.

1.16 CAUSAS Y CONSECUENCIAS

Monterroso, (2015) cuenta como a mediados de febrero en el 2015 se realizó un diagnóstico al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias para tratarlo como un paciente en abandono, se declaró en estado de deterioro físico que lo lleva al borde de daños irreparables. Se determinó la carencia de una estrategia administrativa adecuada, causando una mala organización entre los procesos de comunicación entre el personal trabajador y entre los encargados de su funcionamiento.

El Ministerio de Cultura y Deporte ha influido en la mala administración debido a la reducción del presupuesto anual, específicamente para el manejo de dicha institución, estas situaciones han llevado al C.C.M.A.A. a tener un déficit en todos los aspectos administrativos, en seguridad, en el área financiera y contable, entre otros.

1.17 ACTORES INVOLUCRADOS

El Director del C.C.M.A.A. Arq. Álvaro Véliz propuso la realización del proyecto "Renacimiento" que tiene como objetivo principal re posicionar la institución como ente cultural de la nación, a través de estrategias de comunicación masivas, actividades extracurriculares así como un incremento del presupuesto gubernamental específicamente para el funcionamiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias.

1.2 Justificación

1.2.1 TRASCENDENCIA

El proyecto planteado al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias contribuirá con el proyecto Renacimiento del Centro Cultural a nivel nacional así como su relevancia en el desarrollo del país, incentivando a la sociedad a reconocerlo por tener la mayor incidencia y ejemplo de la arquitectura moderna en un país tercermundista, dejando atrás las limitaciones que hasta el día de hoy afectan directamente a la sociedad guatemalteca.

1.2.3 FACTIBILIDAD

Acorde al desarrollo de la tecnología, se torna factible el acceso a nuevas formas para producir audiovisuales aptos para reproducir en todo dispositivo alcanzando una mayor audiencia, para ello se requiere el incremento del presupuesto anual designado por el Ministerio de Cultura y Deportes para la realización de dichos materiales, la reproducción de cada proyecto será de un costo promedio con respecto al material audiovisual, sin embargo la reproducción del material editorial tendrá un costo elevado por la utilización de materiales, impresión, elaboración, diseño y redacción.

1.2.2 INCIDENCIA

El objetivo del proyecto Renacimiento planteado por el Director Arquitecto Véliz podría generar un feedback indefinido sino se cuenta con la asesoría de un comunicador visual enfocado en alcanzar los objetivos planteados por el mismo proyecto, e material grafico contribuirá y apoyará a la institución en todo el proceso de "re posicionamiento" en el ámbito cultural del país como a nivel internacional.

1.3 Problema de Comunicación Visual

1.2.1 TRASCENDENCIA

A través del diagnóstico realizado al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias se detecto una implementación de una estrategia de comunicación visual deficiente desde la metodología del diseño grafico como herramienta para contribuir a posicional dicha institución como ente rector de la cultura en Guatemala, exceso de información manejada para comunicar dentro de cada material para un grupo objetivo demasiado amplio.

1.4 *Objetivos*

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Contribuir con los procesos de comunicación y posicionamiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias para posicionarlo como ente rector de la cultura en Guatemala, a través del diseño de una estrategia de comunicación visual.

1.4.3. OBJETIVO ESPECÍFICO DE DISEÑO

Diseñar soluciones gráficas con énfasis en el ámbito audiovisual y editorial para promover el significado cultural del país como apoyo al desarrollo del mismo, dirigido a todo guatemalteco interesado en la cultura de Guatemala.

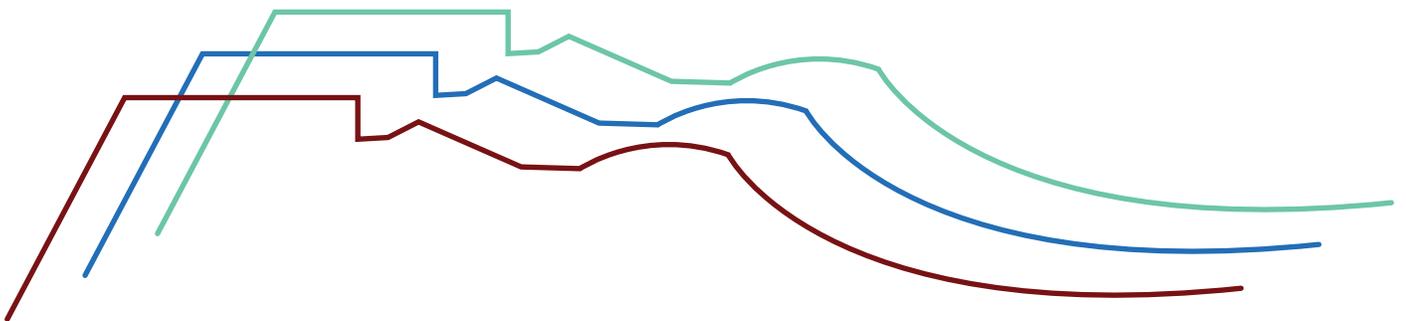
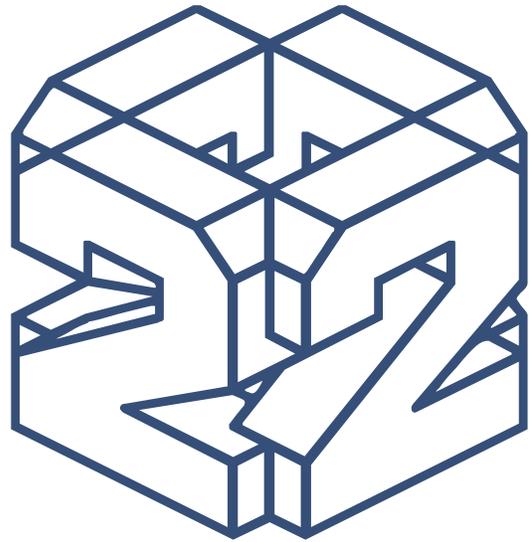
1.4.2. OBJETIVO ESPECÍFICO DE COMUNICACIÓN

Apoyar los procesos de comunicación del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias a través del diseño y ejecución de una estrategia de comunicación visual que integre material audiovisual y editorial.

1.4.4. OBJETIVO ESPECÍFICO METODOLÓGICO

Definir el proceso de posicionamiento y estrategias de comunicación visual para establecer al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias como ente cultural de la nación incentivando un interés en las actividades realizadas por la institución cada año, con materiales gráficos elaborados durante el Ejercicio Práctico Supervisado.

Capítulo



2. Perfil del Cliente

2.1 DEFINICIÓN DEL PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

En 1971 se le encargó al maestro Efraín Recinos presentar el proyecto de construcción de una obra con un concepto integral para su funcionamiento como un centro de cultura. La imaginación creadora del artista fundamentó su proyecto en las raíces de nuestra la cultura ancestral del país, de origen indígena, unido a elementos de la más avanzada arquitectura (Torres, 2009).

El teatro ha sido considerado como “el más alto logro de integración plástica” alcanzado en Guatemala entre los años 1950 y 1980 (Asociación de Amigos del País, 2004).

2.3 CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR SOCIAL EN QUE SE ENCUENTRA INMERSA LA INSTITUCIÓN

El complejo arquitectónico se encuentra localizado en el sector oriente del Centro Cívico de la ciudad de Guatemala. El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias fue concebido como un espacio de expresión artística, Raquel Perahia señala que es el espacio que alberga el cotidiano transcurrir de la vida colectiva, el espacio que da identidad y carácter a una ciudad, el que permite reconocerla y vivirla. Es el sitio que conserva la memoria de sus habitantes en sus espacios naturales, culturales y patrimoniales.

2.2 PERFIL Y SERVICIOS QUE BRINDA

La obra contiene características del modernismo y del internacionalismo arquitectónicos, con el añadido de una interesante plástica escultórica, dotada de un profundo significado realista y mágico, en donde el lenguaje del arte de Recinos yace en la línea, la forma, el color y la textura. Toda persona se siente identificada con Guatemala al ver la majestuosa obra del Maestro Efraín Recinos. Entre los servicios que brinda están actividades culturales para todo artista principiante o profesional que desea utilizar las instalaciones del mismo con un leve costo.

(B. Rabe, 2016) Como espacio público se manifiesta la esencia de lo urbano alérgico, de lo histórico referencial, de lo morfológico conceptual, de lo topográfico y de lo zoomorfo. Un espacio para el encuentro y el intercambio cultural, que puede enriquecer las prácticas del arte y alentar la participación de los ciudadanos.



2.3.1. HISTORIAL DE LA INSTITUCIÓN

La construcción de un Teatro Nacional se inició en 1961 durante el gobierno del general Miguel Ydígoras Fuentes, con un proyecto inicial presentado por el arquitecto Marco Vinicio Asturias.

Su arquitectura involucra símbolos propios de la cultura y entorno guatemaltecos, haciendo alusión a formas comunes de las pirámides, el perfil de un jaguar estilizado, siluetas de mujeres, una gama de colores afín a los símbolos patrios y, sobre todo, las curvas que son características del país de montañas y volcanes.

2.3.2. FILOSOFÍA

Misión:

El Ministerio de Cultura y Deportes es una institución gubernamental moderna, eficiente y eficaz, rectora del desarrollo cultural del país y que contribuye al fomento de la actividad deportiva y recreativa. Implementa políticas públicas que responden a los Acuerdos de Paz y al Plan Nacional de Desarrollo Cultural a largo plazo. Su accionar está orientado al fortalecimiento de la cultura de paz, de la identidad guatemalteca y la consolidación de un Estado multicultural y multilingüe.

Visión:

Fortalecemos y promovemos la identidad guatemalteca y la cultura de paz, en el marco de la diversidad cultural y el fomento de la interculturalidad, mediante la protección, promoción y divulgación de los valores y manifestaciones culturales de los pueblos que conforman la nación guatemalteca, a través de una institucionalidad sólida y mediante mecanismos de desconcentración, descentralización, transparencia y participación ciudadana, a efecto de contribuir a lograr un mejor nivel de vida para la población guatemalteca.

2.3.3. SERVICIOS

El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias abre sus puertas a todo público que este interesado en realizar actividades artísticas y culturales en sus instalaciones. Cada año planifica y desarrolla una agenda cultural en celebración a su aniversario, con actividades de artistas internacionales y nacionales de prestigio, conciertos, obras musicales, danzas, talleres, etc.

2.3.4. IDENTIDAD Y COMUNICACIÓN VISUAL

El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias cuenta con un equipo de comunicación enfocado a realizar estrategias para la participación de los ciudadanos en las diversas actividades culturales con las que cuenta la institución, sin embargo la carencia de conocimientos profesionales desde la metodología del Diseño Gráfico ha dificultado lograr un feedback positivo hacia la misma. El C.C.M.A.A. no cuenta con una línea gráfica definida causando desintegración de las piezas gráficas.

2.2 Grupo Objetivo

2.2.1. CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

El grupo objetivo está compuesto por niños, jóvenes y adultos, de 19 a 50 años de edad, hombres y mujeres, guatemaltecos residentes en Guatemala. Nivel de educación secundaria y universitaria. Solteros, casados y divorciados. Los jóvenes y adultos están ligados por gustos o costumbres a las actividades culturales del país.

2.2.3. CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

La audiencia esta conformada por personas interesadas en las bellas artes. Poseen valores como Honestidad, Responsabilidad, Solidaridad. También muestran un interés por el desarrollo del país con las actividades a precios aptos para todo público. La cultural visual a la cual están expuestos es a través de revistas de diseño, arquitectura, las bellas artes, historia y programas de televisión con temas culturales. Consideran el arte como una forma de expresión.

2.2.5. RELACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO CON LA INSTITUCIÓN

El grupo objetivo tiene un acercamiento con el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias a través de las redes sociales, medios de comunicación y notas publicadas acerca de las actividades a realizar. Por otra parte, tienen un acercamiento directo al momento de transitar ya sea en vehículo propio, transporte público o a pie en el centro cívico, pueden apreciar la majestuosidad arquitectónica del C.C.M.A.A.

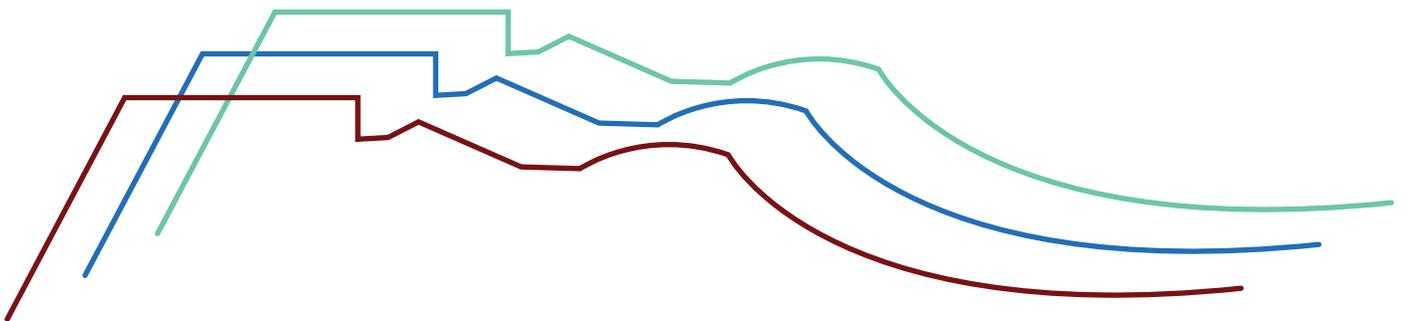
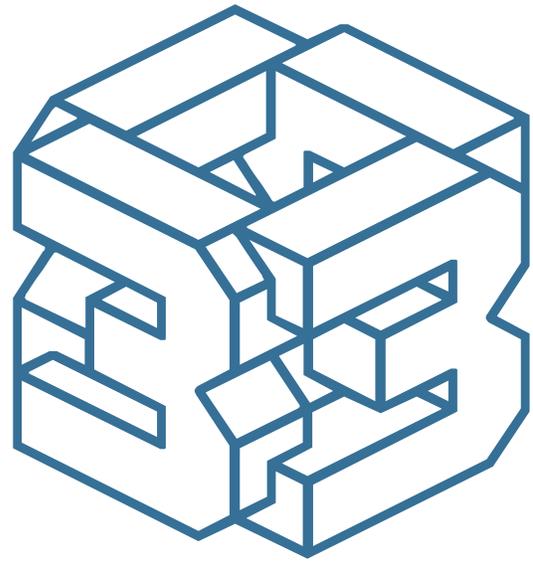
2.2.2. CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

El nivel socioeconómico de la audiencia vacila entre C+,B, B+, A-. Desde jóvenes mantenidos por sus padres, jóvenes trabajadores, adultos profesionales, universitarios, etc. Con ingresos con un promedio de Q5,000 a Q20,000 mensuales.

2.2.4. CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

Guatemala se ubica en plena región intertropical, posee un clima cálido y húmedo. El grupo objetivo reside en la ciudad capital, y en la Antigua Guatemala, transitan por el centro cívico ya sea por razones laborales o paseos familiares.

Capítulo



3. *Planeación Operativa*

3.1. PROCESO CREATIVO

VISITA A LA INSTITUCIÓN

- Encuesta realizada a ex Director de las Artes
- Encuesta de observación de posibles problemas
- Definición de piezas gráficas a trabajar en base a la problemática visual
- Investigación sobre la institución (historia, construcción, arquitectura, ect.)
- Presentación de Portafolio personal
- Presentación de referencias

INSUMOS

- Material de referencias
- Portafolio
- Encuestas
- Guía de observación
- Vehículo para transporte
- Gasolina
- Computadora

TIEMPO

- 1 semana

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

- Utilización de técnicas de conceptualización
- Elaboración de mapas conceptuales
- Conceptualización teórica
- Primera fase de creación de línea gráfica
- Elaboración de línea gráfica en diferentes piezas gráficas
- Branding

INSUMOS

- Tiempo
- Hojas
- Lápiz
- Impresora
- Internet

TIEMPO

- 3 días

PRIMERA FASE DE BOCETAJE

Creación de bocetos a lápiz
Elección de bocetos funcionales
Digitalización de bocetos
Fundamentación

INSUMOS

Hojas
Lápiz
Impresora
Computadora
Referencias

TIEMPO

15 días

SEGUNDA FASE DE BOCETAJE

- Selección de 3 bocetos funcionales
 - Digitalización 3 bocetos finales
 - Línea gráfica definida
 - Adaptaciones para material audiovisual
 - Fundamentación de retícula
 - Utilización de la ley de tercios
 - Creación de Motion Graphics
-

INSUMOS

- Computadora
- Tablet
- Internet
- Scanner
- Impresora

TIEMPO

- 15 días

HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN

- Explicación del proceso de conceptualización
- Implementación del concepto a las piezas gráficas
- Aprobación de concepto
- Selección de pieza final
- Evaluación de la funcionalidad de la pieza seleccionada
- Correcciones

INSUMOS

- Computadora
- Impresora
- Cañonera
- Carro
- Gasolina

TIEMPO

- 1 semana

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES

- Evaluación pieza final a través de encuestas
- Recabación de datos
- Tabulación de datos y gráficos
- Correcciones

INSUMOS

- Impresora
- Fotocopias
- Hojas
- Carro
- Profesionales para validación

TIEMPO

- 1 días

VALIDACIÓN CON EXPERTOS DEL TEMA

- Evaluación pieza final a través de encuestas, guía de observación
- Recabación de datos
- Tabulación de datos y gráficos
- Correcciones

INSUMOS

- Impresora
- Fotocopias
- Hojas
- Carro
- Profesionales para validación

TIEMPO

- 1 días

PRESENTACIÓN FINAL

- Presentación a la institución del material elaborado
- Entrega de un CD con el material audiovisual en distintas resoluciones
- Entrega de material impreso y digital
- Presentación del problema, objetivos y resultados
- Evaluación (exámen privado)
- Exámen público

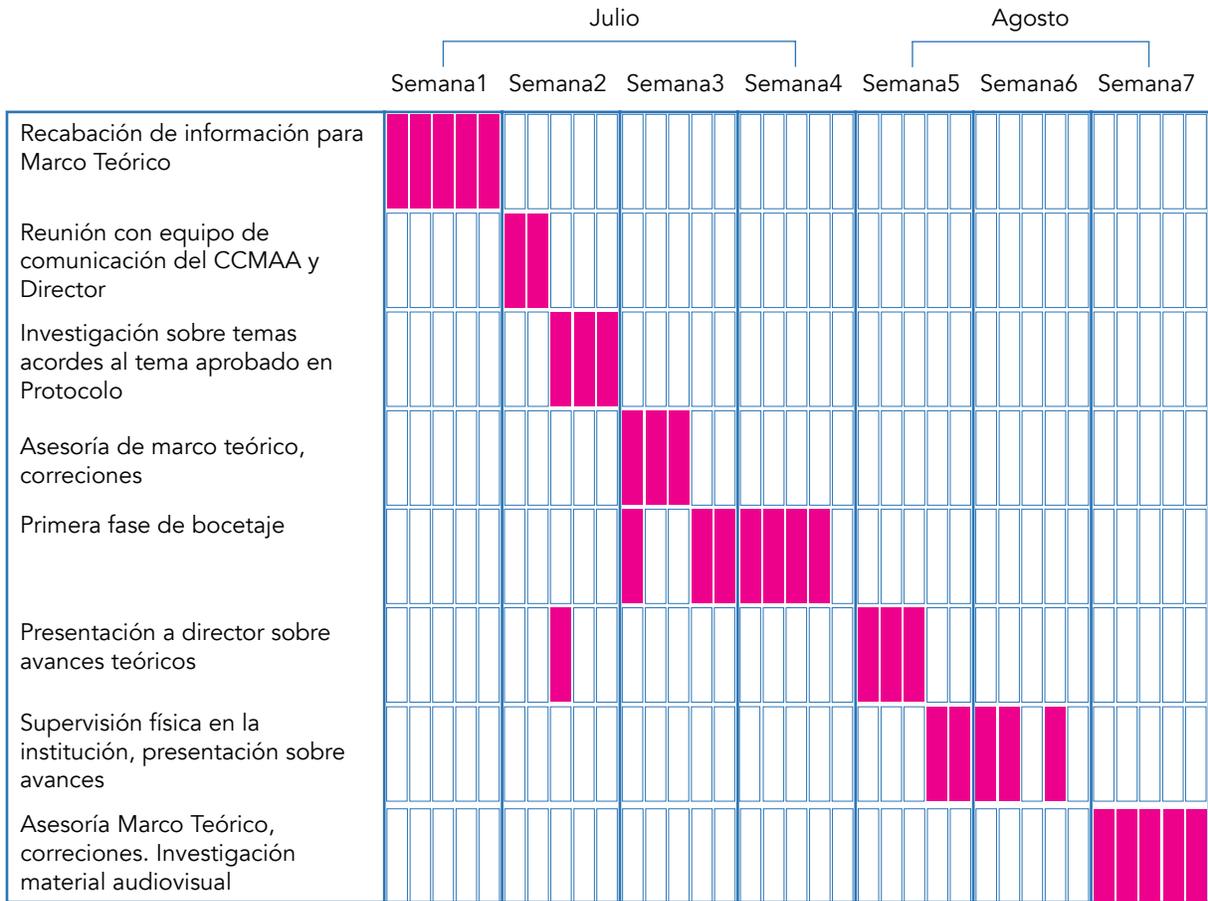
INSUMOS

- Computador
- CD
- Impresora

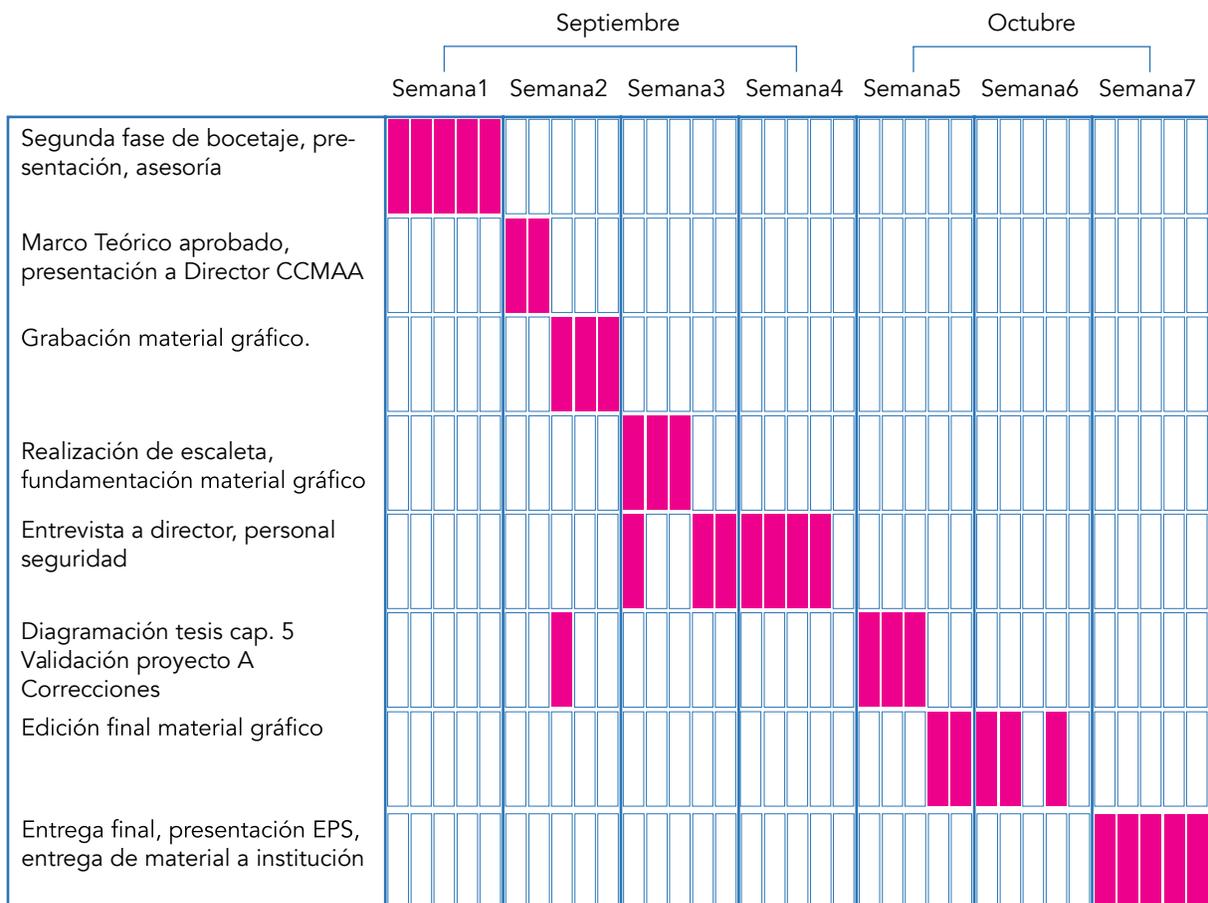
TIEMPO

- 1 día

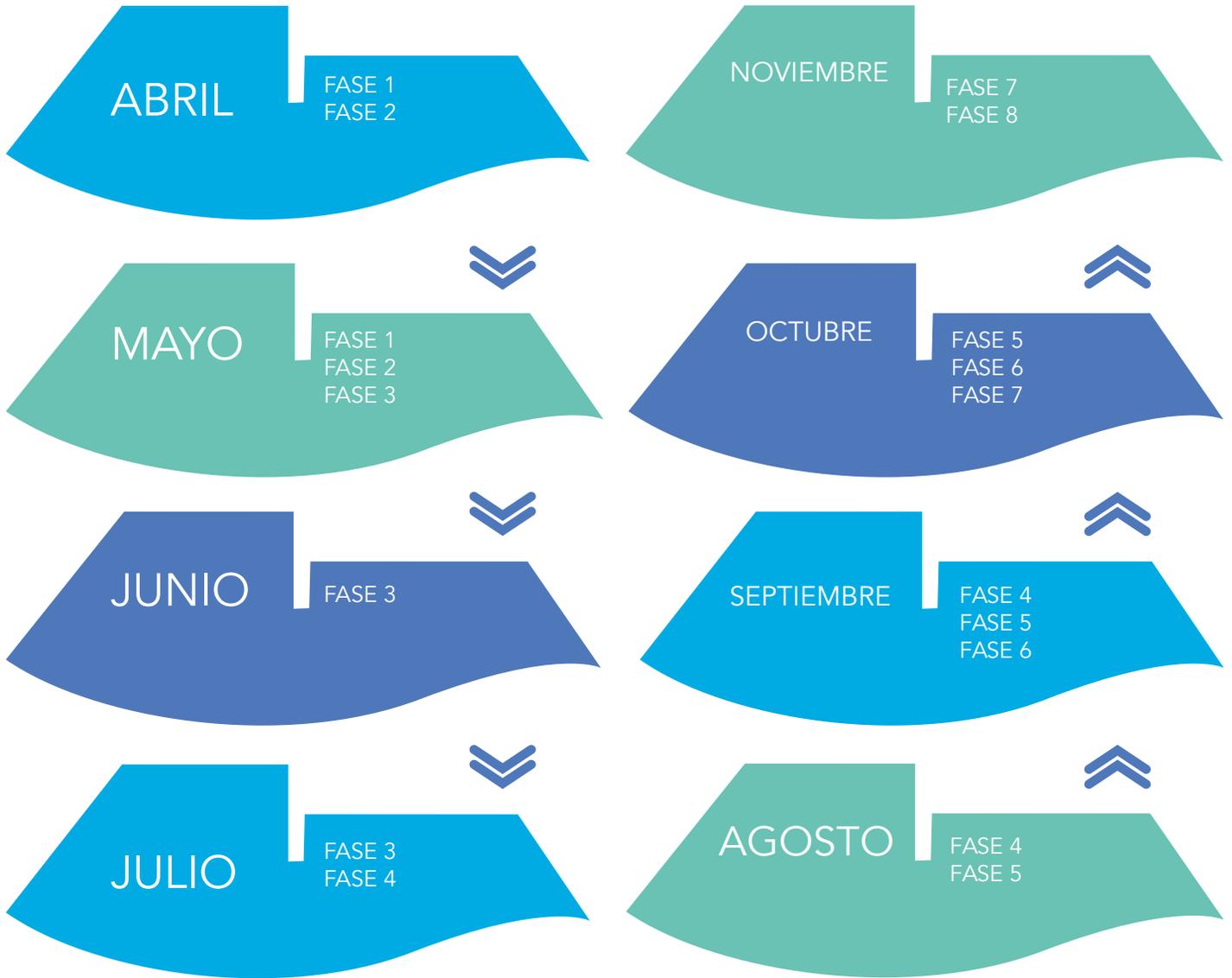
3.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO



5.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO



3.3 FLUJOGRAMA DEL PROCESO



FLUJOGRAMA DEL PROCESO

1. Diseño para Redes Sociales

- Definir línea gráfica
- Definir contenidos a publicar
- Producir las piezas gráficas
- Aprobación de piezas
- Publicación

2. Cronograma de Actividades

- Definir fecha de inicio y conclusión
- Definir conteo semanal
- Elaboración de Plan de Trabajo
- Estructura de Actividades
- Revisión de Cronograma
- Aprobación

3. Conceptualización

- Selección de métodos de conceptualización
- Ejecución de métodos
- Definición de concepto creativo
- Pre producción
- Fundamentación

4. Primer nivel de bocetaje

- Bocetar motion graphics, bocetaje retícula, diagramación material editorial
- Creación de guión técnico
- Creación de Escaleta
- Definición de concepto creativo
- Fundamentación

5. Segundo nivel de bocetaje

- Investigar referencias audiovisuales
- Definir encuadres acordes al concepto
- Definir planos en escena
- Producción

6. Tercer nivel de bocetaje

- Definición de motion graphic
- Post producción
- Creación de *domi

7. Pieza Final

- Render final

8. Pre validación

- Validación en la institución
- Focus group
- Validación en encuesta digital

9. Validación Final

- Validación con el grupo objetivo
- Muestreo de cambios
- Evaluación de cambios
- Ejecución de cambios

10. Fundamentación

- Fundamentación cromática
- Fundamentación visual
- Fundamentación tipográfica
- Fundamentación espacial
- Redacción de fundamentos del proyecto

11. Presentación en sede

- Definir fecha
- Realizar presentación digital
- Render de varios formatos
- Compra de coffee break
- Impresión de cartas
- Fotografía grupal
- Agradecimientos

3.4 PRESUPUESTO

La elaboración de este proyecto es un aporte del Proyecto de Graduación y de la Escuela de Diseño Gráfico que se da a través del EPS.

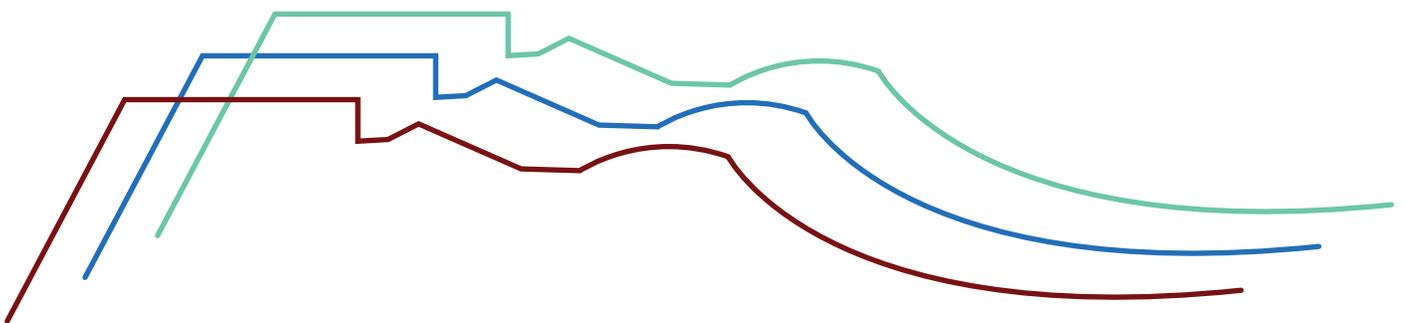
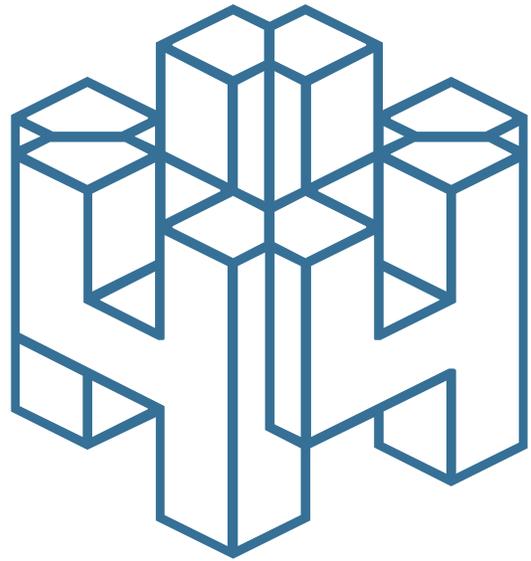
Alquiler de Equipo	
Micrófono Profesional	1,000.
Luces Profesionales	2,000.
Drone 1 Profesional	12,500.
Drone 2 Profesional	5,000.
Cámara Profesional	12,500.
Tripode Profesional	850.

Servicios	
Pre-producción	5,500.
Edición Video	75,800.
Edición de Audio	35,500.
Corrección de color	45,000.
Locución (voz en off)	42,500.
Motion Graphic (2:00 min aprox)	15,000.
Diseño Editorial	6,500.

Total Aproximado	Q 259,650.
-------------------------	-------------------

Costos definidos en el caso en que se quisiera elaborar el proyecto

Capítulo



4. Marco Teórico

4.1. COMUNICACIÓN

La comunicación es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinados para transmitir, intercambiar o compartir ideas, información o significados que son comprensibles para ambos. (Camusso, 2012: 2)

Es fundamental entablar conversaciones con las entidades encargadas del manejo del CCMAA así como el personal de limpieza, jardinería, seguridad, etc. Para obtener información que no está en documentos impresos, la comunicación es la clave esencial para lograr los objetivos que se establecen desde el primer momento con las personas encargadas de dirigir el CCMAA.

4.1.1. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

Código

Es un conjunto de elementos que se combinan siguiendo unas reglas (semántica) y que permiten su interpretación (decodificación).

Canal

El medio físico a través del cual se transmite el mensaje.

Emisor

Es la persona que se encarga de transmitir el mensaje. Esta persona elige y selecciona los signos que le convienen, es decir, realiza un proceso de codificación; codifica el mensaje.

Receptor

La persona a quien va dirigido el mensaje; realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos elegidos por el emisor; es decir, descodifica el mensaje.

Mensaje

En el sentido más general, es el objeto de la comunicación. Está definido como la información que el emisor envía al receptor a través de un canal de comunicación o medio de comunicación determinado.

Situación o contexto: Es la situación en la que se desarrolla el acto comunicativo.

Marco de referencia: Es el entorno que enmarca la situación.

La utilización de los elementos de comunicación y la implementación de los elementos de comunicación en el proyecto a realizar en el CCMAA es fundamental para fundamentar toda toma de decisiones en la creación de material gráfico, tanto editorial como audiovisual.

4.1.2. TIPOS DE COMUNICACIÓN

La comunicación verbal

No puede ser aislada de una serie de factores para que sea efectiva, lo que incluye la comunicación no verbal, las habilidades de escucha y la clarificación. El lenguaje humano puede ser definido como un sistema de símbolos, conocidos como lexemas y reglas gramaticales en los cuales los símbolos son manipulados.

El trato interpersonal con las entidades del CCMAA brindarán esa experiencia al diseñador encargado de gestionar los proyectos planteados según su tema establecido en el protocolo elaborado en el primer semestre de la carrera de Licenciatura de Diseño Gráfico de la USAC.

La comunicación escrita

A diferencia de la verbal, tiene otra manera de interacción entre emisor y receptor, produciéndose en el tiempo o incluso nunca, aunque lo escrito puede perdurar. A través de la historia, este tipo de comunicación se ha desarrollado gracias al impacto de las tecnologías y de la ciencia.

El objetivo principal del proyecto es comunicar a la sociedad guatemalteca sobre el CCMAA a través de material editorial. Evitar confusiones dejando todo por escrito para evitar malos entendidos en cuestión de sugerencias, asesorías, permisos, etc. Y así dejar evidencia de lo acordado a trabajar.

4.1.3. FUNCIONES DE LA COMUNICACIÓN

Informativa

Tiene que ver con la transmisión y recepción de la información. A través de ella el receptor accede al caudal de la experiencia social e histórica.

Formativa

La formación de hábitos, habilidad intelectual y convicciones. En esta función el emisor influye en el estado mental interno del receptor aportando nueva información.

Persuasiva

El emisor pretende modificar la conducta u opinión del receptor de manera que coopere en determinado propósito.

Entretener

El emisor crea contenidos que el receptor disfruta.

Reguladora

El emisor pretende regular la conducta del receptor, por ejemplo en una norma social determinada.

Control

El emisor pretende controlar el comportamiento del receptor, por ejemplo estableciendo un sistema de premios y sanciones sociales.

Motivación

El emisor pretende motivar al receptor en la realización de determinados actos, por ejemplo el jefe dentro de una empresa.

Expresión emocional

La comunicación se presenta como el medio para expresar ideas, emociones, por ejemplo los empleados pueden comunicar lo que piensan de su empresa.

Cooperación

La comunicación se constituye como una ayuda importante en la solución de problemas.

Contar los conocimientos necesarios para establecer que información se utilizará en el proyecto es de carácter importante para implementar únicamente información relevante dentro del material gráfico a elaborar. Tener claro las funciones de una comunicación adecuada definirá el futuro del proyecto y esto se verá reflejado en la reacción que se generará en la sociedad guatemalteca.

4.2. MARKETING

Según Drocker (2008:23) el marketing es el conjunto de actividades necesarias para convertir el poder de compra en demanda efectiva de bienes y servicios.

Para desarrollar el proyecto para el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias se tomará un conjunto de actividades metodológicas basadas en estrategias de comunicación para colaborar con dicha institución creando una demanda en el mercado guatemalteco.

4.2.1. MEZCLAS DE MARKETING

El producto

Es un bien, o servicio y/o una idea que diseña toda persona física o moral como satisfactor de necesidades investigadas con anticipación y que generan valor a las partes que participan en el proceso de intercambio y a la sociedad en general.

El precio

Es todo aquel gasto que incurre la población objetivo al momento de adquirir el producto.

- Gasto monetario

Se deben cuantificar todos los pesos y centavos que tiene que pagar una persona para adquirir un producto o servicio.

- Costos

Las personas incurren en una serie de costos que se pueden detectar y cuantificar (nivel de cansancio en el que incurren las personas).

La plaza

Una vez ubicados los segmentos de la población, se procede a buscar los medios accesibles para la facilidad de adquisición del producto o servicio.

La promoción

Es dar a conocer la esencia del producto o servicio, con base en el principio de informar, educar, persuadir y recordar, con el apoyo de todos los medios de comunicación acordes al grupo objetivo.

En Marketing llamamos posicionamiento de marca al lugar que ocupa la marca en la mente de los consumidores respecto el resto de sus competidores. El posicionamiento otorga a la empresa una imagen propia en la mente del consumidor, que le hará diferenciarse del resto de su competencia. Esta imagen propia, se construye mediante la comunicación activa de unos atributos, beneficios o valores distintivos, a nuestra audiencia objetivo, previamente seleccionados en base a la estrategia empresarial. (Espinoza, 2014)

Posicionar al CCMAA es la prioridad del proyecto elaborado, junto con un conjunto de estrategias enfocadas a establecer una demanda y cubrir las necesidades diagnosticadas a través una investigación de campo realizada en el primer semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico.

4.2. TIPOS DE PRODUCCIÓN

Distribución intensiva

El producto se vende por cualquier vía, independientemente de la forma y disposición de la misma. Los costes asociados a esta vía son los propios de la distribución en librerías, quioscos y grandes superficies descritas anteriormente.

Distribución selectiva

Se vende solo en determinadas vías o determinados establecimientos. Además de los costes mencionados para la distribución intensiva se incurren en otros gastos como el coste de oportunidad de no vender en otros establecimientos no seleccionados.

Distribución exclusiva

Se vende solamente en una ubicación determinada. Típica de grandes firmas, y aspecto diferenciador, pese a sus múltiples beneficios de Marketing, cuenta con el coste de oportunidad asociado a no estar presente en un mayor número de establecimientos.

Las distintas formas de distribución definirán las herramientas que se utilizarán en las estrategias planteadas al CCMAA contribuyendo con el material gráfico adecuado a las necesidades de la institución como la demanda del grupo objetivo.

4.2.3. MARKETING SOCIAL

Según Kotler y Zaltman (1971) El marketing es el diseño, implementación y control de programas dirigidos a incitar la aceptación de ideas sociales, mediante la inclusión de factores como la planeación de producto, precio, comunicación, distribución e investigación de mercados.

Andreasen (202) concluye que la definición del marketing social se confunde con otros medios dirigidos al cambio social, por lo que propone implementar los conocimientos modernos de esta materia a los diversos programas sociales. (Romero 2004:130)

Toda institución privada o gubernamental, tiene toda la obligación de realizar actividades sociales sin intereses personales, si no con un interés en el desarrollo de su país, departamento, comunidad, etc. Debería de ser por ley que cada empresa colabore con el desarrollo de la sociedad, es una carencia de cultura social que viene afectando al desarrollo de país desde varias décadas atrás. En este punto es donde incide la factibilidad del proyecto para posicionar como ente cultural al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias, incentivando un carácter social en todo guatemalteco, que lucha por un país mejor, que tiene la esperanza que algún día los buenos manejarán al país y lo verán florecer como el corazón de la diversidad cultural.

4.3. ESTRATEGIA

La palabra “estrategia” proviene del vocablo griego “estratego” que significa general. Sus orígenes se revelan en el campo militar, transfiriéndose con gran acierto a la esfera económica y, a su vez, ha encontrado propiedad en las diferentes esferas de la sociedad. (Arellano, citado por López Viera, 2003: 214).

Una estrategia debe estar compuesta por estas dos lógicas, la informativa y la comunicativa. Es arriesgado dar una explicación por separado para definir la función de cada uno de estos términos, máxime si su articulación, dato-significado, constituye el principio básico para la construcción de representaciones sociales” (Arellano, 1998).

Para lograr un feedback adecuado a los objetivos planteados en todo proyecto, se necesita planificar una estrategia ordenando los pasos a seguir y así cumplir un cronograma para no perder de vista el objetivo general (ver anexo 1), esto contribuirá a culminar el proyecto fundamentando cada toma de decisiones y reducir el margen de error que puede existir. El CCMAA posee un valor cultural internacionalmente reconocido, sin embargo, la carencia de estrategias ha llevado a dicha institución al borde del abandono y deterioro físico, la implementación del proyecto elaborado por parte de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, propone establecer una estrategia de comunicación visual que apoye a los procesos de re posicionamiento del CCMAA como ente cultural de la nación.

4.3.1. MÓDULO DE ESTRATEGIA

Según Gastaldo (2012) en su investigación afirma que una estrategia de comunicación debe, ante todo existir. Aunque parezca una obviedad, en la práctica encontramos que se suele denominar estrategia a una suma de tácticas, o sea de acciones puntuales. En esos casos, muchas veces las tácticas no son solidarias entre sí, no está claro cuál es el objetivo al que apuntan o no están regidas por un concepto globalizador. Una estrategia bien formulada debe además ser capaz de ser transmitida mediante la palabra oral o escrita a todos los actores involucrados en la tarea. Es imprescindible para su formulación que existan objetivos previamente determinados.

Se toman las decisiones a partir de un proceso metodológico elaborado para fundamentar y decidir las herramientas y estrategias que serán las adecuadas para lograr el alcance del objetivo general.

4.4. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Según Martínez (2009) una estrategia de comunicación es la vía por la que se pretende posicionar determinado concepto comunicativo (mensaje principal) entre los distintos públicos. Se expresa en acciones específicas que definen una alternativa principal para conseguir el fin y otras alternativas secundarias o contingenciales en aras de lograr el mismo propósito (2009: 160).

Existen varios tipos de estrategias de comunicación:

- Estrategia Creativa
- Estrategia de publicidad
- Estrategia de medios

La implementación de una estrategia de comunicación es la base fundamental para alcanzar el objetivo planteado por el CCMAA y así posicionarlo como ente cultural de la nación, aquí se plantea contar con un plan de respaldo, es decir, material gráfico que de un apoyo al proyecto principal.

4.5. POSICIONAMIENTO

El posicionamiento en el mercado de un producto o servicio es la manera en la que los consumidores definen un producto a partir de sus atributos importantes, es decir, el lugar que ocupa el producto en la mente de los clientes en relación de los productos de la competencia. (Bernal, 2000)

Se puede definir al posicionamiento como la imagen real un producto o servicio, es la primera cara que ve el cliente, en términos de diseño es el gancho visual para convencer al cliente de adquirir o rechazar el producto o servicio que estamos posicionando, el material gráfico elaborado para el CCMAA contribuirá desde la metodología del Diseño Gráfico a posicionar la institución como ente cultural de la nación a través de acciones específicas.

4.5.1. PASOS DE UN POSICIONAMIENTO

Se tiene un grupo objetivo amplio, con infinidad de variables en cuestiones culturales, gustos, preferencias y necesidades, la segmentación es un punto clave para establecer el objetivo general del proyecto y conceptualizar en base a eso un concepto creativo funcional.

4.6. CULTURA

Según Porto, (2008) El término cultura, que proviene del latín cultus, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso.

Guatemala cuenta con una historia cultural trascendental, el CCMAA es el hogar de la diversidad cultural tanto nacional como internacional y posee un deber moral para mostrarle al mundo la importancia de la cultura, no guatemalteca, mas bien, de ancestros que no eran catalogados por regiones ni origen. Sin embargo el término de cultura ha sido utilizado incorrectamente por las sociedades, la cultura de toda persona no depende de sus estudios, conocimientos o papeles, la cultura inicia desde el hogar, desde las enseñanzas de una madre que guía a su hijo por un camino indefinido entre el bien o mal ya que sus conceptos son relativos, costumbres por así decirlo, que han sido parte de cada familia desde los inicios de una sociedad que ha definido a la familia como el corazón de una sociedad.

4.6.1. CENTRO CULTURAL

La idea de centro cultural se aplica a aquellos recintos en los que se organizan actividades de carácter cultural: conferencias, exposiciones, tertulias, etc. No existe un modelo concreto de centro cultural, ya que cada uno tiene un enfoque específico y se especializa en un tipo de actividades. (Porto, 2011)

Guatemala sufre de falta de identidad cultural, existen factores que causan el escaso interés hacia temas culturales, una de las razones causantes de este "síntoma" por llamarlo así porque sufrimos una enfermedad que pone en riesgo nuestra cultura guatemalteca, que inició en el atraso en el desarrollo del país, fue el conflicto armado interno durante más de 20 años, las consecuencias han sido desastrosas que aún hoy en día han salido a luz lo que pensamientos retrógrados e intereses ambiciosos causaron en nuestro país. Los centros culturales se han visto afectados debido al alto índice de corrupción en el país, causando deterioro físico en dichas instituciones. El CCMAA sufrió un abandono total por parte de autoridades gubernamentales así como el de la población, estas variables han llevado al CCMAA al borde de un abismo, aquí es donde el proyecto planteado brindará apoyo a las autoridades pertinentes a lograr los objetivos de la institución (ver anexo2) y así re posicionar dicha institución a nivel nacional como internacional.

4.7. MATERIAL AUDIOVISUAL

Los medios audiovisuales (imagen y sonido) más destacados en su día fueron las proyecciones cinematográficas o cine, el vídeo y el cañón de proyección electrónica. La cinematografía o cine tiene como cualidad más sobresaliente el dinamismo. La imagen animada unida al color y sonido transmite una información superior a la de cualquier otro medio. En este caso el soporte utilizado en el registro es el film, una banda de plástico perforado sobre el que se fija y revela las imágenes. Los formatos más empleados fueron los de 8 y 16mm y el aparato para visionar las películas era el proyector de cine de paso estrecho o cinematógrafo. (Porto, 2013)

Se utiliza material audiovisual para transmitir el mensaje que se plantea con los encargados del CCMAA, así como la implementación de elementos visuales funcionales para el grupo objetivo basados en el concepto gráfico elegido.

4.7.1. USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

“Como consecuencia del desarrollo técnico de estos nuevos dispositivos, se viene gestando el desarrollo de un nuevo lenguaje audiovisual, adaptado a las características y particularidades de este medio. Está sucediendo un proceso similar al que ocurrió cuando apareció la televisión, la cual retomó el lenguaje audiovisual del cine y a partir de él desarrolló su propio lenguaje. Los dispositivos de comunicación móvil de altas prestaciones, con capacidades multimediales, son el escenario del desarrollo del lenguaje audiovisual para dispositivos móviles y por tanto de la configuración del medio al que hacemos referencia. Como corresponde a un nuevo medio y a un nuevo lenguaje, las audiencias, los usuarios y los consumidores de dichos medios se encuentran también en plena transformación. Este medio, a la manera de los medios audiovisuales anteriores, está generando profundas transformaciones en el sector de la industria audiovisual, pero también, de manera antes no vista, está generando importantes procesos de auto comunicación y de apropiación de los medios de realización y producción por parte de los grandes públicos”.

Hoy en día la utilización de material audiovisual es tan accesible como las necesidades básicas de un ser humano, dicha herramienta aportará grandes soluciones para el desarrollo de toda sociedad, el CCMAA busca posicionarse no solamente en Guatemala, sino que en el mundo como un ícono cultural y arquitectónico, en el proyecto realizado se utilizarán dichas herramientas mostrando la belleza de dicha institución, sus pasillos, jardines, interiores, etc.

4.7.2. EL VIDEO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Bravo (1996) parte del punto de que no importando la forma empleada en la realización de un video, este, puede catalogarse como educativo si es empleado en la docencia, en la medida en que el educador lo emplee con el fin de educar y el estudiante lo tome como tal.

El CCMAA actúa como docente de la cultura guatemalteca a nivel internacional, es una herramienta que se utilizará en el material audiovisual elaborado enseñando a Guatemala y al mundo la belleza arquitectónica de la institución así como datos relevantes sobre su creación, datos curiosos, actividades extracurriculares, etc.

Rodríguez, nombra las ventajas didácticas del video:

3.7.2.1

Es ventajoso en los procesos que implican manipulación y movimiento.

3.7.2.2

Proporciona imágenes realistas de seres u objetos no accesibles al profesor o al alumno.

3.7.2.3

Libera al profesor de repetir ciertas enseñanzas que puede tener grabadas de antemano en condiciones optimas y ese tiempo puede emplearlo en atender el aprendizaje individualizado de alumnos con dificultades especiales.

3.7.2.4

La imagen da más información que cualquier otro medio y más rápidamente. Esta comprobado que se retiene mucho más lo que se ve que lo que se oye o se lee. Así, en un periodo largo de tiempo retenemos en total un 20% de lo que se oye, 40% de lo que se ve, 60% de lo que se ve y se oye al mismo tiempo.

La tecnología ha brindando oportunidades de utilizar nuevas herramientas para realizar proyectos innovadores y que sean originales al momento de transmitir emociones, sentimientos, historia, etc. Guatemala posee una sociedad altamente visual y la minoría prefiere leer textos, un dato que puede definir el futuro del proyecto a realizarse en el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias.

4.7.3. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Según el Centro Municipal de empresas, la producción audiovisual es el resultado de planificar, organizar y administrar los materiales necesarios para desenvolver un proyecto audiovisual. Se puede orientar hacia distintos medios, entre ellos: Cine, Televisión y Video, Multimedia y Animación (p.6)

La planificación surge desde un inicio donde se plantea el proyecto y que materiales se utilizarán para alcanzar los objetivos del proyecto (ver anexo 1). La realización de material audiovisual conlleva permisos para realizar las tomas dentro del CCMAA, planificación de tomas, edición, comunicación con las personas a entrevistar y que información es relevante e importante para mencionar en dicho material, contar con el material adecuado para la creación del material gráfico así como los conocimientos adecuados para un resultado favorable.

Hoy en día la utilización de material audiovisual es tan accesible como las necesidades básicas de un ser humano, dicha herramienta aportará grandes soluciones para el desarrollo de toda sociedad, el CCMAA busca posicionarse no solamente en Guatemala, sino que en el mundo como un ícono cultural y arquitectónico, en el proyecto realizado se utilizarán dichas herramientas mostrando la belleza de dicha institución, sus pasillos, jardines, interiores, etc.

4.7.3. VIDEO INSTITUCIONAL

Según Kermode (2000) “Entre la actividad de narrar una historia y el carácter temporal de la existencia humana existe una correlación que no es puramente accidental, sino que presenta la forma de necesidad transcultural. Con otras palabras: el tiempo se hace humano en la medida que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal”. Frank Kermode, 2000.

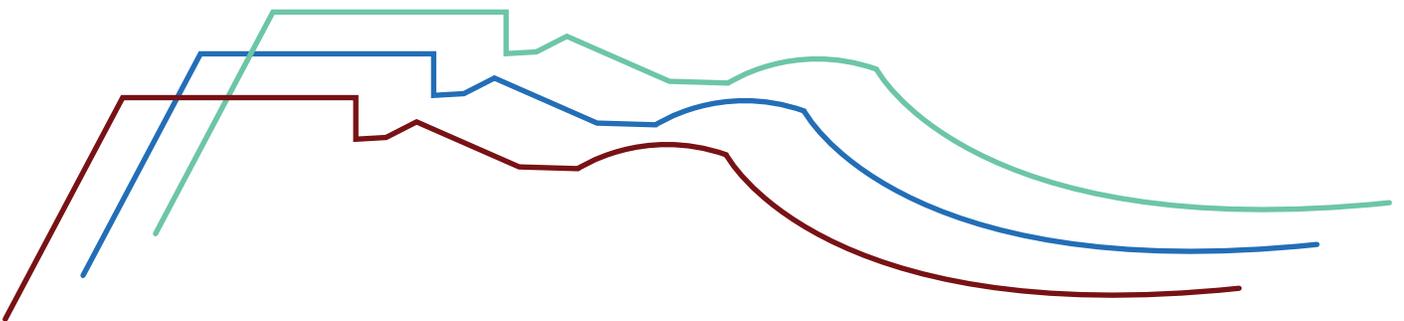
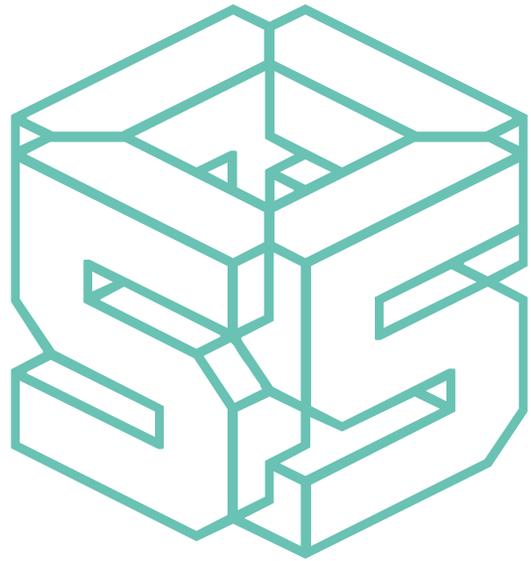
Un material audiovisual conlleva un trabajo detrás de lo que se ve en pantalla, es decir, la pre Producción, donde se toman las decisiones fundamentadas acordes a el concepto gráfico concebido, donde se define la narrativa visual y los acontecimientos que se quieren mostrar en un tiempo definido.

4.8. MATERIAL EDITORIAL

Según Checa, el producto editorial, debido a su circunstancia, está sujeto a una serie de aspectos añadidos que vuelven más compleja su planificación y gestión, por lo que se hace necesario prestar especial atención a todas y cada una de las partes que conforman su proceso. (Checa, 2016, p5)

La utilización de material editorial en el proyecto a elaborar en el CCMAA se basó en un análisis del grupo objetivo, diagramación de textos funcionales para el grupo objetivo para que comunique el mensaje planteado. No existe un documento editorial actualizado sobre la historia del CCMAA, el material editorial que aún utilizan fue elaborado en 1999, que carece de funcionalidad desde la metodología del Diseño Gráfico.

Capítulo



5. *Brief*

5.1.1. VISIÓN

Fortalecemos y promovemos la identidad guatemalteca y la cultura de paz, en el marco de la diversidad cultural y el fomento de la interculturalidad, mediante la protección, promoción y divulgación de los valores y manifestaciones culturales de los pueblos que conforman la nación guatemalteca, a través de una institucionalidad sólida y mediante mecanismos de desconcentración, descentralización, transparencia y participación ciudadana, a efecto de contribuir a lograr un mejor nivel de vida para la población guatemalteca.

5.1.3. LOGROS COMO INSTITUCIÓN

- Posicionarse como el mayor centro cultural en el país brindando actividades que contribuyan a la sociedad guatemalteca para el desarrollo del país.
- Establecerse como el lugar más emblemático del país en aspectos arquitectónicos contemporáneos y culturales hacia la nación.
- Transmitir conocimientos de aspectos culturales y arquitectónicos el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias.
- Contribuir con el desarrollo del país desde el aspecto cultural.
- Ser un ejemplo a seguir para los centros culturales internacionales.
- Sensibilizar a la sociedad guatemalteca para que retomen el significado de cultura en el país.

5.1.2. MISIÓN

El Ministerio de Cultura y Deporte es una institución gubernamental moderna, eficiente y eficaz, rectora del desarrollo cultural del país y que contribuye al fomento de la actividad deportiva y recreativa. Implementa políticas públicas que responden a los Acuerdos de Paz y al Plan Nacional de Desarrollo Cultural a largo plazo. Su accionar está orientado al fortalecimiento de la cultura de paz, de la identidad guatemalteca y la consolidación de un Estado multicultural y multilingüe.

5.2. REFERENTES VISUALES



Se realizó una investigación con referencias visuales del trabajo del maestro Efraín Recinos a lo largo de su carrera artística. Se determinaron abstracciones fundamentales para la creación de motion graphic en escena.

5.3. ESTRATEGIA DE APLICACIÓN

¿Qué?

- Actividades realizadas por el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias

¿Para qué?

Objetivos

- Reposicionar al CCMAA como institución cultural de la nación
- Colocarse como el espacio emblemático de la cultura

Indicadores de Logro

- Guía de observación en redes sociales
- Encuesta al personal de seguridad semanal
- Control de audiencia en cada evento o actividad realizada
- Cronograma de las publicaciones en redes sociales

Resultados esperados

- Mayor afluencia en cada actividad
- Interacción en redes sociales
- Interés en el CCMAA

¿Con qué?

- Material audiovisual (documental)
- Material editorial impreso

¿Con quiénes?

Directos

- Director CCMAA
- Equipo de comunicación CCMAA
- Docentes Escuela de Diseño Gráfico
- Asesores

Secundarios

- Familia
- Sociedad guatemalteca
- Futuros epesistas
- CCMAA

¿Cuándo?

- Décimo semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico

¿Dónde?

- Guatemala, ciudad.
- Centro Cultural Miguel Ángel Asturias
- Universidad de San Carlos de Guatemala

TÉCNICAS DE CONCEPTUALIZACIÓN

INSIGHT

La experiencia del "Insight" se entiende como un fenómeno cognitivo en el que se llega a la solución o comprensión de un conflicto en asociación con una vivencia afectiva de sorpresa y certeza ante el descubrimiento. Ayala, Isabel (2013).

6 SOMBREROS

Michael Hewitt-Gleeson afirma que el método fue desarrollado inicialmente durante una sesión de lluvia de ideas que tuvo lugar con él, Edward de Bono y Eric Bienstock en 1983.

Cada uno de los seis sombreros es de un color diferente, lo que simboliza las diferentes formas en las que se puede observar la realidad. Cuando haya que adoptar una decisión, ya sea de manera individual o como grupo, Edward de Bono propone colocarse de forma secuencial un sombrero de cada color en la cabeza y expresar una opinión sobre el tema tratado.

SCAMPER

Es una técnica de creatividad o de desarrollo de ideas creativas elaborada por Bob Eberle a mediados del siglo 20, publicada en su libro con el mismo nombre. Básicamente es una lista de chequeo, donde se generan nuevas ideas al realizar acciones sobre una idea base.

5.4. CONCEPTO CREATIVO

5.4.1 INSIGHT

- Es un Patrimonio Cultural
- Arquitectura emblemática del país
- Casa cultural
- Me siento feliz al entrar a la gran sala
- Admiro la creatividad del maestro Efraín Recinos
- En cada espacio encuentro creatividad
- Lugar artístico donde aprendo de arquitectura
- Representación de la cultura de Guatemala
- El 75% de la población guatemalteca no está interesada en conocer el CCMAA
- Obra arquitectónica está a punto de colapsar
- Centro Cultural con mayor incidencia en el país.

Espacio donde se crea la cultura

Espacio emblemático arquitectónicamente, único en el mundo por su belleza, detalles y jardines. No solamente es un Teatro, es la representación de la creatividad y originalidad guatemalteca.

5.4.2. 6 SOMBREROS

Control

Identificar a la población con la entidad cultural. Implementación de soluciones creativas desde la metodología del Diseño Gráfico.

Emocional

Espacio cultural para la población, nos identifica como guatemaltecos con una diversidad cultural.

Emoción al entrar a un espacio majestuoso desde la perspectiva arquitectónica como artística.

Positivismismo

- Aún está a tiempo de recuperarse el espacio cultural.
- Existen personas comprometidas en su renacimiento.
- La institución es un ejemplo de la creatividad del artista guatemalteco.

Creatividad

- Aún está a tiempo de recuperarse el espacio cultural.
- Existen personas comprometidas en su renacimiento.
- La institución es un ejemplo de la creatividad del artista guatemalteco.

Neutral

- Obra arquitectónica con valor histórico y cultural.
- Patrimonio cultural de la nación.
- Mayor obra emblemática del maestro Efraín Recinos.

Negativo

- Falta de interés por parte de la población.
- Eliminación de presupuesto gubernamental.
- Deterioro físico de la institución.

Guardián de la Cultura

El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias es el protagonista, creador, impulsador de la diversidad cultural tanto nacional como internacional.

5.4.3. SCAMPER

S
Cambiemos el desconocimiento y rechazo hacia el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias mediante videos documentales.

C
Al video documental agregemosle rasgos artísticos con referencias guatemaltecas.

A
Agenda cultural por videos institucionales.
Papeleria por medios digitales.

M
Documentales para la población guatemalteca.

P
Modificar papelería común por una línea gráfica funcional y perteneciente al CCMAA.

E
¿Y si eliminamos la falta de interés acerca de las actividades culturales?

R
Reordenemos la casa dela cultura para que toda persona sea bienvenida.

Hogar de la diversidad cultural

Guatemala tiene una maravilla arquitectónica que crea, protagoniza y promueve la diversidad cultural, siendo el hogar acogedor para toda persona artista o expectador.

Interconectividad lineal cultural

5.4.4. CONCEPTO CREATIVO

El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias es donde nace el talento de todo artista, crece y se alimenta de experiencias que le ayudan a ser siempre el mejor en la rama que decida.

En el área de la interconectividad intervienen dos áreas encargadas de los estándares para una conexión y entendimiento entre los involucrados, el direccionamiento también esta involucrado para evitar pérdida de información y así definir una dirección correcta.

5.4.5. CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Se decidió la utilización de las tipografía por su facilidad de lectura y simplicidad en cuestión a su diseño, acorde al concepto creativo basándose en un diseño lineal y contemporáneo.

BLAIRMDITC TT MEDIUM

A B C D E F G H I J

K L M N Ñ O P Q R

S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I

J K L M N Ñ O P Q

R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

SANS-SERIF/ LINEALES

Avenir Medium

a b c d e f g h i j k l m n ñ

o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M

N Ñ O P Q R S T U V W X

Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Sans-serif / Lineales

5.4.6. CÓDIGO CROMÁTICO

Implementación de la paleta de colores establecidas desde la creación de la institución, identifican a Guatemala, e l paisajismo de la edificación y el interior de la Gran sala.



R 28 G42 B72
C 97% M 84% Y 43% K 43%

#152A48



R 106 G198 B179
C 56% M 0% Y 36% K 0%

#6AC6B3



R 39 G169 B225
C 70% M 15% Y 0% K 0%

#27A9E1



R 118 G17 B21
C 30% M 100% Y 97% K 42%

#761115

EN ESCENA

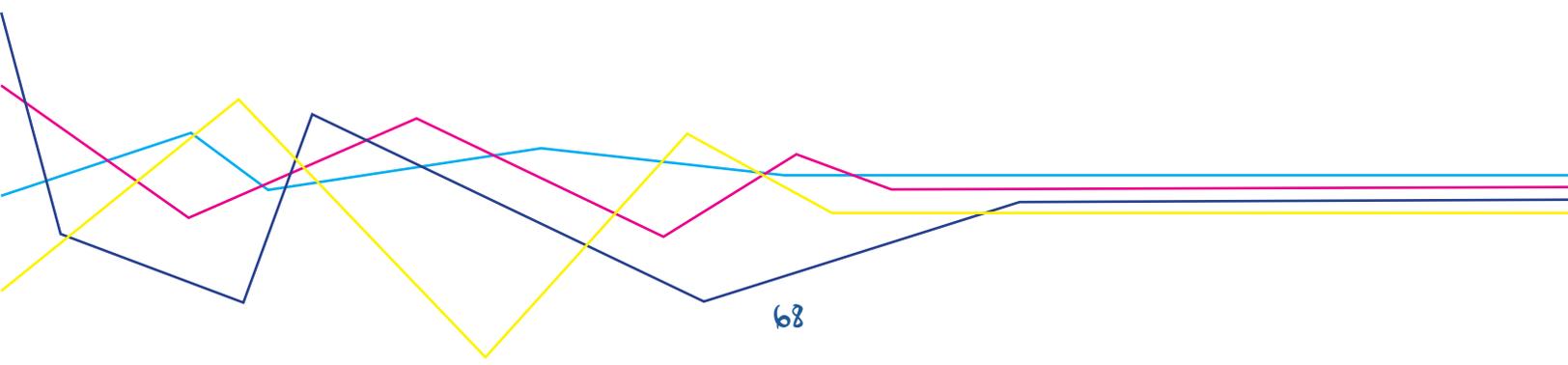
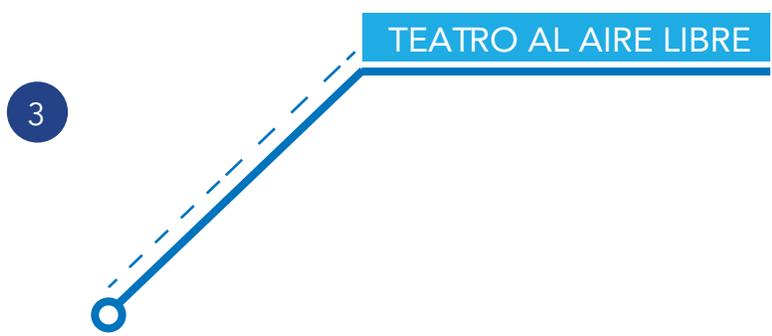
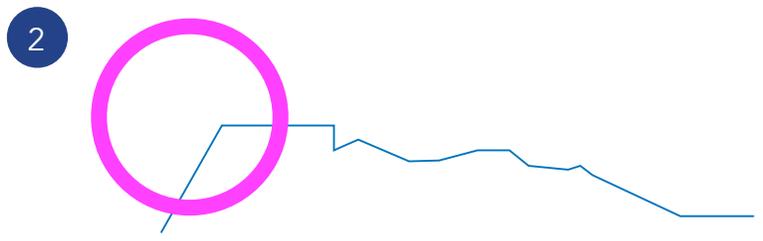
Utilización de tonos fríos para denotar el sentimiento de tristeza, abandono, impotencia al no estar en las manos del entrevistado e l poder realizar un cambio eficaz en la institución.

Tonos cálidos en el segmento 5, "Renacimiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias" denotando el cambio drástico en la mentalidad de las autoridades competentes de la restauración del mismo.



5.4.7. CÓDIGO ICÓNICO

Utilización de motion graphics pegadas al concepto creativo "Interconectividad lineal cultural" basándose en la silueta de la gran sala con diseños lineales "interconectando" conceptos lineales en la composición visual.



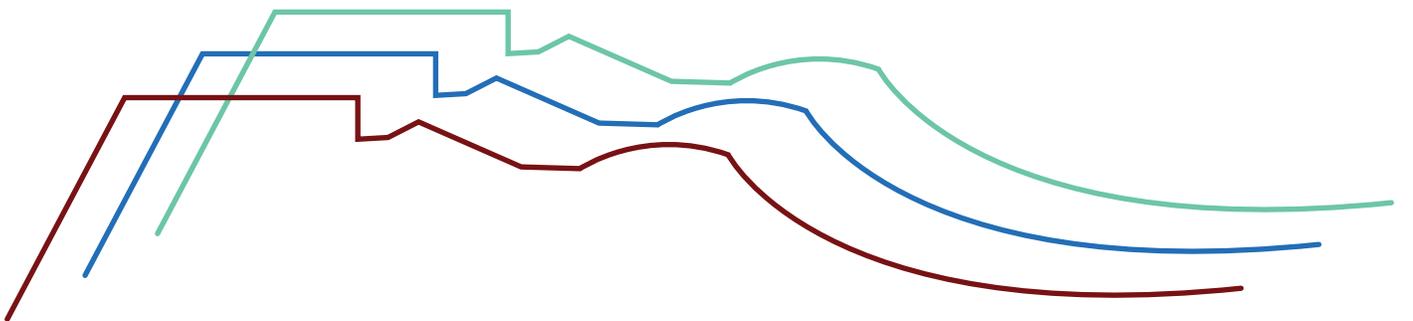
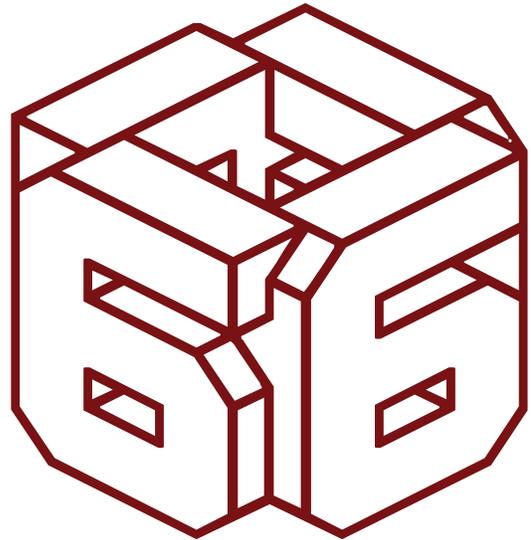
5.4.8. CÓDIGO LINGÜÍSTICO

Las personas entrevistadas utilizarán un lenguaje técnico, mostrando un manejo total del tema que se presente en cada segmento del material audiovisual. El guardia de seguridad tendrá un lenguaje coloquial, claro y que denotará el sentimiento del segmento hablado.

5.4.9. CÓDIGO VISUAL

Tomas con encuadres lineales, que muestren la interconectividad que existe en la institución tanto física como conceptual. Tomas aéreas siguiendo una retícula lineal en espacios tanto abiertos como cerrados, implementación de Motion Graphic sobre dichas líneas con simulación de pintura tal y como elaboraba sus obras el Maestro Efraín Recinos.

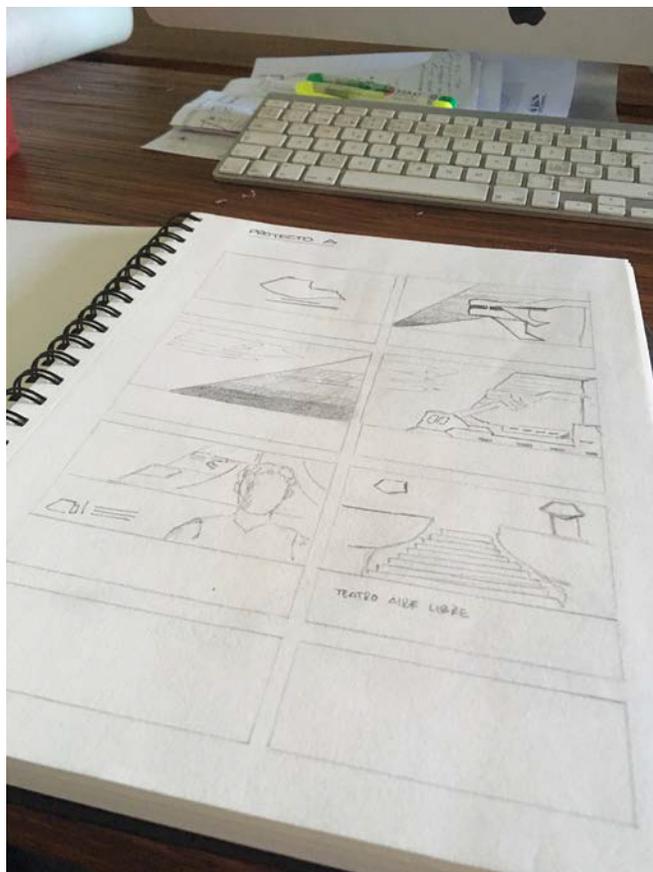
Capítulo



6. Producción Gráfica

6.1. PROCESO DE BOCETAJE

6.1.1. NIVEL 1



SEGMENTOS

1. Introducción / Historia
2. Esplendor / Decadencia
3. Abandono / Deterioro
4. Desarrollo Cultural
5. Renacimiento

Story Line

El material institucional expone al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias desde varios ángulos influyentes en el desarrollo del país, detalla brevemente la historia de su construcción hasta el proyecto de Renacimiento planteado por el actual Director Álvaro Véliz.

ARGUMENTO

En 1971 se le encargó al maestro Efraín Recinos presentar el proyecto de construcción de una obra con un concepto integral para su funcionamiento como un centro de cultura. La imaginación creadora del artista fundamentó su proyecto en las raíces de nuestra cultura ancestral del país, de origen indígena, unido a elementos de la más avanzada arquitectura (Torres, 2009).

El teatro ha sido considerado como “el más alto logro de integración plástica” alcanzado en Guatemala entre los años 1950 y 1980 (Asociación de Amigos del País, 2004).

Recinos integró, en una primera etapa, el Teatro al Aire Libre tanto al edificio del antiguo Fuerte de San José como a la conformación natural de la colina. Igualmente fue la integración final que logró cuando diseñó el resto de los edificios que conforman el actual Centro Cultural Miguel Ángel Asturias (Torres, 2009).

ARGUMENTO

El Plan Maestro del Arquitecto Álvaro Véliz plantea un reposicionamiento de la institución dentro del país contribuyendo así con el desarrollo del mismo, beneficiando a miles de guatemaltecos. Abarca temas de conservación ambiental, la utilización e implementación de nuevas tecnologías que serán herramientas para lograr el objetivo del proyecto planteado. El objetivo planteado en el proyecto Renacimiento se logrará a través de una integración entre la sociedad guatemalteca, Ministerio de Cultura y Deportes y el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias.

El material institucional recabará la información relevante para conducir al espectador hasta el tema del Renacimiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias, a través de cinco segmentos divididos por temas, colorización y musicalización acorde a lo que se narre en cada escena.

6.1.1. NIVEL 1

ESCALETA

Secuencia	Descripción	Imagen	Color	Sonido / Voces	Emocional	Enlatado
Escena 1 Segmento 1	Intro (logo TN animado) Se muestra al Director en su día laboral, la arquitectura de la institución	Tomas de la arquitectura, detalles, escenario histórico que tenga congruencia a lo que el director habla	Tonos cálidos	Música ambiente Voz del director	Abatimiento, aflicción, congoja, entristecimiento	Videos varios de diferentes localidades
Escena 2 Segmento 2	Entrevista al Director General del C.C.M.A.A. habla como ocurrió la decadencia de la institución, y los factores que lo causaron	Director siendo entrevistado en la plaza de mujeres	Tonos templados	Voz del director Voz en off del director	Tristeza, abandono, soledad	No
Escena 3 Segmento 2	Motion Graphics: Detallando las áreas deterioradas "señalizando"	Deterioro físico, motion graphics con el concepto de Hogar de la diversidad cultural denotando una abstracción del techo de un hogar	Tonos neutrales	Música de fondo, voz en off Director	Tristeza, descuido, desinterés, nostalgia, desconsuelo	No
Escena 4 Segmento 3	Entrevista a Director dando su punto de vista sobre las posibles causas del abandono y deterioro de la institución	Director en escena en su oficina, secretaria entra a dejar papelería	Tonos templados, neutros	Voz del Director	Explicación, desesperanza, cólera	No
Escena 5 Segmento 3	Motion Graphics: Detallando las áreas deterioradas "señalizando"	Diferentes locaciones del teatro nacional, tomas áreas, detalles	Tonos cálidos	Voz en off Director	Contraste Áreas prioritarias - áreas abandonadas	No
Escena 6 Segmento 3	Entrevista a personal de seguridad	Personal de seguridad en el área de parqueo, denotando su empleo como oficial	Mezcla de tonos cálidos y templados	Voz en Guardia de seguridad Voz en off guardia de seguridad	Desesperanza, indignación, frustración, melancolía	No

Secuencia	Descripción	Imagen	Color	Sonido / Voces	Emocional	Enlatado
Escena 7 Segmento 4	Entrevista al Director narrando la importancia e influencia que tiene la institución en el desarrollo del país	Director interesado en el tema, tomas del director en su oficina	Tonos cálidos que se empiezan a notar más por la temática abordada en el video	Sonidos ambiente Voz del director	Interés, esperanza, sabiduría	No
Escena 8 Segmento 5	Entrevista al Director General dando datos interesantes sobre ¿cómo? ¿porqué? ¿cuándo? ¿dónde? del proyecto Renacimiento	Director, escenas varias, detalles, aéreas, espacios abiertos	Tonos cálidos sin perder la cromatología de la institución	Voz del director Voz en off del director Música de acción de fondo	Alegría, esperanza, asombro, revolucionario, entusiasmo, satisfacción	No
Escena 8 Segmento 5	Motion Graphics: Detallando las áreas deterioradas "señalizando"	Logotipo animado, conceptualización "hogar de la diversidad cultural"	Tonos cálidos, similitud a "hogareño"	Música de fondo	Festejo, goce, entusiasmo, felicidad	No
Escena 4 Segmento 3	Entrevista a Director dando su punto de vista sobre las posibles causas del abandono y deterioro de la institución	Director entusiasmado con el proyecto de Renacimiento del CCMAA, escenas denotando grandeza y soberanía cultural	Tonos templados, neutros	Voz del Director	Explicación, desesperanza, cólera	No

GUIÓN TÉCNICO

Secuencia	Planos	Descripción	Personajes	Quotes	Sonido	Tiempo
Escena 1 Exterior Ciudad Capital CCMAA	Plano general, americano	Tomas de la arquitectura, detalles, escenario histórico que tenga congruencia a lo que el director habla	Director, visitantes	"La construcción de un Teatro Nacional se inició en 1961 durante el gobierno del general Miguel Ydigoras Fuentes"	Música introducción, voz director, voz en off del director	
Escena 1 Interior Ciudad Capital CCMAA	Gran acercamiento, primerísimo primer plano	Escenas interior del teatro, paredes, contrastes con luz exterior/interior, enfoque a la belleza artística de su construcción	-	-	Sonidos ambiente, música de fondo, voz director, voz en off director	
Escena 2 Interior Oficina Director CCMAA	Americano, general, medio corto	Director narrando brevemente la historia de la construcción del teatro	Director	"El teatro ha sido considerado como "el más alto logro de integración plástica" alcanzado en Guatemala entre los años 1950 y 1980"	Música de fondo, voz director, voz en off director	
Escena 3 Exterior Ciudad Capital CCMAA	Plano medio corto, plano general, plano medio	Director en escena en la plaza de mujeres, sin ni un ciudadano alrededor	Director	-	Sonido ambiente, voz director, voz en off director	
Escena 4 Motion graphics	Motion Graphics: Detallando las áreas deterioradas "señalizando"	Diferentes locaciones del teatro nacional, tomas áreas, detalles	-	-	Voz en off director, música ambiental, sonidos ambiente	
Escena 5 Exterior Ciudad Capital CCMAA	Gran Plano general	Vistas aéreas de la institución, detalles de los daños físicos	-	"El tamaño es monumental y la forma en la cual hace uso de la construcción antigua es en definitiva original"	Música fondo	

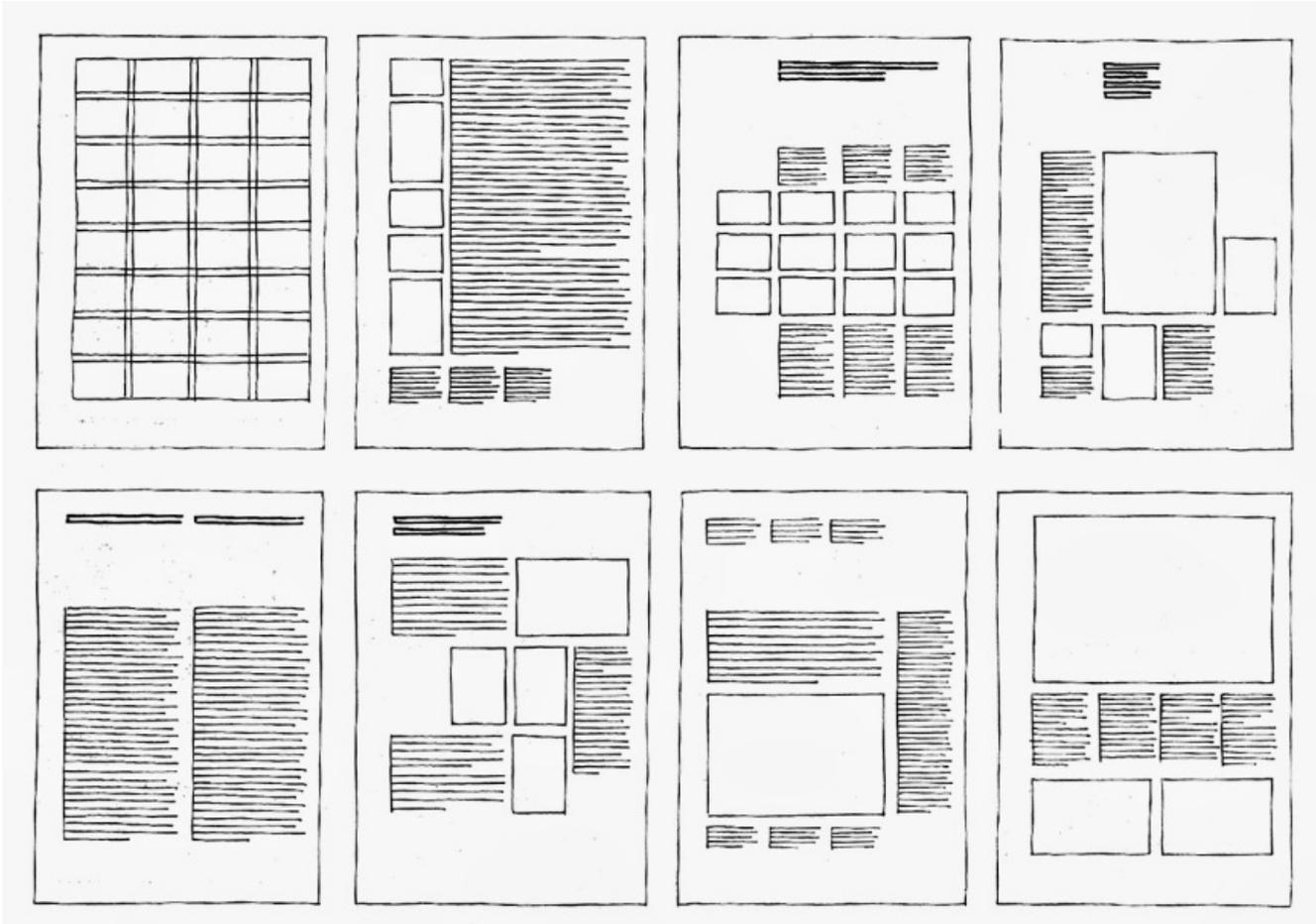
Secuencia	Planos	Descripción	Personajes	Quotes	Sonido	Tiempo
Escena 6 Exterior Ciudad Capital CCMAA	Plano medio	Entrevista al guardia de seguridad narrando su punto de vista y como se ha visto afectado directa e indirectamente	Guardia de seguridad	"Todos forman parte del funcionamiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias"	Música fondo triste, impactante, voz guardia seguridad, voz en off guardia de seguridad	
Escena 7 Exterior Ciudad Capital Gran sala E.R.	Plano general, plano detalle	Áreas descuidadas, evidencia física del deterioro del teatro	Niños en el teatro al aire libre	"La impotencia que cada uno de nosotros siente al ver como día a día se ve afectado el teatro nos duele"	Música fondo, sonido ambiente, voz en off guardia seguridad	
Escena 8 Interior Ciudad Guatemala Lobby	Plano detalle, plano americano, plano general	Motion Graphics: Detallando las áreas deterioradas "señalizando"	Equipo de control de iluminación de la gran sala	"Los acabados de la construcción del teatro nacional son increíblemente perfectos"	Música fondo tristeza	
Escena 9 Motion Graphic	-	Detalles a las manos del director realizando su trabajo	-	"El Arquitecto Alvaro Veliz esta enfocado en revivir el Teatro Nacional a través de una excelente actitud"	Voz en off director, voz director, sonido ambiente	
Escena 10 Interior Ciudad Capital CCMAA	Plano aéreo plano general	Director en escena, mosaico de la gran sala mostrando la integración de la construcción con el cielo, personal de mantenimiento cumpliendo su labor	Director, gran sala desde varios ángulos	"Gracias al trabajo de todo colaborador en la institución es posible que aún siga de pie con las puertas abiertas al público"	Sonido ambiente, música fondo, voz en off director	
Escena 11 Exterior Ciudad Capital CCMAA	Plano aéreo plano general	Director en escena, mosaico de la gran sala mostrando la integración de la construcción con el cielo, personal de mantenimiento cumpliendo su labor	Director, recepcionista, personal de mantenimiento	"El Plan Maestro del Arquitecto Alvaro Veliz plantea un reposicionamiento de la institución"	Sonido ambiente, música fondo, voz en off director	

6.1.2. NIVEL 2



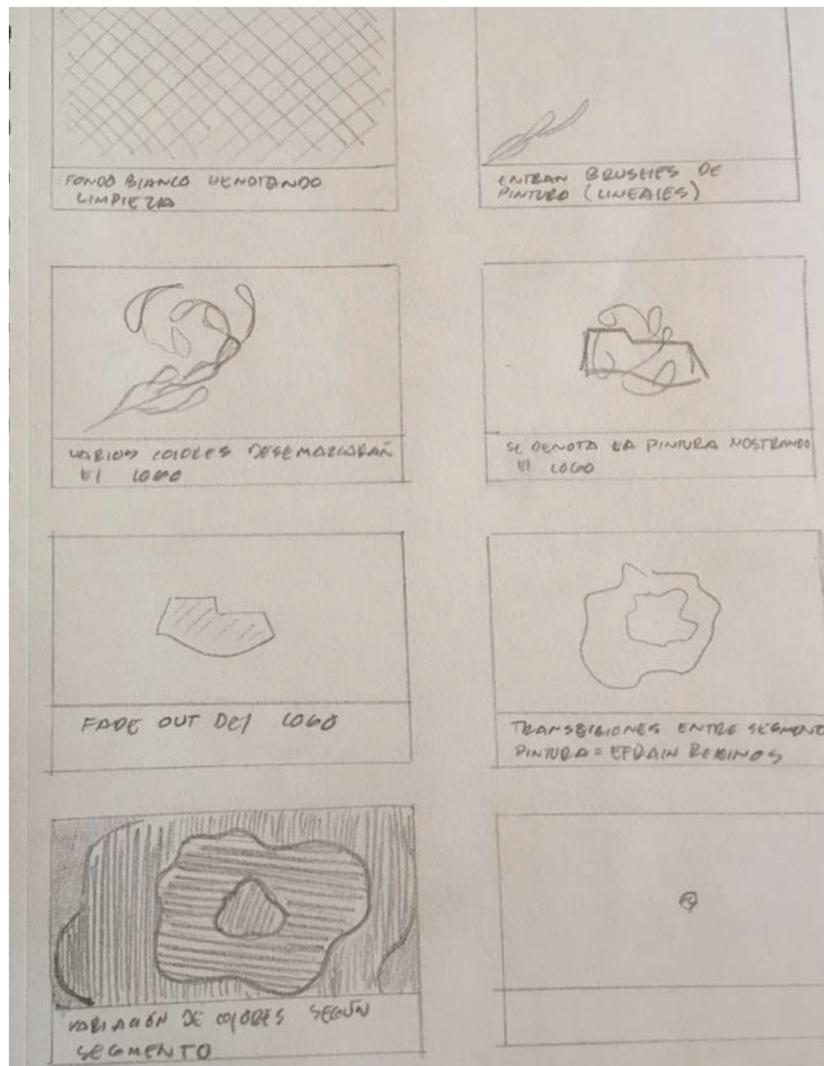
En cada escena se utilizó la interconectividad lineal que existe en la instalaciones, así como la proporción divina para la colocación de cada cintillo digital a cada entrevistado.

BOCETAJE MATERIAL EDITORIAL

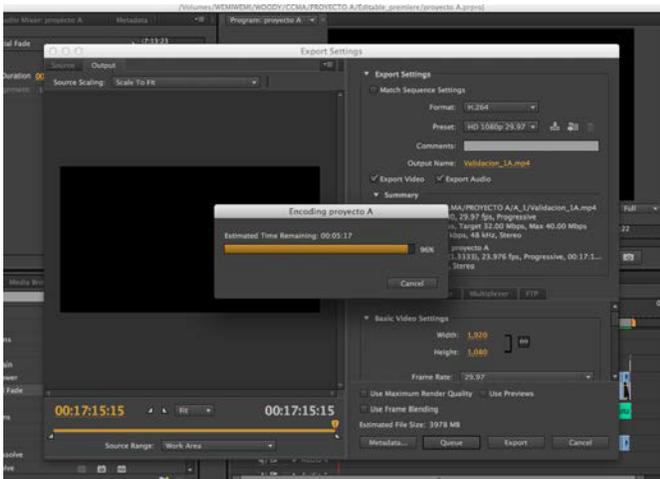


MOTION GRAPHIC

La línea gráfica utilizada en los motion graphics de cada transición fue basada en el arte del maestro Efraín Recinos y su tendencia al "rashurado", un estilo con infinitas posibilidades y adaptaciones.



6.1.3. NIVEL 36



Primer Render para primera fase de validación con expertos del tema, brindó resultados específicos para la funcionalidad del material audiovisual.

- Colorización adecuada para los temas abordados.
- Música funcional según cada tema.
- Motion Graphic adecuadas como apoyo como señalización de lugares.
- Temas abordados correctos y relevantes para el proyecto Renacimiento del CCMAA

2. EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN

EXPERTOS DEL TEMA

Se realizó un Focus Group con el grupo objetivo brindando la información presentada a continuación:

- Cambio de nombre de segmento a "Esplendor".
- Utilización de música del autor Joaquin Orellana en el segmento de "Renacimiento".
- Temas congruentes a la realidad de la institución.
- El material gráfico incentiva a involucrarse en la recuperación de la institución.
- La música es adecuada en los primeros cuatro segmentos.
- El mensaje en el material audiovisual es claro sin embargo se hicieron cambios de tomas y escenas del interior del lugar.



GRUPO OBJETIVO

Se realizó una encuesta digital a 30 personas dentro del rango del grupo objetivo brindando los siguientes resultados:

- 50% opino que el material es Muy bueno, y el 47.5% lo considero Excelente.
- Tomas aéreas atraen al expectador y lo entretienen durante el material audiovisual.
- Temas claros y específicos en relación a la institución.
- El material audiovisual muestra la realidad de la institución.
- Los segmentos están en un orden adecuado en cuestión de una narrativa adecuada.
- La voz del guardia de seguridad le faltaba edición, se corrigió.
- La colorización no tenía tanto protagonismo.

DISEÑADORES GRÁFICOS

Se realizó una encuesta digital a 15 personas dentro del rango del grupo objetivo brindando los siguientes resultados:

- Corrección en colorización de tomas.
- Corrección de audio en escenas de entrevistas.
- Implementación de más Motio Graphic reforzando cada segmento, lugar, objeto.
- Tomas con encuadres excelentes.
- Narrativa visual excelente.
- Claridad notable de los sentimientos transmitidos en cada escena.



Correcciones

Se corrigieron y se reevaluaron los cambios pertinentes, tomando en cuenta toda opinión de toda persona evaluada.

RESULTADOS ESTADÍSTICOS

90%



Le agrado la música sin embargo se decidió agregar una sinfonía del maestro Joaquín Orellana.

100%



Consideraron excelentes los motion graphics en el material audiovisual.

80%



Considero Muy bueno el material gráfico.

85%



Consideraron que los temas eran congruentes y factibles hablar sobre cada uno de ellos.

85%



Consideraron excelente los temas abordados en cada segmento.

100%



Se sintieron identificados con la institución, consideraron dinámico el audiovisual.

95%



Opinaron que la música transmitía el mensaje narrado en cada segmento.

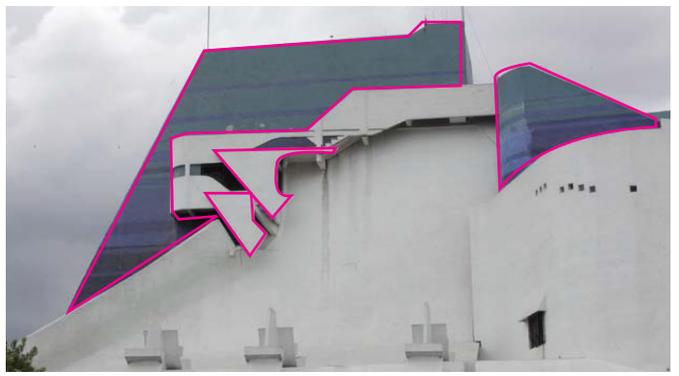
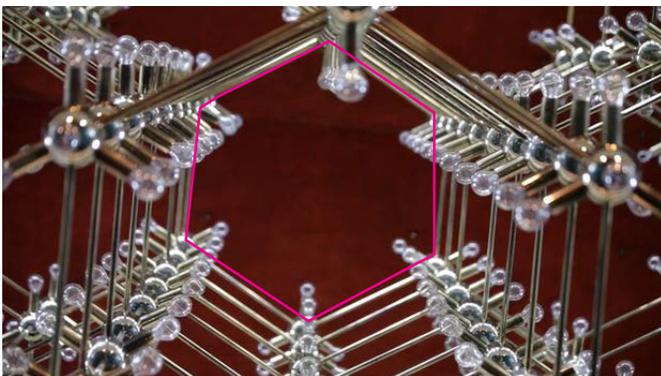
85%



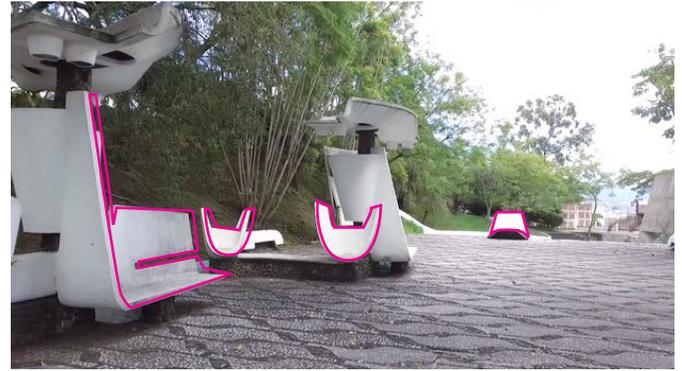
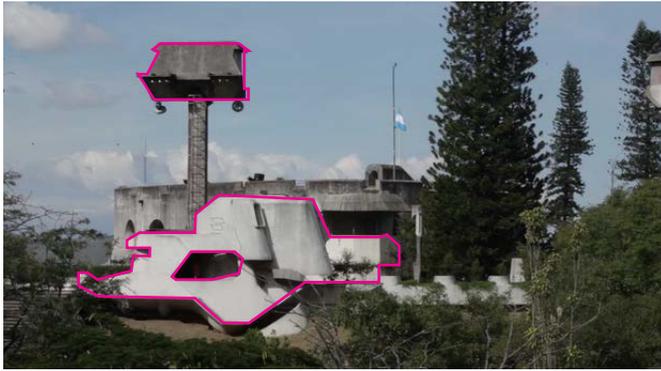
Consideraron que el material audiovisual tiene una narrativa visual lógica.

6.3. PRESENTACIÓN FINAL

Y FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA



Se segmentó el material gráfico en cinco segmentos, tratados por temas relevantes de la institución, en escena se unificó con el concepto creativo desde la metodología del diseño gráfico.



6.4 LINEAMIENTOS PUESTA EN PRÁCTICA

Se deberá realizar un cronograma de publicación en los distintos medios con los que cuenta la institución, contar con una pauta publicitaria en redes sociales segmentando por temas a quien irá dirigido cada segmento del material audiovisual.

El material gráfico se deberá de utilizar al inicio de cada actividad en las instalaciones de la institución, segmentando por temática de cada actividad a sí será decidido que segmento se presentará al grupo objetivo.

Interconectividad lineal cultural

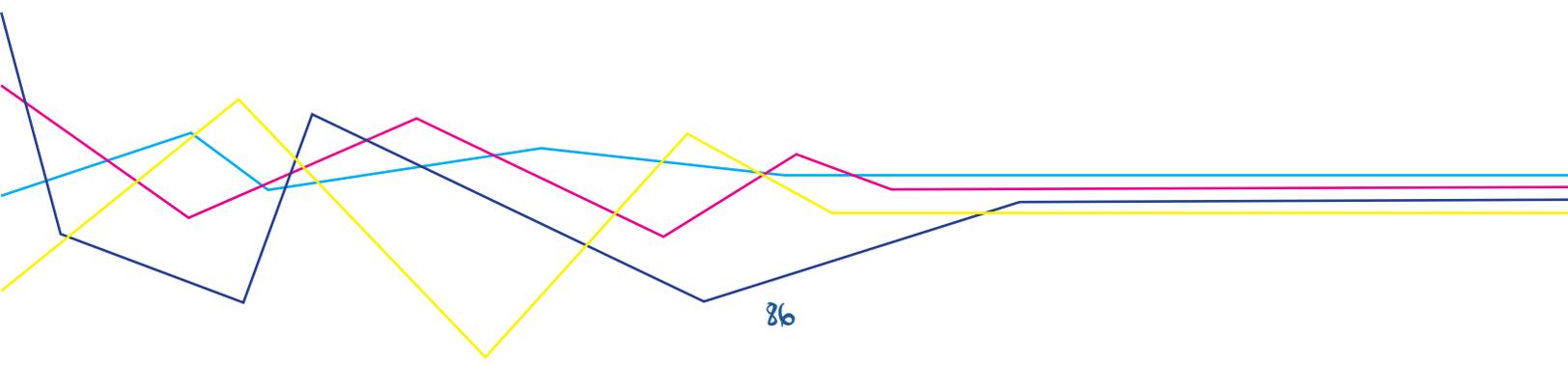
6.3.1 CONCEPTO CREATIVO

El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias es donde nace el talento de todo artista, crece y se alimenta de experiencias que le ayudan a ser siempre el mejor en la rama que decida.

En el área de la interconectividad intervienen dos áreas encargadas de los estándares para una conexión y entendimiento entre los involucrados, el direccionamiento también está involucrado para evitar pérdida de información y así definir una meta concreta.



LIBRO RENACIMIENTO CCMAA



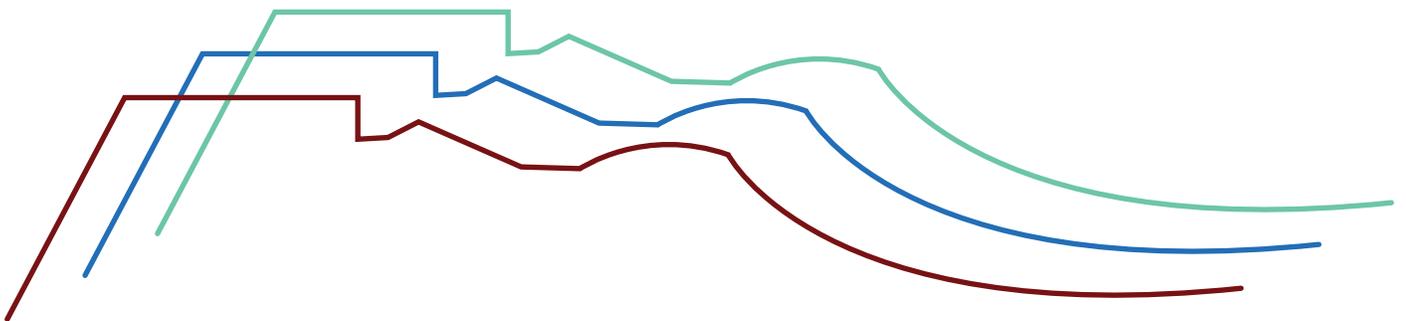
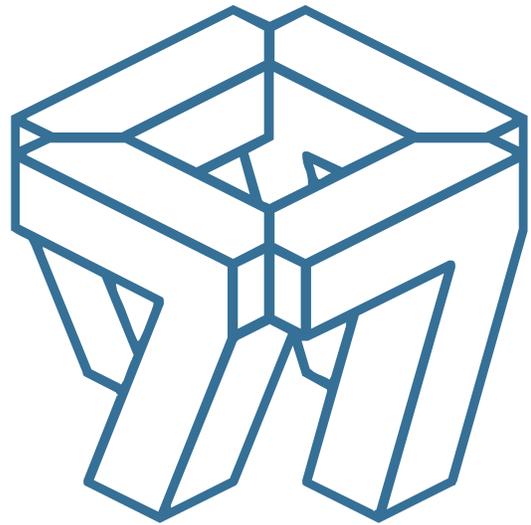


6.5 COTIZACIÓN

Alquiler de Equipo	33,850.
Micrófono Profesional	1,000.
Luces Profesionales	2,000.
Drone 1 Profesional	12,500.
Drone 2 Profesional	5,000.
Cámara Profesional	12,500.
Tripode Profesional	850.
Servicios	312,067.
Pre-producción	5,500.
Edición Video	75,800.
Edición de Audio	35,500.
Corrección de color	45,000.
Locución (voz en off)	42,500.
Motion Graphic (2:00 min aprox)	15,000.
Conceptualización	25,000.
Producción Gráfica	12,500.
Otros gastos (transporte, alimentación, depreciación de equipo)	86,479.
Recurso Humano, financiero, técnicos	2,500.
IVA	52,767.
Total Aproximado	Q 432,396.

**Se tomarán 3 cambios al material gráfico final, por cada cambio extra fuera de los antes mencionado se cobrará un 5% del costo total*

Capítulo



7. Lecciones Aprendidas

7.1 AL INICIAR EL PROCESO

El ser parte de un cambio trascendental, el Renacimiento que quedará marcado en la historia del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias, contribuir como guatemalteco y dar el granito de arena para construir un mejor país paso a paso, aportar los conocimientos adecuados para cumplir los objetivos planteados desde el inicio del proyecto.

7.3 AL FINAL DEL PROCESO

La importancia de valorar la cultura guatemalteca y apropiarse de las costumbres del país, de su gente, de sus problemas, del entorno maravilloso en el cual se nace, brindar las herramientas adecuadas para socavar los problemas que hoy en día están marchitando los colores de la vida guatemalteca.

Ser parte de un cambio radical en un país tercermundista que su cultura radica en cientos de años de historia y fue clave esencial en la evolución del ser humano como persona y como sociedad.

7.2. DURANTE LAS ETAPAS DE VISUALIZACIÓN, VALUACIÓN, VALIDACIÓN

Unificar los objetivos del Proyecto de Graduación con los objetivos de la institución y así plantear el material gráfico acorde a las necesidades de la institución.

Contribuir a re posicionarse el Centro Cultural Miguel Ángel Asturias como ente cultural de la nación guatemalteca.

Aportar las herramientas necesarias para cumplir con el Proyecto El Renacimiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias, apreciar la ayuda de cada participante desde la planificación hasta la validación del material gráfico.

7.4 CONCLUSIONES

El material audiovisual fue realizado de una manera exitosa, se evidenciará al grupo objetivo la realidad de la institución, su origen, su incidencia en el desarrollo del país así como los nuevos proyectos planteados para re posicionar al Centro Cultural Miguel Ángel Asturias como ente regional de la cultura.

Se logró tener un mejor control al reducir el margen de error por medio de la validación con expertos del tema, grupo objetivo y diseñadores gráficos y así quedar satisfechos con el resultado final brindado a la institución.

Valorar la opinión de cada persona es valioso para la funcionalidad del proyecto, tener ese acercamiento directo con cada persona y saber que es lo que considera adecuado e incorrecto y así analizar sus opiniones y hacer los respectivos cambios según sea su magnitud.

7.5 RECOMENDACIONES

A futuros Diseñadores:

Tener un cronograma definido desde el primer día, nunca rendirse por más difícil que sea la situación, pues los problemas son los principales causantes de soluciones magníficas.

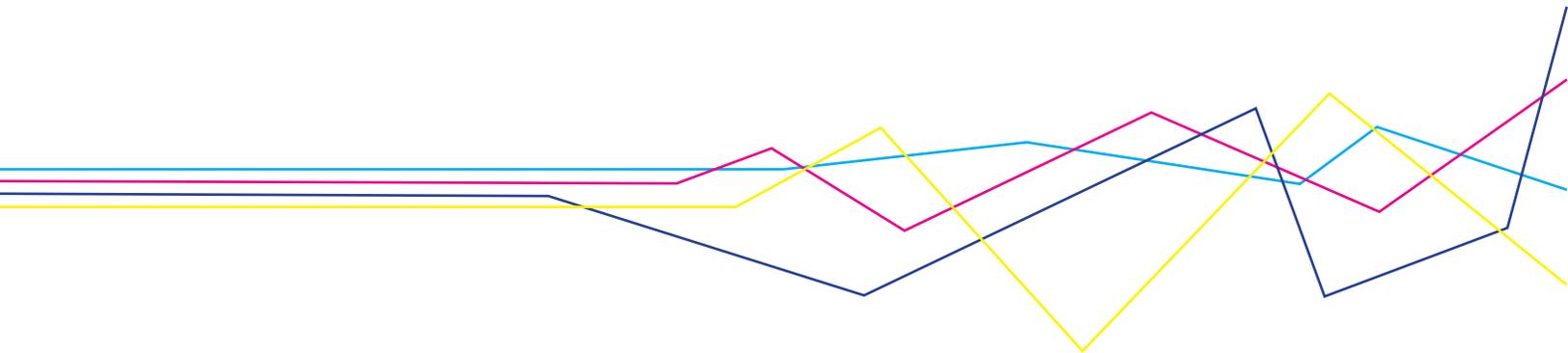
A la Escuela:

Organizarse entre catedráticos y alumnos y así no afectar directamente el desempeño de cada estudiante a causa de terceros que afectan directamente a la institución como a la escuela.

Apoyar desde un inicio al alumno, más no realizar su trabajo, encaminarlo sin ataduras.

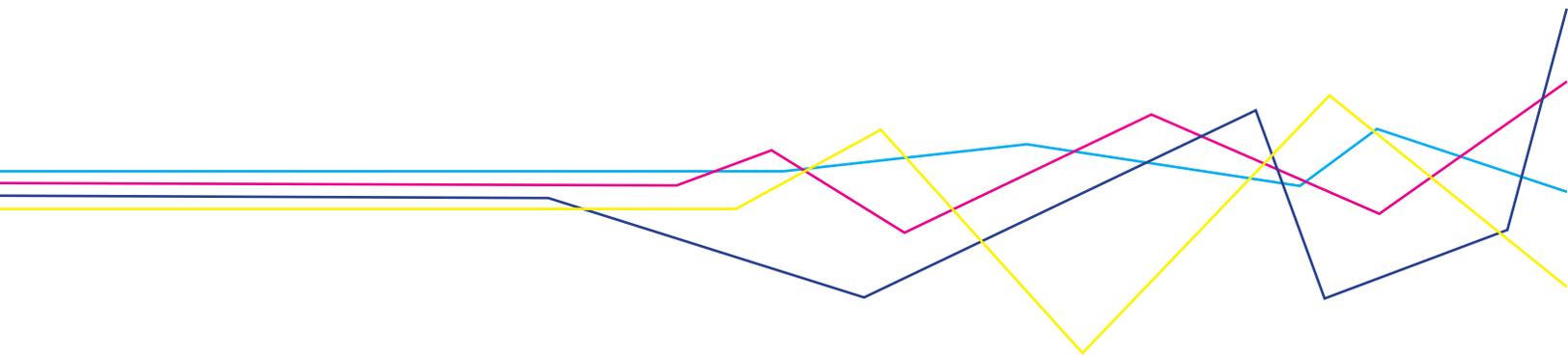
fuentes

BIBLIOGRÁFICAS



1. Checa Hinojo, Emilio: (2016). Presupuesto, viabilidad y mercado del producto editorial. IC Editorial. Argentina.
2. Mariángeles Carnusso: (2012). Estrategias en la producción de comunicaciones visual. Ediciones Infinito. Argentina.
3. López Viera, Luis: (2003). Comunicación Social. Editorial Félix Varela, La Habana.
4. Arellano, E. (1998). La estrategia de comunicación como un principio de integración/interacción dentro de las organizaciones. Razón y palabra. México.
5. Martínez Nocedo, Yarmila: (2009). Hablemos de comunicación. Ediciones Logos, ACCS, La Habana.
6. Guevara, A. (2010). Dispositivos Móviles. Revista Seguridad. México.
7. Centro Municipal de Empresas Ayuntamiento de Gijón. Guía de Negocio: Producción Audiovisual. (2012) .España.
8. PUYAL, Alfonso. Teoría de la comunicación audiovisual. (2006). Madrid: Editorial Fragua.
9. Samara, Timothy (2007) Diseñar con y sin retícula Barcelona: Gustavo Gili.
10. Juan Faerman. (2010) Faceboom. Facebook, el nuevo fenómeno de masas. España, Alienta.

Anexos



HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Validación Proyecto A

Expertos en el Tema

Nombre:
Profesión:

Instrucciones: Después de observar el material gráfico se le presentarán las siguientes preguntas, encierre en un círculo la respuesta que crea adecuada según la pregunta.
(A) Excelente (B) Muy Bueno (C) Bueno (D) Regular (E) Deficiente.

1. ¿Considera que el video llama la atención?
2. ¿Considera adecuada la música en cada tema?
3. ¿Considera que incentiva a la población a involucrarse con la institución?
4. ¿Considera que el mensaje es claro dentro del material gráfico?
5. ¿Considera funcionales los motion graphics (animaciones) utilizados en el material gráfico?
6. ¿Considera interactivo el video?
7. ¿Considera adecuadas las imágenes utilizadas?
8. ¿Considera congruentes los temas abordados?
9. ¿Considera relevante cada tema en el video?
10. ¿Cómo analiza los temas abordados?

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Validación Proyecto A

Grupo Objetivo

Nombre:
Edad:

Instrucciones: Después de observar el material gráfico se le presentarán las siguientes preguntas, encierre en un círculo la respuesta que crea adecuada según la pregunta.
(A) Excelente (B) Muy Bueno (C) Bueno (D) Regular (E) Deficiente.

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. ¿Considera que el video llama la atención? | A | B | C | D | E |
| 2. ¿Cómo considera la música en cada tema? | A | B | C | D | E |
| 3. ¿Considera sentirse atraído para ser parte del Renacimiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias? | A | B | C | D | E |
| 4. ¿Cómo analiza el mensaje narrado a través de imágenes? | A | B | C | D | E |
| 5. ¿Cómo le parecieron los temas abordados? | A | B | C | D | E |
| 6. ¿Considera que la música transmite el mensaje? | A | B | C | D | E |
| 7. ¿Cómo analiza el mensaje narrado a través de imágenes? | A | B | C | D | E |
| 8. ¿Cómo considera los temas tratados en el video? | A | B | C | D | E |
| 9. ¿Cómo considera el material video? | A | B | C | D | E |
| 10. ¿Cómo considera la post producción? | A | B | C | D | E |

CARTA SATISFACCIÓN CCMAA



Guatemala, 11 de noviembre de 2016
Oficio No.252 - 2016/DIR/RM/dp

Msc. Arquitecto
Byron Rabe Rendón
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Presente

Estimado Arquitecto Rabe:

Respetuosamente me dirijo a usted deseándole éxitos al frente de sus actividades diarias por este medio hago de su conocimiento que se reviso y asesoro el proyecto de graduación: "Estrategia de Comunicación Visual en apoyo a los procesos de Comunicación y Posicionamiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias" del estudiante Jose Eduardo Contreras López con número de carné 201024783.

Asimismo informo que dicho proyecto ha sido concluido a mi satisfacción y el contenido cumple con lo que exige el normativo para el Sistema de Graduación, por lo que solicitamos se haga el tramite respectivo para el nombramiento del Tribunal Examinador, y se fije fecha y hora para el examen privado de sustentación del mismo.

Sin otro particular me es grato suscribirme de usted, agradeciendo su colaboración y apoyo.

Cordialmente,


Alvaro Véliz
DIRECTOR
Centro Cultural Miguel Ángel Asturias



C.c Archivo

@CCMAAG

/Centro Cultural "Miguel Ángel Asturias"
www.mcd.gob.gt/teatro-nacional

Teatro Nacional, 24 calle 3-81, Guatemala, Centro América
Teléfonos (502) 2232 4041 al 45, PBX: (502) 2208 7777



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Doctor
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL EN APOYO A LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN Y POSICIONAMIENTO DEL CENTRO CULTURAL MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS”** del estudiante **JOSÉ EDUARDO CONTRERAS LÓPEZ** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, CUI **3445 75297 0501** y registro académico **201024783**, al conferírsele el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

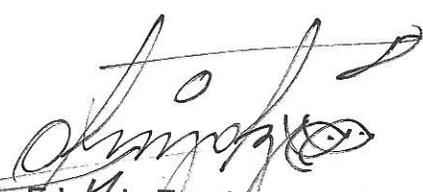
Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los veintisiete días de junio de dos mil diecisiete.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509

Estrategia de comunicación visual en apoyo a los procesos de comunicación y posicionamiento del Centro Cultural Miguel Ángel Asturias

Proyecto de Graduación desarrollado por:

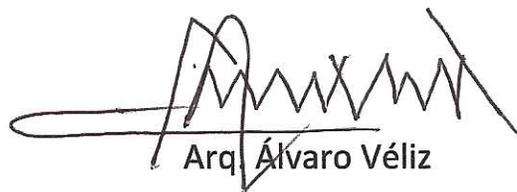


José Eduardo Contreras López

Asesorado por:



Licda. Isabel Meléndez



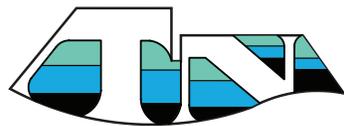
Arq. Álvaro Véliz

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Dr. *Byron Alfredo Rabe Rendón*
Decano



TEATRO NACIONAL
CENTRO CULTURAL MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS