



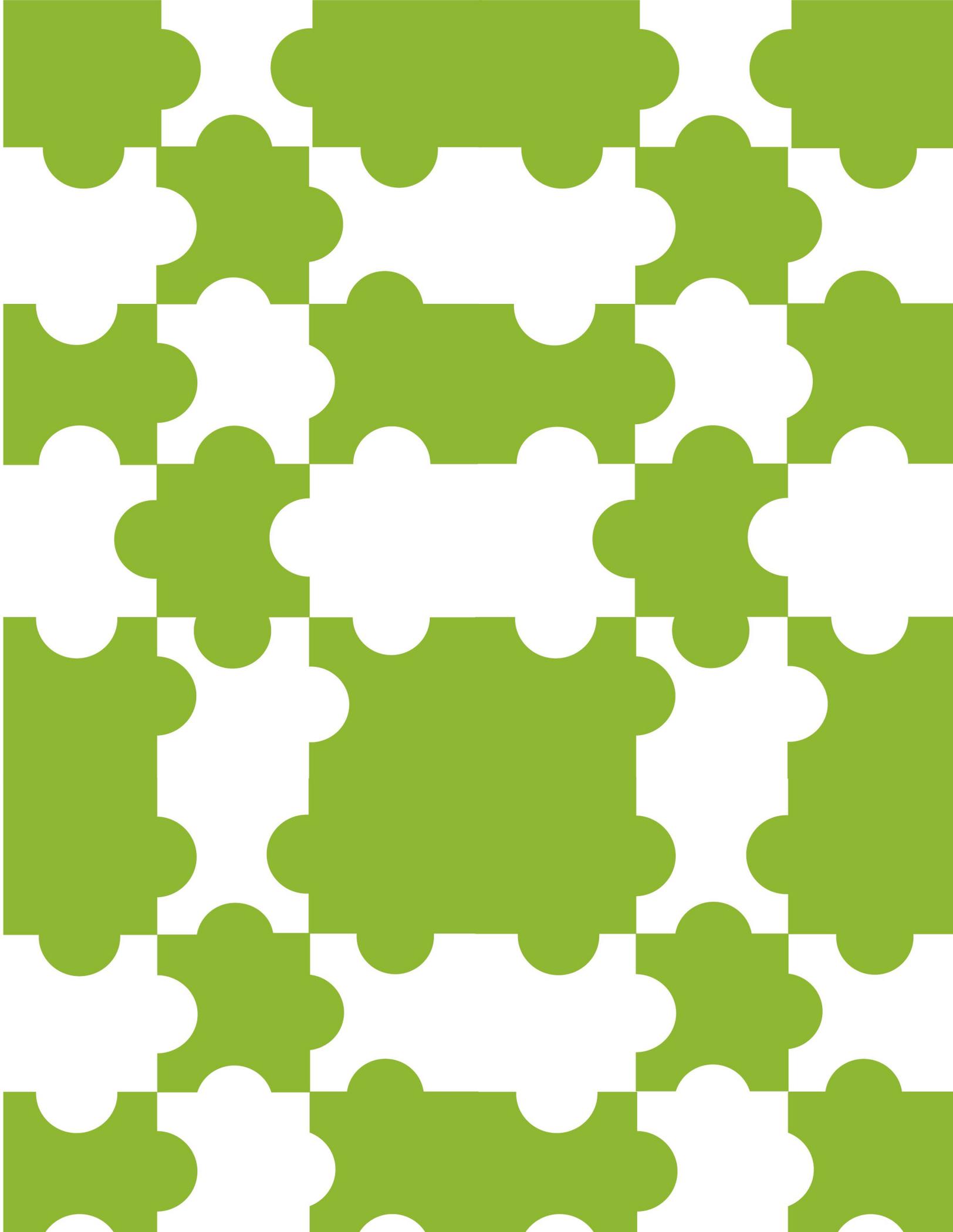
USAC
TRICENTENARIA

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



Material educativo infantil sobre desastres naturales desarrollado para CONRED

Proyecto de Graduación desarrollado por:
Rocio Alejandra Román Letona
Previo a optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, Marzo, 2018





USAC
TRICENTENARIA

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



Material educativo infantil sobre desastres naturales desarrollado para CONRED

Proyecto de Graduación desarrollado por:
Rocio Alejandra Román Letona
Previo a optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, Marzo 2018

“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 de Guatemala”

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Msc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías
Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa
Vocal V

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

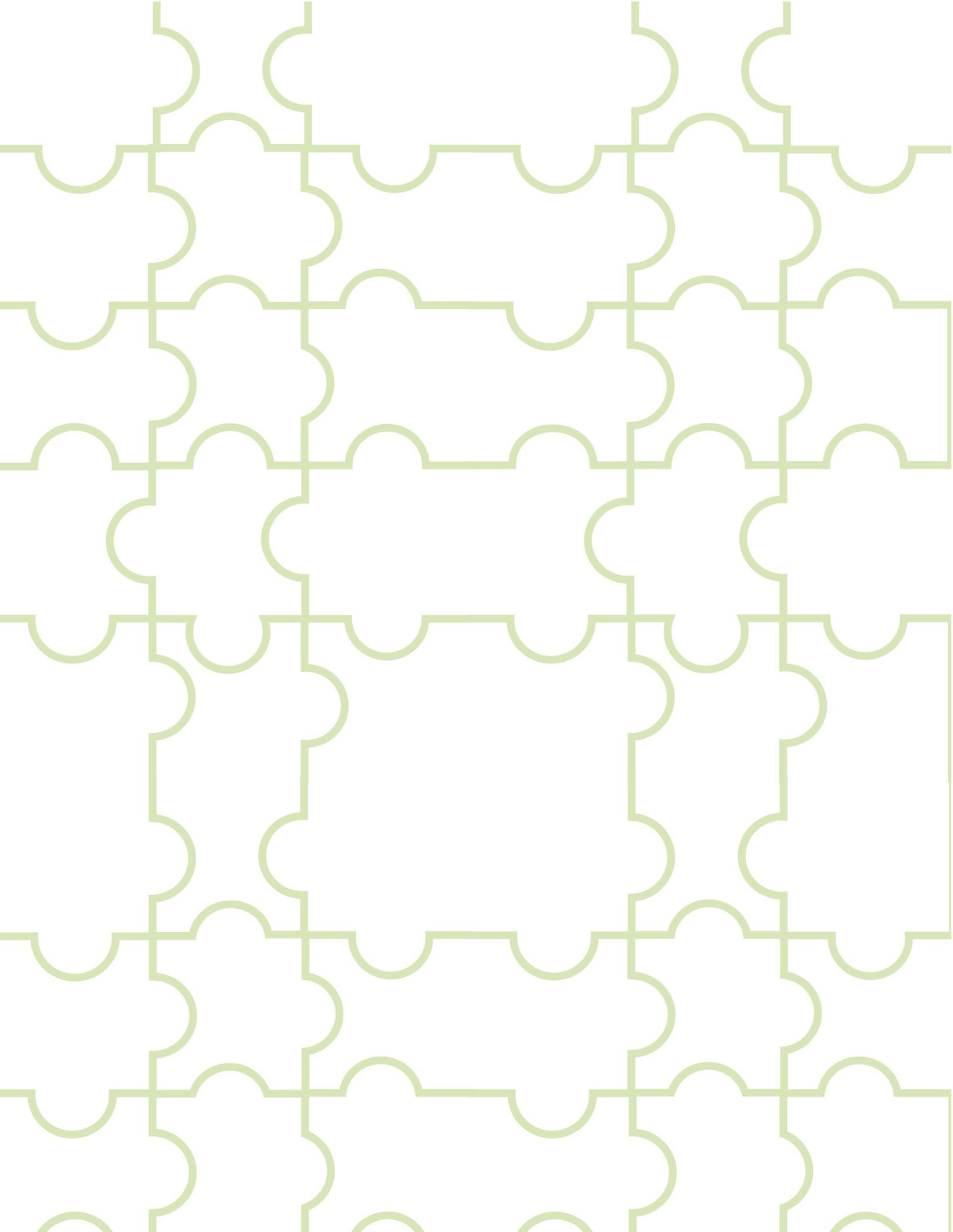
Tribunal examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Licda. María B Gutiérrez
Asesora gráfica

Msc. Carlos Enrique Franco Roldan
Asesor Metodológico

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos



Agradecimientos

A mi papá

Porque gracias a el soy lo que soy el día de hoy, por enseñarme a luchar por lo que quiero, enseñarme que la vida no es fácil pero que existen motivos por los que vale la pena vivirla, por tu inmenso amor, por cuidarme, protegerme y guiarme.

A mis hermanas

Jenifer Román gracias por siempre cuidarme y estar allí para mi, has sido mi hermana, amiga, confidente y solo puedo dar gracias por tenerte en mi vida, Yajaira y Lucia quienes se convirtieron en mis hermanas del alma, de ustedes aprendí tantas cosas que no podría escribirlas en una hoja, gracias por estar conmigo en todo momento, porque en mi memoria siempre las recordare con una sonrisa.

A mi familia

Por estar conmigo en cada paso, en mis buenos y malos momentos, por darme ánimo en los momentos difíciles, sin su apoyo no sería posible llegar a este punto.

A mis amigos

Por demostrarme en el momento más difícil de mi vida que están y estarán para mi, por brindarme su ánimo, sus palabras, abrazos y cariño, la vida no sería los mismo sin cada uno de ustedes.

A mis tres ángeles

Yajaira, Lucia y Panchito ustedes son y serán mi mayor fuerza, gracias a ustedes pude salir adelante de ustedes tome la fuerza necesaria para lograr lo que en su momento fue un sueño compartido, porque este triunfo no lo celebramos solo en la tierra, se que es un triunfo compartido.

Familia Roldán Velásquez

A la que puedo llamar mi familia, porque me han recibido y apoyado como parte de ellos, sin su apoyo pero sobre todo su cariño hoy no estaría aquí, gracias a Sergio Roldán y Ana Velásquez por darme el privilegio de compartir 9 años de mi vida con la mujer mas maravillosa y la mejor amiga que pude tener Yajaira Roldán mi mejor ejemplo a seguir.

A mi sobrina

Que aunque hoy no puedas leer estas palabras, me diste la fuerza necesaria para luchar, eres y serás ese impulso necesario para dar lo mejor de mí, porque por ti, por verte de nuevo gane la batalla.

A Daniel Velásquez

Porque contigo he compartido todo este proceso, se que si compartimos las sonrisas y las lágrimas la carga será mas ligera de llevar entre dos.

Índice

Capítulo I

Introducción	15
Antecedentes	16-18
Definición y delimitación del problema de comunicación visual	19
Justificación del proyecto	
Trascendencia del proyecto.....	20
Incidencia del diseño gráfico.....	20
Factibilidad del proyecto.....	21
Objetivos	
General.....	21
Específicos.....	21

Capítulo II

Perfiles

Perfil de la institución.....	24-26
Perfil del grupo objetivo.....	27-31

Capítulo III

Planeación operativa

Diseño de ruta crítica o flujograma.....	34-35
Cronograma de trabajo.....	36
Previsión de recursos y costos.....	37

Capítulo IV

Marco teórico

Las tragedias no conocen nombres.....	40-44
La realidad siempre está allí.....	45-47

Capítulo V

Definición Creativa

Elaboración del brief de diseño.....	50
Recopilación de referentes visuales.....	51
Descripción de la estrategia de las piezas de diseño.....	52
Definición del concepto creativo y premisas de diseño.....	53-63

Capítulo VI

Producción gráfica y validación de alternativas

Nivel 1 de visualización.....	64-71
Nivel 2 de visualización	72-80
Nivel 3 de visualización.....	81-88
Fundamentación de la propuesta final.....	89-117
Lineamientos para puesta en práctica, presupuesto.....	118-123

Capítulo VII

Síntesis del proceso

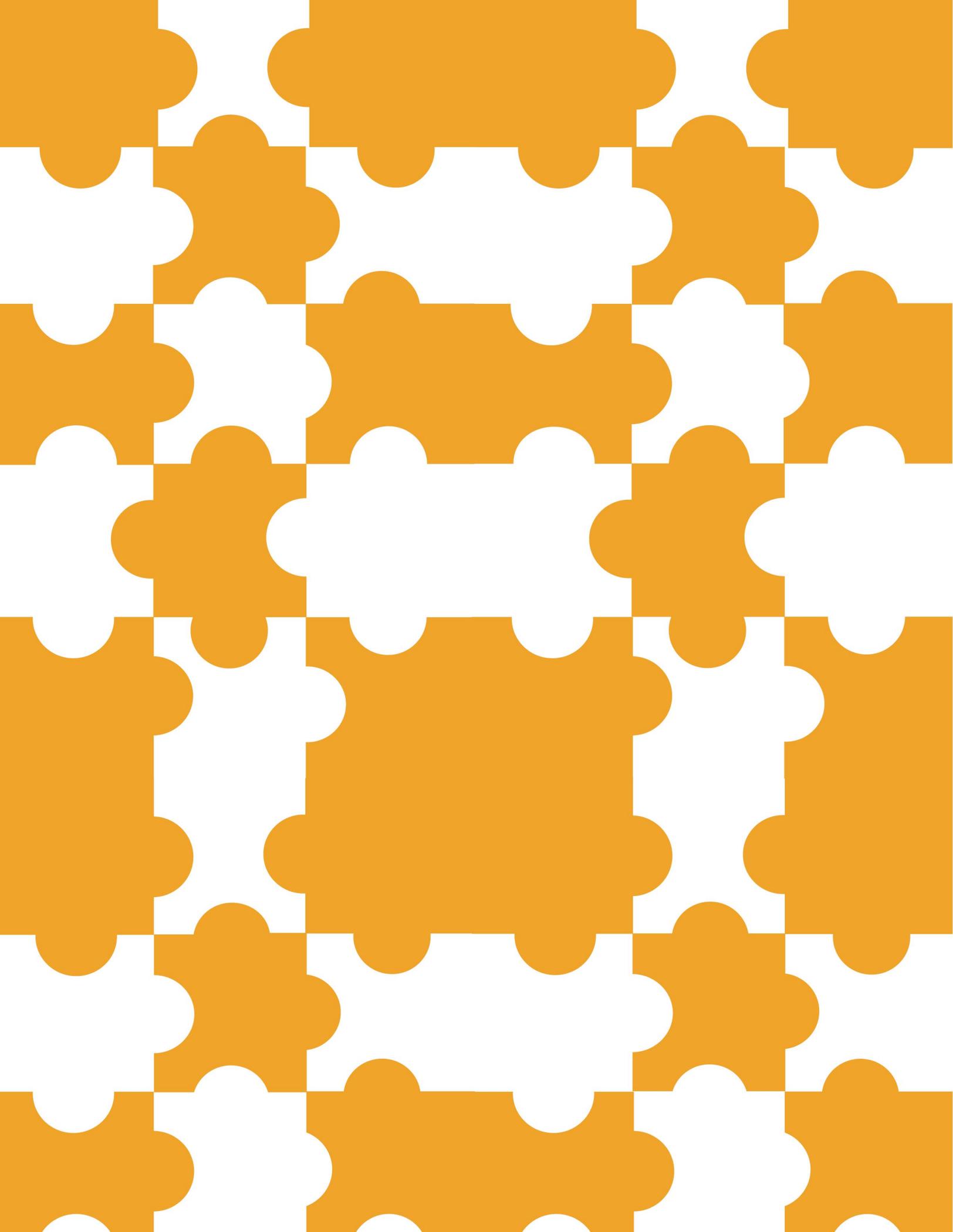
Lecciones aprendidas.....	126
Conclusiones.....	127
Recomendaciones.....	128
Referencias.....	129-130
Índice de figuras y tablas.....	131-137
Anexos.....	138-142

Presentación

En el último semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala se desarrolla un proyecto de graduación en el cual cada estudiante es libre de decidir en que institución trabajara, con la única condición de que sea una organización no lucrativa, como un interés personal el acercamiento fue hacia CONRED ubicado en la Avenida Hincapié de la zona 13 de la Ciudad Capital.

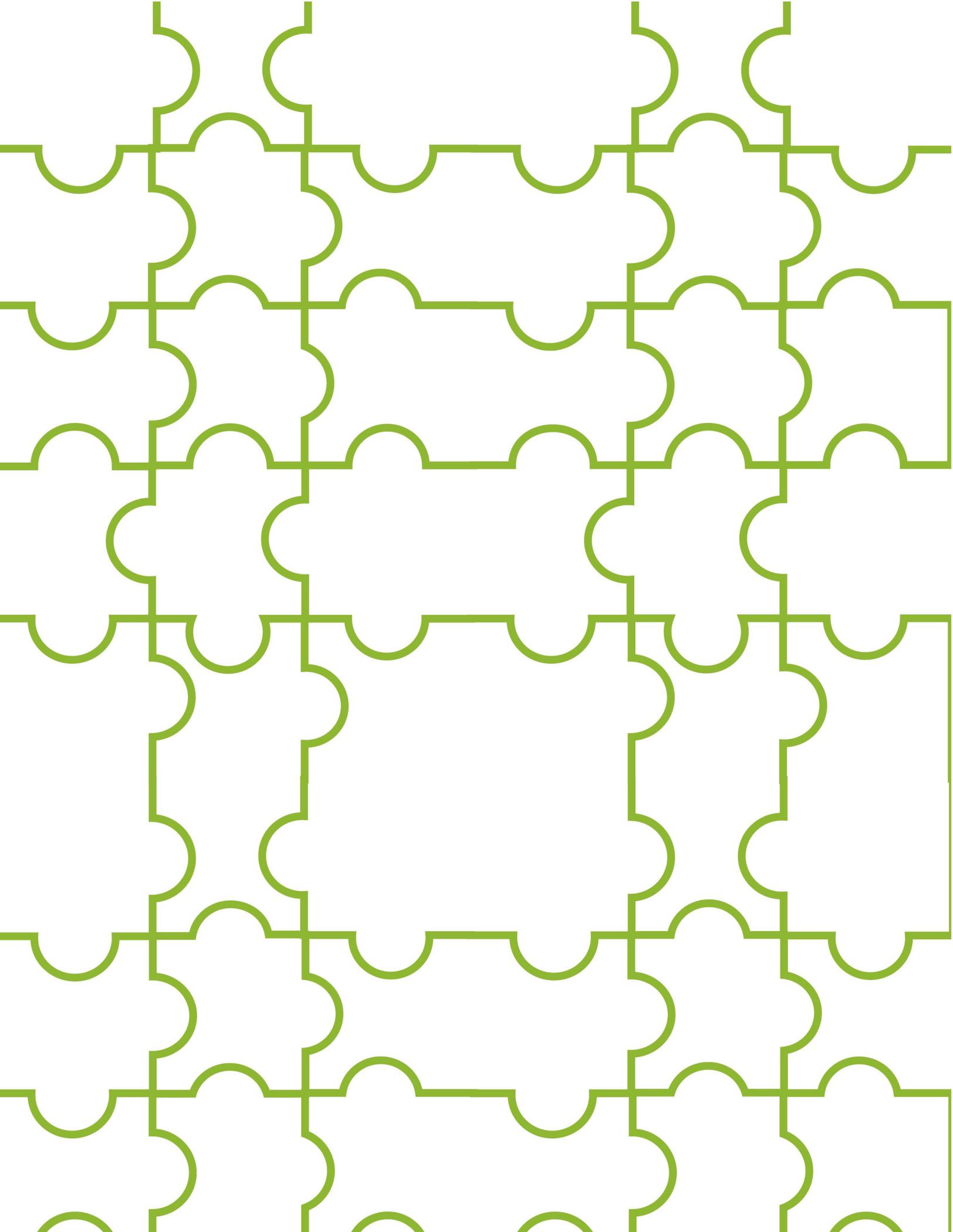
Dicho proyecto fue desarrollado en una serie de fases que se encuentran contenidas en los siguientes capítulos, donde podemos entender como se llego a la conclusión de realizar un juego interactivo para niños con el tema desastres naturales.

Es importante resaltar que el proyecto tuvo el acompañamiento de tres asesores y de la institución con la cual se trabajó, todo el contenido del juego en cuanto a información fue enviado por CONRED quien ya contaba con esta información pero no estaba adaptada para ser entregada a niños.



Capítulo I

- *Introducción*
- *Definición y delimitación del problema de comunicación visual*
- *Justificación del proyecto*
 - » *Trascendencia del proyecto*
 - » *Incidencia del diseño gráfico*
 - » *Factibilidad del proyecto*
- *Objetivos*
 - » *General*
 - » *Específicos*



Introducción

Dentro de la Universidad de San Carlos de Guatemala se encuentra la Facultad de Arquitectura que alberga a la Escuela de Diseño Gráfico, próximo a culminar el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico se presenta el requisito de realizar un proyecto de graduación que beneficie a una organización no lucrativa, esto con el fin de corresponder a Guatemala los estudios que se brindan de manera gratuita.

Guatemala por ser un país lleno de naturaleza, se encuentra vulnerable a desastres naturales, los cuales ocurren durante el año y afectan a muchas de las comunidades del país, todo esto genera algunas tragedias, como la pérdida de vida humana, muchas veces de manera innecesaria ya que se pueden prever estas circunstancias para saber qué medidas se deben tomar en caso de que ocurran cerca de nosotros, las áreas rurales del país son usualmente las más afectadas, ya que a ellas es menos la información que llega sobre lo que ocurre o está próximo a ocurrir en el país, los niños en este caso son los menos informados acerca de estos temas, por tanto son los más vulnerables ya que no saben que pasa y cómo reaccionar ante estos sucesos.

En Guatemala CONRED es la institución encargada de la prevención e intervención en caso de siniestros, como parte de sus labores se ha realizado un primer acercamiento a niños de escuelas en el área rural del país, el cual consta de algunos juegos que fueron implementados para que los niños tengan conocimiento del tema y el cómo actuar en estos casos, los mismos constaron de un libro para colorear, una lotería y rompecabezas estos son entregados a las maestras quienes los incluyen dentro de los temas que son trasladados a los niños.

Este primer acercamiento abre la puerta a la creación de un sistema más sólido y amplio en cuanto a información como actividades a realizar con niños que inician su educación, esto es de suma importancia ya que entre más rápido los niños sepan que puede ocurrir estarán más preparados y calmados en el momento que ocurra un siniestro. Al hablar de niños que están iniciando su formación académica debemos tomar en cuenta que los contenidos que les son brindados son absorbidos de mejor manera si se trasladan a manera de juego, debido a esto el diseño gráfico tiene gran incidencia en crear este material de manera que sea amigable para ellos evitando crear temor a lo que pueda pasar en la naturaleza, y brindarles las herramientas necesarias para evitar tragedias.

Antecedentes

Dentro de los requisitos para optar al grado de Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala se encuentra el desarrollar un proyecto de graduación que beneficie a Guatemala, por medio de organizaciones no lucrativas. En Guatemala existe una lista muy amplia de instituciones de esta índole sobre diversos temas a elegir según el interés del estudiante, como un interés personal el acercamiento fue hacia La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres (CONRED) la cual cuenta con diversos proyectos dirigidos a la prevención de desastres dentro del territorio guatemalteco tanto rural como urbano, muchos de sus esfuerzos son dirigidos al área rural, esto debido a que la información en esta área no es tan amplia como en el área urbana, se han realizado algunas puestas en marcha dirigidas a los adultos, sobre el tema desastres naturales y cómo actuar en estos casos, esto debido a que los desastres que se han dado en los últimos años dejando muchas víctimas en el camino, en 1976 ocurrió un terremoto que dejó cerca de veintitrés mil personas fallecidas y setenta y siete mil resultaron gravemente heridas, en 1998 se dio un incendio forestal que causó daño a las hectáreas de la biosfera maya, en 2002 un derrame de lodo de la hidroeléctrica Motagua provocó la muerte de varias especies acuáticas de la región, la cantidad de basura y desechos que llegó al lago de Amatitlán causó una contaminación a tal grado que el lago se ha perdido por la cantidad de contaminación.

Como parte de los esfuerzos en la prevención de desastres naturales se desarrolló una serie de infografías para dar a conocer que hacer y cuáles son los siniestros que pueden ocurrir, las mismas fueron subidas de manera digital a algunas redes sociales como Pinterest, Instagram y Facebook, para que fueran de conocimiento público.



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 7



Figura 8



Figura 5



Figura 9



Figura 6



Figura 10

Debido a esta iniciativa se tomó en cuenta que hay un segmento de la población que no estaba siendo atendida, hablamos de los niños de las escuelas rurales, quienes no tienen acceso a internet y menos redes sociales debido a esto esta información no es útil para este segmento, debido a esto se tomó la decisión de realizar algunos juegos que sirvan de incentivo para el aprendizaje de los temas de desastres naturales, estos juegos fueron desarrollados en lotería, rompecabezas y un libro para colorear y entregados a los maestros de las escuelas del área rural, sin embargo esto fue un primer esfuerzo que abrió la puerta a la creación de algo más grande, ya que este material es corto en información que llega finalmente a los niños, los temas centrales en los que la institución decidió centrarse son volcanes, inundaciones, deslizamientos, sismos, incendios, basura y huracanes.



Figura 11



Figura 13



Figura 14



Figura 12



Figura 15

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

Debido a que CONRED no tiene un grupo objetivo específico porque debe trabajar con toda la población Guatemalteca, los materiales que se deben desarrollar son muy amplios y deben ser segmentados para poder ser útiles, la institución ya tiene materiales desarrollados para adultos que se refieren a prevención y cómo actuar en caso de siniestro, pero estos materiales no pueden ser trasladados a los niños ya que no serían comprensibles para este grupo, debido a este problema de cómo llegar a esta población que por el momento no es atendida se da la iniciativa de realizar una serie de juegos que puedan ser de utilidad al momento de trasladar el conocimiento necesario hacia los niños por parte de los maestros a cargo, sin embargo el material que ya fue desarrollado (lotería, libro de colorear y rompecabezas) no cumple del todo con el propósito ya que no se logra que los niños hagan la relación de desastre y el cómo prevenir o actuar ante esta situación, CONRED ha decidido realizar un mayor esfuerzo en la prevención que es la mejor manera de no crear situaciones de riesgo.

Cuando la institución reacciona ante un siniestro o tragedia, el pánico dentro de las comunidades es grande debido a la falta de información, los niños son los más vulnerables ya que muchas veces al momento de una tragedia no se encuentran con sus padres y esto crea mucha inseguridad o reacciones que los perjudican, al hacer llegar la información necesaria se mejoran y optimizan recursos ya que se puede actuar de manera más ordenada y tranquila para evitar pérdidas mayores.

Justificación del proyecto

- *Trascendencia del proyecto*

CONRED trabaja con un presupuesto muy corto, por lo cual las campañas que se realizan cuentan con poco presupuesto para ser puestas en marcha, esto lleva a implementar soluciones efectivas pero que no necesiten de grandes cantidades de dinero, es allí en donde podemos intervenir desde el diseño gráfico creando piezas que sean útiles y puedan ser implementadas en un grupo considerable de personas para no tener la necesidad de invertir grandes cantidades por persona, el tema de desastres naturales afecta a todo el país de manera inesperada, es allí donde se da la necesidad de que la población conozca las medidas preventivas que deben ser tomadas en cuenta, las cuales deben incluir en su hogar y vida diaria, esto con el fin de estar preparados al momento de ocurrir una catástrofe y que se pierda la menor cantidad de vida posible, los niños son parte importante del proceso debido a que son los más vulnerables en esos momentos, ya que no se les brinda la información necesaria para que mantengan la calma y sepan cómo actuar, es importante la creación de materiales tales como juegos educativos, material didáctico y actividades de aprendizaje que sean dirigidos a niños y niñas es de suma importancia, contribuir con material amigable para niños y que sea comprensible siempre con el fin de lograr esa prevención ante la catástrofe. Así crearemos un efecto multiplicador para que el tema sea transmitido de boca en boca al causar impacto y lograr que estén mejor preparados para reaccionar mejor ante los sucesos.

- *Incidencia del diseño gráfico*

Generar las piezas necesarias para crear este juego didáctico cambiara la manera en que los niños perciben un desastre natural, ya que ellos lo ven como algo malo que les hace daño, esta opinión puede cambiar si se logra que comprendan porque pasa y cómo podemos reaccionar para evitar que pasen más tragedias, podemos cambiar la manera en que se perciben las cosas según la manera gráfica de presentar las mismas, en este aspecto es muy importante que lo que se presentará será un juego en el que los niños podrán interactuar al mismo tiempo estarán aprendiendo sobre cada desastre natural, esto aislara esa manera de pensar que es algo malo de lo que deben sentir temor y que no pueden hacer nada, se presentara de manera amigable al niño, con tipografía acorde, imágenes agradables, actividades interesantes para crear esa experiencia positiva en el niño.

- *Factibilidad del proyecto*

Para el correcto desarrollo del proyecto se contará con el apoyo del director y subdirectora del área de comunicación social de CONRED quienes cuentan con la información, antecedentes, disponibilidad para facilitar el proceso, el proyecto será acompañado y guiado además por la diseñadora gráfica de la institución quien está a cargo de la imagen institucional, los materiales que se irán presentando y desarrollando se irán asesorando por correo, teléfono y de manera presencial cada semana para recibir feedback por parte de las autoridades antes mencionadas, quienes podrán sugerir cambios dentro de lo que se va realizando semana a semana. Esto lograra que el proyecto se desarrolle de manera eficaz y eficiente. El proyecto se llevara a cabo con fondos de la institución que serán gestionados por las autoridades del área de comunicación social.

Objetivos

- *Objetivo general*

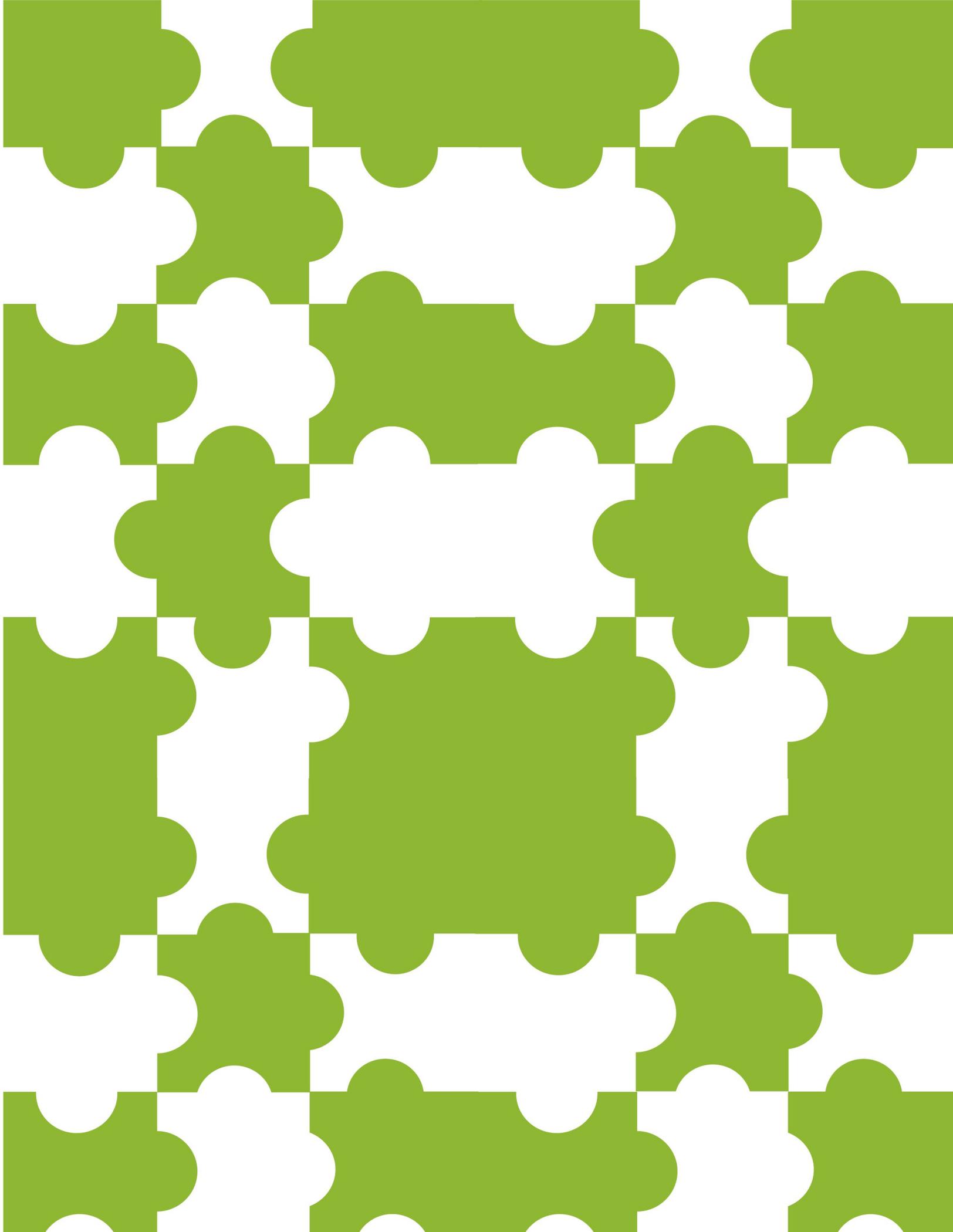
Diseñar juegos educativos que cambien la forma en que los niños y niñas perciben los desastres naturales, que permitan crear un efecto multiplicador en familias Guatemaltecas, para evitar que ocurran más tragedias y pérdida de vida humana.

- *Objetivo específico de comunicación*

Sintetizar la información que le es brindada a los niños, para lograr que sea más amigable y así se absorba de mejor manera, los juegos contribuirán a crear un ambiente agradable en los niños ya que al enseñar estos temas en clase se genera miedo y tensión, por lo cual se quiere lograr que estos materiales sean más amigables, promuevan seguridad, tranquilidad y sean divulgados a sus familias para que se genere una cadena de conocimiento dentro de cada comunidad.

- *Objetivo específico de diseño*

Sugerir materiales que sean de fácil reproducción y manejo tanto para maestros como para niños, pero que los mismos lleven de manera efectiva el conocimiento que deben absorber los niños a los que se es brindado el material, así hacer amigable el tema para que los niños comprendan que estos sucesos son parte de la naturaleza y deben ser tomados en cuenta.



Capítulo II

- *Perfiles*
 - » *Perfil de la institución*
 - » *Perfil del grupo objetivo*

Perfiles

• Perfil de la institución

Características

CONRED es una institución encargada de prevenir desastres naturales y reducir su impacto en la sociedad, coordina rescates, ayuda, rehabilitación y reconstrucción a los damnificados, también se encarga de evaluar situaciones de riesgo, para que esta información sea trasladada a la población guatemalteca así evitar daños mayores, también esto mejora las condiciones antes de que una tragedia ocurra para que la población en general este mejor preparada para reaccionar. Esta institución es la encargada de trasladar la información al instituto nacional de sismología, vulcanología, meteorología e hidrología (INSIVUMEH).

Historia

El territorio de Guatemala debido a su posición geográfica, geológica y tectónica está clasificado como uno de los países a nivel mundial con un alto potencial de múltiples amenazas naturales, y por su situación social, económica, deterioro ambiental y de desarrollo genera altas condiciones de vulnerabilidad, lo que provoca que un gran porcentaje de la población, su infraestructura y los servicios estén expuestos a diferentes riesgos, que pueden desencadenarse en desastres. Así mismo, se presentan amenazas de tipo antropogénicas, en la relación ser humano/naturaleza y en sus actividades productivas que generan condiciones de alto riesgo.

Dentro de ese contexto, surgió el Comité Nacional de Emergencias –CONE- en 1969 como instancia tenía la finalidad de dar atención a una emergencia y de asistencia a la población en caso de desastres.

Posteriormente surgió la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres –CONRED- en 1996 la cual fue creada como la entidad encargada de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños derivados de la presencia de los desastres. Por el Decreto 109-96 del Congreso de la República.

La cual dio vida a la Secretaría Ejecutiva de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres SE–CONRED como instancia Nacional responsable legalmente de la Coordinación para la Reducción de Riesgos y Desastres, tiene compromisos y responsabilidades a nivel nacional, regional y mundial,

en virtud de los cuales ha tomado la decisión de adoptar acciones concretas para promover la reducción del impacto de los desastres los cuales tienen efectos claramente definidos en el desarrollo sostenible y en el incremento de la pobreza. (Reglamento de la SE-CONRED Acuerdo Gubernativo 443-2000).

Misión

CONRED es el órgano responsable de coordinar con las instituciones públicas, privadas, organismos nacionales e internacionales, sociedad civil en los distintos niveles territoriales y sectoriales, la gestión de riesgo a los desastres, como estrategia integral que contribuye al desarrollo sostenible de Guatemala.

Visión

Ser una institución consolidada que garantice la coordinación de acciones para la reducción de riesgo a desastres, que incluye el conocimiento del riesgo, fortalecimiento de la gobernanza, preparación para la atención efectiva, rehabilitación y reconstrucción por daños derivados de los efectos de los desastres y que impulse la construcción de resiliencia en Guatemala, con la participación de la población, sin discriminación de género, edad o etnia como agente transformador en el proceso de la gestión integral del riesgo.

Valores

Excelencia, solidaridad, igualdad, honestidad, honradez, responsabilidad, liderazgo, integridad.

Sistema CONRED



Figura 16

Sistema escalonado CONRED

CONRED

Entidad encargada de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños derivados de la presencia de los desastres.

CORRED

Integradas por las organizaciones públicas, privadas y ciudadanas de orden regional que por sus funciones y competencias tengan o puedan tener relación con las actividades que se desarrollan en las etapas del manejo de desastres (prevención y mitigación, preparación, respuesta y recuperación). Deben ser presididas por el Director Regional del Consejo de Desarrollo.

CODRED

Integradas por las organizaciones públicas, privadas y ciudadanas de orden regional que por sus funciones y competencias tengan o puedan tener relación con las actividades que se desarrollan en las etapas del manejo de desastres (prevención y mitigación, preparación, respuesta y recuperación). Deben ser presididas por el Director Regional del Consejo de Desarrollo.

COMRED

Tienen jurisdicción en el municipio y están integradas por las organizaciones públicas privadas y ciudadanas de orden municipal que por sus funciones y competencias puedan tener relación con las actividades que se desarrollan en las etapas del manejo de desastres (prevención y mitigación, preparación, respuesta y recuperación). Deben ser presididas por el Alcalde Municipal.

Identidad y comunicación visuales

Las imágenes siguientes son parte de una serie de infografías desarrolladas por CONRED con el tema de prevención e información sobre desastres naturales y cómo actuar ante estos sucesos, se manejan ilustraciones vectoriales sencillas, en su mayoría con colores planos, con bloques de texto en donde se detalla la información necesaria, los cuales en algunas de ellas son un tanto pesadas ya que contienen demasiada información que no es respaldada al cien por ciento por imágenes. Se tiene una imagen principal que ilustra el problema y de allí deriva la información, estas son las imágenes que son publicadas en Facebook y demás redes sociales que son manejadas por la institución.



Figura 5



Figura 2



Figura 9



Figura 7

•Perfil del grupo objetivo



Figura 17

S

Social: necesitan apoyo de sus padres, que les digan que la educación es importante para su futuro, que les permitan divertirse y disfrutar su infancia.

P

Físico: quieren poder salir con sus amigos a jugar en las tardes, pasar tiempo en espacios abiertos, alimento y el material necesario para sus estudios.

I

Identidad: es un niño amado por sus papás, que va a la escuela, querido por sus amigos, feliz y disfruta de cada momento.

C

Comunicación: quiere saber a qué riesgos está expuesto, que debe hacer si ocurre algo malo, a quien acudir si tiene una emergencia.

E

Emocional: quiere tranquilidad mental, sentirse seguro y a salvo.

P

Gente: maestras, maestros, compañeros de clase, director, mamá, papá, hermanos.

O

Objetos: juegos de mesa, material de apoyo, pizarrones para apuntes.

E

Ambientes: casa, salón de clases, patio de juegos.

M

Mensajes y medios: libros, revistas, periódicos.

S

Servicios: impresiones, cuadernos.

Qué piensa y siente

Temor porque a él o su familia le pase algo si ocurre un desastre natural.

¿Qué es lo que le mueve?

Poder llegar a casa y jugar con sus hermanos o amigos

¿Cuáles son sus preocupaciones?

Que su familia no tengan lo necesario

¿Qué es lo que le importa realmente (y que no dice)?

Le importa volver a casa y poder ver a sus padres

¿Cuáles son sus expectativas?

Terminar la escuela y ser profesional

Qué le motiva

Mejorar su entorno y evitar que las personas cercanas a él salgan heridas

¿Qué es lo que de verdad le gustaría conseguir?

Mejorar su entorno y tener una mejor calidad de vida

Para el/ella, ¿qué es el éxito?

Lograr mejores condiciones de vida para él y su familia

¿Cómo intenta alcanzarlo?

Estudiando y superándose a sí mismo

Qué ve

Se da cuenta que ocurren tragedias a su alrededor para las que no están preparados y les hacen mucho daño

¿Cómo es su entorno visual?

La naturaleza lo rodea, puede salir a jugar con sus compañeros a la colonia y a la calle

¿A qué tipo de mensajes visuales está expuesto? Positivos y negativos

Se ve rodeado de gente trabajadora que lucha día a día para salir adelante.

¿Quiénes son los personajes clave en su entorno visual?

Sus papas y hermanos

MAPA DE



EMPATÍA

Qué escucha

Escucha que en aldeas o lugares cercanos paso algún desastre y hubo muchos heridos

¿Qué es lo que escucha en su entorno cotidiano?

Escucha hablar sobre trabajo duro por parte de sus padres, ya que ambos salen a trabajar día a día.

¿Qué le dicen sus amistades, vecinos y familia?

Que debe ayudar a sus padres porque no siempre será pequeño

¿Quiénes son sus principales influenciadores?

Padres y hermanos

¿Cómo lo hacen? ¿A través de qué medios?

Hablan con él y hacen comentarios acerca de la vida diaria

Qué le frustra

Que no puede hacer nada para cambiarlo ni ayudar a los demás

¿Qué le frustra?

No saber cómo actuar o no entender de que se habla

¿Qué miedos o riesgos le preocupan?

Que pase en su entorno algo de lo que pasa en otros lugares y su familia salga herida

¿Qué obstáculos encuentra en el camino de sus objetivos?

Falta de herramientas o acceso a temas que le interesan

Qué dice y hace

Pregunta porque pasa esto en su entorno, se preocupa por cómo podría mejorar la situación

¿Cómo se comporta habitualmente en grupo especialmente en grupo de la institución en el que participa?

Comparte con sus compañeros le gusta competir

¿Qué dice que le importa?

Le importa ganar en los deportes, tener amigos

¿Con quién habla?

Con sus amigos, familia, vecinos y maestros

¿Influye en alguien?

Maestros, padres y hermanos

¿Existen diferencias entre lo que dice y lo que piensa?

Piensa que la escuela le puede ayudar a mejorar y llegar a tener mejores cosas cada día

6W

Es una técnica que nos ayuda a conocer a nuestro grupo objetivo, el nombre es debido a las palabras en inglés que originan cada pregunta las cuales contienen una w dentro de ellas: Who (Con quiénes), What (Qué), Where (Dónde), When (Cuándo), Why (Para qué) y How (Con qué),

¿QUÉ?

Información para niños sobre desastres naturales y como reaccionar ante ellos.

¿PARA QUÉ?

Evitar tragedias debido a la desinformación al momento de ocurrir un siniestro. Los niños pierden el miedo a los desastres naturales y entienden porqué ocurren. Niños comunican a sus familias la información que han recibido.

¿CON QUÉ?

Juego educativo interactivo en donde se presentan los contenidos necesarios sobre el tema desastres naturales y actividades dentro del mismo para comprobar el aprendizaje.

¿CON QUIÉNES?

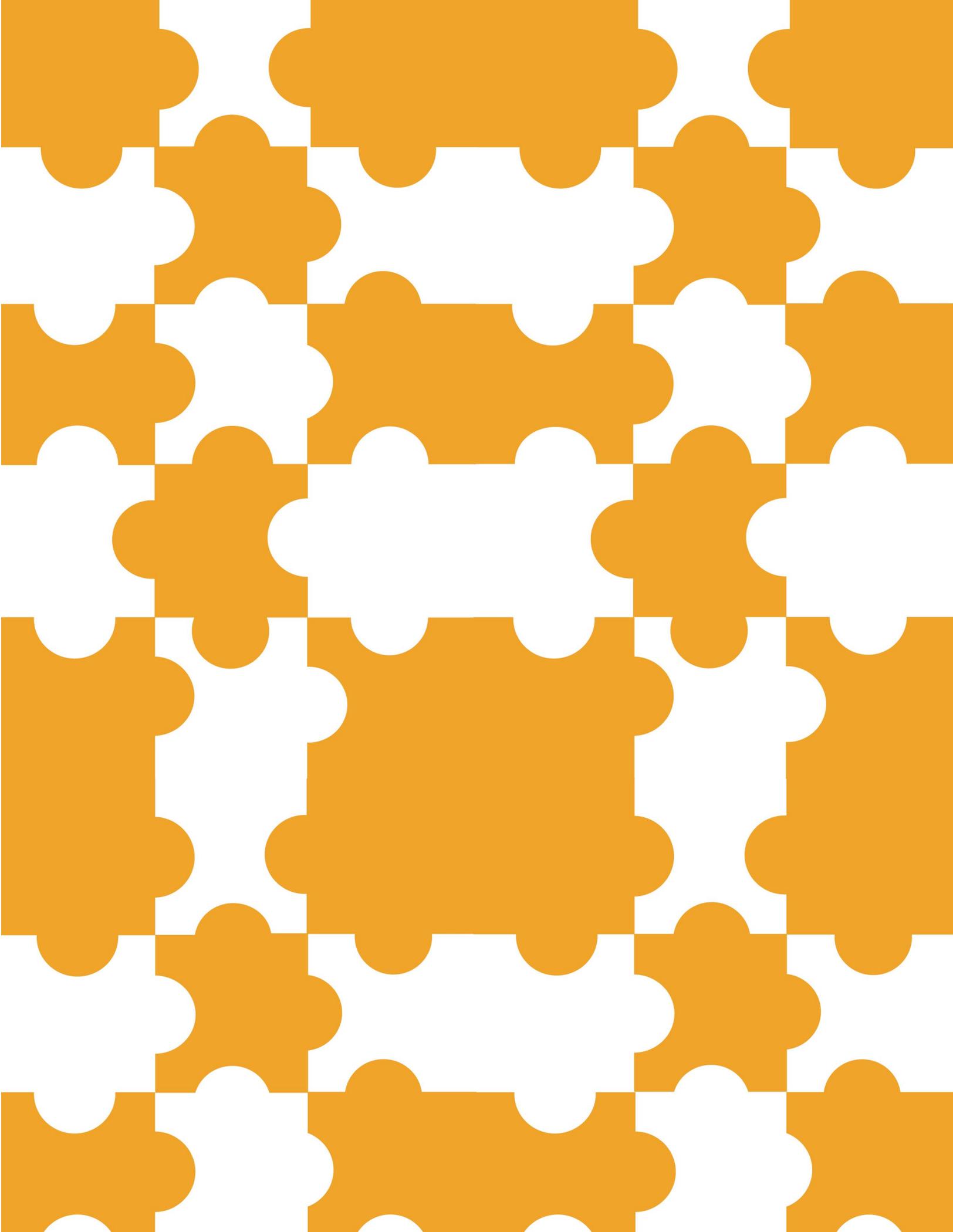
Epesista, licenciados en diseño gráfico, niños de 7 a 12 años, CONRED, directores, diseñadores, padres y madres de familia, maestros.

¿CUÁNDO?

De agosto a octubre 2017, cada proceso tiene una cantidad de días designados para ser desarrollado

¿DÓNDE?

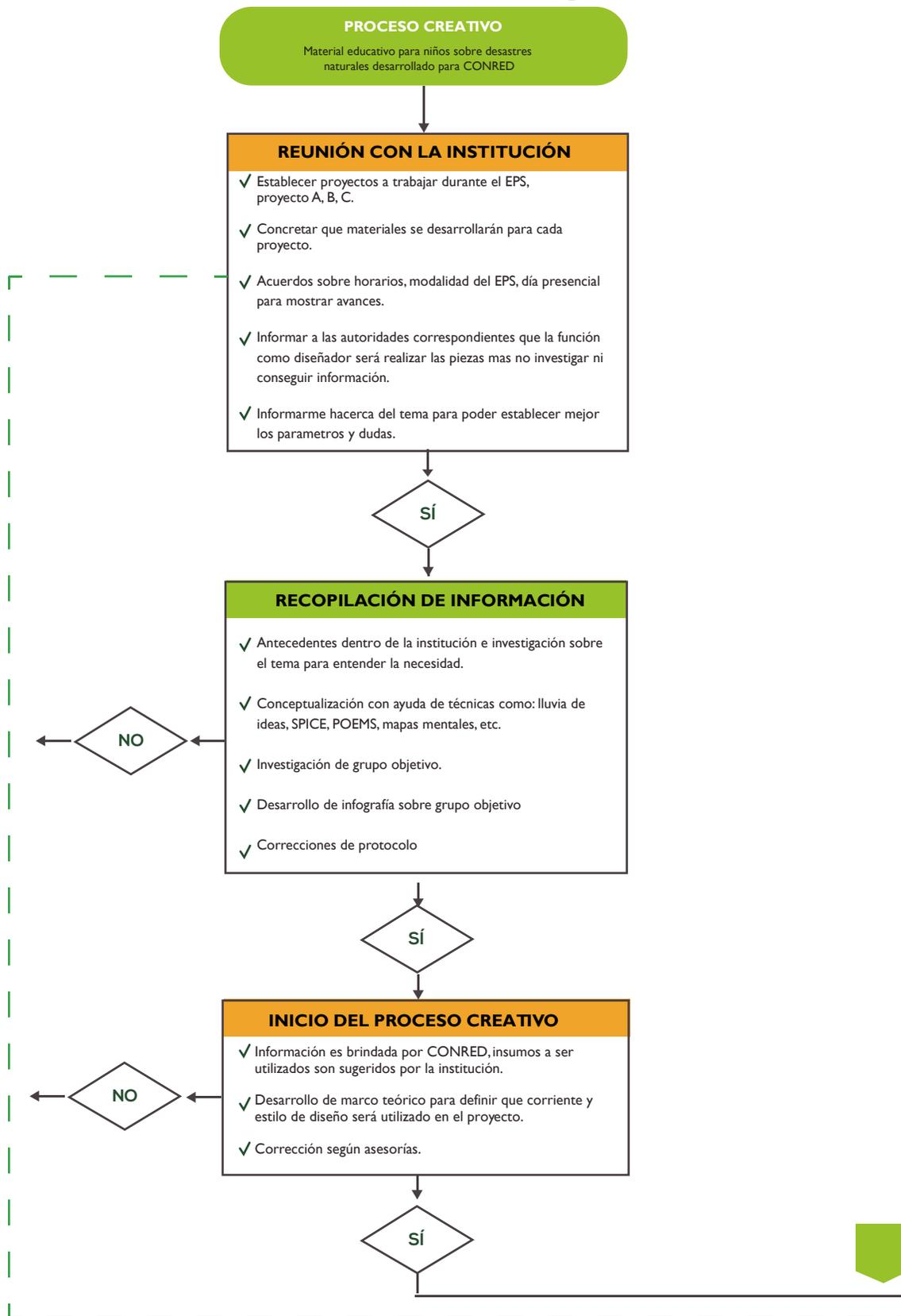
Guatemala, CONRED zona 13, hogar y Universidad de San Carlos de Guatemala.

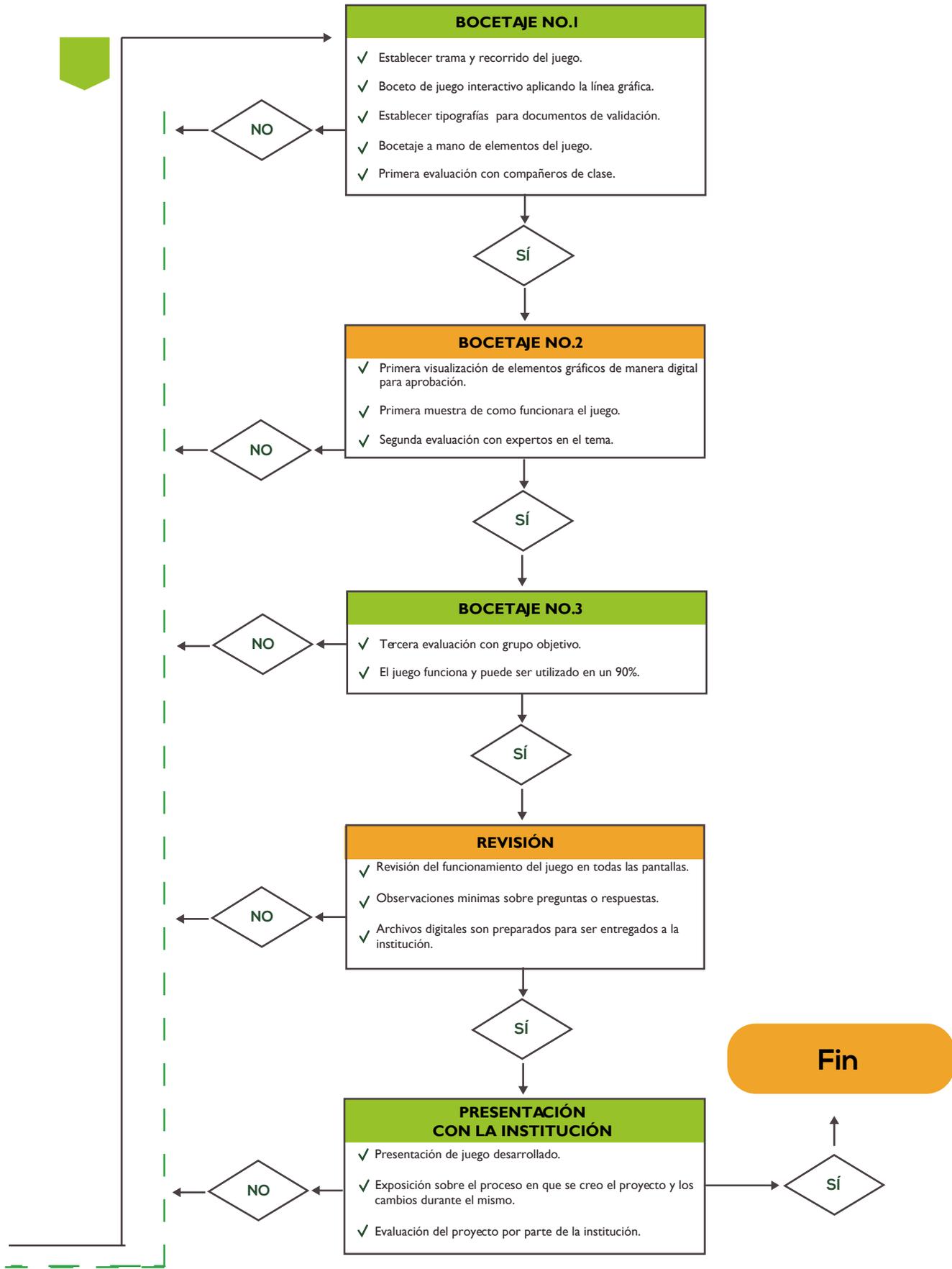


Capítulo III

- *Planeación operativa*
 - » *Diseño de ruta crítica o flujograma*
 - » *Cronograma de trabajo*
 - » *Previsión de recursos y costos*

Planeación operativa



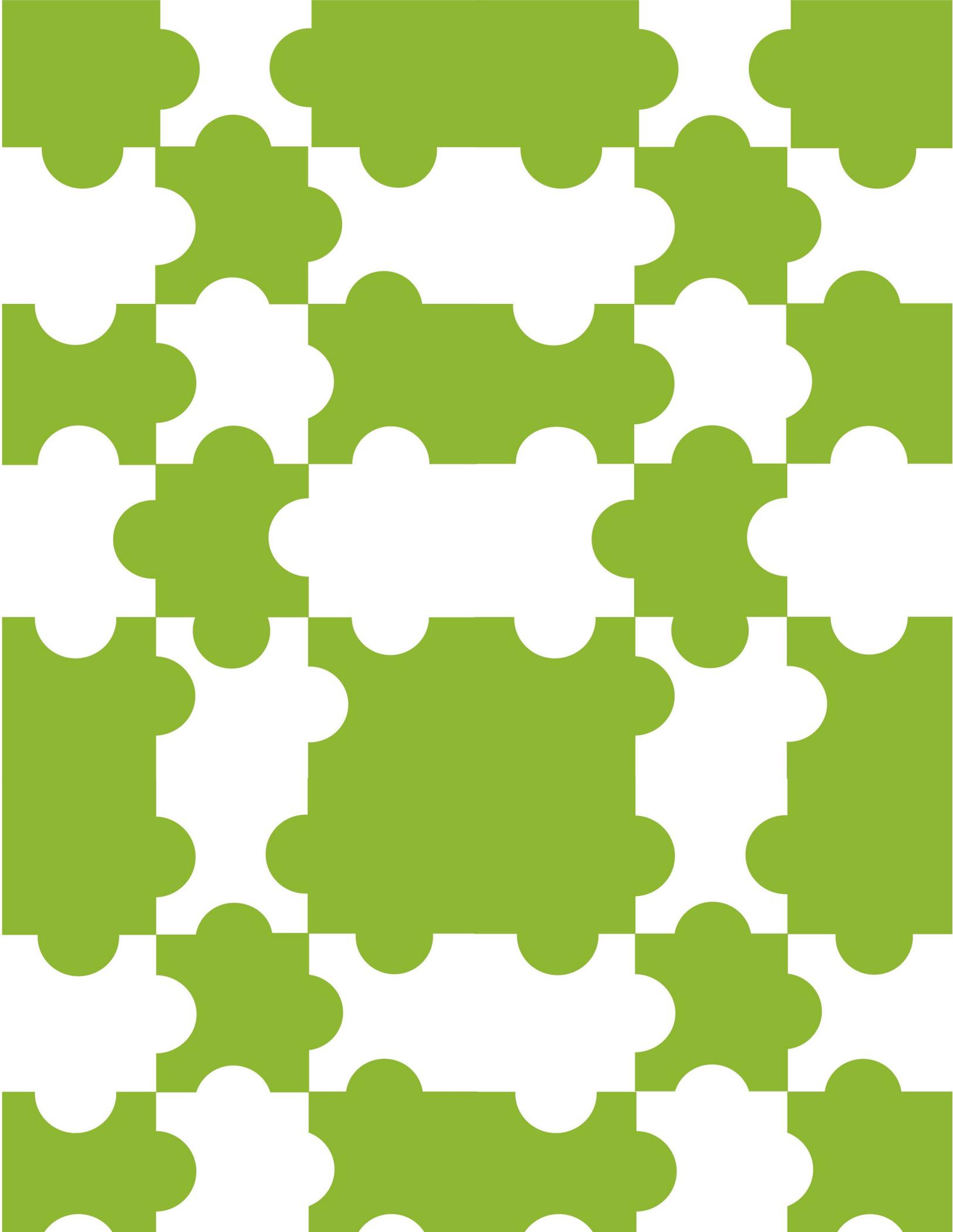


Cronograma de trabajo

Actividad	Abril		Mayo		Junio		Julio		Agosto		Sept		Octubre											
	12	34	12	34	12	34	12	34	12	34	12	34	12	34										
Selección de institución	█																							
Contacto con la institución		█																						
Reuniones de indagación			█	█																				
Diagnóstico				█																				
Identificación del tema					█																			
Redacción de Protocolo						█																		
Asesoría de Protocolo							█																	
Entrega de protocolo							█	█																
Realización de marco teórico								█	█															
Definición creativa									█	█														
Briefing de diseño										█	█													
Recopilación de referentes visuales											█													
Estrategia de piezas de diseño												█												
Concepto creativo													█											
Bocetaje nivel 1														█										
Bocetaje nivel 2															█									
Bocetaje nivel 3																█								
Validación/ Propuesta gráfica																	█							
Correcciones de la validación																		█						
Validación con expertos																			█					
Validación con grupo objetivo																				█				
Correcciones																					█			
Presentación con asesores																						█		
Presentación de informe final																								█

Previsión de recursos y costos

REUNIÓN CON LA INSTITUCIÓN	TOTAL: 4 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Lapicero • Libreta • Libros y tesis de la Escuela • Pasaje de bus Q.15.00 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Reunión con autoridades de CONRED 4 horas • Investigación sobre desastres naturales 5 horas
RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN	TOTAL: 8 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Papel, lápiz, marcadores: Q15.00 • Computadora con Adobe. • Impresiones: Q15.00 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Antecedentes 5 horas • Conceptualización 4 horas • Grupo objetivo e finografía 16 horas
INICIO DEL PROCESO CREATIVO	TOTAL: 14 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Computadora con Suite de Adobe • Computadora con internet. 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Depuración de información 15 horas • Desarrollo de contenido 40 horas
BOCETAJE NO.1	TOTAL: 10 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Computadora con suite de Adobe. • Computadora con internet. 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Establecer recorrido y trama del juego 7 horas • Bocetos a mano 15 horas • Presentación de avances a institución 2 horas
BOCETAJE NO.2	TOTAL: 15 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Computadora con internet. 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de elementos gráficos. 20 horas • Corrección según asesorías 14 horas • Presentación de avances a institución 4 horas
BOCETAJE NO.3	TOTAL: 20 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Tableta digitalizadora. 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Digitalización de elementos. 30 horas • Programación del juego. 35 horas
REVISIÓN	TOTAL: 5 días	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Computadora power point. 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Revisión del juego. 10 horas • Archivos digitales. 15 horas
PRESENTACIÓN CON LA INSTITUCIÓN	TOTAL: 1 día	 Insumos <ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Usb. • Computadora power point. 	 Tiempos <ul style="list-style-type: none"> • Exposición del proyecto. 2 horas • Evaluación por parte de la institución 1 horas



Capítulo IV

- *Marco Teórico*
 - » *Las tragedias no conocen nombres*
 - » *La realidad siempre está allí*

Las tragedias no conocen nombres

En Guatemala estamos expuestos a muchos peligros debido a la gran cantidad de naturaleza que nos rodea, claro está que existen comunidades en riesgos más altos que otras, cuando ocurre una tragedia tendemos a echar culpas a todos y nadie asume la responsabilidad del papel que cumple dentro de lo ocurrido, no queremos aceptar que nosotros como individuos podemos aportar para mejorar o al menos no empeorar la situación.

Lavell (1997) afirma que:

“La investigación debe estar ubicada conceptualmente dentro de un marco en el cual se defina la problemática de los desastres como un problema no resuelto del desarrollo, bajo el precepto de que los desastres no son un problema de la naturaleza per se, sino más bien un problema de la relación entre lo natural y la organización y estructura de la sociedad.” (p.2)

Entender que existen dos tipos de desastres es fundamental, los desastres naturales son los que en consecuencia de los mismos existe pérdida de vida humana y de recursos, dentro de ellos podemos catalogar terremotos, inundaciones, tsunamis, deslizamientos entre otros. También podemos mencionar los desastres antrópicos que son los provocados por negligencia en la conducta humana cuando está al mando de diferentes medios tecnológicos.

Es allí donde podemos afirmar que existen desastres que no deberían ocurrir ya que no se dan en la naturaleza por sí misma, sino que son provocados por el hombre al no tener la conciencia o el criterio para poder asumir que estos actos tendrán consecuencia para su generación y futuras generaciones.

Los desastres naturales han cobrado gran cantidad de vida humana a lo largo de los años, podemos mencionar algunos como el terremoto de 1976 el cual dejó veintitrés mil personas fallecidas, en 1998 un incendio forestal causó daño a las hectáreas de la biosfera maya, 2002 un derrame de lodo de la hidroeléctrica Motagua provocó la muerte de varias especies acuáticas de

la región esto nos indica que en nuestro país existe un índice alto hablando de desastres, por lo cual tenemos un problema al que debemos enfrentarnos día a día para mejorar y minimizar la pérdida de vida humana.

Podemos reflexionar sobre este problema, D. León, vocero de CONRED dijo: “Los guatemaltecos nos olvidamos demasiado rápido de los fenómenos naturales, un ejemplo claro son las personas que viven en los barrancos, que saben que el terreno no es estable, aparte de eso construyen las viviendas de cuatro o cinco niveles con materiales de baja calidad, los cimientos no son fuertes y el hierro o block no son los adecuados, ellos son vulnerables a sufrir una catástrofe”.

Según Marco de Sendai para la Reducción del Riesgo de Desastres 2015-2030:

“Es urgente y fundamental prever el riesgo de desastres, planificar medidas y reducirlo para proteger de manera más eficaz a las personas, las comunidades y los países, sus medios de subsistencia, su salud, su patrimonio cultural, sus activos socioeconómicos y sus ecosistemas, reforzando así su resiliencia.”(p.10)

Como guatemaltecos tenemos la obligación de ayudar a mejorar la situación a la que nos enfrentamos, conocer como se llevan a cabo los procesos al momento de ocurrir un desastre, esto debido a que muchas veces la reacción no es la adecuada y podemos desencadenar reacciones dentro de nuestro círculo familiar que perjudiquen o pongan en riesgo nuestra integridad física.

Proceso de gestión integral de riesgos y desastres



Figura 18

Este proceso es realmente difícil de asimilar debido a que hablamos de mucha información que no es amigable para toda la población guatemalteca, esto nos lleva a pensar en los niños y niñas guatemaltecas que son los futuros profesionales del país, ya que si desde este primer momento no se les brinda la información adecuada irán creando sus propios pensamientos sobre los desastres naturales y muchas veces estos pensamientos llegan a estar tan arraigados que se convierten en verdades para ellos, las cuales transmiten a sus futuros hijos y así se sigue creando una línea en la que el conocimiento real y verídico nunca fue transmitido o enseñado.

Para lograr esto debemos comprender como aprende un niño de manera más eficiente, una de las técnicas utilizadas son los juegos educativos que ayudan a que el niño absorba de mejor manera la información y esta no sea olvidada ya que se crea el recuerdo de lo que se vio o experimento.

Méndez (2009) afirma que:

“El juego es la expresión universal de los sentimientos, creación temores, inquietudes y curiosidades del niño para manifestar al mundo su presencia, es la actividad del niño que le sirve como instrumento de aprendizaje y lo integra al grupo.”(p.31)

Podemos deducir que la mejor manera de transmitir este conocimiento a un niño es por el juego ya que creamos una experiencia en él, algo diferente que no se acostumbra en la escuela o colegio en donde se maneja un entorno rígido en el que el profesor da la clase y el niño escucha, cuando logramos que el niño interactúe con la actividad despertamos su interés, así llegaremos a obtener mejores resultados no solo en el momento si no a largo plazo.

Un niño necesita sentirse seguro con su entorno esto lo ayuda a crear una mejor autoestima y a mejorar sus posibilidades de cumplir sus metas.

Debemos tomar en cuenta que no solo las personas de nuestro círculo más cercano tienen necesidades, las tienen todas las personas y en especial los niños, como diseñadores podemos lograr que esa información que puede

salvar la vida de niños, adultos y familias enteras, llegue de manera más eficiente ya que es nuestro deber como profesionales lograr una comunicación más eficiente y efectiva.

La información que se brinda a los niños de manera adecuada causa impacto en ellos ya que es normal que perciban los desastres como algo malo que solo les causa daño, son sucesos que no entienden, como consecuencia no saben cómo reaccionar ante ellos, al momento de ocurrir lo único que pueden sentir es temor, incertidumbre, pueden sentirse desesperados, inseguros, en peligro, sabemos que al momento de ocurrir un siniestro no podemos impedir que ocurra pero si podemos prever la situación por medio de información y así lograr que el niño entienda que está pasando, como debe reaccionar, como es la mejor manera de protegerse ante el suceso, que hacer antes, durante y después.

Lo que se quiere lograr es que los niños y niñas no se sientan desprotegidos y expuestos, ya que esto puede ocurrir en cualquier lugar en el que se encuentren, muchas veces no están cerca sus padres que son la figura que les da seguridad al momento de sentir temor.

Nuestro deber va más allá de crear un material educativo entretenido, bonito, vistoso e interesante, el trasfondo del tema es lograr que los niños puedan poner en práctica los consejos o recomendaciones que se les puedan brindar mediante los juegos que se desarrollaran acerca del tema desastres naturales, un niño reacciona a estímulos y es lo que se quiere lograr utilizando juegos interactivos que no se sienta obligado a recibir una clase sobre el tema que probablemente olvidara en un par de días, la experiencia que se le brindará tendrá el fin de que el niño pueda recordar y aplicar todo lo aprendido.

Cuando hablamos de un juego interactivo queremos lograr que los niños puedan participar en las actividades que se desarrollan, al mismo tiempo que aprenden sobre los temas que les son expuestos, ellos mismos lograrán que el juego avance para lograr la meta, agregando botones, vídeos de instrucciones, memoria, lotería, laberintos, actividades con las que están familiarizados.

Nuestra sociedad olvida rápidamente lo que pasa a través de los años con mucha facilidad en nuestro país año tras año ocurren deslaves, inundaciones, erupciones, se acumula más basura, entre otros sucesos, sin embargo parece que solo es importante en el momento en que es noticia y no tiene trascendencia más allá de un comentario o un lamento sobre las personas que sufrieron las consecuencias del suceso, no nos damos cuenta que puede ocurrir a cualquier de nosotros en cualquier momento sin embargo no nos preguntamos ¿Estoy preparado si ocurriera un siniestro a mi alrededor? ¿Puedo protegerme a mí y a mi familia en caso de ser necesario? ¿Se cómo reaccionar o a donde debo ir? Hasta que algo así no pasa a un ser querido o en nuestro propio círculo no tomamos conciencia de todas estas preguntas.

Esto nos lleva a reflexionar sobre él porque debemos esperar a que algo ocurra para estar preparados e informados, ya que si este conocimiento lo tuviéramos desde pequeños los daños serían menores y la conciencia sobre cómo podemos aportar sería más alta, es allí en donde notamos la importancia de desarrollar el proyecto ya que tenemos muy pocos antecedentes de actividades en las que se les informe a los niños sobre estos temas que parecen serios y duros de tratar pero que son una realidad que día a día golpea a nuestro país, un niño necesita de un adulto para poder adquirir toda esta información, de alguien que se preocupe y vele porque la información que llega a él sea verídica y confiable, entendemos que pretender hablar a un niño a la vez sería una tarea imposible, es allí donde surge la necesidad de materiales educativos que puedan ser utilizados para muchos niños.

Cambiar la manera de percibir un desastre en un niño es mucho más fácil que cambiarla en un adulto que ya tiene ideas o pensamientos que han estado hay por mucho tiempo, un niño tiene una mente más abierta para captar la información, si algo causa impresión o despierta su interés permanecerá a través de los años en él, es así como lograremos prever situaciones en las que ellos mismos se ponen en riesgo al no tener conciencia de los peligros a los que están expuestos o pueden exponerse.

La realidad siempre está allí

Cada proyecto desarrollado en diseño gráfico tiene necesidades diferentes, depende de diversos factores tales como grupo objetivo, tiempo en el que se desarrolla, necesidades de la institución o empresa para la que se trabaja, resultados que se quieren obtener, entre otras, al iniciar todo este proceso tomamos en cuenta que existen diversas teorías que podemos aplicar según lo que necesitemos en el proyecto que estamos realizando.

Esto nos lleva a pensar la manera en la que diseñamos, muchas veces no está fundamentado en ninguna técnica, tendencia o estilo, debido a esto se ha tomado de referencia el cubismo el cual surge en 1908 con él se inicia una nueva forma artística, no podríamos hablar de cubismo sin mencionar a Pablo Picasso, sus obras están presentes en museos y colecciones de toda Europa y del mundo.

Pablo Picasso dice:

“Vi que ya estaba todo hecho. Era necesario romper para hacer la propia revolución y volver a empezar de cero. Me obligué a ir hacia el nuevo movimiento. El problema es cómo pasar, cómo soslayar el objeto y dar una expresión plástica al resultado [...] Todo esto es mi lucha para romper con el aspecto bidimensional.”

Pensando en diseño basado en teorías se toma de base el cubismo que tiene características bien definidas que serán útiles al momento de desarrollar el proyecto y sus características de diseño tales como la utilización de un único plano, esa necesidad de salir de lo que normal a lo que estamos acostumbrados a ver, también tomamos en cuenta que el cubismo se divide en dos, cubismo analítico en el cual se crean pinturas basadas en planos geométricos rítmicos, cubismo sintético donde se simplifican las formas y elementos se presenta la esencia y características básicas de los elementos.

En el presente proyecto se busca tener esa estructura que ayude a que el juego este bien ordenado, esto con el fin de lograr que este sea comprensible, de fácil ejecución para los niños, pero que al mismo tiempo represente un reto al momento de realizar cada actividad que es mostrada.

La armonía que brinda el cubismo es ese elemento que se buscaba para lograr

que sea algo diferente pero evitando el desorden en el diseño, debido a que dentro del juego se desarrollan diversos temas como inundaciones, terremotos, deslaves, erupciones, basura, tornados entre otros, se necesita que cada aspecto lleve un orden ya que sin él sería imposible crear esa experiencia agradable para un niño, los gráficos que se desarrollan también tienen ese aspecto de videojuego que atrae mucho la atención de un niño ya que se percibe como un tema agradable y amistoso, un niño no tiende a relacionar un videojuego con la escuela, él lo ve como dos extremos opuestos, esto nos ayuda a que el tema tenga mayor aceptación y no se vea como algo negativo que le hace daño.

Teniendo claro que lo que se va a desarrollar es un juego interactivo en el cual debemos tomar en cuenta las siguientes características: el niño debe aprender algo en las distintas actividades, poder interactuar con el ordenador, estimular por medio de movimientos el aprendizaje, generar interés en lo que se presenta, las pantallas deben ir avanzando según las respuestas o si se logra una meta y no un videojuego los cuales normalmente no tienen un propósito educativo, en el cual los personajes son quienes avanzan caminan o saltan dentro del mismo, podemos entender que hay aspectos de un videojuego que podemos tomar y nos pueden ser útiles para desarrollar la trama de lo que se verá en pantalla, un videojuego puede tener diversos temas tales como lucha, estrategia, simulación, acción, deporte, carreras, aventura, rol; dentro de ellas la que interesa es la aventura ya que es un tema que realmente despierta el interés en un niño, ya que tiene emoción, suspenso, curiosidad por saber que pasara o a donde lo llevara todo lo que está realizando, es por esto que el proyecto estará basado en un tema de aventura desarrollando actividades en las que el niño pueda ir descubriendo su entorno, que herramientas necesita, quien puede ayudarlo cuando lo necesite, porque es importante que conozca todos estos aspectos.

Juegosfun (2017) afirma que:

“Los juegos de aventura son aquellos en dónde el protagonista sigue un sólo camino lleno de drama y acción, el camino del jugador ha sido diseñado específicamente para generar la sensación de la aventura y es lineal, es decir sigue una secuencia como en una historia; todos los elementos del juego sirven para apoyar esa particular historia que tiene que terminar en un gran final.”

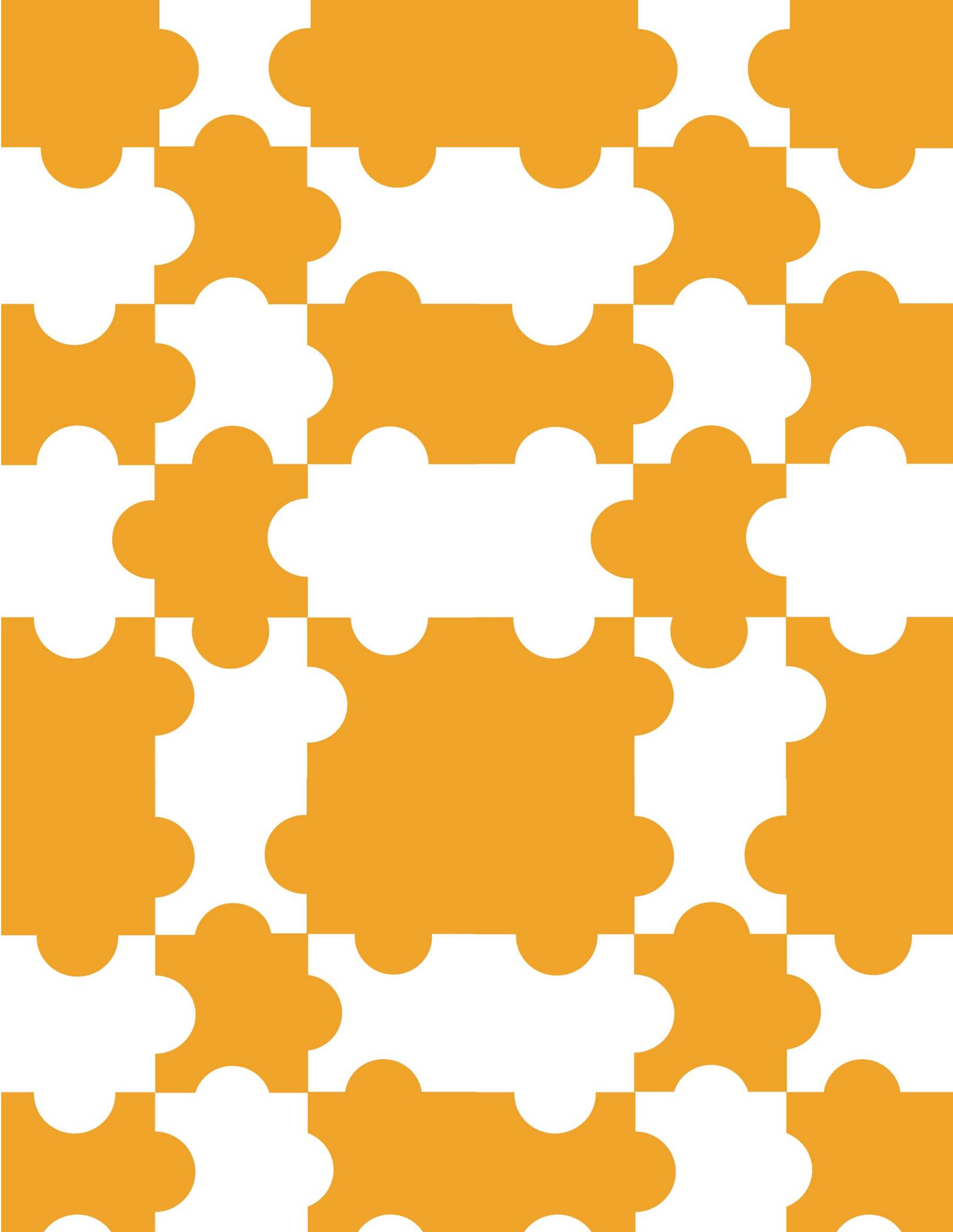
Vivimos en la época de la tecnología en donde un niño se siente mucho más atraído a los aparatos tecnológicos, crea mayor interés por conocer cómo funciona, que puede lograr con ello, ve a los adultos manejar estos aparatos y desde ese momento surge la inquietud de cómo puede involucrarse con la tecnología.

A pesar de que las teorías de diseño surgen hace muchos años no están peleadas con la tecnología, la mejor manera de encontrar el balance es uniendo corrientes que han sido utilizadas durante muchos años con los nuevos avances que ayudan a mejorar los procesos y hacerlos más eficientes, el cubismo alimenta de gran manera la forma y solución que se le da al proyecto ya que aporta un estilo distinto, con ritmo, armonía, simetría pero sobre todo orden.

David Hockney dice que:

“El cubismo no es abstracción, tiene que ver por el contrario con el mundo de lo visible, el mundo que nos rodea, el mundo concreto y que está ahí...”

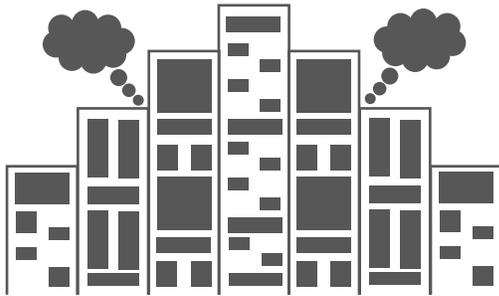
Reforzando y terminando de darle sentido a la relación que se creara entre el cubismo y el proyecto ya que hablamos en ambos casos la realidad que está allí, lo que realmente existe, que es lo que se quiere transmitir a los niños, todo lo que los rodea que siempre estará allí al igual que los peligros y tragedias, son algo que no podemos esconder ni disfrazar de ninguna manera, lo que se debe hacer es entender, aceptar y actuar para estar prevenidos, no sufrir más tragedias de las que por sí solas se viven al momento de ocurrir una tragedia en cualquier lugar de nuestro país.



Capítulo V

- *Definición creativa*
 - » *Elaboración del brief de diseño*
 - » *Recopilación de referentes visuales*
 - » *Descripción de la estrategia de las piezas de diseño*
 - » *Definición del concepto creativo y premisas de diseño*

Brief de diseño



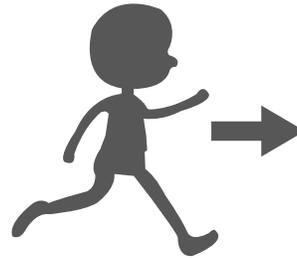
● Cliente

CONRED es una institución encargada de prevenir desastres naturales y reducir su impacto en la sociedad, coordina rescates, ayuda, rehabilitación y reconstrucción a los damnificados, también se encarga de evaluar situaciones de riesgo, para que esta información sea trasladada a la población guatemalteca así evitar daños mayores, también esto mejora las condiciones antes de que una tragedia ocurra para que la población en general este mejor preparada para reaccionar.



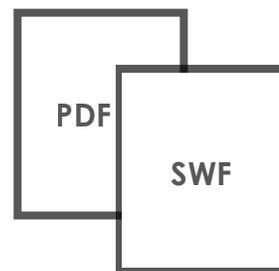
● Público objetivo

Para la realización del proyecto juegos interactivos CONRED brindo un grupo objetivo ya segmentado de niños entre 7 a 12 años de edad, principalmente del área urbana del país.



● Objetivo del proyecto

Diseñar juegos educativos que cambien la forma en que los niños y niñas perciben los desastres naturales, que permitan crear un efecto multiplicador en familias Guatemaltecas, para evitar que ocurran más tragedias y pérdida de vida humana.



● Formato o medio de difusión

El proyecto se desarrollara de manera digital, creando un archivo interactivo en donde los niños puedan jugar y aprender sobre desastres naturales.

Referentes visuales

Agrega2 Es una página en línea que muestra distintas actividades en las que los niños colocan objetos en su lugar, aprenden a vestirse, descubren errores entre otras actividades acompañados de una voz que los anima para que continúen.



Figura 19

Portal de educación zona alumnos primaria es una página con una serie de juegos y actividades dentro de las que se presentan vídeos, preguntas y respuestas, con una línea gráfica muy simple e ilustraciones sencillas pero claras de entender.



Figura 20

Estrategia de piezas de diseño

Dentro del tema de desastres naturales existen diversas formas de abordar el tema, pero al hablar de niños es un tema mucho más delicado ya que ellos son susceptibles a sentir temor hacia temas desconocidos o que ven que pueden causar mucho daño a su alrededor, los niños en la escuela están acostumbrados a jugar con su maestra, con compañeros, en casa con sus padres, hermanos, primos, etc, los juegos para ellos son algo positivo. Por eso le damos suma importancia a enseñar jugando.

La manera en que se transmite la información es de una manera interactiva en la que los niños participan en juegos, actividades, preguntas, van desencadenando acciones dentro del juego y al mismo tiempo aprenden sobre los temas de interés, se desarrollan siete temas con los que CONRED trabaja los cuales serán el foco de atención, Inundación, deslizamiento, erupción volcánica, incendio forestal, terremoto o sismo, basura y huracán, cada tema contiene concepto, recomendaciones al momento de suceder el evento, dos preguntas, un juego y un sabías que el cual contiene datos curiosos sobre el mismo.

Dentro de los juegos que se desarrollan tenemos lotería, memoria, dos laberintos, colorear, rompecabezas y limpiar el parque, todas con el fin de recalcar lo que se ha aprendido, dentro del juego se cuenta con la narración de las actividades para hacer más atractivo el material, también como una alternativa a las instrucciones se tienen videos que explican cada juego.

Se tiene la interacción en algunas secciones de Gillo el armadillo ya que también se desea posicionar en la mente de los niños para que lo empiecen a reconocer como el personaje que ayuda a CONRED.

Concepto creativo

Al momento de realizar un proyecto la primera parte creativa necesita de un concepto creativo que acompañe a toda la propuesta que se realizará, esto ayuda a tener una guía de hacia donde queremos llevar el proyecto, esta es una etapa bastante temprana del proyecto en el que aun no tenemos decidido ningún elemento gráfico, solo estamos pensando en cual es la mejor forma de desarrollar el proyecto, la concepción de un buen concepto tiene como resultado una buena gráfica en la que todo es coherente.

En este caso se desarrollaron tres técnicas creativas; relaciones forzadas, retórica y sustitución.

•Relaciones forzadas

- | | |
|---------------|------------------|
| • Miedo | • Acciones |
| • Información | • Consecuencias |
| • Desastres | • Circunstancias |
| • Daños | • Pánico |
| • Inquietud | • Diversión |
| • Inseguridad | • Juegos |

Ideas

- La diversión es mejor que el miedo
- Los juegos pueden evitar desastres
- Mis acciones tienen consecuencias
- Si entro en pánico los daños serán mayores

* Mis acciones tienen consecuencias

Una mentalidad en la que el niño sabe que si actúa con tranquilidad las consecuencias serán buenas y que si no lo hace podrían haber daños mayores en su entorno.

• Retórica

- Emoción
- Meta
- Suspense
- Retos
- Acertijos
- Naturaleza
- Obstáculos
- Recompensa
- Búsqueda
- Aventura
- Temor
- Competencia

Frases

- Me emociona proteger a mi familia
- Hagamos las paces con la naturaleza
- No es una competencia con la naturaleza
- La búsqueda tiene su recompensa

* Mi amiga la naturaleza

Esto solo sucede cuando logramos entender que la naturaleza no está en nuestra contra, son sucesos que se dan dentro de ella y que debemos aprender a sobrellevar como también a no provocarlos

• Sustituir

Una palabra o acción con otra

- Miedo por conocimiento
- Pánico por tranquilidad
- Tragedias por prevención
- Inseguridad por confianza
- Aprender por expandir

Ideas

- Al conocer venzo el miedo
- Yo soy mi propio héroe
- Los siete mosqueteros
- El miedo provoca tragedias

* Yo soy mi propio héroe

Con lo que se busca que cada niño sienta que es capaz de protegerse y proteger a su familia de las situaciones adversas a las pueda estar expuesto, que sepa que puede ser como los personajes que ve en las caricaturas que salvan a los demás.

Validación del concepto creativo	Mis acciones tienen consecuencias	Mi amiga la naturaleza	Yo soy mi propio héroe
Refleja una actitud positiva ante las situaciones de desastres	1	3	3
Da un mensaje que brinde seguridad en los niños	1	3	3
Puede verse reflejado gráficamente	2	2	2
Es memorable	2	3	2
Es sencillo	1	2	2
Es amigable para ser entendido	1	3	1
Puede vincularse con juegos interactivos	3	2	3
Nos transmite algún beneficio	1	3	2
Total	12	21	18

Concepto elegido: Mi amiga la naturaleza porque refleja una actitud positiva ante la situación, transmite seguridad a los niños, podemos reflejarla gráficamente de manera efectiva, es sencillo. Es el concepto que obtuvo un mayor puntaje sobre las otras dos propuestas y será la guía para realizar el proyecto.

Premisas de diseño

1. Aspecto estético

Dentro de los juegos interactivos que se desarrollaran el cubismo jugara un papel muy importante, ya que dentro del cubismo se representaba la realidad por medio de figuras geométricas, en el cubismo se optó por una paleta de color más monocromática (grises, verdes y marrones) esta propuesta se tomara pero sin acatar al pie de la letra el uso del color, ya que el color verde enriquecerá el diseño debido a que hablamos de naturaleza y que mejor que el color verde para representarla, sin embargo utilizaremos una paleta en donde tengamos contrastes para hacer entretenido dinámico y atractivo el diseño. Se trataran los objetos desde la formas básicas que los hacen lo que son y permiten al niño reconocerlos como tal, dentro del cubismo se renuncia a la sensación de profundidad este aspecto será tomado pero de una manera en que la perspectiva no exista pero si el uso de fondos que le den contexto a cada escenario presentado dentro del juego.

2. Aspecto didáctico

El material que se desarrollara es de carácter pedagógico, dentro del mismo se expondrán conceptos, dibujos animados, información interesante, preguntas, lecciones aprendidas, también se contara con espacios de sabias que, esto para lograr que el niño vea la actividad como un proyecto interesante y no académico al cien por ciento, ya que un niño se aburre con facilidad de realizar la misma actividad, toda esta información estará avalada por la institución para la que se está trabajando (CONRED) quienes han transmitido esta información a los adultos en forma de infografías por medio de redes sociales, las preguntas que se realizaran irán avanzando conforme el niño contesta, si tenemos algún error en la respuesta no se mostrara como tal ya que un niño puede percibir de manera equivocada tal equivocación, se desarrollara la respuesta correcta a manera de recordatorio para el niño de lo que si debe hacer en caso de ocurrir algún siniestro.

3. Aspecto morfológico

El mensaje que se quiere enviar a los niños cumplirá una función formativa ya que se tomara en cuenta la edad, psicología, escolaridad y necesidad de los niños para el diseño del juego interactivo que se desarrollara, todos los

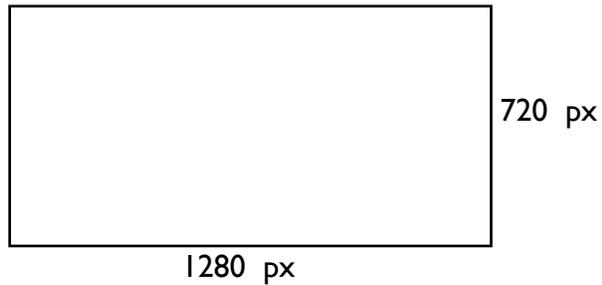
desastres serán representados en manera de iconos de manera simbólica ya que se apegan a la realidad como a sus principales características para poder distinguir uno del otro, se utilizara como recurso la connotación de los objetos pero de una manera monosémica ya que no queremos confundir a los niños con los conceptos que les serán brindados. Se utilizara la simplicidad en las ilustraciones pero sin caer en un diseño minimalista, se busca que los niños tengan presentes los rasgos principales de cada objeto o desastre pero sin llegar a ser complejos.

4. Aspecto sintáctico

Dentro del juego interactivo se utilizaran planos descriptivos para dar contexto por medio de planos generales en los cuales se muestre el entorno de los siniestros que pueden ocurrir, la utilización de ángulos frontales para lograr que el interés esté en el siniestro, que el fondo no robe protagonismo, dentro de las pantallas que se desarrollaran para el juego se utilizara la ley de tercios en todo momento para darle dinamismo y evitar que los objetos se vean estáticos o demasiado repetitivos debido a la cantidad de pantallas que tendrá el juego. El sistema de registro cromático a utilizar es RGB debido a que el proyecto es un material interactivo que únicamente será utilizado en medios digitales y no será impreso en ninguna de las etapas del mismo, la paleta de colores a desarrollarse estará basada en colores fríos como el verde y el azul que estimulan la tranquilidad, naturaleza, seguridad, salud pero dándole dinamismo con tonos en anaranjado ya que estos tonos estimulan el aprendizaje, diversión y llaman la atención. La iconografía que es mejor aceptada y puede ser más amigable es la de personificación para darle a los niños tranquilidad, seguridad y acabar con el miedo que les puede provocar hablar del tema. El formato que se utilizara es la resolución de pantalla 1280X720 píxeles que es la más utilizada para ser vista al cien por ciento en la mayoría de pantallas siendo un formato horizontal. En cuanto a tipografía la más adecuada para niños será la sans serif ya que tiene figuras más simples, buscando las tipografías con formas redondas, hablando de geometría ya que es con lo que los niños están familiarizados.

Formato:

El tamaño que se utiliza estará medido en píxeles ya que el proyecto esta diseñado para ser un medio digital de 1280X720 píxeles por ser un tamaño que se adapta bien a los diferentes tamaños de monitores.



Paleta cromática:

Se utilizan colores fríos, pero dándole interés integrando un color de contraste como lo es el anaranjado que siendo un color cálido crea la atención que necesitamos y rompe con los tonos fríos.

El azul es un color que transmite calma y equilibra la paleta cromática.



El verde para traer al diseño la naturaleza, el entorno y todo lo natural que rodea a un niño día a día.



El celeste inspira confianza, autoridad y confianza.



El anaranjado es un color vivo que da alegría a los ambientes y llena de energía, estimula la creatividad.

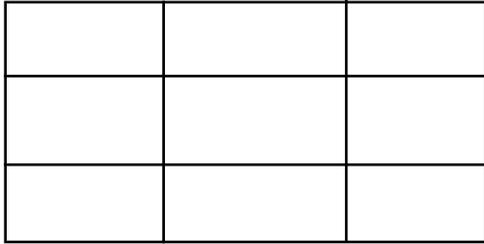


Tipografía:

Se utilizan dos tipografías para crear dinamismo dentro de la pantalla como para hacer la diferencia entre titulares y cuerpos de texto.

Open Sans (cuerpo de texto)
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 ! "
\$ % & / () = ' ? i ç " ' * + { } [] . : ; , < >

Just tell me what (titulares)
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 ! " # \$ % & / () = ' ? i ç " ' *
+ { } [] . : ; , < >

**Retícula:**

Dentro de las pantallas se utiliza la ley de tercios para lograr un diseño equilibrado y no desordenado, en donde los elementos tengan el orden e importancia necesaria como para crear un equilibrio en la composición.

**Ilustración:**

La ilustración utilizada es una mezcla entre flat design e ilustración geométrica en donde se resaltan los rasgos distintivos de cada elemento que permiten que identifiquemos que es cada uno y los niños los puedan reconocer.

5. Aspecto semántico

En cuanto al significado connotativo del juego interactivo a desarrollar se utilizará el recurso estilístico de la personificación ya que se han realizado las ilustraciones añadiendo rasgos como ojos y boca, esto para hacer amigable y darle un tipo de personalidad a cada uno de los siniestros que pueden ocurrir, ya que un niño está acostumbrado a ver personajes de caricaturas que tienen vida e interactúan con ellos o con los otros personajes del programa, queremos dar ese aire de confianza y cercanía del niño con los personajes del juego que son los siete principales siniestros que serán tratados dentro del proyecto. El recurso lingüístico a utilizar es el de las frases hechas debido a que podemos implementar frases o refranes referentes a tragedias o hechos que han ocurrido en el tiempo con el que los niños están familiarizados y entienden con facilidad.

Finalistas para convertirse en la mascota de CONRED



Características

La presencia es indicador de salud

Su actividad física se da mas durante la noche

Agudeza de sus sentidos del olfato y el oído

Habilidades para correr, trepar árboles y moverse agazapado

Excelentes nadadores



Características

Puede cubrirse de las amenazas gracias a su caparazón

Su caparazón funciona como una armadura

Puede convertirse en bola y cubrirse

Se adapta a su entorno al encontrarse en una situación de frío

Llamativas orejas ovaladas

ELEGIDO



Justificación

Un armadillo es un animal que se encuentra dentro de la fauna guatemalteca, tiene rasgos muy distintivos como la forma de la trompa, sus orejas ovaladas, sus patas y en especial su caparazón.

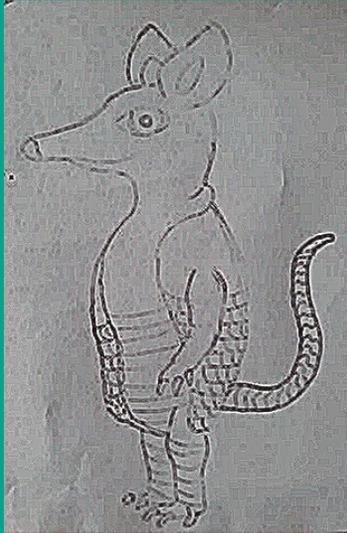
Las cualidades de este mamífero son las que lo hacen perfecto para representar en el las cualidades necesarias para sobrevivir a situaciones adversas, es capaz de defenderse de cualquier depredador con su caparazón que funciona como una armadura, lo que cada niño y adulto necesita para poder reaccionar de manera adecuada ante un desastre natural, si tenemos las herramienta y conocimientos necesarios podremos salir bien librados como el armadillo de situaciones que van en contra, un armadillo puede sobrevivir a climas fríos enterrándose en la tierra lo que nos hace reflexionar sobre como podemos albergarnos o en donde debemos situarnos al momento de ocurrir algún siniestro.

Mascota desarrollada en plasticina



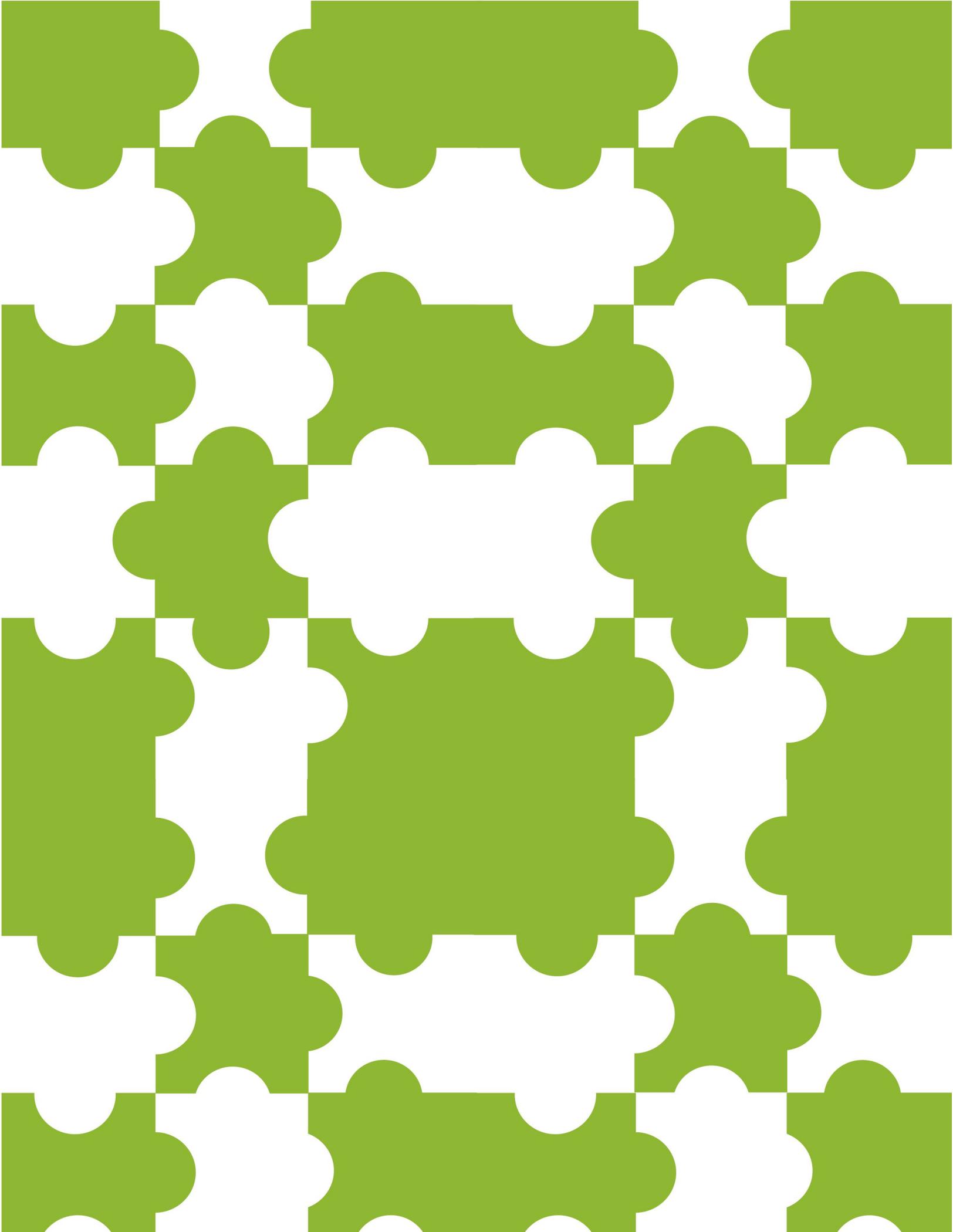
Técnica utilizada para desarrollar de mejor manera las vistas del personaje y poder dar una idea 360°

Primera fase de bocetaje



Elementos a implementar en la mascota
los cuales son necesario en una mochila de 72 horas





Capítulo VI

- *Producción gráfica y validación de alternativas*
 - » *Nivel 1 de visualización*
 - » *Nivel 2 de visualización*
 - » *Nivel 3 de visualización*
 - » *Fundamentación de la propuesta final*
 - » *Lineamientos para puesta en práctica*
 - » *Presupuesto*

Nivel I de visualización

El primer nivel de visualización o bocetaje fue realizado a mano, con lápiz y papel, tratando de plasmar el concepto que se está trabajando que es mi amiga la naturaleza.

Las piezas que fueron evaluadas son las pantallas que tendría dentro el juego interactivo, las principales como el menú, la información, botones, fondos.

I. Pantalla de inicio

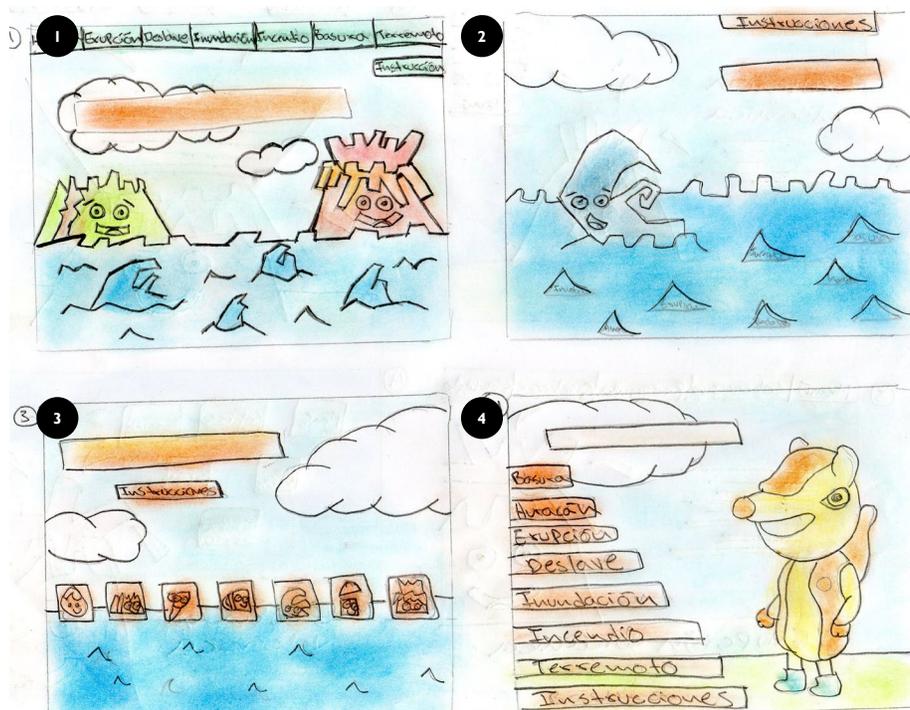


Figura 21

Estos son los bocetos de la pantalla principal, en el número 1 se muestra la unión de varios de los eventos con botones en la parte superior, para transmitir el concepto de unión y amistad. En el número 2 se muestra un escenario más simple en donde las olas conforman el menú. En el número 3 mostramos algo más interesante al colocar como botones el icono de cada uno de los eventos. En el número 4 la intervención de la mascota Gillo ya que se trata de posicionar en la mente del niño.

2. Elección de cada tema

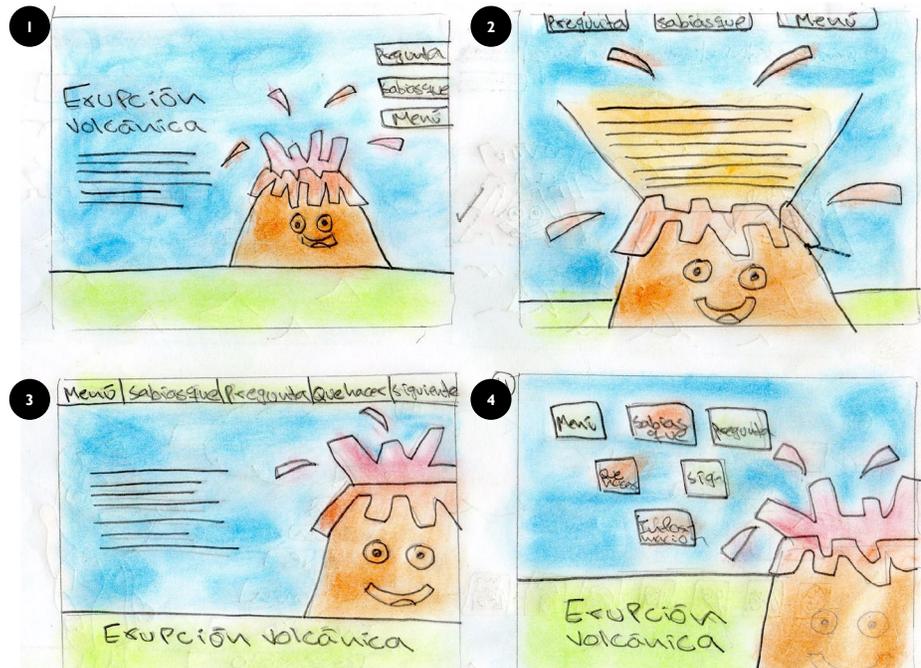


Figura 22

Esta sería la pantalla que se mostraría al hacer clic en alguno de los temas. 1 el evento con su respectiva información y botones para continuar al sabias que, pregunta o regresar al menú. 2 el contenido va saliendo del evento para mostrar la información. 3 el titular es lo principal para que puedan relacionar la imagen con el tema. 4 Algo mas divertido sin tanta estructura en el con información en varios lugares de la pantalla.

3. Pregunta o dinámica

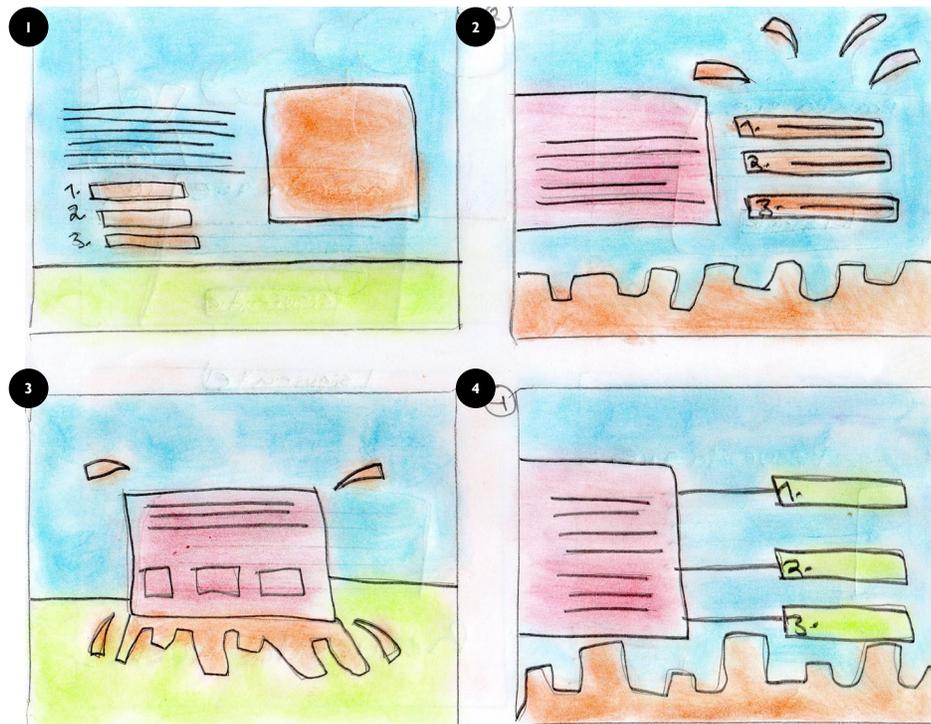


Figura 23

Esta sería la pantalla para mostrar las preguntas a desarrollar para el juego. 1 resaltar el evento en el que estamos y que hacer en caso de que suceda. 2 integrar un elemento como lava o agua que son distintivos de algunos eventos. 3 de la caja de respuestas sale lava, agua u otro elemento del siniestro para hacerlo mas vistoso. 4 las respuestas se ven unidas a la pregunta pero solo una de ellas es correcta.

4. Sabías que...

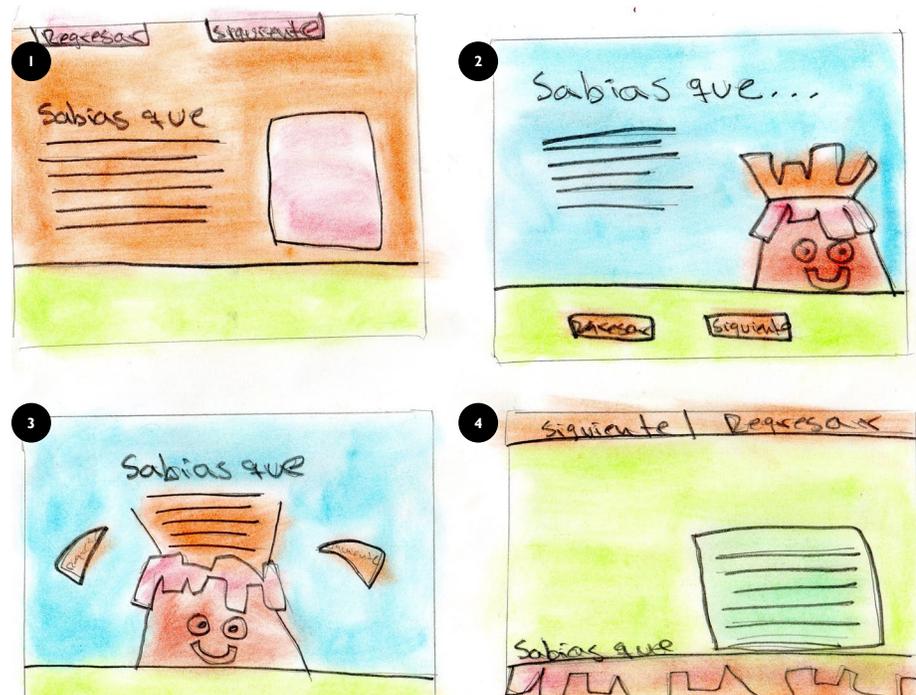


Figura 24

En esta pantalla se mostrara un sabías que, que consta de datos curiosos sobre el evento que estamos viendo en ese momento. 1 seguimos con la línea que se a venido trabajando con imagen del lado derecho y texto del lado izquierdo. 2 los botones se colocan de manera mas visible para no confundir a los niños. 3 la información sale del siniestro para ser vista por todos. 4 algo mas simple en donde lo importante es la información.

4. Recordatorio

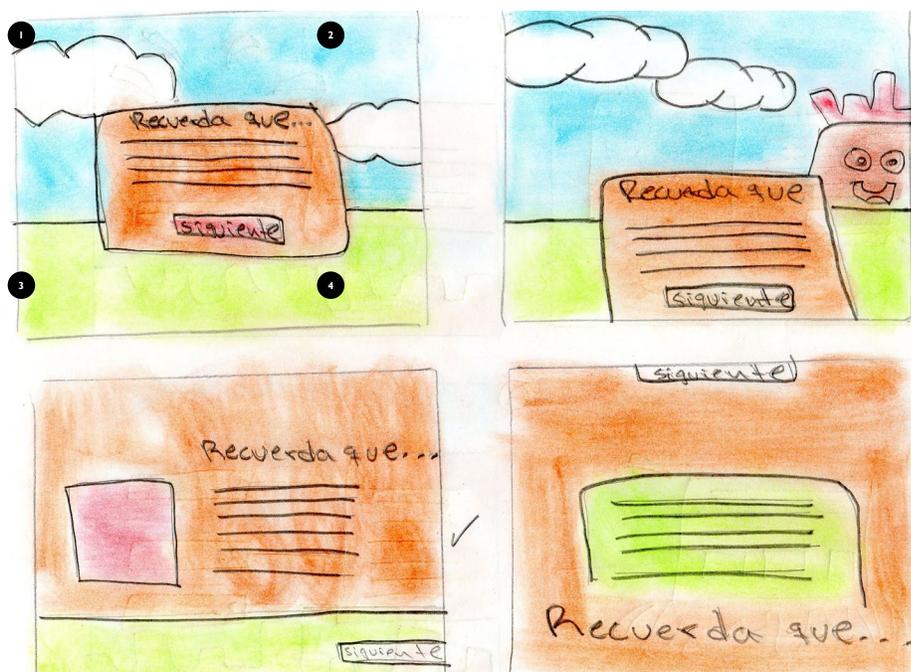


Figura 25

Aquí se mostrara un mensaje recordando lo aprendido si en algún caso el niño llegara a contestar de manera equivocada. 1 el mensaje es claro sobre cual fue el error. 2 se muestra el evento de fondo para recordar de que hablamos. 3 mostramos un poco de textura de el evento y la información. 4 se muestra unicamente la información.

Primera validación

Es importante validar cada fase de bocetaje o visualización de las piezas a desarrollarse en un proyecto, esto nos ayudará a que el resultado sea más eficaz y eficiente.

Esta validación se llevó a cabo con 10 compañeros de estudio de la misma carrera. Muestra: hombres y mujeres de 22 a 25 años, estudiantes de 10mo. semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Metodología: se mostraron los bocetos hechos a mano y pintados con crayón a los participantes, se les presentó una matriz de evaluación en donde debían elegir el boceto que

Matriz				
	1	2	3	4
Concepto				
Color				
Composición				
Simpleza				
Fijación				
Total				
Validación compañeros de clase bocetos a mano				

Resultados				
	1	2	3	4
1. Pantalla de inicio	43	23	49	67
2. Elección de tema	84	23	22	46
3. Pregunta	22	47	23	93
4. Recordatorio	66	67	24	25
5. Dato curioso	45	88	48	--
Muestra de 10 compañeros diseñadores y diseñadoras				

Luego se realizó la suma de puntos que obtuvo cada una de las propuestas para evaluar cuál sería digitalizada.

Pantalla 1: Opción 4

Pantalla 2: Opción 1

Pantalla 3: Opción 4

Pantalla 4: Opción 2

Pantalla 5: Opción 2

Nivel 2 de visualización

El segundo nivel de visualización ya es una versión digitalizada mucho más avanzada que en la primera fase, ya que se presentará con expertos en el tema tanto en la institución como a diseñadores gráficos.

Las piezas que fueron evaluadas son las pantallas que tendría dentro el juego interactivo, las principales como el menú, la información, botones, fondos, animación de botones y demás contenido.

I. Pantalla de inicio



Figura 26

Una pantalla en donde se decidió omitir botones y solo colocar uno ya que es necesario que los niños realicen las actividades en orden para que pasen por todas las preguntas.

2. Elección de cada tema



Figura 27

Se realizaron iconos para definir cada una de las instrucciones a seguir en caso de ocurrir un siniestro para hacer mas interesante la composición.

3. Pregunta o dinámica

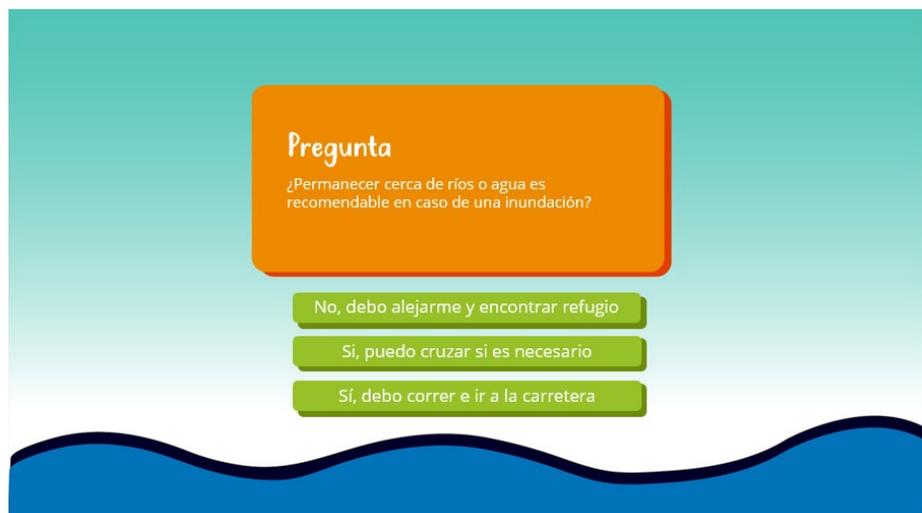


Figura 28

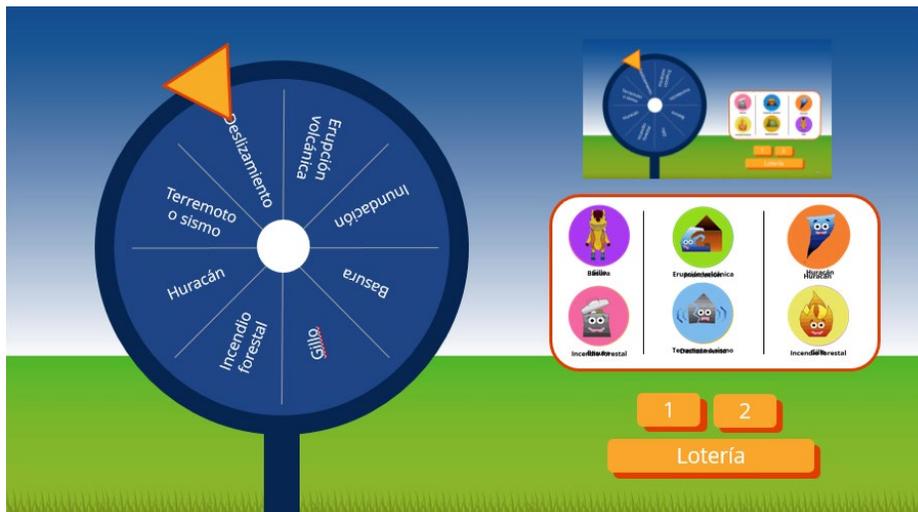


Figura 29

Para los juegos a desarrollar se tomo en cuenta que un niño se aburre fácilmente entonces se desarrollaron actividades para la diversión y aprendizaje y las preguntas para tener una idea de si los temas fueron absorbidos por los niños.

4. Sabías que...



Figura 30

En esta pantalla se muestran datos curiosos de cada evento agregando un poco de animación al evento del cual hablamos.

4. Recordatorio



Figura 31



Figura 32

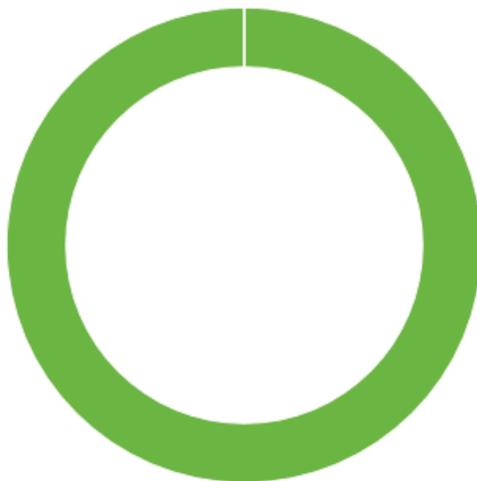
Se realizaron pantallas para felicitar o alentar al niño a intentarlo de nuevo ya que un niño siempre espera un reconocimiento al hacer bien las cosas.

Segunda validación

Esta validación se llevo a cabo con expertos en el tema. Muestra: hombres y mujeres de 25 a 40 años, autoridades el área de comunicación social de conred, diseñadores gráficos.

Metodología: se mostró un archivo power point en donde ya funcionaban por completo las animaciones y juegos a ser integrados para que se pudiera tener la experiencia completa, así tener mejor retroalimentación de los temas.

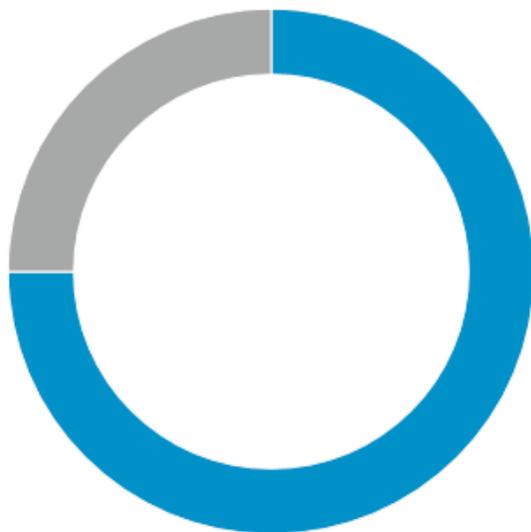
Se realizo la validación de las cinco pantallas de juego antes mencionadas por medio de una encuesta.



■ Si, son acordes ■ Son aburridos ■ No, no están bien elegidos

Considera que los colores del material son acordes para niños (7 a 12 años).

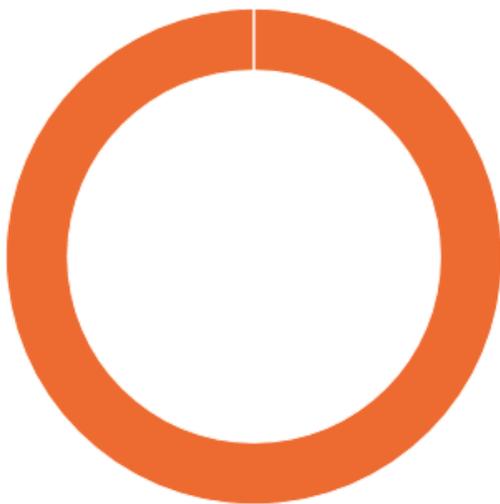
El 100% de los expertos coincidió en que el material es acorde cromaticamente hablando para nuestro grupo objetivo dato que nos sirve para confirmar que lograremos captar la atención de los niños para que no les resulte aburrido.



■ Evidente ■ No se nota la diferencia ■ Poco evidente

La diferencia entre titulares y contenido de cada diapositiva es...

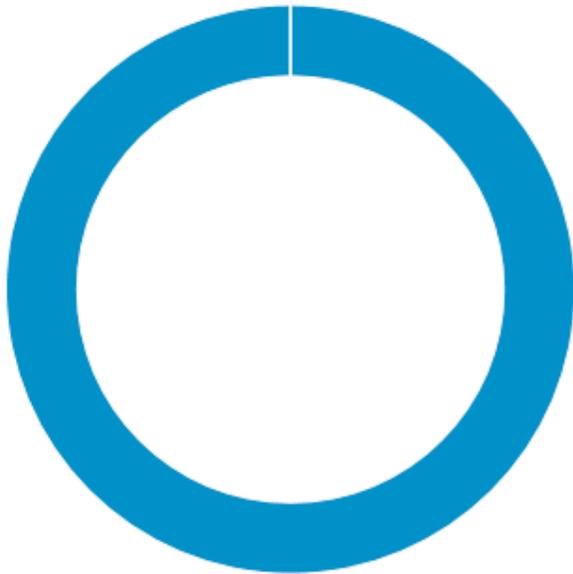
El 75% respondió que es evidente la diferencia entre titulares y contenido, ese 25% nos indica que en algunas pantallas la diferencia es poco evidente lo que se tomará en cuenta para la revisión de pantallas en las que el título se pierde u otro elemento le resta protagonismo.



■ Rápidamente ■ Algunas son difíciles ■ No entiendo ninguna

Comprende todas las instrucciones del juego.

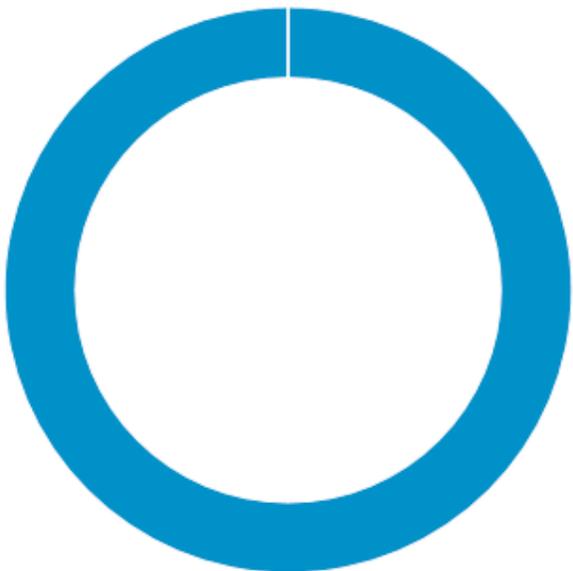
El 100% de los expertos coincidió en que algunas de las instrucciones son difíciles de entender por lo cual se tomó la decisión de omitir el texto en las instrucciones y cambiarlo por un vídeo en donde se demuestre que hay que hacer en cada actividad.



■ Suficientes ■ Falta información ■ Es demasiada

Considera que la información y preguntas desarrolladas son:

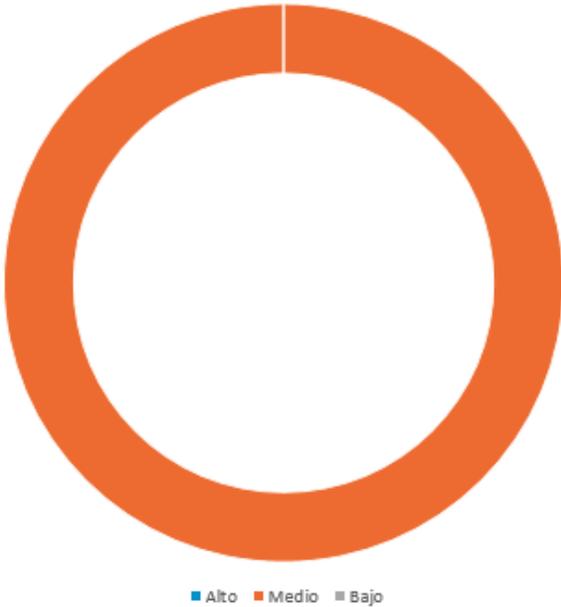
El 100% de los expertos indico que el contenido del juego es suficiente, lo que nos indica que existe un balance entre lo que se debe saber y la falta de información de los temas tratados.



■ Efectivamente ■ Es incorrecta ■ Causa temor

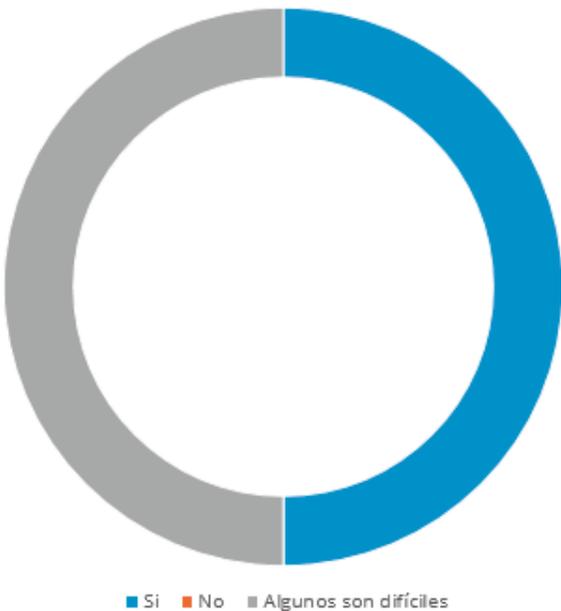
Considera que la forma de abordar el tema es adecuada para niños y evita el miedo:

El 100% de los expertos coincidió en que el tema se aborda de manera adecuada, lo que nos indica que el concepto se ve reflejado ya que no transmite temor o daño el juego desarrollado.



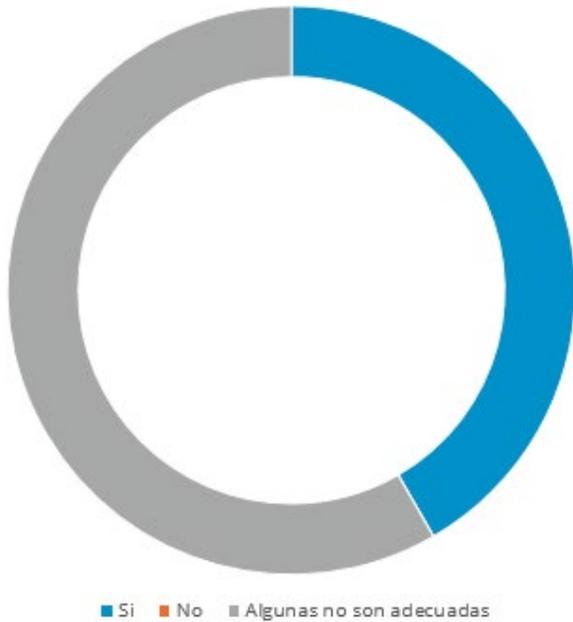
Considera que el nivel de dificultad de las preguntas es:

El 100% de los expertos coincidió en que el nivel de dificultad de preguntas es medio, lo que se quería lograr ya que no queremos que el niño se sienta como en un examen pero tampoco que la pregunta no cumpla la función de verificar el aprendizaje.



Los botones para activar animaciones y jugar son fáciles de identificar y utilizar:

La respuesta estuvo dividida en un 50% con respuesta si y el 50% de que algunos botones son difíciles de identificar, por lo que se realizó el cambio de hacer un poco mas grandes los botones y de ser colocados al centro, no como estaba a un inicio en el costado inferior derecho, también se incluyó una flecha que parpadea para indicar que deben hacer clic.



Considera que las ilustraciones son adecuadas y entendibles:

El 33% de las respuestas nos indicó que algunas ilustraciones no son adecuadas, por lo que se decidió cambiar el icono de inundación ya que confundía, se omitió en la pantalla de la limpiar el parque el teléfono celular ya que podía enviar un mensaje erróneo a los niños.

Nivel 3 de visualización

En este nivel de visualización ya se tiene el pdf funcionando al 100%, todos los botones, iconos, animaciones están terminados, en la reunión con CONRED se reviso e hicieron sugerencias y cambios en cuanto a contenido, animación de elementos y observaciones de jerarquía visual, que son lo últimos cambios a ser implementados para proceder a realizar la validación con el grupo objetivo.



Figura 33



Figura 34

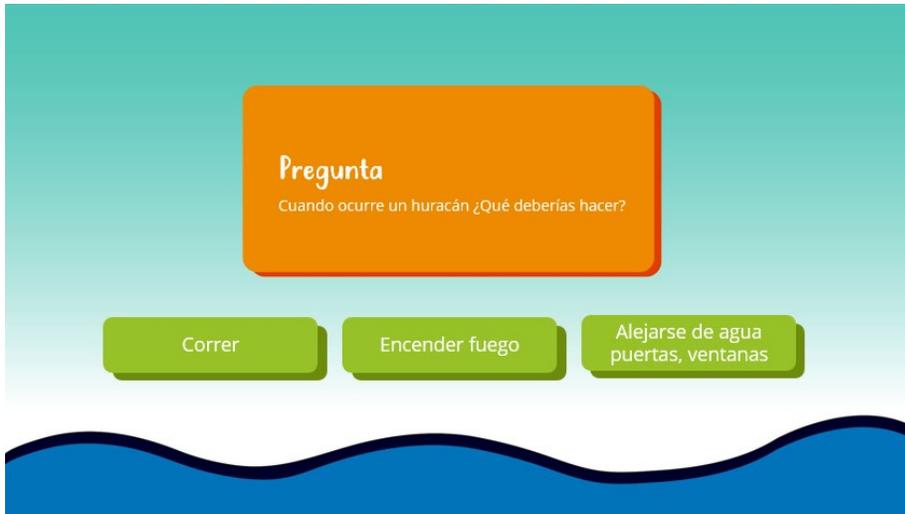


Figura 36



Figura 37



Figura 38

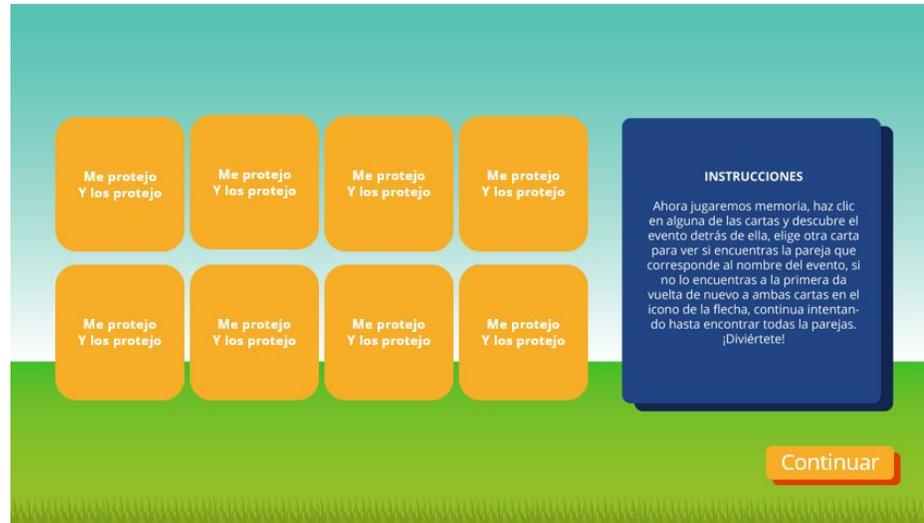


Figura 39



Figura 40



Figura 41

Fundamentación de la propuesta final

Composición visual:

Refleja confianza, alegría, evitando utilizar elementos que provoquen miedo en los niños, agregando movimientos característicos de los eventos pero haciéndolo divertido para que los niños comprendan pero no tengan la idea que es algo que solo existe para hacerles daño.

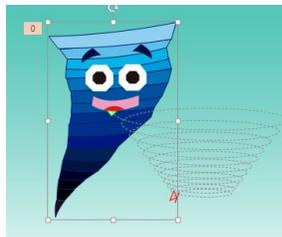


Figura 42



Figura 43

Formato:

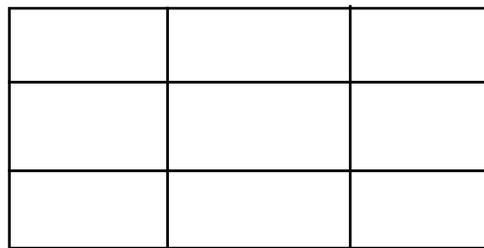
Debido a que hablamos de un juego interactivo hablamos de un tamaño de 1280X720 píxeles, el archivo final que se presenta es un editable en power point habilitado para macros y una presentación de power point habilitada para macros, esto debido a que la parte de ilustración se realizó en Illustrator pero la parte de programación y animación es realizada en un power point por ser un programa más amigable y donde el resultado final será menos pesado.



Figura 44

Retícula:

Utilizamos la ley de tercios enfocando la atención a ciertos puntos para crear un diseño equilibrado.



Código cromático:

El sistema utilizado es RGB ya que utilizaremos el proyecto en pantallas.



Código tipográfico:

Titulares:

Just tell me what una tipografía manuscrita, informal y amigable.

Variantes:

Regular

Italic

Just tell me what
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 ! " # \$ % & / () = ' ? ¡ ¢ ¢ ¢
* + { } [] . : ; , < >

Cuerpo de texto:

Open Sans una tipografía Sans serif, con un estilo limpio, trazos rectos y uniformes.

Variantes:

Light

Light Italic

Regular

Italic

SemiBold

SemiBold Italic

Bold

Bold Italic

ExtraBold

ExtraBold Italic

Open Sans

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 ! " # \$ % & / () = ' ? ; : , < >

Ilustración:

Fue realizado a mano, son ilustraciones tipo flat design mezclado con geometría que representa el cubismo, los iconos realizados fueron los que representan a cada siniestro, las recomendaciones para cada uno de ellos como las respuestas a las preguntas.







Conserva la calma



Aléjate de puertas y ventanas



Aléjate del agua



No encender fuego, utiliza linterna

Recomendaciones





Escucha las noticias en una radio portátil



Aléjate de cables eléctricos caídos



Aléjate de ríos crecidos, evita caminar cerca



Busca albergue temporal si tu casa está en riesgo

Recomendaciones





No cruces el área afectada



Ten lista tu mochila de 72 horas

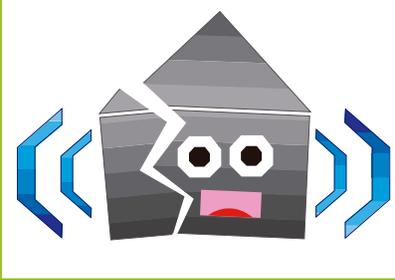


Mantente informado en las noticias



Permanece en lugares altos, lejos del deslizamiento

Recomendaciones





Agáchate y cubre tu cabeza



Aléjate de postes y cables eléctricos



Colócate en alguna de las esquinas de la casa



Aléjate de ventanas y escaleras

Recomendaciones





No acercarse al lugar donde sucedió un incendio



Avisa a las autoridades si se inicia un incendio al teléfono 1566



Al hacer una fogata, estar lejos de cosas que puedan arder



Si ya se inició un incendio aléjate del área

Recomendaciones





No tirar basura en la calle



Utiliza vidrio en lo que sea posible, es mejor para el ambiente



Recicla la basura en tu casa y en la escuela



Reutiliza el papel y cartón hasta donde sea posible

Recomendaciones

Jerarquía visual:

Se le da importancia a la ilustración del siniestro, luego al titular o nombre del siniestro, luego se va desencadenando el concepto del mismo y recomendaciones en caso de ocurrir el evento.

En el área de preguntas tenemos como prioridad la pregunta y luego los iconos que representan las posibles respuestas.

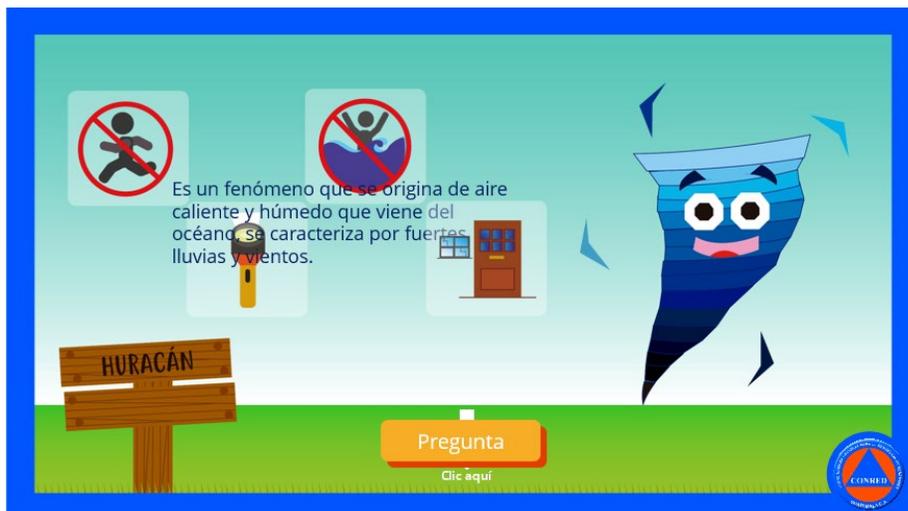
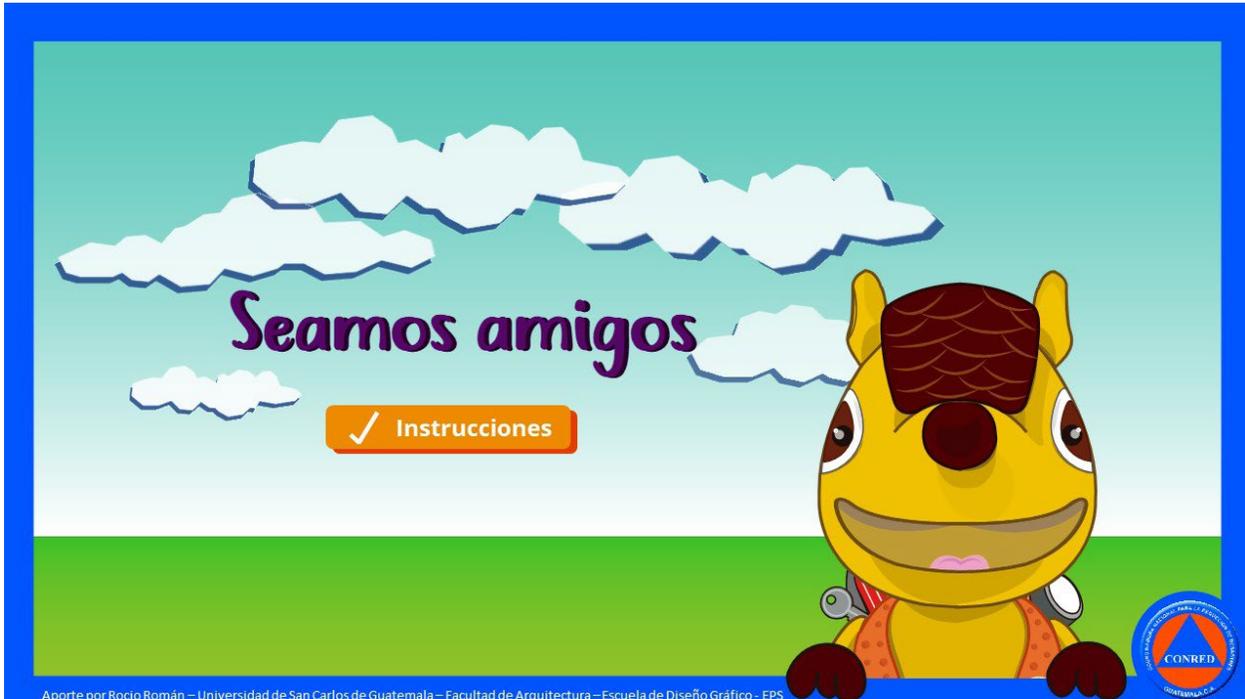


Figura 49



Figura 50

Propuesta final



Aporte por Rocío Román – Universidad de San Carlos de Guatemala – Facultad de Arquitectura – Escuela de Diseño Gráfico - EPS

Figura 47



Aporte por Rocío Román – Universidad de San Carlos de Guatemala – Facultad de Arquitectura – Escuela de Diseño Gráfico - EPS

Figura 48

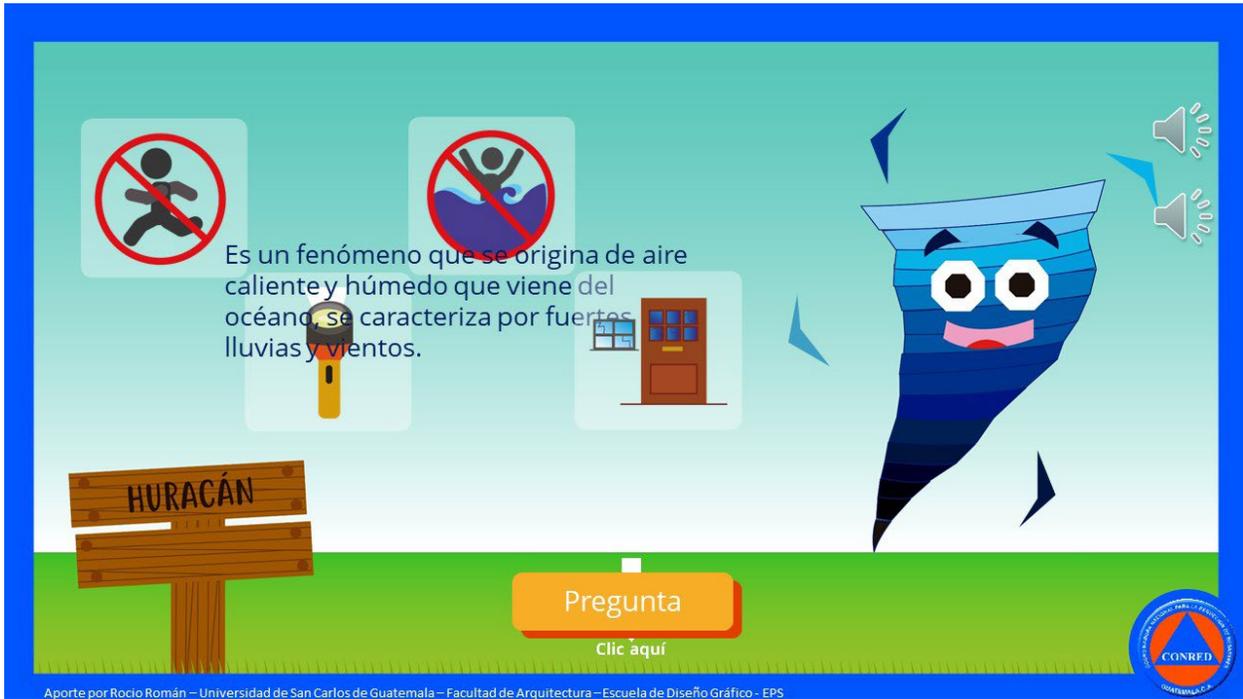


Figura 49

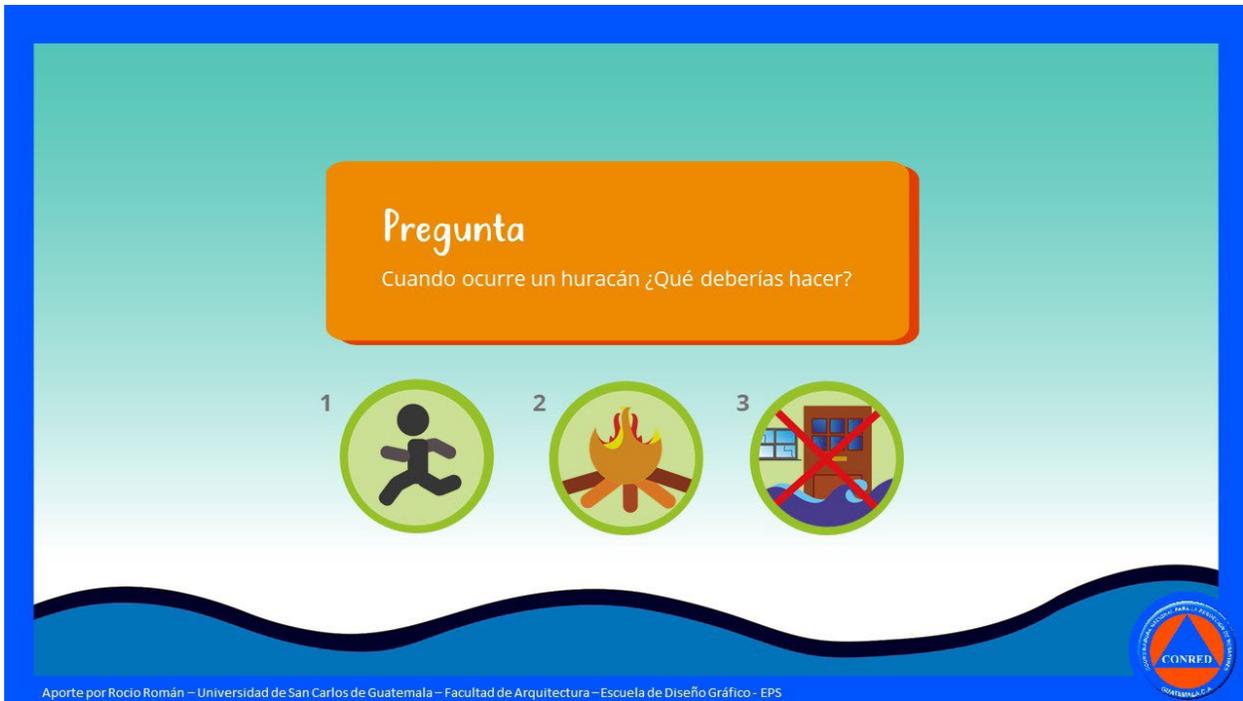
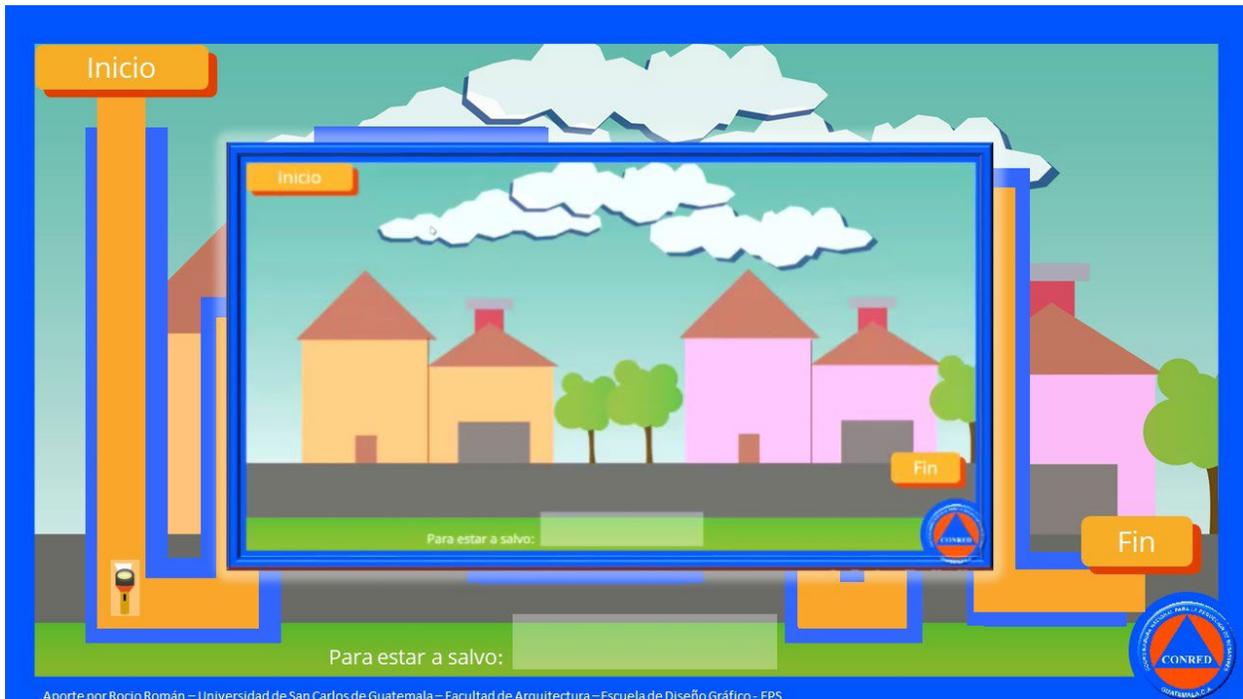


Figura 50



Aporte por Rocio Román – Universidad de San Carlos de Guatemala – Facultad de Arquitectura – Escuela de Diseño Gráfico - EPS
 Figura 51



Aporte por Rocio Román – Universidad de San Carlos de Guatemala – Facultad de Arquitectura – Escuela de Diseño Gráfico - EPS
 Figura 52



Figura 53

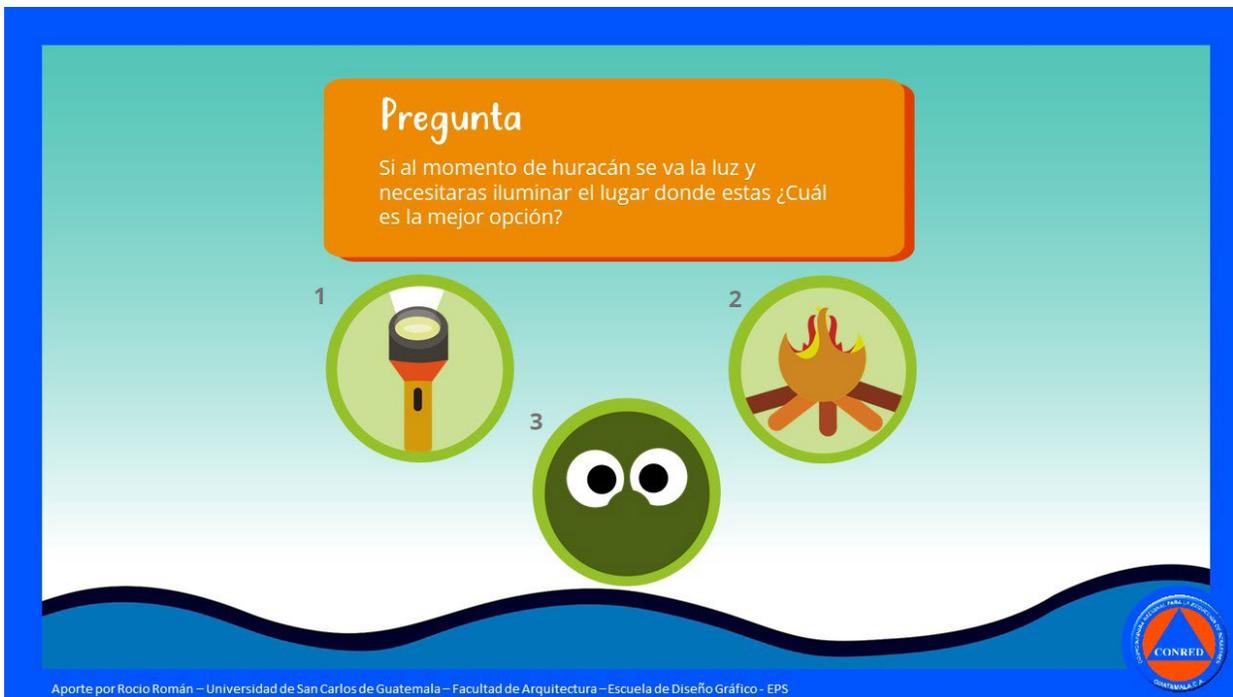


Figura 54



Figura 55



Figura 56



Figura 57

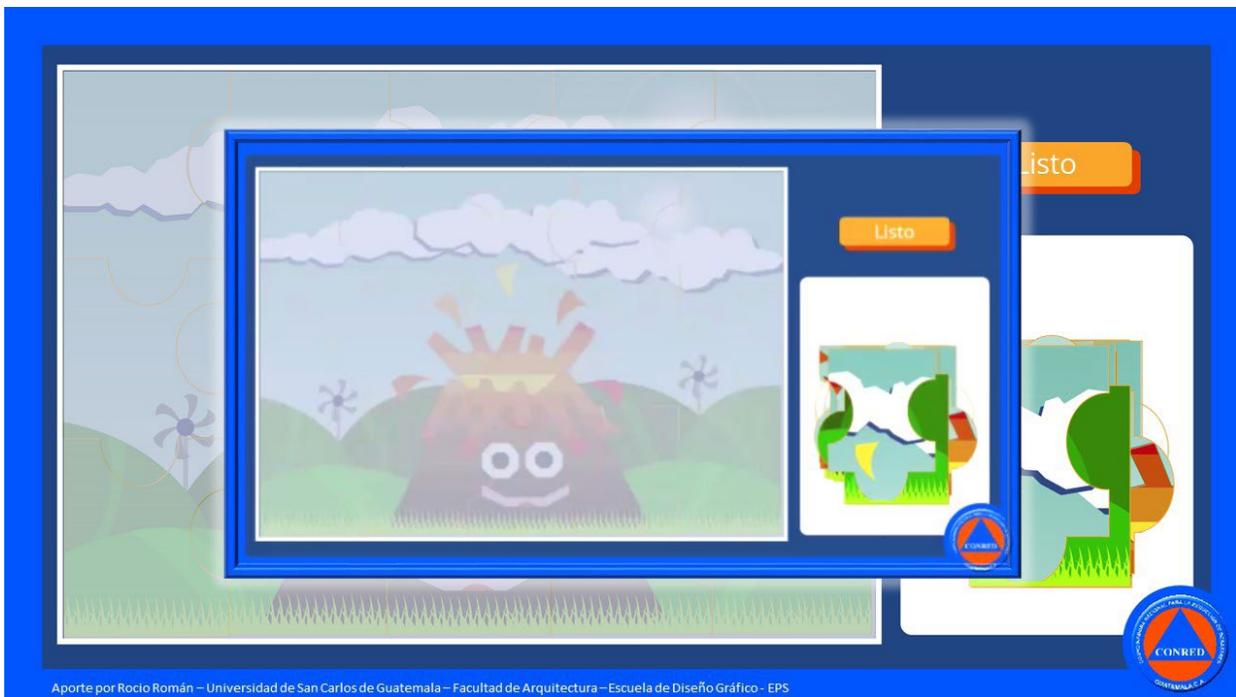


Figura 58



Figura 59

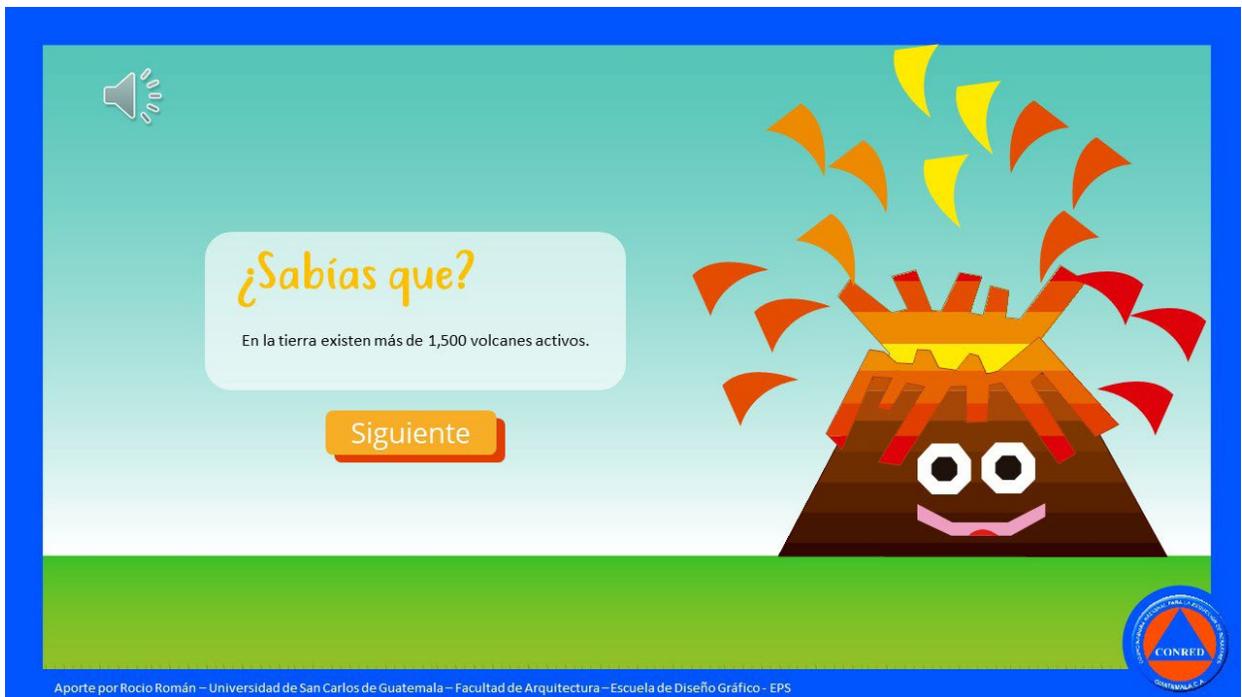


Figura 60



Figura 61



Figura 62



Figura 63

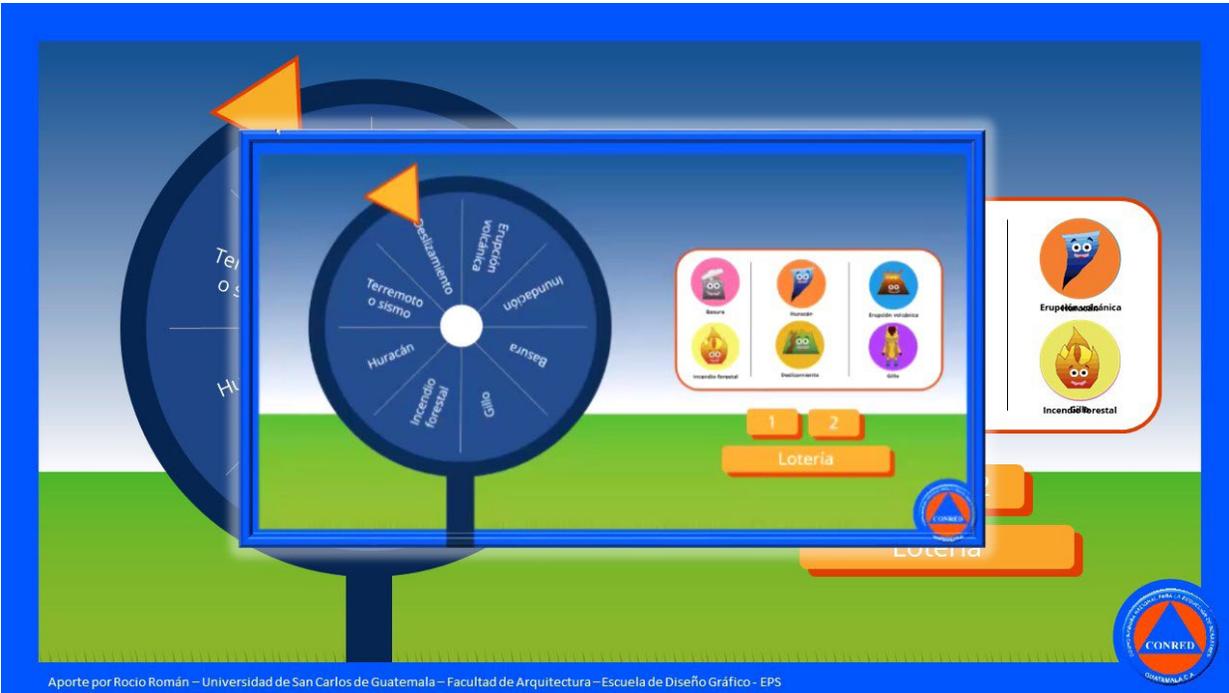


Figura 64



Figura 65

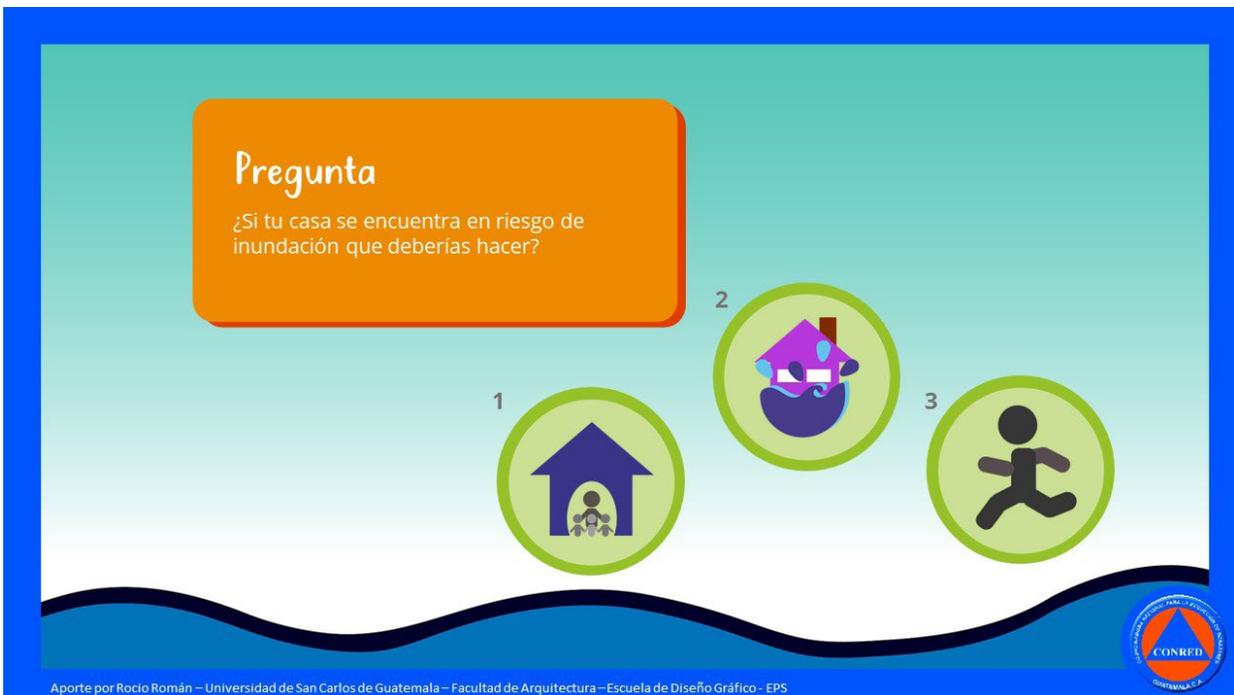


Figura 66



Figura 67



Figura 68



Figura 69

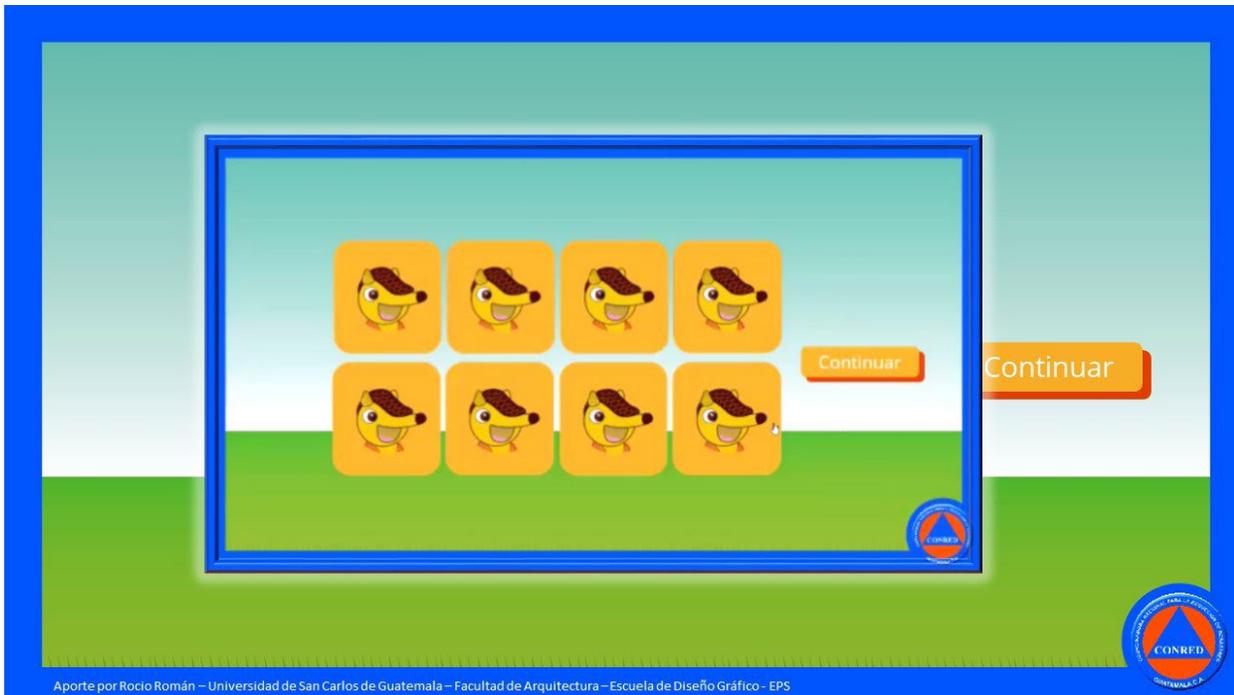


Figura 70



Figura 71



Figura 72



Figura 73



Figura 74



Figura 75

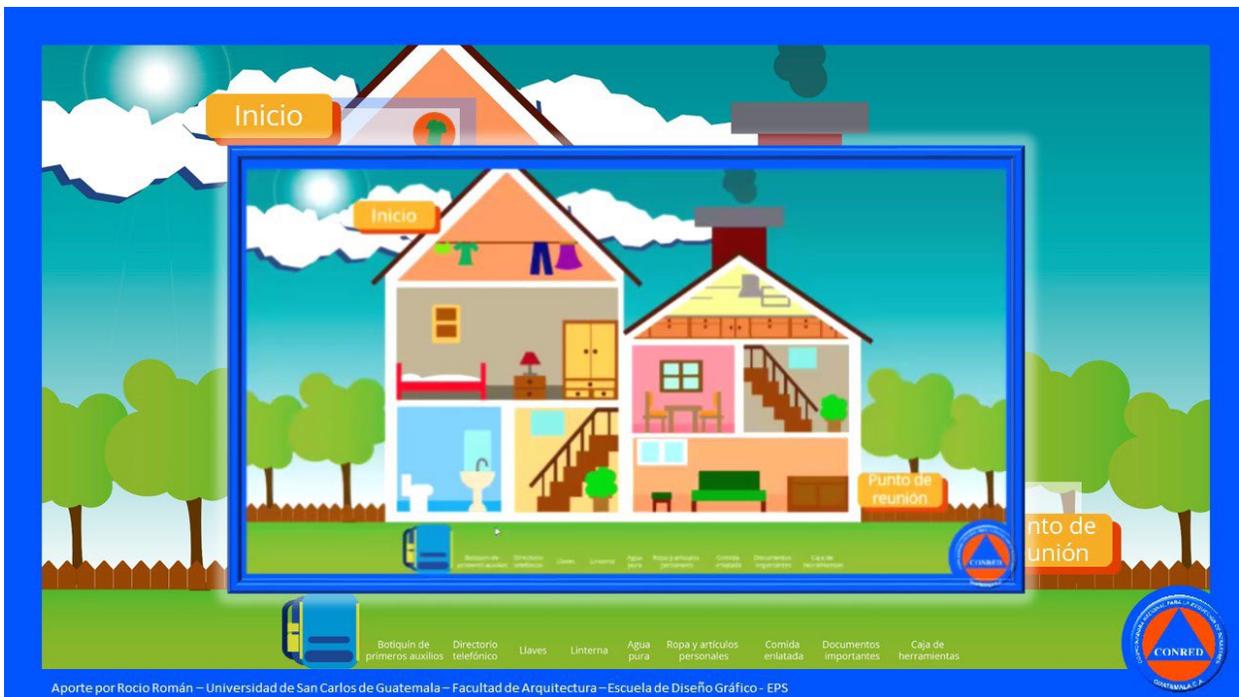


Figura 76

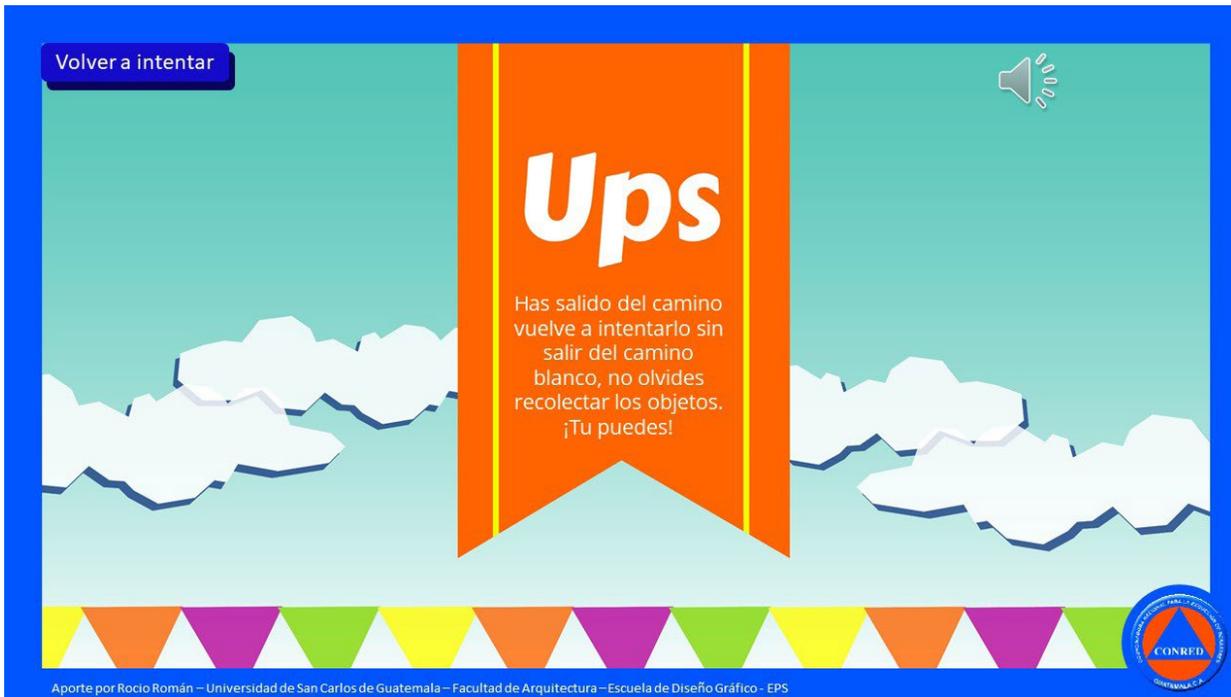


Figura 77



Figura 78



Figura 79



Figura 80

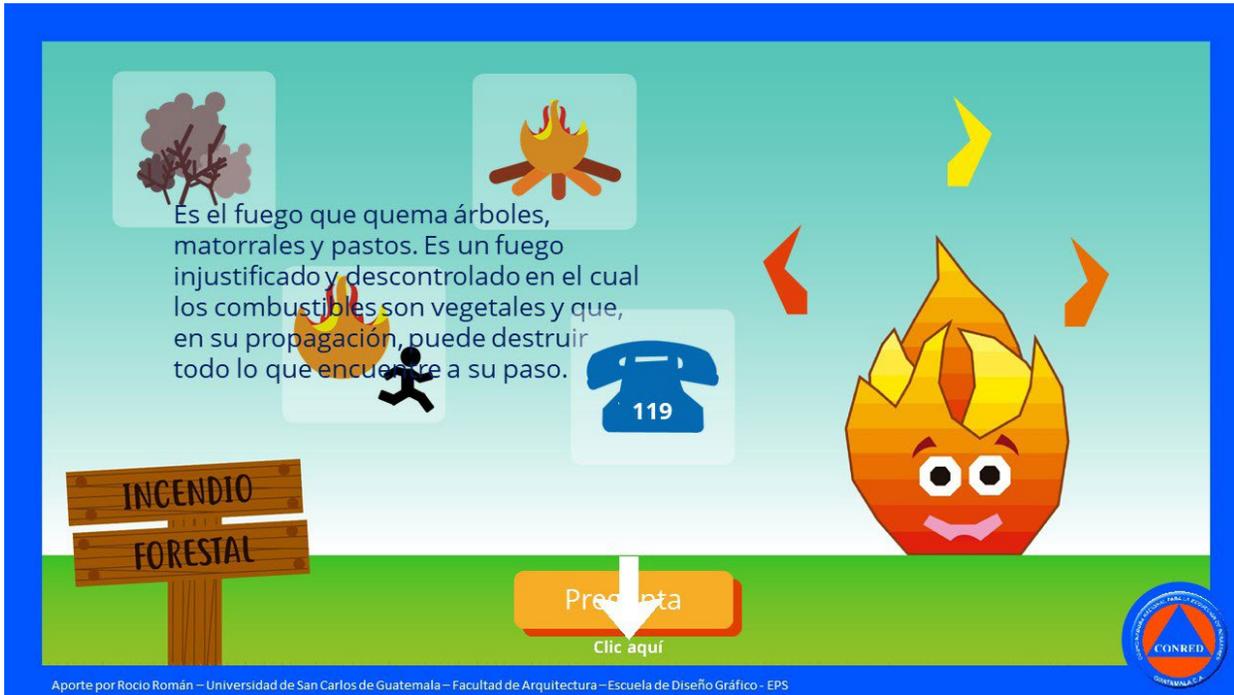


Figura 81



Figura 82



Figura 83

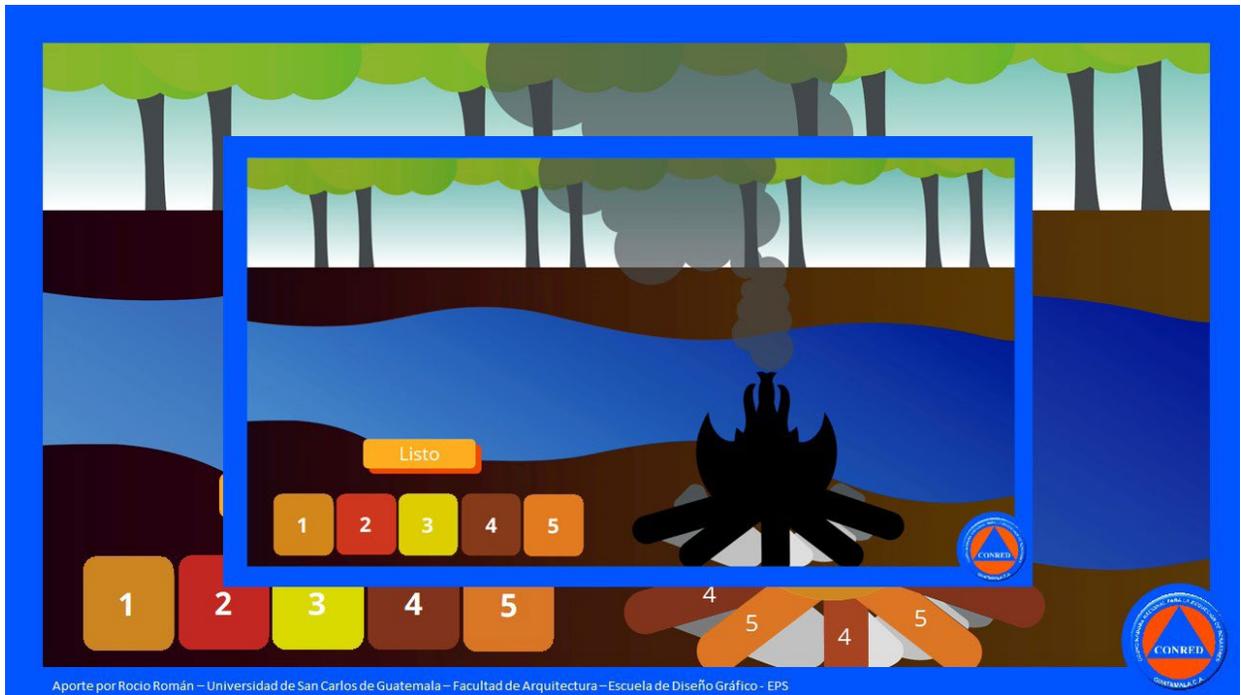


Figura 84



Figura 85



Figura 86

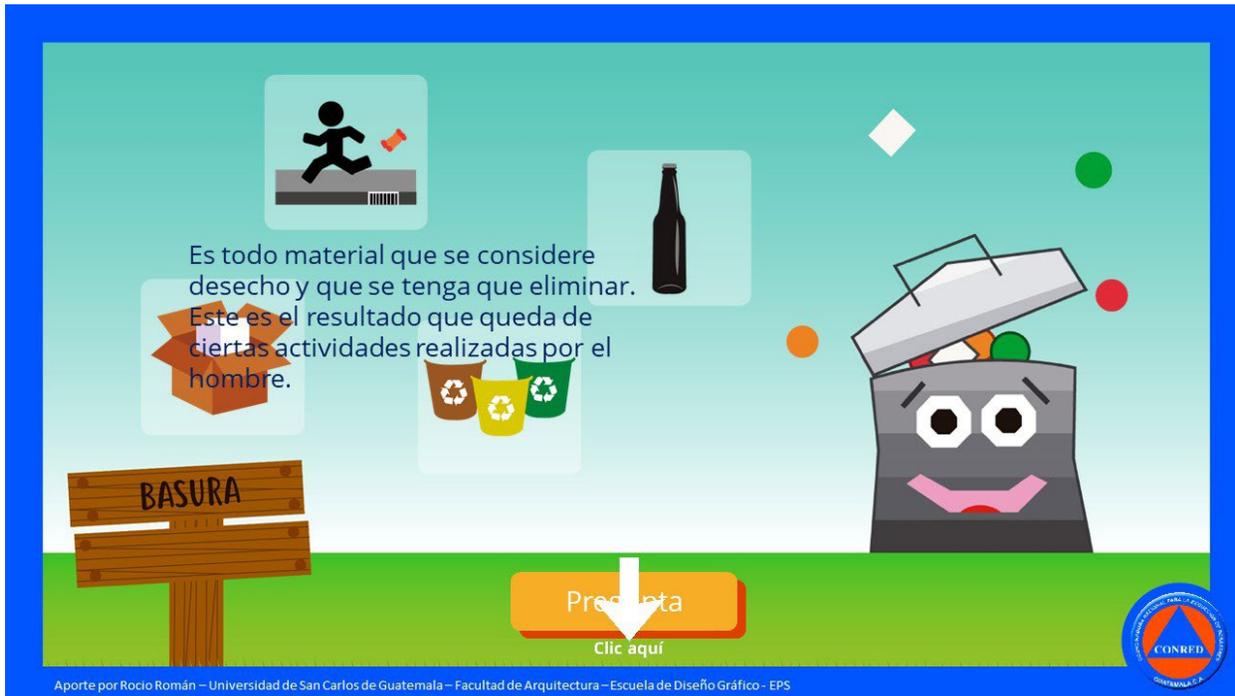


Figura 87



Figura 88



Figura 89



Figura 90



Figura 91



Figura 92



Figura 93

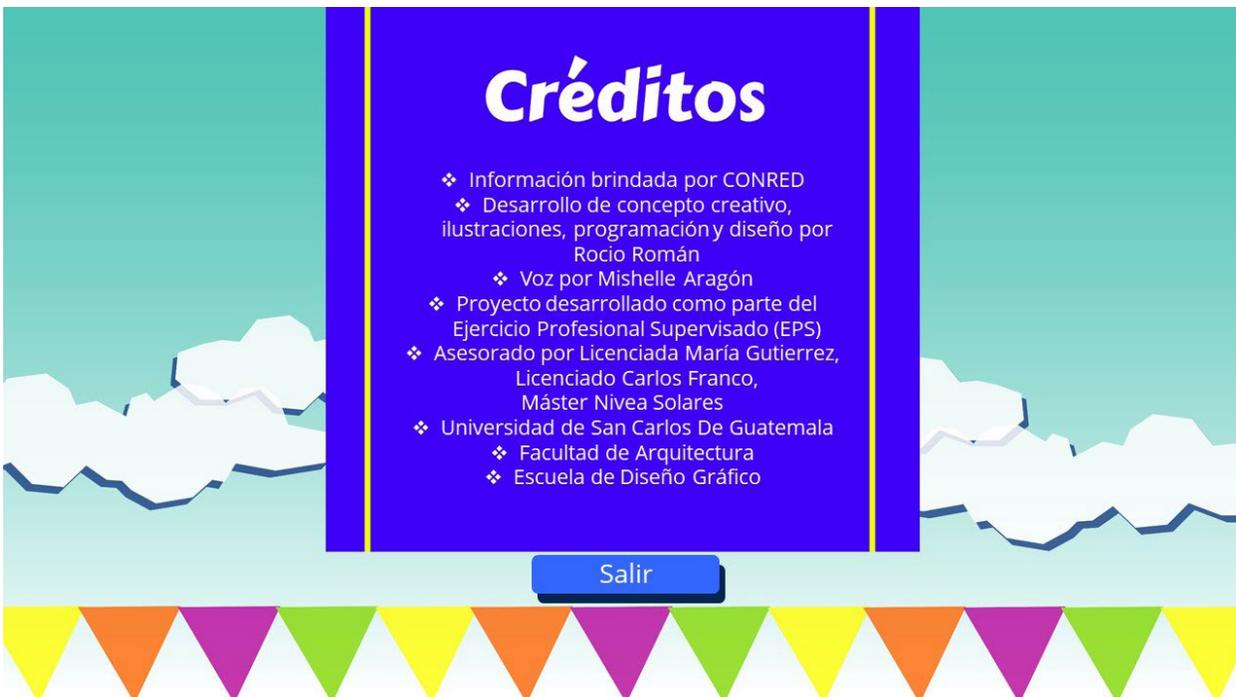


Figura 94

Mascota Gillo el armadillo



Esta es la propuesta final de la mascota Gillo el armadillo, a continuación se presentan las vistas desarrolladas, como también las expresiones principales que acompañaran al personaje.

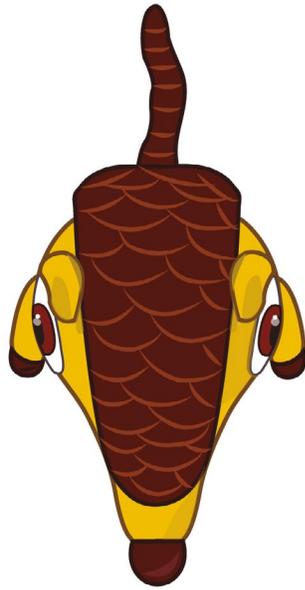
Inferior



Perfil



Tres cuartos



Superior



Posterior



Frente



Triste



Enojado



Feliz



Preocupado

Gillo

Me protejo y los protejo

Caracterización física

Basado en un armadillo que es parte de la fauna guatemalteca, su caparazón en forma de chaleco anaranjado con el logotipo de la institución a la que representa (CONRED) utilizando botas para su protección, llevando con el su mochila de 72 horas, con una sonrisa y una postura de seguridad y confianza.

Caracterización psicológica

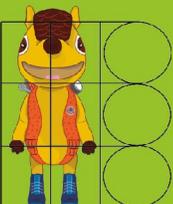
Con 11 años de edad es seguro de si mismo, alegre, entusiasta, competitivo, protector, es amoroso con su familia, necesita del afecto de su grupo cercano, desea proteger a su familia, cuidar de el, sentirse seguro en su entorno, desea terminar la escuela, tener amigos, jugar y disfrutar cada día.

Caracterización social

Esta acostumbrado a ver publicidad como afiches, carteles, vallas mientras va de camino a la escuela, tienen contacto con libros, revistas, internet, comics. Depende económicamente de sus padres.

Proporción del cuerpo

El punto de partida será la cabeza por medio de la cual se establece la altura y ancho de Gillo.



Validación con grupo objetivo

Esta validación se llevo a cabo con nuestro grupo objetivo.

Muestra: hombres y mujeres de 8 a 12 años, niños y niñas estudiantes de primaria de tercero a sexto primaria del Colegio La Finca ubicado en zona 6 de la capital.

Metodología: se mostro una presentación power point habilitada para macros en donde ya funcionaban por completo las animaciones y juegos a ser integrados para que se pudiera tener la experiencia completa,

Se utilizo el método de observación ya que al hablar de niños de estas edades sería muy complejo para ellos responder preguntas y se pondrían nerviosos de no saber que contestar, entonces se les coloco la computadora con el juego y se les pidió que jugarán, que si algo no entendían o no les parecía que lo dijeran, se tomó la opción de pasar a uno por uno para que no estuvieran influenciadas sus respuestas por sus demás compañeros y pudiera responder con completa libertad.

Resultados:

Luego de esta validación se realizaron algunos cambios entre ellos modificar la rapidez de algunas animaciones ya que los niños pensaban que tenían que hacer algo porque tardaban en salir, se integro la flecha que parpadea para indicar que deben hacer clic, se mejoro la narración de instrucciones ya que eran confusas, se implemento un marco para que exista presencia de marca dentro del juego.

Lineamientos para puesta en práctica

Lineamientos de uso:

- » El juego interactivo será utilizado para enseñar a niños de escuelas o colegios de Guatemala sobre que son los desastres naturales y que hacer en caso de ocurrir un evento.
- » El material será entregado a maestras de los niños y niñas para que ellas se encarguen de acompañarlos en el proceso y de resolver dudas del niño respecto a los temas, también será utilizado por CONRED al momento de tener visitas guiadas dentro de la institución o en cualquier actividad con niños en donde deseen transmitir esta información.

Lineamientos técnicos:

- » El archivo entregado podrá estar en dos formatos uno es una presentación con diapositivas de power point habilitada para macros en donde solo necesitamos darle doble clic al archivo, se mostrará una pantalla con el siguiente mensaje, en donde debemos hacer clic en la opción de habilitar contenido para esta sesión esta acción permitirá que se ejecute toda la programación necesaria.
- » El segundo archivo es una presentación de power point habilitada para macros que sería nuestro archivo editable en donde podemos encontrar todas las animaciones y programación, también podemos jugar si hacemos clic en presentación con diapositivas.

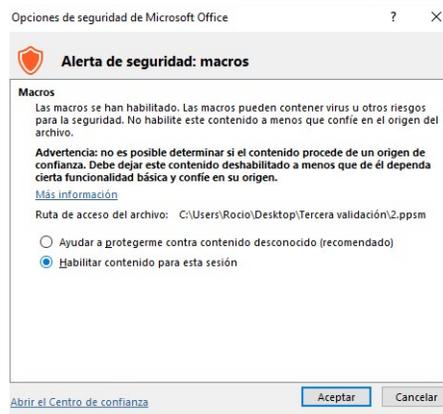


Figura 94

Presupuesto

Precio hora hombre Q100.00

Presupuesto sobre proyecto desarrollado para CONRED 2017		
ACTIVIDAD	HORAS TRABAJADAS	COSTO
FASE 1: Investigación		
1. Antecedentes	20	Q2,000.00
2. Definición y delimitación del problema de comunicación visual	8	Q800.00
3. Justificación del proyecto	7	Q700.00
4. Objetivos	4	Q400.00
5. Perfil de la institución y grupo objetivo	10	Q1,000.00
6. Marco teórico	45	Q4,500.00
TOTAL HORAS Y COSTO	94	Q.9,400.00
FASE 2: Planeación operativa		
1. Diseño de flujograma	10	Q1,000.00
2. Cronograma de actividades	5	Q500.00
TOTAL HORAS Y COSTO	15	Q1,500.00
FASE 3: Definición creativa		
1. Elaboración de briefi de diseño	15	Q1,500.00
2. Recopilación de referentes visuales	5	Q500.00
3. Diseño de la estrategia creativa de las piezas de diseño	4	Q.400.00
4. Técnicas creativas	35	Q3,500.00
TOTAL HORAS Y COSTO	59	Q5,900.00

Tabla 1

Presupuesto sobre proyecto desarrollado para CONRED 2017

ACTIVIDAD	HORAS TRABAJADAS	COSTO
FASE 4: Producción gráfica y validación		
1. Nivel 1 de visualización (mano alzada)	50	Q5,000.00
2. Validación con compañeros de clase	10	Q1,000.00
3. Nivel 2 de visualización (digital)	45	Q4,500.00
4. Validación con expertos en el tema	10	Q1,000.00
5. Nivel 3 de visualización	90	Q9,000.00
6. Validación con grupo objetivo	8	Q800.00
7. Modificaciones	40	Q4,000.00
TOTAL HORAS Y COSTO	253	Q.25,300.00
FASE 5: Desarrollo de mascota Gillo		
1. Nivel 1 de visualización (mano alzada)	10	Q1,000.00
2. Nivel 2 de visualización digital	60	Q6,000.00
3. Vistas, expresiones y personalidad	70	Q7,000.00
TOTAL HORAS Y COSTO	140	Q.14,000.00
FASE 6: Producción gráfica final		
1. Premisas de diseño	45	Q4,500.00
2. Ilustración	50	Q5,000.00
3. Iconografía	30	Q.3,000.00
TOTAL HORAS Y COSTO	125	Q.12,500.00

Tabla 1

Resumen y total de costos proyecto CONRED 2017		
ACTIVIDAD	HORAS TRABAJADAS	COSTO
1. FASE 1	94	Q9,400.00
2. FASE 2	15	Q1,500.00
3. FASE 3	59	Q5,900.00
4. FASE 4	253	Q25,300.00
5. FASE 5	140	Q14,000.00
6. FASE 6	125	Q12,500.00
SUB TOTAL	686	Q.68,600.00
INSUMOS		
1. Luz		Q800.00
2. Teléfono		Q150.00
3. Transporte		Q500.00
4. Depreciación de equipo de computación		Q1,500.00
5. Internet		Q400.00
6. Comida		Q400.00
7. Impresiones		Q500.00
TOTAL INSUMOS		Q.4,250.00
COSTO TOTAL ACTIVIDADES		Q68,600.00
COSTO TOTAL INSUMOS		Q4,250.00
COSTO TOTAL DEL PROYECTO		Q72,850.00

Tabla 2

Aporte de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala por medio del epesista.

COTIZACIÓN DE DIGITAL

Dirección: Via 4 1-61 Zona 4

Teléfono: 502 22295555

Cliente: Alcubo, S.A.	Presupuesto No: CUBO-2017-11-00015
Marca: Cliente Prospecto	Orden Interna No: CUBO-2017-11-00225 / 000
Producto: Cliente Prospecto	Fecha Elaboración: 23 de Noviembre de 2017
Campaña: INSTITUCIONAL	
Versión: Desarrollo Juegos Catastrofes	
Medio: Digital	Ejecutivo: Bryan Josué Rodas Nova
Medida:	Pto. Elaborado por: Claudia María Arango Galán
Moneda: QUETZAL	Tasa de Cambio: 7.410000
No. Refer: XORATOM	Fecha Aprobación:

Descripción del Presupuesto:

Desarrollo Juegos Catastrofes que incluye:

Desarrollar un juego interactivo versión web responsive el cual será dirigido para niños de 7 a 11 años sobre temáticas relacionadas a desastres naturales.

Cada tema debe tener:

- Sección informativa.
- 4 recomendaciones si ocurre el desastre descrito.
- Un sabías que.
- Un juego relacionado.
- Test con dos preguntas, en las preguntas un aviso de si es correcta o incorrecta la respuesta.

Al final de cada uno de los diferentes temas se mostrará el total de respuestas correctas, cada tema necesitaría ilustración del tema o siniestro, y cuatro ilustraciones de las principales recomendaciones en caso de ocurrir ese siniestro.

Diseño UI & UX (interfaz y experiencia del usuario), diseño de elementos del juego, íconos, botones, pop-ups, adaptaciones a pantallas.

Diseño Web del Sitio Estructura General (arquitectura de la información, diseño de interfaz, color, y experiencia del usuario).

Diseño Interfaces - Desastres (7) (Diseño de la navegación y la ilustración de cada desastre natural, incluyendo las opciones para cada sección de desastre).

4 Ilustraciones por cada desastre, como recomendación.

Diseño de interfaz y elementos para 7 juegos según desastre natural.

Permitirá a los usuarios visualizar el portal ya sea en la web, móvil o tablet's utilizando responsive web design, debe quedar claro que no es una aplicación o diferentes sitios, es un sitio que se adapta al explorador y muestra la misma información de forma que los usuarios puedan intuitiva y fácilmente acceder a

ella. Por lo que se presenta la siguiente tabla de compatibilidad para algunos browsers. Para los browsers para los cuales no sea compatible se mostrará una pantalla inicial que recomendará versiones más modernas para que el usuario pueda descargar, dándole la oportunidad al usuario de poder navegar con su browser actual bajo su responsabilidad.

Nombre Proveedor / Descripción	Valor	Comisión	Timbre Prensa	Total
Desarrollo e implementación de 7 juegos para cada uno de los desastres	62,720.00	11,070.08	329.42	74,119.50
Desarrollo e implementación del sitio web según lo descrito en este documento.	17,920.00	3,162.88	94.12	21,177.00
Arquitectura de la información, diseño de interfaz, color, y experiencia del usuario.	17,024.00	3,004.74	89.41	20,118.15
Total	97,664.00	17,237.70	512.95	115,414.65

Cotización enviada por agencia de Diseño Gráfico DDB Guemala, sobre proyecto A juego interactivo para niños.

Guatemala 07 de diciembre de 2017

Cotización

Para:
Rocio Roman
Presente.

Estimada Rocio:

Nos complace presentarle a continuación la cotización sobre los precios de nuestros productos, que son de su interés.

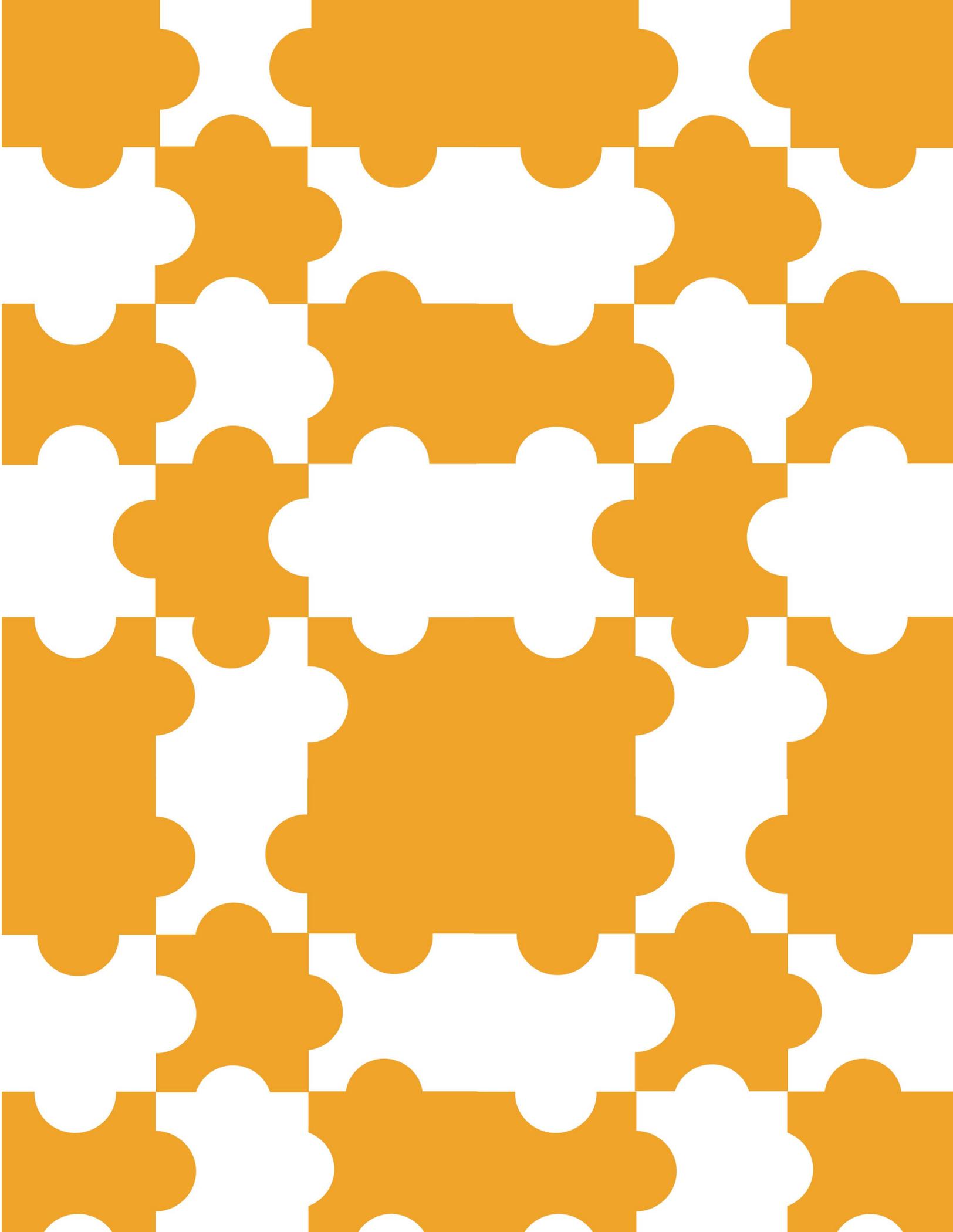
Producto	Precio
<p>Diseño de personaje vectorial (Mascota institucional)</p> <p>Incluye</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brief - Proceso creativo - Anquetipo - Mapa de personalidad - Estilo de ilustración - Proceso de naming - Bocetaje (3 propuestas) - Vectorización - 6 vistas - 4 expresiones - Paleta de colores - Guía de proporciones - Usos adecuados del personaje - Validación con una muestra de grupo objetivo especificado - Adaptaciones para redes sociales - Editables optimizados para animación 	
TOTAL	Q 24,322.32

Atentamente:
Adda Cáceres
Ejecutivo de Cuentas
Tel: 69 79-2609
adda.caceres@garabatost.com

 **We don't go
by standards.**

2474 3246
5537 4348

Avenida Centroamérica 19-62 z. 1
ventas@garabatost.com



Capítulo VII

- *Síntesis del proyecto*
 - » *Lecciones aprendidas*
 - » *Conclusiones*
 - » *Recomendaciones*
- *Referencias*
- *Anexos*

Lecciones aprendidas

- La información investigada antes de iniciar cualquier proceso gráfico o creativo es el cimiento de todo proyecto, ya que si no contamos con esta investigación solo tendremos algo bonito o que se ve bien pero sin ningún sustento o respaldo.
- Si no contamos con un respaldo de investigación en nuestro proyecto estamos dejando al azar los resultados del mismo, puede que funcione perfectamente y obtengamos los resultados deseados pero es probable que no funcione y no tengamos ningún resultado positivo luego de todo el proceso.
- Al iniciar el proyecto debemos tomar en cuenta si el mismo es factible o no, ya que si no estamos trabajando en algo que nunca se llevará a cabo o que no verá la luz en ningún momento ya sea porque la institución no cuenta con el presupuesto, información o capacidad para realizar el mismo.
- Las primeras reuniones con la institución deben ser tomadas con la seriedad necesaria ya que en ellas concretamos que proyectos son los que llevaremos a cabo, esto es importante ya que todas las instituciones tienen muchas necesidades pero nosotros no podemos apoyarlos en todas, debemos delimitar en que podemos intervenir y en que no.
- Al momento de realizar la primera visualización a mano de nuestro proyecto debemos tomar en cuenta todos los parámetros antes marcados por nosotros mismos ya que para eso tenemos toda la base de información y decisiones para que este proceso no sea al azar, que los bocetos tengan un sustento crítico y funcional.
- Al estar inmersos en nuestro proyecto existen muchos aspectos que no notamos o pasamos por alto en cuanto a funcionalidad o estética del diseño ya que pasamos día tras día viendo el mismo proyecto, por eso es de mucha utilidad la etapa de validación, debemos aprender a escuchar y prestar atención a los comentarios que se nos dan ya que nos ayudarán a mejorar la propuesta.

Conclusiones

- El diseño de juegos educativos cambia la forma en que los niños y niñas perciben los desastres naturales, esto permite crear un efecto multiplicador en familias Guatemaltecas y evita que ocurran tragedias y pérdida de vida humana.
- El sintetizar la información que se brinda a los niños logra que la misma se absorba de mejor manera, los juegos contribuyen a crear un ambiente agradable en los niños ya que al enseñar estos temas en clase se genera miedo y tensión, pero los materiales diseñados logran que sea más amigable el tema, promueve la seguridad, tranquilidad y la divulgación.
- Al tratar el tema de la manera adecuada en este caso en manera de juego educativo se genera una cadena de conocimiento dentro de cada comunidad.
- Los materiales sugeridos son de fácil reproducción y manejo tanto para maestros como para niños, los mismos llevan de manera efectiva el conocimiento que es absorbido por los niños a los que se les es brindado el material, el tema es amigable para que los niños comprendan que estos sucesos son parte de la naturaleza y deben ser tomados en cuenta.

Recomendaciones

A LA INSTITUCIÓN

- Se recomienda verificar que la computadora en la que se utilizará cualquiera de las dos versiones del juego cuente con Power Point 2013 como mínimo para que todas las animaciones, programación y demás elementos funcionen perfectamente.
- Al momento de correr el programa se recomienda hacer énfasis en el proceso hacer el mensaje de aceptación de los macros ya que sin ellos la programación del juego no funcionara.

A FUTUROS ESTUDIANTES

- Tener una buena relación con la institución será fundamental en tu proyecto, debes preocuparte de crear ese lazo de confianza con tu jefe inmediato para que pueda brindarte todos los datos e información que necesites, si en algún momento tienes un problema en el proyecto debes comentarlo para no llegar al punto de que no pueda ser resuelto y debas abandonar el proyecto.
- La asesoría con tus respectivos encargados es de suma importancia, no ignores las fechas que se te dan, ya que irás restandole tiempo a las demás fases y solo te atrasaras en el proyecto, debes dejar tiempo para detalles ya que son estos los que harán que tu proyecto destaque, ya que no se verá apresurado.

A LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

- Realizar un esfuerzo conjunto por mantener calidad e igualdad de circunstancias entre los alumnos, ya que se crea confusión desde el momento que las fechas de entrega son diferentes y cada Licenciado tiene requerimientos distintos.
- En los primeros días del proyecto dar una inducción sobre todo el proceso ya que los alumnos inician sin saber hacia donde vamos y cuando debemos hacer ciertas cosas.

Referencias

LIBROS

- Lavell, A. (1994). Viviendo en Riesgo: Comunidades Vulnerables y Prevención de Desastres en América Latina. (Comp.) La Red- CEPREDENAC. Editorial Tercer Mundo, Bogotá, Colombia.
- Lavell, A. (1990). Desastres Naturales, Medio Ambiente, Prevención y Asistencia en Centroamérica, MIMEO, 37 pp. Liga Internacional de La Cruz Roja, Ginebra.
- Marco de Sendai para la Reducción del Riesgo de Desastres 2015-2030
- POLÍTICA NACIONAL PARA LA REDUCCIÓN DE RIESGO A LOS DESASTRES EN GUATEMALA
- Heller, S. (2008) 100 Ideas que cambiaron el Diseño Gráfico. Editorial Gustavo Gili, SL, España: Barcelona.

TESIS

- Barrera N. (2009). El caso de las alumnas del quinto grado primaria de la Escuela Nacional Para Niñas No. 26, José María Fuentes, zona 8, Guatemala (tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Coronado I. (2014). Juegos Didácticos para la Enseñanza Aprendizaje de la Matemática Maya (tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Borrayo C. (2013). La responsabilidad social del diseñador gráfico y su influencia en la sociedad a través de la educación superior en Guatemala (tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Morataya C. (2017). Diseño de material editorial para dar a conocer los programas y proyectos de desarrollo comunitario de techo Guatemala, dirigido a las comunidades del interior del país (tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

VIDEOS

- Quezada A. [Alfredo Quezada] (2017, Junio 17). Power Point Avanzado - Memorama – Desencadenadores [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CSDez4IOSnk>
- Manuel J. [Asesor Juan Manuel] (2011, Octubre 18). Tutorial de Power Point - Juego sigue la trayectoria Parte2- Acciones [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HHFAAtY17gBs>
- Arroyo C. [Overkill Gamer god] (2012, Noviembre 10). Crear tu juego en power point! Trivia 2 [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=3q3Vd3TTVnw>

SITIOS WEB

- Lavell. A. Sobre la Gestión del Riesgo: Apuntes hacia una Definición. Recuperado de: <https://www.bvsde.paho.org/bvsacd/cd29/riesgo-apuntes.pdf>
- Wintzer W. (2010). Política Centroamericana de Gestión Integral del Riesgo de Desastres (PCGIR). Panamá. Recuperado de: http://www.sela.org/media/265848/t023600004578-0-politica_centroamericana_de_gestion_integral_del_riesgo_de_desastres_-_pcgir.pdf.
- Bastida A. (2011). Cuáles son las siete necesidades básicas de los niños a la hora de crecer, aprender y vivir. Recuperado de: <https://www.bebesymas.com/infancia/cuales-son-las-siete-necesidades-basicas-de-los-ninos-a-la-hora-de-crecer-aprender-y-vivir>

Tablas y figuras

- Figura 1: Infografía de CONRED sobre el Fenómeno del niño. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/fen%C3%B3meno-de-el-ni%C3%Bl o/>
- Figura 2: Infografía de CONRED sobre Recomendaciones por bajas temperaturas. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/recomendaciones-por-bajas-temperaturas/>
- Figura 3: Infografía de CONRED sobre Deslizamientos. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/infograf%C3%ADas-deslizamientos-antes-/>
- Figura 4: Infografía de CONRED sobre Huracanes. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/infograf%C3%ADas-huracanes/>
- Figura 5: Infografía de CONRED sobre Erupción volcánica. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/recomendaciones-por-actividad-volc%C3%A1 nica/>
- Figura 6: Infografía de CONRED sobre Recomendaciones por lluvia en el hogar. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/recomendaciones-por-lluvia-en-el-hogar/>
- Figura 7: Infografía de CONRED sobre Recomendaciones por lluvia en tu comunidad. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/recomendaciones-por-lluvia-en-tu-comunidad/>
- Figura 8: Infografía de CONRED sobre Recomendaciones por fuertes vientos. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/recomendaciones-por-fuertes-vientos/>
- Figura 9: Infografía de CONRED sobre Recomendaciones Sismos. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/recomendaciones-sismos/>
- Figura 10: Infografía de CONRED sobre Prevención Ante la Temporada de Lluvias. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/conredguate/infograf%C3%ADas-prevenci%C3%B3n-ante-la-temporada-de-lluvia/>
- Figura 11: Juego de lotería desarrollado por CONRED. Fotografía tomada por: Rocio Román.
- Figura 12: Juego de lotería desarrollado por CONRED. Agosto 2017. Fotografía tomada por: Rocio Román.
- Figura 13: Juego de memoria desarrollado por CONRED. Agosto 2017. Fotografía tomada por: Rocio Román.
- Figura 14: Rompecabezas armado desarrollado por CONRED. Agosto 2017. Fotografía tomada por: Rocio Román.

Figura 15: Rompecabezas desarmado desarrollado por CONRED.

Agosto 2017. Fotografía tomada por: Rocio Román.

Figura 16: Sistema CONRED explicación gráfica de quienes lo conforman, enviado por la institución. Agosto 2017.

Figura 17: Infografía sobre grupo objetivo a trabajar en el material educativo. Septiembre 2017. Desarrollada por Rocio Román.

Figura 18: Se hace referencia al sistema mediante el cual se procede al momento de existir el peligro de ocurrir un desastre.

Adaptado de “Política Centroamericana de Gestión Integral del Riesgo de Desastres (PCGIR)”, 2010, (p.10). Copyrigh.

Figura 19: Captura de pantalla de referencia visual de página Agrega2.

Recuperado de: <http://agrega.hezkuntza.net/visualizadorcontenidos2/Portada/Portada.do;jsessionid=995A61C11A29DCAEE15E27382CE1702B>

Figura 20: Captura de pantalla de referencia visual de página

Portal de educación zona de adultos. Recuperado de: www.educa.jcyl.es/zonaalumnos/es/areas-troncales/castilla-leon

Figura 21: Boceto de primer nivel de visualización, hecho

a mano y pintado con crayón pastel. Pantalla de inicio.

Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 22: Boceto de primer nivel de visualización, hecho

a mano y pintado con crayón pastel. Elección de cada

tema. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 23: Boceto de primer nivel de visualización, hecho

a mano y pintado con crayón pastel. Pregunta o dinámica.

Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 24: Boceto de primer nivel de visualización, hecho a mano y pintado

con crayón pastel. Sabías que. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 25: Boceto de primer nivel de visualización, hecho

a mano y pintado con crayón pastel. Recordatorio.

Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 26: Segundo nivel de visualización, digitalización de

propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Pantalla

de inicio. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 27: Segundo nivel de visualización, digitalización de

propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Elección

de cada tema. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 28: Segundo nivel de visualización, digitalización de

propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Pregunta

o dinámica. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 29: Segundo nivel de visualización, digitalización de

propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Juego

de lotería. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 30: Segundo nivel de visualización, digitalización de propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Sabías que. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 31: Segundo nivel de visualización, digitalización de propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Felicitación. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 32: Segundo nivel de visualización, digitalización de propuestas ganadoras del primer nivel de visualización. Recordatorio. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 33: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Pantalla de inicio. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 34: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Juego de lotería. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 35: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Pantalla de felicitación. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 36: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Pregunta. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 37: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Pantalla de inicio de cada evento. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 38: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Instrucciones. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 39: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Juegos de memoria. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 40: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Juego de colorear. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 41: Tercer nivel de visualización. Implementación de mejoras luego de validación con expertos. Laberinto mochila de 72 horas. Octubre 2017. Realizado por Rocio Román.

Figura 42: Imagen de movimiento en diapositiva de huracán. Realizado en power point por Rocio Román.

Figura 43: Imagen de movimiento en diapositiva de inundación. Realizado en power point por Rocio Román.

Figura 47: Diapositiva numero 1 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre

el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 48: Diapositiva numero 1 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 49: Diapositiva numero 2 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 50: Diapositiva numero 3 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 51: Diapositiva numero 4 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 52: Diapositiva numero 5 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 53: Diapositiva numero 6 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 54: Diapositiva numero 7 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 55: Diapositiva numero 8 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 56: Diapositiva numero 9 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 57: Diapositiva numero 10 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 58: Diapositiva numero 11 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 59: Diapositiva numero 12 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 60: Diapositiva numero 13 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 61: Diapositiva numero 14 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre

el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 62: Diapositiva número 15 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 63: Diapositiva número 16 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 64: Diapositiva número 17 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 65: Diapositiva número 18 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 66: Diapositiva número 19 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 67: Diapositiva número 20 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 68: Diapositiva número 21 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 69: Diapositiva número 22 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 70: Diapositiva número 23 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 71: Diapositiva número 24 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 72: Diapositiva número 25 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 73: Diapositiva número 26 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 74: Diapositiva número 27 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocío Román.

Figura 75: Diapositiva número 28 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre

el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 76: Diapositiva numero 29 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 77: Diapositiva numero 30 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 78: Diapositiva numero 31 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 79: Diapositiva numero 32 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 80: Diapositiva numero 33 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 81: Diapositiva numero 34 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 82: Diapositiva numero 35 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 83: Diapositiva numero 36 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 84: Diapositiva numero 37 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 85: Diapositiva numero 38 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 86: Diapositiva numero 39 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 87: Diapositiva numero 40 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 88: Diapositiva numero 41 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 89: Diapositiva numero 42 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre

el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 90: Diapositiva numero 43 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 91: Diapositiva numero 44 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 92: Diapositiva numero 45 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 93: Diapositiva numero 46 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 94: Diapositiva numero 47 presentación de power point del archivo editable entregado a CONRED sobre el juego interactivo. Realizado por Rocio Román.

Figura 95: Icono para habilitar presentación en power point.

Tabla 1: Presupuesto de cada fase realizada durante la duración del proyecto desarrollado para CONRED, suma de horas y costos. Realizado por Rocio Román.

Tabla 2: Total de horas y costos del proyecto incluyendo insumos. Realizado por Rocio Román.

1. Pantalla de inicio				
	1	2	3	4
Concepto				
Color				
Composición				
Simpleza				
Fijación				
Total				
Validación compañeros de clase bocetos a mano				

2. Elección de cada tema				
	1	2	3	4
Concepto				
Color				
Composición				
Simpleza				
Fijación				
Total				
Validación compañeros de clase bocetos a mano				

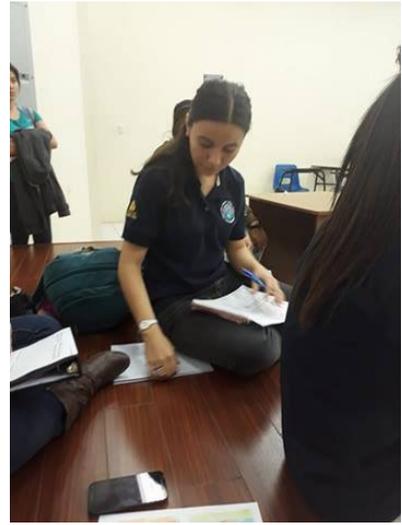
3. Pregunta o dinámica				
	1	2	3	4
Concepto				
Color				
Composición				
Simpleza				
Fijación				
Total				
Validación compañeros de clase bocetos a mano				

4. Recordatorio				
	1	2	3	4
Concepto				
Color				
Composición				
Simpleza				
Fijación				
Total				
Validación compañeros de clase bocetos a mano				

5. Dato curioso o ¿sabías qué?				
	1	2	3	4
Concepto				
Color				
Composición				
Simpleza				
Fijación				
Total				
Validación compañeros de clase bocetos a mano				

Resultados				
	1	2	3	4
1. Pantalla de inicio	43	23	49	67
2. Elección de tema	84	23	22	46
3. Pregunta	22	47	23	93
4. Recordatorio	66	67	24	25
5. Dato curioso	45	88	48	--
Muestra de 10 compañeros diseñadores y diseñadoras				

Encuesta para primera validación con compañeros de clase, y resultados obtenidos en la misma.



Evidencia fotográfica de primera validación con compañeros de clase.

Juegos interactivos (expertos en el tema)

Por favor conteste las siguientes preguntas luego de observar el juego interactivo

Considera que los colores del material son acordes para niños (7 a 12 años).

- Si, son acordes
- Son aburridos
- No, no están bien elegidos

La diferencia entre titulares y contenido de cada diapositiva es...

- Evidente
- No se nota la diferencia
- Poco evidente

Comprende todas las instrucciones del juego

- Rápidamente
- Algunas son difíciles
- No entiendo ninguna

Si tuvo dificultad en alguno mencione en cual:

Considera que la información y preguntas desarrolladas son

- Suficientes
- Falta información
- Es demasiada

Si considera que falta información o es demasiada especifique:

Considera que la forma de abordar el tema es adecuada para niños y evita el miedo

- Efectivamente
- Es incorrecta
- Causa temor

Considera que el nivel de dificultad de las preguntas es

- Alto
- Medio
- Bajo

Los botones para activar animaciones y jugar son fáciles de identificar y utilizar

- SI
- No
- Algunos son difíciles

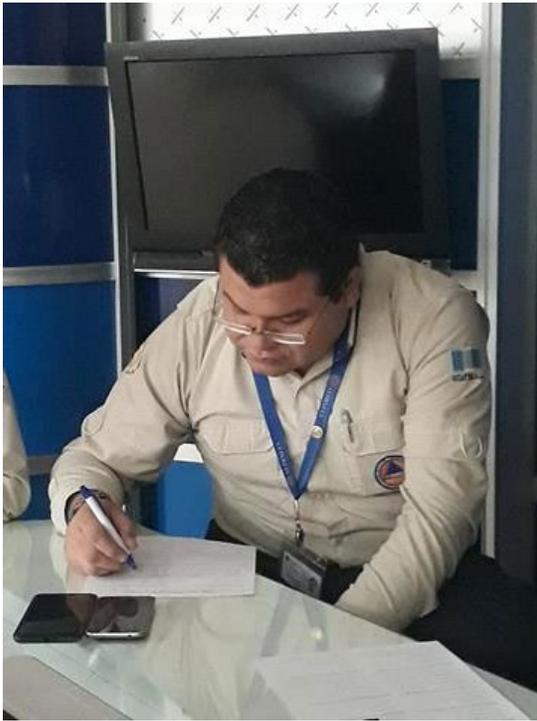
Si alguno es difícil especifique

Considera que las ilustraciones son adecuadas y entendibles

- SI
- No
- Algunas no son adecuadas

Si alguna no es adecuada especifique

Encuesta realizada en segunda validación con expertos en el tema.



Evidencia fotográfica de segunda validación con expertos en el tema.



Evidencia fotográfica de tercera validación con grupo objetivo.

Guatemala, febrero 26 de 2018.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **ROCIO ALEJANDRA ROMÁN LETONA**, Carné universitario: **201315131**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **MATERIAL EDUCATIVO INFANTIL SOBRE DESASTRES NATURALES DESARROLLADO PARA CONRED**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, 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 técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Lic. Maricella Saravia de Ramirez
Colegiada 10804
Lic. Maricella Saravia de Ramirez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramirez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

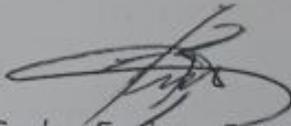
Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

Material educativo infantil sobre desastres naturales desarrollado para CONRED
(Guatemala, Guatemala)
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Rocío Alejandra Román Letona

Asesorado por:



Lic. Carlos Enrique Franco Roldan

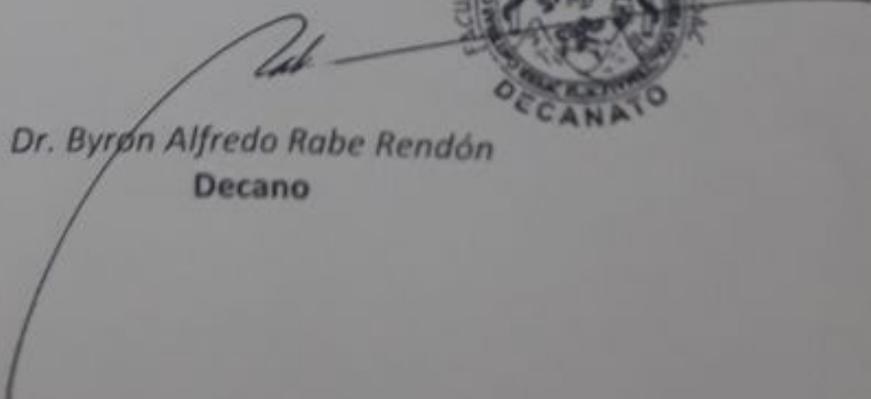


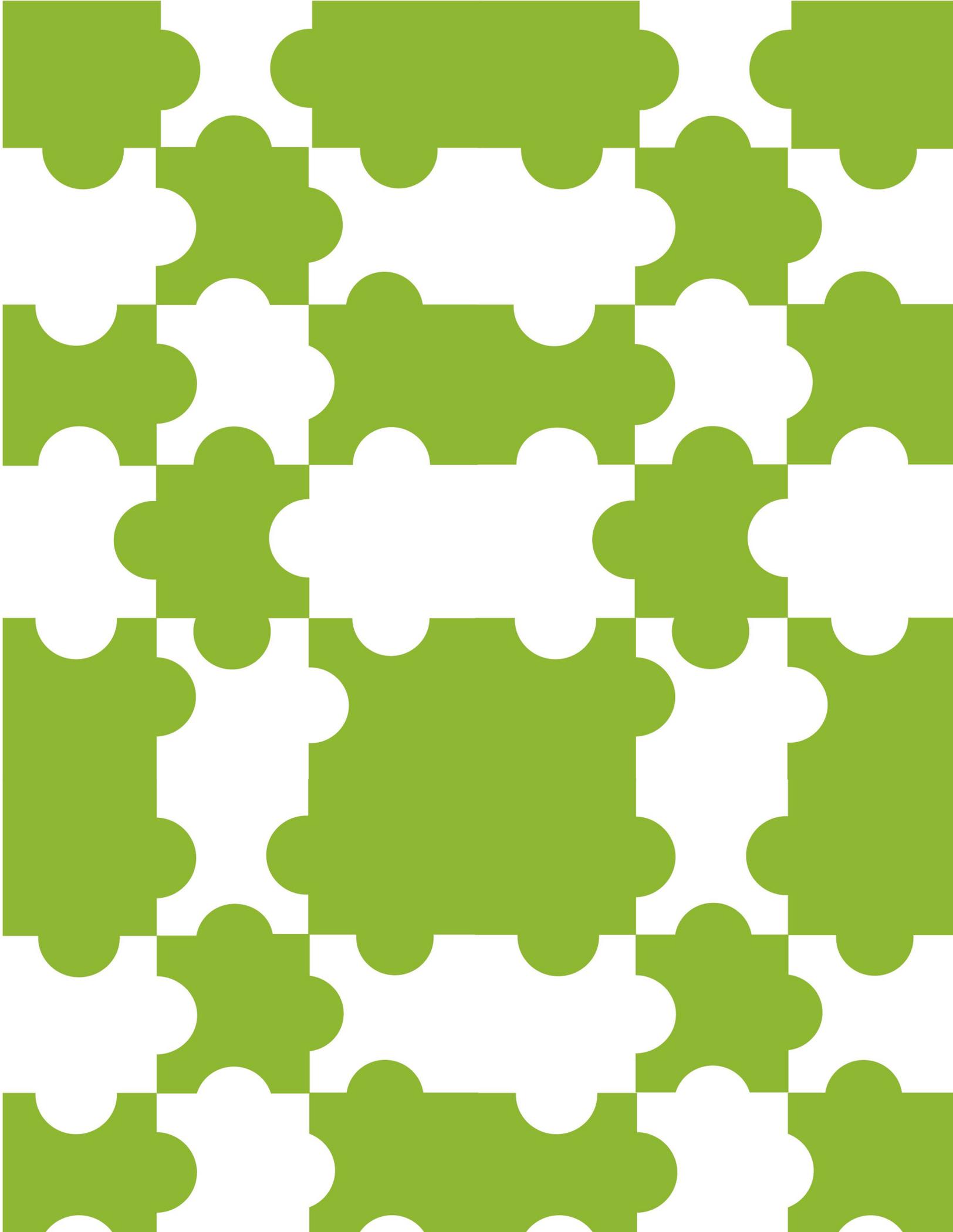
Licda. María Bertha Gutiérrez de Melgar

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"




Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano





USAC
TRICENTENARIA

