



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de material digital

para informar a la juventud sobre los
peligros de los ambientes digitales
para la Asociación COMUNICARES



Guatemala, ciudad de Guatemala

Clara Luz Rustrián Lara





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de material digital

para informar a la juventud sobre los
peligros de los ambientes digitales
para la Asociación COMUNICARES



Guatemala, ciudad de Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Clara Luz Rustrián Lara

Previo a optar el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, enero de 2024

Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Escuela de Diseño Gráfico y a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

DECANO

MSc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

VOCAL IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez

VOCAL V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico

Tribunal examinador

Lcda. Andrea Elisa Valle Pineda

Asesora Metodológica

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro

Asesora Gráfica

M.A. Elba Oneida Rodas Hernández

Tercera Asesora

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

DECANO

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico



Agradecimientos

A Dios, por conquistar mi imaginación, llenarme de asombro, de alegría y gratitud cada día. Por romperme el corazón cuando me corriges y repararlo de formas inimaginables. Por ser el amor concreto en mi vida y haberme dejado conocerte desde pequeña, porque no conozco una vida sin saber de ti.

A mis padres, gracias por estar abiertos a la vida y haberme permitido nacer en su familia. Por contarme lo bueno que ha sido Dios con ustedes y con nosotros. Porque me aman como soy y porque confían en mí.

A mis hermanos, Gabriel y Cristina, Rafael, María e Iván, Miguel y Anita, Ana, José y Benjamín, por ser mis modelos, no sería quien soy si no aprendiera de ustedes.

A mis sobrinos, Pablo, Irene, Esteban y los que están por venir, gracias por hacerme reír y sobre todo hacerme presente lo bello de la vida.

A Luchito y Lola, por hacer que mi imaginación vuele, por la compañía que me brindaron cada día.

A mis amigos, Marvin, Andrea y Diego, por acompañarme en estos años de universidad, por compartir muchas angustias y alegrías juntos, por siempre estar cuando los necesito y nunca negarme su cariño.

A mis asesoras, Lcda. Carolina Aguilar, Lcda. Andrea Valle y Lcda. Oneida Rodas por brindarme todo su apoyo y paciencia, por explicarme las cosas miles de veces sin perder la cordura.

A Dayana Córdova, por haberme brindado su tiempo, atención, confianza y cariño durante el proceso.

A la Iglesia y a SRM de Medellín, porque han sido un consuelo en los momentos de angustia y la alegría el resto de los días. Porque me hacen poner el corazón en el cielo.

A la Universidad de San Carlos y al Instituto Tecnológico de Computación por formarme como profesional y haberme dado las herramientas para laborar como diseñadora todos estos años.

A mi hermana Ana, por dejarme acompañarte en tu tratamiento. Por gastar tu vida al servicio de la salud guatemalteca. Por mostrarte tan fuerte y feliz a pesar de los dolores que sientes. Por traerme a un lugar que no imaginé y por dejarme vivir un día a la vez contigo, porque los demás días son inciertos contigo.



Índice

Capítulo I Introducción	13
Capítulo II Perfiles	25
Capítulo III Definición creativa	39
Capítulo IV Planeación Operativa	67
Capítulo V Marco Teórico	77
Capítulo VI Producción gráfica	93
Capítulo VII Lecciones aprendidas	147
Capítulo VIII Recomendaciones	151
Anexos	159



Presentación

Los riesgos en los ambientes digitales son las consecuencias negativas que se derivan del uso de las plataformas digitales, pueden trascender a violencia en internet. Quien maneje un dispositivo con internet corre peligro si no está alerta para identificarlos. Cuanto más consciente esté un usuario, más sencillo será evitarlos.

Muchos jóvenes han sufrido o han visto sufrir violencia en internet con situaciones que se han normalizado y no se mide la gravedad de estas.

La violencia en internet trasciende a violencia física. Por lo tanto, concientizar a los jóvenes les permitirá desarrollar un pensamiento crítico del uso correcto del internet y así prevenir situaciones de riesgo.

Se propone el desarrollo de piezas digitales que aborden diversos ejemplos de situaciones de riesgos lo más parecido a la realidad, que permita a los jóvenes analizar y aprender sobre estas situaciones para prevenir ser víctimas.



CAPÍTULO I

Introducción



Antecedentes

El avance tecnológico hace posible que existan más y mejores herramientas digitales para acceder a contenidos en línea, asimismo, hacen posible la comunicación con los demás. El conjunto de estas herramientas son llamadas Tecnologías de La Información y la Comunicación (TIC), estas, en su mayoría dependen del uso de Internet, como por ejemplo, aplicaciones o servicios que se utilizan desde los dispositivos electrónicos.

La vida se caracteriza por la presencia de herramientas TIC. Desde edades tempranas se tienen acceso a ellas a través de acceder a información, servicios, mensajería, entretenimiento y como un medio de comunicación.

Son imprescindibles para la vida diaria, sirven para estudiar, como entretenimiento, trabajar, informar, estar en contacto con los seres queridos, compartir, expresar opiniones, adquirir bienes y servicios. La mayoría de las personas consideran a las TIC como una necesidad.¹

En el observatorio JÓVENES EN EL MUNDO VIRTUAL: USOS, PRÁCTICAS Y RIESGOS realizado por Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (FAD) y Fundación MAPFRE (2018) se concluye lo siguiente:

“A medida que aumenta la edad, aumenta la posesión individual de todos los dispositivos, con excepción de los teléfonos móviles que no son Smartphone, respecto a los que ocurre lo contrario (jóvenes de menor edad con teléfonos con prestaciones limitadas, quizás como consecuencia de alguna estrategia de control parental).”²

¹Sánchez, Lorenzo, Guillermo Crespo, Remedios Aguilar, Francisco-Jesús Bueno, and Juan C. Valderrama. 2015. *LOS ADOLESCENTES Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)*. Valencia, España: Plan Municipal de Drogodependencias. <https://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>.

² Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la FAD and Fundación MAPFRE. 2018. *Jóvenes en el mundo virtual: usos, prácticas y riesgos*. Madrid, España: n.p. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5597_d_mapfre_riesgos_tic200918.pdf.

A partir del año 2020 y a causa de la Pandemia de Covid-19; las actividades como trabajar y estudiar debieron pasar a la modalidad virtual, sin importar la edad las TIC han sido la clave de la nueva normalidad.

En medio de tantos cambios y la oferta en el mercado de dispositivos electrónicos, el celular ha sido el dispositivo más popular entre los guatemaltecos. Según una encuesta distribuida entre 10 países de América Latina y España, en el marco del proyecto Bienestar en Cuarentena, organizado desde el Instituto Cultura y Sociedad de la Universidad de Navarra y del que hace parte la Universidad del Istmo; en Guatemala, el 62.72% de la población encuestada manifestó utilizar el celular más de ocho horas diarias, mientras que 11.88% lo han utilizado entre 15 y 20 horas al día.³

En Guatemala la modalidad de la educación depende del Tablero de Alerta Covid-19, y hasta el 05 de agosto del 2021, 263 de los 340 municipios de Guatemala se encuentran en alerta roja, esto significa que en estos lugares se continúa con la educación en línea y para los padres de familia es inevitable exponer a los niños y adolescentes al uso y posesión de un dispositivo individual con acceso a internet, ya que su educación, el contacto con los amigos y seres queridos es por medio de las TIC.⁴

Este aumento de horas y el aumento en posesión individual de un dispositivo con acceso a internet significa un aumento a la exposición del riesgo de las TIC, de los cuales nos empezaremos a referir como “riesgos en los ambientes digitales”.

³Universidad del Istmo y Alberto Toro. 2020. “COVID-19 IMPULSÓ EL USO DEL CELULAR ENTRE LOS GUATEMALTECOS.” Blog y Publicaciones. <https://unis.edu.gt/covid-19-impulso-el-uso-del-celular-entre-los-guatemaltecos/>.

⁴Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social. 2021. “Registros COVID-19, del 23 de julio al 05 de agosto del 2021.” Semáforo Covid-19. https://covid19.gob.gt/datos/semaforo/7Agosto21/Reporte_de_Covid-19_del_23_de_julio_al_05_de_agosto_del_2021-A.pdf.

Los riesgos en los ambientes digitales son las consecuencias negativas que se derivan del uso de las plataformas digitales. Los ambientes digitales como la web, las redes sociales, aplicaciones, etc., no son totalmente seguros y utilizarlas sin el debido cuidado puede provocar todo tipo de problemas.

Quién maneje un dispositivo con acceso a internet corre peligros si no está alerta para identificar un riesgo. Conocer los principales riesgos de los ambientes digitales ayuda a sus usuarios a prevenirlos. Cuanto más consciente esté el usuario con respecto a los peligros a los que se enfrenta por el uso de estas plataformas, más sencillo será evitarlos.

Los jóvenes son un grupo de riesgo por haber crecido en un entorno donde los ambientes digitales siempre han estado presentes y creen saber todo lo que necesitan sobre el uso correcto de las mismas.⁵

Los principales riesgos que afectan de forma directa e individual a los jóvenes son: ciberbullying, grooming, sexting, sextorsión, estafa y engaños, noticias falsas, falsas oportunidades de empleo y problemas de privacidad.

Según el estudio DESDE NUESTRA MIRADA (2021) realizado por Asociación COMUNICARES para el proyecto INFORMATECOS, el cual da capacitaciones sobre la AMI (Alfabetización Mediática Informativa) a los jóvenes entre 14 y 23 años de edad, de los departamentos en los que se hablan los idiomas mayas, Kaqchikel, K'iche, Q'eqchi' y Achi'. Cuando se les consultó a los 122 participantes sobre los daños que personalmente o a su alrededor pudieran haber experimentado durante el uso de las redes sociales, se obtuvieron los siguientes resultados:

⁵ Sánchez, Lorenzo, Guillermo Crespo, Remedios Aguilar, Francisco-Jesús Bueno, and Juan C. Valderrama. 2015. *LOS ADOLESCENTES Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)*. Valencia, España: Plan Municipal de Drogodependencias. <https://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>.

“El 26% de los participantes tiene una experiencia cercana de un amigo o amiga a quien se le causó daño por medio de las redes sociales. El 30% de los consultados expresa conocer de algún miembro de su familia a quien se le causó daño por medio de las redes sociales. El 26% ha tenido alguna experiencia personal en la que a través de las redes sociales se le ocasionó algún daño.” (Asociación COMUNICARES & DW Akademie 2021, página 69)

Sumando los porcentajes, el 82% de los participantes, ha sufrido o ha visto sufrir daños por medio de los ambientes digitales. Son situaciones que se han normalizado hasta el punto de no medir la gravedad de la misma.

Se debe tomar en cuenta que estos daños que se producen por medio digital, no quedan solamente en ese espacio, sino que trascienden a la vida real, por lo que las consecuencias son tangibles. Por ejemplo, el cyberbullying; UNICEF asegura que las víctimas de este tipo de acoso tienen más probabilidades de consumir alcohol y drogas. Es más probable que reciban bajas calificaciones, experimentan baja autoestima y problemas de salud.⁶

En Guatemala a partir del año 2014, el Ministerio Público reportó un aumento notable de denuncias por acoso en redes sociales, hasta el reporte del año 2018, Facebook y Twitter eran las principales redes donde ocurría acoso, mientras que en WhatsApp es el medio donde más se ha cometido violación a la intimidad por hombres que han compartido fotos íntimas femeninas.⁷

⁶ Naciones Unidas. 2019. *“Internet, un sitio sin bondad para los jóvenes.”* Noticias ONU. <https://news.un.org/es/story/2019/02/1450561>.

⁷ Maestría en Gestión Estratégica de la Comunicación - UCA y UNESCO. 2018. *“Reducir la violencia extrema de los jóvenes mediante el uso de las TIC en El Salvador, Guatemala y Honduras.”* Aumento notable de denuncias por acoso en redes sociales. <http://prevencionticsjuventud.comunica.edu.sv/guatemala/datos-y-estadisticas/>.

Existen factores psicológicos en los jóvenes que les hacen más vulnerables, como: los cambios emocionales, búsqueda de identidad, aceptación social y familiar, etc.

El riesgo está presente porque el contenido que los jóvenes publican en internet es de dominio público y por el deseo de popularidad y aceptación frente a su entorno social pierden el control de lo que se publica, de con quien se contacta y de donde se proporcionan datos personales. Aceptar la solicitud de amistad de un desconocido es suficiente para que den acceso a su intimidad y vida social con ello ponen en riesgo su bienestar y el de sus familiares.

Frente a la presión de grupo y a la búsqueda de identidad, se enfrentan a la pérdida de privacidad, lo que provoca violencia en internet que puede trascender a violencia física, por medio de daño psicológico, estafas, extorsiones, secuestros, violaciones y hasta la muerte.⁸

Los riesgos y peligros de los ambientes digitales van a estar siempre ahí, prevenirlos es cuestión de evitar ponerse en situaciones de riesgo y no olvidar que existe un mundo fuera del ambiente digital.

Planteamiento del problema

Los jóvenes suelen pasar muchas horas haciendo uso del internet y junto a algunos factores psicológicos, como: los cambios emocionales, búsqueda de identidad, la aceptación social, presión de grupo, y la superación personal, hace que sean un grupo vulnerable ante los riesgos del mal uso de los ambientes digitales.

El riesgo está presente porque el contenido que los jóvenes publican en internet es de dominio público y por el deseo de popularidad y aceptación frente a su entorno social, publican contenidos inapropiados o se ponen en contacto con usuarios, de identidad conocida u oculta, con intenciones de perjudicar u obtener algún beneficio a cuenta de jóvenes vulnerables, provocando una situación de violencia social en internet. Algunos de esos contenidos inapropiados pueden ser: información personal, ubicación, pensamientos personales, fotos íntimas, etc.

Las situaciones mencionadas anteriormente pueden provocar que estos actos de violencia en internet trasciendan a violencia física, por medio de daño psicológico, estafas, extorsiones, secuestros, violaciones y hasta la muerte. Por lo tanto, concientizar a los jóvenes de todos estos peligros les permitirá desarrollar un pensamiento crítico del uso correcto del internet y prevenir situaciones de riesgo.

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto

Utilizando material gráfico para difundir información sobre temas de importancia social, se busca que los jóvenes hagan conciencia sobre los riesgos en los ambientes digitales y con ello puedan desarrollar un pensamiento crítico del uso correcto del internet y prevenir situaciones de riesgo.

La implementación de un material gráfico va a permitir que la información llegue a los jóvenes y estos puedan llevar el mensaje a otros. De esta manera se transmitirá el mensaje más rápido para que de forma individual cada joven que lo reciba analice su comportamiento en los ambientes digitales y prevenga o actúe ante una situación de riesgo.

Incidencia del proyecto

A través de un material gráfico que apoye la difusión de información sobre los riesgos en los ambientes digitales, se promueve el uso correcto del internet y la prevención como principal medio de protección. Si no se alerta a los jóvenes sobre las consecuencias, seguirán ocurriendo hechos de violencia en internet y violencia física.

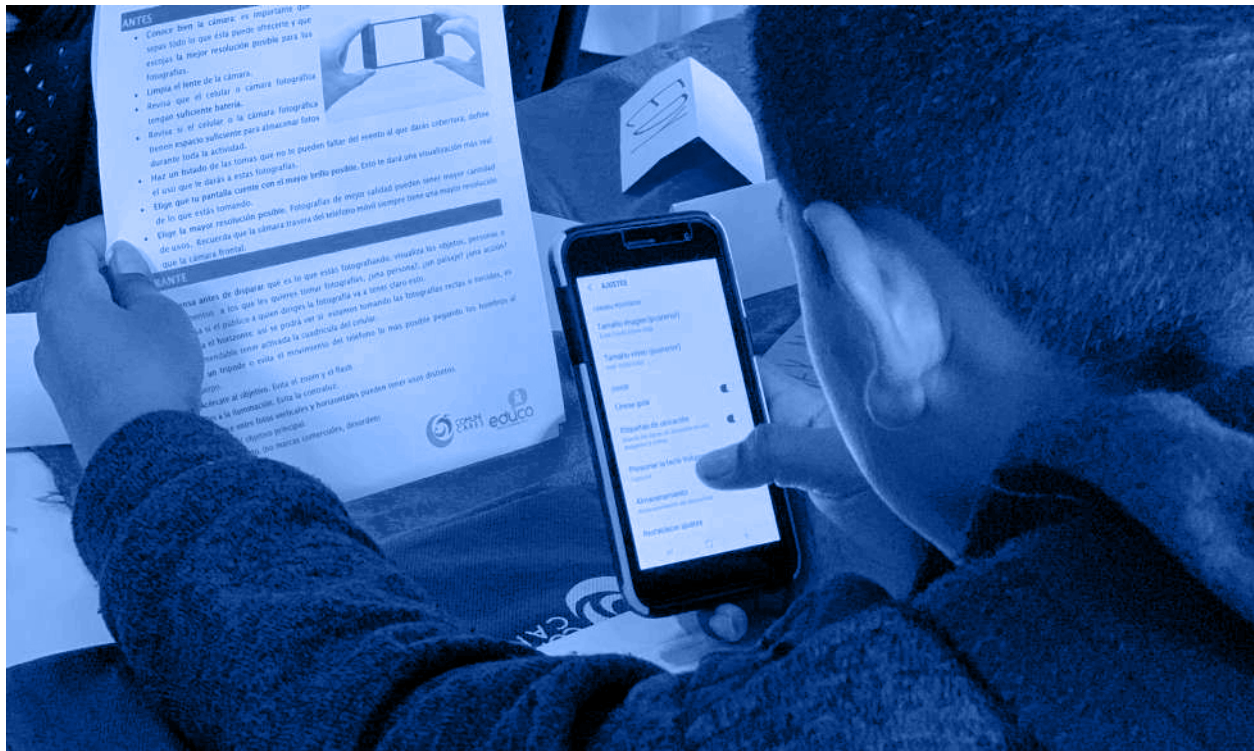
Con la intervención del diseño gráfico en el desarrollo de nuevos contenidos para proyectos de bienestar social, se atraerá a los jóvenes hacia procesos de aprendizaje para hacer un uso de su tiempo de forma positiva y con ello se aumenta la posibilidad de alejarlos de ambientes de violencia y delincuencia a los que suelen estar expuestos en las áreas rurales y urbanas.

Factibilidad del proyecto

La Asociación COMUNICARES está en constante comunicación con el estudiante. Ha asignado a un jefe inmediato con quien se mantiene la comunicación constantemente. Ha proporcionado la información sobre el grupo objetivo, los temas desarrollados que se tratarán en el proyecto y todos los materiales gráficos institucionales que se solicitaron, también se encuentra en la disposición de generar nuevos recursos como audios y contenidos que el proyecto necesite. Ha permitido que el estudiante desarrolle el proyecto a distancia, abriendo canales de comunicación directa como WhatsApp, e-mail y agendando reuniones en línea cada 15 días.

Se cuenta con el apoyo de un grupo de jóvenes que han participado en Informatecos, se les invita a ser parte de la difusión de los materiales gráficos en las redes sociales como apoyo a la concientización de los riesgos en los ambientes digitales.

COMUNICARES cuenta con alianzas estratégicas nacionales e internacionales que proporcionan apoyo económico para el desarrollo de proyectos. Por medio del servicio de consultorías es una asociación que produce ingresos para su auto sostenibilidad.



Fotografía: Celso Solano

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Contribuir con la formación de los jóvenes pertenecientes a los pueblos originarios de Guatemala sobre los peligros de los ambientes digitales por medio del diseño de material gráfico digital, como apoyo a la prevención de la violencia social en internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

De comunicación Visual e institucional

Fomentar la conciencia de los peligros en los ambientes digitales en los jóvenes, por medio de personajes que modelan las conductas y experiencias de la vida cotidiana que de un momento a otro les vuelve vulnerables.

De diseño gráfico

Diseñar material gráfico digital con modelados 3D, que representen situaciones dramáticas de manera más amigable y se invite a la reflexión y el análisis de la situación personal de cada joven.



CAPÍTULO II

Perfiles



Perfil de la Institución

Asociación COMUNICARES (Comunicación Pro Mujer, Niñez y Comunidades, Apoyando la responsabilidad social) tiene como fin dar continuidad a los procesos de comunicación para el desarrollo, en función del desarrollo de los sectores más vulnerables del país, (mujeres, niñez y comunidades). Realizando comunicación para el desarrollo y no comunicación publicitaria. Logra auto sostenibilidad a través de brindar servicios profesionales de comunicación a través de la realización de consultorías especializadas en comunicación.

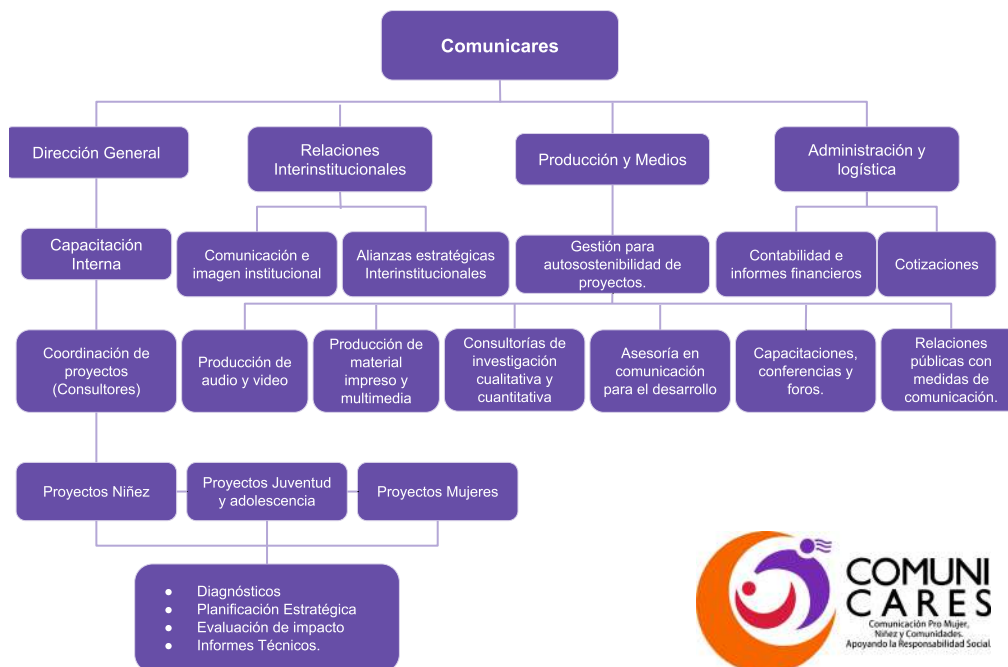
Historia

COMUNICARES es una asociación civil sin fines de lucro, fundada en el año 2005 y reconocida legalmente a partir del año 2007. Cuenta con un equipo multidisciplinario que comparte la visión de promover a través de la comunicación, el desarrollo integral y los derechos humanos especialmente de la niñez, juventud y la mujer.

Su trabajo se caracteriza por ser creativo, pertinente, mediado, transparente y en equipo. Son especialistas en desarrollar proyectos que promuevan conocimientos, actitudes y prácticas que permitan la mejor calidad de vida y la utilización de los medios de comunicación en favor de las personas.

Poseen alianzas estratégicas con entidades nacionales y cooperación internacional para desarrollar proyectos que utilizan la comunicación como una herramienta de desarrollo y promoción de los derechos humanos

Organigrama



Departamento y descripción

Coordinación de proyectos / Proyectos de juventud y adolescencia

Se encarga de la creación de nuevos proyectos, creación de estrategias y la evaluación de los resultados. Es la parte principal de la asociación ya que esta le da su razón de ser a la asociación.

Encargada del departamento:

Licenciada Dayana Córdova

Gerente de Logística de Proyectos

Teléfonos: 24350129 y 22779504

Móvil: 55766402



Figura No. 1 - Equipo de COMUNICARES con participantes.

Información general

Misión

Trabajar con pasión y transparencia, utilizando la comunicación como herramienta para el desarrollo integral y la promoción de los derechos humanos, con el fin de incidir para lograr una sociedad más responsable, incluyente y respetuosa de la niñez, juventud y las mujeres.

Visión

Transformar la vida de la niñez, juventud y mujeres a partir del empoderamiento de sus derechos y la formación de liderazgos que promuevan el desarrollo.

Principios y valores

- Creencias y normas que orientan y regulan nuestra forma de ser, pensar y actuar.
- Somos congruentes entre lo que decimos y lo que hacemos.
- El ganar-ganar y la rendición de cuentas son parte de nuestras buenas prácticas.
- Creatividad
- Éxito
- Integridad
- Pertinencia Cultural
- Trabajo en equipo
- Transparencia
- Voluntariado

Servicios

- Estrategias de comunicación para el cambio de conductas para el desarrollo
- Estrategias de comunicación organizacional.
- Diagnóstico y líneas de base
- Campañas audiovisuales
- Capacitaciones

Cobertura

- Ciudad Capital
- Departamentos de Guatemala en los que incide la institución.
- Países en el extranjero

GRUPO OBJETIVO DE LA ORGANIZACIÓN

Asociación COMUNICARES tiene como grupo objetivo:

- Niños y niñas en edades escolares que viven en el área rural de Guatemala, que tienen acceso a medios de comunicación como radio y televisión.
- Jóvenes de 14 a 25 años de edad que viven en el área rural de Guatemala, que tiene acceso a medios de comunicación como radio, televisión y redes sociales.
- Organizaciones internacionales cuyo objetivo es brindar apoyo a causas a favor de la niñez y juventud.
- Medios de comunicación, que su público se encuentra en el área rural de Guatemala, los cuales transmiten los eventos organizados por Asociación COMUNICARES.

ANTECEDENTES GRÁFICOS

Comunicación visual en redes sociales:

COMUNICARES tiene presencia en Facebook e Instagram como sus principales medios de difusión de información directos, hacen uso de estas redes para compartir de forma regular actualizaciones de sus actividades, directos y conmemoraciones de fechas relacionadas a la institución. El manejo gráfico varía dependiendo de la marca interna que se maneja (proyectos como Informatecos, Juventud al Aire y La ventana de Ana), pero las publicaciones institucionales si se diferencian del resto.



Figura No. 2 - Publicación de Facebook, capacitación virtual de Informatecos.

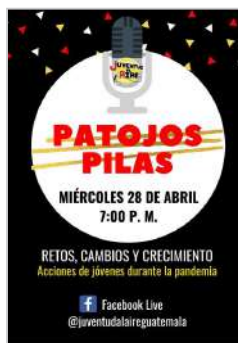


Figura No. 3 - Publicación de Facebook, invitación.



Figura No. 4 - Publicación de Facebook, promoción de Live.



Figura No. 5 - Publicación de Facebook, institucional conmemorativo.



Figura No. 6 - Publicación de Facebook, institucional conmemorativo

Comunicación visual en medios digitales:

El sitio web de COMUNICARES recientemente ha sido rediseñado, se muestra un mejor uso de los colores institucionales, se actualiza constantemente y posee una amplia variedad de fotografías que muestran el trabajo que realizan.



Figura No. 7 - Web, sección de Nuestra esencia



Figura No. 8- Web, sección de Informatecos

Perfil del Grupo Objetivo

TAMAÑO DE LA MUESTRA

Población guatemalteca que estudia nivel básico y diversificado, vive en los departamentos en los que se habla los idiomas mayas, Kaqchikel, K'iche, Q'eqchi' y Achi'. COMUNICARES prioriza estas zonas lingüísticas para garantizar que haya representación de las mismas.

La población guatemalteca que estudia nivel básico y diversificado, vive en los departamentos en los que se habla los idiomas mayas, Kaqchikel, K'iche, Q'eqchi' y Achí es de 933 961 personas.

Cálculo de muestra

COMUNICARES ha proporcionado los resultados del último estudio del grupo objetivo en asocio con DW Akademie, llamado "Desde Nuestra Mirada". Este estudio fue presentado en mayo del 2021. Para su realización se determinó una muestra de 334 participantes priorizando la participación de los jóvenes pertenecientes a las zonas lingüísticas mencionadas.

Por ello el perfil geográfico y psicográfico con base en los resultados obtenidos en el estudio que coincidan con la problemática del proyecto.

Características Geográficas

Se han dividido por las zonas lingüísticas priorizadas por la asociación, se enumeran los nombres de los departamentos.

- **Zona K'iche':** Quiché, Sololá y Totonicapán
- **Zona Kaqchikel:** Chimaltenango, Sacatepéquez y Guatemala.
- **Zona Q'eqchi':** Alta Verapaz y Petén
- **Zona Achí:** Baja Verapaz

El 49% de los jóvenes viven en áreas rurales y el 51% en áreas urbanas. (Asociación COMUNICARES and DW Akademie 2021, página 9)

Características sociodemográficas

- **Edades:** 13 -23 años
- **Género:** El 65% Femenino, 35% masculinos.
- **Integrantes de la familia:** entre 5 y 6 personas
- **Ocupación:** Estudiantes
- **Educación:** Básica y diversificado
- **Etnia:** Maya
- **Nacionalidad:** guatemalteca



Características socioeconómicas

Nivel Socioeconómico: Nivel bajo /Popular (D1 y D2), tiene cubiertas las necesidades básicas del hogar y no poseen capacidad de ahorro. Ingreso promedio mensual Q2,500.00.⁹

Las familias utilizan automóviles de modelos económicos, las profesiones son puestos bajos como policías, maestros o propietarios de pequeños negocios.¹⁰

El 85% del grupo objetivo está acostumbrado a contratar servicios de internet en la modalidad Prepago y el 15% posee línea fija.

⁹ Alonzo, Lizza. 2006. *DEFINICIÓN DEL NIVEL SOCIOECONÓMICO DE LOS ESTUDIANTES DE UN COLEGIO GUATEMALTECO*. Guatemala, Guatemala: Universidad Rafael Landívar. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/lote01/Alonzo-Lizza.pdf>.

¹⁰ Leja Rodríguez, Jacqueline P. 2009. *ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN PARA EL POSICIONAMIENTO DE UN PRODUCTO COSMÉTICO PARA EL CABELLO, APLICADAS A UNA EMPRESA DISTRIBUIDORA*. Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/03/03_3364.pdf.

Características psicográficas

- Muestran orgullo por su etnia, no tiene problema en utilizar vestimenta tradicional del departamento.
- Para acceder a internet utilizan el teléfono celular.
- El grupo objetivo suele ser descuidado con sus contraseñas, pueden utilizar la misma contraseña en todas las redes sociales o pueden olvidarla y abrir una nueva cuenta.
- Su principal fuente de información es la televisión.
- Poseen un teléfono celular de uso propio.
- Comparte sobre las actividades que realiza.
- Se aprecia la puesta en práctica sobre los siguientes valores, bondad, sinceridad, amor, empatía solidaridad y responsabilidad.
- Prefiere compartir imágenes que videos, y estas muestran una calidad gráfica muy baja.
- Sabe utilizar las opciones de seguridad para ocultar su información, también es celoso de los detalles de su vida.
- Su red social favorita es Facebook e Instagram.
- Prefieren comunicarse por medio de chats, evitan interactuar por medio de llamadas y audios.



Fotografía: Equipo Comunicares

RELACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO CON LA INSTITUCIÓN

Los jóvenes guatemaltecos son constantes en el uso de las redes sociales por tener acceso a dispositivos móviles con internet. Están dispuestos a recibir nuevos contenidos que se les presenten en estos medios.

COMUNICARES cuenta con una fanpage en la que los jóvenes participantes y jóvenes que han sido parte de otros proyectos y actividades son constantes en la interacción con la página.

El grupo objetivo y la institución están interesados en mantenerse presentes en redes sociales de manera constante, el grupo objetivo busca aprender cosas en poco tiempo y la institución de enseñar de forma clara.

La relación entre la institución y el grupo objetivo es positiva porque ambos están en el ambiente de las redes sociales donde sucede el proceso de intercambio de información y opinión.



CAPÍTULO III

Definición Creativa ✓✓

Resumen de Brief creativo

Fecha: Agosto - octubre, 2021

Cliente: Asociación Comunicares - Proyecto Informatecos

Responsable Cliente: Dayana Córdova

Departamento: Coordinación de proyectos - Proyectos de juventud y adolescencia

Producto:

Diseño de material digital para ser utilizado en redes sociales y página web

Objetivo:

Diseñar material gráfico digital con modelados 3D, que representen situaciones dramáticas de manera más amigable y se invite a la reflexión y el análisis de la situación personal de cada joven con respeto a los peligros de los ambientes digitales.

Antecedentes:

La institución ha desarrollado el tema de los peligros en los ambientes digitales como parte del contenido que se imparte en el curso Informatecos, pero este contenido es exclusivo para los participantes. La institución también ha realizado una serie de infografías para su página de Facebook, en las cuales se explican algunos conceptos del tema, pero no han tenido un alcance notoriamente significativo y no se le ha dado seguimiento a este tipo de contenido.

Pieza a desarrollar:

Material multimedia, 8 animaciones 3D simples, sobre el concepto de cada tema, con duración máxima de 45 seg.

Contenido: Ejemplo de situación de riesgo.

Redes sociales, carrete de 4 imágenes por post.

Contenido: ¿Qué es? - Prevención - ¿Cómo identificarlo?

Material editorial formato digital / impreso, diagramación de 8 folletos, de ¼ de carta cerrado, ½ carta abierta, 8 páginas por folleto.

Contenido: ¿Qué es? - Prevención - ¿Cómo identificarlo?

Tono y Manera

Narrador que se refiere al protagonista de la historia en tercera persona en singular, en tiempo pasado.

Ejemplo: Él amaba... Ella enviaba...

Características Geográficas:

- Departamentos de Quiché, Sololá, Totonicapán, Chimaltenango, Sacatepéquez, Guatemala, Alta Verapaz, Baja Verapaz y Petén.

El 49% de los jóvenes viven en áreas rurales y el 51% en áreas urbanas.

- **Edades:** 13 -23 años
- **Género:** El 65% Femenino, 35% masculinos.
- **Integrantes de la familia:** entre 5 y 6 personas
- **Ocupación:** Estudiantes
- **Educación:** Básica y diversificado
- **Etnia:** Maya
- **Nacionalidad:** guatemalteca
- **Nivel Socioeconómico:** Nivel bajo /Popular (D1 y D2)

Estrategias de diseño

6 W'S

¿Qué?

Comunicares crea ambientes de aprendizaje que permiten a los jóvenes realizar actividades de provecho que les alejen de la violencia. Jóvenes lejos de la violencia y con el desarrollo de su pensamiento crítico, serán jóvenes capaces de hacer una diferencia en sus comunidades.

¿Para qué?

Para que los guatemaltecos tomen conciencia y puedan tomar decisiones sobre las situaciones de peligro o puedan advertir a un conocido sobre alguno de los peligros. Los productos deben ser atractivos para que el usuario desee compartirlos en sus redes sociales.

¿Con qué?

Con modelados 3D, que muestran con ejemplos el concepto de cada uno de los peligros en base a la propuesta de Asociación COMUNICARES, son los siguientes: ciberbullying, grooming, sexting, sextorsión, estafas, engaños, noticias falsas, oportunidades de empleo falsas y problemas de privacidad.

Con Post para redes sociales, carrito de 5 imágenes por post, que desarrolle de cada peligro lo siguiente: ¿Qué es?, Prevención, ¿Qué hacer en caso de sufrirlo?

Con la diagramación de 8 folletos, de 8 páginas por folleto, en formato digital y descargable para imprimir como un recurso educativo gratuito, para que sea utilizado por cualquier persona interesada en aprender o enseñar sobre el tema.

De cada peligro se desarrollarán los siguientes temas: *¿Qué es?, Prevención, ¿Qué hacer en caso de sufrirlo?*

¿Con quiénes?

Involucrados primarios: Jóvenes entre 13 y 23 años de edad que siguen la página de Facebook e Instagram de la asociación.

Involucrados secundarios: Educadores, adultos y jóvenes que tienen entre sus amigos de Facebook a un joven perteneciente al grupo objetivo.

¿Cuándo?

Durante los meses de septiembre a noviembre del año 2021, considerando el desarrollo del proceso creativo.

¿Dónde?

Serán implementados en las redes sociales de la institución (Facebook, Instagram y YouTube) y los folletos serán agregados al repositorio de recursos de la asociación. Todo en formato digital.

REDES SOCIALES PARA INFORMAR DE LOS PELIGROS DE LOS AMBIENTES DIGITALES

Ventajas

- Fácil difusión
- No depende de tiempos de reproducción del producto
- Es económico el contratar una campaña publicitaria
- Perduran con el tiempo
- Llega a más personas en menos tiempo

Desventajas

- Tiempo de producción, depende de la capacidad del equipo
- Si no se trata el tema con cuidado, con facilidad puede ofender a un usuario
- Puede provocar temor a un usuario sensible o afectado por el tema

PREMISAS DE DISEÑO

Tipografía: Para representar la seriedad del tema sin sobrepasarse al temor se decide utilizar una tipografía Sans Serif, que maneje diferentes grosores para hacer uso de ellos en la jerarquía tipográfica. En base a la propuesta de diseño seleccionada se harán los efectos correspondientes a la línea gráfica.

Cromático: Se utilizarán escenarios con tonalidades frías, esto para no representar de forma alegre sino seria la situación, hacer aprovechamiento de luces que iluminen al personaje mientras “actúa”. Los textos en su mayoría serán utilizados de blanco sobre el fondo de la escena.

Gráfico: Las escenas serán representadas con escenografías compuestas por elementos típicos o tradicionales de las viviendas o ambientes en Guatemala. Los personajes deben ser lo suficientemente amigables para empatizar fácilmente con el grupo objetivo.

Tono: Debe ser como si la institución hiciera el papel de alguien mayor que advierte al joven por medio de narrar una situación cercana a la realidad sin contar de forma explícita el final dramático, e invite a la reflexión de que pudo pasarle al protagonista.

Concepto Creativo

Técnica Creativa 1

ESTRATAL

Técnica creada por Edward De Bono

Es una serie de enunciados que a simple vista no tienen relación, no deben entenderse y no se debe abarcar todos los aspectos. Luego se hacen combinaciones entre enunciados para llegar a más enunciados.

El propósito es la sensibilización de la mente para que puedan aparecer ideas nuevas.

Sobre internet

... Cuando utilizamos internet somos usuarios que intercambian información de manera libre

... El internet hace las distancias cortas

... las conexiones están bajo el agua

... existen 100 millones de páginas web

... el mundo es un caos sin internet

#1

... Cuando utilizamos internet somos usuarios que intercambian información de manera libre

... El internet hace las distancias cortas

+

Internet acerca a los usuarios porque no importa donde esté ubicado geográficamente el usuario receptor. El usuario emisor y receptor son libres de intercambiar información

#2

... Cuando utilizamos internet somos usuarios que intercambian información de manera libre

... las conexiones están bajo el agua

+

Los usuarios se comunican utilizando internet, pueden contactar con quien sea incluso si es con un usuario que suele hacer cosas "bajo de agua" (actos inadecuados a escondidas)

#3

... Cuando utilizamos internet somos usuarios que intercambian información de manera libre

... existen 100 millones de páginas web

+

En internet tenemos la posibilidad de consultar en más de 100 millones de páginas web y esas mismas posibilidades de encontrar sitios para compartir nuestras opiniones.

ESTRATAL

#4

... Cuando utilizamos internet somos usuarios que intercambian información de manera libre

... el mundo es un caos sin internet

+

El mundo es un caos sin internet, pero el internet es un caos, porque cada usuario tiene intenciones diferentes que no podemos agrupar o contabilizar tan fácilmente.

#5

... El internet hace las distancias cortas

... las conexiones están bajo el agua

+

Para internet no existen las fronteras ni límites, aunque todo ocurre "bajo de agua" y no lo vemos o estamos en contacto con usuarios que sobrepasan las fronteras de nuestro grupo social.

#6

... El internet hace las distancias cortas

... existen 100 millones de páginas web

+

Estamos a varios kilómetros de distancia y a millones de páginas web y no parece porque nos comunicamos a una velocidad increíble.

#7

... El internet hace las distancias cortas

... el mundo es un caos sin internet

+

El principal uso del internet es como un medio de comunicación rápido, por lo que una falla de internet supone estar incomunicado, el mundo no colapsa, solo cada usuario se sentirá inseguro y alterado, pero es cuestión de adaptarse.

#8

... las conexiones están bajo el agua

... existen 100 millones de páginas web

+

Internet significa, entrar en el océano de la información y navegar hacia 100 millones de posibilidades

#9

... las conexiones están bajo el agua

... el mundo es un caos sin internet

+

Si un cable de fibra óptica es roto por algún accidente, supone al menos 4 días de reparaciones y una región afectada.

#10

... existen 100 millones de páginas web

... el mundo es un caos sin internet

+

Si Internet desaparece el caos no ocurre porque 100 millones de páginas web desaparecen, sino porque cada usuario estará desconectando de su vida social, aunque con el paso de los días puede que se adapten seguirán con la inquietud.

ESTRATAL

Seleccionados

- #2** Los usuarios se comunican utilizando internet, pueden contactar con quien sea incluso si es con un usuario que suele hacer cosas “bajo de agua” (actos inadecuados a escondidas)
-
- #3** En internet tenemos la posibilidad de consultar en más de 100 millones de páginas web y esas mismas posibilidades de encontrar sitios para compartir nuestras opiniones.
-
- #4** El mundo es un caos sin internet, pero el internet es un caos, porque cada usuario tiene intenciones diferentes que no podemos agrupar o contabilizar tan fácilmente.
-
- #6** Estamos a varios kilómetros de distancia y a millones de páginas web y no parece porque nos comunicamos a una velocidad increíble.
-
- #8** Internet significa, entrar en el océano de la información y navegar hacía 100 millones de posibilidades
-
- #10** Si Internet desaparece el caos no ocurre porque 100 millones de páginas web desaparecen sino porque cada usuario estará desconectando de su vida social, aunque con el paso de los días puede que se adapten seguirán con la inquietud.
-

Combinaciones

#2 + #3

Internet, millones de opciones positivas en la superficie, pero bajo de agua...

Simplificar

- Bajo de agua suceden la mayoría de las cosas feas
- Imagina todo lo que no vemos de internet
- Los peligros en internet no son tan visibles
- No sabía que eso me pondría en peligro
- Millones de posibilidades de que me hagan daño
- Menos daños
- Menos mal

#4 + #6

A veces el caos en internet ocurre cuando damos opiniones sin medir consecuencias

Simplificar

- Hablar de más produce caos en internet
- En línea con lo que hablo en línea
- Simple, piensa antes de escribir

#8 + #10

El caos en internet parece estar lejos, pero no tiene barreras y pasa a la vida real.

Simplificar

- Muchas opciones, la distancia desaparece y los daños llegan en instantes
- Vida social en línea y con miles de opciones para nuevos amigos a la distancia
- Amistad real en distancia
- Peligros lejos de la vida real

ESTRATAL

Selección

Insight: **Menos mal yo...**

Concepto creativo: **Menos mal**

Menos mal, es una interjección que indica alivio porque no ocurre o ha ocurrido algo que es inesperado o se espera lo peor.

Nos referiremos al "alivio" que un usuario de internet siente al descubrir que gracias a ser precavido se ha librado de caer en situaciones de peligro en los ambientes digitales.

Pero también se adapta a los usuarios que aún están a tiempo de salir de una situación de riesgo.

"Menos mal le dije a mis papas".

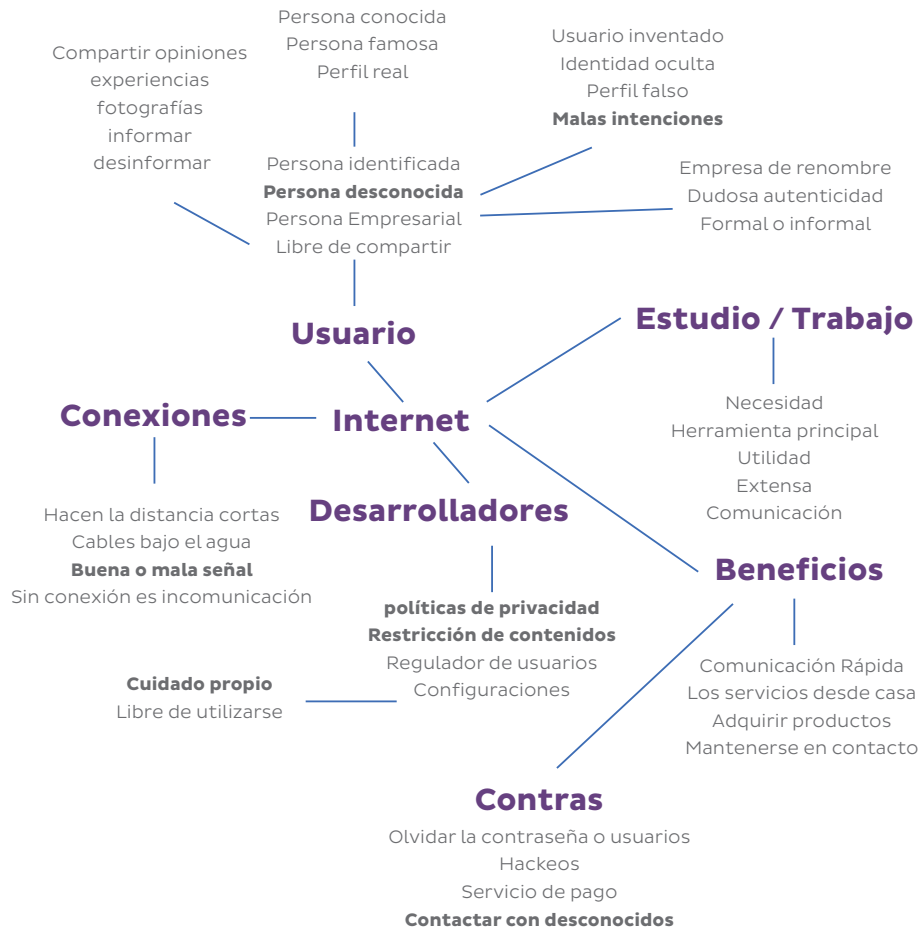
Menos mal, significa reducir las situaciones de riesgo a las que un usuario de internet puede exponerse.

Técnica Creativa 2

MAPA MENTAL

Técnica creada por Tony Buzan

Su objetivo es la exploración del problema y la generación de ideas. Es recomendable para tener distintas perspectivas del mismo. Se escribe una palabra inicial que se vincule con el problema, se escriben palabras y temas relacionados a la situación, en las ramificaciones se van seleccionando palabras claves.



MAPA MENTAL

Selección

Insight: **Es una mala señal**

Concepto creativo: **Mala señal**

Aunque la expresión es utilizada con frecuencia para referirnos a una baja conectividad con internet, la utilizaremos para hacer referencias a aquellos momentos en los que algo o alguien no nos da “buena espina” que simplemente hace tener un mal presentimiento.

Se busca que el G.O pueda empezar a tener malos presentimientos de las situaciones de riesgo en los ambientes digitales.

Técnica Creativa 3

EL PORQUÉ DE LAS COSAS

Técnica creada por Arthur Van Goundy

Su objetivo es orientar el objetivo creado. Utiliza los ¿Por qué? para indagar más en el tema.

Quiero diseñar material gráfico digital para informar sobre los peligros de los ambientes digitales a los jóvenes de los pueblos originarios de Guatemala

¿Por qué?

Si no informamos a los jóvenes, los casos de violencia en internet aumentarán.

¿Por qué?

Porque, aunque tengan nociones no están totalmente seguros de saber todo lo necesario para poder evitar situaciones de riesgo.

¿Por qué?

Porque lo que saben es porque lo han vivido en carne propia o han visto a alguien más sufrirlo.

Entonces ¿los jóvenes saben cuáles son esos peligros?

No saben los nombres y conceptos correctos, o al menos lo suficiente que les permita identificar si se encuentran en una situación de riesgo.

¿Por qué?

Porque para identificar si es víctima o no debe saber identificarlo.

EL PORQUÉ DE LAS COSAS

¿Por qué?

Porque todos los peligros están bien disfrazados y es fácil caer.

¿Por qué?

Porque los jóvenes tienen actitudes que les hacen vulnerables.

¿Por qué?

Porque es fácil identificar las carencias de un joven, basta con analizar su perfil

¿Por qué?

Porque son descuidados con lo que publican

¿Por qué?

Porque se olvidan que todo es publico

¿Por qué?

Porque olvidan filtrar sus contenidos o sus amigos

¿Por qué?

Porque quieren cumplir con estándares

Resumen de palabras claves:

- Violencia en internet
- lo han vivido en carne propia
- debe saber identificarlo
- están bien disfrazados
- es fácil caer
- vulnerables
- con analizar su perfil
- descuidados

Selección

Insight: **Es demasiado bueno para ser real**

Concepto creativo: **Interesante, pero es disfraz**

Lo que atrae a los jóvenes a los peligros de los ambientes digitales es que siempre están adornando las necesidades del joven, desde una chica o un chico interesante, hasta un empleo con el sueldo más maravilloso.

Técnica Creativa 4

LLUVIA DE IDEAS

Técnica creada por Alex Osborn

Su objetivo es generar ideas. A partir del objetivo se fueron agregando palabras o enunciados que vayan llevando a nuevas palabras y enunciados. Se seleccionan ideas claves para empezar a hacer combinaciones.

Objetivo

Informar a los jóvenes sobre los peligros de los ambientes digitales por medio de material gráfico.

Alarma

Atajo
Medida
Pánico
Advertencia
Huir
Luchar

El miedo

Evita que cometamos actos imprudentes
Permite evaluar una situación
Nos prepara para huir y luchar

Prevención

Medida o disposición que se toma de manera anticipada para evitar que suceda algo negativo.

Preparativo
Disposición
Medida de seguridad

“No es tan malo sentir miedo”

“La mejor forma de prepararse para un riesgo es la prevención”

Para prevenir tengo que saber cuál es el peligro

¿Cómo me entero que es un peligro?

Me entero porque alguien me instruyó.
Porque ya me pasó
Cuando me cuentan que le pasó a alguien más.

Cuando escucho la historia de un amigo, se me graba más rápido.

“un mi amigo me contó que...”

Me cuentan una historia que tiene un inicio y un fin
Su vida tiene un antes y después luego de su experiencia

Aprendemos más de lo que alguien nos cuenta porque son historias reales

Mi amigo pasó de una situación a otra

¿Por qué se cae en los peligros?

Porque soy vulnerable
Porque me expuse al peligro
Porque no hice caso a lo que me aconsejaban

Desarrollo personal

Aprendemos más de lo que alguien nos cuenta porque son historias reales

Historias reales

Resumen los hechos más importantes, vividos por una persona
Se establece un orden cronológico
Todas las personas tienen una historia de vida

Pueden ser sobre algún acontecimiento que marcó la vida de una persona

No son ficción
Le sucedieron a alguien
Son mejores que la ficción

Los finales pueden ser felices o tristes

Basadas en hechos reales

Se exponen acontecimientos

La realidad suele ser más aterradora

Los finales pueden ser felices o tristes

Cuento /Fábula
Narraciones con pocos personajes
Tienen un desenlace rápido
Suelen dejar enseñanzas

Cuando cuento una historia...

No mirás pues que...
Es que fijate que yo...
Fijate que... (Chisme)
Ya te conté que...

Cuando alguien no me cree

Es que no es cuento
No te estoy dando casaca
Dejá de fantasear estoy hablando en serio
Mejor vivir en la realidad

LLUVIA DE IDEAS

Selección

Insight: **Fíjate que...**

Concepto creativo: **No es casaca (cuento)**

Los jóvenes muchas veces se dejan llevar por las emociones del momento y se olvidan de ser cuidadosos o de poner en práctica el consejo de sus mayores. Lamentablemente, cuando se es joven a veces se “aprende a las malas” y esas experiencias dejan huella.

En Guatemala “casaca” significa contar una situación más dramática y exagerada de lo que fue.

Por eso con el concepto “No es casaca” será posible contar historias del peligro de los ambientes digitales lo más cercanas a la realidad, que, aunque parezcan mentira o exageración se invite a la reflexión y el análisis de la situación personal de cada joven, haciendo referencia a que no se está diciendo una mentira, sino que es real y puede sucederles.

CONCEPTO FINAL

Insight: **Yo se lo que hago**

Concepto creativo: **No es casaca**

Los jóvenes muchas veces se dejan llevar por las emociones del momento y se olvidan de ser cuidadosos o de poner en práctica el consejo de sus mayores. Lamentablemente cuando se es joven a veces se “aprende a las malas” y esas experiencias dejan huella.

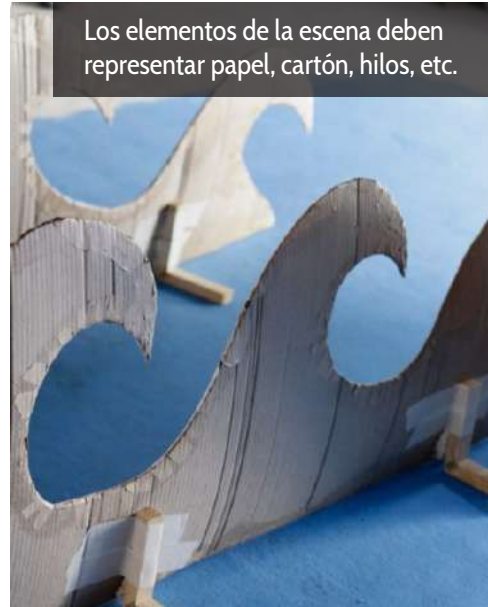
En Guatemala “casaca” significa contar una situación más dramática y exagerada de lo que fue ó es.

Por eso con el concepto “No es casaca” será posible contar historias del peligro de los ambientes digitales lo más cercanas a la realidad, que, aunque parezcan mentira o exageración se invite a la reflexión y el análisis de la situación personal de cada joven, haciendo referencia a que no se está diciendo una mentira, sino que es real y puede sucederles.

Propuesta de Códigos Visuales



Animaciones que ocurran en una escenografía como de “obra escolar”



Los elementos de la escena deben representar papel, cartón, hilos, etc.



Recurrir al uso de texturas de tela



El personaje siempre debe resaltar de la escenografía.





El personaje solo hará gestos y movimientos, habrá un narrador que hable por el personaje.



Inicia como cambio de escenografía, bajan elementos con hilos, arrastran hacia el centro decoraciones de cartón, etc.



Utilizar un recuso así, para representar la historia detrás de la pantalla y fuera de ella.

Mapa de Empatía

Piensa y siente que cada día debe mejorar como persona y superarse para que el día de mañana pueda ser alguien importante, y que su familia se sienta orgulloso tenga la capacidad de aportar económicamente.

Escucha radio, sobre todo las emisoras de música, le gusta la música como Trap y Reguetón (Bad Bunny, Aventura, Farruko).

Mira televisión, la programación que ofrecen los canales nacionales. Mira el periódico y ahí lee noticias. Cuando tiene redes móviles se la pasa en Facebook y WhatsApp, y algunas veces en Instagram.

Sus dolores son la violencia que ha perjudicado a sus comunidades o núcleos familiares y la economía familiar porque en la mayoría de casos es inestable.

Necesita estabilidad emocional para sentirse pleno, y así estudiar lo más que se pueda para superarse, necesita conseguir un empleo cuando finalice sus estudios.

Retrato del Consumidor

Social:

Necesita aceptación familiar y social, sentirse acompañado, comprendido, compartir y distraerse.

Físico:

Quiere aprender, tener un mejor futuro, compartir en redes sociales, compartir con amigos, continuar estudiando y ser productivo.

Identidad:

“Soy único”, “soy feliz”, “soy un buen amigo”, “voy a alcanzar lo que me proponga”, “Me gusta la música”

Comunicación:

“Cada día soy mejor persona”, “Voy a resaltar de los demás” “Voy a luchar por mi familia”, “Quiero tener éxito”

Emocional:

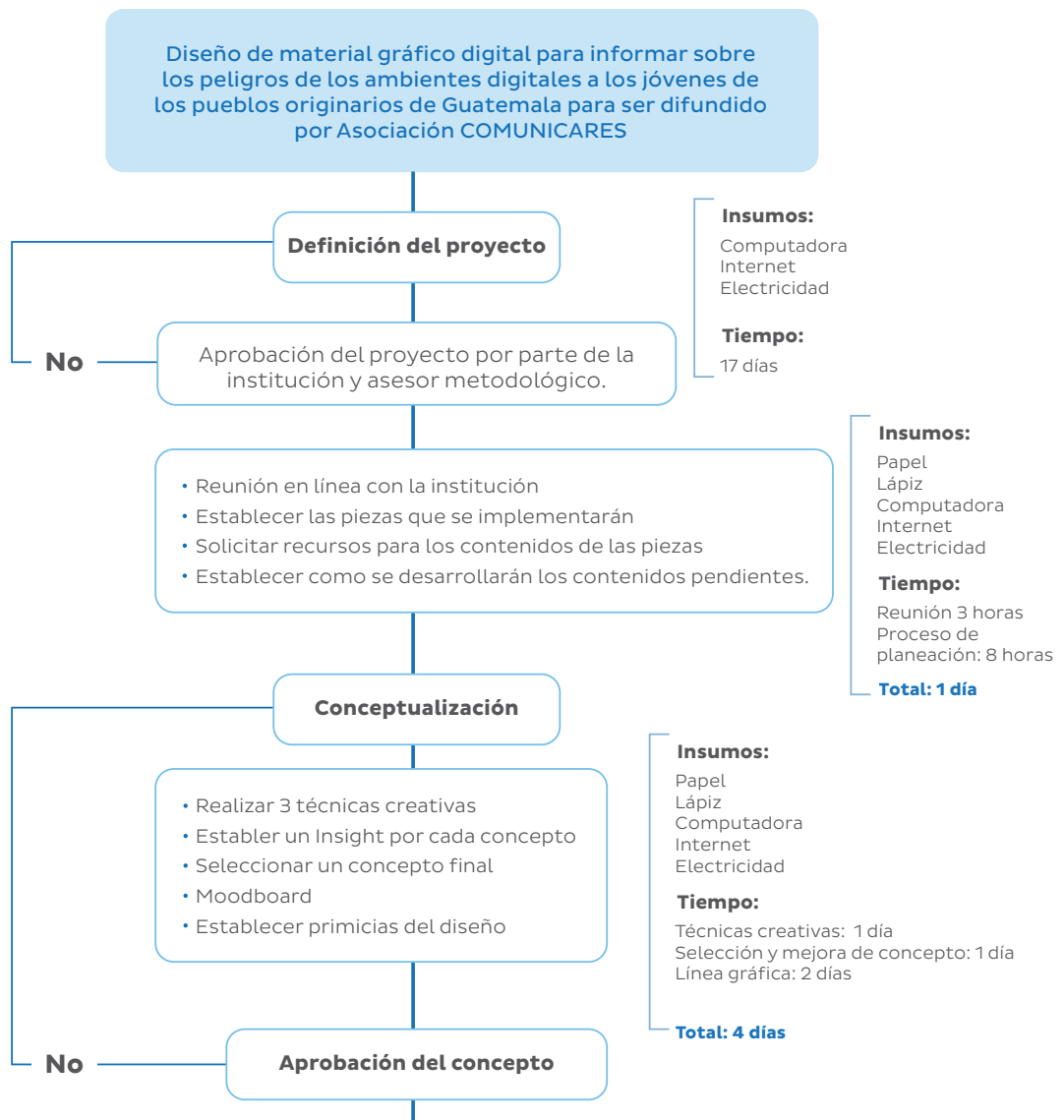
“Quiero ser un orgullo para mi familia y amigos”, “Quiero ser un buen ejemplo” “Quiero dejar un legado”, “Quiero inspirar a los demás”.

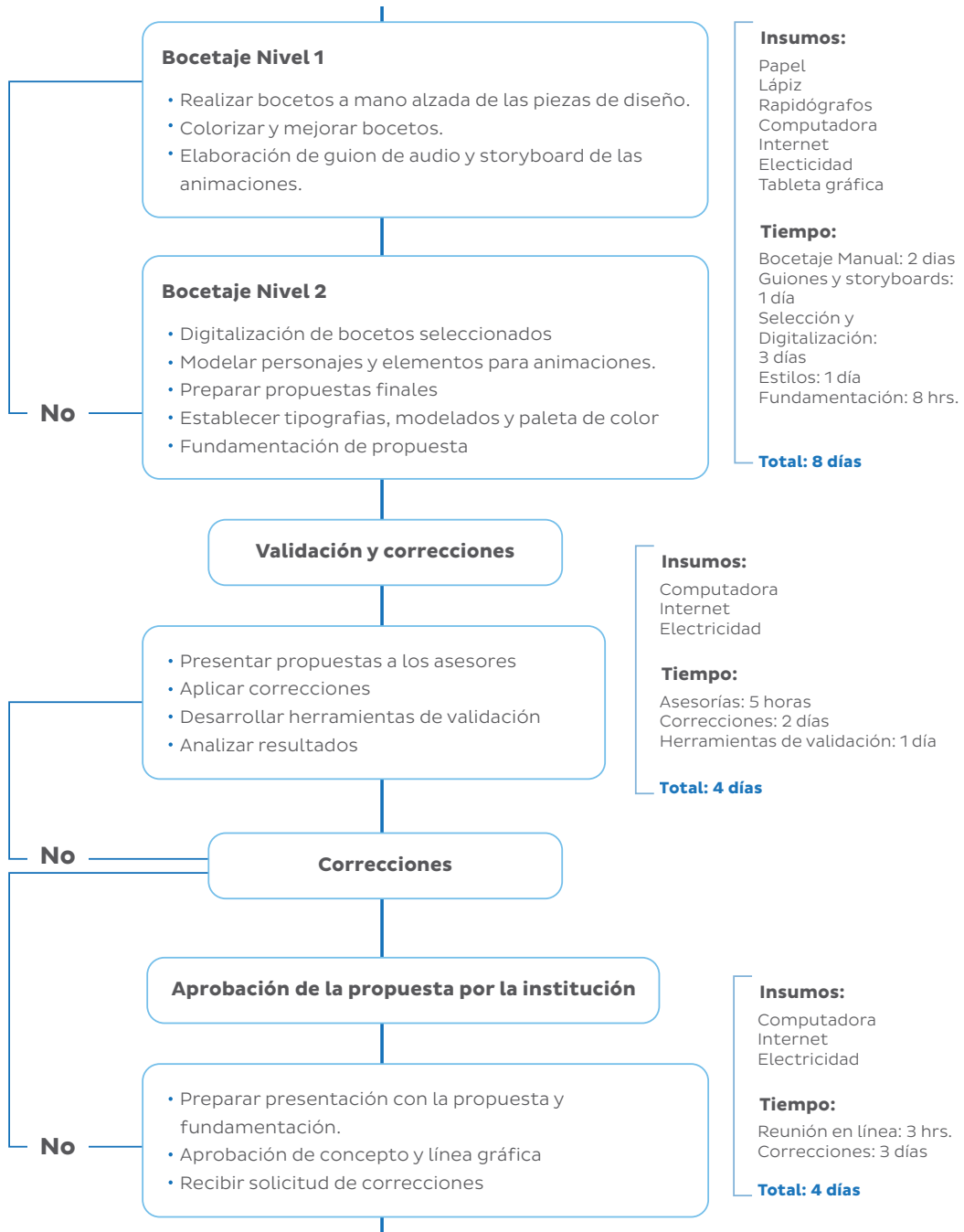


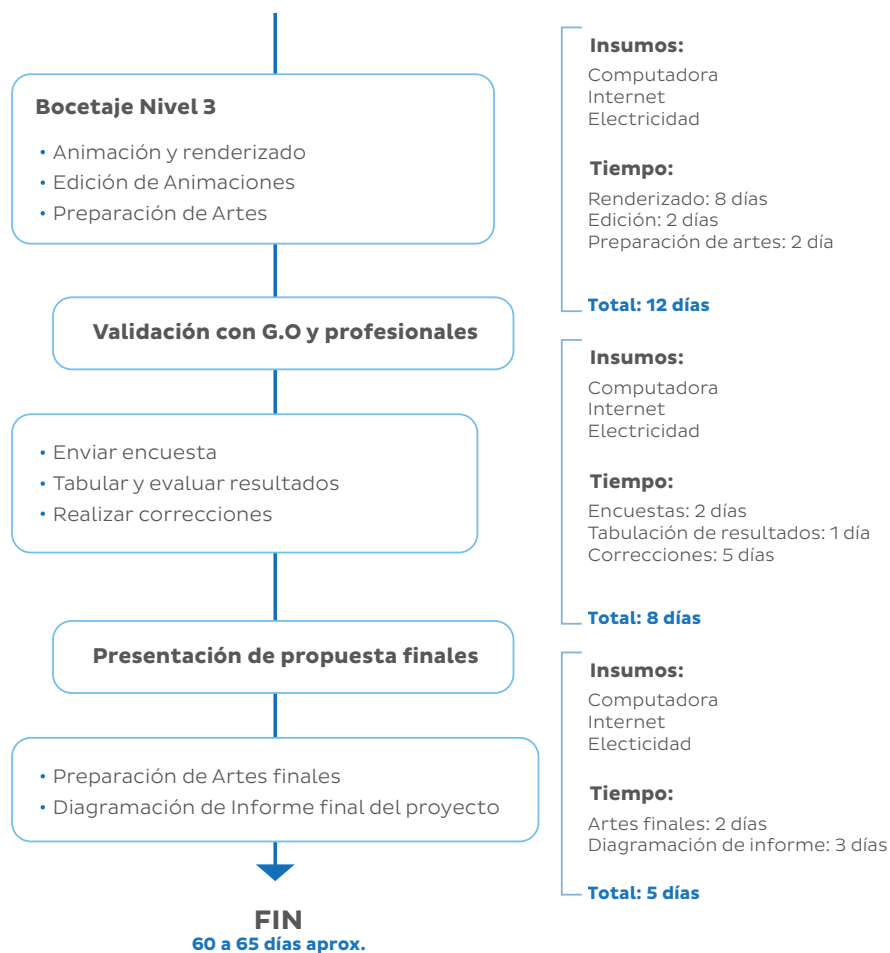
CAPÍTULO IV

Planeación Operativa ✓✓

Flujograma

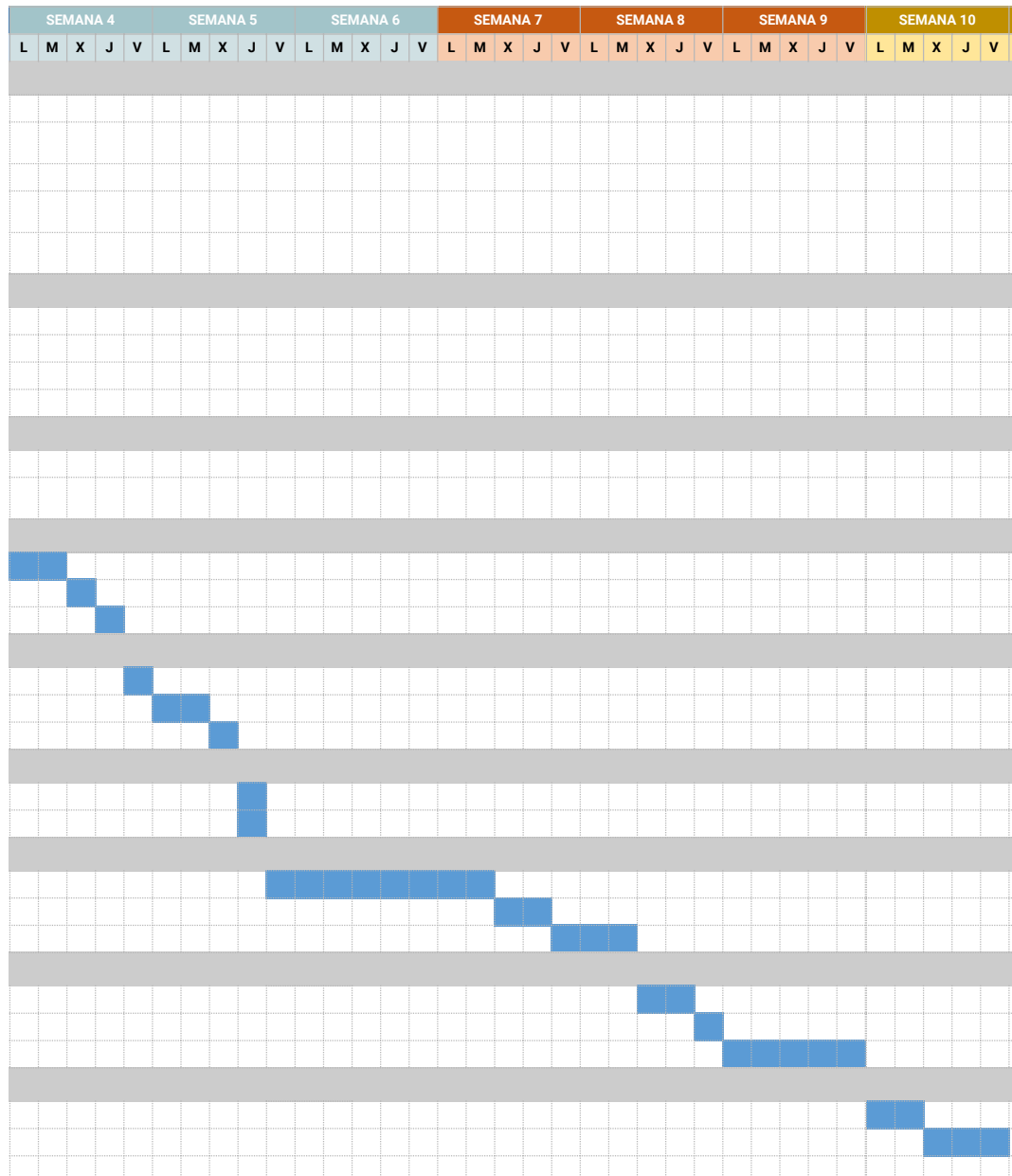






Cronograma

TÍTULO DE LA TAREA	FECHA DE INICIO	FECHA DE ENTREGA	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3				
			L	M	X	J	V	L	M	X	J	V	L	M	X	J	V
Definición del proyecto																	
Definición del proyecto	04/08/21	17/08/21	■	■	■	■	■	■	■	■							
Aprobación del proyecto por parte de la institución y asesor metodológico.	06/08/21	07/08/21				■	■										
Establecer las piezas que se implementarán	06/08/21	07/08/21				■	■										
Solicitar recursos para los contenidos de las piezas	06/08/21	07/08/21				■	■										
Establecer como se desarrollarán los contenidos pendientes.	18/08/21	19/08/21						■	■								
Conceptualización																	
Realizar 3 técnicas creativas	18/08/21	19/08/21							■	■							
Selección y mejora de concepto	19/08/21	20/08/21								■	■						
Moodboard	20/08/21	21/08/21									■	■					
Establecer primicias del diseño	20/08/21	21/08/21										■	■				
Bocetaje Nivel 1																	
Colorización y bocetaje manual	21/08/21	23/08/21											■	■	■		
Guion de audio y storyboard de las animaciones.	22/08/21	23/08/21												■	■		
Bocetaje Nivel 2																	
Digitalización de bocetos seleccionados	24/08/21	27/08/21													■		
Modelado de personaje base	27/08/21	28/08/21													■		
Preparación de propuestas	28/08/21	29/08/21													■		
Supervisión del proyecto																	
Presentar propuestas a los asesores	30/08/21	31/08/21													■		
Aplicar correcciones	31/08/21	02/09/21													■		
Desarrollo y análisis de validación	02/09/21	03/09/21													■		
Aprobación de la propuesta por la institución																	
Aprobación de concepto y línea gráfica	05/09/21	06/09/21													■		
Recibir solicitud de correcciones	05/09/21	06/09/21													■		
Bocetaje Nivel 3																	
Animaciones y renderizados	06/09/21	14/09/21													■		
Edición de Animaciones	15/09/21	17/09/21													■		
Preparación de Artes	18/09/21	21/09/21													■		
Validación con G.O y profesionales																	
Enviar encuesta	22/09/21	24/09/21													■		
Tabular y evaluar resultados	24/09/21	25/09/21													■		
Realizar correcciones	25/09/21	30/09/21													■		
Presentación de propuesta finales																	
Preparación de Artes finales	01/10/21	03/10/21													■		
Diagramación de Informe final del proyecto	04/10/21	07/10/21													■		



Previsión de Recursos y costos

Recursos Humanos	Horas	Costo / h	Total
Epesista			
Fase de investigación	90	Q 70.00	Q 6,300.00
Fase de desarrollo	230	Q 125.00	Q 28,750.00
		Subtotal	Q 35,050.00
Recursos Materiales	Cantidad	Costo / U	Total
Impresión de Informe	150	Q 6.00	Q 900.00
Elementos de papelería	1	Q 50.00	Q 50.00
		Subtotal	Q 950.00
Otros recursos	Cantidad	Costo / U	Total
Arrendamiento de cubículo	10	Q 100.00	Q 1,000.00
		Subtotal	Q 1,000.00
Depreciaciones	Meses	Costo / U	Total
Computadora	2	Q 500.00	Q 1,000.00
Monitor	12	Q 40.00	Q 80.00
		Subtotal	Q 1,080.00
Recursos Técnicos	Meses	Costo / h	Total
Energía eléctrica	2	Q 200.00	Q 400.00
Servicio de Internet	2	Q 150.00	Q 300.00
Telefono	2	Q 100.00	Q 200.00
		Subtotal	Q 900.00
Imprevistos			Total
5% del total del proyecto			Q 1,949.00
		Subtotal	Q 1,949.00
Total del proyecto			Q 40,929.00



RAZONAMIENTO

El proyecto está conformado por 8 paquetes de productos de diseño digital, cada uno adaptado a la temática correspondiente.

Cada paquete incluye lo siguiente:

- 1 Modelado de entorno, objetos y animación 3D, con duración de 30 a 40 segundos. Formato vertical para redes sociales. Incluye postproducción.
- 1 Diagramación de folleto digital y versión impresa, con medida de ¼ de carta cerrado. Contenido de 8 páginas.
- 4 Post para redes sociales, formarán 1 publicación.

Proyecto	Cantidad	Costo / U	Total
Paquetes de productos de diseño digital (Animación 3D, Folleto y post para redes sociales)	8	Q 5,116.15	Q 40,929.00
Total del proyecto			Q 40,929.00



CAPÍTULO V

Marco Teórico



Ensayo Social

LOS JÓVENES PADECEN DE VIOLENCIA EN INTERNET

Los avances tecnológicos permiten el desarrollo de actividades cotidianas. Esto es gracias a los dispositivos tecnológicos, los cuales forman parte de la cotidianidad porque facilitan y aceleran procesos. Los jóvenes son quienes hacen mayor uso de estos dispositivos porque desde edades tempranas han tenido acceso, el uso desmedido y sin precaución los lleva a estar en riesgos que los exponen a hechos de violencia. Por ello las TIC (Tecnologías de información y comunicación) se han convertido en una forma de agredir con situaciones que trascienden del mundo digital al mundo físico.

Los riesgos que se consideran para esta investigación son propuestos por Asociación COMUNICARES, son: ciberbullying, grooming, sexting, sextorsión, estafas, engaños, noticias falsas, oportunidades de empleo falsas y problemas de privacidad.

Los jóvenes son uno de los grupos afectados por estas situaciones porque existen factores psicológicos como la aceptación social y familiar, los cambios emocionales, búsqueda de identidad, popularidad, la superación personal, etc. porque al ir en busca de estos deseos descuidan los contenidos que publican en internet que los exponen a usuarios con intenciones

de perjudicarlos u obtener beneficios a cuenta de su vulnerabilidad y provocando una situación de violencia en internet.

A continuación, se presentan las áreas temáticas que dan contexto al proyecto a realizar:

¿Qué son las tecnologías de la información (TICS)?

Son herramientas de fácil uso para la administración e intercambio de información. Facilitan las actividades diarias y se adaptan a los entornos. Para hacer uso de ellas es necesario contar con elementos tecnológicos, como: teléfonos inteligentes, computadoras, televisores, etc.

El uso de estas tecnologías es de utilidad para la realización de las actividades diarias, como: mensajería instantánea, correo electrónico, búsqueda de información, descarga de archivos y comercio. El desarrollo de estas herramientas y la comunicación eficiente hacen a las TIC un pilar fundamental en la sociedad.¹¹

Pero para comprender un poco más de las TICS hablaremos de los conceptos de internet, redes sociales y las condiciones de uso de las mismas. Estos conceptos nos permitirán llegar al tema principal de la investigación.

¹¹ Universidad Latina de Costa Rica. n.d. "¿Qué son las TIC y para qué sirven." Accessed Septiembre 13, 2021. <https://www.ulatina.ac.cr/blog/qu3-son-las-tic-y-para-que-sirven>.

Internet

Significa “Red Internacional de computadoras”, es un sistema de redes conectadas por medio de protocolos (*normas que regulan la comunicación entre dos o más sistemas*¹²). Internet es el medio de transmisión que utiliza la web, la cual permite accesos a distancia a contenido de otros enlaces. También transmite datos multimedia en plataformas, mensajería instantánea, videojuegos, etc.

Internet como medio de comunicación

En los últimos años los medios de comunicación tradicionales debieron adaptarse al avance tecnológico, ajustando sus contenidos a formatos compatibles con la web. Una de las características principales de internet es que permite visualizar información en formatos de video, sonido, imágenes y texto, incluso hacer combinaciones entre formatos. La mensajería instantánea y los servicios de streaming, han hecho que el receptor no solo sea consumidor de contenidos sino también creador.

Internet ha hecho que los medios de comunicación consideren a los usuarios como parte activa del intercambio de información, esto se ve reflejado en la variedad de contenidos a los que hoy se tienen acceso.¹³

Redes sociales

Son plataformas de internet en las que usuarios, empresas y organizaciones pueden relacionarse entre sí, compartir información en diferentes formatos, como: imágenes, videos, audios o textos. Todos los usuarios tienen la posibilidad de crear sus contenidos o solo difundir los de alguien más.

¹² Etecé. 2021. “Protocolo informático.” Concepto. <https://concepto.de/protocolo-informatico/>.

¹³ Significados. n.d. “Internet.” Significado de Internet. Accessed septiembre 13, 2021. <https://www.significados.com/internet/>.



Cada red social tiene usos particulares y por ello el contenido que se cree para cada una debe cumplir con ciertos parámetros. Como ejemplo, Facebook, es útil para contactar con amigos, conocer nuevas personas, acceder a contenidos de interés y promover páginas de empresas.

Ventajas de las redes sociales

Mencionaremos las principales ventajas de hacer uso de las redes sociales, no solo como persona individual sino como empresa. Entre las ventajas están:

- La comunicación es inmediata, cualquier usuario puede hacer publicaciones de manera instantánea.

- Son un banco de oportunidades laborales, el perfil de un usuario funciona como una carta de presentación. Para un empleador es un medio económico para ofrecer una oportunidad laboral y para un usuario que busca una oportunidad laboral, encuentra muchas opciones.
- Ofrecen entretenimiento, que puede visualizarse varias veces, en tiempo real y a elección de cada usuario.
- Para el comercio electrónico, ofrecen una mejora en la visibilidad de una marca, con los contenidos se llega a clientes potenciales y se puede evaluar en tiempo real los resultados de una campaña de publicidad.

Desventajas de las redes sociales

Las principales desventajas con las que el usuario se puede encontrar son las siguientes:

- Exposición a las estafas, las personas con malas intenciones pueden crear perfiles falsos, ofertas de empleo que no existen, etcétera y con ello contactar a personas vulnerables que puedan caer en estas situaciones.
- Configuración de privacidad, si se comparte información como la dirección del domicilio, las actividades que se realizan en tiempo real, como un viaje o información privada, ya que el mal uso de esta información puede causar daños que trascienden del mundo digital.

Principales redes sociales

Las más utilizadas a nivel mundial, de uso personal y empresarial son: Facebook, Whatsapp, YouTube, TikTok, Instagram, Twitter y Pinterest.¹⁴

¹⁴Peiró, Rosario. 2017. "Redes Sociales." Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/redes-sociales.html>.

Términos y condiciones de uso

Cada vez que una persona abre una cuenta o perfil en una red social o cualquier sitio de internet se solicita que la persona lea sobre los términos y condiciones de uso, pero casi nadie lo hace y para continuar solo acepta sin saber el contenido de las pautas legales, reglamentos y permisos.

Las cláusulas más comunes entre las redes sociales son:

- Hacer uso de los contenidos de un usuario, sin recibir remuneración.
- Mantener la información de contacto actualizada.
- Rastrear la dirección IP del usuario, sistema operativo, páginas web visitadas, dispositivos, etc.
- Abstenerse de publicar contenido sexual explícito o sugerido.

En general las personas aceptan de forma automática, dan a la plataforma los datos personales que se solicitan y se pierde de vista el utilizar las redes sociales con mayor prudencia y se cometen errores al momento de publicar.¹⁵

¿Y qué es la violencia?

La OMS (Organización Mundial de la Salud) lo define como: *“uso intencional de la fuerza física o el poder real o como amenaza contra uno mismo, una persona, grupo o comunidad que tiene como resultado la probabilidad de daño psicológico, lesiones, la muerte, privación o mal desarrollo.”* (Organización Mundial de la Salud, n.d.)

¹⁵ Zuriguel, Carlos. 2014. “Lo que deberías saber sobre los términos de uso de las redes sociales.” Inbound Marketing. <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/los-t%C3%A9rminos-de-uso-lo-que-todos-deber%C3%ADamos-leer-pero-casi-nadie-hace-al-inscribirse-en-una-red-social>.

La violencia se divide en 3 categorías, en base a las características del agresor, son:

- **Autoinfligida** (autolesiones y comportamientos suicidas)
- **Interpersonal** (violencia familiar y personas sin parentesco)
- **Colectiva** (social, política y económica)

Y por la naturaleza de un acto de violencia puede ser, física, sexual y psíquica. Los actos de violencia más comunes son, la intimidación, el acoso sexual y humillación.

Violencia sexual

“La violencia sexual comprende una gran diversidad de actos, como las relaciones sexuales bajo coacción en el matrimonio y en las citas, las violaciones por parte de extraños, las violaciones sistemáticas durante los conflictos armados, el acoso sexual (incluida la petición de favores sexuales a cambio de trabajo o calificaciones escolares), los abusos sexuales de menores, la prostitución forzada y la trata de personas, los matrimonios precoces y los actos violentos contra la integridad sexual de las mujeres, como la mutilación genital y las inspecciones obligatorias de la virginidad. Tanto hombres como mujeres pueden, además, sufrir violaciones estando detenidos o encarcelados” (Organización Panamericana de la Salud 2002, 21)

De los factores que contribuyen a los actos de violencia, son la pobreza y el pensamiento de una comunidad que tolera los actos de violencia y que sobrepone los derechos sexuales de un hombre o los roles de sexo de forma estricta.

La violencia sexual contra los hombres no es mencionada con frecuencias, pero es un problema grave. Se sufre en la niñez y en la adultez. Se produce en ambientes comunes, como, el hogar, trabajo, escuela, fuerzas armadas, cárceles y comisarías, utilizado estos actos de violencia como castigo, entretenimiento o prostitución a funcionarios. Con los hombres jóvenes suceden casos en los que mujeres mayores los coaccionan para mantener relaciones sexuales.

Pero la mayor parte del tiempo las mujeres y niñas son las principales víctimas, una tercera parte de las adolescentes han sufrido una iniciación sexual forzada.

Afecta directamente a la salud mental y la conducta en la adolescencia y adultez. Ser víctima provoca problemas para dormir, depresión, consumo de tabaco, conductas agresivas y bajo rendimiento escolar. Las víctimas tienen mayor probabilidad de suicidarse en la vida adulta.¹⁶

Existen otros desenlaces dramáticos para las víctimas de la violencia, como, la trata de personas con fines de explotación sexual.

Explotación sexual

Es una práctica ilegal que afecta directamente a la niñez y juventud, roban la inocencia y la dignidad de la víctima, mientras el victimario lucra con la vida de los vulnerables. Llegan a ser víctimas de estas situaciones por medio de la trata de personas.

¹⁶ Organización Panamericana de la Salud. 2002. *Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen*. D. C., Washington: n.p.



La trata de personas es un delito regulado por el artículo 202 del Código penal de Guatemala, que dice: *“Constituye delito de trata de personas la captación, el transporte, traslado, retención, acogida o recepción de una o más personas” “con fines de explotación”*.¹⁷

Uno de los fines de la explotación es la prostitución y cualquier otra forma de explotación sexual. La víctima puede estar retenida en el país o en el peor de los casos en el extranjero.¹⁸

¹⁷ Secretaría contra la violencia sexual, explotación y trata de personas. n.d. *“¿Qué es trata de personas?”* Temas de trabajo. Accessed septiembre 13, 2021. <https://svet.gob.gt/temasdetrabajo/%C2%BFqu%C3%A9-es-trata-de-personas>.

¹⁸ UNICEF and Comisión Internacional contra la impunidad en Guatemala. 2016. *Trata de personas con fines de explotación sexual en Guatemala*. Guatemala, Guatemala: n.p. <https://www.unicef.org/guatemala/media/311/file/informe%20de%20trata%20de%20personas.pdf>.

La violencia en internet

En los últimos años los delitos contra los jóvenes han ido en aumento en los ambientes digitales, esto es en parte porque se tiene un uso más temprano de los dispositivos tecnológicos, y al estar expuestos a estos desde muy temprana edad no son conscientes de la responsabilidad que requiere el uso de los mismos.

La violencia en internet se refiere a una agresión igual de dañina que una agresión fuera del mundo digital. Cuando se sufre, se sufre a toda hora y termina afectando el desarrollo de su vida diaria. Algunos hechos de violencia:

Ciberacoso o cyberbullying: Es el acoso hacia una víctima por medio de mensajes, vídeos, comentarios. Que tienen como objetivo dañar e insultar, pero se producen a toda hora no solo en los momentos de clases, sino en casa y con personas conocidas y desconocidas.

Grooming: Este acoso ocurre cuando un adulto contacta con un menor de edad para sacar un provecho sexual, este se hace pasar por una persona joven y se gana la confianza del menor para alcanzar su objetivo y mantener callada a la víctima.

Sexting: Ocurre cuando la víctima produce y comparte contenido donde este se encuentra semidesnudo o desnudo. Al momento de compartirlo la víctima pierde el control de los que se haga con ese material.

Sextorsión: Es una de las principales consecuencias del sexting. Ocurre cuando se amenaza a la víctima con publicar contenido sexual a cambio de conseguir dinero o favores sexuales.

Estafas online: Son formas de fraude en internet, puede ocurrir con correos electrónicos de suplantación de identidad, compras online, redes sociales, SMS y llamadas telefónicas falsas. Su objetivo principal es adquirir datos de tarjetas de crédito del usuario o que el usuario pague por un objeto que no llega o que no se recibe el que era.

Engaños y noticias falsas: Estos promueven la desinformación porque se propagan con velocidad en las plataformas digitales. Por ello las noticias falsas provocan diferentes opiniones y causan daños cuando el lector ha creído lo que ha leído.¹⁹

El perfil de la víctima

La víctima no suele tener buena comunicación con su familia, no hablan de temas de seguridad digital y el uso responsable de internet. La mayoría de las víctimas se encuentran entre las edades de 10 a 17 años. Tienen baja autoestima o han sufrido eventos traumáticos y sufren de soledad. Tienen acceso a un dispositivo propio, pasan muchas horas sin supervisión, contactan con desconocidos y publican información privada.

¹⁹ Unesco. 2017. "Información falsa: La opinión de los periodistas." Gran angular. <https://es.unesco.org/courier/july-september-2017/informacion-falsa-opinion-periodistas>.



Efectos en la víctima que sufre violencia en internet

Los tipos de violencia pueden ocurrir de manera sucesiva o simultánea afecta el entorno físico de la víctima. Las agresiones tienen un impacto psicológico en la víctima y termina afectando el desarrollo intelectual. La víctima puede presentar depresión, ansiedad, baja autoestima, dificultad para socializar, culpabilidad, adicciones y dificultad en la inserción laboral.²⁰

Para poder llevar a cabo el proyecto se hará uso del diseño gráfico y se presentarán algunos conceptos que permitirán entender de mejor manera la solución gráfica de la problemática.

²⁰ de Pedro, Sandra. 2021. "Violencia online: 7 de cada 10 jóvenes la padecen." <https://gaptain.com/blog/7-de-cada-10-jovenes-sufren-violencia-online/>.

Ensayo Ético

DISEÑO GRÁFICO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

Su objetivo es comunicar una idea de manera visual. Son un conjunto de actividades que logran comunicar con el uso de elementos visuales. Estos elementos visuales deben transmitir una idea o sensación hacia el espectador. Debe responder a objetivos y debe ser dirigido a un público determinado.²¹

El diseño gráfico se divide en diferentes ramas, pero tiene la característica de unir varias ramas en una misma solución gráfica.

Diseño multimedia

Con este tipo de diseño se desarrolla contenido dinámico utilizando recursos visuales como fotografías, videos, sonidos, animación e ilustración. Suele necesitar de una narrativa o guion que permite plasmar en el video la producción de una historia.²²

²¹ Machuca, Fernando. 2021. "¿Mamá, qué es el diseño gráfico? Te lo cuento sin cambios." <https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/que-es-el-diseño-gráfico/>.

²² Anáhuac Mayab. n.d. "Diseño Multimedia: creatividad e innovación audiovisual para el mundo digital." Licenciaturas. Accessed septiembre 13, 2021. <https://merida.anahuac.mx/licenciaturas/blog/diseño-multimedia-creatividad-innovación-audiovisual>.

Diseño y animación 3D

Es la creación y animación de gráficos realizados en computadora, que genera resultados de proyección visual en 2 dimensiones. Estos gráficos son llamados objetos, pueden ser rotados, escalados o trasladados.

El diseño 3D cumple con varios procesos, inicia con el modelado de objetos, luego la iluminación de la escena y el renderizado. El renderizado es el proceso de generar una imagen o animación en 2D a partir de la escena creada.²³

Diseño para redes sociales

Es un medio donde una marca puede transmitir sus valores, hacer branding y hacer uso de las funciones de las redes sociales para empresas y hacer uso del marketing digital. Es necesario el diseño de contenido para estos ambientes por la simple razón de que el grupo objetivo se encuentra ahí y tiene acceso de forma recurrente y por mayor tiempo.²⁴

²³ EcuRed. n.d. "Animación 3D." Diseño y Animación 3D. Accessed septiembre 13, 2021. https://www.ecured.cu/Animaci%C3%B3n_3D.

²⁴ FactoryFy. 2019. "Diseño gráfico." *Diseño gráfico para redes sociales: claves y ejemplos*. <https://factoryfy.es/dise-no-grafico-redes-sociales/>.



CAPÍTULO VI

Producción Gráfica



Nivel 1 de visualización

Propuesta de modelado de personaje

La institución ha proporcionado un personaje femenino 2D para ser adaptado al proyecto, y un modelo masculino 2D que se utilizará de guía para proponer al personaje masculino que se utilizará.



Estilo 1

Textura de cabello, ojos con fondo blanco, nariz y orejas por piezas separadas, sobrepuestas al rostro. Lengua y dientes visibles.

Materiales brillantes para los accesorios y texturas de textiles en la ropa.



Estilo 2

Cabello con un polígono por cada mechón, sin textura relevante de cabello. Ojos sencillos, sin lengua y dientes visibles.

Nariz y orejas salen del polígono original de la cabeza. Profundidad en orejas. Materiales semi brillantes en accesorios y ropa.

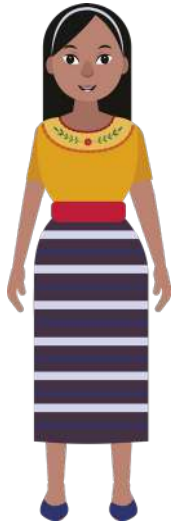


Variante

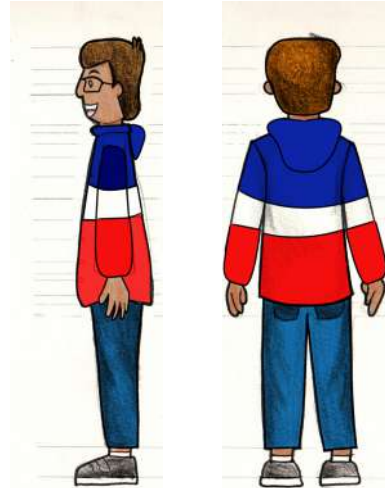
Se propone una variante del estilo 2 con lengua visible.



Vista frontal



Vista lateral y trasera



PROPUESTA 1

Paleta de color



Referencias



Animaciones

Vista isométrica de la escena. Cuando el narrador empieza a contar la historia el escenario se empieza a armar.

La escenografía debe representar un hogar guatemalteco de clase social baja, sin llegar a ser ofensivo.

El personaje tendrá la proporción del escenario. Hará movimientos sencillos en la escena que representen lo que el narrador va contando.



Al momento en el que el narrador empieza a contar el desenlace, se caen los muros y entran los props a la escenografía.

Dejar caer los muros representa como el mundo de una persona se cae por ser víctima de la violencia.

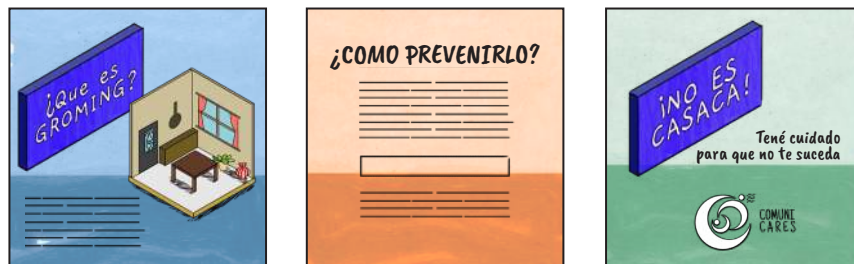
Los props deben colgar de hilos y representan materiales como el cartón, papel para hacer referencia a una escenografía.

Se hace una transición y en vista isométrica se presenta la publicación en facebook que sugiere un final triste para el personaje de la historia.

El narrador dice la frase del cierre y termina apareciendo el texto del nombre de la serie de productos.



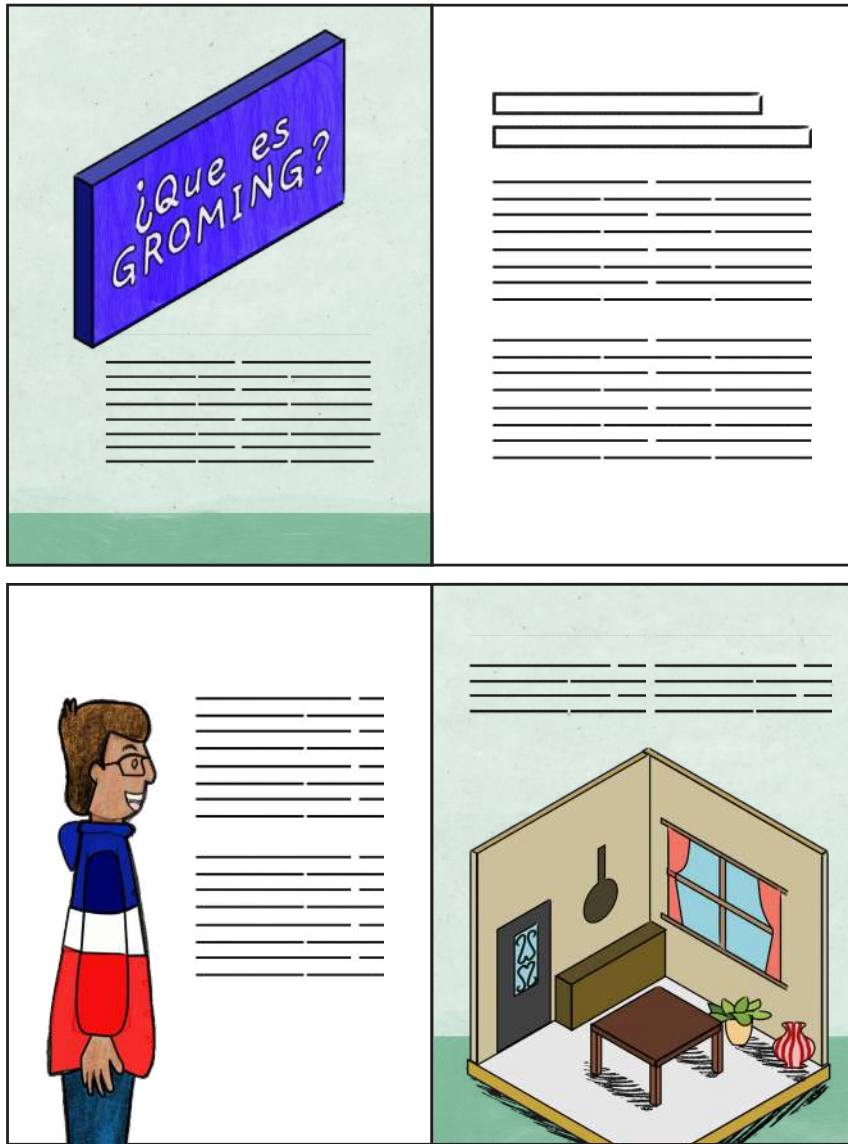
Post para redes sociales



Se planea reutilizar los modelados principales de la animación, se hará uso del color del fondo de la animación. El cierre de los post conservará el mismo gráfico que la animación.

Folletos

Un elemento en 3D isométrico, ocupará el mayor espacio de la página. Los textos deben ser cortos y los subtítulos serán en 2D. Por cada página completa a color la siguiente deberá ser sobre un fondo blanco. Se utilizarán los modelados de las animaciones.



PROPUESTA 2

Paleta de color



Referencias

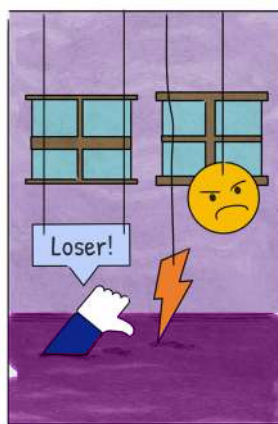


Animaciones

El narrador empieza a contar la historia el escenario está vacío, van apareciendo los props de los laterales, caen de arriba, etc.

El personaje estará siempre al centro, es proporcional al escenario y hará los gestos de acuerdo al orden de la historia.

En el desenlace, entra un segundo fondo a la escenografía que tapa la primera. Se añaden nuevos props, mientras el personaje hace una acción con relación al tema.

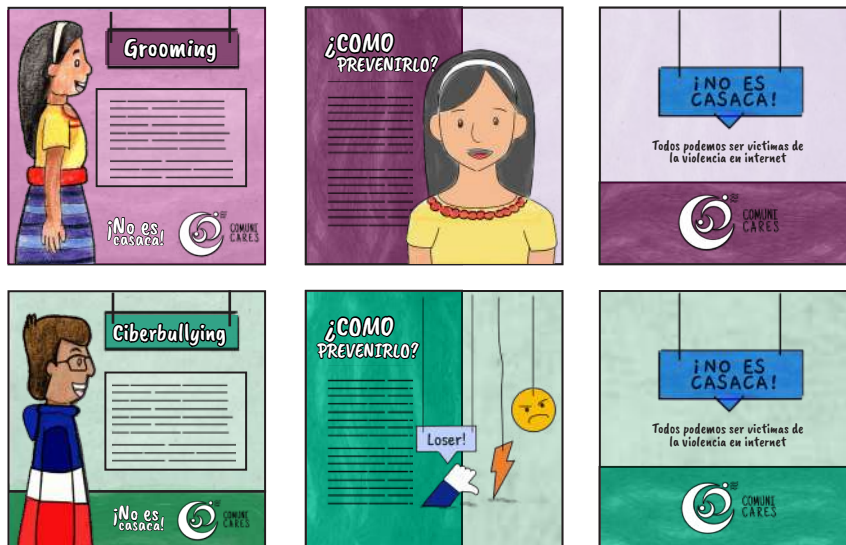




Se hace una transición y en pantalla completa se presenta la publicación en Facebook que sugiere un final triste para el personaje de la historia.

Sale de la escena el elemento anterior y el narrador dirá las palabras del cierre y aparecen los elementos gráficos de apoyo al cierre de la animación.

Post para redes sociales



Utilizando los elementos de las animaciones con diferentes encuadres, se busca tener columnas de información y modelado 3D en cada post.

Folletos

En las páginas con inicio de temas, se propone ocupar media página con elementos gráficos, la siguiente página deberá dominar el espacio blanco. Elementos extras se trabajarán en 2D.

Se sugiere hacer páginas con una imagen y que el texto se integre con la composición.



PROPUESTA 3

Paleta de color

Referencias



Animaciones

Las escenas ocurren en un escenario de habitaciones, el personaje cuando avance a la siguiente habitación, se mantendrá siempre en el centro, no avanza, el escenario es quien se mueve.

En pantalla, siempre se enfocará una sola habitación, cuando el escenario se mueva se verá como la pared vertical pasa. Habrán animaciones que necesiten de más escenarios.



Post para redes sociales



Se trabajará a dos columnas, una para la información y la otra para colocar los modelados más representativos de la animación, se utilizará uno de los escenarios como fondo.

Folletos

Se propone utilizar en la portada y contraportada los dos modelados más importantes. Las páginas internas se trabajarán a una columna pero al estar a hoja completa se verán 2 columnas.



AUTOEVALUACIÓN

Personajes

Estilo 1

Originalidad	3
Refleja al G.O	5
Versatilidad	2
Equilibrio (amistoso y serio)	3
Relación con la institución	5
Total	18 / 25

Estilo 2

Originalidad	2
Refleja al G.O	5
Versatilidad	4
Equilibrio (amistoso y serio)	5
Relación con la institución	5
Total	21 / 25

Cuando se haya modelado el estilo 2 se podrán evaluar situaciones propias de la animación, como la versatilidad para las expresiones.

Estilo de gráficos**Propuesta 1**

Originalidad	2
Refleja al G.O	3
Versatilidad	4
Equilibrio (amistoso y serio)	4
Relación con la institución	3
Total	16 / 25

Propuesta 2

Originalidad	3
Refleja al G.O	5
Versatilidad	2
Equilibrio (amistoso y serio)	5
Relación con la institución	3
Total	18 / 25

Propuesta 3

Originalidad	5
Refleja al G.O	4
Versatilidad	3
Equilibrio (amistoso y serio)	3
Relación con la institución	5
Total	20 / 25

CONCLUSIÓN

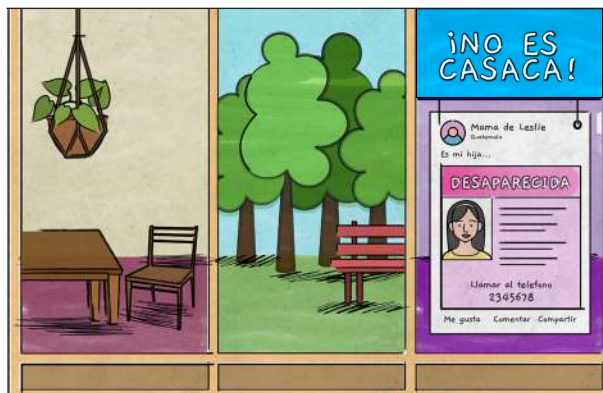
Se considera que la propuesta 3 es la ideal para representar el concepto y en sí lo que significa ponerse en riesgo y avanzar hasta que se pierda el control de una situación. El estilo de escenario será mejor utilizado en el formato vertical.

La paleta de color seleccionada será la de la propuesta 2, se considera más amigable para reducir el drama de los temas.

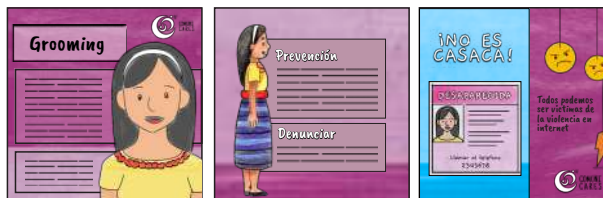
Paleta de color



Animaciones



Post para redes sociales



Folleto



Nivel 2 de visualización

Con base en la conclusión del proceso de bocetaje de nivel 1, se procedió a realizar la propuesta de 1 paquete de productos de diseño de los 8 que conforman este proyecto.

Modelado 3D



En este primer bocetaje digital, se concluyó lo siguiente:

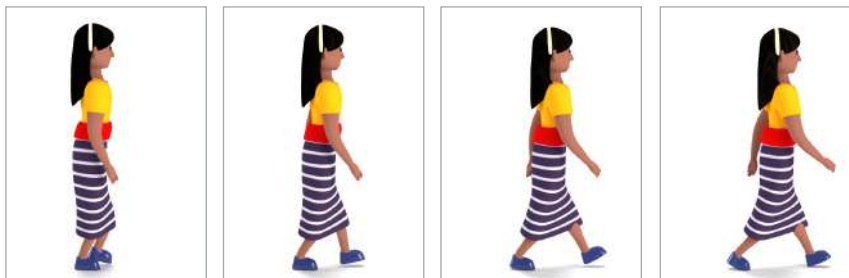
- Será necesario conservar los detalles en la ropa del personaje, detalles como la textura a rayas de la falda.
- Es necesario que se hagan mejoras en la forma del cabello para que luzca como cabello liso.
- Es importante que el personaje conserve proporciones más realistas, las manos son muy pequeñas, la cabeza y cuello poseen proporciones cuadradas.

Aplicando mejoras al modelado principal se consiguieron los siguientes resultados:



Se recibió apoyo de asesoría con varios profesionales del diseño y se concluyó lo siguiente:

- La proporciones son adecuadas.
- La boca posee un color que se le atribuye a personas de más edad a la que debe representar el personaje.
- Evaluando animaciones básicas como caminar, se concluyó que para hacer una mejora en la forma en la que el personaje camina de perfil era necesario evaluar si acortar la falda hacia una mejora notable.
- Es necesario hacer una mejora en los zapatos.



Diseño de entorno principal para animación



Con el apoyo de diferentes profesionales del diseño que aportaron sus comentarios a los avances, se concluyó lo siguiente:

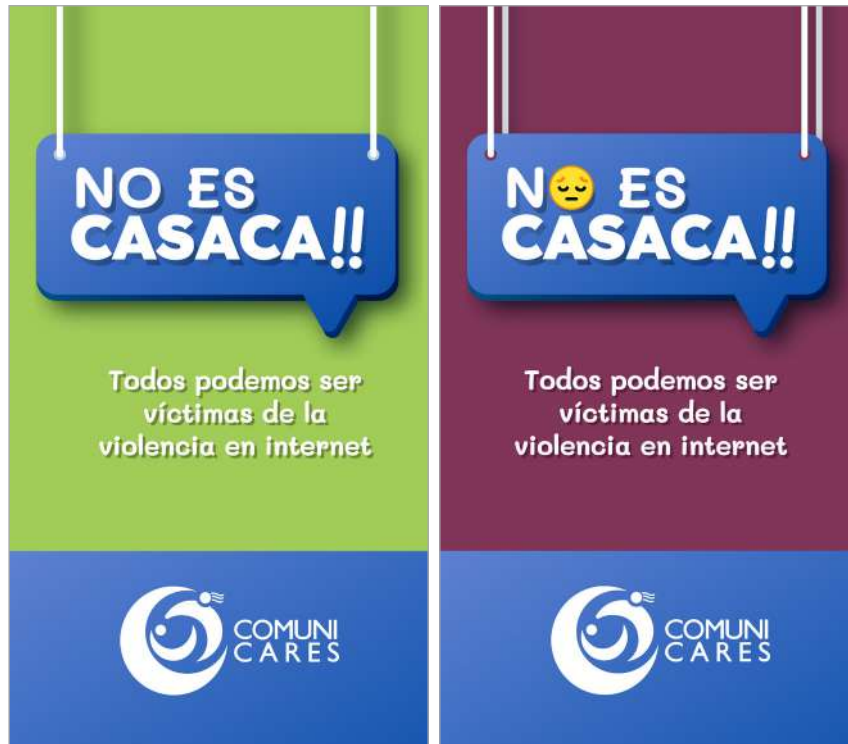
- La distancia entre la cámara y personaje, hace que este se vea muy pequeño en su entorno.
- Las texturas del suelo, mesa y silla roja no están bien logradas, aún no logran representar el material.
- Los techos de las casas en Guatemala no suelen ser altos, por ello todos los elementos se ven desproporcionados.
- La iluminación hace que las paredes reflejen tonalidades que distraen la mirada del personaje.
- Hay muchos elementos y planos en la escena, dificulta que se preste la suficiente atención al personaje.
- El encuadre de la cámara debe estar lo más centrada posible a la escena, para evitar sombras en el personaje.

Diseño de elementos vectoriales para animación



- La observación recibida es, la pared del fondo, tiene una mejor proporción pero luce vacía.
- Se sugirió hacer más grandes las alertas pero, considerando que es un producto diseñado para pantalla de teléfonos y en las pruebas en dispositivos se observa un tamaño adecuado se decidió no aplicarlo.
- La duración de cada alerta debe ser más extensa porque no permite leer a tiempo el mensaje.
- Las mejoras de las texturas y proporción son evidentes.

Diseño de identificador



- La alineación central del texto y el detalle de la burbuja en el identificador se considera más adecuado que a alineación a la izquierda o derecha.
- Se recibió la observación de evitar cerrar con signos sin haber abierto con signos y no utilizar signos dobles.
- Se concluyó que el emoji complementa el mensaje del proyecto pero se deben evaluar las proporciones.
- Los detalles de las cuerdas que hacen al identificador colgante, se comprenden mejor con cuatro.

Diseño de publicaciones para redes sociales



- Se aplican las observaciones anteriores sobre los signos en el título de la publicación.
- Las publicaciones están saturadas de color, según las observaciones se debe a los fondos con degradados.
- Se concluyó que el identificador gráfico y la marca de la asociación son mejor apreciados en el fondo azul.
- La frase de cierre se repite en dos imágenes diferentes.

Diseño de folleto

Contraportada y portada



Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8



- La retícula de la diagramación no se evidencia.
- Se decidió que el color base seleccionado no refuerza la seriedad del tema.
- Se debe considerar el cambio de color a una tonalidad que al momento de estar en tintas CMYK pueda conservar una tonalidad con mejor contraste y que se relacione más con las redes sociales.
- A pesar que la digramación luce saturada, otras páginas lucen vacías o con el espacio mal aprovechado.
- Los párrafos de texto informativo deben ser de un color neutral, para hacer mejor contraste con los títulos.

Conclusión

- Explorar una mejora en las paredes de los escenarios para que no se vean vacías.
- Se debe evaluar si la boca del personaje es necesario colocarla, si a la distancia en el video no aporta y no tiene calidad de modelado.
- Es necesario hacer ajustes al modelado del personaje.
- Es necesario hacer una prueba impresa del folleto para considerar correcciones editoriales del texto.
- Considerar aplicar más el color secundario en el diseño.
- El uso del color principal con degradado no es conveniente porque satura el diseño.
- La paleta de color no es la apropiada por la seriedad del tema, hacer que el diseño sea amigable.
- La tipografía para los subtítulos parece una tipografía diferente a la que se usa en el identificador, se recomienda no añadir más estilos.

Nivel 3 de visualización

Se presentan las piezas con los cambios y mejoras aplicadas del proceso anterior. Se aplicaron ideas planteadas en el proceso de bocetaje inicial, de la propuesta No. 3, como la paleta de color.

Paleta de color



Modelado y animación 3D



- Se aplicaron los cambios de acortar falda, quitar boca y mejora en la animación de caminar.
- Se trabajaron los escenarios con una textura de Block de construcción para que la pared se vea más adecuada al grupo objetivo y deje de verse vacía o alta.

Diseño de publicaciones para redes sociales



- Se utilizaron los escenarios para poder hacer que las piezas compartieran más elementos.
- Se proponen 2 versiones, una con los subtítulos con fondo en degradado y otra con tonalidad en morado.

Diseño de folleto

Contraportada y portada



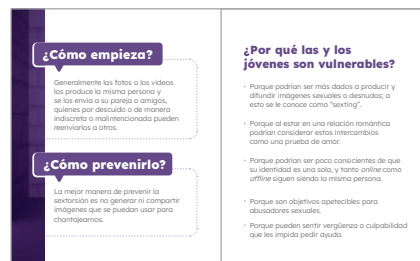
Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8



Variación

Portada



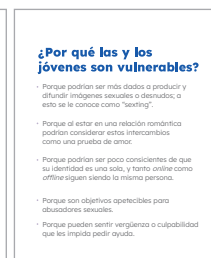
Página 3



Página 7



Página 8

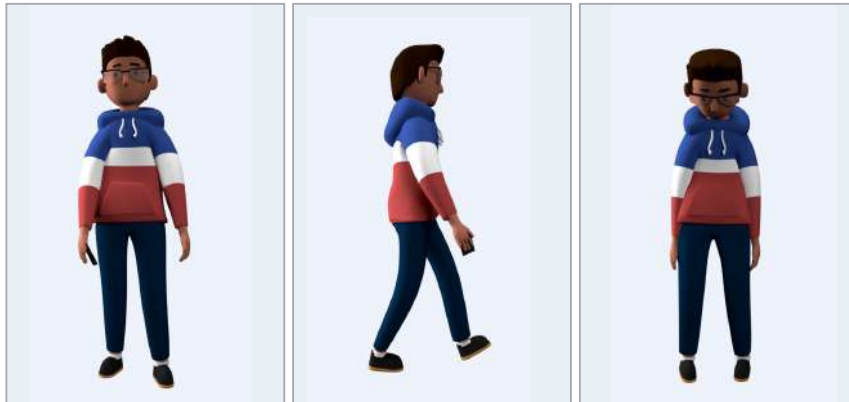


- Los folletos son adaptación de los post para redes sociales pero con información más extensa.
- Se realizó una prueba de impresión tamaño real, se concluye que la medida de los textos está en un rango adecuado pero se debe establecer una mejor alineación.

Una vez realizado el proceso de validación (*Ver anexo*), se realizaron ajustes, mejoras, variaciones de color con el personaje masculino y se estableció el estilo de los títulos y subtítulos.

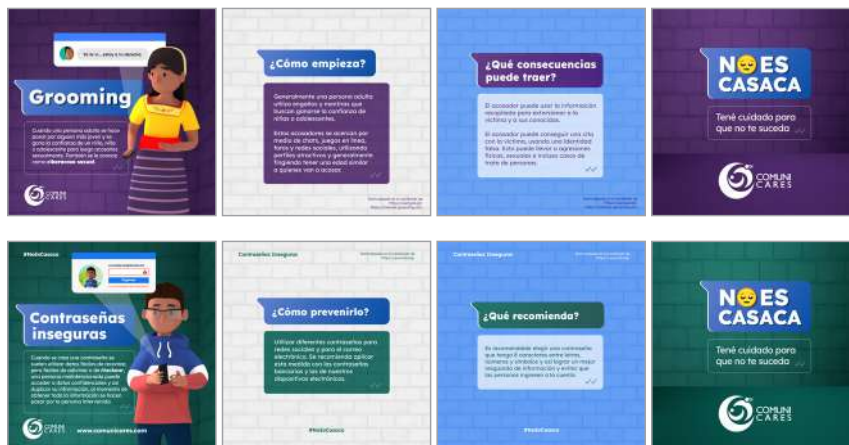
Modelado y animación 3D

- Se realizó el modelado del personaje masculino y se establecieron las variaciones de color y texturas en el escenario de la habitación y del cierre.
- Se obtuvo la observación de mejorar la iluminación del personaje, ya que dependiendo del gesto que este realizando se aprecian de mejor manera los detalles.



Publicaciones para redes sociales

- Se realizarón cambios en la diagramación para que los textos informativos fueran el elemento principal. Se realizó la adaptación a los colores del personaje masculino.
- Se debe decidir si se utilizarán los hashtag y la web como elementos del diseño o no. Considerar que las fuentes de la información pueden ir variando de tamaño.
- Como observación considerar que las fuentes de la información pueden ir variando de cantidad de caracteres.
- Se crearon dos fondos con la textura de pared para los post con mayor información.
- Se optó por hacer uso de pastillas con transparencia para colocar los textos informativos. La retícula cambió a una sola columna para aumentar el tamaño de la tipografía.
- La alineación de todos los títulos y párrafos de texto será a la izquierda, será útil para simular mensajes recibidos.



Diseño de folleto

- Los folletos se desarrollarán con la ayuda de las publicaciones para redes sociales, la información será más amplia e incluirá el QR para acceder a la animación.
- Se decidió utilizar en las portadas solo los elementos básicos para que al momento de abrir el folleto, el mensaje empiece con fuerza por el apoyo del personaje.
- Antes de este proceso, no se había considerado el espacio para añadir los créditos correspondientes a la Universidad de San Carlos de Guatemala y Facultad de Arquitectura. Por la cantidad de contenido de la penúltima página, se decidió colocar los créditos en la contraportada.
- Se decidió separar al identificador del proyecto del mensaje de cierre, en el resto de piezas se manejaron en el mismo espacio, pero para hacer que el título de cada folleto se leyera de inmediato, se consideró que la frase de cierre era el elemento más adecuado para reforzar y alertar al lector sobre la seriedad del tema.



Contraseñas inseguras

Texto basado en el contenido de <https://www.avg.com/es>

Cuando se crea una contraseña se suelen utilizar datos fáciles de recordar, pero fáciles de adivinar o de *Hackear*, una persona malintencionada puede acceder a datos confidenciales y así duplicar su información, al momento de obtener toda la información se hacen pasar por la persona intervenida. ✓✓



Escanear para ver ejemplo



¿Cómo prevenirlo?

Es recomendable elegir una contraseña que tenga 8 caracteres entre letras, números y símbolos y así lograr un mejor resguardo de información y evitar que las personas ingresen a la cuenta.

Utilizar diferentes contraseñas para redes sociales y para el correo electrónico. Se recomienda aplicar esta medida con las contraseñas bancarias y las de nuestros dispositivos electrónicos. ✓✓

Una contraseña segura te permite:

- Proteger tu información personal
- Proteger tus correos electrónicos, archivos y demás contenido.
- Evitar que otra persona acceda a tu cuenta.

Sugerencias para crear una contraseña segura

- Crea una contraseña que sea única.
- Crea una contraseña más extensa y que puedas recordar mejor.
- No incluyas información personal ni palabras comunes.

Prepárate en caso de que otra persona obtenga tu contraseña

Agrega un correo de recuperación

- Ve a tu Cuenta de Google.
- En el panel de navegación izquierdo, haz clic en Información personal.
- En el panel Información de contacto, haz clic en Correo electrónico.
- Haz clic en Agregar correo de recuperación.

Agrega un teléfono de recuperación

- Ve a tu Cuenta de Google.
- En el panel de navegación izquierdo, haz clic en Información personal.
- En el panel Información de contacto, haz clic en Teléfono.
- Haz clic en Agregar teléfono de recuperación.

La información de recuperación puede usarse para lo siguiente:

- Recuperar tu cuenta si otra persona cambia tu contraseña.
- Acceder a tu cuenta si olvidas tu contraseña o no puedes ingresar por otras razones.

NO ES CASACA



La responsabilidad de la información, datos gráficos y presentaciones de esta información es de la persona que genera el contenido y no de USAC. USAC no se responsabiliza por el uso que se haga de esta información. USAC es una institución de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la promoción y desarrollo de la arquitectura en Guatemala.

Contraseñas inseguras

Tené cuidado para que no te suceda ✓✓



FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

Al finalizar la validación con profesionales y el Grupo Objetivo, las piezas bases fueron teniendo modificaciones hasta llegar a una versión final para proceder con las adaptaciones.

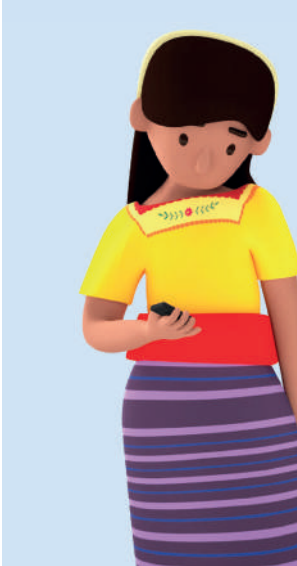
Personajes 3D

Para contar los ejemplos de situaciones de riesgos de los peligros de los ambientes digitales, se recurrió al recurso de contar historias a través de personajes que por medio de una acción o toma de decisión, avanzan en la historia hasta llegar a la conclusión.

Se realizaron dos personajes que representan al Grupo Objetivo, sus nombres fueron seleccionados por la institución basándose en los nombres de los participantes del proceso formativo, Informatecos, estos son:

- **Leslie:** Personaje femenino, el diseño 2D de este personaje fue proporcionado por la institución.
- **Luis:** Personaje masculino, el diseño 2D de este personaje fue propuesto por el estudiante.

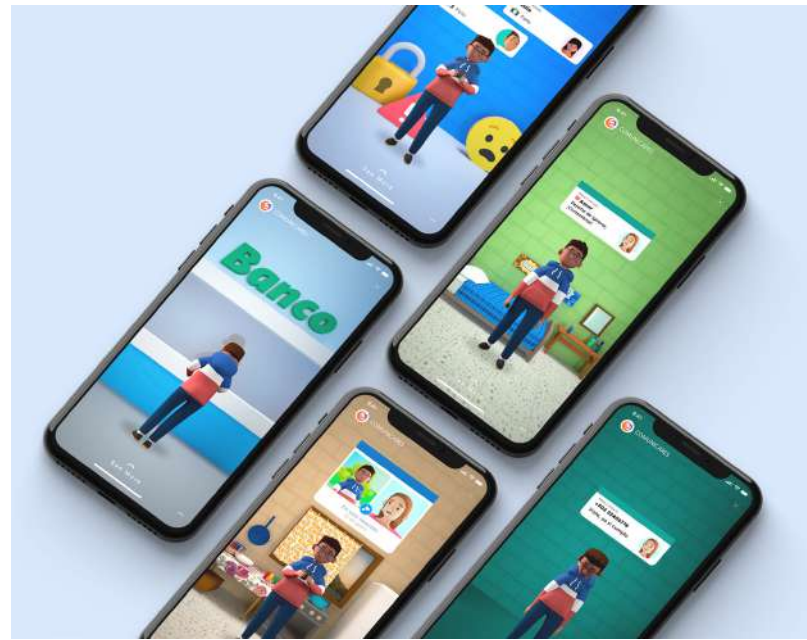
Los personajes representan al Grupo Objetivo, jóvenes pertenecientes a la etnia maya de las cabeceras departamentales de Guatemala.



Animaciones 3D

Para contar las historias protagonizadas por Leslie y Luis, se diseñaron escenarios en habitaciones, se tomó la decisión de modelar habitaciones en las cuales, el personaje hiciera una acción simple en una misma posición y la transición entre escena y escena la hiciera caminando hacia la siguiente habitación. Todo esto para reforzar el mensaje de que cada hecho o decisión llevan a lo siguiente.

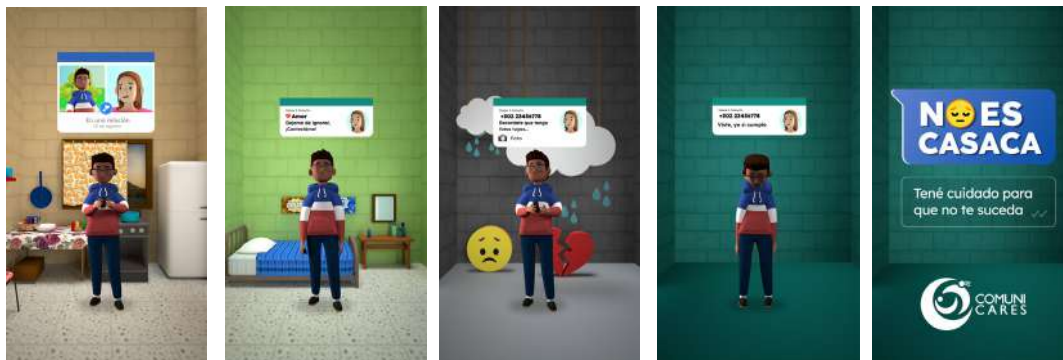
- Primera escenografía:** Es la representación de un hogar guatemalteco perteneciente a la clase popular. Este fue representado por medio de objetos cotidianos con texturas que hacen referencia a materiales comunes de los productos producidos en Guatemala (Piso de granito, block, peltre y textiles estampados).
- Segunda escenografía:** Corresponde al dormitorio del personaje, que representa el espacio donde las personas tienen un momento de privacidad para reflexionar sobre una situación.
- Tercera escenografía:** Varía dependiendo de cada historia. En esta escena se representa al personaje ya dentro del problema y tratando de resolverlo. En los problemas que no trascienden del mundo virtual al real, se representan como habitaciones con elementos decorativos que hacen referencia a la situación. En los problemas que trascienden al mundo real, se representa la situación en el lugar de los hechos por medio de una fachada que hace referencia a la situación (casa del vecino, banco, parque).



•**Cuarta escenografía:** Es una habitación vacía de un solo color, esta habitación representa la soledad en la que se encuentra la víctima cuando no sabe cómo expresar y contar a los demás lo que está sufriendo.

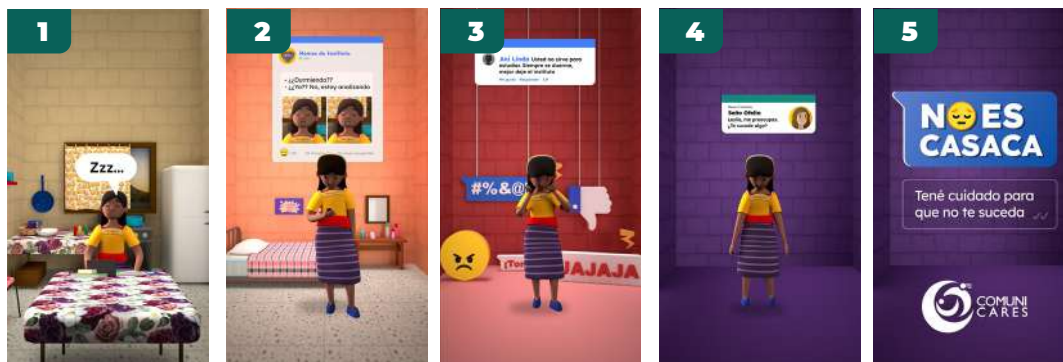
Como complemento de cada animación, se acompaña al personaje con gráficos en 2D que muestran lo que ocurre en su teléfono celular.

Para completar el concepto del proyecto, se recurrió a tener una voz como narrador en cada historia.



A continuación se presenta cada animación con su respectivo código QR para mostrar en su totalidad el producto.

Ciberbullying



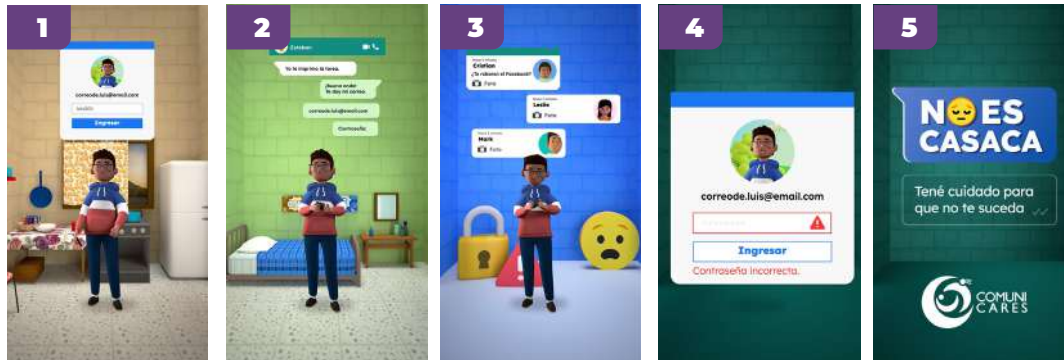
Visualizar



Narración

- 1 *Leslie se quedó dormida en clase y sus compañeros le tomaron fotografías mientras dormía.*
- 2 *Con la foto que les pareció más cómica, crearon memes y los hicieron virales en el instituto.*
- 3 *Como se han burlado tanto de ella, Leslie se siente triste y avergonzada. Ya no quiere ir a estudiar.*
- 4 *Leslie quisiera pedir ayuda, pero no sabe a quién acudir. Sus calificaciones han bajado y ha pensado en abandonar sus estudios.*
- 5 *No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.*

Contraseñas Inseguras



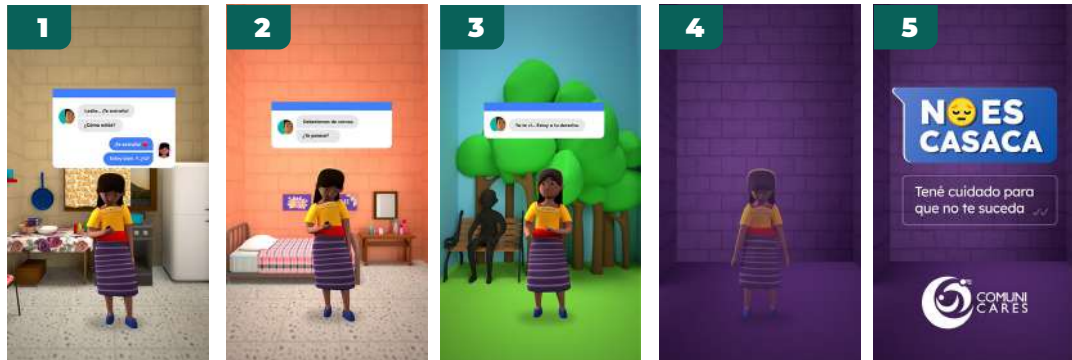
Visualizar



Narración

- 1 Luis usa la misma contraseña para su correo electrónico y para todas sus redes sociales. Piensa que así nunca las va a olvidar.
- 2 Le pidió a un su compañero de estudios que entre a su correo para que le imprima una tarea que debe entregar en el instituto.
- 3 Luis empezó a recibir muchos mensajes con capturas de lo que aparecía en su Facebook.
- 4 Por molestar su compañero intento ingresar a las redes sociales de Luis con la contraseña del correo, y lo logro. Además le cambio todas sus contraseñas.
- 5 No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.

Grooming



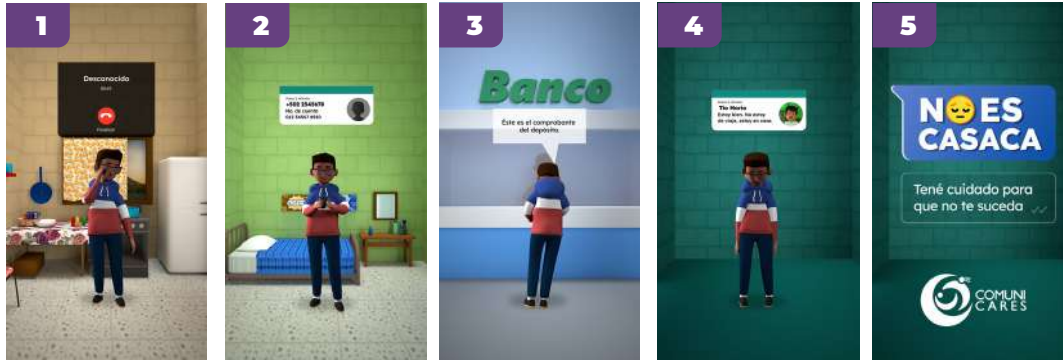
Visualizar



Narración

- 1 *Leslie está enamorada de un chico que conoció por internet, pero nunca se han visto en persona.*
- 2 *Un día quedaron de conocerse en un parque un poco lejano, así que se fue sola y sin avisar a nadie.*
- 3 *Llego al lugar y de pronto él le escribió un mensaje diciéndole: - ¡Ya te vi!, estoy a tu derecha. Pero ella solo veía a un señor.*
- 4 *Desde entonces su familia no ha dejado de buscarla.*
- 5 *No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.*

Estafas



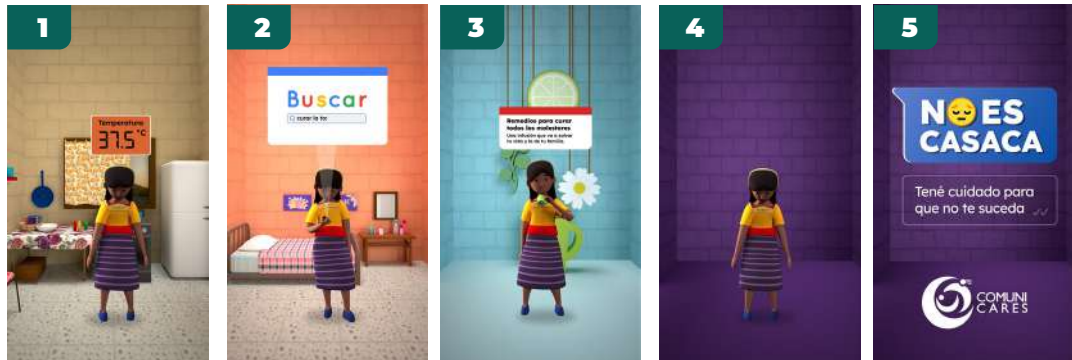
Visualizar



Narración

- 1 Luis recibió una llamada de un número desconocido, era su tío que vive en el extranjero. Vino de sorpresa a Guatemala.
- 2 Le informa que ya está en la frontera, pero necesita pagar Q1,500.00 a la persona que le ayudó a llegar.
- 3 Luis fue a hacer el depósito bancario, sabiendo que el tío les devolvería el dinero.
- 4 Su familia no pudo cubrir los gastos del mes, el dinero nunca regresó porque su tío nunca viajó a Guatemala.
- 5 No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.

Fake News o Noticias Falsas



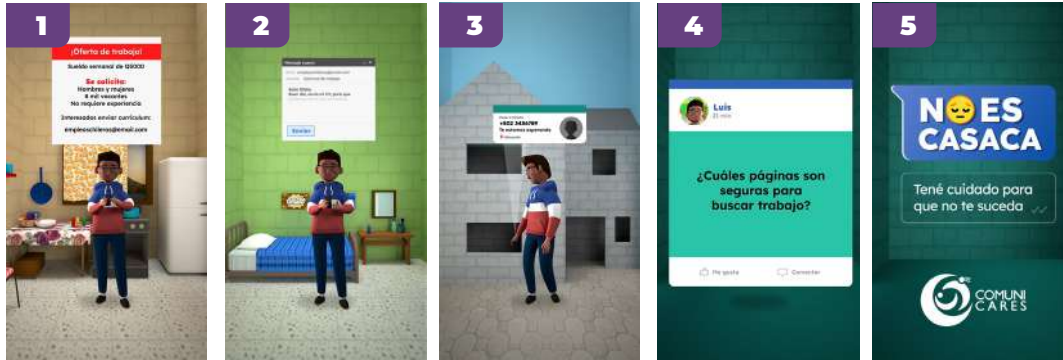
Visualizar



Narración

- 1 Leslie lleva varios días sintiéndose enferma, pero no quiso decírselo a su mamá. Tiene tos, fiebre y ardor de garganta.
- 2 Se siente tan mal que buscó en internet consejos para aliviarse.
- 3 Leyó en una información en la que decían que si las personas tomaban una agüita de manzanilla, jengibre, limón y eucalipto se le quitarían los malestares.
- 4 Leslie se siente muy mal y su mamá también ha enfermado.
- 5 No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.

Ofertas de empleo falsas



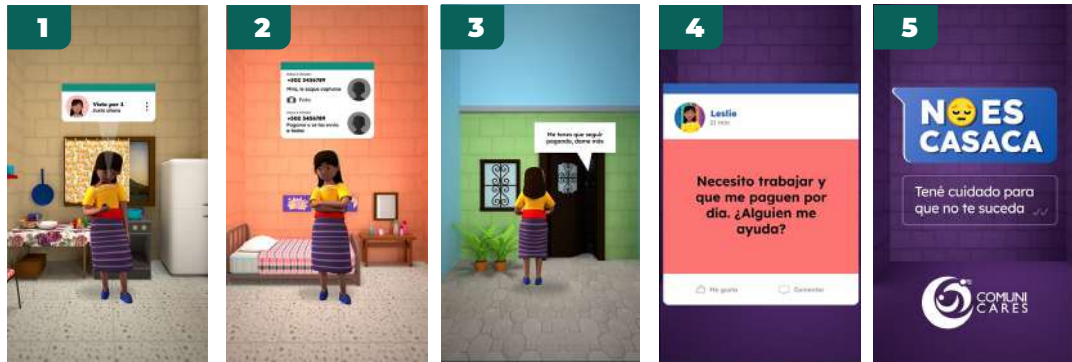
Visualizar



Narración

- 1 *Luis está buscando trabajo y en sus redes sociales encontró un anuncio en donde informan de nuevas plazas laborales. Ofrecen un salario maravilloso.*
- 2 *Luis sin verificar la empresa envió su papelería.*
- 3 *Le concedieron una entrevista y sin informa a nadie del lugar ni de la empresa salió de su casa.*
- 4 *Luis corrió con suerte, en cuanto vio donde era el lugar se sintió en peligro y prefirió no presentarse.*
- 5 *No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.*

Sextorsión I



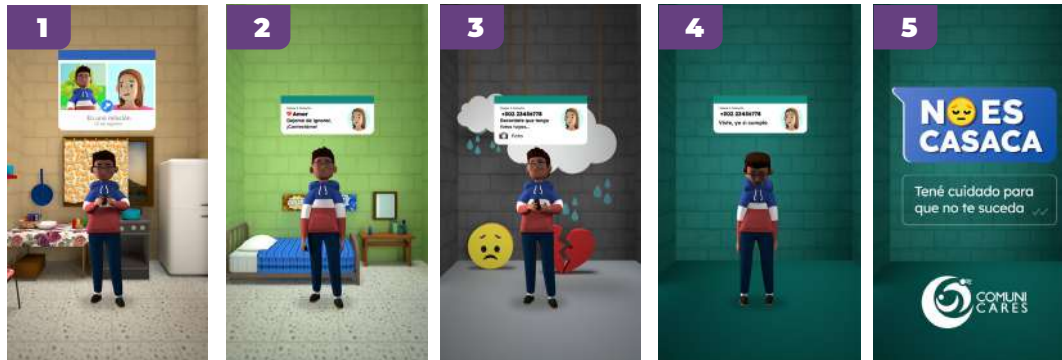
Visualizar



Narración

- 1 Leslie subió unas fotografías en ropa interior a su estado de WhatsApp. Al instante de subirlas se arrepintió y las borro.
- 2 Un vecino las vio y le saco captura de pantalla, ahora le pide dinero a cambio de no publicarlas.
- 3 Ella sin contarle nada a nadie empezó a pagarle, pero esta angustiada porque no tiene más dinero.
- 4 Vive afligida porque no quiere que sus padres ni sus compañeros del instituto se enteren.
- 5 No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.

Sextorsión II



Visualizar



Narración

- 1 *Luis es novio de una chica que conoció en internet. Ella le pidió fotografías íntimas como prueba de amor, y él se las envió.*
- 2 *Pasó el tiempo y la relación dejó de ser lo que era al principio. Así que Luis decidió terminar con su relación.*
- 3 *Ella lo amenazó con difundir todas las fotografías íntimas en internet si no seguían siendo novios.*
- 4 *Como no regresaron, la exnovia cumplió su amenaza y envió las fotografías a todos los conocidos de Luis. El a la fecha no se recupera.*
- 5 *No es casaca, tené cuidado para que no te suceda.*



Publicaciones para Redes sociales

Cada animación representa una historia como ejemplo de 8 de los peligros más comunes en los ambientes digitales.

Para completar el proceso de informar es necesario explicar al Grupo Objetivo en qué consiste cada peligro. Por ello se diseñaron 4 post por cada animación en las que se presenta el concepto del peligro, en qué consiste, cómo empieza y el cierre del mensaje.

Ciberbullying

Ciberbullying

¿Quiénes necesitan ayuda?

¿Qué debemos evitar?

NO ES CASACA

Tené cuidado para que no te suceda

Contraseñas inseguras

Contraseñas inseguras

¿Cómo prevenirlo?

Una contraseña segura te ayuda a:

NO ES CASACA

Tené cuidado para que no te suceda

Grooming

Grooming

¿Cómo empieza?

¿Qué consecuencias puede traer?

NO ES CASACA

Tené cuidado para que no te suceda

Estafas

Estafas

¿En qué consiste?

¿Cómo prevenirlo?

NO ES CASACA

Tené cuidado para que no te suceda

Fake News o Noticias Falsas

Atención para evitar todas las molestias
Una noticia que no ocurre ni está ni va a ser.

Fake news o noticias falsas

Se trata de datos equivocados, no reales, que se difunden en internet. Son falsas y se crean para causar miedo, odio o confusión. Pueden ser enviadas por correo electrónico, por mensajes de texto o por redes sociales.

¿Por qué se difunden?

- Para dañar a la población de nuestra comunidad o a empresas.
- Para generar que nos veamos afectados por las acciones que se toman.
- Para ganar dinero por medio de la información que nos da. Los usuarios pueden compartir "me gusta" o "me gusta".
- Para que las personas involucradas en un caso se confundan.

Consecuencias de difundir noticias falsas:

- Para no llegar a la salud de las personas por su mentira.
- Para ser víctima de la información falsa de los periódicos.
- Debido a la rapidez de un mensaje o una noticia.
- Debido a la rapidez de un mensaje o una noticia.
- Debido a la rapidez de un mensaje o una noticia.

NO ES CASACA

Ten cuidado para que no te suceda

Ofertas de empleo falsas

¡NO SASES!
Te avisamos de una noticia importante.

Ofertas de empleo falsas

Se trata de ofertas de empleo que no existen y que se crean para atraer a personas que quieren trabajar. Estas ofertas no existen y se crean para atraer a personas que quieren trabajar.

¿Cómo empieza?

Generalmente, los grandes organismos hacen publicaciones en redes sociales y en medios escritos o digitales que atraen a personas que quieren trabajar.

¿Cuáles son las alertas?

Se tienen que alertar. En su momento, cuando se ofrecen estas ofertas, se crean para atraer a personas que quieren trabajar y se crean para atraer a personas que quieren trabajar.

NO ES CASACA

Ten cuidado para que no te suceda

Sextorsión I

¡NO SASES!
Te avisamos de una noticia importante.

Sextorsión

Es un tipo de chantaje o extorsión que se crea para atraer a personas que quieren trabajar. Estas ofertas no existen y se crean para atraer a personas que quieren trabajar.

¿En qué consiste?

El chantaje o extorsión consiste en la exigencia de dinero, más inteligencia, o relaciones sexuales. Esto bajo la amenaza de hacer pública las fotos o los videos y darles a conocer a otras personas que conocen o que conocen a los materiales.

¿Cómo empieza?

Generalmente los fotos o los videos son producidos por las mismas personas y se les envía a su pareja o amigos, quienes por descuido o de momento, incluyen o desintencionalmente pueden reenviarlos a otros.

NO ES CASACA

Ten cuidado para que no te suceda

Sextorsión II

¡NO SASES!
Te avisamos de una noticia importante.

Sextorsión

Es un tipo de chantaje o extorsión que se crea para atraer a personas que quieren trabajar. Estas ofertas no existen y se crean para atraer a personas que quieren trabajar.

¿En qué consiste?

El chantaje o extorsión consiste en la exigencia de dinero, más inteligencia o incluso relaciones sexuales. Esto bajo la amenaza de hacer pública las fotos o los videos y darles a conocer a otras personas que conocen o que conocen a los materiales.

¿Cómo empieza?

Generalmente las fotos o los videos son producidos por las mismas personas y se les envía a su pareja o amigos, quienes por descuido o de momento, incluyen o desintencionalmente pueden reenviarlos a otros.

NO ES CASACA

Ten cuidado para que no te suceda

Matriz de contenido

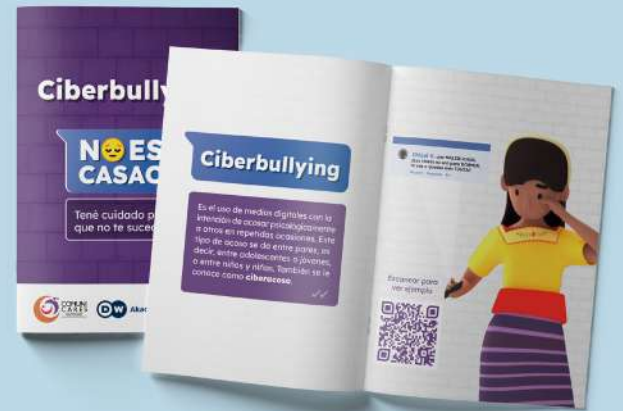
Matriz de contenidos				
Semana 1				
Día	Contenido	Tipo de contenido	Descripción	Hashtags
Lunes		Historia Facebook e Instagram <i>Ciberbullying - Leslie</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Ciberbullying - Leslie</i>	¿Sabes qué es Ciberbullying? ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Ciberbullying
Martes		Feed Facebook e Instagram <i>Ciberbullying - Leslie</i>	Evita ser parte cualquier tipo de Ciberbullying. ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Ciberbullying
Miércoles				
Jueves		Historia Facebook e Instagram <i>Estafas - Luis</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Estafas - Luis</i>	¿Has oído sobre las Estafas? ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Estafas
Viernes		Feed Facebook e Instagram <i>Estafas - Luis</i>	Evita caer en las estafas. ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Estafas

Ver matriz completa en Anexos

Con el apoyo de la asociación se creó una matriz de contenidos para establecer el orden, descripciones y hashtags para la programación de contenidos. Esta matriz es una recomendación, por ello se diseñó con base en los días de la semana y no en un mes calendario, la asociación tendrá completa libertad de ir publicando cuando lo consideren prudente.

Se propone presentar la animación como historia y luego en el feed la publicación del peligro correspondiente. Al siguiente día se propone publicar la animación en el feed para tener al lado el post informativo.

Aplicar el mismo proceso con los siete temas restantes.



Folletos impresos

Para dar continuidad a la difusión del mensaje, se diseñó un folleto informativo impreso por cada animación, este folleto contiene información más amplia de cada peligro y contiene un código QR que enlaza con la animación de ejemplo.

Cada folleto contiene 8 páginas y el folleto cerrado tiene una medida de 4.25" x 5.5".

Ciberbullying

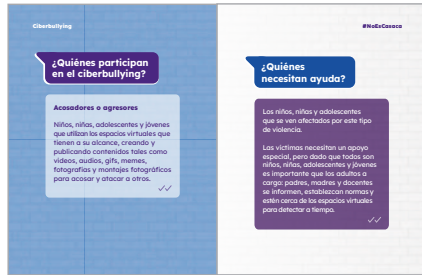
Contraportada y portada



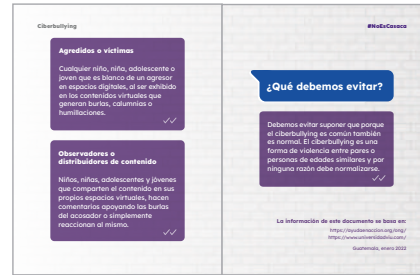
Página 3 y 4



Página 5 y 6

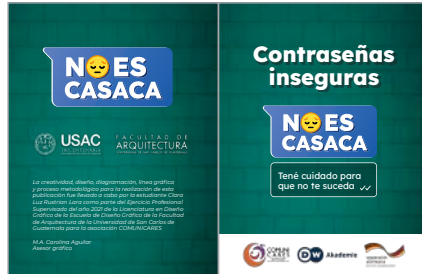


Página 7 y 8



Contraseñas Inseguras

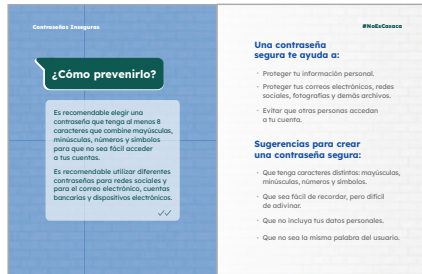
Contraportada y portada



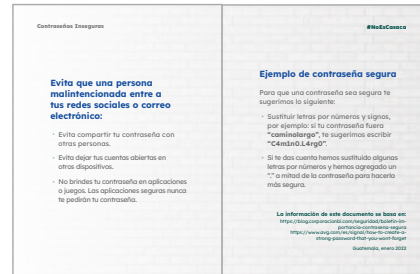
Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8



Fake News o Noticias Falsas

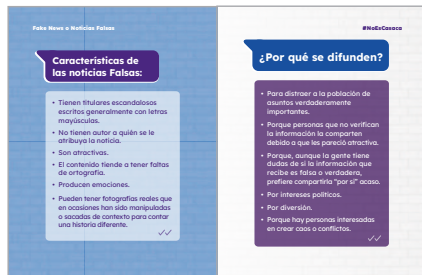
Contraportada y portada



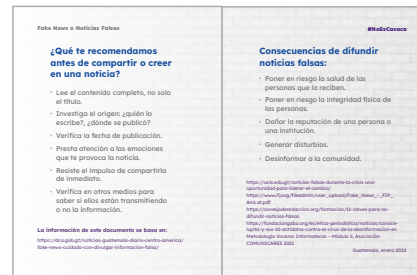
Página 3 y 4



Página 5 y 6

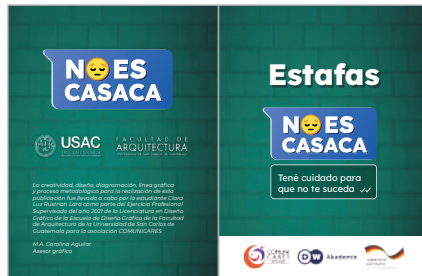


Página 7 y 8



Estafas

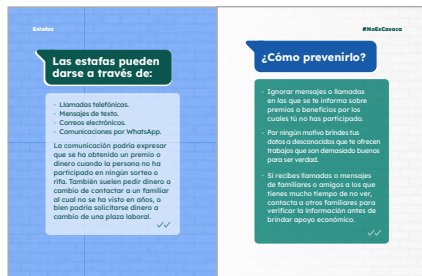
Contraportada y portada



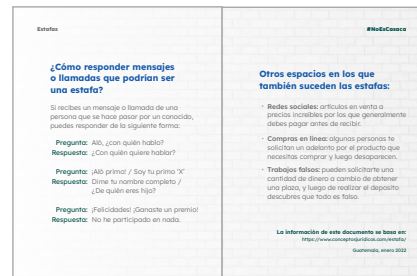
Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8



Grooming

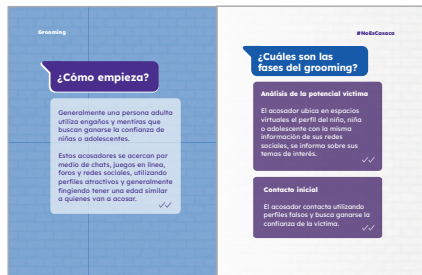
Contraportada y portada



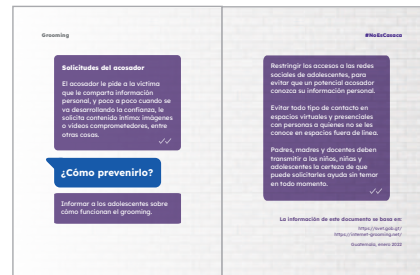
Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8



Ofertas de empleo falsas

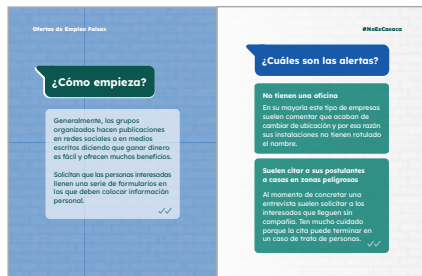
Contraportada y portada



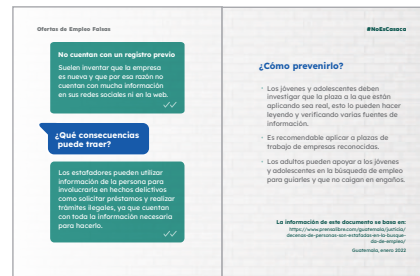
Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8



Sextorsión I

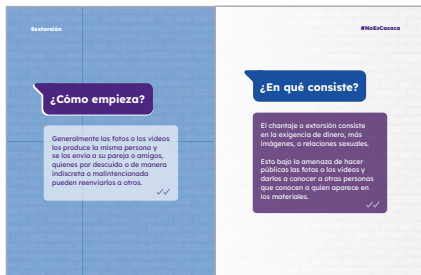
Contraportada y portada



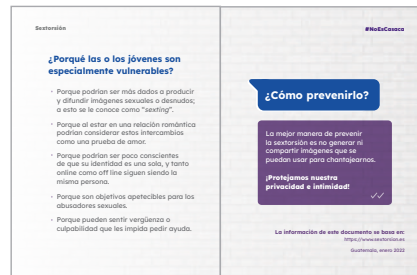
Página 3 y 4



Página 5 y 6



Página 7 y 8

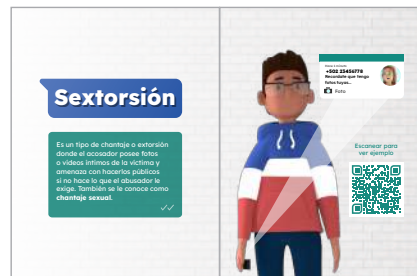


Sextorsión II

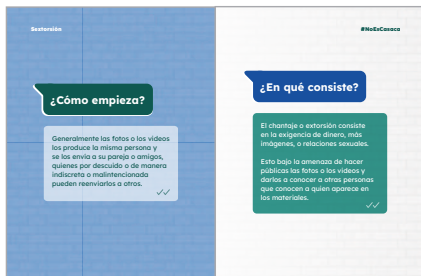
Contraportada y portada



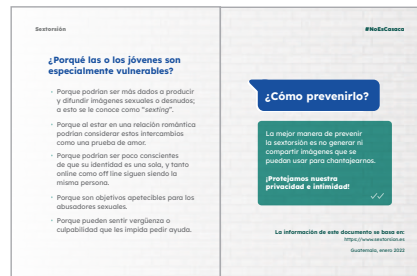
Página 3 y 4



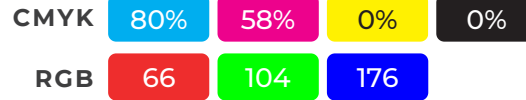
Página 5 y 6



Página 7 y 8

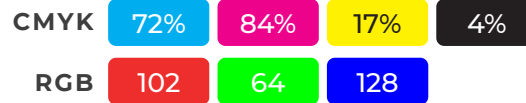


#4268b0



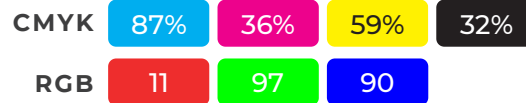
Hace referencia a la red social más importante y representa la red de internet, invita a la meditación y análisis. Todo lo anterior da soporte a los objetivos de proyecto, que permite al espectador relacionar el producto con un ambiente digital.

#664080



Es el color de la lucha de la No violencia contra la mujer, representa a la mayoría de colectivos femeninos.

#0b615a



Es un color que se relaciona con los impulsos que provocan acciones irreparables, se relaciona directamente con los celos y la ansiedad en las personas.

ABCDEFGHIJKLMN	ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ	ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno	abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz	pqrstuvwxyz
0123456789;!@?#%/(:)	0123456789;!@?#%/(:)

Lexend Deca

Se utiliza una fuente Sans Serif, con variantes que permiten aplicar jerarquía por el peso de la fuente. Fue seleccionada por su aspecto jovial al ir variando las formas bases evitando círculos perfectos. Da una sensación de ser escrita a mano en sus versiones light.

LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA

El producto final está dividido en los siguientes formatos, digital e impreso. Ambos formatos responden a los objetivos del proyecto, pero aprovechan diferentes situaciones de difusión.

Para el uso de los productos en formato digital, se propone una matriz de contenido para orientar a la asociación sobre como programar las publicaciones de estos contenidos.

Con respecto a las animaciones, se recomienda hacer uso del apartado de historias para compartirlo, así mismo publicarlos en el feed de sus redes. Se han publicado en el canal de YouTube de la asociación para que los códigos QR de los folletos redireccionen a esta plataforma.

Con respecto a los post para redes, se recomienda publicar una secuencia de las cuatro imágenes, no difundir de manera individual porque el proceso de informar se interrumpe por tener acceso a una información incompleta.

Así mismo, se recomienda hacer uso de una animación y un carrete de imágenes que hablen del mismo tema. No mezclar temas en un mismo lapso de tiempo, esto puede provocar dudas al espectador.

Con respecto a los folletos impresos, se recomienda difundirlos en eventos presenciales y promover una actividad de intercambio de ideas entre participantes con respecto al tema que trate el folleto.

Presupuesto

- 1 Modelado de entorno, objetos y animación 3D, con duración de 45 segundos. Formato vertical para redes sociales. Incluye postproducción. **(30 hrs)**
- 1 Diagramación de folleto digital y versión impresa, con medida de ¼ de carta cerrado. Contenido de 8 páginas. **(4 hrs)**
- 4 Post para redes sociales, formarán 1 publicación. **(4 hrs)**

Proyecto	Horas	Costo / H	Total
Paquete (Animación 3D, Folleto y 4 post para redes sociales)	38	USD 20.00	USD 760.00
Total del paquete			Q 5, 884.25

Paquetes	Cantidad	Costo / U	Total
Paquete (Animación 3D, Folleto y 4 post para redes sociales)	8	Q 5, 884.25	Q 47,074.00
Aporte a la institución:			Q 47,074.00

El valor del proyecto es un aporte a la institución como parte del desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).



CAPÍTULO VII

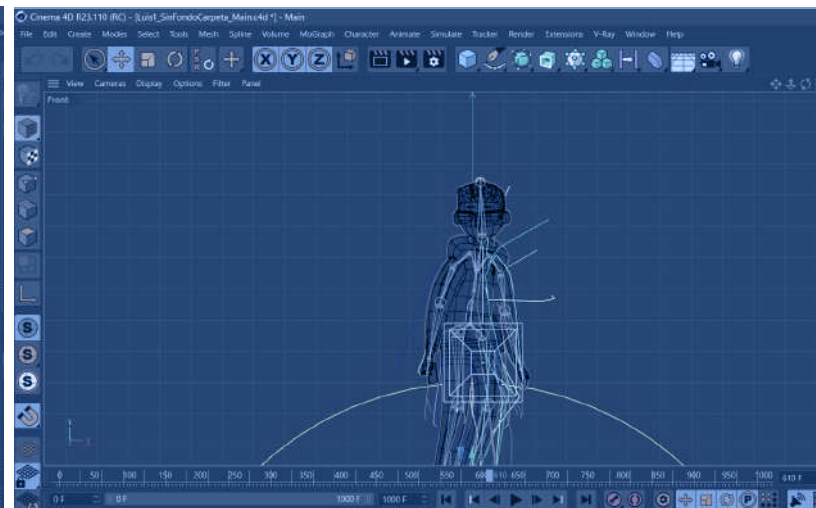
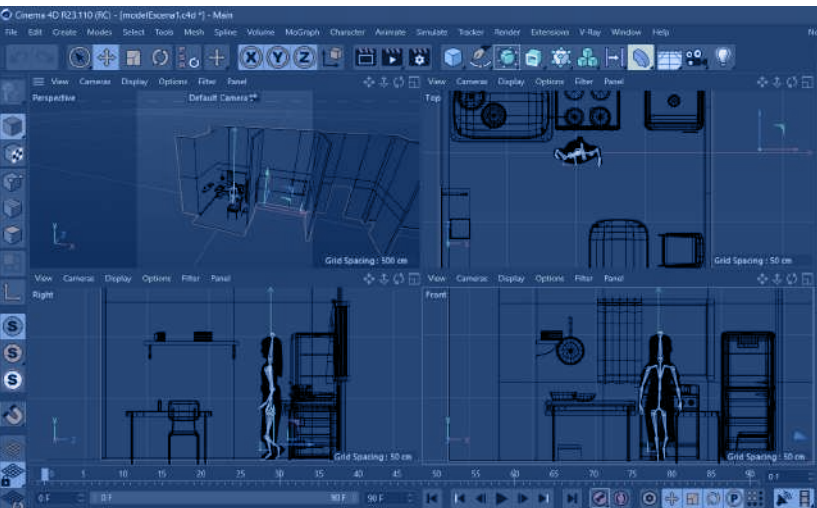
Lecciones aprendidas



Perspectiva del diseñador gráfico:

Contribuir con la formación de los jóvenes pertenecientes a los pueblos originarios de Guatemala sobre los peligros de los ambientes digitales por medio del diseño de material gráfico digital, como apoyo a la prevención de la violencia social en internet es un tema que no debe subestimarse, se manifiesta de tantas formas que debe darse más continuidad a casos nuevos.

Fomentar la conciencia de los peligros en los ambientes digitales en los jóvenes, por medio de personajes que modelan las conductas y experiencias de la vida cotidiana que de un momento a otro les vuelve vulnerables fue la parte clave del proyecto, al narrar historias cortas pero que impactaban permite que se realice un análisis de la historia.



Diseñar material gráfico digital con modelados 3D, que representen situaciones dramáticas de manera más amigable y junto al uso de gráficos en 2D permiten un mejor análisis de la situación planteada. El uso de un recurso de audio hace posible que el mensaje llegue sin ningún cambio en el proceso.

Contribuir como profesional en el proceso de informar a los jóvenes guatemaltecos, es una contribución que se queda pequeña a comparación de todo lo que se puede producir.



CAPÍTULO VIII

Recomendaciones



Recomendaciones

Para el diseñador gráfico

Es importante hacer más eficiente el proceso de renderizado de una animación 3D, recomendando renderizar cuadro por cuadro, esto abre un mundo de posibilidades para hacer correcciones en caso exista un error. Con este proceso recomendando ser organizado para que los recursos ya redenderizados se pueden aprovechar más.

Al momento de diagramar productos editoriales como los folletos, es importante establecer desde el inicio la cantidad de caracteres que se van a diagramar por página.

El proceso de bocetaje manual debe ser lo más prolijo posible desde el inicio, para que sea más fácil de dar a entender la idea a los asesores y asociación.

Para la institución

Hacer una recolección de historias anónimas que puedan tomarse como ejemplo para realizar las adaptaciones a más recursos que necesitan detalles exactos sobre un estilo de vida.

Hacer uso de los folletos como medio de difusión para personas como profesores o padres de familia que puedan hacer llegar el mensaje a más jóvenes.

Para el docente

Cuando se proponga un proyecto que requiera del 3D como parte principal, debe evaluarse la carga y considerar unir proyectos.

Fuentes

Alonzo, Lizza. 2006. DEFINICIÓN DEL NIVEL SOCIOECONÓMICO DE LOS ESTUDIANTES DE UN COLEGIO GUATEMALTECO. Guatemala, Guatemala: Universidad Rafael Landívar. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/lote01/Alonzo-Lizza.pdf>.

Anáhuac Mayab. n.d. "Diseño Multimedia: creatividad e innovación audiovisual para el mundo digital." Blog de licenciaturas. Accessed septiembre 13, 2021. <https://merida.anahuac.mx/licenciaturas/blog/disenio-multimedia-creatividad-innovacion-audiovisual>.

Asociación Comunicares. n.d. "Nuestra Esencia." Comunicares. Accessed Abril 4, 2021. <http://www.comunicares.com/nosotros/esencia/>.

Asociación COMUNICARES and DW Akademie. 2021. Desde nuestra Mirada. 1st ed. Guatemala, Guatemala: n.p. <https://comunicares.com/archivo/2971/>.

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la FAD and Fundación MAPFRE. 2018. Jóvenes en el mundo virtual: usos, prácticas y riesgos. Madrid, España: n.p. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5597_d_mapfre_riesgos_tic200918.pdf.

Corea, Ana V. 2016. "Riesgos a los que enfrentan los jóvenes en las redes sociales." In Tesis. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1495.pdf.

de Pedro, Sandra. 2021. "Violencia online: 7 de cada 10 jóvenes la padecen." Blog. <https://gaptain.com/blog/7-de-cada-10-jovenes-sufren-violencia-online/>.

EcuRed. n.d. "Animación 3D." Diseño y Animación 3D. Accessed septiembre 13, 2021. https://www.ecured.cu/Animaci%C3%B3n_3D.

Etecé. 2021. "Protocolo informático." Concepto. <https://concepto.de/protocolo-informatico/>.

Factoryfy. 2019. "Diseño gráfico." Diseño gráfico para redes sociales: claves y ejemplos. <https://factoryfy.es/disenio-grafico-redes-sociales/>.

Freepik Company S.L
Captura y digitalización de imágenes

Leja Rodríguez, Jacqueline P. 2009. ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN PARA EL POSICIONAMIENTO DE UN PRODUCTO COSMÉTICO PARA EL CABELLO, APLICADAS A UNA EMPRESA DISTRIBUIDORA. Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/03/03_3364.pdf.

Machuca, Fernando. 2021. "¿Mamá, qué es el diseño gráfico? Te lo cuento sin cambios." Blog. <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/que-es-el-disenio-grafico/>.

Maestría en Gestión Estratégica de la Comunicación - UCA and UNESCO. 2018.

“Reducir la violencia extrema de los jóvenes mediante el uso de las TIC en El Salvador, Guatemala y Honduras.” Aumento notable de denuncias por acoso en redes sociales. <http://prevencionticsjuventud.comunica.edu.sv/guatemala/datos-y-estadisticas/>.

Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social. 2021. “Registros COVID-19, del 23 de julio al 05 de agosto del 2021.” Semáforo Covid-19. https://covid19.gob.gt/datos/semaforo/7Agosto21/Reporte_de_Covid-19_del_23_de_julio_al_05_de_agosto_del_2021-A.pdf.

Naciones Unidas. 2019. “Internet, un sitio sin bondad para los jóvenes.” Noticias ONU. <https://news.un.org/es/story/2019/02/1450561>.

Norton. n.d. “Cómo evitar las estafas en línea.” Centro de Seguridad. Accessed septiembre 13, 2021. <https://lam.norton.com/internetsecurity-online-scams.html>.

Organización Mundial de la Salud. n.d. “Organización Panamericana de la Salud.” Prevención de la violencia. Accessed septiembre 13, 2021. <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia>.

Organización Panamericana de la Salud. 2002. : Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen. D. C., Washington: n.p. https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/es/summary_es.pdf.

Peiró, Rosario. 2017. "Redes Sociales." Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/redes-sociales.html>.

Sánchez, Lorenzo, Guillermo Crespo, Remedios Aguilar, Francisco-Jesús Bueno, and Juan C. Valderrama. 2015. LOS ADOLESCENTES Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC). Valencia, España: Plan Municipal de Drogodependencias. <https://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>.

Secretaría contra la violencia sexual, explotación y trata de personas. n.d. "¿Qué es trata de personas?" Temas de trabajo. Accessed septiembre 13, 2021. <https://svet.gob.gt/temasdetrabajo/%C2%BFqu%C3%A9-es-trata-de-personas>.

Significados. n.d. "Internet." Significado de Internet. Accessed septiembre 13, 2021. <https://www.significados.com/internet/>.

Unesco. 2017. "Información falsa: La opinión de los periodistas." Gran angular. <https://es.unesco.org/courier/july-september-2017/informacion-falsa-opinion-periodistas>.

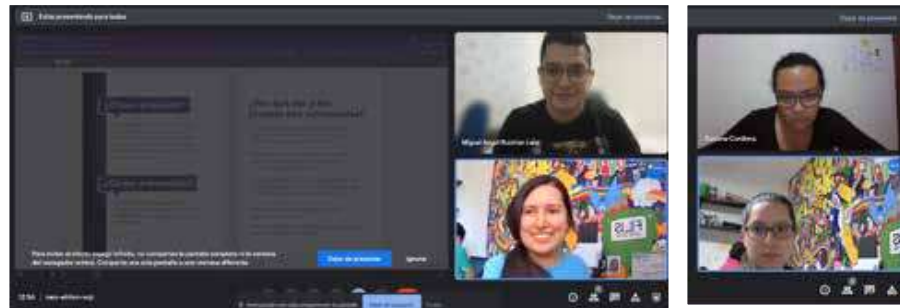
- UNICEF and Comisión Internacional contra la impunidad en Guatemala. 2016. Trata de personas con fines de explotación sexual en Guatemala. Guatemala, Guatemala: n.p. <https://www.unicef.org/guatemala/media/311/file/informe%20de%20trata%20de%20personas.pdf>.
- Universidad del Istmo and Alberto Toro. 2020. "COVID-19 IMPULSÓ EL USO DEL CELULAR ENTRE LOS GUATEMALTECOS." Blog y Publicaciones. <https://unisu.edu.gt/covid-19-impulso-el-uso-del-celular-entre-los-guatemaltecos/>.
- Universidad Latina de Costa Rica. n.d. "Qué son las TIC y para qué sirven." Blog. Accessed Septiembre 13, 2021. <https://www.ulatina.ac.cr/blog/qu3-son-las-tic-y-para-que-sirven>.
- Zuriguel, Carlos. 2014. "Lo que deberías saber sobre los términos de uso de las redes sociales." Blog de Inbound Marketing. <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/los-t%C3%A9rminos-de-uso-lo-que-todos-deber%C3%ADamos-leer-pero-casi-nadie-hace-al-inscribirse-en-una-red-social>.



ANEXOS

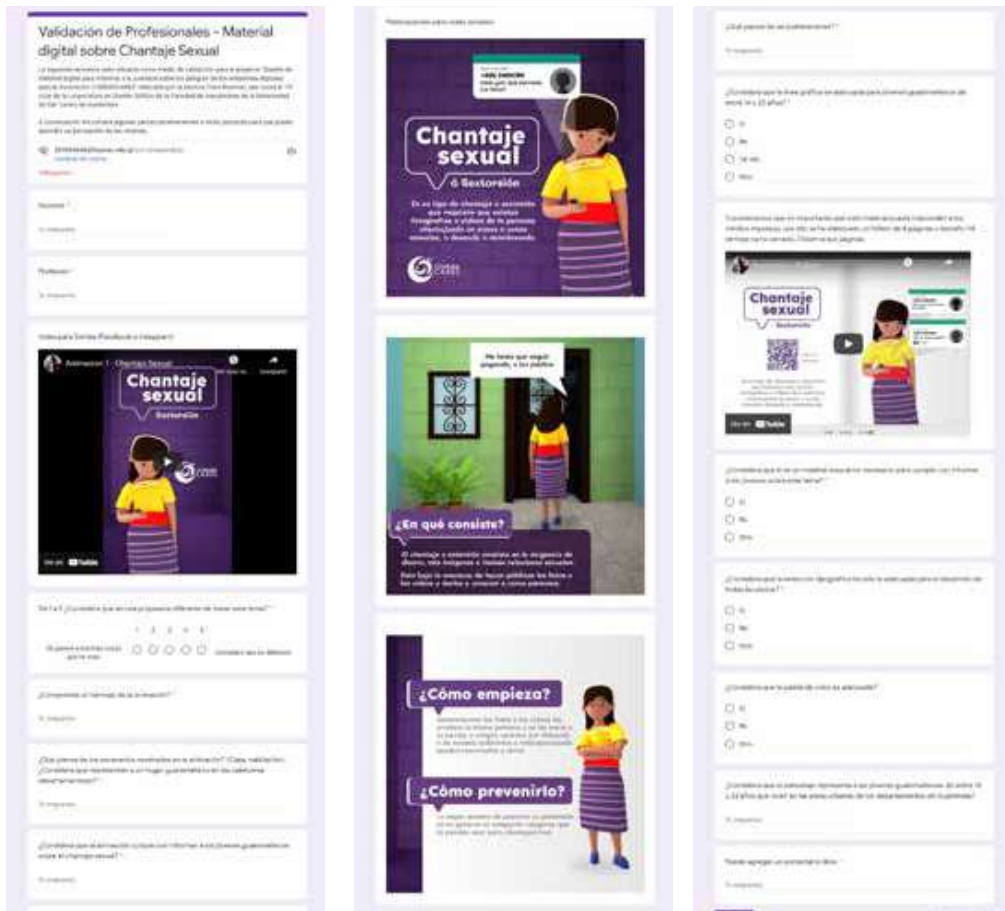
Anexo 1

Se obtuvo el apoyo de 12 profesionales entre diseñadores gráficos y comunicólogos pertenecientes a la Asociación para realizar la validación de las piezas.



Herramienta

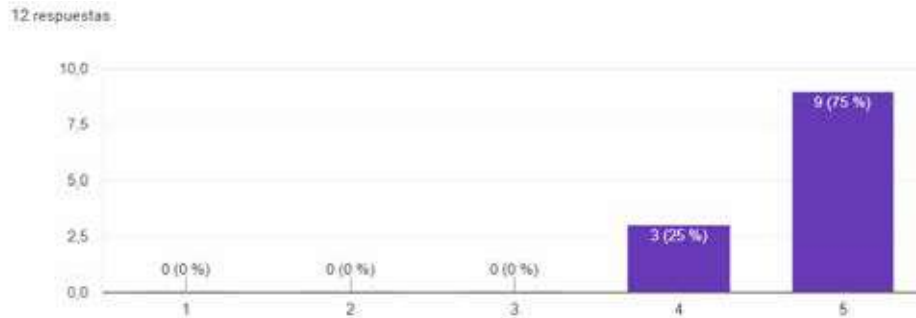
Con ayuda de Google Forms, se realizaron las siguientes preguntas con sus respectivos gráficos.



Validación 1

Resultados

De 1 a 5 ¿Considera que es una propuesta diferente de tratar este tema?



¿Comprende el mensaje de la animación?

- Sí.
- El mensaje es claro.
- Considero que es un ejemplo muy puntual del tema, por lo que se deberían tener otros ejemplos sobre cómo funciona la sextorsión o situaciones que pueden derivar en este tipo de violencia.
- Sí bastante claro, tal vez un poco más grande las ventanas de los textos porque de lejos ya no se puede leer.
- Sí, estos temas viene bien dejarlos claros desde el inicio.
- Que está siendo extorsionada y hay chantaje.
- Sí, que muchas veces publicamos cosas a la ligera sin tomar en cuenta la repercusión de las mismas.
- Perfectamente.

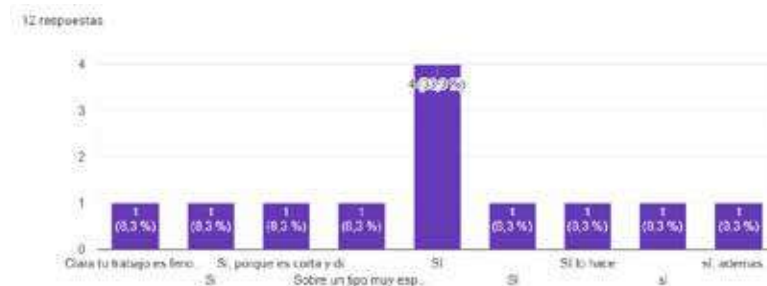
¿Qué piensa de los escenarios mostrados en la animación? (Casa, habitación) ¿Considera que representan a un hogar guatemalteco en las cabeceras departamentales?

- Pertinentes, justas, no distraen.
- Funciona. Hay similitud.
- Considero que los escenarios son adecuados al contexto.
- Me parece acertada la propuesta de los espacios que conforman el hogar. Incluso la vestimenta se adecua al contexto.
- Sí, considero que son representativos.
- Me gusta las texturas y detalles, yo le pondría una chamarra algo típica, pero me parece un trabajo con gran calidad grafica y recursos 3d bien utilizados. Muy adhoc las texturas en pared. Que tal seria colocar una gallina o pollitos en el patio, solo es una idea.
- Sí, se ven elementos característicos de hogares guatemaltecos.
- Me gustan los escenarios.
- Es justo el escenario de un hogar de las familias del interior del país, es habitual que utilicen ese tamaño en las paredes y esos colores que hacen referencia a los textiles que se fabrican en cada región del país.
- Bastante bien.
- El escenario cocina quizá. El escenario de habitaciones no estoy tan segura.

Validación 1

Resultados

¿Considera que la animación cumple con informar a los jóvenes guatemaltecos sobre el chantaje sexual?



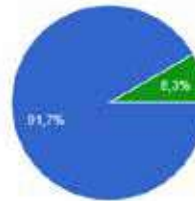
¿Qué piensa de las publicaciones?

- Me gustan las imágenes y los colores utilizados, considero que los textos están un poco enredados. En la tercera imagen me da duda que el personaje tenga las manos cruzadas, no se si es la postura que debería de tener.
- Funcionan, transmite el mensaje.
- Me gustan. Falta agregar la fuente del contenido.
- Las ilustraciones son atractivas, sin embargo, hay que cuidar el tratamiento de los textos, como alineaciones, ríos y lagunas, entre otros.
- La propuesta llama mucho la atención, así como el estilo gráfico de los elementos. Quizá valdría la pena reducir un poco la cantidad de texto, y en lugar de eso colocar una pequeña frase o pregunta que provoque la interacción y participación del grupo objetivo.
- Considero que son puntuales y con explicaciones claras. Recomiendo revisar la ortografía y redacción de algunas. (O no va tildado, tenés lleva tilde...)
- Me parece muy acorde, mensaje directo, excelente uso de la tipografía y los colores, en las ventanas donde dice, como empieza o como prevenirlo le cambiaria el color a la nubecita para que existira algun contraste.
- Es una realidad que hay que prevenir, el diseño logra hacer que el mensaje sea claro.
- Me gustan porque son muy claras y la letra es muy atractiva.
- Son adecuadas para el grupo objetivo al que van dirigido ya que en su mayoría prefiere prestar atención a personajes elaborados como los de 3D, ya que son los que consumen en los videojuegos o los streamings que consumen en su día a día. Considero que son concisas y van al punto, la línea gráfica es limpia y a su vez se convierte en legible.
- Me gusta mucho la línea gráfica.
- Quizá un cambio que sugeriría sería el no abordarlo desde una prohibición, sino más una cuestión a evitar. Por ejemplo: evitar compartir X material.

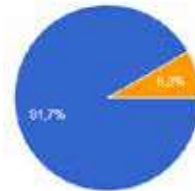
Validación 1

Resultados

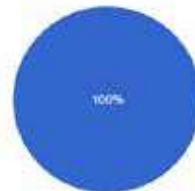
¿Considera que la línea gráfica es adecuada para jóvenes guatemaltecos de entre 14 y 23 años?



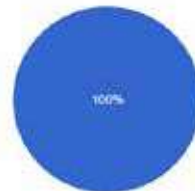
¿Considera que sí es un material educativo necesario para cumplir con informar a los jóvenes sobre este tema?



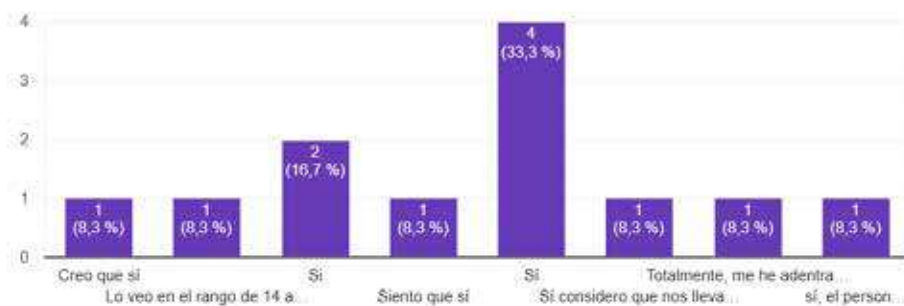
¿Considera que la selección tipográfica ha sido la adecuada para el desarrollo de todas las piezas?



¿Considera que la paleta de color es adecuada?



¿Considera que el personaje representa a las jóvenes guatemaltecas, de entre 14 y 23 años que viven en las áreas urbanas de los departamentos de Guatemala?



Validación 1

Resultados

Puede agregar un comentario libre.

- Me gusta todo el material elaborado, los colores utilizados, las imágenes, la tipografía, lo que me gustaría es que pudiéramos revisar los textos colocados en las publicaciones de FB y en los medios impresos.
- Los ojos, las cejas y la boca me evocan mucho un personaje animado de la SAT, creo que se llamaba Simón. No sé si sea buena idea asociar a COMUNICARES con esa entidad. Tal vez agregando el blanco detrás de las pupilas en los ojos se percibiría menos, o tal vez sea solo percepción mía. Fuera de eso, el modelo y la animación están muy bonitas y muy funcionales para el proyecto.
- Agregue la fuente de donde se han tomado los contenidos. Su trabajo es genial.
- Sugiero prestar atención a detalles tipográficos de diseño editorial, jerarquía tipográfica, recorrido visual, uso de retícula, etc..
- Muy bonito proyecto. Sé que puede ayudar a muchos adolescentes y jóvenes que quizás no miden los riesgos de publicar contenido que pueda ser sensible o que sea contraproducente a lo que se busca.
- No sé si se va a trabajar todo el proyecto con el mismo personaje, pero en dado caso hubieran más personajes, sería excelente variar la vestimenta, los arquetipos y las características de los mismos.
- Dado el nombre de la campaña y el público objetivo, considero oportuno que la voz en off sea de una persona más joven, ya que el contraste de voces es evidente entre la narración de la historia y la voz masculina en off.
- Muchos éxitos en tu propuesta, muy buen uso de los recursos visuales, simples y entendibles para el GO.
- Estos temas han existido desde hace mucho tiempo, e identificarlos se considera un gran avance, ahora considero un gran aporte llevarlo a los medios impresos y audiovisuales, los cuales impactan más y previenen mejor.
- Me gustó mucho tu trabajo.
- Es sumamente importante que a los jóvenes empiecen a estar atentos de lo expuestos que están y tener cuidado en cada momento es primordial. Estar alerta y conscientes de lo que hacen les permitirá tener mayor control en sus vidas.
- Me gusta mucho.

Validación 1

Resultados

Resumen

- La aceptación fue positiva, en general lo han considerado un proyecto que sí aporta a la sociedad guatemalteca.
- Se recibieron comentarios con respecto a la cantidad de texto, pero será una decisión que se decida junto con la asociación.
- Fuera de la validación, se aportaron otros comentarios, el más importante es que el color secundario que se usa en el identificador gráfico puede ser mejor explotado, sobre todo en las publicaciones y folleto, este color puede funcionar como contraste para resaltar los títulos.
- Se hará una segunda validación con el personaje masculino para cubrir las sugerencias de aportar otro personaje.
- Se evaluará con la asociación al menos 2 publicaciones que inviten al G.O a interactuar con la publicación en los comentarios.

Aplicación de cambios

Diseño de publicaciones para redes sociales



Validación 1

Cambios

Diseño de folleto

Contraportada y portada



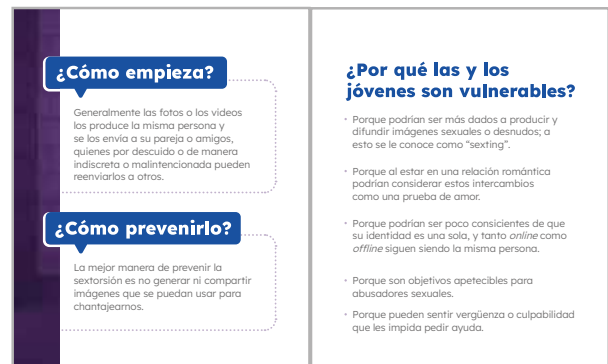
Página 3 y 4



Página 5 y 6



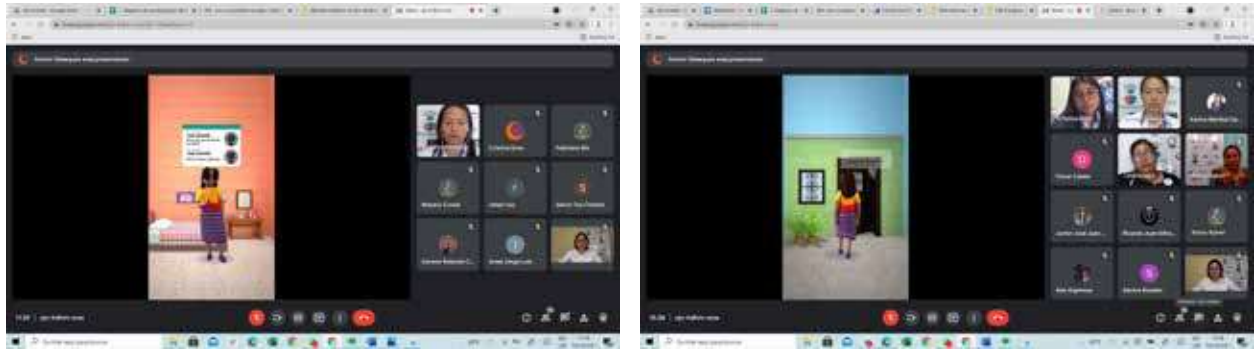
Página 7 y 8



- El mayor cambio se encuentra en la aplicación del color complementario.
- Al identificador visual y letreros se les trabajó solo con sombra blanca para separarlos del fondo, se conservó una versión lineal para las páginas que deben ser más limpias, esto principalmente porque cada uno poseía líneas gráficas diferentes.
- Se hizo correcciones ortográficas sugeridas.

Validación 2

La asociación llevo a cabo la validación con el G.O, se contó con 16 respuestas.



Herramienta

Con ayuda de Google Forms, se realizaron las siguientes preguntas con sus respectivos gráficos.

Validación de G.O. - Material digital sobre Chantaje Sexual

¿Qué edad tiene? (Gráfico de barras)

¿Qué sexo tiene? (Gráfico de barras)

¿Cómo se llama? (Gráfico de barras)

¿Qué edad tiene el personaje? (Gráfico de barras)

¿Qué sexo tiene el personaje? (Gráfico de barras)

¿Qué edad tiene el personaje? (Gráfico de barras)

¿Qué sexo tiene el personaje? (Gráfico de barras)

¿Qué edad tiene el personaje? (Gráfico de barras)

¿Qué sexo tiene el personaje? (Gráfico de barras)

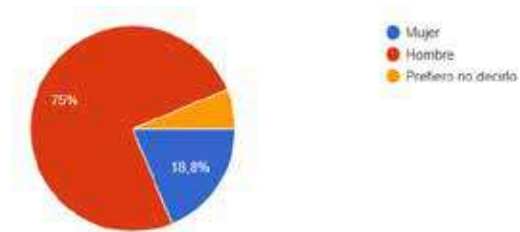
¿Qué edad tiene el personaje? (Gráfico de barras)

¿Qué sexo tiene el personaje? (Gráfico de barras)

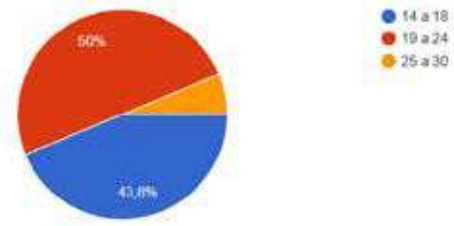
Validación 2

Resultados

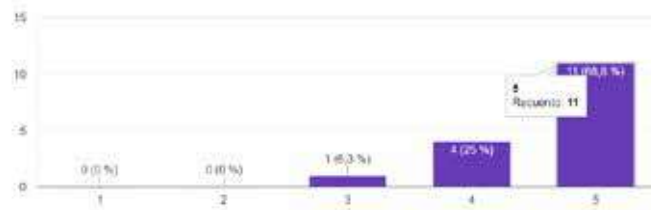
Sexo



¿Qué edad tiene?



De 1 a 5 ¿Le gustó la animación?



¿Comprende el mensaje de la animación?

- Sí
- Sí
- Esta muy bien para que los jóvenes y señoritas no hagan lo mismo.
- El mensaje está claro da a reaccionar a los jóvenes para no cometer esos errores de la vida.
- Sí
- Sí, advertir a los jóvenes que el contenido que publicamos puede ser perjudicial si no pensamos las repercusiones que se pueden generar.
- Sí, esta muy claro.
- Sí, comprendo que se debe tener cuidado con lo que se publica en las redes sociales, el correcto uso de las mismas.
- Sí
- Sí
- Sí, porque nos puede suceder a algunos en publicar cosas que no nos agrada después.

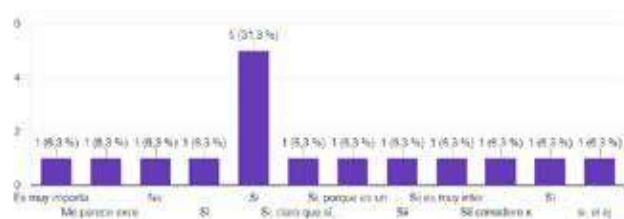
Validación 2

Resultados

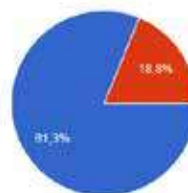
¿Qué piensa de los escenarios mostrados en la animación? (Casa, habitación)

- Sí
- Esta perfecto ya que con forma va el audio y la imagen.
- Que no es bueno porque algunos piensan que tenemos dinero y eso x eso es que suceden los secuestros.
- Habitación
- Esta perfecto ahí se mostraron que esta bien elaborado.
- ACORDES A LAS COLONIAS DE GUATEMALA.
- Apenas si presté atención, pues me enfoqué más en la chica.
- Me encantó el diseño de los ambientes, lo único es que en algunos espacios como la habitación hay objetos que se ven un poco desproporcionados en relación al tamaño del personaje.
- me reflejan a los barrios de Guatemala
- Me encantan los escenarios, solo el ultimo (morado) que es como raro porque no se entiende a donde entró, tal vez que se vea un poco mas obscuro como dando referencia a un cuarto obscuro, me refiero a que no se vea tanto el fondo, pienso yo.
- Dan un buen paisaje.
- Bien.
- Que la señorita mostró algo indebido, y después quiere borrar la evidencia de algo indebido.
- Son correctos, ya que son lugares habituales dónde siempre solemos encontrarnos.
- Esta bonito.
- Muy bien, excelente.
- Siento que no solo usar un cuerpo de una mujer indígena si no de mujeres mestizas y garifunas para que todas se puedan reflejar.

¿Considera que la animación cumple con informar a los jóvenes guatemaltecos sobre el chantaje sexual?



¿Qué piensa de las publicaciones?

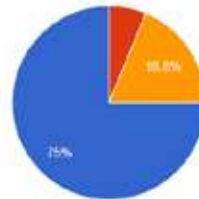


- Funcionan; tienen la atención para terminar de leerlas
- Mucho texto, no me gusta tener que leer tanto
- Deberían ser menos

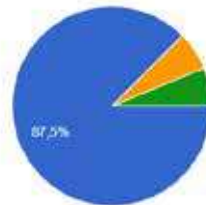
Validación 2

Resultados

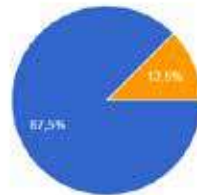
¿Estaría dispuesto a compartir estas publicaciones en su Facebook para que el mensaje llegue a más personas?



¿Considera que sí es un material educativo necesario?



¿Le llama la atención leerlo hasta el final?



Puede agregar un comentario libre.

- Es muy importante ese mensaje para que llegue hacia a los jóvenes.
- Esta bueno todo me encantaría que hicieran más videos o boletines para que las señoritas no hagan lo mismo.
- Es muy interesante para que nos hagan daños.
- Al imprimir ese documento podrán tener la dicha los jóvenes a tener en sus mano. Ya que en varios puntos de nuestro país no tiene la oportunidad de portar un teléfono celular.
- Este documento es de suma importancia.
- Solo afinar detalles como la animación del personaje al caminar.
- Todo el material va en la misma línea gráfica, y eso es bueno. Llama mucho la atención y las ilustraciones están bien logradas.
- Solo si fuera posible, reducir un poco la cantidad de texto o darle otro tratamiento a los incisos para que no sea tan cansado la lectura.
- En general un diseño muy genial.
- Llama mucho la atención la forma en la que está la información.
- Deberia haber menos texto es decir: poco pero que se entienda y que sea llamativo.
- Que no debemos exponernos a algo que no queramos ser expuestos y evitar a sufrir un tipo de sextorsión.

Validación 2

Resultados

- Me gusta mucho la manera en cómo está elaborado el folleto y el vídeo, ya que es atrayente y cumple con el objetivo de informar a los jóvenes.
- Que esta bonito el video.
- Un mensaje que vio me llamó la atención.
- Creo que la falta de cuerpos diversos juega un rol importante en esta información.
- Que lo primero que diga sea chantaje sexual ara que los padres no dejen que las niñas los lean y eso dificultará más el trasladar la información.
- Sería importante que no solo fuera en castellano sí la persona es indígena también distribuir en un par de idiomas mas.

Resumen

- La aceptación fue positiva, en general lo han considerado un proyecto que sí aporta a la sociedad guatemalteca.
- Se recibieron comentarios positivos con respecto a como se representan los escenarios. La mayoría indica que se siente identificado.
- La sugerencia que se repite es la aplicación de un personaje masculino, por lo que sera necesario realizar una segunda validación con este personaje.
- El comentario que más llamó la atención es el siguiente:







No entiendo por qué utilizaron a una mujer indígena, no sé si su investigación lanzó resultados de que son las mujeres más propensas a este tipo de extorsión o lo decidieron al azar, pero me parece racista.

**Se trasladó este comentario a la asociación para que se puedan tomar decisiones con respecto al mismo.*

- Nuevamente se descubre que el G.O. prefiere textos reducidos.

Matriz de contenidos



Semana 1

Día	Contenido	Tipo de contenido	Descripción	Hashtags
Lunes		Historia Facebook e Instagram <i>Ciberbullying - Leslie</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Ciberbullying - Leslie</i>	¿Sabes qué es Ciberbullying? ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Ciberbullying
Martes		Feed Facebook e Instagram <i>Ciberbullying - Leslie</i>	Evita ser parte cualquier tipo de Ciberbullying. ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Ciberbullying
Miércoles				
Jueves		Historia Facebook e Instagram <i>Estafas - Luis</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Estafas - Luis</i>	¿Has oído sobre las Estafas? ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Estafas
Viernes		Feed Facebook e Instagram <i>Estafas - Luis</i>	Evita caer en las estafas. ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Estafas

Anexo 2







Matriz de contenidos

Semana 2

Día	Contenido	Tipo de contenido	Descripción	Hashtags
Lunes		Historia Facebook e Instagram <i>Grooming - Leslie</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Grooming - Leslie</i>	¿Sabes qué es el Grooming? ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Grooming
Martes		Feed Facebook e Instagram <i>Grooming - Leslie</i>	Evita ser víctima del Grooming. ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Grooming
Miércoles				
Jueves		Historia Facebook e Instagram <i>Sextorsión II - Luis</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Sextorsión II - Luis</i>	¿Has oído sobre la Sextorsión? ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Sextorsion
Viernes		Feed Facebook e Instagram <i>Sextorsión II - Luis</i>	Evita ser víctima de la Sextorsión. ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Sextorsion







Matriz de contenidos

Semana 3

Día	Contenido	Tipo de contenido	Descripción	Hashtags
Lunes		Historia Facebook e Instagram <i>Folke News - Leslie</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Folke News - Leslie</i>	¿Sabes qué son las Fake News o noticias falsas? ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEscasaca #FakeNews
Martes		Feed Facebook e Instagram <i>Folke News - Leslie</i>	Evita crear en las Fake News o Noticias Falsas. ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEscasaca #FakeNews
Miércoles				
Jueves		Historia Facebook e Instagram <i>Ofertas de empleo falsas - Luis</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Ofertas de empleo falsas - Luis</i>	¿Sabes como son las Ofertas de empleo falsas? ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEscasaca #OfertaDeEmpleo-Falsa
Viernes		Feed Facebook e Instagram <i>Ofertas de empleo falsas - Luis</i>	Evita enviar tus datos a una oferta de empleo falsa. ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEscasaca #OfertaDeEmpleo-Falsa

Matriz de contenidos

Semana 4

Día	Contenido	Tipo de contenido	Descripción	Hashtags
Lunes		Historia Facebook e Instagram <i>Sextorsión I - Leslie</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Sextorsión I - Leslie</i>	¿Sabes qué es Sextorsión? ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Sextorsion
Martes		Feed Facebook e Instagram <i>Sextorsión I - Leslie</i>	Evita ser víctima del la sextorsión. ¡Aquí te traemos información que puede ayudarte!	#Informatecos #NoEsCasaca #Sextorsion
Miércoles				
Jueves		Historia Facebook e Instagram <i>Contraseña Insegura - Luis</i>		
		Feed Facebook e Instagram <i>Contraseña Insegura - Luis</i>	¿Tus contraseñas son seguras? ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Contraseñainsegura
Viernes		Feed Facebook e Instagram <i>Contraseña Insegura - Luis</i>	Evita el robo de tus contraseñas. ¡Hoy queremos compartir contigo información valiosa!	#Informatecos #NoEsCasaca #Contraseñainsegura

Lilian Patricia Guzmán Ramírez

Licenciada en Letras por la USAC
Colegiada activa 7596

patricia.guzman2014@gmail.com
Cel.: 55652717

Guatemala, 26 de septiembre de 2023

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano en Funciones
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación titulado: **"Diseño de material digital para informar a la juventud sobre los peligros de los ambientes digitales para la Asociación COMUNICARES Guatemala, ciudad de Guatemala"** de la estudiante **Clara Luz Rustrián Lara** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, quien se identifica con el carné universitario **201604646**, previamente a conferírsele el título de Diseñador Gráfico en el grado académico de licenciatura.

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

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

Lilian Patricia Guzmán Ramírez

Licenciada en Letras

Colegiada 7596

Lilian Patricia Guzmán Ramírez
LCDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**"Diseño de material digital para informar a la juventud
sobre los peligros de los ambientes digitales para la Asociación
COMUNICARES Guatemala, ciudad de Guatemala"**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Clara Luz Rustrián Lara

Asesorado por:

Lcda. Oneida Rodas

Lcda. Andrea Elisa Valle Pineda

M.A. Carolina Aguilar

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA