



**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 EDUCATIVO EDITORIAL  
IMPRESO ENFOCADO EN SALUD SEXUAL Y  
REPRODUCTIVA PARA INFORMAR A JÓVENES Y  
ADOLESCENTES QUE ATIENDE LA INSTITUCIÓN  
OSAR JUVENIL GUATEMALA**

---

Proyecto desarrollado por:  
**Nancy Paola Carrión Rodríguez**  
Para optar al título de:  
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

Guatemala, septiembre 2025





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

---

**DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO EDITORIAL  
IMPRESO ENFOCADO EN SALUD SEXUAL Y  
REPRODUCTIVA PARA INFORMAR A JÓVENES Y  
ADOLESCENTES QUE ATIENDE LA INSTITUCIÓN  
OSAR JUVENIL GUATEMALA**

---

Proyecto desarrollado por:  
**Nancy Paola Carrión Rodríguez**  
Para optar al título de:  
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

Guatemala, septiembre 2025

«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 Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala»





---

## JUNTA DIRECTIVA

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - **Decano**  
MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque - **Vocal II**  
Arqta. 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

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - **Decano**  
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría - **Secretario Académico**  
M.A. Carolina Aguilar Castro de Flores - **Asesora Gráfica**  
Licda. Anggely María Suceth Enríquez Cabrera - **Asesora Metodológica**  
Dra. Mirna Jeaneth Montenegro Rangel - **Asesor/a Especialista**



# AGRADECIMIENTOS

Primeramente agradezco a **Dios** por brindarme una familia llena de mucho amor, fiel, incondicional y bondadosa. Por darme la oportunidad de estudiar, de superarme, por la inteligencia, la sabiduría, la salud y la vida.

Así también agradezco a mis padres, por su apoyo incondicional, por ser siempre mi inspiración la cual me motiva día a día a dar lo mejor de mí.

A mi madre **Bilma Rodríguez** por estar a mi lado cuando más lo necesito, por ser esa persona que me brinda el apoyo incondicional, por aconsejarme, por ser mi banco sin intereses, por cuidarme y amarme. A mi padre **Julio Carrión** por su amor y apoyo incondicional, por sus consejos, por darme ánimos, por cada desayuno con el que iniciaba mi día y por siempre estar para mí sin importar el lugar o la situación.

Agradezco a mi hermana **Wendy Carrión** por ser mi mentora, por siempre estar presente en todo el proceso de mi carrera y de mi vida, por ser mi Uber ad honorem, por apoyarme en todo momento, por brindarme herramientas útiles en todo mi proceso educativo, por siempre ser esa persona incondicional.

Agradezco a mí soporte **Gabriela Leonardo**, por ser mi apoyo emocional, por motivarme día a día, por siempre felicitar me en cada etapa, por acompañarme en cada desvelo, por hacerme reír en momentos de angustia, por hacerme sentir la mejor diseñadora y no dejarme vencer en todo el proceso.

Agradezco a mis amigos y compañeros de clase, por compartir conmigo en toda la carrera, por cada momento de risas y de angustias, gracias por hacer esta experiencia Universitaria única e inolvidable.

Agradezco a la **Institución Osar Guatemala** por permitirme realizar mi Proyecto de Graduación, por abrirme las puertas y brindarme el apoyo necesario, por los conocimientos obtenidos no solo en mi carrera, sino en una experiencia profesional, fue el mejor proyecto que he desarrollado y me siento orgullosa del resultado.

Agradezco a mis **Licenciadas Carolina Aguilar y Anggely Enríquez**, por su comprensión, por su excelente asesoría y sus correcciones, por el entusiasmo y ánimos que transmitían en cada clase para lograr finalizar con éxito este Proyecto de Graduación.

Finalmente agradezco a la **Universidad San Carlos de Guatemala** y a la **Facultad de Diseño Gráfico** por darme la oportunidad de culminar mis estudios en un entorno académico excepcional, es un honor y orgullo el poder culminar mi carrera universitaria y es una huella que siempre llevaré en el corazón.

# ÍNDICE

---

**PÁG. 13**

---

## **01** CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN

1.1	Antecedentes del problema de Comunicación Visual	14
1.2	Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual	17
1.3	Justificación del Proyecto	18
1.4	Objetivos	20

**PÁG. 21**

---

## **02** CAPÍTULO 2 PERFILES

2.1	Perfil del cliente	22
2.2	Perfil del grupo objetivo	30

**PÁG. 33**

---

## **03** CAPÍTULO 3 PLANEACIÓN OPERATIVA

3.1	Previsión de Insumos y Costos	34
3.2	Flujograma del Proceso Creativo	38
3.3	Cronograma de Trabajo	42

**PÁG. 45**

---

## **04** CAPÍTULO 4 MARCO TEÓRICO

4.1	Dimensión Social y Ética	46
4.2	Dimensión Estética y Funcional	49

## 05 CAPÍTULO 5 DEFINICIÓN CREATIVA

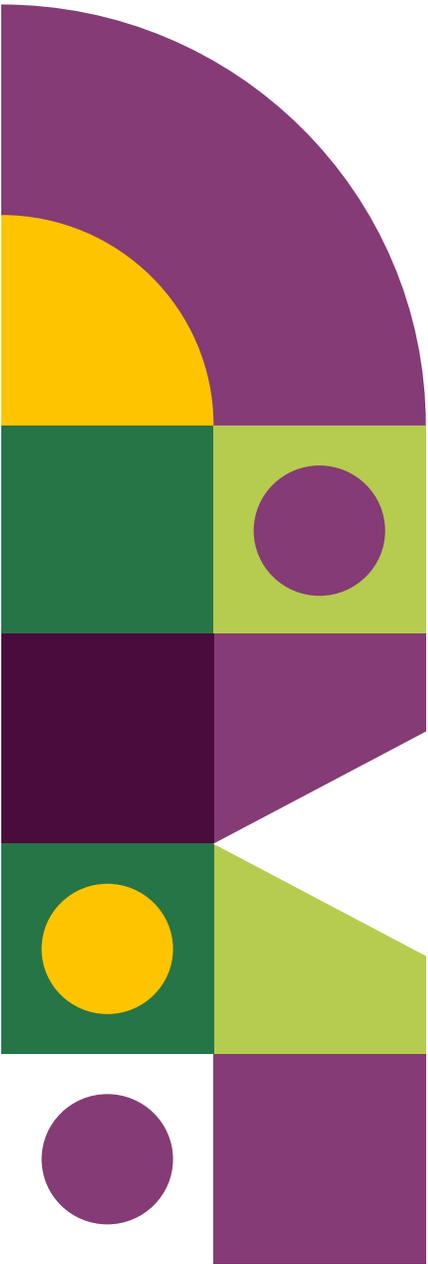
5.1	Brief	54
5.2	Descripción de la Estrategia de la	59
5.3	Pieza de Diseño	
5.4	Insight	61
5.5	Concepto Creativo	66
5.6	Premisas de Diseño	71
5.7	Códigos Visuales	73

## 06 CAPÍTULO 6 PRODUCCIÓN GRÁFICA

6.1	Previsualización	76
6.2	Nivel de Producción Gráfica 1	78
6.3	Nivel de Producción Gráfica 2	90
6.4	Nivel de Producción Gráfica 3	108
6.5	Propuesta Gráfica Final fundamentada	128
6.6	Vista Preliminar de la Pieza Gráfica	135
6.7	Lineamientos para la puesta en práctica	156
6.8	Honorarios	161

## 07 CAPÍTULO 7 SÍNTESIS DEL PROCESO

7.1	Lecciones Aprendidas	166
7.2	Conclusiones	169
7.3	Recomendaciones	172
7.4	Referencias	175
7.5	Glosario	180
7.6	Anexos	185
7.7	Índice de Figuras y Tablas	199



# INTRODUCCIÓN

---

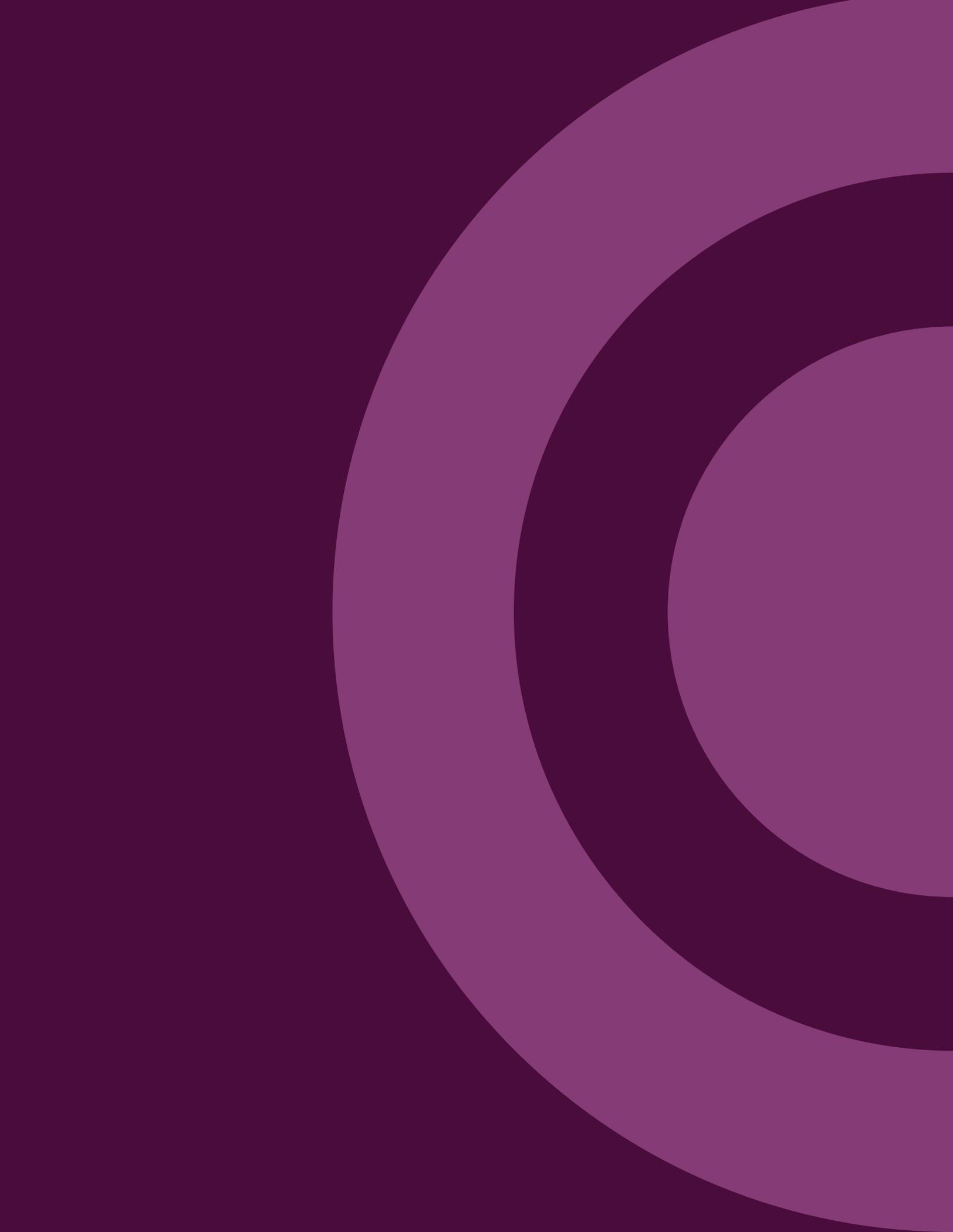
Las y los adolescentes representan un porcentaje importante en la sociedad, y ha crecido el interés por cuidar y promover su desarrollo físico, mental y emocional. La adolescencia es una etapa de transición de niños a jóvenes, donde los jóvenes se sienten desconectados, poco comprendidos y con cambios drásticos en sus físicos por lo mismo desde la pre-adolescencia la educación sexual es importante y hasta hace pocos años se le a tomado el interés e importancia que se merece a este tema dentro del crecimiento y educación de los jóvenes.

Los buenos hábitos y el tomar buenas decisiones en el ámbitos de sexo y sexualidad a lo largo de la vida es de vital importancia para la formación del ser humano. «Numerosos estudios han demostrado la efectividad de la educación sexual». <sup>1</sup> El implementarlo dentro de las aulas en las escuelas y colegios es vital para la formación y ayuda a los jóvenes brindándoles una orientación y sentido a sus sentimientos, emociones y desarrollo humano. El estudio y análisis tanto teórico como en la práctica se desplazarán dentro de este material, como todos los conocimientos de educación sexual se implementarán dentro de las capacitaciones con recursos impresos y digitales que ayudarán a los maestros con formatos interactivos que motivará a los jóvenes al aprendizaje de forma más cercana y que ellos puedan comprender y aplicar en su vida.

## Palabras clave

Recursos pedagógicos, Guía educativa, Audiovisual, Juego educativo, Sexualidad, Derechos Sexuales y Reproductivos, Educación Sexual y Reproductiva.

1 «La importancia de la educación sexual», SCOUTS, acceso en noviembre 2023, <https://scout.es/la-importancia-de-la-educacion-sexual/>





# M-01

CAPÍTULO

# 1

## INTRODUCCIÓN

A continuación, se presenta antecedentes, definición, delimitación del problema de comunicación visual encontrados junto con su justificación.

- 
- Antecedentes del Problema de Comunicación Visual
  - Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual
  - Justificación del Proyecto
  - Objetivos

# INTRODUCCIÓN

---

## ■ ANTECEDENTES DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

Según datos de la Institución Osar Juvenil Guatemala, después de un estudio se comprobó que el grupo objetivo carece de información sobre salud sexual y reproductiva. «Según la Encuesta Nacional de Salud Materna Infantil 2014-2015 (ENSMI), una de cada cinco adolescentes de entre 15 y 19 años ya ha sido madre o está embarazada. En el área rural es una de cada cuatro, en Petén una de cada 3. La ENSMI señala que la maternidad en la adolescencia también se asocia con el nivel de pobreza y la educación. El riesgo de una adolescente de quedar embarazada es siete veces superior en las mujeres sin educación, en comparación con aquellas que tienen educación superior, y de tres veces superior cuando se relaciona a las mujeres del quintil inferior de riqueza con las del quintil superior».<sup>2</sup>

«Guatemala es uno de los países más violentos del mundo, afectando la vida y el desarrollo de la infancia. En Guatemala cada día se reportan casos de abuso sexual a jóvenes y adolescentes las cuales dan a luz en niñas menores de 14 años por producto de una violación o negligencia de haber tenido relaciones sexuales sin protección. Muchos abusos y violaciones no se denuncian y quedan en la impunidad. La institucionalidad pública y la protección social aún son muy débiles».<sup>3</sup>

La salud sexual y reproductiva es un derecho de toda persona, el cual está ligado al bienestar físico, psíquico, personal y social, haciendo énfasis en el sistema reproductivo; además, del derecho de sentir satisfacción y evitar riesgos en la salud coherente con la dignidad humana.

<sup>2</sup> «Embarazos en niñas y adolescentes en Guatemala», Osar Juvenil Guatemala (Guatemala, Osar Juvenil 2022), <https://osarguatemala.org/wp-content/uploads/2022/05/Hoja-informativa.pdf>.

<sup>3</sup> «Marcada de por vida, pero con esperanza de ayudar a otros», Unicef, acceso en agosto 2023, <https://www.unicef.org/guatemala/historias/marcada-de-por-vida-pero-con-esperanza-de-ayudar-otros#:~:text=En%20Guatemala%20cada%20d%C3%ADa%20se,social%20a%C3%BAn%20son%20muy%20d%C3%A9biles>

La planificación familiar responde a un proyecto de vida con la que se previenen embarazos no planificados, problemas de salud y familiares, lo que conlleva evitar la realización de abortos el cual pone en riesgo la vida de la madre.

Muchas veces se evita hablar del tema o se ha obviado porque es un tema el cual representa tabúes o estigmas, se han mencionado palabras como: Todavía no es la edad adecuada, los jóvenes aprenderán en algún momento, se puede acelerar una temprana vida sexual. Sin embargo, la falta de información ha obtenido consecuencias como embarazos a temprana edad, infecciones de transmisión sexual y esto afecta su desarrollo, además, no les permite aclarar sus dudas, se dificulta el poder comunicar sus emociones o sentimientos.

«El acceso a la salud y derechos sexuales y reproductivos es una cuestión crucial para los jóvenes. Este proporciona atención médica y educación sexual integral, lo que supone información vital sobre su sexualidad, sensualidad e identidad y expresión de género. También les proporciona autonomía corporal y poder sobre sus vidas», asegura Poppy Stanbury.

Stanbury es una activista feminista de coordinación que trabaja como Coordinadora de Promoción en CHOICE for Youth and Sexuality, una ONG con sede en Holanda la cual defiende la salud y derechos sexuales y reproductivos de los jóvenes además de su participación significativa en las decisiones que se toman sobre sus vidas.

«Tener acceso a salud y derechos sexuales y reproductivos puede reducir los matrimonios de niños, los embarazos en la adolescencia y prevenir la transmisión de infecciones por transmisión sexual. Es una cuestión que afecta a muchos y diferentes aspectos de las vidas de las personas, no obstante, se tiene la percepción de que no es muy importante ya que se da por sentado que no afecta necesariamente a la alimentación, la vivienda o la salud, pero en realidad sí lo hace».<sup>4</sup>

<sup>4</sup> «Los jóvenes necesitan su salud y sus derechos sexuales y reproductivos», Naciones Unidas, acceso en noviembre 2023, <https://www.ohchr.org/es/stories/2021/05/young-people-need-their-sexual-and-reproductive-health-and-rights#:~:text=%C2%ABTener%20acceso%20a%20salud%20y,de%20infecciones%20por%20transmisi%C3%B3n%20sexual>.

## CONTEXTUALIZACIÓN DE LA NECESIDAD / OPORTUNIDAD DE DISEÑO

### Problema Cultural Y Social

Las creencias en la sociedad, normas y valores culturales en las comunidades pueden influir en las actitudes hacia la salud sexual y reproductiva. La sociedad guatemalteca necesita instituciones que apoyan la difusión de temas con respecto a la sexualidad. La función que ofrece la Institución Osar Juvenil Guatemala para las comunidades es de suma importancia para el crecimiento personal de jóvenes y adolescentes que no cuentan con el aprendizaje necesario, no solo para estos, también existen usuarios como niños y adultos los cuales se benefician con servicios brindados por la Institución.

### Problema Institucional

La institución cuenta con diferentes materiales gráficos en relación con la salud sexual y reproductiva, como apoyo a la Institución, después de un análisis, se presenta la oportunidad de realizar un material interactivo, en el cual se involucren piezas gráficas para presentar en ferias, o talleres, que servirá de apoyo para el aprendizaje de una manera interactiva y divertida, con el propósito de fomentar el conocimiento sobre Salud Sexual y Reproductiva, fomentar el empoderamiento de los jóvenes y adolescentes para tomar decisiones informadas sobre su cuerpo, abordando diferentes temas sobre sexualidad.

## DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

La institución cuenta con diferentes campañas sobre la salud sexual y reproductiva, sin embargo, se busca crear mayor conciencia sobre el tema implementando piezas gráficas informativas que puedan ayudar a su comprensión y de esta forma aplicar el conocimiento adquirido mediante recursos pedagógicos, juegos e infografías.

**La salud sexual y reproductiva enfrenta múltiples desafíos derivados con la falta de información y desinformación, lo que genera diferentes tabúes y estigmas. Esto dificulta la creación de información, comunicación y creación de imágenes asertivas. Se requiere un enfoque sensible y respetuoso para abordar estos temas sin aumentar el estigma y el rechazo. En algunos casos, la falta de educación y el acceso a información precisa pueden llevar a cabo una difusión de imágenes incorrectas o información inexacta sobre el tema.**

Por lo tanto, abordar el estigma a través de campañas de sensibilización y educación con información e ilustraciones de una forma interactiva, utilizando imágenes y elementos visuales fácilmente comprensibles que refuercen un mensaje claro sobre la sexualidad, lo que puede contribuir a superar los tabúes. Contribuyendo así al empoderamiento y el bienestar de los jóvenes y adolescentes para un mejor futuro.

## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

### Trascendencia del proyecto

Este proyecto busca promover la importancia sobre un mejor proceso de aprendizaje de Salud Sexual y Reproductiva a largo plazo, beneficiando a jóvenes y adolescentes de Guatemala a mejorar la situación de vida donde puedan resolver problemas por sí mismos, dando prioridad a su salud y a una buena educación sexual. El material a diseñar abordaran temas críticos en la incidencia de embarazos en adolescentes, Derechos Sexuales y Reproductivos, métodos anticonceptivos, prevención de la violencia, conociendo el cuerpo humano, Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), relaciones sexo genitales. La finalidad del proyecto es reducir la desinformación sobre sexualidad, garantizando la seguridad y el bienestar de los usuarios, promoviendo un cambio social a través de una campaña utilizando imágenes y gráficos que sean universalmente comprensibles, para generar conciencia y permitirles llevar un mejor control para prevenir contagios de ITS o tomar las medidas necesarias para prevenir embarazos no deseados a través de la información brindada por la Institución Osar Juvenil Guatemala.

### Incidencia del diseño gráfico

El diseño gráfico es fundamental para la elaboración de piezas que respondan al problema de comunicación visual. Se proporcionarán materiales como: Guía educativa, audiovisual, juego educativo, con diseños llamativos y eficaces, simplificando conceptos complejos sobre Salud Sexual y Reproductiva, haciendo que la información sea atractiva y fácil de comprender para los usuarios. Mediante las piezas gráficas a diseñar se proporciona una difusión exhaustiva que abarque los temas mencionados de forma empática, para que los usuarios se sientan cómodos explorando la información y aprendan de una forma interactiva. Así mismo, incentivar a los usuarios externos a aprender de la mano con la institución.

## Factibilidad del proyecto

Para que el proyecto sea factible, el primer requisito es el compromiso de la Institución con la información específica para llevar a cabo el material gráfico, asimismo intervenir con la información recolectada en páginas web y registros de los diferentes impactos visuales que se obtienen en Guatemala.

Definir los objetivos y metas que sean alcanzables para el proyecto, investigar cómo diseñar un material gráfico que mejore la comunicación para abordar la problemática de Salud Sexual y Reproductiva, investigando la necesidad y demanda de lo que se plantea proporcionar. Se realizarán encuestas, entrevistas o análisis de datos para comprender las necesidades de los jóvenes de cómo poder visualizar mejor la información, evaluando cada recurso para su implementación efectiva.

El apoyo de la Institución es de suma importancia para realizar una difusión efectiva, ya que este proyecto puede convertirse en material impreso o digital, depende de los medios que la Institución posea y asimismo puedan ser publicados en sus redes sociales para tener un mejor alcance y captar el interés de los lectores. Como proyectista, se cuenta con las herramientas y software adecuados para elaborar una campaña visual efectiva con los conocimientos adquiridos en la Licenciatura en Diseño Gráfico. La cual la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala y los distintos catedráticos de la facultad estarán presentes en todo el proceso para su asesoramiento y factibilidad del proyecto. Se garantiza la correcta elaboración con el fin de que sea un proyecto de alta calidad que comunique el problema de la desinformación de Salud Sexual y Reproductiva en jóvenes y adolescentes.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **General**

Promover y garantizar la salud y el bienestar sexual y reproductivo a los jóvenes y adolescentes, reconociendo y respetando sus derechos y decisiones sobre su sexualidad y reproducción. A partir de la divulgación de los diferentes temas de la Salud Sexual y Reproductiva mediante piezas de diseño gráfico que incluye: guía educativa, material audiovisual y juego educativo, asegurando una difusión efectiva e interesante para los usuarios.

### **Específicos**

#### **De Comunicación Visual Institucional**

Proporcionar información precisa basada en evidencias sobre temas relacionados con la Salud Sexual y Reproductiva, incluyendo métodos anticonceptivos, prevención de enfermedades de transmisión sexual, prevención de embarazos no deseados, parto seguro, y cuidados en la salud sexual. Fomentando la participación activa de los jóvenes en el tema a través de un material educativo, talleres, juegos y campañas de concientización.

#### **De Diseño Gráfico**

Diseñar un material editorial impreso y digital, con elementos que apoyen y faciliten el aprendizaje para que los jóvenes y adolescentes de Guatemala aprendan sobre Salud Sexual y Reproductiva.



**M-01**

**CAPÍTULO**

**2**

## **PERFILES**

A continuación, se presenta el perfil de la Institución y del grupo objetivo.

- 
- Perfil del Cliente
  - Perfil del Grupo Objetivo

# PERFILES

---



Figura no. 1: Logotipo de la Institución, Osar Juvenil Guatemala.

## PERFIL DEL CLIENTE

### Institución

El Observatorio en Salud Sexual y Reproductiva – OSAR – Juvenil Guatemala es un espacio de articulación de jóvenes para jóvenes que nace con el objetivo de colocar como prioridad los derechos sexuales y reproductivos de las y los adolescentes y jóvenes, prevenir embarazos en adolescentes, prevenir la violencia sexual, erradicar el VIH y el VPH avanzado, empoderar a las niñas y adolescentes para que decidan sobre su cuerpo y sus vidas, exigir que se brinde educación integral en sexualidad y que se cuenten con servicios de atención diferenciados para adolescentes y jóvenes.<sup>5</sup>

### Contacto de la Institución

**Nombre:** Osar Juvenil Guatemala

**Sector:** Educación sobre salud sexual y reproductiva

**Directora:** Dra. Mirna Montenegro

**Dirección:** 6a calle 1-36 zona 10 Edificio Valsari. Oficina 702

**Teléfono:** 2362-3572

**Página web:** <https://osarguatemala.org/>

<sup>5</sup> Osar Juvenil, Informe anual (Guatemala: Osar juvenil 2021), edición en PDF, 1.

## Características del Sector Social: Análisis actual del tipo de enfoque social en Guatemala

### «No se habla de sexualidad, se habla de reproducción»

En Guatemala se enfrenta desigualdades socioeconómicas significativas. El acceso a servicios de salud sexual y reproductiva a menudo varía según el nivel socioeconómico, con poblaciones rurales y de bajos ingresos enfrentando mayores desafíos de acceso.

**«De enero a agosto de 2022 hubo 46,629 nacimientos registrados de madres entre los 10 a 19 años de edad. Niñas y adolescentes a cargo de igual número de bebés. La cifra dobla la capacidad máxima del Estadio Doroteo Guamuch Flores.»**

En 2013 se llevó a cabo en Montevideo, la Conferencia Regional sobre Población y Desarrollo de América Latina y el Caribe o Consenso de Montevideo sobre Población y Desarrollo. Guatemala también presentó una declaración escrita en esa ocasión para reiterar reservas, nuevamente relacionadas con el respeto a la vida desde su concepción, el derecho y respeto de los padres de familia de escoger la educación que reciban sus hijas e hijos, además de la protección a la familia según una interpretación conservadora (basada en pareja hombre y mujer).

Mira que te miro es un monitoreo social dedicado a darle seguimiento a los compromisos en salud y derechos sexuales y reproductivos adquiridos en esa conferencia. Según el sitio, Guatemala está dentro de los últimos cinco puestos de cumplimiento con un 59 % (el monitoreo evalúa la base legal, política y programática).

Tanto en 2017 como en 2022 el país ha presentado un 68 % en contenido curricular en EIS. Sin embargo, se sigue recomendando que el Mineduc diseñe un programa nacional obligatorio y asignar un presupuesto al mismo. Monzón explica que la EIS es la base para garantizar los derechos sexuales y reproductivos. De esa manera existe una preparación para el ejercicio y la exigencia de sus derechos.

Y aún cuando los programas de gobierno dicen centrarse en evitar embarazos en adolescentes, estos siguen ocurriendo en una gran cantidad. De acuerdo al Observatorio de Salud Reproductiva (OSAR), desde enero a agosto del 2022 hubo 46,629 nacimientos registrados de madres entre los 10 a 19 años de edad. 46,629 niñas y adolescentes a cargo de igual número de bebés. La cifra dobla la capacidad máxima del Estadio Doroteo Guamuch Flores».<sup>6</sup>

6 «Guatemala no tiene una política pública para garantizar derechos sexuales y reproductivos», Plaza Pública, acceso en noviembre 2023, <https://www.plazapublica.com.gt/content/guatemala-no-tiene-una-politica-publica-para-garantizar-derechos-sexuales-y-reproductivos#:~:text=De%20acuerdo%20al%20Observatorio%20de,de%20igual%20n%C3%BAmero%20de%20beb%C3%A9s.>

## Organigrama de la Institución

### Instancia por la Salud y el Desarrollo de las Mujeres / OSAR Guatemala

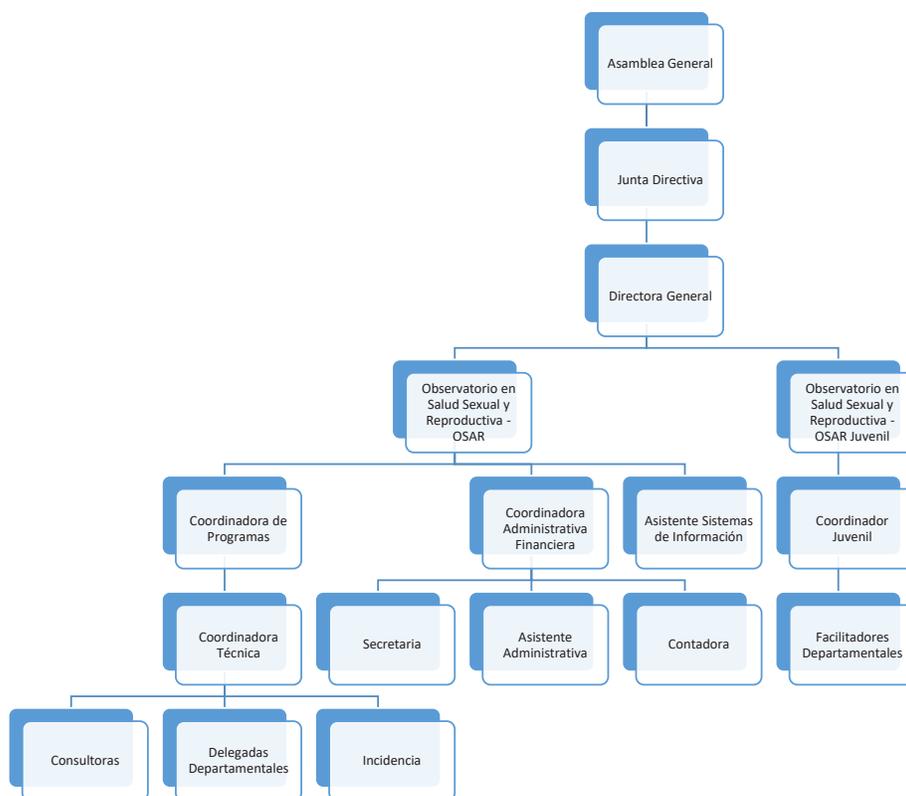


Figura no. 2: Organigrama de Instancia por la Salud y el Desarrollo de las Mujeres/ OSAR Guatemala, Osar Juvenil Guatemala.

## Departamento y descripción

El proyecto se llevará a cabo en el departamento de Diseño Gráfico de la Institución Osar Juvenil Guatemala. Su propósito será planificar, evaluar y dar seguimiento según los requerimientos solicitados por la Institución, garantizando que cada pieza cumpla con los objetivos definidos para su uso.

## Información general

### Historia de la Institución

«La Instancia por la Salud y el Desarrollo de las Mujeres -ISDM, es una organización no gubernamental, legalmente establecida desde el año 2006, conformada por organizaciones de sociedad civil, con el propósito de velar por la salud integral y el desarrollo de las mujeres, a través de acciones de abogacía, diálogo político, investigación y capacitación/formación. Como componente de la ISDM, en el año 2008 se lanza el Observatorio en salud sexual y reproductiva OSAR Guatemala, con la participación de asociaciones profesionales, científicas y de sociedad civil, con el propósito de monitorear la implementación de las políticas públicas en salud sexual y reproductiva. Cuenta con un equipo de profesionales comprometidos con el mejoramiento de la calidad de vida de la población, en cada uno de los departamentos que conforman el país. En sus 16 años de existencia ha tenido influencia en importantes logros que han beneficiado a la población guatemalteca, especialmente mujeres y adolescentes, población vulnerable:

- Ley de Desarrollo Social.
- Ley de Acceso Universal a los Servicios de Planificación Familiar en Guatemala (decreto 87-2005).
- Modificación al Impuesto sobre la Distribución de bebidas alcohólicas, destiladas, cervezas y otras bebidas fermentadas, (Decreto 21-2004 15% impuestos para acciones de salud reproductiva).
- Ley contra el Femicidio y otras formas de violencia contra la mujer (Decreto 22-2008).
- Ley contra la Violencia Sexual, Explotación y Trata de Personas (Decreto 09-2009).
- Ley para la Maternidad Saludable (Decreto 32-2010).
- Ruta de atención a los embarazos en menores de 14 años (violencia sexual) mesas de trabajo interministeriales. (2015)
- Guía Nacional de uso de misoprostol en el primer nivel de atención, posparto domiciliar por comadronas. (2020).
- Iniciativa 6081 Ley Nacional de vacunación (18 de mayo 2022).
- Iniciativa 6090 Ley Angelina (26 de mayo 2022).

Tiene presencia a nivel nacional en 20 departamentos y en 10 municipios de Huehuetenango. En el año 2016 se forma el OSAR Juvenil, como un espacio de participación para jóvenes liderado por jóvenes, programa de voluntariado, programa de empoderamiento de niñas y adolescentes. Actualmente existe una red de 20 OSAR departamentales, como alianzas de sociedad civil que vigilan y monitorean las políticas públicas sociales. En procesos de capacitación se han realizado diplomados, cursos virtuales, procesos de capacitación y actualización dirigidos a la formación de grupos juveniles y de adolescentes, personal institucional del MSPAS, MINEDUC. También, se desarrolla el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes en 4 departamentos, para que construyan su plan de vida y logran desarrollar sus sueños».<sup>7</sup>

### Visión

«El OSAR Juvenil Guatemala será la organización líder en la defensa de los derechos sexuales y reproductivos que vele por el cumplimiento de las leyes y apoye firmemente los procesos de ayuda para adolescentes y jóvenes en riesgo mediante la sustentabilidad de espacios seguros que permitan reducir el índice de embarazos en niñas y adolescentes».<sup>8</sup>

### Misión

«Promover los derechos sexuales y reproductivos, a través de procesos de monitoreo de políticas públicas, acceso a educación integral en sexualidad y servicios de atención diferenciada que garanticen la salud sexual y reproductiva de adolescentes y jóvenes, con el fin de reducir el índice de embarazo en niñas y adolescentes».<sup>9</sup>

### Objetivos

- Generar alianzas con organizaciones, empresas, nuevos sectores para incidir en las políticas públicas y operativas que beneficien la salud sexual y reproductiva de las mujeres en sus diferentes ciclos de vida.
- Monitorear el cumplimiento de la ley de planificación familiar y ley de desarrollo social para verificar la ejecución de las intervenciones que lleven a la erradicación de la mortalidad materna
- Ejercer vigilancia ciudadana y auditoría social sobre el financiamiento específico, 15% ley del impuesto a bebidas alcohólicas (la inversión y ejecución presupuestaria) asignada al programa Nacional de Salud Reproductiva.
- Diseñar y ejecutar procesos de incidencia y abogacía para garantizar que las intervenciones estratégicas que aseguren una maternidad saludable se encuentren incluidas en las políticas, planes y programas del legislativo y ejecutivo.
- Asegurar el fortalecimiento institucional de la ISDM por medio de estructura organizativa mínima de funcionamiento, promoción y publicidad para imagen corporativa, formación sistemática interna, sistematización de resultados y financiamiento.<sup>10</sup>

<sup>7</sup> Osar Juvenil, OSAR/ISDM - Guatemala - ¿Quiénes somos? (Guatemala: Osar Juvenil 2023), edición en PDF, 1-2.

<sup>8</sup> Osar Juvenil, Informe anual, 1.

<sup>9</sup> Osar Juvenil, Informe anual, 1.

<sup>10</sup> Osar Juvenil, Conociendo ISDM (Guatemala: Osar juvenil 2021), edición en PDF, 1.

## Valores

Nuestra aspiración es lograr el empoderamiento de las mujeres, adolescentes, niñas, para una vida libre de violencia, promover el desarrollo con equidad a través del ejercicio de los derechos y acceso a oportunidades.

Los valores que configuran la misión institucional de la OSAR son:

- Enfoque de género
- Participación juvenil
- Multiculturalidad y pertinencia cultural
- Evidencia científica
- Derechos sexuales y reproductivos
- Descentralización y Sostenibilidad.<sup>11</sup>

## Servicios

- Acompañamiento a niñas víctimas de violencia sexual.
- Educación/Formación.
- Incidencia Política.
- Apoyo a la sociedad con programas de atención a víctimas de violencia sexual, Programa de Casa Materna.<sup>12</sup>

## Cobertura y Beneficiarios

La Institución cuenta con una sede en Ciudad de Guatemala en zona 10, Edificio Valsari. Trabajan por medio de talleres, charlas, monitoreos, asesorías, programas, campañas, etc. Cuentan con cobertura en la ciudad de Guatemala y lugares aledaños. Además también trabajan en Alta Verapaz, Baja Verapaz, Huehuetenango, Quetzaltenango, Quiché, San Marcos y Totonicapán.

### Beneficiarios:

- Niños, niñas, adolescentes y jóvenes (5-30 años)
- Mujeres en edad reproductiva (15-49 años)
- Se clasifican por este rango de edades:
- Niños/Niñas (5-9 años)
- Niños/Niñas (10-14 años)
- Adolescentes (15-19 años)
- Jóvenes (20-30 años)
- Mujeres (15-49 años)<sup>13</sup>

### Fuentes de financiamiento de la Institución

Se trabaja a través de donaciones, aplicando estrategias efectivas para atraer y gestionar fondos de individuos, empresas, fundaciones y organizaciones que deseen contribuir a su causa.

Además tienen apoyo de sus socios:

- PPGlobal.
- USAID/JHpiego.
- Fundación Summit.
- Proyecto HEPP plus.
- Embajada de Suecia/Hivos.
- PSN.
- MSH.
- MSD.
- UICC.
- OIM.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> Osar Juvenil, Conociendo ISDM. 2.

<sup>12</sup> Osar Juvenil, Conociendo ISDM. 2.

<sup>13</sup> Osar Juvenil, Conociendo ISDM. 3.

<sup>14</sup> Osar Juvenil, OSAR/ISDM..., 2.

### Antecedentes Gráficos Impresos:

#### Programa de empoderamiento y de prevención de la violencia

El OSAR Juvenil durante el 2021 implementó el Programa de Empoderamiento y Programa de Prevención de la Violencia con niñas, niños y adolescentes.

Dicho programa busca que las niñas y niños reconozcan las señales de peligro al ser potenciales víctimas de violencia sexual. La implementación del programa se coordinó con el Ministerio de Educación, los líderes y lideresas comunitarias y padres y madres de familia.

En ambos programas, se tuvo la participación de más de 500 niñas, niños y adolescentes.<sup>15</sup>



Figuras no. 3 y 4: Fotografías del programa de Empoderamiento y Programa de Prevención de la Violencia con niñas, niños y adolescentes, Osar Juvenil Guatemala.

15 Osar Juvenil, Informe anual, 12.



## EL LIBRO DE MAMÁ Y PAPÁ

para identificar la violencia sexual

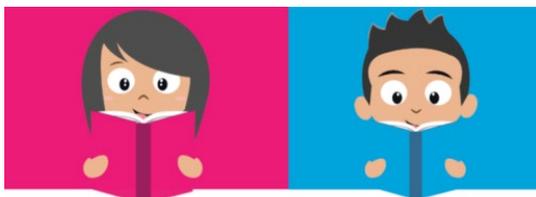
PROTÉGEME

Figura no. 5: Libro de mamá y papá para la Campaña Protégeme adaptado para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixoqib, Osar Juvenil Guatemala.

### Antecedentes Gráficos Digitales:

#### El Libro de Mamá y Papá

El libro de mamá y papá para identificar la violencia sexual. Esta publicación se realiza como parte de la Campaña Protégeme, adaptada para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixoqib, apoyado por la embajada Suecia.<sup>16</sup>



## EL LIBRO DE TERE EL LIBRO DE SEBAS

Figura no. 6: Libro de Tere para la Campaña Protégeme adaptado para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixoqib, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 7: Libro de Sebas para la Campaña Protégeme adaptado para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixoqib, Osar Juvenil Guatemala.

#### El Libro de Tere y Sebas

Se realizó la publicación El libro de Tere y Sebas, como parte de la Campaña Protégeme la cual busca prevenir la violación sexual contra niñas y niños.



Figura no. 8: Campaña de Empoderarte, Página de Facebook de la Institución Osar Juvenil Guatemala.

### Antecedentes Gráficos Redes Sociales:

Osar cuenta con una página web y tiene presencia en redes sociales como Facebook e Instagram, por lo que ya han elaborado material gráfico y han definido un formato para comunicar información importante.

16 «El libro de mamá y papá», Osar Juvenil Guatemala, acceso en agosto del 2023, <https://osarguatemala.org/el-libro-de-mama-y-papa/>

## PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

### Muestra del Grupo Objetivo

Con base en la información prevista de la Institución por Sebastián Cabrera, Coordinador Juvenil, no se establece un número de muestra específico, sin embargo se identifica el rango de edades del grupo objetivo, según el material gráfico a realizar, y a partir de esos detalles, se establece la caracterización a continuación.

### Características Geográficas

- **País:** Guatemala
- **Departamento:** Guatemala
- **Municipio:** Guatemala

«Guatemala tiene la población joven más grande de América Latina. Con el 61 por ciento de su población menor de 30 años».<sup>17</sup>

El grupo objetivo reside en la ciudad de Guatemala, en su mayoría en Mixco, Villa Nueva, Zona 18, San Cristóbal.

### Características Sociodemográficas

- **Edad:** Adolescentes de 13-15 años; Jóvenes de 16-25 años
- **Género:** Femenino y Masculino
- **Etnia:** Ladina e Indígenas
- **Escolaridad:** «En Guatemala, la situación socio económica de gran parte de las personas jóvenes está marcada por la desigualdad y la exclusión. Seis de cada diez jóvenes viven en pobreza monetaria, lo cual aumenta a ocho de cada diez en jóvenes indígenas. Seis de cada diez jóvenes han sido privados del acceso a la salud, educación, seguridad alimentaria, vivienda adecuada, entre otros elementos básicos para su desarrollo.»<sup>18</sup>

«En la actualidad, algo más de seis de cada diez jóvenes guatemaltecos tiene entre 19 y 30. En base al Censo 2018, las mujeres representan el 51.5% de la población total nacional.

Entre la población juvenil se observa un patrón similar (51.4%). Al contrastar esta distribución general con la de los distintos grupos etarios, destaca que a mayor edad la proporción de mujeres es un poco más alta respecto a los hombres años (61.9%), mientras casi 1 de cada 5 tiene entre 13 y 15 o 16 y 18 años respectivamente».<sup>19</sup>

<sup>17</sup> «Jóvenes en Guatemala», USAID, acceso en septiembre 2023, <https://www.usaid.gov/es/guatemala/our-approach/youth>

<sup>18</sup> «Guatemala: la inversión en las juventudes es limitada e insuficiente», ICEFI, acceso en septiembre 2023, <https://www.icefi.org/blog/guatemala-la-inversion-en-las-juventudes-es-limitada-e-insuficiente>

<sup>19</sup> Lemus, Amézquita, USAID, 17.

### Características Socioeconómicas

- **Clase Social:** Baja alta y baja baja.
- **Niveles socioeconómicos:** C3, D1
- **Ingresos:** En su mayoría son dependientes de los padres de familia.

Según información provista por el Coordinador Juvenil de la Institución, Sebastián Cabrera, el nivel socioeconómico del grupo objetivo se representa en su mayoría de grupos socioeconómicos C3 y D1, que corresponden a una clase social baja y muy baja.

«Nivel C3 (Baja); Ingresos entre Q17,500.00 y Q25,000.00 mensuales. Acceso limitado a servicios básicos, vivienda en áreas urbanas y suburbanas, y acceso limitado a actividades recreativas.

Nivel D1 (Muy Baja); Es el grupo más numeroso: reúne al 61% de la población, sus ingresos por núcleo familiar oscilan entre los Q3 mil y Q7 mil 200 mensuales.»<sup>20</sup>

### Características Psicográficas

«La juventud guatemalteca representa una oportunidad de oro para participar como líderes y socios en el desarrollo del país y la región, pero muchos de ellos enfrentan altos niveles de marginación social y económica, inseguridad y no tienen acceso a los servicios básicos, como la atención primaria de la salud y la educación.

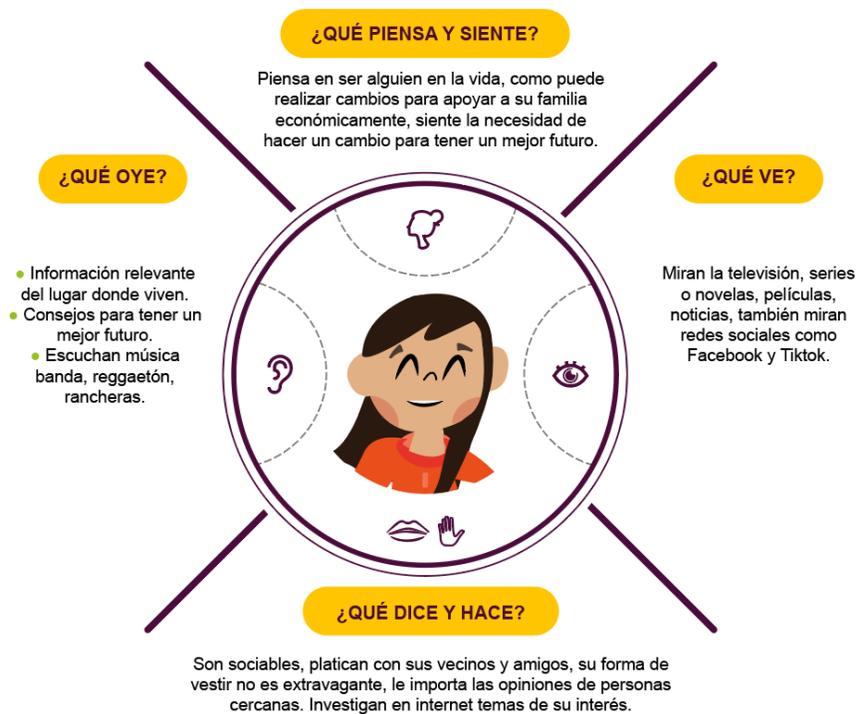
Con 2,3 millones de jóvenes sin escolarizar, un gran porcentaje de la población de Guatemala no ha recibido la educación básica esencial y las habilidades laborales. De la minoría que completa la escuela secundaria cada año (un estimado de 150.000), solo unos 50.000 encuentran un empleo formal. Con un sistema de organizaciones comunitarias y locales muy tradicional y centrado en los adultos, pocos jóvenes tienen la oportunidad de participar cívicamente en sus comunidades».<sup>21</sup>

20 «El nivel social y económico del Guatemalteco Urbano», PREZI, acceso en noviembre del 2023, <https://prezi.com/p/yhg3m5frzf1w/piramide-de-niveles-socioeconomicos-en-guatemala/>  
21 «Jóvenes en Guatemala», USAID, acceso en septiembre 2023, <https://www.usaid.gov/es/guatemala/our-approach/youth>

## Relación entre Grupo Objetivo e Institución

Según información provista por el Coordinador Juvenil de la Institución, Sebastián Cabrera, el punto de encuentro se realiza en diferentes organizaciones se comunican con la Institución para solicitar apoyo y así poder encontrarse con el grupo objetivo por medio de talleres, capacitaciones, cursos, campañas de comunicación, y diferentes programas, en centros de su localidad, parques, ferias o salones municipales de esta forma, se comunican los diferentes temas de interés para cada sector. La institución acude a diferentes organizaciones que trabajan con la salud sexual y reproductiva y ofrecen sus servicios para poder ampliar la información a jóvenes y adolescentes y de esta forma se informen y aprendan para llevar una mejor educación sexual.

## Mapa de Empatía y/o Ficha de Persona



### ESFUERZOS

- No gastan en lujos como un mejor teléfono, solo en cosas básicas.
- Debe de sobreponerse a comentarios como “no puedes”.
- Debe de ir a estudiar con los recursos limitados y apoyarse con lo que los padres pueden ofrecerle.

### RESULTADOS

- Ahorrar para cosas necesarias como comida o recursos para su estudio.
- Alcanzar cada una de sus metas a su ritmo.
- Cerrar un ciclo escolar para después empezar una carrera y obtener un trabajo, o bien, emprender en algo que le apasione.

Figura no. 9: Mapa de empatía, elaboración propia.



**M-01**

CAPÍTULO

**3**

## PLANEACIÓN OPERATIVA

A continuación, se presenta la previsión de insumos y costos del proyecto, flujograma y cronograma del trabajo a desarrollar del proceso creativo.

- 
- Previsión de Insumos y Costos
  - Flujograma del Proceso Creativo
  - Cronograma de Trabajo

# PLANEACIÓN OPERATIVA

## PREVISIÓN DE INSUMOS Y COSTOS

### Listado de insumos

A continuación, se presenta el listado de insumos necesarios para la realización efectiva de este proyecto:

Tabla #1: Listado de insumos, elementos a utilizar para la realización del proyecto.

<h3>MOBILIARIO</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritorio de trabajo</li> <li>• Silla de oficina</li> <li>• Lámparas</li> <li>• Oficina (casa)</li> </ul>	<h3>EQUIPO</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora de escritorio</li> <li>• Celular / internet</li> <li>• Impresiones</li> <li>• Mouse</li> <li>• Agua</li> <li>• Energía eléctrica</li> <li>• Internet</li> </ul>
<h3>SOFTWARE Y APPS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creative Cloud</li> <li>• Microsoft Office</li> <li>• Facebook</li> <li>• Pinterest</li> <li>• Behance</li> </ul>	<h3>HORARIOS Y TIEMPOS</h3> <p>Lunes, miércoles y viernes: 10 am a 1 pm y 3 pm a 6 pm</p> <p>Martes y jueves: 2 pm a 6 pm</p>
<h3>LIBRERÍA</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Borrador</li> <li>• Sacapuntas</li> <li>• Lapicero</li> <li>• Hojas de papel</li> <li>• Agenda</li> <li>• Resaltador</li> <li>• Post-it</li> </ul>	<h3>RECURSO HUMANO</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Epesista - Paola Carrión</li> <li>• Asesor metodológico</li> <li>• Asesor gráfico</li> <li>• Asesor especialista</li> <li>• Jefe inmediato y coordinador del proyecto</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

## Cálculo de Costos

A continuación, se presentan los costos estimados para la realización del Proyecto de Graduación. El uso de los recursos está previsto en función del costo por hora.

Los datos fueron consultados en el mes de Julio del año 2023

Tabla #2: Cálculo de costos para el proyecto.

COSTO DE SERVICIOS	FÓRMULA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Energía eléctrica</b></li> </ul> Costo mensual Q265.00	Costo mensual / días al mes * horas
	$Q265.00 / 720\text{hrs.}$
	<b>TOTAL: Q 0.36</b> costo por hora
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extendida por la Empresa Eléctrica de Guatemala S.A. (EEGSA).	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Agua</b></li> </ul> Costo mensual Q150.00	Costo mensual / días al mes * horas
	$Q150.00 / 720\text{hrs.}$
	<b>TOTAL: Q 0.20</b> costo por galón
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extendida por el condominio ADHARA.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Internet</b></li> </ul> Costo mensual Q310.00	Costo mensual / días al mes * horas
	$Q310.00 / 720\text{hrs.}$
	<b>TOTAL: Q 0.43</b> costo por hora
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extendida por el condominio ADHARA.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Plan telefónico</b></li> </ul> Costo mensual Q225.00	Costo mensual / días al mes * horas
	$Q225.00 / 720\text{hrs.}$
	<b>TOTAL: Q 0.32</b> costo por hora
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extendida por la compañía de teléfono CLARO.	

COSTO DE SERVICIOS	COSTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Librería</b></li> </ul>	
Resma de hojas carta	Q32.00
Lápiz (4 piezas)	Q32.00
Borrador STAETLER	Q15.00
Sacapuntas	Q6.00
Lapicero PILOT (4 piezas)	Q32.46
Agenda	Q28.00
Resaltador kit	Q12.50
Post-it	Q12.00
Precios estimados con base en Librería El Progreso.	
DEPRECIACIÓN DE EQUIPO	COSTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Software Creative Cloud</b></li> </ul>	
Costo mensual Q420.00	Costo mensual / días al mes * horas
	Q420.00 / 720hrs.
	<b>TOTAL: Q 0.59</b> costo por hora
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extraída del sitio oficial de Office 365 para el Plan personal individual.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Microsoft Office</b></li> </ul>	
Costo mensual Q58.47	Costo mensual / días al mes * horas
	Q58.47 / 720hrs.
	<b>TOTAL: Q 0.082</b> costo por hora
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extendida por la página oficial de Office 365 para el Plan mensual individual.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Computadora</b></li> </ul>	
Valor de inversión Q16,500.00	Costo mensual / días al mes * horas
	Q13.00 / 720hrs.
	<b>TOTAL: Q 0.018</b> costo por hora
Vida útil según TECFYS «Un ordenador puede durar entre 6 y 10 años dependiendo de la marca, modelo, intensidad de uso y el cuidado que le demos». <sup>22</sup>	

22 «¿CONOCES LA VIDA MEDIA DE TU ORDENADOR?», TECFYS, acceso en septiembre 2023, <https://tecfys.com/blog/post/23-conoces-la-vida-media-de-tu-ordenador#:~:text=Vida%20media%20de%20un%20ordenador,el%20cuidado%20que%20le%20demos>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mouse</b></li> </ul> Valor de inversión Q160.00	Costo mensual / días al mes * horas Q229.20 / 720hrs. <b>TOTAL: Q 0.32</b> costo por hora
«El promedio de vida es de aproximadamente 10 millones de pulsaciones, lo que equivale a unos 2.9 años». <sup>23</sup>	
DEPRECIACIÓN DE EQUIPO	COSTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Teléfono Celular</b></li> </ul> Valor de inversión Q4,500.00	Costo mensual / días al mes * horas Q62.50 / 720hrs. <b>TOTAL: Q 0.086</b> costo por hora
«Se estima que la vida útil de un teléfono celular es de al menos 12 meses y puede extenderse hasta 4 o 5 años, si se mantiene en óptimas condiciones». <sup>24</sup>	
DEPRECIACIÓN DE INMUEBLES	COSTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Oficina (casa alquiler)</b></li> </ul> Valor de inversión Q4,000.00	Costo mensual / días al mes * horas Q4,000.00 / 720hrs. <b>TOTAL: Q 5.56</b> costo por hora
Se obtuvieron los datos de la factura electrónica en línea, extendida por el condominio ADHARA.	

Fuente: Elaboración propia.

Los valores de los costos fueron calculados con base en los precios y tarifas correspondientes a los meses de agosto, septiembre y octubre de 2023, durante los cuales se elaborará el Proyecto de Graduación.

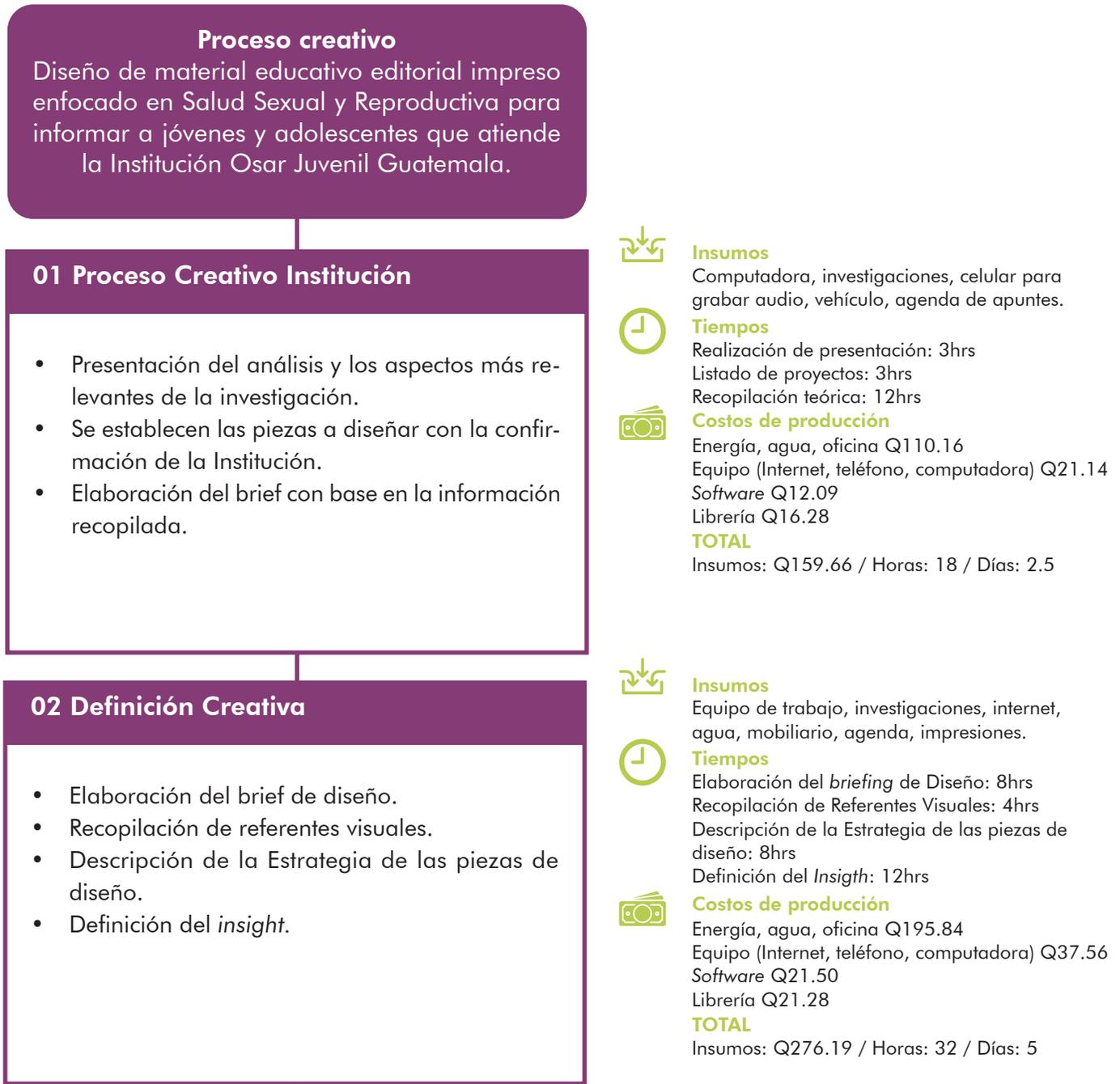
<sup>23</sup> «¿Cuál es el tiempo de vida de un mouse?», Abrir archivos, acceso en septiembre 2023, <https://abrirarchivos.info/cms/16722/cual-es-el-tiempo-de-vida-de-un-mouse>

<sup>24</sup> «¿Cuántos años puede durar un celular nuevo?», EL TIEMPO, acceso en septiembre 2023, <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/dispositivos/celular-cuanto-tiempo-dura-un-celular-nuevo-723747#:~:text=Cu%C3%A1ntos%20son%20los%20a%C3%B1os%20de%20vida%20que%20dura%20un%20celular&text=Por%20dichas%20razones%2C%20aunado%20a,mantiene%20en%20las%20mejores%20condiciones>

## FLUJOGRAMA DEL PROCESO CREATIVO

A continuación, se presenta un posible flujograma del proceso creativo para el Proyecto de Graduación.

Tabla #3: Flujograma del proceso creativo.



### 03 Proceso de Conceptualización

- Definición del concepto creativo.
- Formulación de premisas de diseño.
- Desarrollo de códigos visuales.
- Fundamentación teórica.



**Insumos**

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones.



**Tiempos**

Definición de concepto creativo: 8hrs  
 Premisas de diseño: 12hrs  
 Códigos visuales: 8hrs  
 Fundamentación: 10hrs



**Costos de producción**

Energía, agua, oficina Q220.32  
 Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q42.26  
 Software Q24.19  
 Librería Q16.28

**TOTAL**

Insumos: Q303.05 / Horas: 36 / Días: 4.5

### 04 Proceso de Producción Gráfica

- Previsualización: *brief* y estrategia
- Nivel de Visualización 1: bocetaje
- Validación 1: autoevaluación



**Insumos**

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones, bocetos.



**Tiempos**

Previsualización, *Brief* y Estrategia: 6hrs  
 Nivel de Visualización 1, Bocetaje: 12hrs  
 Validación 1, Autoevaluación: 9hrs  
 Preparar instrumentos de validación: 8hrs  
 Crear presentación: 6hrs  
 Presentar resultados: 12hrs



**Costos de producción**

Energía, agua, oficina Q324.36  
 Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q62.22  
 Software Q35.61  
 Librería Q23.84

**TOTAL**

Insumos: Q446.03 / Horas: 53 / Días: 7

#### 04.1 Proceso de validación

- Elaboración de instrumentos de validación.
- Crear presentación con los elementos a evaluar.
- Exposición de resultados ante jurado o asesores.



No



Sí

#### 04.2 Nivel de visualización 2

- Nivel de Visualización 2: digitalización
- Validación 2: profesionales
- Crear presentación con los elementos a evaluar.
- Presentar resultados.



**Insumos**

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones, bocetos.



**Tiempos**

Nivel de Visualización 2, Digitalización: 16hrs  
 Validación 2, Profesionales: 12hrs  
 Crear presentación: 6hrs  
 Presentar resultados: 8hrs

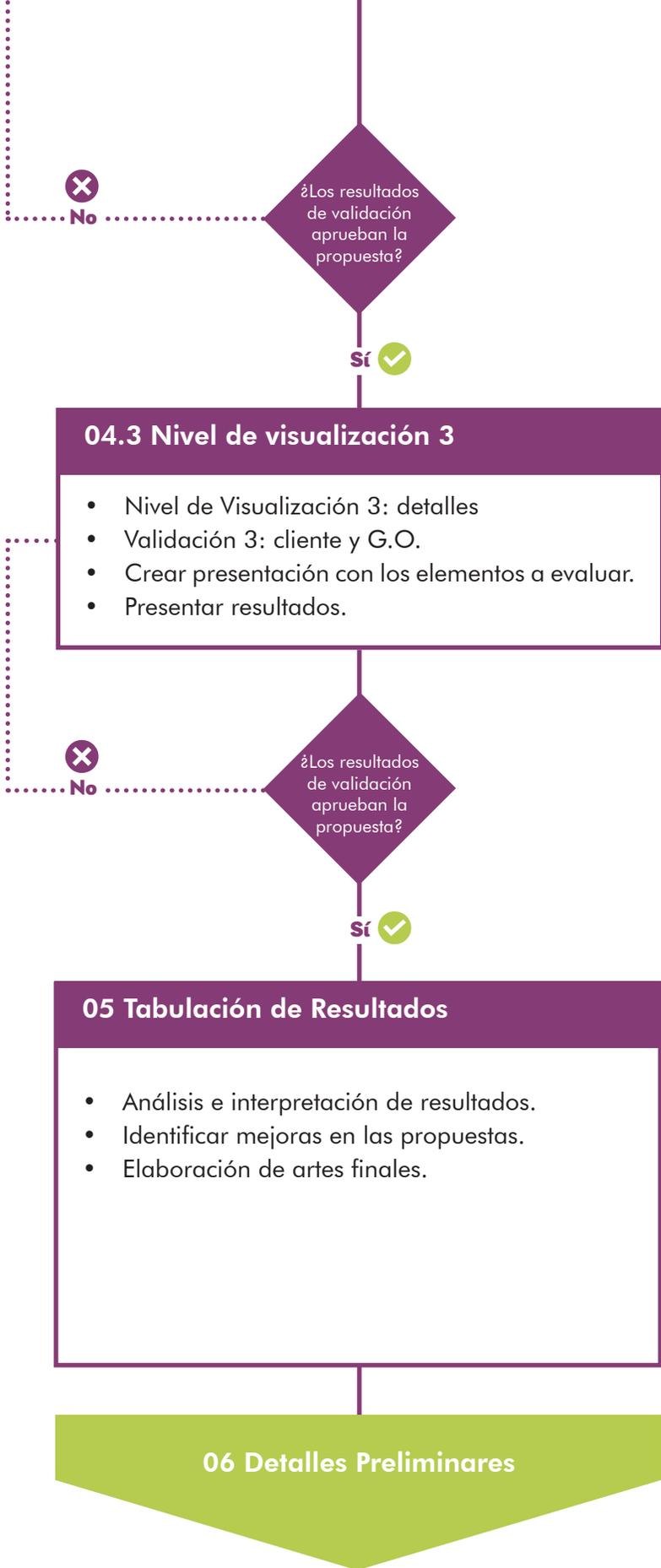


**Costos de producción**

Energía, agua, oficina Q257.04  
 Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q49.30  
 Software Q28.22  
 Librería Q22.56

**TOTAL**

Insumos: Q357.13 / Horas: 42 / Días: 6



### 04.3 Nivel de visualización 3

- Nivel de Visualización 3: detalles
- Validación 3: cliente y G.O.
- Crear presentación con los elementos a evaluar.
- Presentar resultados.



#### Insumos

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones, bocetos.



#### Tiempos

Nivel de Visualización 3, Detalles: 30hrs  
 Validación 3, Cliente y G.O: 12hrs  
 Crear presentación: 6hrs  
 Presentar resultados: 4hrs



#### Costos de producción

Energía, agua, oficina Q318.24  
 Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q61.04  
 Software Q34.94  
 Librería Q12.24

#### TOTAL

Insumos: Q426.47 / Horas: 52 / Días: 6

### 05 Tabulación de Resultados

- Análisis e interpretación de resultados.
- Identificar mejoras en las propuestas.
- Elaboración de artes finales.



#### Insumos

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones.



#### Tiempos

Análisis de resultados: 12hrs  
 Identificar mejoras en las propuestas: 8hrs  
 Preparar artes finales: 36hrs



#### Costos de producción

Energía, agua, oficina Q342.72  
 Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q65.74  
 Software Q37.63  
 Librería Q9.60

#### TOTAL

Insumos: Q455.69 / Horas: 56 / Días: 7

### 06 Detalles Preliminares

## 06 Detalles Preliminares

- Definición del costo final del proyecto.
- Estructuración del informe técnico.
- Realización de la impresión final.



### Insumos

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones.



### Tiempos

Definición del costo final del proyecto: 12hrs  
Estructura informe técnico: 30hrs  
Impresión final: 16hrs



### Costos de producción

Energía, agua, oficina Q354.96  
Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q68.09  
Software Q38.97  
Librería Q26.6

### TOTAL

Insumos: Q488.62 / Horas: 58 / Días: 7

## 07 Presentación Final

- Elaboración de la presentación final.
- Entrega de materiales.
- Preparación de arte final.



### Insumos

Equipo de trabajo, investigaciones, internet, agua, mobiliario, agenda, impresiones.



### Tiempos

Elaborar presentación final: 12hrs  
Entrega de materiales: 8hrs  
Arte final: 8hrs



### Costos de producción

Energía, agua, oficina Q171.36  
Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q32.87  
Software Q18.81  
Librería Q21.28

### TOTAL

Insumos: Q244.32 / Horas: 28 / Días: 7

## Finalización del proyecto

Diseño de material educativo editorial impreso enfocado en Salud Sexual y Reproductiva para informar a jóvenes y adolescentes que atiende la Institución Osar Juvenil Guatemala.

Fuente: Elaboración propia.



### TOTAL DE COSTOS

#### Tiempos

Horas: 375 horas  
Días: 52 días



### Costos de producción

Energía, agua, oficina Q2,295.00  
Equipo (Internet, teléfono, computadora) Q440.25  
Software Q252.00  
Librería Q169.96

### TOTAL

Insumos: Q3,157.21

## CRONOGRAMA DE TRABAJO

A continuación, se presenta un posible flujograma del proceso creativo para el proyecto de graduación.

### AGOSTO 2023

DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
30	31	1	2	3	4	5
Proceso Creativo Institución						
6	7	8	9	10	11	12
Definición Creativa						
13	14	15	16	17	18	19
Proceso de Conceptualización						
20	21	22	23	24	25	26
Proceso de Producción Gráfica						
27	28	29	30	31	1	2
Proceso de validación						
3	4	5	6	7	8	9

Figura no. 10: Cronograma de trabajo mes de agosto.

### SEPTIEMBRE 2023

DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
Tabulación de Resultados						
10	11	12	13	14	15	16
Preparar artes finales						
17	18	19	20	21	22	23
Detalles Preliminares						
24	25	26	27	28	29	30
Informe						
1	2	3	4	5	6	7

Figura no. 11: Cronograma de trabajo mes de septiembre.

# OCTUBRE

# 2023



Figura no. 12: Cronograma de trabajo mes de octubre.

# NOVIEMBRE

# 2023



Figura no. 13: Cronograma de trabajo mes de noviembre.





**M-01**

CAPÍTULO

**4**

## **MARCO TEÓRICO**

A continuación, se presentan las teorías que se tomarán como fundamento para la producción gráfica.

- 
- Dimensión Social y Ética
  - Dimensión Estética y Funcional

# MARCO TEÓRICO

## DIMENSIÓN SOCIAL Y ÉTICA

La sexualidad en la adolescencia es una etapa vital para el crecimiento y desarrollo del ser humano, se generan cambios físicos y emocionales, así también se debe fomentar relaciones sanas actuales y futuras, que tengan oportunidad de desenvolverse y reconocer sus aptitudes, fortalezas y puntos de mejora, creando seres humanos íntegros que se comuniquen dentro de la comunidad humana, por eso es de suma importancia que el ser humano cree relaciones sexoafectivas saludables con todas las herramientas que la comunidad le pueden brindar y su entorno más cercanos como padres, maestros o personas capacitadas en estos temas y en el desarrollo psicológico del joven para que comprendan no solo sus cambios biológicos, sino también sus emociones.<sup>25</sup> La Academia Americana de Pediatría y su Comité de Adolescencia nos comparten algunas definiciones, para la comprensión del desarrollo psicosexual.

### Sexo biológico:

Tal y como indica Francisco Corona del Departamento de Pediatría la definición de sexo biológico «Está constituido por el sexo cromosómico, los genitales externos e internos y estructuras neuroencefálicas y neuroendocrinas». Se refiere a establecer una sexualidad por las características de los genitales tanto internos como externos del individuo.

### Identidad de género:

Se refiere a la convicción y aceptación de sus emociones, sentimientos y actitudes con relación a las características biológicas, es que el individuo se vea así mismo, se acepte y sea comprendido como parte del género femenino o masculino.

Francisco Corona nos indica según el comité de adolescentes que los seres humanos descubrimos nuestra identidad de género «Entre los 18 meses y los 2 años de vida los niños se hacen conscientes de las diferencias físicas entre los dos sexos. A los tres años se pueden identificar a sí mismos como hombres o mujeres y a los cuatro años la identidad de género es estable»<sup>26</sup> que muchas veces cuando el niño o adolescente no se siente identificados con su sexo biológico como una sensación de no estar en el cuerpo correcto se les define como disforia de genero y en ocasiones buscan la transición a esto se le define como transgénero o transexual.

25 «Abordaje de la sexualidad en la adolescencia», ELSEVIER, acceso en septiembre 2023, <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-abordaje-sexualidad-adolescencia-S0716864015000127>

26 «Abordaje de la sexualidad en la adolescencia», ELSEVIER...

**Rol de género:**

Es un término para definir la concordancia entre el sexo biológico y la identidad de género del individuo es decir que las actitudes, acciones y conductas son enfocadas a un rol ya sea de hombre o mujer.

**Orientación sexual:**

Se define este como la atracción emocional y sexual. Son las emociones que van de la mano con los intereses emocionales o románticos junto con la excitación sexual. Esto se puede definir en los adolescentes a las 9 o 10 años o puede postergarse. Definiendo el interés sexual del joven en heterosexual, homosexual o bisexual, tal orientación no se define como una elección sino que se considera que puede ser influida por múltiples factores que abren los ojos del individuo a sus deseos siendo estos influidos por factores genéticos, hormonales y ambientales, pero es claro que no son factores que sean de alto impacto como experiencias forzadas que influyan en la definición de la misma aunque puede que estos aspectos sean un factor de riesgo.<sup>27</sup>

En base a los términos antes desarrollados se puede ir comprendiendo que la sexualidad y la educación sexual es un tema con muchas vertientes, tan variado que es muy reduccionista hablarle a los adolescente de la sexualidad desde una mira de reproducción humana y que podemos definir que la sexualidad lleva al ser humano al desarrollo neurológico, sensorial y emocional. Buscando ser un humano de sociedad que empatee y comprenda su entorno a través de experiencias o conocimientos brindados por los seres humanos que lo rodean, por eso los jóvenes en su adolescencia son bombardeados por diversos mitos sobre la sexualidad.<sup>28</sup>

Es así que la educación sobre la sexualidad no solo se aborda con actividad educativa intencionada y planificada que se desarrolla en el marco del sistema de enseñanza que se define como Educación Sexual Formal. Sino que la educación sexual según El Programa de Educación Sexual ENEP es «un proceso ineludible, omnipresente que trasciende el hecho de transmitir conocimiento, implica un proceso continuo y permanente que se produce de manera no planificada, no intencionada, a nivel consciente y no consciente, y tiene lugar en el ámbito de la vida cotidiana (familia, amigos y amigas, centros educativos, medios de comunicación, etc.)».<sup>29</sup>

<sup>27</sup> «Atención en consultorio para jóvenes lesbianas, gays, bisexuales, transgénero y en cuestionamiento», PUBMED, acceso en septiembre 2023, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23796737/>

<sup>28</sup> «Abordaje de la sexualidad en la adolescencia», ELSEVIER, acceso en septiembre 2023, <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-abordaje-sexualidad-adolescencia-S0716864015000127>

<sup>29</sup> Programa de Educación Sexual ANEP, La Educación Sexual. Marco conceptual y metodológico. (Uruguay, ANEP), <https://www.mysu.org.uy/haceclick/modulos-docentes/m01-la-ed-sexual-ok.pdf>

Dentro de la educación sobre la sexualidad se abordan grandes temas como son los mitos que rodean esta temática, en nuestra sociedad circulan muchas ideas falsas o incorrectas sobre la sexualidad que se transmiten de boca en boca pero que no tienen ningún fundamento. Por ejemplo, muchas personas creen que una mujer no puede quedar embarazada la primera vez que tiene relaciones sexuales, entre otras ideas que son argumentos falsos y sin fundamentos científicos. También existen ideas acerca de que ciertos comportamientos son “correctos” o “naturales” y otros “incorrectos”, “indecentes” o “prohibidos” (masturbación, relaciones sexuales entre personas del mismo sexo). Estas nociones no son de ningún modo verdades absolutas, y lo que le gusta a algunos puede no gustarle a otros pero no por ello deben ser criticados o juzgados. Las falsas creencias y la información errónea sólo es contenido que genera desinformación a la comunidad e incertidumbre a los jóvenes que están en esa etapa de desarrollo y que buscan con sus seres cercanos un espacio seguro para compartir su intimidad sin ser juzgados siendo estos mitos medios para ser juzgados por la sociedad y generar miedo ante el desarrollo evolutivo y natural del ser humano.<sup>30</sup>

### Prevención

La prevención de las infecciones de transmisión sexual es evitando el contacto de las partes del cuerpo o de los líquidos que pueden provocar que se transmita un microorganismo. Durante la etapa de las relaciones sexuales las parejas de manera ideal y de manera consiente con el fin de salvaguardar la salud de ambos deberían tener pruebas de ITS antes del contacto sexoafectivo. La prevención es también clave en el manejo de las ETS virales (VIH y herpes), pues son incurables. El llamado sexo seguro debe llamarse más bien sexo protegido o sexo con protección y se debe tener claro que los condones son una de las herramientas de prevención más eficaces tanto en enfermedades de transmisión sexual como en la reproducción aunque siempre existe un porcentaje de ser contagiados o quedar embarazados por lo que es importante realizarse exámenes a menudo y que si se tiene una pareja llevar un control prenatal con expertos de la salud.<sup>31</sup>

El embarazo en adolescentes, parte importante de la educación sexual en adolescentes es prevenir los embarazos a temprana edad, que las jóvenes no sean víctimas de abuso, por familiares o amistades que las rodean, que el acoso en la comunidad disminuya y que beneficie a las jóvenes dándoles seguridad y autonomía sobre las decisiones de su cuerpo, sobre todo prevenir las de su entorno y hacer conscientes a los jóvenes varones de la importancia del consentimiento no forzado.

La maternidad en niñas y adolescentes se ha vuelto un factor que limita a las jóvenes a alcanzar los niveles de educación adecuados para el crecimiento personal, financiero y de bienestar. Muchas veces la falta de educación sexual se ve reflejada en las estadísticas con mayor frecuencia en las áreas rurales, en los pueblos con escasos recursos o comunidades del sector más bajo de la sociedad a causa de la pobreza.

Según la Encuesta Nacional de Salud Materna Infantil 2014-2015 (ENSMI) «una de cada cinco adolescentes de entre 15 y 19 años ya ha sido madre o está embarazada. En el área rural es una de cada cuatro, en Petén una de cada 3».<sup>32</sup>

30 «MITOS SOBRE SEXUALIDAD», Psicología Sexología Mallorca, acceso en septiembre 2023, <https://www.psicologiasexologiamallorca.com/mitos-sobre-sexualidad/>

31 «Prevención y tratamiento de las infecciones de transmisión sexual en personas con alto riesgo, incluyendo pacientes infectados por el VIH», ELSEVIER, acceso en septiembre 2023, <https://www.elsevier.es/es-revista-enfermedades-infecciosas-microbiologia-clinica-28-articulo-prevencion-tratamiento-infecciones-transmision-sexual-S0213005X18303793>

32 Osar Juvenil Guatemala. Embarazos en niñas y adolescentes en Guatemala, 2.

## DIMENSIÓN ESTÉTICA Y FUNCIONAL

La educación sexual requiere de materiales de apoyo que sean estructurado para la implementación y comprensión sobre los temas que ayudan a los jóvenes a comprenderse a sí mismos y que su vida sea guiada para ser parte de una sociedad funcional, el desarrollo natural del ser humano es a través de un proceso de autoconocimiento. Al tener al alcance las herramientas necesarias las asociaciones que contribuyen con los adolescente, generan un estado de auto cuestionarse y analizarse, el no brindar estas herramientas dificulta su crecimiento creciendo dentro de una ignorancia sistematizada que contribuye a la decadencia del ser humano. Por eso asociaciones como Osar Juvenil Guatemala necesita de recursos que complementen sus charlas, capacitaciones y cursos de educación sexual para que los conocimientos que brindan se fortalezcan y trasciendan en la juventud.

El crear una guía didáctica es darle estructura a los conocimientos, si bien es cierto que el brindar una charla o asesoría personalizada a los jóvenes es la mejor manera para darle seguimiento a su desarrollo, es importante establecer puntos claves y conocimientos generales que le ayudarán a los adolescentes a comprenderse mejor y definir con más claridad sus emociones, sus acciones y decisiones.

Las guías son un recurso del aprendizaje que mejora el desarrollo de la enseñanza al permitir la independencia en el análisis de la información para el estudiante.<sup>33</sup>

Las guías didácticas se diseñaron para poder brindar una cobertura más amplia de la educación porque es un recurso que se puede implementar a distancia. Según el psicólogo Ignacio García Hernández «Desde la primera mitad del pasado siglo algunas universidades y escuelas en el mundo, sobre todo de Norteamérica, desarrollaron estas técnicas con el propósito de formar profesionales y técnicos de forma no presencial». Generalmente estas guías se relacionan a la educación con modalidad semipresencial, aunque bien es cierto que este material no solo es para ser implementado a distancia porque es un recurso que refuerza la información que los profesores o expertos pueden brindar y es un material de apoyo que contribuye a que los jóvenes puedan revisar sus apuntes, su guía para solucionar dudas que emergen dentro de su comprensión sobre la educación sexual.

33 «Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo», Scielo, acceso en octubre 2023, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742014000300012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012)

El psicólogo Ignacio García Hernández nos comenta que «Se considera como guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso educativo, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo». Siendo un material vital para las charlas y actividades que Osar Juvenil Guatemala necesita para contribuir con los espacios de difusión sobre la educación sexual a los jóvenes en Guatemala.

El implementar de la mano contenido audiovisual es fundamental para la distribución de la educación sexual, sobre la prevención de enfermedades de transmisión sexual, la autoexploración, la maternidad a edad temprana y todos los temas que se relacionan con la sexualidad en los adolescentes. Los contenidos audiovisuales sirven para integrar a los alumnos por medio de su cultura diaria. Cuando hablamos de estos, nos referimos a los diferentes medios que existen donde se incluye imagen y audio (fotografías, diapositivas, vídeos, podcast, canciones, entre otros) que utilizados didácticamente son de mucha ayuda en las experiencias de aprendizaje. Hoy en día, se han creado múltiples herramientas, aplicaciones y programas que sirven y son utilizados en las sesiones de aprendizaje. Es una herramienta vital para que los jóvenes se sientan conectados con la información que se les brinda, para que comprendan y vean consejos, vivencias entre otros aspectos y se sientan aludidos con la información que se les brinda y no ajenos a lo que su entorno entiende de la sexualidad sino que es un proceso natural.<sup>34</sup>

Los juegos educativos son el complemento perfecto para unir la estructura teórica que las guías pedagógicas brindan y los conocimientos que se complementan con ejemplos dentro del contenido audiovisual, poniendo en práctica actividades o juegos para finalizar el ciclo educativo llevando a los usuarios a un entorno realista, en donde el conocimiento brindado sean puestos en juego y que analicen los mismos con situaciones del día a día para no sentirse ajenos a los términos brindados y puedan convivir en una sociedad. «Los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica».<sup>35</sup>

<sup>34</sup> «Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis», Scielo, acceso en octubre 2023, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202015000300005](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005)  
<sup>35</sup> «La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles», Afrikable, acceso octubre 2023, <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantil>

El aprendizaje por medio de los juegos didácticos juegan un rol importante dentro de la enseñanza porque brinda a los niños y jóvenes la oportunidad de trabajar en equipo, transmitir sus emociones, comunicar sus opiniones y que se desarrollen capacidades como la memoria, la concentración, el análisis y la solución a problemas entre otras habilidades de una forma en la que se divierten aprendiendo. Numerosos estudios e investigaciones respaldan los beneficios pedagógicos del juego. Además, la misma ONU fomenta el uso de juegos didácticos como parte de su cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible para el 2030 buscan «garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida».

Para que todos estos materiales se unan es necesario establecer un diseño efectivo que amarre los materiales y que se identifique con el grupo objetivo, para la creación de estos materiales se decidió implementar *Flat design* o diseño plano que es limitarse a crear ilustraciones, figuras, iconos y material de apoyo sin sombras, relieves, texturas o degradados para dar una sensación de ser algo limpio, más nítido, con bordes sólidos transmitiendo el mensaje de manera más clara, llevando al usuario a tener la información directa con el fin de no tener distracciones. El diseño plano se representa bien para transmitir mensajes directos y efectivos en temas como la salud sexual y reproductiva porque con la evolución de la tecnología los jóvenes buscan tener la información más rápida sin distracciones y muchas veces el tiempo de atención de los jóvenes es menor porque la tecnología a sobre estimulado su concentración y todo lo buscan rápido, el implementar un diseño plano dentro de los materiales contribuye a que los jóvenes lleguen directo a lo que se busca que capten la información sobre la educación sexual y todo lo que este tema aborda.<sup>36</sup>

En el desarrollo del material *flat* es importante definir los colores y la tipografía que sea enfocada a facilitar la comprensión por parte de los usuarios, los colores planos son fundamentales dentro de esta estructura de diseño, el utilizar colores primarios y secundarios favorecen a generar contrastes entre la imagen y el fondo e implementar los blancos y negros unen la gama de colores. Se utilizan colores que se hagan de referencia a la juventud, a la vida, a la salud y la sexualidad porque se busca también captar las emociones de los jóvenes a través de los colores desde un aspecto psicológico, trascendiendo dentro de sus emociones. Cuando se realiza una estructura educativa desde la guía

pedagógica pasando por el contenido audiovisual y acabando en los juegos didácticos es importante que los colores tomen el papel para guiar al lector o expectante a través de la información. Para que todo el contenido termine de amarrar la tipografía es de vital importancia elegir tipografía juvenil como lo es la *san serif*, la cual mantiene la atención de los adolescentes y se une al diseño gráfico plano que se estableció en un principio porque con las características de la tipografía como lo es una estructura sencilla, el grosor bajo y un cuerpo grande se focaliza en la información y no en ser una mera decoración utilizando tipografías rimbombantes que distraigan al adolescente y lo lleven al grano de la información.<sup>37</sup>

Así podemos concluir que la estética del contenido y material pedagógico convergen en brindarle a los jóvenes información accesible, comprensible e intuitiva para que su análisis sea profundo en los temas que le ayudarán a forjar una vida sexual saludable generando sus propios criterios.

36 «DISEÑO GRÁFICO PLANO O FLAT DESIGN», Mique.es, acceso en octubre 2023, <https://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flat-design/>  
37 «DISEÑO GRÁFICO PLANO O FLAT DESIGN», Mique.es, acceso en octubre 2023, <https://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flat-design/>





# M-02

CAPÍTULO

# 5

## DEFINICIÓN CREATIVA

A continuación, se presenta una descripción de los aspectos clave del proyecto, incluyendo estrategias, insight y premisas de diseño.

- 
- *Brief*
  - Descripción de la Estrategia de la Pieza de Diseño
  - *Insight*
  - Concepto Creativo
  - Premisas de Diseño
  - Códigos Visuales: connotaciones

# DEFINICIÓN CREATIVA

## BRIEF

### Nombre del proyecto

Diseño de material educativo editorial enfocado en salud sexual y reproductiva para informar a jóvenes y adolescentes que atiende la Institución Osar Juvenil Guatemala.

### Cliente

El proyecto se realizará para la Institución Osar Juvenil Guatemala, una organización con un largo historial de actividades promocionando la salud sexual y reproductiva.

### Objetivos de comunicación

Proporcionar información sobre la salud sexual y reproductiva, transmitiendo datos sobre una buena educación sexual. De esta forma incrementar la cantidad de jóvenes y adolescentes para que puedan tener conocimiento y comprensión más profundo sobre el tema, y así puedan aprender y concienciar para tomar las medidas necesarias.

### Value Proposition

#### • USP - (Promesa Única de Venta):

Se mejorará el bienestar individual y colectivo, se destaca como una educación sólida en la salud sexual y reproductiva puede mejorar la calidad de vida de las personas. Brindando información y servicios adecuados para prevenir problemas de salud, promoviendo información de relaciones saludables, prevención de la propagación de enfermedades de transmisión sexual, destacando la importancia del uso correcto de métodos de protección como el condón, para reducir el riesgo de ITS.

«Una mujer bien informada es una mujer empoderada, capaz de determinar su futuro; con la facilidad de tener acceso a la planificación familiar, tiene la oportunidad de romper barreras como la pobreza y la desigualdad de género, al igual que prevenir significativamente complicaciones a su salud».<sup>38</sup> Presentando cómo la salud sexual y reproductiva está vinculada al desarrollo sostenible y al crecimiento económico, al permitir a las personas tomar decisiones teniendo el conocimiento necesario para lograr jóvenes y adolescentes más saludables y prósperos.

38 «Trabajando para que cada embarazo sea deseado», UNFPA, acceso en octubre 2023, <https://lac.unfpa.org/es/temas/planificaci%C3%B3n-familiar>

- **Reason Why**

«Según la UNESCO, sólo el 34 % de los jóvenes en todo el mundo tienen conocimientos sobre la prevención y transmisión del VIH. Además, sólo dos de cada tres niñas en varios países «no tienen idea de lo que les sucede cuando comienzan a menstruar», por lo que la organización hace un llamado a la acción a la comunidad educativa de proveer una educación integral en sexualidad (ESI)». <sup>39</sup>

Informando sobre como los usos correctos y conscientes de los métodos anticonceptivos reduce significativamente el riesgo de embarazos no deseados y enfermedades de transmisión sexual reduce hasta un 98%.

- **Net Take Away**

El proyecto que se desarrollará en la Institución Osar Juvenil Guatemala, enfocado en salud sexual y reproductiva, ofrece información precisa y confiable que empodera a jóvenes y adolescentes para tomar decisiones informadas sobre su salud sexual, sus relaciones y la prevención de enfermedades.

A través del conocimiento y el acceso a herramientas adecuadas, se busca que los participantes puedan tomar decisiones responsables sobre su cuerpo y su vida. El objetivo es asegurar un futuro con mayor calidad de vida, donde todas las personas tengan el derecho y la capacidad de tomar decisiones informadas y consentidas.

<sup>39</sup> «La importancia de la educación sexual», Observatorio Tec, acceso en octubre 2023, <https://observatorio.tec.mx/edu-news/la-importancia-de-la-educacion-sexual/>

### Piezas a desarrollar

Se elaborarán los siguientes materiales que ayudarán a brindar una información más clara y eficiente sobre la Salud Sexual y Reproductiva:

#### **Guía sobre Salud Sexual y reproductiva**

Con el acompañamiento de expertos de la Institución Osar Juvenil Guatemala, se elaborará una recopilación de información sobre salud sexual y reproductiva para jóvenes. Esta se presentará en un folleto que desglosará los temas generales e introductorios, e incluirá infografías visuales y creativas, con el fin de que sea más fácil de visualizar todos los temas y comprenderlos.

#### **Audiovisual pedagógico**

Siguiendo la información brindada a los jóvenes con anterioridad se complementará con un video representando la sexualidad y temas tabú que son importantes destacar para establecer la importancia del consentimiento y la protección para la prevención de Infecciones de transmisión sexual y los embarazos en jóvenes menores.

#### **Juego educativo para jóvenes y adolescentes**

Para fomentar la participación activa, se diseñará un juego educativo que permita a los jóvenes interactuar, aplicar lo aprendido y relacionarlo con situaciones reales. El contenido abordará temas como la salud sexual y reproductiva, la prevención de ITS, métodos anticonceptivos y la prevención de abortos inseguros.

### Proceso de Reproducción / Distribución / Divulgación

Tomando en cuenta que la Institución Osar Juvenil Guatemala cuenta con un sistema de capacitaciones, talleres y obras de teatro en diferentes sectores del país, el canal de distribución será por medio de cada una de las actividades y eventos que se realicen implementando los materiales. El manual en formato impreso con una producción mínima de 2,000 ejemplares y se les complementará con el material en formato digital para la reproducción en caso sea necesario. La animación se brindará en formato digital para que se puede divulgar en canal de televisión o computadora ofreciendo a los maestros y tutores una copia

por USB, para que puedan compartirlo por medio de Youtube o por medio de correo electrónico a diferentes instituciones educativas. En el caso del juego educativo considerando el presupuesto brindado por la institución se trabajarán de 3 a 5 prototipos del juego para que sea utilizado en los talleres y conforme se refuercen los talleres y crezcan en su alcance educativo ellos puedan reproducirlo, brindándoles el material para impresión junto con los parámetros de calidad y las instrucciones para llevar a cabo la reproducción del material.

### Grupo Objetivo

El proyecto va dirigido a jóvenes y adolescentes de 13 a 25 años de edad, ambos sexos, que pertenecen a la ciudad de Guatemala, con un nivel de escolaridad básico/secundaria, con origen cultural español y maya.

### Periodo de duración del material - vigencia

La vigencia estimada del proyecto tendrá un periodo de duración de 1 año aproximadamente, realizándose en ferias o talleres conjuntas con el Grupo Objetivo.

Los enfoques y los materiales pueden evolucionar con el tiempo para asegurar que el proyecto siga siendo efectivo y responda a las necesidades de la audiencia del grupo objetivo en cualquier circunstancia y periodo.

### Mandatarios

Se elaborará un juego educativo pensado para su implementación en ferias, que pueda transportarse con facilidad y sea accesible y comprensible para los participantes.

### Presupuesto

Hasta el momento la Institución no tiene el dato concreto del presupuesto que van a destinar para los procesos de reproducción, distribución, divulgación y publicación del mismo.

### Tiempos

El desarrollo del material se realizará en un período de 4 meses, distribuidos de la siguiente forma:

**Agosto:** Proceso de investigación.

**Septiembre:** Implementación de las piezas gráficas.

**Octubre:** Asesorías hasta obtener el resultado final.

**Noviembre:** Presentación final del proyecto.

### ¿Quién aprobará los diseños?

La aprobación de los materiales de diseño y la estrategia estará a cargo del coordinador juvenil de la Institución Osar Juvenil Guatemala, Sebastián Cabrera.

## Metas y KPI'S

El proyecto tiene como propósito brindar a la juventud guatemalteca información sobre la importancia de la salud sexual y reproductiva, de modo que los adolescentes de 13 a 25 años desarrollen un mejor criterio respecto a su vida sexual.

Es fundamental seleccionar materiales educativos y recursos pedagógicos que permitan al adolescente interactuar activamente en los talleres e involucrarse con el tema de forma significativa. Del mismo modo, los materiales serán una herramienta útil para los tutores, ya que facilitarán la comunicación y el trabajo en el aula, sirviendo como referencia para preparar sesiones sobre salud sexual y reproductiva.

Como parte del objetivo general, se establecerá un *KPI* de calidad. Este no solo medirá la transmisión de información al individuo, sino que evaluará también cómo se investiga e interactúa con los jóvenes, considerando sus dudas, experiencias y aprendizajes en los talleres. A través del uso de materiales de apoyo y la aplicación de cuestionarios, se obtendrán datos cuantificables que permitan analizar la efectividad del contenido.

La meta principal en la comunicación de los materiales es responder a las necesidades de la Institución, transmitiendo de forma clara y dinámica información relevante para la juventud. Se busca generar personas funcionales dentro de la sociedad, que participen en su comunidad y comprendan que la educación sexual y reproductiva es un factor clave en el desarrollo personal y social.

Se establecerá también un *KPI* de alcance, que medirá la cantidad de personas a las que llegan los materiales, así como su impacto. Se evaluará de manera cuantitativa cuántos jóvenes muestran interés por el contenido brindado y qué tanto retienen la información transmitida en los talleres.

## DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA DE LA PIEZA DE DISEÑO

### Estrategia de aplicación de la pieza (6W's)

Tabla #4: Estrategia de aplicación de la pieza (6W's), Definición Creativa.

<b>¿QUÉ?</b>	Se desarrollará un conjunto de diseños visuales y elementos gráficos con el propósito de educar y concienciar sobre temas relacionados con la salud sexual y reproductiva.
<b>¿PARA QUÉ?</b>	El objetivo es brindar información clara sobre salud sexual y reproductiva que permita a las personas cuidar su salud y bienestar. Se busca que comprendan cómo mantener relaciones saludables, prevenir enfermedades de transmisión sexual y tomar decisiones informadas sobre la planificación familiar.
<b>¿CON QUÉ?</b>	Se desarrollará material impreso y digital para su implementación en ferias informativas o exposiciones relacionadas con la salud sexual y reproductiva, el cual incluirá: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual o guía educativa</li> <li>• Recurso pedagógico</li> <li>• Juego educativo</li> </ul>
<b>¿CON QUIÉNES?</b>	Está dirigido a adolescentes y jóvenes que asisten a ferias informativas en áreas urbanas y en la ciudad de Guatemala.
<b>¿CUÁNDO?</b>	El proyecto tendrá una duración de tres meses, finalizando en noviembre de 2023.
<b>¿DÓNDE?</b>	El desarrollo se llevará a cabo dentro de la Institución Osar Juvenil Guatemala, y los materiales producidos funcionarán como documentos de apoyo para su reproducción y distribución

Fuente: Elaboración propia.

## Cuadro comparativo

Tabla #5: Cuadro comparativo de los materiales a diseñar, Definición Creativa.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p><b>Guía educativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta la información de manera estructurada y secuencial, lo que facilita la comprensión y el seguimiento del contenido.</li> <li>• Están diseñados para ser claros y concisos, lo que ayuda a evitar confusiones y aclarar conceptos importantes.</li> <li>• Los manuales permiten a los estudiantes aprender de forma autónoma, lo que fomenta la independencia y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<p><b>Guía educativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Su reproducción debe ser por mayor para disminuir costos.</li> <li>• De no estar protegidos correctamente tienden a dañarse con el paso del tiempo.</li> <li>• Pueden ser rígidos en cuanto a la secuencia de temas y ejercicios, lo que podría no adaptarse a las necesidades específicas de un grupo de estudiantes.</li> </ul>
<p><b>Audiovisual pedagógico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite reproducir la información en diferentes canales, cuantas veces sea necesario.</li> <li>• Es una forma más interactiva de explicar un tema y recibir la información de manera más efectiva para los usuarios.</li> <li>• Pueden adaptarse para atender a estudiantes con diferentes niveles de habilidad, lo que facilita la enseñanza diferenciada.</li> </ul>	<p><b>Audiovisual pedagógico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La creación y preparación de recursos pedagógicos puede ser laboriosa y llevar más del tiempo estipulado.</li> <li>• Algunos recursos pedagógicos, que conllevan equipos tecnológicos avanzados para la creación pueden ser costosos de adquirir.</li> <li>• No todos los recursos pedagógicos permiten reproducirse en cualquier dispositivo o verlo de forma interactiva.</li> </ul>
<p><b>Juego Educativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite a los usuarios aprender de una forma interactiva con el material.</li> <li>• Suelen ser divertidos y estimulantes, lo que motiva a los usuarios a participar activamente en el proceso de aprendizaje y mantener su interés.</li> <li>• Los juegos pueden involucrar a los usuarios y docentes para una mejor experiencia y aprendizaje del tema.</li> </ul>	<p><b>Juego Educativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El tamaño debe de ser adecuado para transportarlo a cualquier lugar y debe de ser fácil de almacenar.</li> <li>• Los costos tienden a ser elevados para su reproducción.</li> <li>• Aunque algunos juegos promueven la colaboración, otros pueden ser solitarios y limitar las interacciones sociales cara a cara.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

## INSIGHT

### Factores del contexto social

Los factores de contexto social que se identifica son:

#### Factor cultural

La familia constituye el principal factor de influencia y fuente de conocimiento en los jóvenes. Sin embargo, las limitaciones en temas de educación sexual y reproductiva suelen replicar comportamientos y actitudes de rechazo, miedo o desinformación sobre la sexualidad.

La gran mayoría son jóvenes y adolescentes que pertenecen a comunidades de escasos recursos, que viven en un entorno marginal, son influenciados y guiados por las costumbres que se inculcan dentro de su mismo ambiente. La educación sexual y reproducción son considerados temas que escapan de la comprensión y aceptación dentro del mismo ámbito, por eso es un factor cultural que influye a los jóvenes en su toma de decisiones. (Ver «capítulo 2: perfiles» - características socioeconómicas).

#### Factor del estatus

El crecimiento en entornos con bajos recursos y limitado nivel socioeconómico contribuye a la desinformación o inexistencia de educación sexual. Esto se debe a la falta de acceso a programas, talleres y materiales educativos adecuados, lo que coloca a los jóvenes en desventaja frente a la sociedad, limitando su desarrollo personal y académico.

Además, pertenecer a un estrato socioeconómico bajo muchas veces implica vivir en contextos inseguros o

con riesgo social, existen malas personas o extraños en su ambiente generando desinformación sobre lo que es la educación sexual que puede generar violencia de género ocasionada por el machismo, falta de empatía que promueve una actitud y actos erróneos entorno a las relaciones sexuales entre ambos sexos, creando una brecha y minimizando los factores de riesgo ante las decisiones erróneas por no tener una educación sexual motivada por el respeto y comprensión.

#### Factor afectivo

Los estereotipos o los prejuicios generan sentimientos de desaprobación y rechazo hacia la educación sexual y reproductiva en los jóvenes promoviendo sentimientos de miedo, desapego, incomodidad, horror o aversión a lo desconocido poniendo en duda sus capacidades de analizar y discernir en un entorno que los violenta pero al mismo tiempo incita a explorar su sexualidad desde una mirada lasciva y morbosa, en vez de comprender que la educación sexual y reproductiva es más allá de la lujuria o la reproducción humana intrínseca.

La sociedad al tener un estado opresor, conservador y machista ha orillado a la juventud a minimizar sus emociones, buscar por otros medios la comprensión de la sexualidad y dañando la comunicación entre los adolescentes sus padres y tutores porque no se promueve el diálogo y la libertad de expresión ante sus dudas sino que las reprimen por los prejuicios de carácter social o psicológicos que se han impuesto durante siglos.

### **Necesidad**

La carencia de bienes y servicios básicos es un factor que afecta significativamente a los jóvenes, especialmente en comunidades donde se carece de educación de calidad, salud, alimentación, transporte o vivienda digna. Estas limitaciones dificultan el desarrollo del pensamiento crítico, exponiendo a los jóvenes a situaciones complejas, como el inicio precoz de la vida sexual sin orientación ni consentimiento adecuado.

Decidir iniciar una vida sexual activa a temprana edad, sin información clara sobre sus consecuencias, puede afectar el desarrollo emocional, académico y social de los jóvenes. La falta de oportunidades, de esparcimiento saludable y de autorrealización los expone a entornos de riesgo, donde la ignorancia en temas de sexualidad favorece encuentros con personas que abusan de su vulnerabilidad.

En estos casos, los jóvenes pueden sufrir daños psicológicos y emocionales, aislándose por miedo, vergüenza o falta de acompañamiento familiar y educativo.

### **Tecnología e innovación**

El desarrollo tecnológico ha dado lugar a nuevas prácticas sociales entre los adolescentes, quienes ahora cuentan con celulares o computadoras para interactuar, socializar y explorar su sexualidad en espacios digitales.

Aunque estos recursos facilitan la comunicación, también representan riesgos cuando se inician relaciones íntimas a través de redes sociales, sin la madurez suficiente ni una orientación adecuada. Es común que estas relaciones comiencen por llamadas o mensajes, exponiendo a los jóvenes a prácticas que pueden implicar la difusión de contenido íntimo o la exposición a personas con intenciones dañinas.

Estas situaciones pueden derivar en consecuencias psicológicas o sociales, especialmente si no existe

un acompañamiento adecuado por parte de padres, tutores o educadores.

### **Pertenencia**

La familia es el primer espacio en el que se establece el sentido de pertenencia. Sin embargo, durante la adolescencia muchos jóvenes se sienten distantes o excluidos del entorno familiar, lo que los impulsa a buscar aceptación en otros espacios.

El entorno educativo se convierte en un lugar clave para fortalecer la identidad de los jóvenes, ya que ahí conviven con sus iguales, crean vínculos significativos y encuentran oportunidades para compartir sus experiencias de vida en un ambiente seguro y empático.

## Grupos de Influencia

### Familia y amigos cercanos

La mayoría de los jóvenes en la Ciudad de Guatemala vive en contextos urbanos, en núcleos familiares conformados generalmente por madre, padre y entre 2 a 5 hermanos/as. Además, conviven frecuentemente con abuelos, tíos o amigos cercanos, quienes también influyen significativamente en su vida diaria y en la forma en que perciben temas como la sexualidad.

### Grupos sociales a los que pertenece

Muchos jóvenes forman parte de comunidades o grupos como iglesias, academias de baile, canto, teatro o actividades deportivas. Estos espacios fomentan la interacción social y el sentido de pertenencia. También influyen en la formación de criterios sobre sexualidad, por lo que es importante considerarlos dentro de la comunicación y estrategias educativas.

### Medios de comunicación

Los medios de comunicación, en especial las redes sociales, tienen un rol importante en la vida de los jóvenes. Si bien pueden ser una fuente de desinformación, también representan una herramienta poderosa para conectar con el grupo objetivo. Es necesario aprovechar estos canales para transmitir contenidos educativos de forma amigable, visual y empática.

## Motivaciones, intereses y actitudes

### Motivaciones

Una gran parte de los jóvenes vive en condiciones de pobreza, desigualdad o carencias, lo que convierte a la escuela en una motivación secundaria. Muchos abandonan sus estudios en busca de empleo para mejorar su situación económica o alcanzar un estatus social más alto. Las motivaciones varían según el entorno, pero en muchos casos están impulsadas

por el deseo de superarse y cambiar sus condiciones de vida dando importancia a labores donde pueden producir un sueldo o ingresos de dinero.

### Intereses

En la juventud los intereses pueden ser influenciados por las redes sociales, es su foco de interés, un espacio donde interactúan, se desenvuelven, aprenden y divierten. También les interesa la música, el deporte y las actividades de diversión en donde se puedan desenvolver aunque en muchos casos evitan la convivencia familiar porque están en una etapa donde les parece mejor aislarse y volverse cohibidos, esto dependerá de la personalidad de cada joven aunque como adulto es importante siempre prestarles atención porque las emociones en la juventud son fuertes y drásticas.

### Actitudes

Durante la adolescencia, los jóvenes experimentan cambios físicos, emocionales y sexuales que les generan confusión, incomodidad o rechazo hacia su propio cuerpo. En muchos casos no comprenden sus emociones ni su transformación corporal, lo que puede traducirse en inseguridad o rechazo a sí mismos. Esto puede reflejarse en la forma en que se visten, se expresan o interactúan. A menudo buscan madurez o aprobación en su entorno, pero aún se sienten atrapados entre la infancia y la adultez, generando un limbo emocional que requiere acompañamiento adecuado.

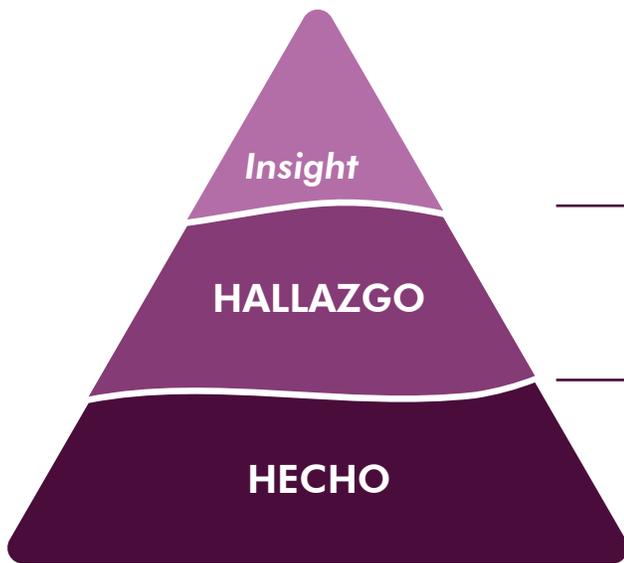
# INSIGHT

## Frase del Insight

### Técnica creativa

La pirámide del *Insight*

Implementado por Cristina Quiñones, autores «Desnuda la mente del consumidor».<sup>40</sup> Se basa en crear una síntesis que relacione: Hecho, Hallazgo, *Insight*.



Es vergonzoso hablar sobre salud sexual y reproductiva.

Realizar campañas o actividades sobre salud sexual y reproductiva comunica al consumidor la importancia del tema de una forma sencilla.

El consumidor evita buscar información sobre salud sexual debido a la falta de privacidad y al sentimiento de vergüenza.

Figura no. 14: Pirámide de *Insight*, Definición Creativa, elaboración propia.

Tabla #6: Potencialidad del *Insight*, Definición Creativa.

POTENCIALIDAD DEL <i>INSIGHT</i>	GENERA UNA EMOCIÓN	ES FÁCIL DE ENTENDER	EL <i>INSIGHT</i> ES UNA VERDADES COMPARTIDA	ES UN DISPARADOR DE IDEAS	DE 1 A 10, ¿QUÉ TANTO SE RELACIONA?
Es vergonzoso hablar sobre salud sexual y reproductiva	Sí	Sí	Sí	Sí	10

Fuente: Elaboración propia.

40 «CRISTINA QUIÑONES: DEL *INSIGHT* A LAS IDEAS, PLANEAMIENTO ESTRATÉGICO», Latin Spots.com, acceso en septiembre 2023, <https://www.latinspots.com/sp/noticia/cristina-quiones-del-insight-a-las-ideas-pla-neamiento-estrategico-/29510>

# INSIGHT

---

## «Qué vergonzoso hablar sobre salud sexual y reproductiva»

Refleja una realidad en muchas sociedades en todo el mundo. Los temas relacionados con la sexualidad y reproducción se consideran tabúes, y hablar de ellos se percibe como inapropiado o vergonzoso. Esto puede deberse a valores tradicionales o creencias religiosas. Cuando las personas no reciben una educación adecuada sobre su salud sexual y reproductiva, pueden sentirse incómodas al hablar de ellos.

El *insight* busca reflejar esta situación tan común en los jóvenes y adolescentes resaltando la importancia de desafiar y superar estos tabúes y estigmas en torno a la salud sexual y reproductiva.

## CONCEPTO CREATIVO

### Técnica creativa

#### Relaciones forzadas

«Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales».<sup>41</sup>

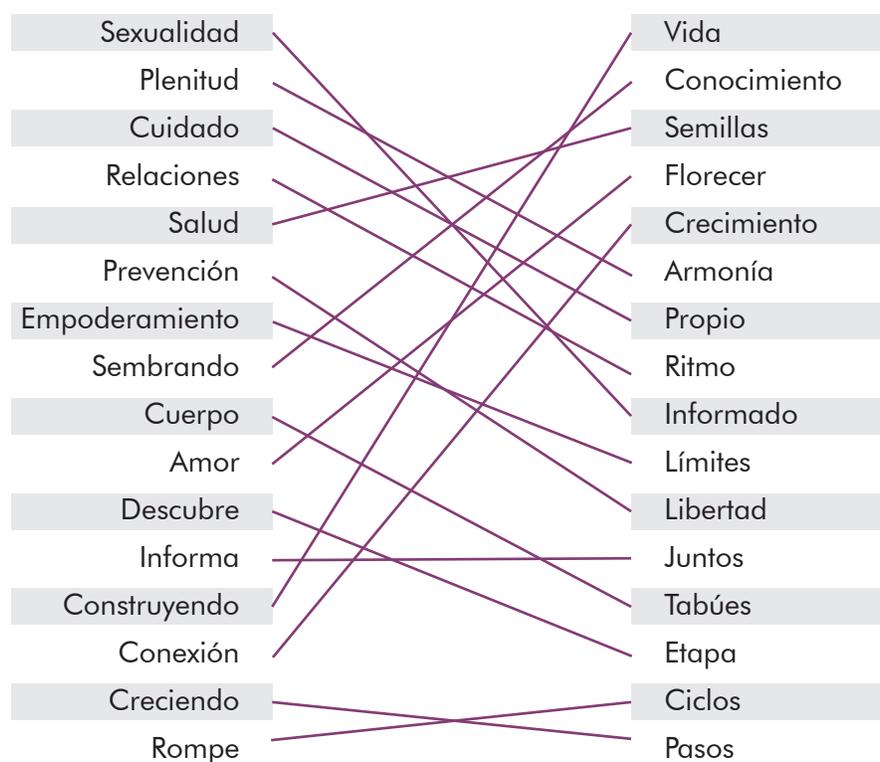


Figura no. 15: Tabla relaciones forzadas, Definición Creativa, elaboración propia.

#### Palabras seleccionadas:

- Rompe / tabúes
- Sembrando / conocimiento

#### Concepto creativo seleccionado:

- **Sembrando el conocimiento**

<sup>41</sup> «Técnicas de creatividad», neuronilla, acceso en septiembre 2023, <https://neuronilla.com/relaciones-forzadas-palabra-al-azar/>

## Técnica creativa

### Mapa conceptual

El mapa conceptual es un diagrama que ayuda a entender un tema en específico al visualizar las relaciones entre las ideas y conceptos.<sup>42</sup>

mentes abiertas	etapas	crecer
jóvenes	adolescentes	sexualidad
explora tu cuerpo	<b>Salud sexual y reproductiva</b>	amor propio
relaciones	explorar	conocer
conexiones	libertad	salud

Figura no. 16: Esquema mapa conceptual, Definición Creativa, elaboración propia.

#### Palabras seleccionadas:

- Cuerpo en armonía
- Explora tu cuerpo, conoce tu poder
- El poder de lo desconocido

#### Concepto creativo seleccionado:

- **Explora tu cuerpo, conoce tu poder**
- **El poder de lo desconocido**

<sup>42</sup> «Qué es un mapa conceptual», Lucidchart, acceso en septiembre de 2023, <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-mapa-conceptual>

## Técnica creativa

### Flor de loto

«Consiste en la definición de un diagrama en el que las ideas surgen a partir del centro, donde se sitúa la idea inicial. Alrededor se van anotando las ideas o conceptos asociados a la misma, de forma que el diagrama resultante se asemeja a una flor».<sup>43</sup>

Enfermedades	VIH	Métodos anticonceptivos	Métodos	Salud	Seguridad	Desinformación	Falta de conocimiento	Muerte
Informarse	Consultar	Pruebas	Responsabilidad	Tabúes	Opciones	Castigos	Vergüenza	Ilegal
Evitar	Prevenir	Inicio	Accesibilidad	Confianza	Conocimiento	Riesgo	Negligencia	Abuso
Planificación familiar	Noviazgo	Responsabilidad	ITS	Anti-conceptivos	Abortos	Accesos	Derechos	Beneficios
Conciencia	Conocimiento	Confianza	Relaciones	Salud Sexual y Reproductiva	Salud sexual	Ignorancia	Crecimiento	Balance
Seguridad	Compromiso	Amor correspondido	Abuso sexual	Amor propio	Embarazo	Vida	Feliz	Calidad
Trauma	Inseguridad	Confianza	Creer	Empoderar	Confianza	Informarse	Preparación	Vida
Irresponsabilidad	Conoce tu cuerpo	Amenazas	Salud	Sabiduría	Elección	Creación	Es un regalo	Opciones
Miedo	Poder	Libertad	Conexión	Poder	Amor	Compromiso	Hijos	Planificación familiar

Figura no. 17: Esquema Flor de loto, Definición Creativa, elaboración propia.

#### Palabras seleccionadas:

- Amor propio, amor informado
- Descubre tu ritmo

#### Concepto creativo seleccionado:

- Descubre tu ritmo

43 «Flor de loto», Gobierno de Aragón, acceso en septiembre de 2023, <https://www.aragon.es/es/w/flor-de-loto#:~:text=¿Qué%20es?,se%20asemeja%20a%20una%20flor>

## Selección de Concepto Creativo

### Sembrando el conocimiento

Este concepto creativo se basa en la idea de que la educación en salud sexual y reproductiva es como sembrar semillas de conocimiento que florecen en una vida en plenitud. La propuesta busca empoderar a las personas a través de la información y el apoyo en este ámbito vital.

### Explora tu cuerpo, conoce tu poder

Este concepto invita a las personas a explorar su propio cuerpo y comprender su poder en términos de salud y bienestar sexual.

### Descubre tu ritmo

Este concepto se centra en la importancia de comprender y escuchar el propio cuerpo en términos de salud sexual y reproductiva. Estar en sintonía con uno mismo.

### El poder de lo desconocido

Este concepto se basa en el poder que una persona puede tener al tener el conocimiento libremente de salud sexual y reproductiva. El grupo objetivo ya tiene el conocimiento a que se refiere con este tema, pero no poseen toda la información positiva y respetuoso acerca de la sexualidad y relaciones sexuales.

Tabla #7: Indicadores del concepto creativo, Definición Creativa.

INDICADORES DEL CONCEPTO CREATIVO	¿ES INTERESANTE Y ORIGINAL?	¿INSPIRA LAS PREMISAS DE DISEÑO EN UNA NARRATIVA?	¿SE IDENTIFICA CON EL PROYECTO Y ESTÁ RELACIONADO?	¿EVITA SER UNA DESCRIPCIÓN O SLOGAN?	¿EL CONCEPTO CREATIVO ES CORTO Y ADAPTABLE?
Explora tu cuerpo, conoce tu poder.	Sí	Sí	Sí	No	Sí
El poder de lo desconocido.	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Fuente: Elaboración propia.

# CONCEPTO CREATIVO

---

## El poder de lo desconocido

Se seleccionó este concepto porque los jóvenes y adolescentes conocen algunos conceptos básicos sobre sexualidad, pero en la mayoría de los casos este conocimiento no es suficiente. La Salud Sexual y Reproductiva es un tema amplio que requiere comprensión desde una perspectiva física, mental y social.

Para que el aprendizaje sea realmente significativo, debe desarrollarse en un entorno libre, amigable y confiable. Por ello, este concepto busca promover un espacio donde los usuarios puedan acceder a información clara, respetuosa y sin prejuicios, reconociendo así el poder transformador de aquello que aún desconocen.

## PREMISAS DE DISEÑO



Figura no. 18: Cromatología, Definición Creativa, elaboración propia.

### Cromatología

La paleta cromática representa la exploración de lo desconocido a través de colores que evocan emociones y significados profundos. El violeta simboliza el empoderamiento y el misterio; el amarillo, la prevención y la alerta ante lo que no se conoce; y el verde, la esperanza y disposición a nuevos conocimientos. Esta combinación busca generar una atmósfera segura y confiable para hablar de temas que han sido considerados tabú, permitiendo que el conocimiento florezca sin prejuicios.

### Tipografía

Las tipografías seleccionadas transmiten una mezcla entre cercanía y claridad, alineándose con la idea de transformar lo desconocido en algo accesible y entendible. Las tipografías sans serif reflejan modernidad y limpieza visual, necesarias para presentar temas sensibles de manera respetuosa, amigable y libre de estigmas.



Figura no. 19: Tipografía, Definición Creativa, elaboración propia.

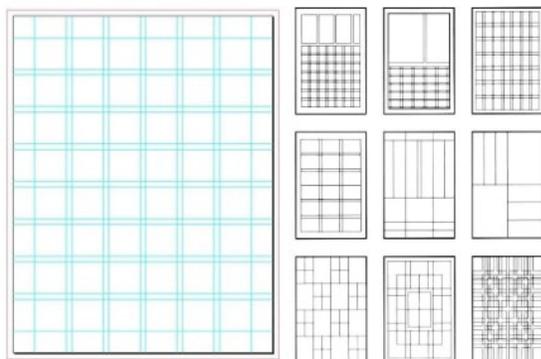


Figura no. 20: Boceto de retícula, Definición Creativa, Pinteres, definición de retícula.

### Retícula

La estructura modular utilizada ofrece un soporte visual organizado que guía al espectador en un recorrido claro y ordenado, ideal para transmitir conocimientos complejos con sencillez. Esta retícula no solo mejora la legibilidad, sino que refuerza la seguridad y confianza en el contenido.

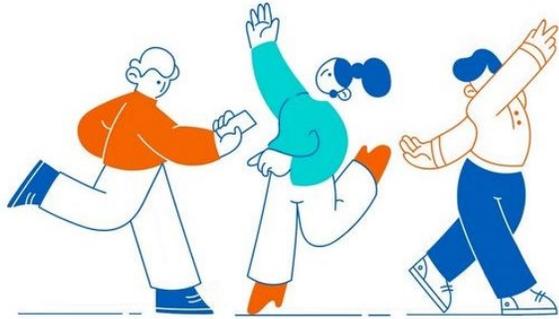


Figura no. 21: Ilustración de dibujo lineal, Pinterest pontequieto blogspot.

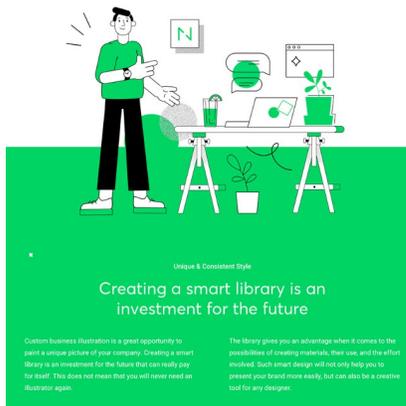


Figura no. 22: Diseño flat, para premisas de diseño, Pinterest Nirvana Santos.

## Figura

Para expandir el concepto “El poder de lo desconocido”, se introduce la idea de que la energía sexual es parte de nuestro entorno: fluye, nos rodea y forma parte de quienes somos. Por ello, se utilizarán ilustraciones con figuras grandes, dinámicas y de formas circulares que transmitan cercanía, movimiento y vitalidad. Se integrarán íconos ilustrativos para complementar visualmente la información, todo bajo un estilo Flat design, que facilita la claridad, empatía y conexión con el espectador.

## Tendencia

El estilo Flat design combinado con formas geométricas y elementos minimalistas permite crear piezas visuales limpias, modernas y accesibles. Esta tendencia evita distracciones, facilitando la comprensión de temas complejos como la salud sexual y reproductiva. Las ilustraciones abstractas, junto con el uso del color, establecen una conexión emocional con el usuario, estimulando la curiosidad y el deseo de descubrir información nueva en un entorno visualmente amigable y confiable.

## ■ CÓDIGOS VISUALES

### Aspecto Estético

El *Flat design* o diseño plano es un estilo de diseño gráfico que se caracteriza por la simplicidad, la ausencia de sombras y efectos tridimensionales, y el uso de colores sólidos. Evitando la complejidad y los detalles innecesarios para que sea fácil de leer y comprender. Aprovechando el espacio en blanco de manera efectiva para dar un aspecto limpio y organizado. De esta forma se asegura de que la información que se comunica sea clara y precisa. El diseño plano se representa bien para transmitir mensajes directos y efectivos en temas como la salud sexual y reproductiva.

### Aspecto Didáctico

Se busca facilitar la comprensión del tema salud sexual y reproductiva como: prácticas sexuales seguras, la prevención de enfermedades de transmisión sexual, la planificación familiar y la comprensión de la anatomía y fisiología sexual a través de material educativo donde se expondrán hechos y teoría fundamentada, mediante ilustraciones, cuentos y actividades. Los materiales a desglosar son:

- Guía pedagógica
- Recurso pedagógico
- Juego educativo

### Los temas que se abordarán son:

- Derechos sexuales y reproductivos
- Prevención a la violencia
- Métodos anticonceptivos
- Embarazo en adolescentes
- Conociendo mi cuerpo
- Infecciones de transmisión sexual
- Relaciones sexo genitales

### Aspecto Morfológico

El proyecto tal como se integra (guía, audiovisual y juego educativo) tendrán la función de informar acerca de la salud sexual y reproductiva, facilitando la comunicación del contenido hacia el grupo objetivo. Por esta razón los materiales cumplen con las siguientes funciones morfológicas:

**Informativa:** Ya que en cada recurso se habla de salud sexual y reproductiva los usuarios aprenderán en cada etapa, experimentando situaciones y resolviendo dudas en un entorno seguro.

**Recreativa:** Ya que en los materiales se integra un juego educativo, permitirá a los usuarios a interactuar con ciertos temas difíciles de hablar mientras están jugando, se reforzará su aprendizaje y al mismo tiempo se fomentará el diálogo para resolver ciertos temas de interés.

### Elementos visuales: imágenes

#### Abstracción

El nivel de abstracción que contienen las imágenes responde a la cultura visual, son fáciles de comprender y son amigables para el usuario, se debe de respetar su cultura visual por lo que contienen imágenes que no son explícitas pero tampoco ocultando puntos importantes.

#### Connotación y Denotación

Las ilustraciones a trabajar serán monosémicas, ya que se quiere comunicar un solo mensaje.

Así mismo el recurso y juego, deberá de connotar diversión en los jóvenes para cumplir con la función recreativa.

#### Simplicidad

Las ilustraciones corresponden a simplicidad, ya que se debe de generar seguridad y confianza para explicar información sobre salud sexual y reproductiva.

## Aspecto Sintáctico

**Infografías:** En estas piezas de contenido los códigos visuales son fundamentales para que se comprenda bien el mensaje. De hecho, la intención que persiguen estas piezas es la de mostrar contenido más complejo de una forma sencilla. Siendo esta pieza clave dentro de la guía o manual educativo, porque complementa y engloba los aspectos más importantes sobre la educación sexual y reproductiva.

**Animaciones:** Una animación también puede transmitir un mensaje de una manera muy potente, y al mismo tiempo, muy sencilla, con esta herramienta la información llegará a los jóvenes de manera más efectiva, porque están acostumbrados a interactuar con animaciones y videos cortos en su día a día creando un vínculo entre la Institución y la juventud a la que quiere orientar.

**Imágenes:** Las imágenes son un elemento básico de las que hace uso el diseño gráfico para transmitir mensajes a ciertos públicos. Por eso es una herramienta clave dentro de los materiales audiovisuales y el manual educativo porque se pueden utilizar diversas imágenes fotográficas, ilustraciones e iconos que completen la comunicación del mensaje que lleva la educación sexual y reproductiva a los jóvenes y que lo perciban de una manera más asertiva.

**Color:** La paleta de color, es seleccionada en base a la diversidad cultural, aspectos que el grupo objetivo puede reconocer con facilidad. Los colores son una combinación complementaria por separado.

El color violeta se asocia en representación a la lucha por los Derechos Sexuales y reproductivos, este también se relaciona con el alma de las personas.

El color verde puede transmitir tranquilidad y calma, además se relaciona con esperanza, salud, vitalidad y seguridad.

El color amarillo simboliza luz, se relaciona con la felicidad, conciencia y juventud.

**Tipografía:** Las tipografías a utilizar son *san serif* ya que tienen un alto grado de legibilidad y una familia de amplias variaciones tipográficas, lo que permite mayor versatilidad y juego de pesos.

## Aspecto Semántico

Se implementarán signos y símbolos dentro de los materiales de apoyo que se realizarán, creando un lenguaje único y específico con el que los jóvenes se puedan relacionar y sean fáciles de comprender, que a través de los mismos ellos puedan comunicarse y sentirse identificados, porque con los íconos los términos sobre la educación sexual y reproductiva tendrán un significado claro y universal que influirá en los adolescentes de manera efectiva. Permitiendo no solo a la juventud sino al entorno que los rodea comprender rápidamente el contenido y la intención detrás del diseño, sin tener que leer o traducir texto.



Figura no. 23: Combinación complementaria por separado. [https://www.arfipistilos.com/es/blog/17\\_la-guia-definitiva-para-combinar-colores.html#:~:text=4.,base%20y%20dos%20colores%20adicionales](https://www.arfipistilos.com/es/blog/17_la-guia-definitiva-para-combinar-colores.html#:~:text=4.,base%20y%20dos%20colores%20adicionales).



**M-02**

CAPÍTULO

**6**

## PRODUCCIÓN GRÁFICA

Desarrollo y desglose de la propuesta para los materiales de apoyo pedagógicos que se implementarán para los jóvenes en la Institución Osar Juvenil Guatemala sobre la educación sexual y reproductiva.

- 
- Previsualización
  - Nivel de Producción Gráfica 1

# PRODUCCIÓN GRÁFICA

---

## PREVISUALIZACIÓN

### Definición del Proyecto A

Diseño de material educativo editorial enfocado en salud sexual y reproductiva para informar a jóvenes y adolescentes que atiende la Institución Osar Juvenil Guatemala.

### Resumen del tema social del proyecto

La educación sexual integral es clave para brindar a las personas información clara, oportuna y basada en evidencia sobre su salud sexual y reproductiva desde una edad temprana. Este enfoque incluye la prevención de infecciones de transmisión sexual, el uso correcto de métodos anticonceptivos y el desarrollo de una vida sexual informada y segura.

Los derechos sexuales y reproductivos son esenciales para que las personas ejerzan autonomía sobre su cuerpo y decisiones reproductivas. Por ello, el objetivo del proyecto es garantizar el acceso a conocimientos confiables y a servicios adecuados, promoviendo así decisiones libres y conscientes que fortalezcan el bienestar individual y colectivo.

### Piezas de diseño y secciones principales

#### A. Material editorial litográfico: Guía pedagógica

- Portada
- Lomo
- Guardas
- Créditos
- Índice
- Portadillas (portada de capítulos)
- Opciones de páginas internas (Textos e imágenes)
- Contraportada
- Infografías
- Postales, pósters.

**B. Producción audiovisual: Audiovisual**

- Guión
- *Storyboard*
- Contenido
- Inicio
- Introducción
- Contenido principal
- Ilustraciones
- Cierre
- Final
- Créditos

**C. Material editorial: Juego educativo**

- Caja
- Folleto instructivo
- Piezas de juego
- Tablero
- *Flashcards*
- Troqueles
- Imágenes

**Ruta del usuario**

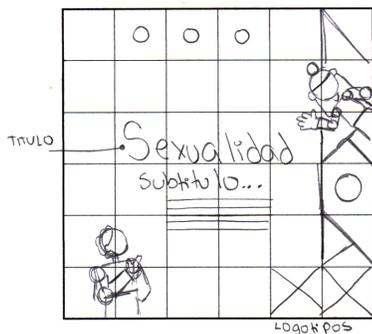
Esquema que establece el recorrido de los usuarios en su interacción con el material educativo. Define cómo lo encuentran, cómo lo exploran, cómo se sienten durante el proceso y en qué momento se genera el mayor impacto emocional y cognitivo.

ETAPAS	PRESENTACIÓN DE GUÍA				PRESENTACIÓN DE RECURSO PEDAGÓGICO			PRESENTACIÓN DE JUEGO EDUCATIVO			
ACCIONES	Inicio de conferencia	Presentación del tema a enseñar	Leen la guía proporcionada realizando diferentes actividades	Dudas o comentarios acerca de la guía	Se presenta el recurso pedagógico para completar el tema	Se refuerzan algunos temas complicados de la guía	Al finalizar, comentan los puntos de vistas, dudas o comentarios.	Se presenta el juego educativo con las indicaciones	Proceden a situarse para poder jugar	Todos prestan atención a las preguntas y respuestas de los demás	Al finalizar, es una experiencia de satisfacción por conocer mejor el tema de Salud Sexual y Reproductiva, se ríen de diferentes situaciones del juego
EMOCIONES											
MOMENTO CRÍTICO	Es clave presentar el tema con seguridad		Cuidar la experiencia del usuario con el material	Momento incomodo para hacer preguntas	Preparar todo desde el inicio para no tener interrupciones	Evitar que los usuarios pierdan el interes			Cuidar que los usuarios entiendan las indicaciones para tener una mejor experiencia con el juego	Evitar que los usuarios dejen de participar	Resolver los posibles problemas que puedan surgir es crítico
OPORTUNIDADES			Realizar las diferentes actividades para una mejor experiencia			Hablar de ciertos temas que los usuarios evitan en su entorno			Formación y entretenimiento		
CANALES DE COMUNICACIÓN	Verbal presencial	Verbal	Guía impresa	Verbal	Video en una pantalla digital	Verbal y visual	Verbal	Instrucciones impresas	Juego educativo impreso	Verbal y visual	Verbal y visual

Figura no. 24: Esquema ruta del usuario, elaboración propia.

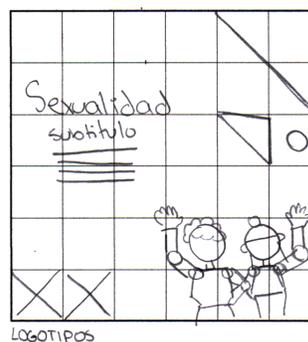
# NIVEL DE PRODUCCIÓN GRÁFICA 1

## Propuesta A



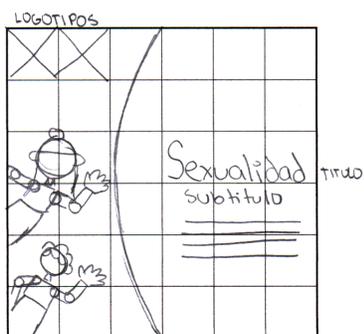
Figuras no. 25: 1er boceto de portada para guía, elaboración propia.

## Propuesta B



Figuras no. 26: 2do boceto portada para guía, elaboración propia.

## Propuesta C



Figuras no. 27: 3er boceto portada para guía, elaboración propia.

**Material: Guía**  
**Sección: Portada y contraportada**

### Propuesta A

Composición centrada que utiliza la retícula modular para lograr orden y equilibrio visual.

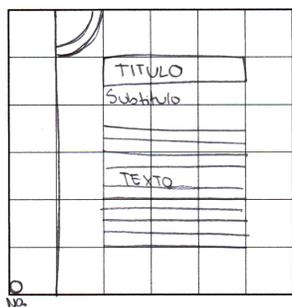
### Propuesta B

Distribución estructurada: texto a un lado e ilustraciones al otro, aprovechando todos los espacios de la retícula.

### Propuesta C

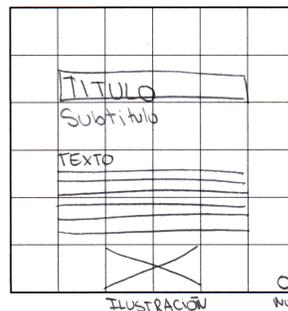
Composición libre que mezcla texto e ilustraciones en todo el formato, creando una portada dinámica.

### Propuesta A



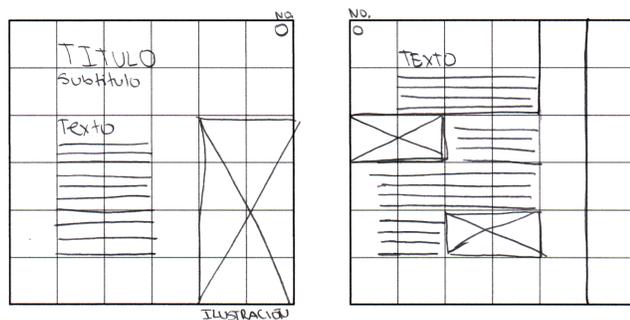
Figuras no. 28: 1er boceto internos guía, elaboración propia.

### Propuesta B



Figuras no. 29: 2do boceto internos guía, elaboración propia.

### Propuesta C



Figuras no. 30: 3er boceto internos guía, elaboración propia.

## Material: Guía Sección: Páginas internas para Guía

### Propuesta A

Se caracteriza en la retícula modular, utilizando todos los espacios, título, subtítulo y cuerpo de texto en un lado y las ilustraciones al contrario de estos teniendo una jerarquía visual interactiva.

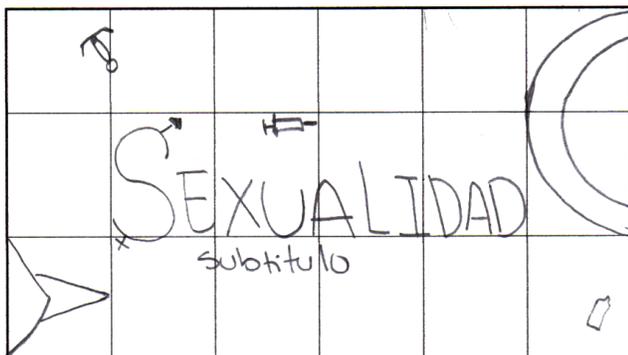
### Propuesta B

Es una composición centrada en todo el formato, jugando siempre con los espacios de la retícula modular. Tiene una jerarquía visual en todo el formato ya que se enfoca en utilizar el centro de cada página.

### Propuesta C

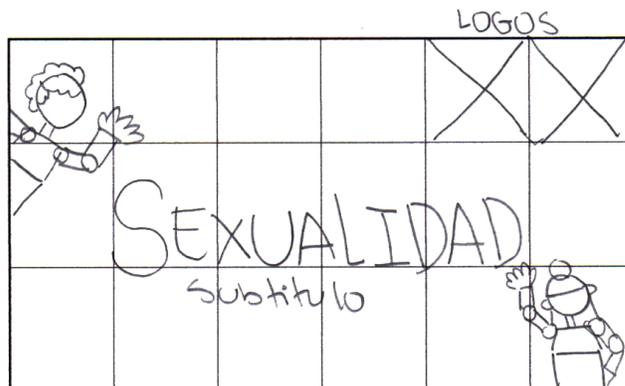
Es una mezcla de ambas, se juega con la posición de todas las secciones en todo el formato esparciendo así la información en cada página.

**Propuesta A**



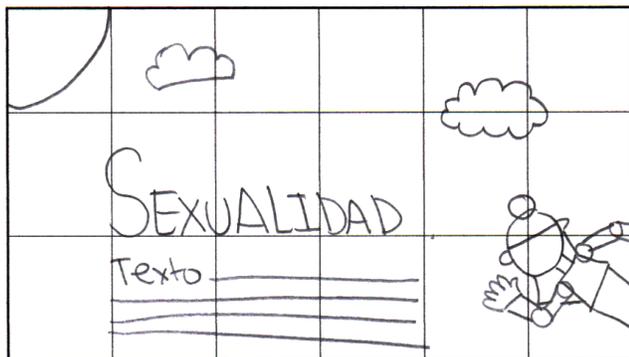
Figuras no. 31: 1er boceto portada audiovisual, elaboración propia.

**Propuesta B**



Figuras no. 32: 2do boceto portada audiovisual, elaboración propia.

**Propuesta C**



Figuras no. 33: 3er boceto portada audiovisual, elaboración propia.

**Material: Video**  
**Sección: Portada**

**Propuesta A**

Composición vertical en la que se distribuye el título, subtítulo e ilustración en el centro, dejando los logotipos en la parte inferior izquierda.

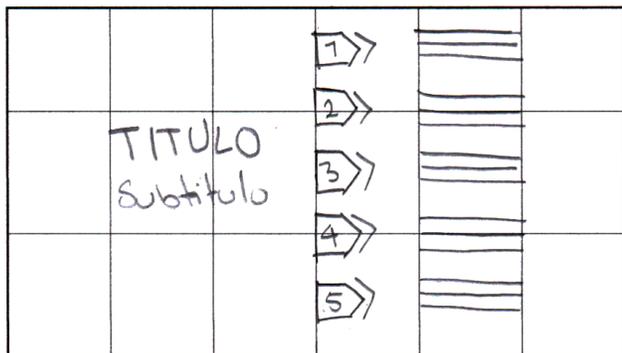
**Propuesta B**

Composición horizontal en la que se distribuyen tanto los textos como las ilustraciones en todo el formato.

**Propuesta C**

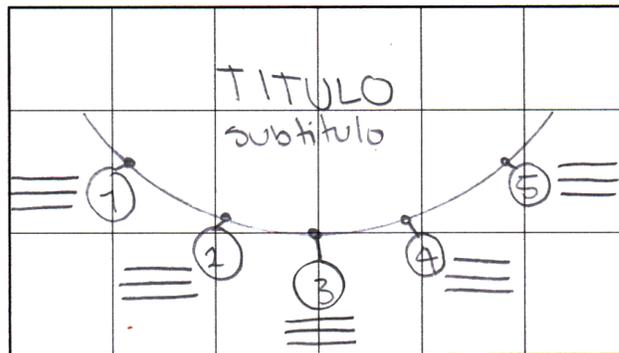
Es una composición horizontal, el título, subtítulo y texto se encuentran situados en el centro del formato, lo que da opción a que las ilustraciones se sitúen alrededor.

### Propuesta A



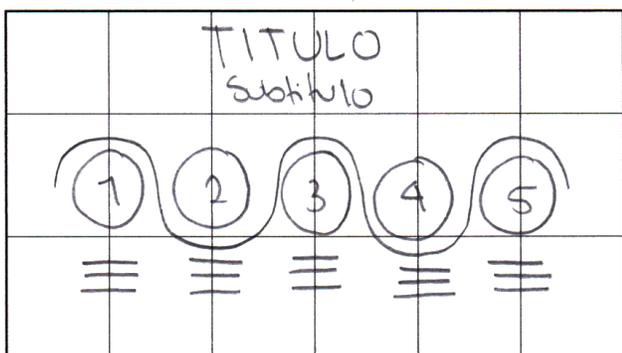
Figuras no. 34: 1er boceto interno audiovisual, elaboración propia.

### Propuesta B



Figuras no. 35: 2do boceto interno audiovisual, elaboración propia.

### Propuesta C



Figuras no. 36: 3er boceto interno audiovisual, elaboración propia.

## Material: Video Sección: Internos

### Propuesta A

Esta propuesta balancea los pesos tanto como el título, subtítulo, cuerpo de texto e ilustraciones en ambos lados. Tiene un recorrido visual y es fácil de comprender para los lectores.

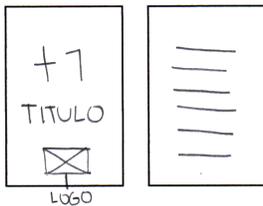
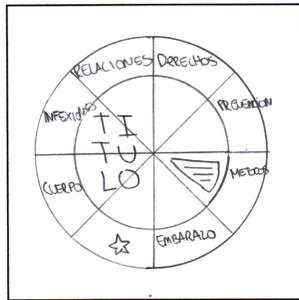
### Propuesta B

En esta propuesta se prioriza las ilustraciones de cada diapositiva dejando el título, subtítulo y cuerpo de texto a un lado. Tiene un recorrido visual más gráfico y la primera llamada de atención se realizará en las ilustraciones.

### Propuesta C

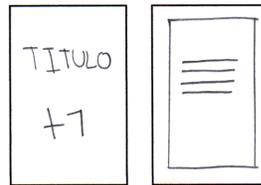
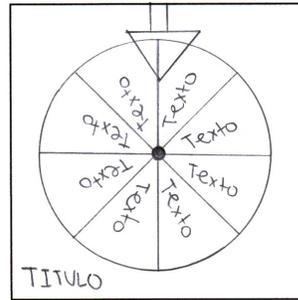
Es una propuesta en donde el título, subtítulo y texto de cuerpo se encuentran en el centro, con logotipos e ilustraciones a los lados. Tiene un recorrido visual básico por lo que es fácil de ver, leer y comprender.

**Propuesta A**



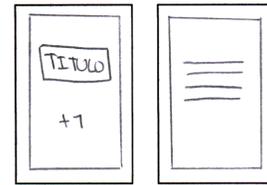
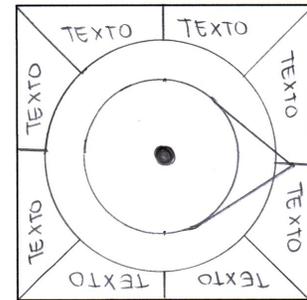
Figuras no. 37: 1er boceto juego educativo, elaboración propia.

**Propuesta B**



Figuras no. 38: 2do boceto juego educativo, elaboración propia.

**Propuesta C**



Figuras no. 39: 3er boceto juego educativo, elaboración propia.

**Material: Juego educativo**  
**Sección: Contenido**

**Propuesta A**

El círculo central con troquel permite descubrir la casilla al girar, generando expectativa e interés. Se resalta lo visual con espacio para diseño gráfico, reforzando ilustraciones y elementos que brinden conocimiento.

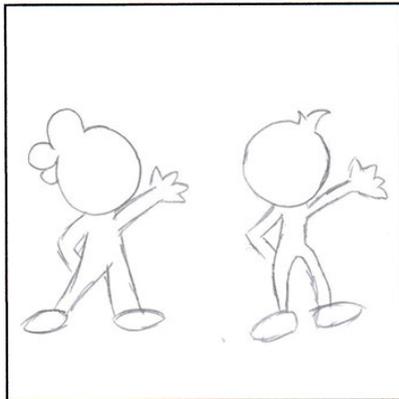
**Propuesta B**

Con una flecha superior como indicador. El uso de retícula centrada y marcos en tarjetas organiza mejor la información, orientando al usuario en su proceso de descubrimiento.

**Propuesta C**

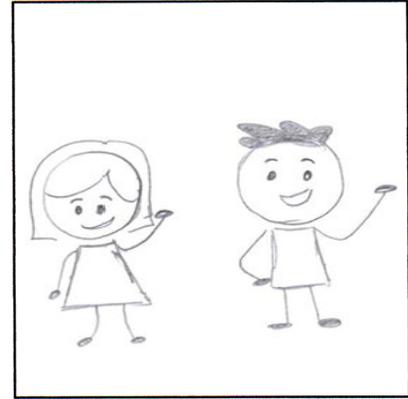
Es una propuesta en donde lo que gira es la flecha del centro, está indica en qué casilla le toca al jugador, las tarjetas tienen un pequeño marco y los textos se sitúan en el centro de cada segmento.

**Propuesta A**



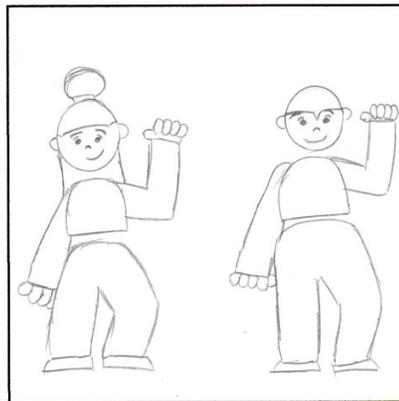
Figuras no. 40: 1er boceto de personajes, elaboración propia.

**Propuesta B**



Figuras no. 41: 2do boceto de personajes, elaboración propia.

**Propuesta C**



Figuras no. 42: 3er boceto de personajes, elaboración propia.

**Material: Ilustraciones para materiales**

**Propuesta A**

Basándose en el grupo objetivo las figuras poseen dinamismo corporal y expresividad sin detalles, lo que permite flexibilidad en su desarrollo.

**Propuesta B**

Basándose en la tendencia *Flat*, se logra un estilo más infantil y accesible para lograr una comunicación amigable y versátil.

**Propuesta C**

Con esta propuesta se representa una estética más abstracta y estilizada, con personajes que usan formas geométricas y posturas más fuertes. Esta versión transmite fuerza, diversidad e inclusión.

## Descripción de Autoevaluación

### Criterios de Autoevaluación

Los criterios a evaluar en los bocetos son los siguientes:

- El *insight* y concepto creativo son evidentes en las piezas gráficas
- Jerarquía y peso visual
- Estética
- Composición visual
- Impacto visual
- Criterios de comunicación visual
- Semiología del color
- Legibilidad y lectura
- Las ilustraciones son acordes al grupo objetivo

Para esto se debe de responder a las siguientes preguntas:

- A. ¿El *insight* y concepto creativo son evidentes en las piezas gráficas?
- B. ¿La jerarquía de los elementos es legible para el usuario?
- C. Estéticamente, ¿Los elementos reflejan una composición adecuada para cada pieza a diseñar?
- D. ¿Los elementos tienen un impacto visual?
- E. ¿Existen espacios en blanco para evitar la saturación de contenidos y representar formalidad en el mismo?
- F. ¿Las ilustraciones son acordes al grupo objetivo?

### Instrumento de autoevaluación: Lista de cotejo

«La lista de cotejo es un instrumento que relaciona acciones sobre tareas específicas, organizadas de manera sistemática para valorar la presencia o ausencia de estas y asegurar su cumplimiento durante el proceso de aprendizaje».<sup>44</sup>

### Resultados de autoevaluación

En esta tabla se evaluará de 1 a 5, siendo:

- 1 - Deficiente
- 2 - Aceptable
- 3 - Regular
- 4 - Bueno
- 5 - Excelente

44 Roxana Sierra, Karla Sosa, Virginia González, LISTA DE COTEJO (Guatemala, Lista de Cotejo), <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-14-LISTA-DE-COTEJO.pdf>

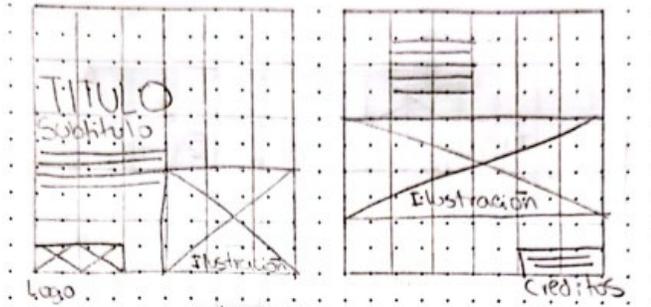
Tabla no. 8: Resultados de auto evaluación Guía Pedagógica, Producción Gráfica.

A	B	C	D	E	F							
Concepto Creativo	Buena Jerarquía	Estética adecuada	Impacto visual	Espacios en blanco		Ilustración Conexión						
BOCETOS	GUÍA PEDAGÓGICA					A	B	C	D	E	F	TOTAL
<b>A</b>	• Portada			4	4	3	5	4				<b>17</b>
	• Internos			3	4	4	4	5				<b>20</b>
<b>B</b>	• Portada			3	4	4	2	3				16
	• Internos			3	5	4	3	4				19
<b>C</b>	• Portada			3	3	2	3	3				14
	• Internos			3	4	4	3	2				16
	AUDIOVISUAL											TOTAL
<b>A</b>	• Portada			4	5	4	4	4				<b>21</b>
	• Diapositivas			4	3	3	3	4				17
<b>B</b>	• Portada			4	5	3	3	4				19
	• Diapositivas			4	5	4	4	3				<b>20</b>
<b>C</b>	• Portada			3	4	3	3	4				17
	• Diapositivas			3	3	4	3	5				18
	JUEGO EDUCATIVO											TOTAL
<b>A</b>	• Tablero			4	5	4	5	4				<b>22</b>
	• Cartas			4	4	5	4	4				<b>21</b>
<b>B</b>	• Tablero			3	4	3	3	2				15
	• Cartas			3	4	3	3	3				16
<b>C</b>	• Tablero			4	4	3	4	3				18
	• Cartas			3	3	3	3	4				16
	ILUSTRACIONES											TOTAL
<b>A</b>				4			3			2		9
<b>B</b>				3			2			2		7
<b>C</b>				4			3			3		<b>10</b>

Fuente: Elaboración propia.

Descripción y Fundamentación de la decisión final

**Material: Guía**  
**Sección: Portada y contraportada**



Figuras no. 43: 1er boceto de portada para guía fundamentación, elaboración propia.

**Propuesta A**

Esta propuesta fue seleccionada de acuerdo a los criterios evaluados, refleja el concepto creativo, contiene una jerarquía visual legible, es estéticamente adecuada para los usuarios así como tiene un buen impacto visual para llamar la atención utilizando la ilustración como centro de apoyo, contiene espacios en blanco para evitar la saturación de contenidos y sea fácil de comprender.

**Material: Guía**  
**Sección: Páginas internas para Guía**

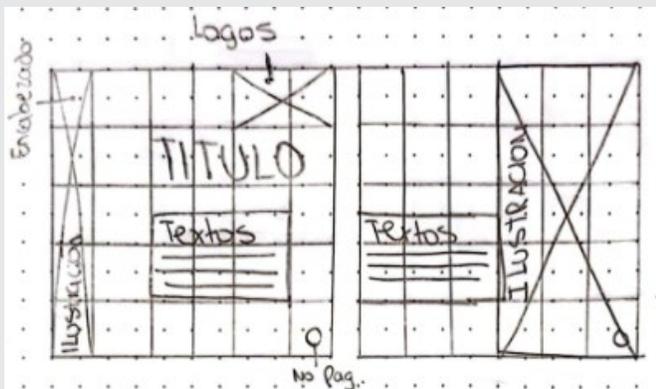


Figura no. 44: 1er boceto internos guía fundamentación, elaboración propia.

**Propuesta A**

Se seleccionó esta propuesta de acuerdo a los criterios evaluados, cumple totalmente con un recorrido visual fluido que permite que la lectura tenga una mayor legibilidad, beneficia la organización de elementos visuales para que sea fácil de leer y comprender junto con las ilustraciones que acompañarán cada tema. Así mismo debe de mejorar los espacios para que la pieza refleje mejor el concepto creativo.

**Material: Video**  
**Sección: Portada**

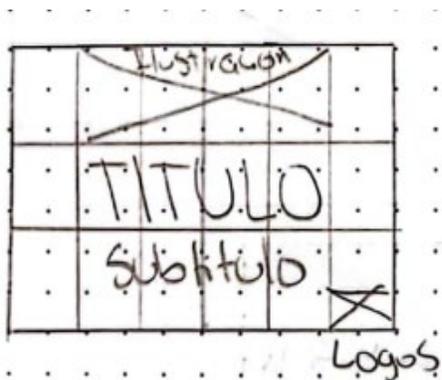


Figura no. 45: 1er boceto portada audiovisual fundamentación, elaboración propia.

**Propuesta A**

Se seleccionó esta propuesta ya que según los criterios evaluados, mejora la manera de adecuar todos los elementos dándole importancia al tema, junto con la ilustración y logotipos. Contiene una buena jerarquía visual y es una portada que llama la atención de los usuarios.

## Material: Video Sección: Internos



Figura no. 46: 2do boceto inserto audiovisual fundamentación, elaboración propia.

### Propuesta B

Se seleccionó esta propuesta para el desarrollo de video en base a los criterios evaluados, ya que se considera adecuada la distribución de los elementos que permitirán al usuario a mantenerse enfocados con el contenido, contiene una jerarquía visual atractiva porque se enfoca más en las ilustraciones y de esta forma tenga un mejor impacto visual y sea fácil de comprender el tema.

## Material: Juego educativo

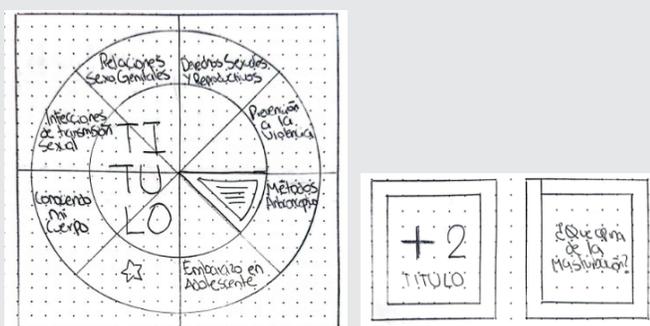


Figura no. 47: 1er boceto juego educativo fundamentación, elaboración propia.

### Propuesta A

Se seleccionó esta propuesta ya que cumple con el concepto creativo, la jerarquía es legible para los usuarios, el tablero tiene un mayor impacto visual a diferencia de las otras propuestas, también las tarjetas son fáciles de comprender y así mismo cumple con los criterios evaluados.

## Material: Ilustraciones para materiales

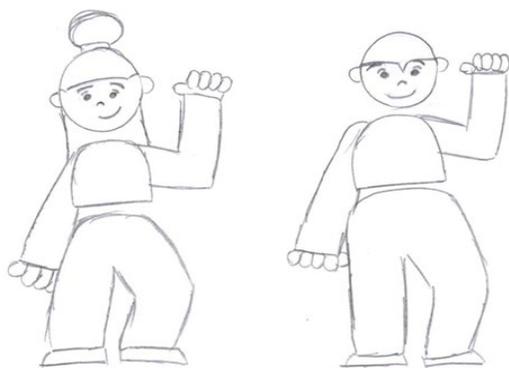
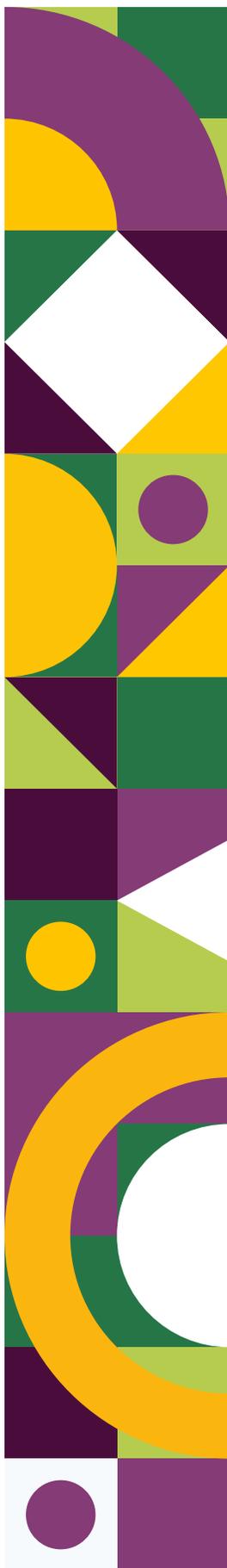


Figura no. 48: 3er boceto de personajes fundamentación, elaboración propia.

### Propuesta C

Se seleccionó esta propuesta de bocetaje ya que según los criterios evaluados que aplican, representan el concepto creativo, las ilustraciones tienen un buen impacto visual para jóvenes y adolescentes por lo que pueden tener una conexión con el usuario, por ser más abstractos es fácil de explicar el tema y de esta forma sentirse cómodos y seguros.





**M-03**

CAPÍTULO

**6**

## **PRODUCCIÓN GRÁFICA**

A continuación, se presentan las piezas finales fundamentadas.

- 
- Nivel de Producción Gráfica 2
  - Nivel de Producción Gráfica 3
  - Propuesta Gráfica Final fundamentada
  - Vista Preliminar de la Pieza Gráfica
  - Lineamientos para la puesta en práctica
  - Honorarios

# NIVEL DE PRODUCCIÓN GRÁFICA 2



Figura no. 49: Versión 1 segundo nivel de bocetaje portada, elaboración propia.



Figura no. 50: Versión 2 segundo nivel de bocetaje portada, elaboración propia.

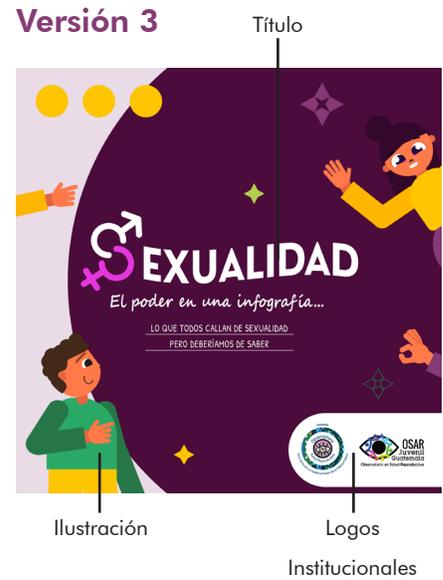


Figura no. 51: Versión 3 segundo nivel de bocetaje portada, elaboración propia.

## Material: Guía Sección: portada

### Fundamentación

Las piezas representan una composición colorida que llame la atención del usuario, así mismo, se hace una tipografía que sea atractiva, resaltando la importancia del tema. Los textos se encuentran al centro de la composición resaltando el color para que contenga una mejor legibilidad y lectura del texto.

Las ilustraciones se colocan en ambos extremos para tener una mejor compensación visual y que representen al grupo objetivo para el que esta realizado el material.

Los logotipos se encuentran del lado inferior izquierdo para representar la institución.

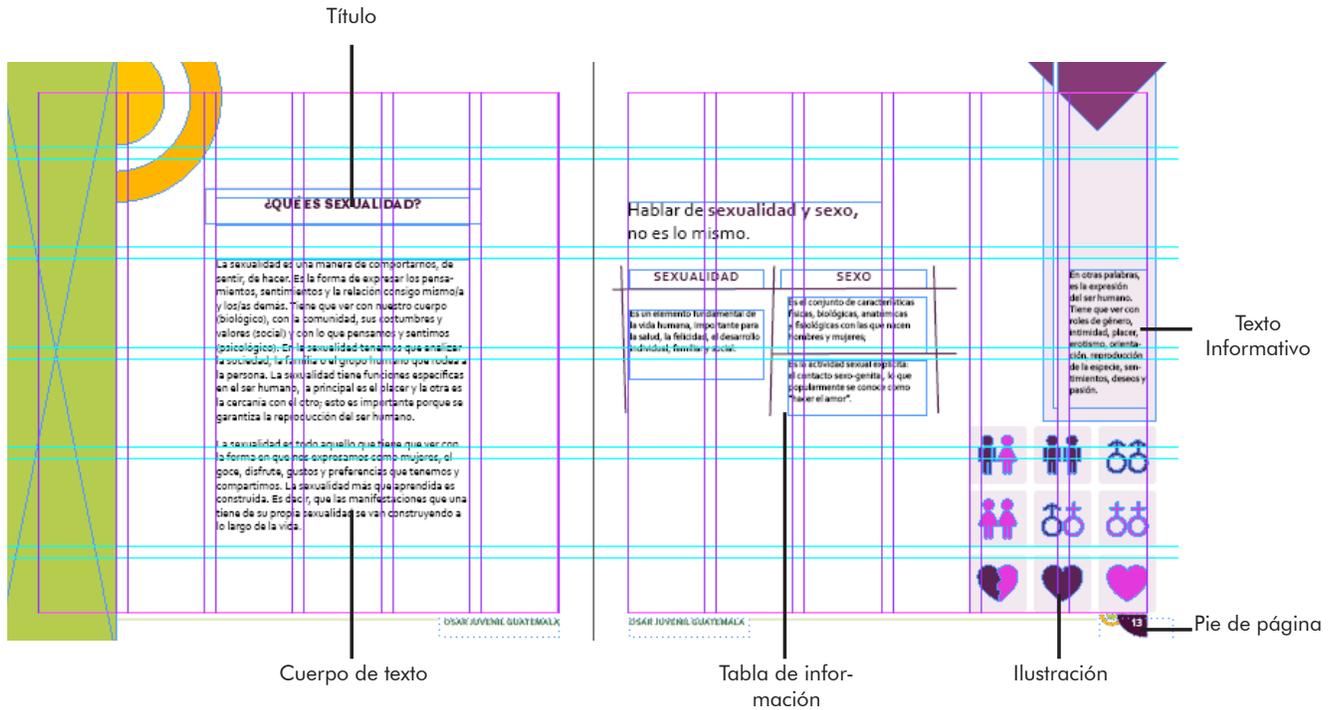


Figura no. 52: Segundo nivel de bocetaje interno guía, elaboración propia.

**Material: Guía** **Fundamentación**  
**Sección: Páginas**  
**internas**

La pieza se realiza con una retícula modular dividida en 6 columnas cada pagina para su mejor distribución, así mismo se utiliza de 2 a 3 columnas para la distribución del cuerpo de texto para que tenga una mayor legibilidad y sea fácil de comprender para el lector.

En cada tema se representa una ilustración o un texto informativo para enfatizar cada sección y pueda reflejar mejor el tema sin perder la atención de los usuarios.



Figura no. 53: Segundo nivel de bocetaje portada de audiovisual, elaboración propia.

**Material: Vídeo** **Fundamentación**  
**Sección: Portada**

Para la portada del vídeo se resalto el tema de Sexualidad, junto con un subtítulo para enfatizar el concepto creativo y así darle valor al tema.

Se representa la información en el centro para obtener una mayor legibilidad, se incorporan elementos que concluye y apoya al tema descrito.



Figura no. 54: Segundo nivel de bocetaje inserto de audiovisual, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Contenido principal**

**Fundamentación**

En el vídeo se utilizará una voz de fondo con la información importante sobre el tema, en cada diapositiva se representará de forma gráfica el tema en el centro, así como ilustraciones o apoyo visual que aportará al lector una mayor comprensión y de esta forma pueda recibir toda la información y que esta sea fácil de comprender.

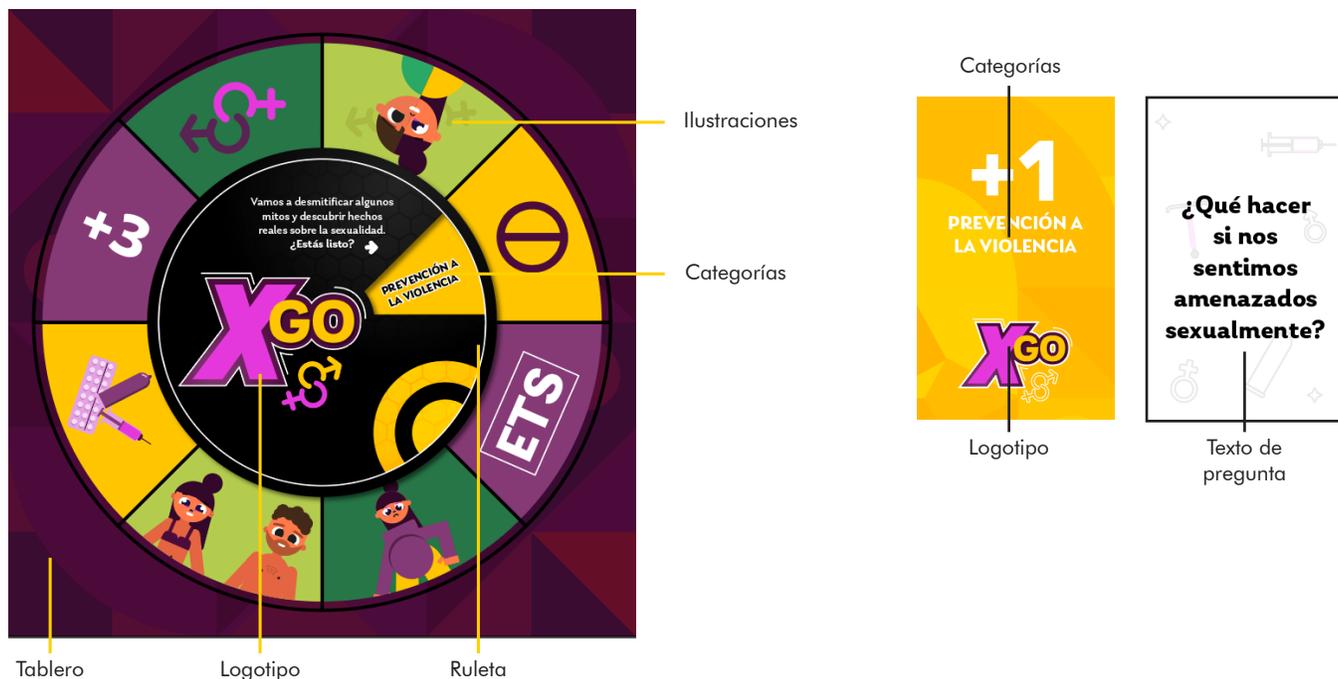


Figura no. 55: Segundo nivel de bocetaje portada juego educativo, elaboración propia.

**Material: Juego** **Fundamentación**  
**Sección: Contenido**

Las piezas se digitalizaron en base a los bocetos realizados, así mismo cumpliendo con los requerimientos para una mejor comprensión del juego. En el tablero se coloca una base como soporte, junto con la información de categorías que incluye el juego.

En la ruleta se coloca el título del juego e información que resalta la importancia del tema, esta girará hasta coincidir con la categoría que le tocará al jugador, para luego tomar una carta y responder lo que se le pregunta en la carta.



Figura no. 56: Segundo nivel de bocetaje personajes, elaboración propia.

## Material: Personajes **Fundamentación**

Conforme al análisis del grupo objetivo se digitalizaron las ilustraciones con un estilo *flat design*, el cual es amigable con el grupo objetivo y puedan sentirse cómodos y representados con las figuras. También se busca reflejar una simplicidad de cada significado para que sea comprendido con mayor facilidad.

## Descripción de Validación

La validación para expertos de Diseño gráfico se realizó en 2 fases. La primera fase se realizó con una presentación de las piezas de diseño gráfico para invitados profesionales y docentes como parte de una *Master Feedback* organizada por la escuela de Diseño Gráfico Usac. La segunda fase se realiza con expertos de diseño gráfico por medio de encuestas realizadas de *google docs*.

### FASE 1

#### Técnica

Se realizó un grupo focal en el cual estaban presentes los involucrados y docentes, se presenta un vídeo con los aspectos generales de las piezas a diseñar, terminando así con los comentarios y sugerencias de cada uno de ellos.

---

#### Criterios de evaluación

- Contenido y mensaje de cada pieza
- Síntesis gráfica
- Ilustraciones
- Elementos de apoyo
- Aplicación en diferentes medios
- Interacción
- Calidad gráfica
- Creatividad y dinamismo.

---

#### Descripción del proceso

A partir del desarrollo de un grupo focal, que se llevó a cabo con los 5 profesionales, se presenta un video elaborado con los aspectos generales de 3 minutos, mencionando descripción de proyecto, *insight*, concepto creativo, premisas y piezas de diseño gráfico (*mockups*).

Posterior a ello cada experto expone aspectos sobresalientes de cada pieza diseñada, y aspectos a mejorar.

#### Muestra

Los evaluadores seleccionados fueron:

- 3 diseñadores gráficos
- 2 catedráticos de diseño gráfico

##### 1. Pablo Villalobos

Licenciado en Diseño Gráfico  
Con experiencia en el desarrollo de materiales gráficos interactivos, diseño editorial, motion graphics y ideografía para redes sociales.

---

##### 2. Nestor Torres

Executive MBA en Técnicas Avanzadas de Gestión y Decisión Política, Maestro en Mercadeo y Licenciado en Diseño Gráfico.

---

##### 3. Karla Flores

Licenciada en Diseño Gráfico  
Con experiencia en gestión de proyectos, gestión de tiempo y coordinación de equipos de trabajo. Participando en proyectos de diseño de maquetación y producción de contenido audiovisual.

---

##### 4. Anggely Enríquez

Licenciada en Diseño Gráfico  
Asesora de Proyecto de Graduación.

---

##### 5. Carolina Aguilar

Licenciada en Diseño Gráfico  
Supervisora de EPS

## FASE 2

### Técnica

Se realizaron encuestas por medio de Google Forms, presentando primero las piezas a diseñar con una introducción del proyecto.

---

### Criterios de evaluación

- El *insight* y concepto creativo son evidentes en las piezas gráficas
- Jerarquía y peso visual
- Estética
- Composición visual
- Impacto visual
- Criterios de comunicación visual
- Semiología del color
- Legibilidad y lectura
- Las ilustraciones son acordes al grupo objetivo

---

### Descripción del proceso

Se comparte un *link* con una encuesta realizada en Google Forms. Al inicio del cuestionario se presenta el proyecto, *insight*, concepto creativo, piezas a diseñar, después un cuestionario con los aspectos a evaluar para que cada experto calificara según su conocimiento.

### Muestra

4 diseñadores gráficos, con edad promedio de 29 años, con especialización en diseño editorial, *marketing manager*, modelado 3D.

Los evaluadores son:

1. Doris Miranda

Licenciado en Diseño Gráfico

---

2. Dayrin Aragón

Licda. En Diseño Gráfico, especializada en *marketing key account manager*.

---

3. Allan

Diseñador gráfico especializado en modelado y escultura 3D.

---

4. Valery Muñoz

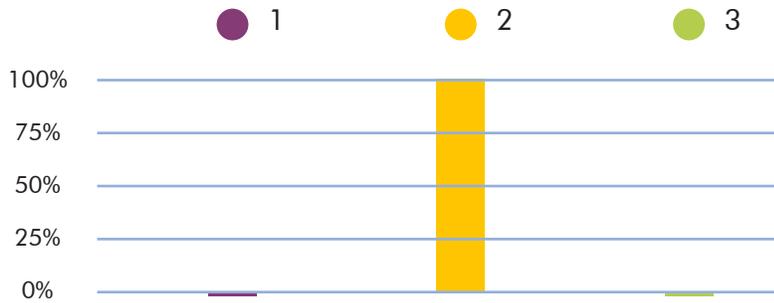
Diseñadora *gráfica-content manager*.

---

### Descripción de Validación

En función de los aspectos evaluados.

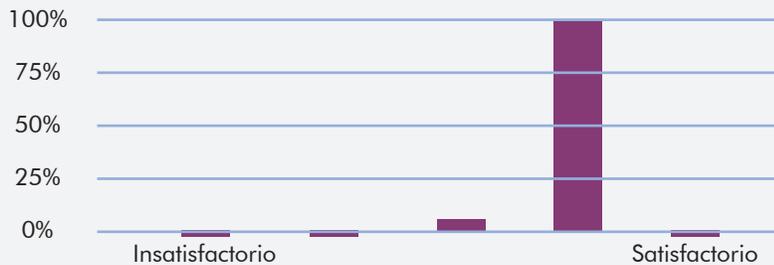
Indique cual de las portadas contienen una mejor semiología del color.



#### Análisis de los resultados:

El 100% de los profesionales seleccionaron que la pieza no. 2 contiene una mejor semiología del color.

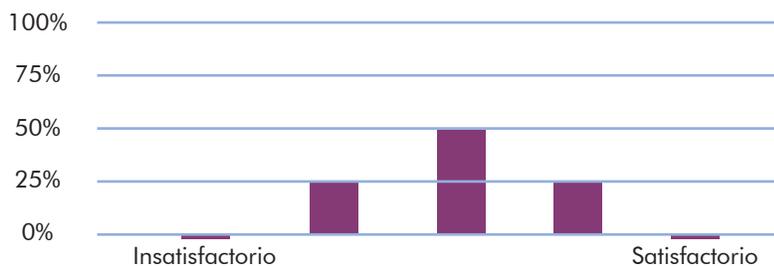
Indique en la siguiente escala: ¿La portada tiene relación con el tema de la investigación? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



#### Análisis de los resultados:

El 75% de los profesionales indican que la portada si tiene relación con el tema de investigación, pero se puede mejorar.

Indique en la siguiente escala : ¿El titular tiene una buena técnica y jerarquía visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



#### Análisis de los resultados:

El 50% de los profesionales indican que el titular tiene buena técnica y jerarquía visual en un nivel medio, el 25% en un nivel 2 y el otro 25% en un nivel 4.

¿En el titular, considera cambios para que contenga una buena técnica o jerarquía visual?

- ▶ Recomendable mantener dos tipografías y jugar con la familia tipográfica de cada una.
- ▶ Experimentar en la intersección que forma la S, subiendo un poco el símbolo masculino podría ayudar visualmente a que se aprecie de mejor forma la S.
- ▶ Considero que sería bueno juntar un poco más los iconos para que la S se marque mejor ya que al inicio cuesta un poco leerlo. Adicional a ello me genera un poco de duda: Si el concepto "es el poder de lo desconocido" ¿cómo involucramos la palabra infografía en ello o porque motivo? Personalmente me genera un poquito de duda ya que básicamente es el nombre del material en si y no del contenido a abordar. Por otra parte siento que las dos tipografías secundarias no combinan mucho entre ellas ya que pasamos de una Sans serif bold mayúscula a una caligráfica en minúsculas y luego la última que es un poco más finita nuevamente en mayúsculas, si la vemos en un material impreso al ser muy delgada puede que cueste leerse o verse, quizá sería bueno probar con alguna variación de la fuente principal en lugar de la caligráfica y en la última una tipografía que tenga minúsculas.
- ▶ Reducir las tipografías a 2 máximo, evaluar la redacción del texto.

### Análisis de los resultados:

En respuestas cualitativas se encuentra que el titular del proyecto puede generar una mejor jerarquía visual si se realizan cambios en el icono de la "S" y utilizar solamente 2 familias tipográficas.

Indique en la siguiente escala: ¿La diagramación de las páginas internas contienen una buena composición visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



### Análisis de los resultados:

El 50% de los profesionales indican que la diagramación de las páginas internas contienen una buena composición visual en un nivel 4 y el otro 50% en un nivel 5.

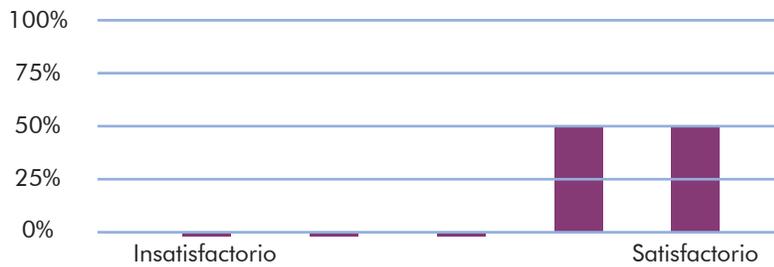
¿En la diagramación de las páginas internas, considera cambios para mejorar la composición visual?

- ▶ Todo bien.
- ▶ Justificar los textos y cuidar que los párrafos no finalicen con una sola palabra en la última línea.
- ▶ Más que todo revisar signos de puntuación y ortografía ya que en el apartado donde dice "su importancia" en el párrafo que sigue inicia en minúscula y así mismo sugeriría utilizar el mismo espacio entre títulos y texto de contenido, ya que en el apartado donde dice "Eis" su definición está casi pegada al título mientras que si miramos los siguientes tienen un espacio más prudente entre títulos y contenido.
- ▶ Si se trata de una infografía colocar más imágenes que representen el texto y que apoyen visualmente la información. Los espacios en blanco ayudan mucho a no verse saturada la información y de apoyo visual en el texto izquierdo funcionaría un título si remarco y una letra capital que vaya con la el diseño del material.

### Análisis de los resultados:

En respuestas cualitativas se encuentra que la diagramación puede mejorar su composición visual si se justifica los textos, cuidando que las últimas palabras no sean cortas y revisar signos de puntuación, respetando los espacios en títulos y textos.

Indique en la siguiente escala: ¿La siguiente composición es adecuada para portada de un video? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 50% de los profesionales indican que la composición es adecuada para portada de un vídeo en un nivel 4 y el otro 50% en un nivel 5.

Indique en la siguiente escala: ¿El tablero del juego contiene una buena jerarquía y peso visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 50% de los profesionales indican que el tablero del juego contiene una buena jerarquía visual y peso visual en un nivel 4 y el otro 50% en un nivel 5.

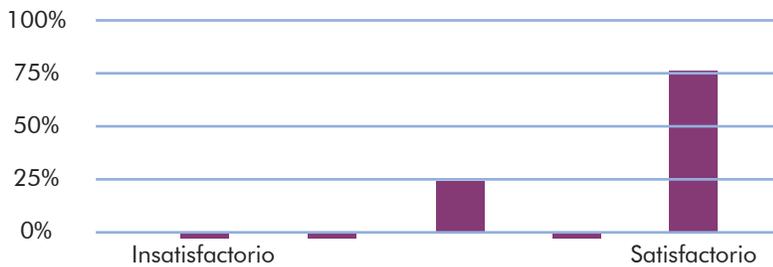
¿En el tablero del juego educativo, considera cambios para mejorar la jerarquía y peso visual?

- Tiene buena composición visual.
- Verificar que el tono magenta utilizado pueda ser impreso.
- Me gusta bastante la manera en la que está diseñada, únicamente movería algunos colores para evitar que el texto quede sobre el fondo amarillo ya que puede ser poco ilegible a la vista, de igual manera donde se encuentran los signos de masculino y femenino considero que ese tono como fucsia pudiera verse muy fuerte sobre el fondo, quizá se le podría bajar ligeramente el tono.
- Me gusta mucho el nombre, creo que quedaría mejor el texto descriptivo en la parte inferior para seguir jerarquía y tal vez que vaya en solo dos líneas de ser posible, las ilustraciones son llamativas.

**Análisis de los resultados:**

En respuestas cualitativas se encuentra que se pueden realizar cambios en los tonos para mejorar la calidad de impresión y cambiar algunos elementos para que tenga una mejor jerarquía visual.

Indique en la siguiente escala: ¿Las cartas del juego contienen una buena composición visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



### Análisis de los resultados:

El 75% indica que las cartas del juego contienen una buena composición visual de forma satisfactoria, el 25% indica que en un nivel 3.

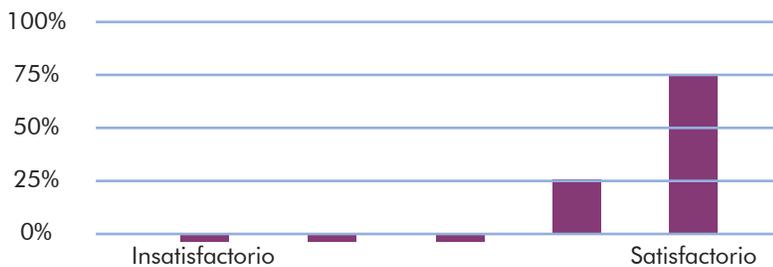
¿En las cartas de juego, considera cambios para mejorar la composición visual?

- ▶ Todo bien.
- ▶ El texto blanco sobre las cartas amarillas no es legible, considerar utilizar morado o una tonalidad oscura de café.
- ▶ Me gustan mucho considero que tienen muy buen peso visual y son bastante dinámicas, únicamente cuidaría el uso de textos blancos sobre fondos amarillos, quizás se pudiera agregar un poco de sombra paralela para resaltarlo un poco y que no se pierda al momento de imprimir.
- ▶ La composición funciona, es fácil de comprender la dinámica y los colores son llamativos para los jóvenes.

### Análisis de los resultados:

En respuestas cualitativas se encuentra que la composición visual de las cartas del juego es satisfactorio, solo se deben de realizar cambios en los tonos amarillos para resaltar los elementos.

Indique en la siguiente escala: ¿Las ilustraciones en estilo *flat design*, son acordes al grupo objetivo? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



### Análisis de los resultados:

El 75% indica que las ilustraciones son acordes al grupo objetivo de forma satisfactoria, el 25% indica que en un nivel 4.

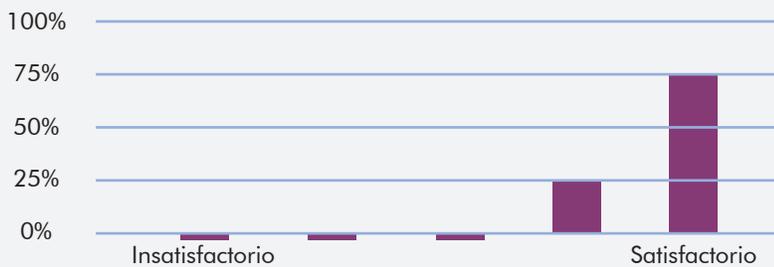
¿En las ilustraciones, considera cambios para que sean acordes al grupo objetivo?

- ▶ Mantener la misma línea, en unos está separado y en otros no a menos que tenga un significado.
- ▶ Verificar la orientación de las manos.
- ▶ Son acordes únicamente que en OSAR se trabaja mucho con lo que es la pertinencia cultural, entonces considero que sería bueno involucrar una que otra variación donde exista un personaje con traje típico, o bien crear un tercer personaje que aparezca en algunas partes para hacerlo un poco más pertinente.
- ▶ Tal vez en la parte en que las líneas convergen darles un poco de curva muy sutil para que se vea amigable y transmitan seguridad, las líneas curvas subconscientemente dan esa sensación.

**Análisis de los resultados:**

En respuestas cualitativas se encuentra que deben hacerse cambios sutiles en las ilustraciones para que sea más amigable al grupo objetivo y transmitan seguridad.

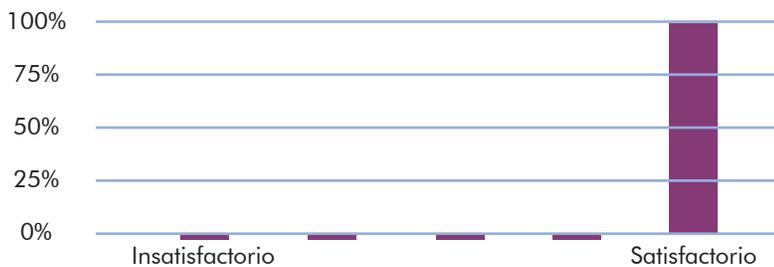
Indique en la siguiente escala: ¿Considera adecuada las ilustraciones para el mensaje que se desea comunicar? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 75% indica que las ilustraciones son adecuadas para el mensaje que se desea comunicar de forma satisfactoria, el 25% indica que en un nivel 4.

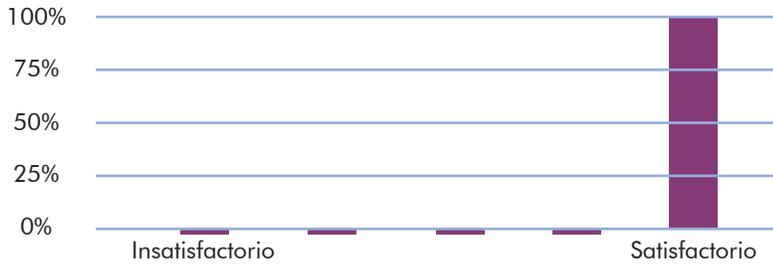
Indique en la siguiente escala: ¿Consideras legible los textos? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 100% indica que los textos son legibles de forma satisfactoria.

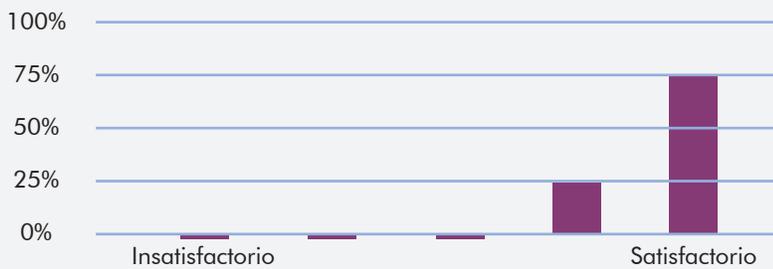
Indique en la siguiente escala: ¿Considera adecuada la relación de colores en cada pieza para llamar la atención? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



### Análisis de los resultados:

El 100% indica que la relación de colores en cada pieza para llamar la atención del grupo objetivo es de forma satisfactoria.

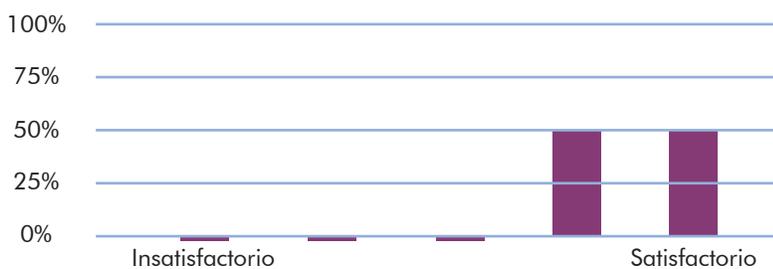
La problemática, solución, *insight* y concepto creativo ¿Se relacionan entre sí?



### Análisis de los resultados:

El 75% indica que la problemática, solución, *insight* y concepto creativo se relacionan entre sí de forma satisfactoria, el 25% indica que en un nivel 4.

¿El *insight* y concepto creativo son evidentes en las piezas gráficas?



### Análisis de los resultados:

El 50% indica que el *insight* y concepto creativo son evidentes en las piezas gráficas de forma satisfactoria, el otro 50% indica que en un nivel 4.

Figura no. 57 a 75: Resultados de validación con expertos, elaboración propia.

### Observaciones adicionales:

En las respuestas del foro, los profesionales indicaron cambios a realizar para mejorar cada pieza de diseño gráfico en las siguientes categorías:

#### Guía pedagógica

Fundamentar los elementos de apoyo visual en el proyecto de graduación.

#### Video pedagógico

Se indicó que en la portada del vídeo se quitaran los elementos de métodos anticonceptivos y se agregaran los elementos de apoyo visual como está en la guía.

#### Juego educativo

Se indicó que se tomara en cuenta que el fondo del tablero tiene una tonalidad fuerte, modificar para que a la hora de reproducción no afecte.

## Descripción y Fundamentación de la decisión final

A continuación se describen los cambios a realizar en cada pieza según los resultados de la validación con los profesionales del diseño gráfico.

### Material: Guía Sección: portada

#### Cambios a realizar:

Mejorar la composición visual del titular, tener en cuenta usar solamente 2 familias tipográficas.

Fundamentar los elementos de apoyo visual.



Figura no. 76: Fundamentación, portada, elaboración propia.

### Material: Guía Sección: Páginas internas

#### Cambios a realizar:

Justificar el texto en todo el documento.

Cuidar los signos de puntuación como mayúsculas, comas, puntos.

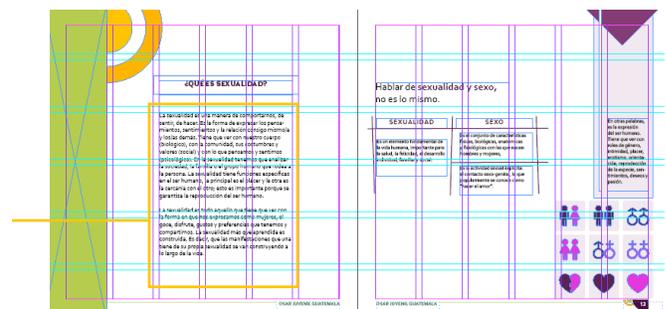


Figura no. 77: Fundamentación, internos, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Portada**

**Cambios a realizar:**

Cambiar los elementos de métodos anticonceptivos por los íconos de apoyo visual.

Agregar logotipos de la Institución.



Figura no. 78: Fundamentación, portada vídeo, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Contenido principal**

**Cambios a realizar:**

Según la evaluación con profesionales, no se realizan cambios en el contenido principal del vídeo.



Figura no. 79: Fundamentación, contenido principal de vídeo, elaboración propia.

**Material: Guía**  
**Sección: Páginas**  
**internas**

**Cambios a realizar:**

Modificar el tono del fondo del tablero por una tonalidad clara.



Modificar el tono de las letras blancas para que sean legibles a la hora de leer con un sombreado.

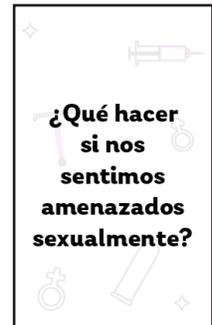


Figura no. 80: Fundamentación, juego, elaboración propia.

**Material: Personajes**

**Cambios a realizar:**

Agregar cuellos y unir cuerpos para representar mejor a los personajes.

Agregar líneas más curvas para que se veas amigable y transmita seguridad.



Figura no. 81: Fundamentación, personajes, elaboración propia.

# NIVEL DE PRODUCCIÓN GRÁFICA 3

A continuación se presentan las piezas gráficas con los cambios realizados después de la evaluación con profesionales de diseño gráfico.



Figura no. 82: Tercer nivel de bocetaje, portada, elaboración propia.

**Material: Guía**  
**Sección: portada**

## Cambios realizados

Según los resultados de la evaluación con profesionales, se modificó el titular para obtener una mejor jerarquía visual.

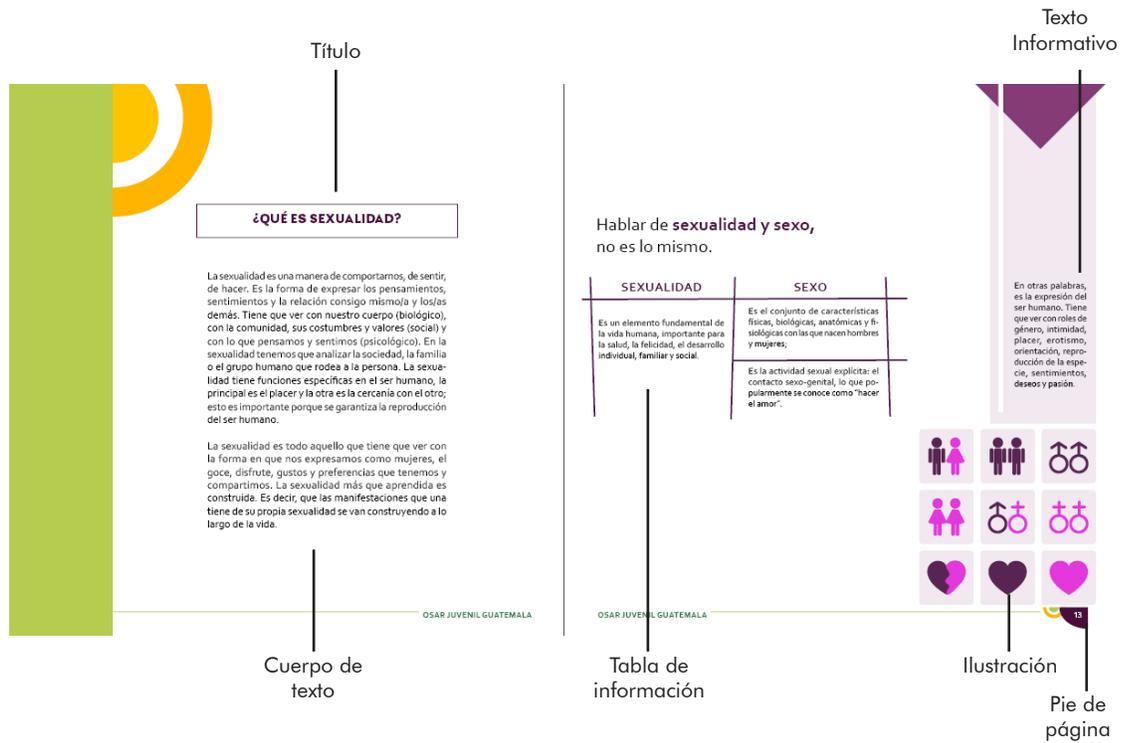


Figura no. 84: Tercer nivel de bocetaje, internos, elaboración propia.

**Material: Guía**  
**Sección: Páginas**  
**internas**

**Cambios realizados**

Según los resultados de la evaluación con profesionales, se justificaron los cuerpos de texto para mejorar la jerarquía visual.

Se revisaron los signos de puntuación.

También se modificó el numero de página por sugerencia de un profesional ya que tenía el mismo tamaño que el cuerpo de texto.



Figura no. 85: Tercer nivel de bocetaje, portada video, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Portada**

**Cambios realizados**

Según los resultados de la evaluación con profesionales, se modificó el titular para tener una mejor jerarquía visual.

También se modificaron los elementos de apoyo visual para llevar la misma línea gráfica.



Figura no. 86: Tercer nivel de bocetaje, Contenido principal de vídeo, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Contenido principal**

**Cambios realizados**

En las diapositivas para el vídeo pedagógico no se realizaron cambios ya que cumple con los objetivos evaluados.

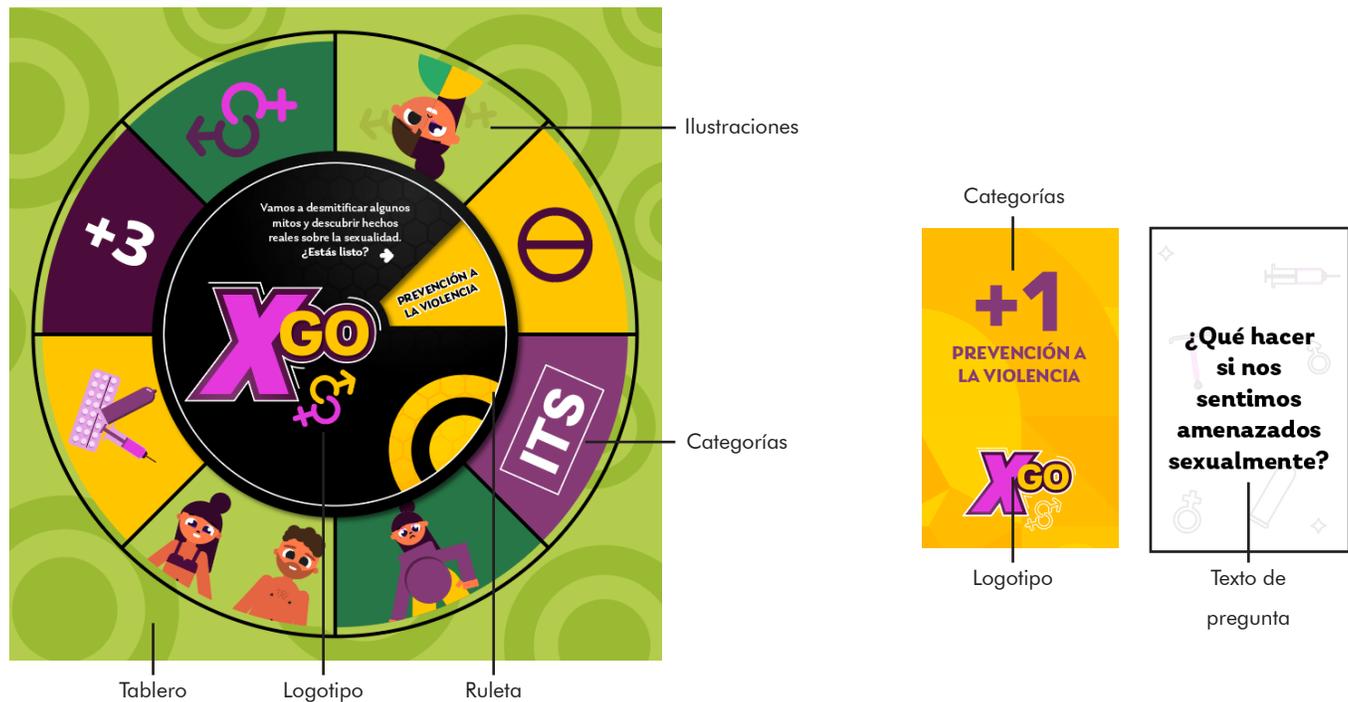


Figura no. 87: Tercer nivel de bocetaje, juego educativo, elaboración propia.

**Material: Juego**  
**Sección: Contenido**

**Cambios realizados**

Según los resultados de la evaluación con profesionales, se modificó el color del tablero para que fuera más fácil su reproducción a la hora de imprimir y que este no tuviera problemas con la tonalidad.

También se modificaron los textos en las cartas amarillas para que sea visible el texto y fácil de leer.



Figura no. 88: Tercer nivel de bocetaje, personajes, elaboración propia.

## Material: Personajes **Cambios realizados**

Según los resultados de la evaluación con profesionales, se unificaron las ilustraciones agregando cuellos y uniendo cuerpos, también se modificó el calzado para que se vean más reales, junto con las manos, de esta forma sean amigables y transmitan seguridad.



Elementos de apoyo visual

Figura no. 89: Tercer nivel de bocetaje, elementos de apoyo visual., elaboración propia.

#### Circunferencias

La circunferencia fue se abstraer del seno de una mujer en las ilustraciones realizadas, de una forma abstracta.



#### Estrella

Se relaciona con la energía y vitalidad, además vincula la idea de que hay un mundo de posibilidades para descubrir y explorar.



#### Círculos

Se abstraen de partes de los personajes como ojos y unión de articulaciones.



#### Cuadros y triángulos

Se abstraen de partes de las ilustraciones como brazos, piernas y cuello. El triángulo hace referencia a la mitad del cuadrado.



## Material: Elementos de apoyo visual

### Fundamentación

Cada elemento de la composición de figuras, tiene su significado por separado, pero, al implementarlo en el material de diseño en unión, no se quiere representar algún significado, ya que estos se utilizaran en todo el material como elementos de apoyo visual para generar un diseño interactivo y sea colorido para el grupo objetivo. Los comentarios de esta composición son positivos por lo que se implementara en cada piezas a diseñar.

### Cambios realizados

Según los resultados de la evaluación con profesionales, comentaron que estos elementos de apoyo visual sean fundamentados para completar de una forma efectiva el informe del proyecto de graduación.

## Descripción de Validaciones

Posterior a la evaluación con profesionales de diseño gráfico, e implementando los cambios sugeridos, se procede a la validación con cliente y grupo objetivo. Dividiéndose así en 2 fases:

### FASE 1: Evaluación para cliente

#### Técnica

Se realizan encuestas por medio de Google Forms, presentando primero una pequeña introducción del proyecto, procediendo así a una encuesta para evaluar las piezas con los cambios aplicados.

#### Criterios de evaluación

- Contenido y mensaje de cada pieza
- Ilustraciones
- Elementos de apoyo
- Aplicación en diferentes medios
- Interacción
- Calidad gráfica
- Creatividad y dinamismo.

#### Descripción del proceso

Se contacta a cada evaluador por medio de Whatsapp para solicitar su apoyo y aprobación de las piezas diseñadas para el proyecto.

Se comparte un *link* con una encuesta realizada en Google Forms. Al inicio del cuestionario se presenta el proyecto, *insight*, concepto creativo, piezas a diseñar, después un cuestionario con los aspectos a evaluar para que el cliente califique según su conocimiento.

#### Muestra

Los evaluadores seleccionados fueron 3 personas dentro de la Institución con un rango aproximado de 30 años de edad.

1. Sebastián Cabrera  
Coordinador Juvenil

2. Mirna Montenegro  
Tercer asesor / con puesto de:  
Directora de la Institución.  
Con una maestría en: Médica en  
Salud Pública en epidemiología.

3. Doris Miranda  
Diseñadora Gráfica de la  
Institución.

## FASE 2: Evaluación para grupo objetivo.

### Técnica

Se realizan encuestas por medio de Google Forms, presentando primero una pequeña introducción del proyecto, procediendo así a una encuesta para evaluar las piezas de diseño gráfico.

---

### Criterios de evaluación

- Comprensión e identificación  
Legibilidad de los materiales
- Las piezas llaman la atención
- Los colores son agradables
- Legibilidad y lectura
- Las ilustraciones son amigables para el tema

---

### Descripción del proceso

Se contacta a jóvenes y adolescentes que se encuentren dentro del rango de edad y características del grupo objetivo, o padres de familia para solicitar de su apoyo y aprobación.

Se comparte un *link* con una encuesta realizada en Google Forms. Al inicio del cuestionario se presenta el proyecto, una pequeña introducción del porque de la evaluación e indicaciones para realizar la encuesta. Posterior a esto se presentan las piezas diseñadas junto con un cuestionario con los aspectos a evaluar según su criterio.

### Muestra

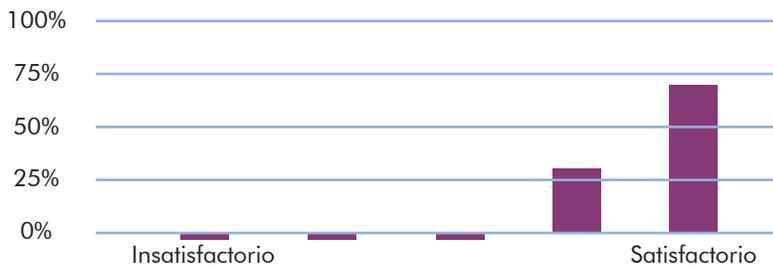
Se evaluaron a 12 jóvenes y adolescentes con un rango de edad de 14 a 25 años, residentes en la ciudad de Guatemala y también del departamento de Quetzaltenango.

La evaluación se realizo con jóvenes conocidos que pertenecen al grupo objetivo, también a jóvenes del departamento de Quetzaltenango, con el apoyo de la Institución.

## Resultados de Validación

### FASE 1: Evaluación para cliente

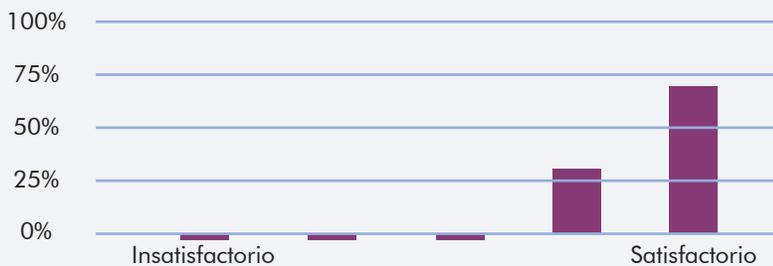
Indique en la siguiente escala: ¿La portada tiene relación con el tema de la investigación? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



#### Análisis de los resultados:

El 66% indica que la portada tiene relación con el tema de la investigación en un nivel satisfactorio, el otro 33% indica que tiene relación en un nivel 4.

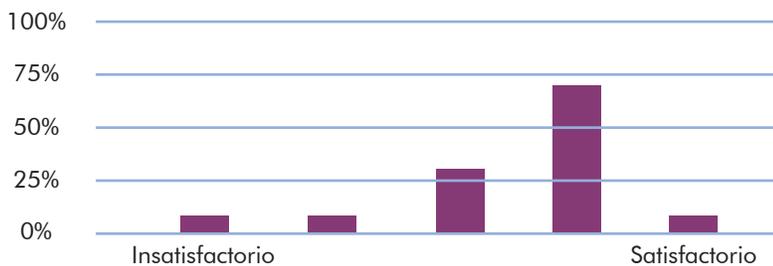
Indique en la siguiente escala: ¿El titular es atractivo para el tema? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



#### Análisis de los resultados:

El 66% indica que el titular es atractivo para el tema en un nivel satisfactorio, el otro 33% indica que en un nivel 4.

Indique en la siguiente escala: ¿La diagramación de las páginas internas contienen una buena composición visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



#### Análisis de los resultados:

El 66% indica que el titular es atractivo para el tema en un nivel 4, el otro 33% indica que en un nivel 3.

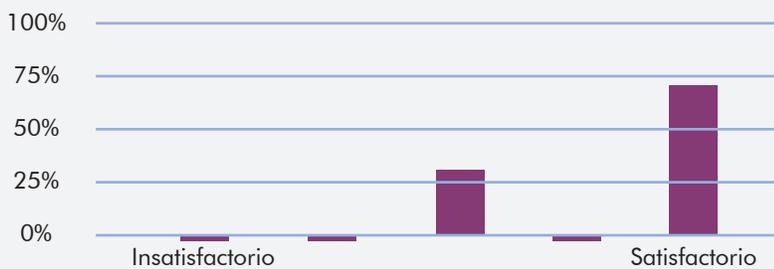
Indique en la siguiente escala: ¿La siguiente composición es adecuada para portada de un vídeo? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 66% indica que la composición es adecuada para portada de un vídeo en un nivel satisfactorio, el otro 33% indica que en un nivel 4.

Indique en la siguiente escala: ¿El tablero del juego contiene una buena composición de los elementos? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 66% indica que el tablero contiene una buena composición de los elementos en un nivel satisfactorio, el otro 33% indica que en un nivel 3.

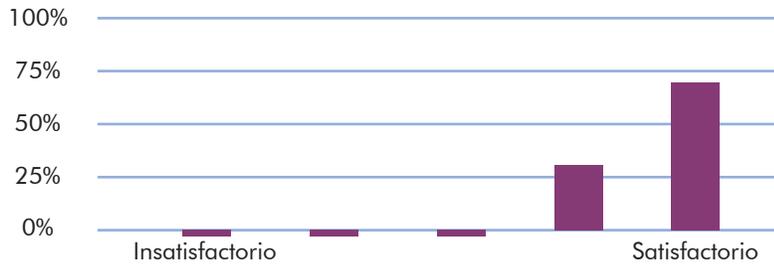
¿En el tablero del juego educativo, considera cambios para mejorar la composición visual?

- ▶ Me gustaría que algunas de las ilustraciones fuera de una chica indígena, para que más personas se sientan identificadas.
- ▶ Los mismos mencionados en la validación anterior ya que me parece esta es la misma imagen.

**Análisis de los resultados:**

El 66% indican que les gustaría agregar a un personaje con vestimenta indígena para que el grupo objetivo se sienta más identificado.

Indique en la siguiente escala: ¿Las cartas del juego contienen una buena composición visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 66% indica que las cartas contienen una buena composición visual en un nivel satisfactorio, el otro 33% indica que en un nivel 4.

¿En las cartas de juego, considera cambios para mejorar la composición visual?

No, me parece que están bastante bien estructuradas.

**Análisis de los resultados:**

El 100% indica que las cartas contienen una buena composición visual.

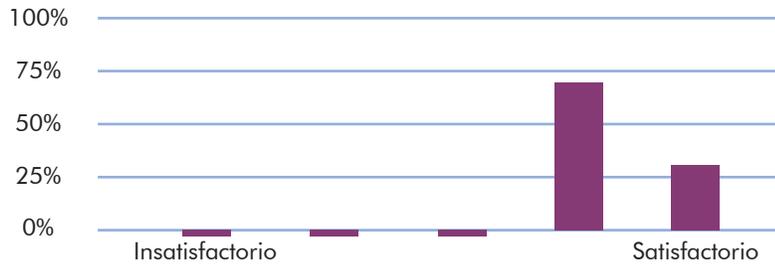
Indique en la siguiente escala: ¿Las ilustraciones son acordes al grupo objetivo? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 66% indica que las ilustraciones son acordes al grupo objetivo en un nivel 4, el otro 33% indica que son acordes en un nivel satisfactorio.

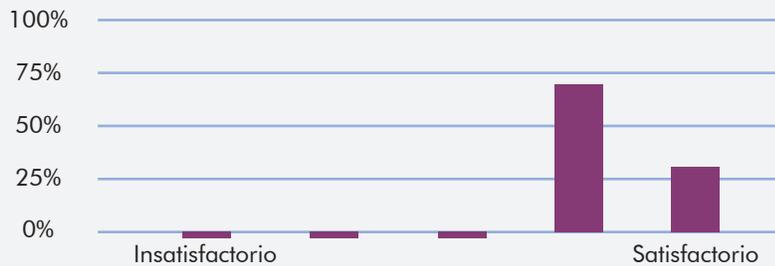
Indique en la siguiente escala: ¿Considera adecuada las ilustraciones para el mensaje que se desea comunicar? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 66% indica que las ilustraciones son adecuadas para el mensaje que se desea comunicar en un nivel 4, el otro 33% indica que son adecuadas en un nivel satisfactorio.

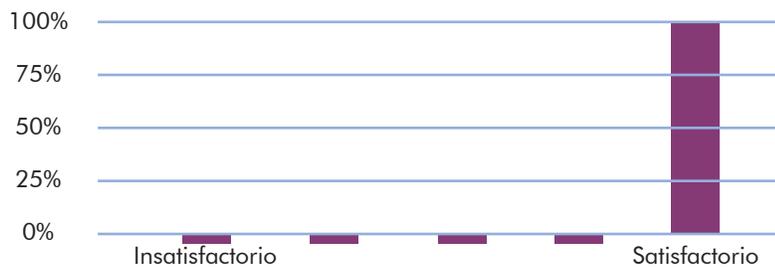
Indique en la siguiente escala: ¿Considera adecuada la relación de colores en cada pieza para llamar la atención? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 66% indica que la relación de colores es adecuada en un nivel 4, el otro 33% indica que tiene relación en un nivel satisfactorio.

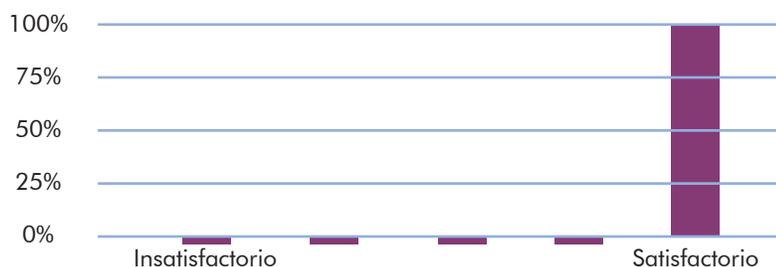
Indique en la siguiente escala: ¿Las aplicaciones de los diferentes medios cumple con el objetivo del proyecto? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



**Análisis de los resultados:**

El 100% indica que las aplicaciones de los medios cumplen con el objetivo del proyecto en un nivel satisfactorio.

Indique en la siguiente escala: ¿Los diseños son creativos y llaman la atención para el grupo objetivo? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio



### Análisis de los resultados:

El 100% indica que los diseños son creativos y llaman la atención en un nivel satisfactorio.

Indique si se tienen sugerencias o comentarios de las piezas diseñadas:

- Agregar el tema de pertinencia cultural (nuevo personaje indígena).

### Análisis de los resultados:

Agregar el tema de pertinencia cultura con un nuevo personaje indígena.

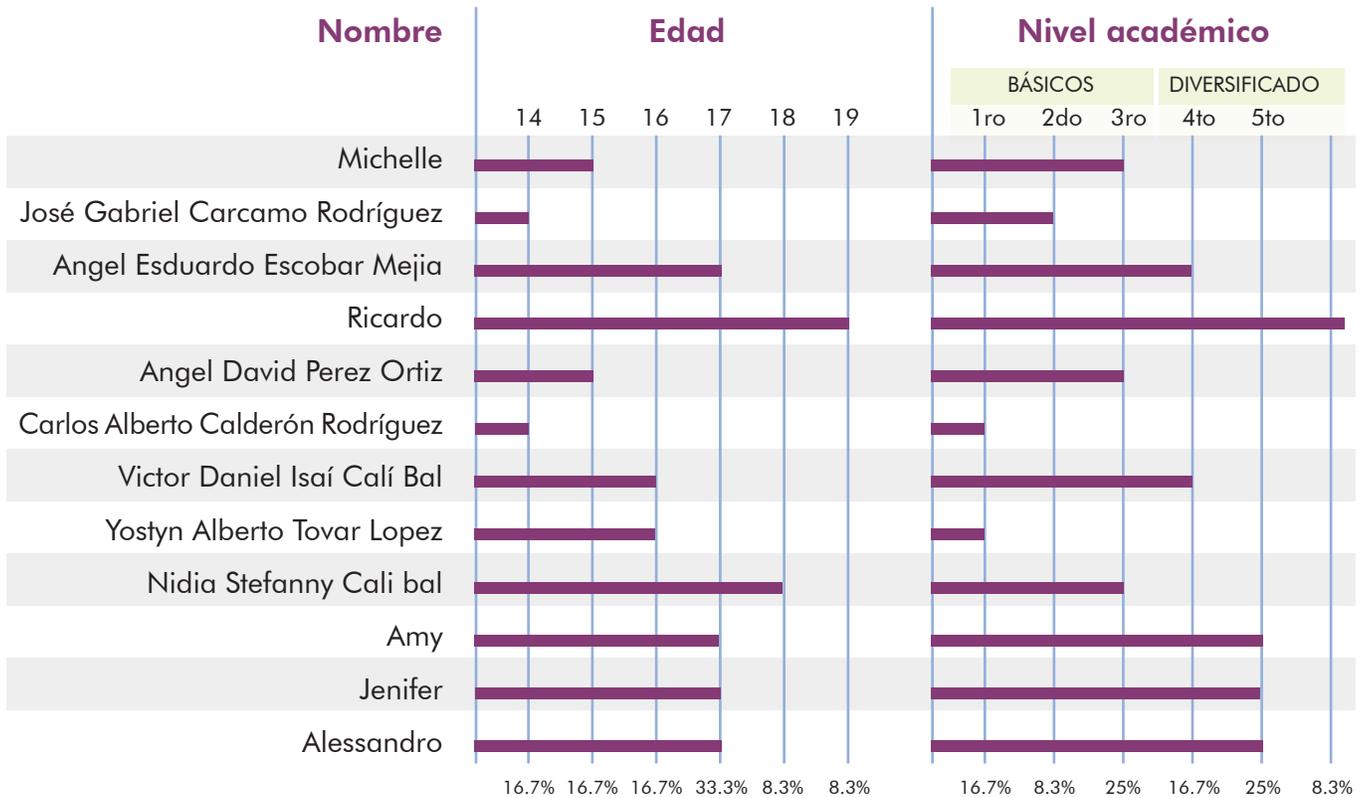
Figura no. 90 a 105: Resultados de validación con cliente, elaboración propia.

### Observaciones adicionales:

En una asesoría con la diseñadora de la Institución Osar Juvenil Guatemala, comento que se cambiara el texto después del título como una pequeña introducción al tema a abordar.

## FASE 2: Evaluación para grupo objetivo

Tabla no. 9: Resultados de evaluación datos del grupo objetivo, Proceso de Producción Gráfica.



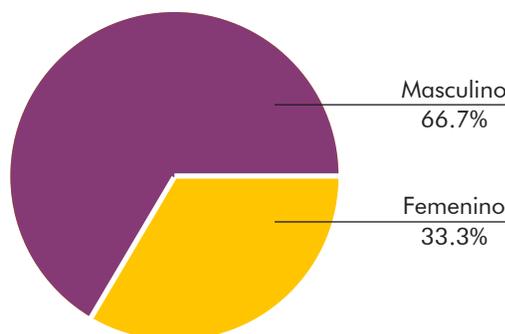
Elaboración propia.

### Análisis de los resultados:

El 33.3% indica que la edad de los jóvenes evaluados es de 17 años, el 16.7% indica que sus edades son de 14, 15 y 16 y el 8.3% indica que sus edades son 18 y 19.

El 25% indica que el nivel académico de los jóvenes evaluados pertenecen a 3ro básico y 5to diversificado, el 16.7% indica que pertenecen a 1ro básico y 4to diversificado y el 8.3% pertenecen a 2do básico e ingreso a universidad.

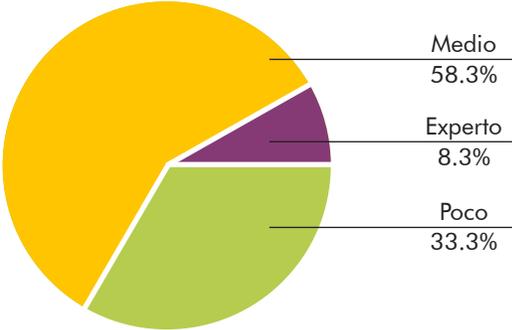
### Género



### Análisis de los resultados:

El 66% de los jóvenes evaluados perteneces al género masculino y el 33.3% pertenecen al género femenino.

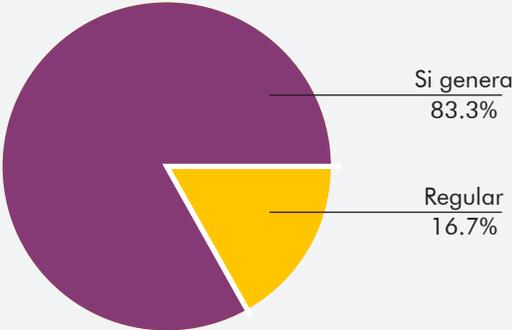
¿Sabes que es sexualidad?



**Análisis de los resultados:**

El 58.3% de los jóvenes evaluados indican que saben de sexualidad en un nivel medio, el 33.3% indica que saben poco.

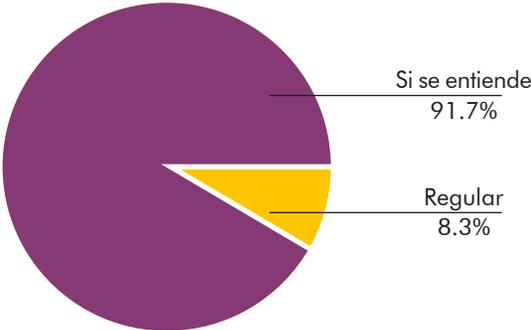
¿La composición genera interés?



**Análisis de los resultados:**

El 83.3% de los jóvenes evaluados indican que la composición si genera interés.

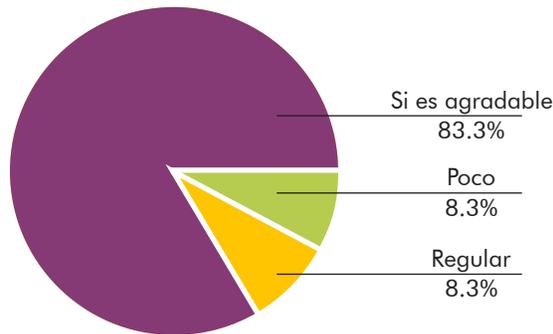
¿Se entiende el texto?



**Análisis de los resultados:**

El 91.7% de los jóvenes evaluados indican que si se entiende todo el texto.

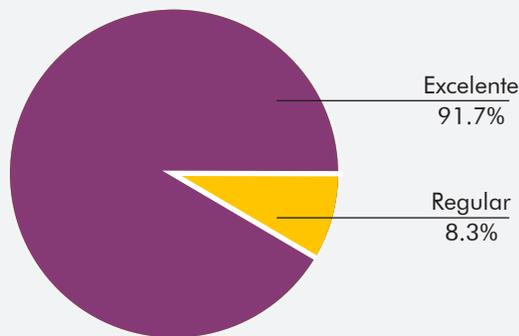
¿La composición es agradable?



**Análisis de los resultados:**

El 83.3% de los jóvenes evaluados indican que la composición si es visualmente agradable.

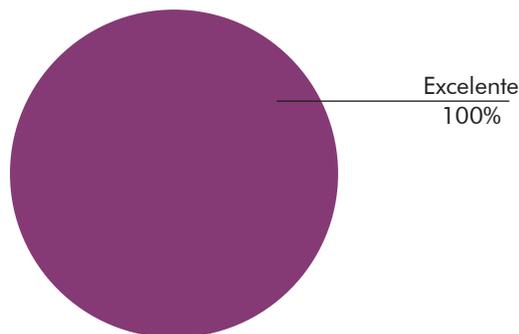
¿La composición del texto y elementos llama la atención?



**Análisis de los resultados:**

El 91.7% de los jóvenes evaluados indican que la composición del texto y elementos llama la atención.

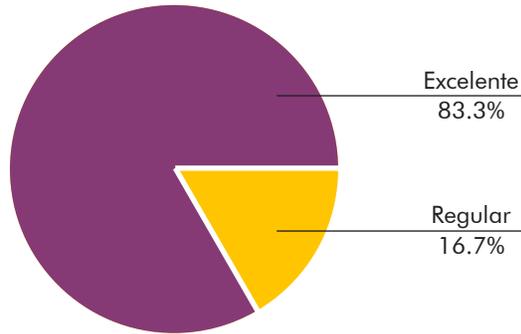
¿El tablero del juego llama la atención?



**Análisis de los resultados:**

El 100% de los jóvenes evaluados indican que el tablero del juego llama la atención.

En las cartas del juego ¿Se entienden todos los textos?



### Análisis de los resultados:

El 83.3% de los jóvenes evaluados indican que si se entienden todos los textos en las cartas del juego.

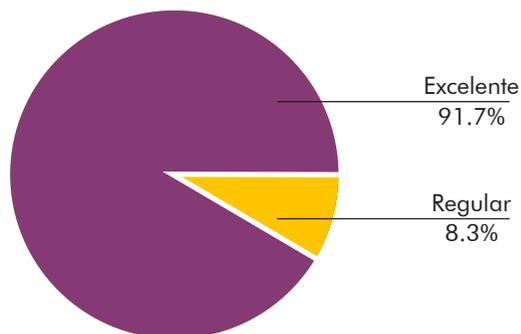
Si tu respuesta fue poco o regular, indica que texto no se entiende fácilmente

- Si
- La composición poco interés

### Análisis de los resultados:

Una persona indica que el texto tiene poco interés, pero si se entiende fácilmente.

¿Las ilustraciones son amigables para el tema?



### Análisis de los resultados:

El 91.7% de los jóvenes evaluados indican que las ilustraciones son amigables para el tema.

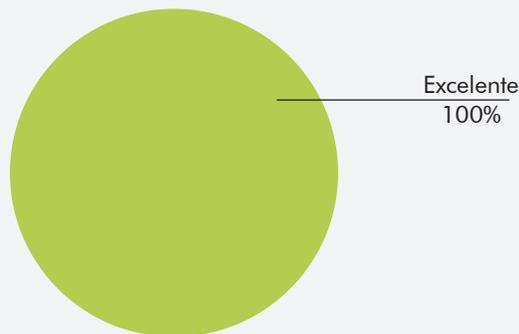
¿Podrías indicar como te parecen las ilustraciones?

- Me gustan
- Muy bonitas y se entienden
- Muy complejas y estéticas ambas cumplen con su función de representar a su género tienen colores vivos y fuertes por lo tanto lo hace llamativas las ilustraciones.
- Pueden ser más directas
- Son bonitas me gustan los colores
- Bonitas
- Me parecen muy bien caricaturizadas
- Me parecen muy bien.
- Llamativas e interpreta y complementa muy bien el texto "sexualidad"
- Perfectas
- Interesantes
- De acuerdo con el tema

### Análisis de los resultados:

Según las respuestas cualitativas que se obtuvieron, se evidencia que las ilustraciones son de acuerdo al grupo objetivo y son positivos los comentarios.

¿Los colores son agradables?



### Análisis de los resultados:

El 100% de los jóvenes evaluados indican que los colores son agradables para las piezas de diseño.

Indica que comentarios tienes sobre los materiales

- Me llama mucho la atención
- Me gusta mucho la ruleta y las ilustraciones están bonitas y se entiende
- Sería muy entretenido leerlos y interactuar con los juegos yo apoyo la sexualidad me gustaría que llegaría a muchas personas del mundo.
- Excelente, algunos pueden ser más directos o claros.
- Me gustan porque hay muchas cosas que no se y me gustaría aprender
- Si se entiende y me gusta el tablero
- Son llamativos a la vista, perfecto para la enseñanza sobre la educación sexual
- Los materiales están muy bonitos, bien explicados los colores están increíbles.
- Todo me parece claro y atractivo
- Son llamativos y generaron en mi pensamiento constructivos
- La paleta de colores y las entidades del tema son adecuados para el susodicho tema presentado.

Figura no. 106 a 119: Resultados de validación con grupo objetivo, elaboración propia.

### **Análisis de los resultados:**

Según las respuestas cualitativas que se obtuvieron, se evidencia que el proyecto llama la atención, cumple con los objetivos de concientizar a los jóvenes y adolescentes sobre el tema de sexualidad.

Además las piezas de diseño generan una unidad visual ya que cada material fue evaluado con un 90% de efectividad y se lleva la misma líneas gráfica.

# PROPUESTA GRÁFICA FINAL FUNDAMENTADA



Figura no. 120: Propuesta final, portada, elaboración propia

## Material: Guía Sección: portada

### Descripción y fundamentación

Según los resultados de validación con el grupo objetivo y la institución, se realizaron ajustes en el subtítulo para reforzar la idea central del contenido. se incorporó un personaje con traje típico para representar a comunidades indígenas, acorde al contexto de aldeas en Guatemala.

La propuesta visual responde al concepto “El poder de lo desconocido”, al invitar al lector a descubrir información esencial sobre su salud sexual. A través de una presentación amigable y estética, con tipografías claras y colores vibrantes, se busca despertar curiosidad, generar identificación y garantizar que el mensaje sea claro, confiable y accesible desde la portada.

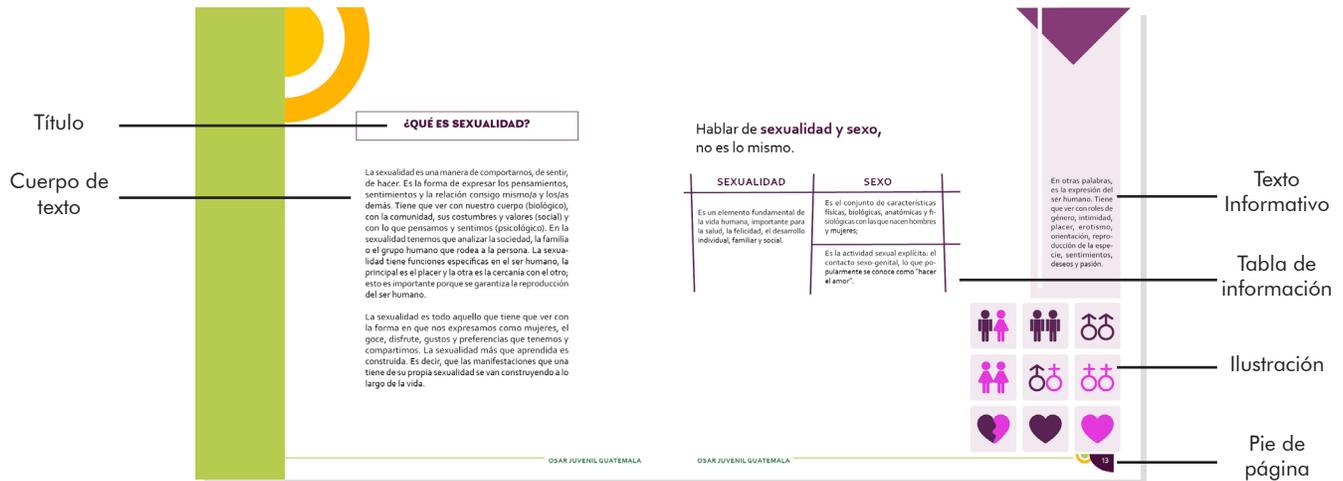


Figura no. 121: Propuesta final, internos, elaboración propia.

**Material: Guía**  
**Sección: Páginas internas**

**Descripción y fundamentación**

Según los resultados de la validación realizadas con las identidades de la Institución y el grupo objetivo, después de haber realizado los cambios sugeridos por los expertos de diseño gráfico, los comentarios de las páginas internas de la Guía fueron positivas, por lo que no se presento ningún cambio.

El formato es de 8.5x8.5" pulgadas, de esta forma pueda ser transportado con facilidad y comodidad del grupo objetivo, se utiliza una retícula modular para obtener un mejor orden a los contenidos brindados, conservando una mejor simetría en todos los elemento asegurando que toda la información tenga una consistencia visual y seas más fácil de leer y entender con los iconos o ilustraciones.



Figura no. 122: Propuesta final, portada audiovisual, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Portada**

**Descripción y fundamentación**

Según los resultados de la validación realizadas con las identidades de la Institución y el grupo objetivo, después de haber realizado los cambios sugeridos por los expertos de diseño gráfico, los comentarios de la portada para el vídeo fueron positivas, por lo que no se presento ningún cambio.

La composición tiene un formato vertical para obtener una mejor reproducción en todos los dispositivos, se utiliza una retícula modular construyendo la información en el centro de cada composición para conservar el formato en todo el material y sea fácil de visualizar.



Figura no. 123: Propuesta final, internos audiovisual, elaboración propia.

**Material: Vídeo**  
**Sección: Contenido principal**

**Descripción y fundamentación**

Según los resultados de la validación realizadas con las identidades de la Institución y el grupo objetivo, después de haber realizado los cambios sugeridos por los expertos de diseño gráfico, los comentarios del contenido principal del vídeo fueron positivas, por lo que no se presento ningún cambio.

Al igual que en la portada del vídeo, se respeta la composición visual con la reícula modular y la información en el centro.



Figura no. 124: Propuesta final, juego educativo, elaboración propia.

**Material: Juego**  
**Sección: Contenido**

**Descripción y fundamentación**

Según los resultados obtenidos en el proceso de validación con la institución y el grupo objetivo, se realizaron ajustes en las ilustraciones del juego, integrando un personaje con vestimenta indígena para lograr una mayor identificación cultural con los usuarios. Se destacó la importancia del tablero como pieza central del material, ya que permite una participación activa y dinámica durante el aprendizaje.

La propuesta responde al concepto creativo “El poder de lo desconocido”, invitando a explorar conocimientos esenciales a través de la interacción y el juego. Cada componente (ruleta, tarjetas, categorías e ilustraciones) fue diseñado bajo una estructura clara y visualmente ordenada, priorizando la comprensión y el descubrimiento como medios para fortalecer el aprendizaje.



Figura no. 125: Propuesta final, personajes, elaboración propia.

## Material: Personajes **Descripción y fundamentación**

Según los resultados obtenidos en la validación con la institución y el grupo objetivo, se realizaron ajustes clave en las ilustraciones de los personajes, incorporando personajes con vestimenta tradicional y elementos que representan la diversidad cultural de Guatemala, especialmente de aldeas y comunidades rurales. Buscando fomentar la identificación y cercanía con los usuarios.

Al visibilizar distintas identidades culturales y expresiones, se refuerza la idea de que conocer lo que antes era desconocido empodera a los jóvenes a tomar decisiones informadas sobre su salud sexual y reproductiva.

Las ilustraciones mantienen un estilo *flat design*, que permite una lectura limpia y amigable, proyectando confianza y seguridad. Se optó por un enfoque visual más realista y cercano, sin perder la simplicidad gráfica, con el fin de generar una conexión emocional positiva con los usuarios.



Figura no. 126: Propuesta final, elementos visual de apoyo, elaboración propia.

## Material: Elementos de apoyo visual

### Descripción y fundamentación

Durante la validación con la Institución y el grupo objetivo, estos elementos fueron agradables y funcionales, cumpliendo su propósito de acompañar y reforzar el contenido sin generar distracciones. Los colores y composiciones utilizados aportan dinamismo, coherencia visual y orden gráfico, manteniéndose dentro del estilo *flat* y favoreciendo la lectura limpia del material.

Debido a la aceptación positiva y al cumplimiento de los objetivos visuales planteados, no fue necesario realizar ajustes en esta sección.

# VISTA PRELIMINAR DE LA PIEZA GRÁFICA

## GUÍA PEDAGÓGICA

A continuación se presentan las piezas que serán parte de la guía pedagógica.



“ La sexualidad es una parte natural y hermosa de la vida humana. Aprender a comprenderla y disfrutarla de manera saludable es esencial para nuestro bienestar. ”

# SEXUALIDAD

EL CONDUCTO A TRAVÉS DE UNA GUÍA

¡Bienvenidos!

## DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS

¡Hola! Somos encantados de saludarte sobre el tema de salud sexual reproductiva.

Es un aspecto fundamental del bienestar general y el bienestar de la persona.

Incluir una variedad de temas relacionados con la sexualidad y la reproducción es la base de decisiones éticas de sobre este tema.

### ¿QUÉ ES SEXUALIDAD?

La sexualidad es una manera de comportarse, de sentir, de pensar. Es la forma de expresar los pensamientos, sentimientos y la relación consigo misma y los demás. Tiene que ver con nuestro cuerpo (biológico), con la comunidad, los valores y valores (cultural) y con lo que pensamos y sentimos (psicológico). En la sexualidad tenemos que analizar la sociedad, la familia y al grupo humano que rodea a la persona. La sexualidad tiene funciones específicas en el ser humano, la principal es el planear y controlar la vida sexual, entre ellas es importante porque se garantiza la reproducción del ser humano.

La sexualidad es todo aquello que tiene que ver con la forma en que nos expresamos como individuos, al goce, disfrute, gusto y preferencias que tenemos y compartimos. La sexualidad más que actividad es una conducta. Es decir, que las manifestaciones que una tiene de su propia sexualidad se van construyendo a lo largo de la vida.

### SEXUALIDAD Y SEXO

Es el conjunto de características físicas, biológicas, anatómicas y fisiológicas que determinan el sexo de una persona.

Es la actividad sexual que implica un contacto sexual-genital, lo que puede generar o no un embarazo.

En otras palabras, el sexo es biológico, la sexualidad es un fenómeno que involucra aspectos físicos, psicológicos, sociales, culturales, políticos, económicos, religiosos, morales, espirituales, éticos y políticos.

### ¿QUÉ ES SALUD SEXUAL?

Es el proceso continuo e integral de bienestar físico, psicológico y sociocultural relacionado con la sexualidad. Los tres aspectos deben integrarse por medio de prácticas empoderadoras y debida atención a la personalidad, la comunicación y el amor. No se trata solamente de ausencia de discriminación. Para que se logre una salud sexual, es necesario que los derechos sexuales de la persona se reconozcan y se garanticen y que exista la posibilidad de gozar de relaciones sexuales placenteras y seguras libres de coerción, discriminación y violencia.

Es la capacidad de mujeres y hombres de disfrutar, expresar y compartir su sexualidad, y así haciendo un manejo de infecciones de transmisión sexual, embarazo no deseado, violencia obligada o con violencia.

Es la vivencia de la sexualidad satisfactoria que envuelve y estimula la personalidad, la comunicación y el amor para sentirse placido o tener logros logros.

### Salud sexual es un estado de bienestar físico, emocional, mental y social.

Que sea libremente consentido.

Que sea armónico, libre y seguro.

Que sea libre de violencia y coacción.

Que sea libre de discriminación y violencia.

Ausencia de toda coacción, discriminación y violencia.

## CONTENIDO

- 8-95 Derechos Sexuales y Reproductivos
- 98-101 Embarazo en adolescentes
- 101-109 Métodos anticonceptivos
- 109-115 Prevención de la violencia
- 115-121 Conociendo mi cuerpo
- 121-127 Infecciones de Transmisión Sexual
- 127-133 Relaciones Sexuales

## Derechos Sexuales y Reproductivos

La población guatemalteca muchas veces desconoce sus derechos. No tiene acceso a información sobre derechos humanos ni a información sobre sus derechos sexuales y reproductivos. Esto ocurre porque no existe acceso a la información, hay poca oportunidad de acceder a ella y es por eso que se debe participar en organizaciones que capacitan y orientan sobre los derechos de todas las personas.

Los derechos sexuales y reproductivos son derechos humanos que marcan la vida de hombres y mujeres para tomar decisiones responsables sobre su reproducción, su vida y la de su familia.

En Guatemala, muchas mujeres trabajan y lucharon muy duro para la creación de leyes que les permitieran tener acceso a servicios de salud y educación, participar en organizaciones comunitarias, en la municipalidad, en el gobierno para que puedan sentirse ciudadanas con derechos y deberes.

El contenido de esta guía proporciona información sobre los derechos sexuales y reproductivos, incluidos en esta guía.

### ¡INFORMATE para que ¡HAGAS valer tus DERECHOS!

### ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD?

La educación integral en sexualidad (EIS) ha sido un tema debatido en los últimos años que se ha fortalecido la sexualidad integral para la reproducción. Por eso, es importante, al tener acceso a la información, que sea libre, segura, oportuna y que permita tomar decisiones responsables sobre su vida sexual y reproductiva. Esto implica que se debe tener un pleno conocimiento sobre la sexualidad y sus consecuencias en la vida cotidiana.

Las fuentes de apropiación de la sexualidad fueron por mucho tiempo la religión y la medicina. La primera importante, límites, castigos morales. La segunda, dando respuestas a las enfermedades o condiciones de riesgo para la salud sexual, con base en la ciencia de la anatomía y fisiología como base de la formación médica.

ES SU IMPORTANCIA

Es un instrumento para el desarrollo personal y social.

No es un tema de valor de la información y el conocimiento, sino que se va con el bienestar individual, comunitario y social.

LA EDUCACIÓN

Debe ser integral, debe contener todos los componentes de la sexualidad. No puede basarse en una sola y no en el conocimiento científico.

### ¿QUÉ ES SALUD REPRODUCTIVA?

Es un estado general de bienestar físico, social y mental, y está más asociado a enfermedades de transmisión sexual, en todos los aspectos relacionados con el sistema reproductivo y sus funciones procesos. Consecuentemente, entorpece la capacidad de disfrutar de una vida sexual satisfactoria y un riesgo de procreancia, y la libertad de decidir si hacerlo o no hacerlo, cuándo y con qué frecuencia. Esto último condición debe ser el resultado de información y de planificación de la familia de su elección, sin coacción o manipulación por parte de terceros. Incluye el acceso a métodos seguros, eficaces, aceptables y aceptables, al derecho a recibir servicios adecuados de atención de la salud, que permitan los embarazos y los partos sin riesgos, y tener a su vez las máximas posibilidades de tener hijos sanos.

Es la forma de nuestras propias decisiones con relación a cómo queremos reproducirnos, que sea de la manera libre y voluntaria, derecho a expresar opinión en las políticas públicas de nuestro país y contar con información y educación básica para la toma de nuestras opciones.

### YO DECIDO Cuando y con quién ¡NADIE MÁS!

Métodos anticonceptivos:

- PISTOLA ANTICONCEPTIVA
- CONDÓN
- INTRAUTERINO
- DIU
- PASTILLA ANTICONCEPTIVA
- IMPLANTE

### ¿QUÉ SON LOS DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS?

Todos los seres humanos somos libres e iguales. Por eso, todas las personas deben tener garantizada la misma libertad, igualdad y dignidad: los Derechos Humanos. Los derechos los ejercen las personas y es el Estado quien tiene la obligación de garantizarlos y promoverlos a través de leyes y políticas públicas adecuadas. Los Derechos Sexuales y Reproductivos son parte de los Derechos Humanos. Es decir que son propios de todos los seres humanos, sin discriminación alguna.

Los Derechos Sexuales y Reproductivos hacen garantizar que las personas pueden tomar decisiones sobre su vida sexual y reproductiva con libertad, confianza y seguridad, de acuerdo a su voluntad íntima asociada al consentimiento, equidad, igualdad, no violencia y equidad y en igualdad de condiciones sociales, económicas, políticas y culturales.

Los Derechos Sexuales se refieren a la libertad de las personas para ejercer su sexualidad de manera saludable, sin riesgo de abuso, coerción, violencia

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### ¿CÓMO SE PUEDEN DEFENDER LOS DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS?

Para comprenderlos, enseñarlos y defenderlos es necesario conocerlos. Es muy importante conocer nuestro cuerpo y saber que somos responsables de las decisiones que tomamos sobre nosotros mismos. Saber que cada uno decide en su cuerpo la actividad sexual y el goce de una sexualidad libre y saludable.

Defendamos nuestros derechos sexuales cuando rechazamos lo que daña nuestra dignidad, nuestro bienestar físico y cuando nos negamos a establecer alianzas y redes que faciliten el cumplimiento de nuestros derechos en los servicios de salud, en las escuelas, en las alcaldías municipales. Cuando implementamos mecanismos de supervisión, participamos en la definición de los programas y verificamos que existan recursos económicos y financieros para su correcta implementación.

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### ¿CÓMO SE PUEDEN DEFENDER LOS DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS?

Los Derechos Sexuales y Reproductivos se refieren a la libertad de las personas para decidir si tener o no hijos, la cantidad y el espaciamiento entre ellos, el tipo de familia que se quiere formar, acceder a información y planificación para hacerlo, a métodos anticonceptivos, así como a los servicios adecuados sobre fertilización asistida y servicios de salud pre y post embarazo.

Los derechos sexuales y los derechos reproductivos son parte de los derechos humanos y por lo tanto todos las personas a la igualdad corporal, al placer, al derecho a controlar y a tomar decisiones respecto a la propia vida sexual, a la información y educación, el derecho a protegerse y propiciar salud sexual y reproductiva, vivir libre de toda forma de violencia, coerción, discriminación, persecución e intimidación, por género, por el estado civil por el orientación sexual.

Que un país garantice que sus niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos puedan contar de manera saludable, autónoma y empoderadora sus vivencias de la sexualidad, es una expresión de cuánto ha avanzado en el respeto y garantía de los derechos humanos y en la creación de condiciones para su desarrollo sexual y humanizado. En la medida que los derechos sexuales y reproductivos sean garantados, se contribuirá al bienestar de los seres humanos y humanas y, por tanto, favorecerá el establecimiento de relaciones de igualdad y equidad entre géneros.

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### ¿CUÁNDO SE ATENTA CONTRA MIS DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS?

• Cuando no tengo acceso a servicios de salud sexual y reproductiva.  
• Cuando soy vulnerable por abuso o trata de acceso relacionado a mi sexualidad que perjudican mi bienestar físico, mental y emocional.

### ¿CÓMO SE PUEDEN DEFENDER LOS DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS?

Las juventudes debemos **DEFENDER** nuestros derechos sexuales y reproductivos!

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### EMBARAZO EN ADOLESCENTES

¿PUEDE TENER UNA VIDA SEXUAL ACTIVA CON PROTECCIÓN?

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### Embarazo en adolescentes

El embarazo en la adolescencia se refiere al estado de gestación de un feto que está en el útero de la adolescente, generalmente debido a una relación sexual que se estableció antes de haber alcanzado la madurez física y emocional. Cuando se trata de un embarazo en la adolescencia, puede haber sido planeado o no, pero en cualquier caso, el embarazo en la adolescencia puede ser un desafío que requiere apoyo y orientación.

El embarazo ocurre cuando un óvulo fertilizado se implanta en el útero de una mujer. En el caso de las adolescentes, esto generalmente resulta de una actividad sexual que involucra a una persona que no ha alcanzado su madurez física y emocional. La fertilización puede ocurrir durante el ciclo menstrual de la adolescente, incluso la primera vez que tenga relaciones sexuales. Por lo tanto, es fundamental comprender la importancia de la anticoncepción para prevenir embarazos no deseados.

**SIGNOS Y SÍNTOMAS DEL EMBARAZO:**

Los signos y síntomas del embarazo en la adolescencia son similares a los experimentados por mujeres de otras edades. Estos pueden incluir:

- Fatiga:** Sentirse cansado o con mayor fatiga.
- Cambios en los senos:** Pueden sentirse pesados, hinchados o cambiar de tamaño.
- Náuseas y vómitos:** Algunas mujeres experimentan náuseas o vómitos, especialmente por la mañana.
- Falta de menstruación:** Una de las señales más claras de un embarazo es la ausencia de una menstruación.
- Mayor frecuencia de orinar:** Algunas mujeres experimentan un aumento en la frecuencia de orinar.
- Cambios en el estado de ánimo:** Algunas mujeres experimentan cambios en su estado de ánimo.

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### CAUSAS Y FACTORES DE RIESGO

**CAUSAS:**

- Falta de educación sexual:** La falta de información sobre la salud sexual y reproductiva puede llevar a comportamientos de riesgo.
- Presión de grupo o pareja:** Las adolescentes pueden sentirse presionadas a tener relaciones sexuales antes de estar listas.
- Falta de acceso a anticonceptivos:** Algunas adolescentes pueden tener dificultades para obtener métodos anticonceptivos debido a la falta de recursos o acceso.
- Relaciones sexuales sin protección:** El uso de métodos anticonceptivos incorrectos o inconsistentes puede aumentar el riesgo de embarazo.
- Relaciones sexuales tempranas:** Comenzar a tener relaciones sexuales a una edad temprana puede aumentar el riesgo de embarazo.
- Relaciones sexuales forzadas:** El abuso sexual puede llevar a un embarazo no deseado.

**FACTORES DE RIESGO:**

- Edad temprana:** Las adolescentes que comienzan a tener relaciones sexuales antes de los 18 años tienen un mayor riesgo de embarazo.
- Baja nivel socioeconómico:** Las adolescentes con menor nivel socioeconómico tienen un mayor riesgo de embarazo.
- Falta de educación parental:** El apoyo y orientación de los padres pueden reducir el riesgo de embarazo.
- Malnutrición, desnutrición:** La falta de nutrientes puede afectar la salud de la adolescente.
- Subnutrición, anemia y otros:** El consumo de alimentos poco saludables puede afectar la salud de la adolescente.
- Falta de apoyo social:** La falta de apoyo de familiares y amigos puede aumentar el riesgo de embarazo.

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS

¿SE COMO PREVENIR LOS EMBARAZOS?

OSAR JUVENIL GUATEMALA

### Métodos anticonceptivos

Los métodos anticonceptivos son diversos dispositivos, procedimientos o sustancias utilizadas para prevenir un embarazo o evitar que los espermatozoides lleguen a un óvulo. Estos métodos pueden ser utilizados por personas que experimentan relaciones sexuales y desean evitar el embarazo. Existen varios tipos de métodos anticonceptivos, cada uno con sus propios ventajas, desventajas y niveles de eficacia.

**CRITERIOS MÉDICOS DE ELEGIBILIDAD PARA EL USO DE MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS**

Los criterios médicos de elegibilidad para usar un método anticonceptivo dependen de la salud de la persona que lo utilizará.

En general, las y los adolescentes son elegibles para usar cualquier método y deben tener una variedad de opciones anticonceptivas.

**PROS Y CONTRAS DE LOS CRITERIOS MÉDICOS DE ELEGIBILIDAD**

• Abordar los datos médicos sobre qué método y cuándo no puede utilizar métodos de anticoncepción regionales.  
• Reducir las barreras de la práctica médica, equidad y justicia por la medicina.  
• Mejorar la salud, acceso y utilización de los servicios donde se distribuyen métodos anticonceptivos.

OSAR JUVENIL GUATEMALA

Algunas de las métodos anticonceptivos son:

- Implante subdérmico:** Cilindro o varilla pequeña y flexible que se coloca debajo de la piel del brazo, contienen únicamente progesterona. Marca espesa el moco del conducto del cuello uterino, lo que impide el encuentro de los espermatozoides con óvulo y evita la fecundación.
- DI de cobre:** Dispositivo plástico flexible y pequeño que con un cable de cobre y se inserta en el útero.
- AVU femenina:** La anticoncepción quirúrgica voluntaria (AVU), en su modalidad de ligadura tubalada en la mujer, es un método anticonceptivo considerado definitivo. La efectividad del método solo es probable con microcirugía y con un éxito no mayor al 98%.
- AVU masculina:** La anticoncepción quirúrgica voluntaria (AVU), en su modalidad de vasectomía en el hombre, es un método anticonceptivo considerado definitivo. La efectividad del método solo es probable con microcirugía y con un éxito no mayor al 98%.
- Inyección trimestral:** Se inyecta por vía intramuscular o bajo la piel cada 3 o 4 meses, según el producto. Impide que los espermatozoides ovulados.
- Inyección bimensual:** Se inyecta por vía intramuscular o bajo la piel cada 2 o 3 meses, según el producto. Marca espesa el moco del conducto del cuello uterino, lo que impide el encuentro de los espermatozoides con óvulo y evita la fecundación.
- Ciclo de 28 días:** Contiene dos hormonas (estrogeno y progesterona). Evita la liberación de óvulos por los ovarios.
- Condón masculino:** Varita cubierta de látex que se enrolla en el pene erecto. Forma una barrera que impide el avance de los espermatozoides con el óvulo. Impide el embarazo, si se evita el contacto prolongado durante los días más fértiles.
- Condón femenino:** Consiste en determinar los periodos fértiles de ciclo menstrual normalmente los días 8 a 14 de cada ciclo), colocando un anillo de cuarenta y cinco elementos. Impide el embarazo, si se evita el contacto prolongado durante los días más fértiles.
- MEVA:** Es un método de anticoncepción temporal (El método para las mujeres post-parto que no ha vuelto a menstruar desde el parto). Incluye un anillo de látex que se inserta en el cuello uterino y evita la liberación de óvulos.
- Método de día tipo:** Desde el día 5 al 2, pueden tener relaciones sexuales sin protección. Desde el día 3 al 7, no se permite tener relaciones sexuales, si se quiere de usar otro método anticonceptivo para evitar el embarazo.

### PÍLDORAS ANTICONCEPTIVAS DE EMERGENCIA

Las píldoras anticonceptivas de emergencia, conocidas como la "píldora del día después" o "píldora de emergencia", son un tipo de anticonceptivo que se utiliza después de una relación sexual sin protección o al método anticonceptivo utilizado falla, con el fin de prevenir un embarazo.

Las píldoras anticonceptivas de emergencia generalmente contienen una dosis más alta de hormonas, como el levonorgestrel o ulipristal, que interfieren en el proceso de fertilización y, en algunos casos, pueden impedir que el óvulo se implante en el útero. No interrumpen un embarazo establecido, pero deben tomarse lo antes posible después de una relación sexual sin protección o un fallo del método anticonceptivo para ser más efectivos.

Usarlas con un EOPV, por ejemplo.

### CUÁNDO USARLAS

Estas píldoras se utilizan en situaciones de emergencia, como cuando se ha tenido una relación sexual sin protección, se ha dedicado un condón o diaphragma, se ha olvidado tomar las píldoras anticonceptivas regulares durante varios días, o si se ha roto una pastilla. Controlo antes de tomar después de la relación sexual, mayor sea su eficacia.

Píldoras que pueden ser utilizadas como PAE (CE-50 Zp-6, Zp-6, Zp-9)

Alternativas	Marca	Composición	Forma
Alternativas	Levonorgestrel	Levonorgestrel 0.02 mg	Tabletas blancas y azules
	Ulipristal	Ulipristal 30 mg	Tabletas blancas
	Levonorgestrel	Levonorgestrel 0.02 mg	Tabletas blancas y azules
	Ulipristal	Ulipristal 30 mg	Tabletas blancas
	Levonorgestrel	Levonorgestrel 0.02 mg	Tabletas blancas y azules
	Ulipristal	Ulipristal 30 mg	Tabletas blancas

# PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

Evitar primero. Evitar de esta forma, se han reportado 10 millones de casos de violencia contra las mujeres y niñas en el mundo. Evitar de esta forma, se han reportado 10 millones de casos de violencia contra las mujeres y niñas en el mundo.

**ALTO A LA VIOLENCIA**

Violencia: Gritos, Palabras, Manos, Alzando la voz.

### TIPOS DE ACOSO SEXUAL

- Acoso sexual:** Incluye mensajes o desahogos, comentarios inapropiados, insinuaciones sexuales, toques no consentidos y otras conductas sexuales no deseadas. Puede ocurrir en cualquier día de trabajo, en la escuela o en cualquier otro entorno.
- Acoso sexual verbal:** Incluye comentarios sexuales no deseados, insinuaciones, chistes de naturaleza sexual, lenguaje obsceno o explícito, y propuestas sexuales no solicitadas.
- Acoso en el lugar de trabajo:** Se refiere a comportamientos hostiles, abusivos o repetidos dirigidos hacia un empleado en el lugar de trabajo. Puede incluir insultos, humillaciones, intimidación y sabotaje profesional.
- Acoso cibernético:** Implica el uso de tecnología y los medios sociales para enviar o publicar contenido de mensajes amenazantes, intimidatorios o ofensivos. La tecnología no solo afecta, incluso sexual y la creación de perfiles falsos.
- Acoso sexual físico:** Comprende los acoso no deseados, abrazos no deseados, besos no consentidos, aprietos y otras formas de contacto físico sexual no deseado.
- Acoso sexual por intimidación:** El uso de la fuerza física o psicológica, amenazas, el chantaje o la coerción para obtener favores sexuales. Puede incluir amenazas de represalias a la víctima no consensuada.

### No quiero tu piropo ¡Quiero tu RESPETO!

Es importante destacar que el acoso sexual es una violación grave de los derechos y la dignidad de una persona. Las leyes de los países relacionados con el acoso sexual varían según el país y la jurisdicción, pero generalmente se toman medidas para prevenir y sancionarlo. Las víctimas de acoso sexual deben buscar apoyo, asesoramiento y tener medidas legales en caso necesario para protegerse y buscar justicia.

- Acoso sexual cibernético:** Consiste en el acoso sexual que ocurre en lugares públicos, como comentarios sexuales no deseados, proposiciones, exhibiciones o seguimiento no deseado.
- Acoso sexual no físico o no verbal:** Este tipo de acoso se produce debido a la intimidación de género o el entorpecimiento de la víctima o puede incluir comentarios discriminatorios, burlas, amenazas o agresiones sexuales.
- Acoso sexual por parte de figuras de autoridad:** Implica abuso sexual o acoso por parte de personas en posiciones de autoridad, como líderes religiosos, familias, maestros, médicos, compañeros, lo que crea una dinámica de poder desigual.

# CONOCIENDO MI CUERPO

Es importante recordar que cada persona es única y experimenta estos cambios de manera diferente. La pubertad puede ser un momento emocionante, pero también puede ser un período de ajuste. Hablar con un adulto confiable, como un padre o un profesional de la salud, puede ayudarte a comprender mejor estos cambios y a tomar decisiones saludables sobre tu cuerpo y tu vida.

### CONOCIENDO MI CUERPO

Conocer y comprender los cambios que ocurren en tu cuerpo durante la pubertad es fundamental para una transición saludable a la edad adulta. Durante esta etapa, experimentarás una serie de cambios físicos y emocionales.

Aquí hay información clave para ayudarte a entender lo que sucede en tu cuerpo durante la pubertad:

#### CAMBIOS DE LA PUBERTAD EN CHICAS

- Senos:** Crecimiento de los senos y mamas, esto puede ocurrir a partir de los 8 años de edad. Es común que un seno crezca un poco más que el otro o sean diferentes.
- Vagina:** La vagina aumenta de tamaño, aparición del vello púbico alrededor de la parte genital y aparición de la menstruación.
- Cuerpo:** Crecimiento de caderas y piernas. El cuerpo experimenta cambios en la distribución de la grasa y las caderas pueden ensancharse.
- Apertura de la voz:** El cuerpo experimenta un aumento en la producción de hormonas sexuales, lo que cambia el crecimiento del vello en las axilas y partes del cuerpo.
- Cambios en la piel:** La piel puede volverse más grasa durante la adolescencia, esto se ve reflejado en la aparición de acné, espinillas y puntos negros.

### CAMBIOS DE LA PUBERTAD EN CHICOS

- Cambios en la voz:** El cambio de voz generalmente ocurre en la adolescencia temprana, alrededor de los 12 a 14 años, ocurre durante la pubertad.
- Pene:** Crecimiento del pene y testículos, generalmente comienza de 12 a 14 años, aparece vello púbico alrededor de la base del pene, se experimenta más la erección.
- El olor corporal:** El olor corporal es común debido a los cambios hormonales. Estos cambios provocan un aumento en la sudoración y, como resultado, un aumento en el olor corporal.
- Cambios en la piel:** Aparición de vello facial, aparición de acné, espinillas y puntos negros.
- Aparición de vello:** Se produce testosterona en los hombres, lo que contribuye al crecimiento del vello en varias partes del cuerpo.

Es importante recordar que cada persona es única y experimenta estos cambios de manera diferente. La pubertad puede ser un momento emocionante, pero también puede ser un período de ajuste. Hablar con un adulto confiable, como un padre o un profesional de la salud, puede ayudarte a comprender mejor estos cambios y a tomar decisiones saludables sobre tu cuerpo y tu vida.

# INFECCIONES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

**03** **Neisseria meningitidis**  
Puede afectar varios sistemas del cuerpo. Producir fiebre, los síntomas pueden variar, y si no se trata, puede llegar a complicarse e incluso, hasta la muerte.

**Síntoma**  
• Língua, úlceras o ampollas en los genitales, la boca o el recto.  
• Dolor e inflamación de la garganta si se ha afectado al ser protector.  
• Secreción de los pezones.

**04** **VIH**  
Ataca al sistema inmunológico, lo que puede llevar al SIDA si no se trata. Se transmite a través de la sangre, el semen, las secreciones vaginales y la leche materna.

**Síntoma**  
• Infecciones genitales recurrentes.  
• Picazón de la piel.  
• Manchas en la piel.  
• Língua en la boca, el ano o los genitales.

**05** **Herpes genital**  
El herpes genital provoca llagas o ampollas dolorosas en los genitales o alrededor de ellos. Es crónico y tiene cura, pero no pueden eliminarse los síntomas.

**Síntoma**  
• Dolor o picazón alrededor de los genitales.  
• Pequeños bultos o ampollas alrededor de los genitales, el ano o la boca.  
• Úlceras dolorosas.

**06** **Hepatitis B**  
Puede transmitirse a través del contacto sexual y afectar al hígado, a menudo de manera crónica. Existe una vacuna para prevenir la hepatitis B.

**Síntoma**  
• Fatiga, impetencia, dolor de estómago, fiebre, náuseas, vómitos y, a veces, ictericia o erupción.

## ¿Qué son las ITS?

Las infecciones de Transmisión Sexual (ITS), también conocidas como enfermedades de transmisión sexual (ETS), son infecciones causadas por bacterias, virus y otros microorganismos que se transmiten de una persona a otra a través del contacto sexual.

Estas infecciones pueden afectar los órganos sexuales y otras áreas del cuerpo, y a menudo no presentan síntomas inmediatos. Es fundamental comprender que las ITS son prevenibles, y en muchos casos, curables.

**TIPOS DE ITS**

**01 Chancro**  
Es una de las más comunes y puede afectar tanto a hombres como a mujeres. Puede causar infecciones en los órganos sexuales, la garganta y el recto.

**02 Gonorrea**  
Puede afectar los genitales, la garganta y el recto. Puede ser asintomática en algunos casos y puede causar infertilidad.

**Síntoma**  
• Dolor al orinar.  
• Secreción anormal.  
• Sangrado vaginal anormal.  
• Dolor abdominal bajo, puede afectar la trompa de Falopio.  
• Dolor e inflamación de la garganta si se ha afectado al ser protector.

**07** **Tricomonas**  
Puede afectar tanto a hombres como a mujeres. Puede causar picazón, irritación y secreción vaginal en las mujeres, y en los hombres, uretritis y otras complicaciones.

**Síntoma**  
• Picazón, ardor, enrojecimiento o dolor de los genitales.  
• Ardor después de orinar o coito.  
• Secreción transparente, blanca, amarillenta o verdosa.

**08** **Molusco contagioso**  
Puede causar lesiones en la piel y se transmite a través del contacto sexual.

**Síntoma**  
• Bultos del color de la piel, redondeados y con relieve.  
• Bultos erigidos y con picazón.  
• Bultos en los genitales, la parte inferior del abdomen y la parte inferior de los muslos.

**09** **VPH**  
(Virus del Papiloma Humano) Existen más de 100 tipos, algunos de los cuales causan verrugas genitales y otros pueden aumentar el riesgo de cáncer cervical y otros tipos de cáncer.

**Síntoma**  
• Verrugas.  
• Cambiaciones moleculares.

**10** **Ladillas**  
(Pedicúlos pubis) Estos pequeños insectos parásitos pueden infectar el área de los pelos púbicos y otras partes del cuerpo, causando picazón y molestias.

**Síntoma**  
• Picazón intensa en el área genital.  
• También puede ver bichos (los virus de propágulo) en las heces sobre la piel.

# RELACIONES SEXO GENTILES

## Relaciones sexo gentiles

Las relaciones sexuales genitales se refieren a la actividad sexual que involucra el contacto íntimo y la estimulación de los órganos genitales de una o más personas con el propósito de obtener placer sexual. En muchos casos, la posibilidad de reproducción. Estas relaciones pueden incluir una variedad de prácticas, como el sexo vaginal, anal y oral, así como otros tipos de estimulación genital.

Es esencial que las relaciones sexuales se lleven a cabo de manera consentida y segura con respecto mutuo y cumpliendo las leyes normativas y consentimiento sexual.

El consentimiento en las relaciones sexuales genitales es un principio fundamental que refuerza la importancia del respeto y la autorización mutua en cualquier actividad sexual. Aquí te presentamos algunos puntos que implican el consentimiento en el contexto de las relaciones sexuales genitales:

- Voluntad:** El consentimiento debe ser dado de manera voluntaria, sin ninguna forma de obligar, amenaza o manipulación.
- Información completa:** Todas las partes deben entender claramente lo que se va a hacer en la actividad sexual. Esto incluye el tipo de actividad, los límites y cualquier riesgo potencial.
- Comunicación:** El consentimiento requiere una comunicación clara y abierta. Deben sentirse cómodos para expresar sus deseos, límites y preferencias.
- Importancia del consentimiento:** El consentimiento es fundamental para garantizar que las relaciones sexuales sean seguras, respetuosas y mutuamente satisfactorias. Es un componente esencial de la prevención de situaciones de abuso sexual y explotación.
- Consentimiento:** Deben estar conscientes de dar un consentimiento válido. Esto significa que debes ser lo suficientemente mayor y comprender las implicaciones de tus acciones.

### ÓRGANO REPRODUCTOR FEMENINO

**Útero**  
Órgano muscular donde se implanta y desarrolla el embrión durante el embarazo.

**Trompa de Falopio**  
Conductos que conectan los ovarios con el útero. Son el lugar donde ocurre la fertilización si un óvulo se encuentra con un espermatozoide.

**Vagina** **Ovarios** **Vulva**

Canal muscular que conecta la vulva con el cuello uterino. Donde ocurre la penetración durante las relaciones sexuales y donde se coloca el dispositivo reproductor masculino.

Órganos productores de óvulos y hormonas femeninas, como el estrógeno y la progesterona.

Estructura externa de los órganos genitales femeninos e incluye vulva, clítoris y labios mayores, labios menores, clítoris y glandulas vaginales.

### ÓRGANO REPRODUCTOR MASCULINO

**Testículos** **Pene** **Escroto**

Son los órganos productores de espermatozooides y hormonas masculinas, como la testosterona.

El órgano reproductor masculino responsable de la reproducción y la mantención de la temperatura adecuada para la producción de espermatozooides.

El saco de piel que alberga los testículos. Su función principal es mantener la temperatura adecuada para la producción de espermatozooides.

“ Aprender sobre sexualidad es empoderarse con el conocimiento necesario para tomar decisiones informadas y responsables acerca de nuestra vida, nuestro cuerpo y nuestras relaciones. ”



Figura no. 127 a 161: Vista preliminar de la pieza gráfica final guía educativa, elaboración propia.



Figura no. 162 a 163: Mockup de la pieza gráfica final guía educativa, elaboración propia.

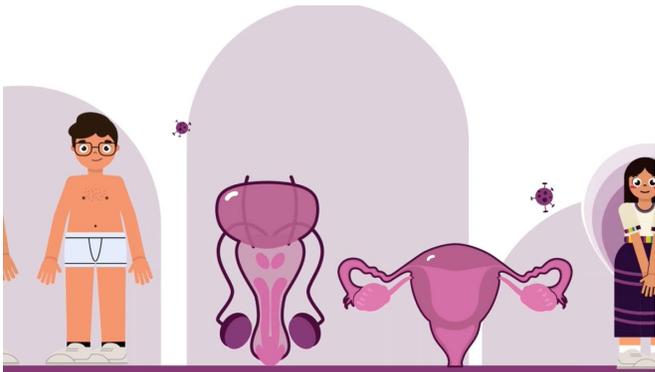
# AUDIOVISUAL

A continuación se presentan las piezas que serán parte de audiovisual.

## SEXUALIDAD

LA INFORMACIÓN ES PODER

Lo que todos callan de sexualidad pero deberían de co



Sexo

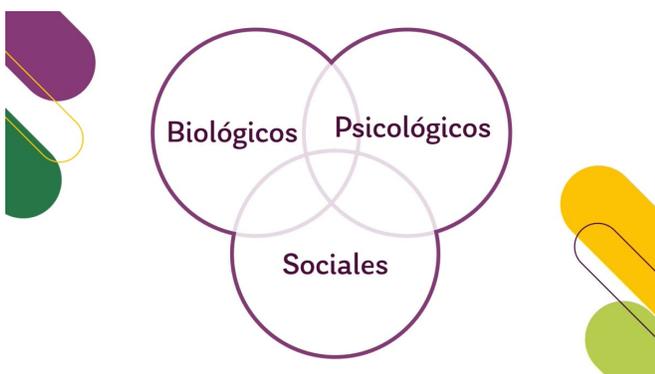
Género

Expresión

Identidad

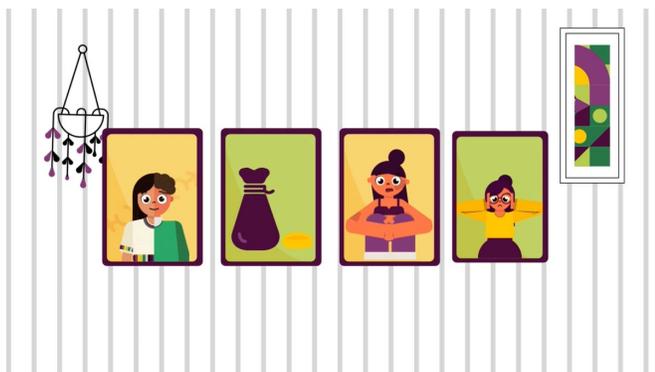
Orientación

Reproducción



La sexualidad engloba una serie de condiciones

- Culturales
- Sociales
- Anatómicas
- Fisiológicas
- Emocionales
- Afectivas
- ...







Osar Juvenil Guatemala @osarjuvenilguatemala https://osarguatemala.org/



Figura no. 164 a 192: Vista preliminar de la pieza gráfica final audiovisual, elaboración propia.



Figura no. 193: Mockup de la pieza gráfica final audiovisual, elaboración propia.

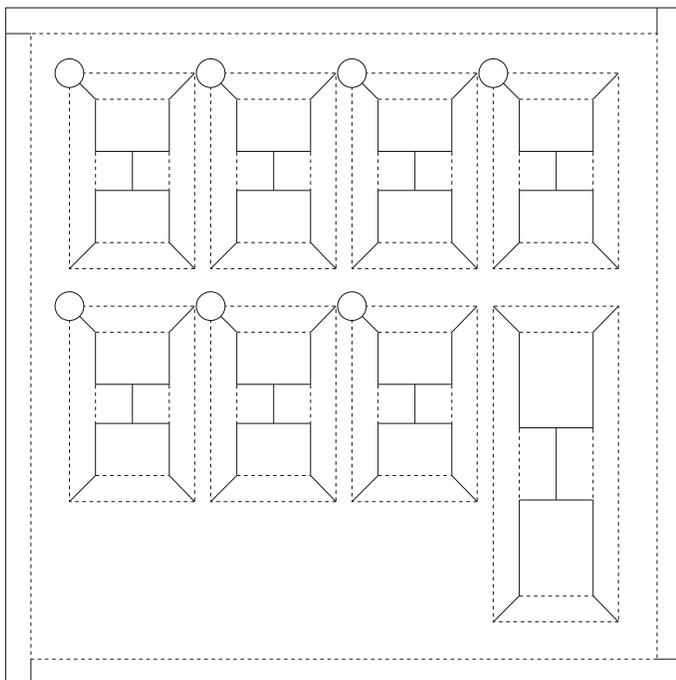
# JUEGO EDUCATIVO

A continuación se presentan las piezas que serán parte del juego educativo.



<p>¿Qué es lo más importante para iniciar una relaciones sexo genital?</p>	<p>¿Con quién puedes practicar relaciones sexo genitales?</p>	<p>¿Es necesario protegerte cuando se practica una relacion sexo genital?</p>	<p>¿A qué edad se puede iniciar una vida sexual?</p>	<p><b>Mito o Realidad:</b> La educación integral en sexualidad promueve el inicio de una vida sexual temprana</p>	<p><b>Mito o Realidad:</b> Las relaciones sexo genitales tienen que ver únicamente con el coito.</p>
<p>Menciona 3 derechos sexuales</p>	<p>Menciona 3 derechos reproductivos</p>	<p>¿Qué es la igualdad?</p>	<p>¿Qué es la planificación familiar?</p>	<p>Define esta frase con tus propias palabras: Derecho a respetar mi privacidad e intimidad</p>	<p>¿Qué es la equidad de género y cuál es su importancia?</p>
<p>¿Igualdad de género y equidad de género significan lo mismo?</p>	<p>¿Qué hacer si nos sentimos amenazados sexualmente?</p>	<p>¿A quién podemos contarle si alguien hace algo indebido sexualmente?</p>	<p>¿Cómo saber si alguien nos está abusando o amenazando sexualmente?</p>	<p>Menciona 3 actitudes de un abusador sexual.</p>	<p>¿Qué puedo hacer si sospecho que una niña o un niño está siendo víctima de abuso sexual?</p>
<p>¿Qué es la violencia psicológica? Menciona ejemplos</p>	<p>¿Qué tipos de violencia existen?</p>	<p>¿Qué significan las siglas ITS?</p>	<p>¿Cómo evitar las infecciones de transmisión sexual?</p>	<p>Menciona 3 infecciones de transmisión sexual</p>	<p>¿Cómo se transmiten las infecciones de transmisión sexual?</p>
<p><b>Mito o Realidad:</b> ¿Las ITS se pueden transmitir por medio de la saliva?</p>	<p>¿Cuáles son las complicaciones de las ITS?</p>	<p>¿Las ITS son curables?</p>	<p>¿A quién o a dónde debo acudir si pienso que ya existe un embarazo?</p>	<p>¿En dónde encuentro información para prevenir el embarazo siendo adolescente?</p>	<p>¿Cómo afecta el embarazo en la vida de los adolescentes?</p>

<p>¿Qué cuidados se deben llevar a cabo en el embarazo adolescente?</p>	<p><b>Mito o realidad:</b> El embarazo en adolescentes tiene relación con la desnutrición.</p>	<p>¿Qué obligaciones debo de tomar en cuenta, en caso de pensar en tener un embarazo siendo adolescente?</p>	<p>¿A qué edad inicia la pubertad?</p>	<p>Menciona 2 cambios físicos en mujeres cuando empieza la pubertad</p>	<p>Menciona 2 cambios físicos en hombres cuando empieza la pubertad</p>
<p>¿Cual es el nombre correcto del genital femenino?</p>	<p>¿Cual es el nombre correcto del genital masculino?</p>	<p>¿Qué significa ser fértil?</p>	<p>¿Es cierto que no es posible quedarse embarazada durante la regla?</p>	<p>Menciona 3 métodos anti-conceptivos para mujer</p>	<p>Menciona 2 métodos anti-conceptivos para hombre</p>
<p>¿Qué métodos anti-conceptivos requieren de intervención médica?</p>	<p>¿Sabes dónde puedes adquirir algunos métodos anti-conceptivos? ¿y cuales?</p>	<p>¿Existen riesgos con los métodos anti-conceptivos? ¿Cuáles?</p>	<p>¿Qué debo hacer si se me olvida tomar un día la pastilla anti-conceptiva?</p>	<p>¿Cuál es el método anti-conceptivo más utilizado?</p>	<p><b>Mito o realidad:</b> En Guatemala todo embarazo en niña menor de 14 años es considerado delito de violencia sexual</p>



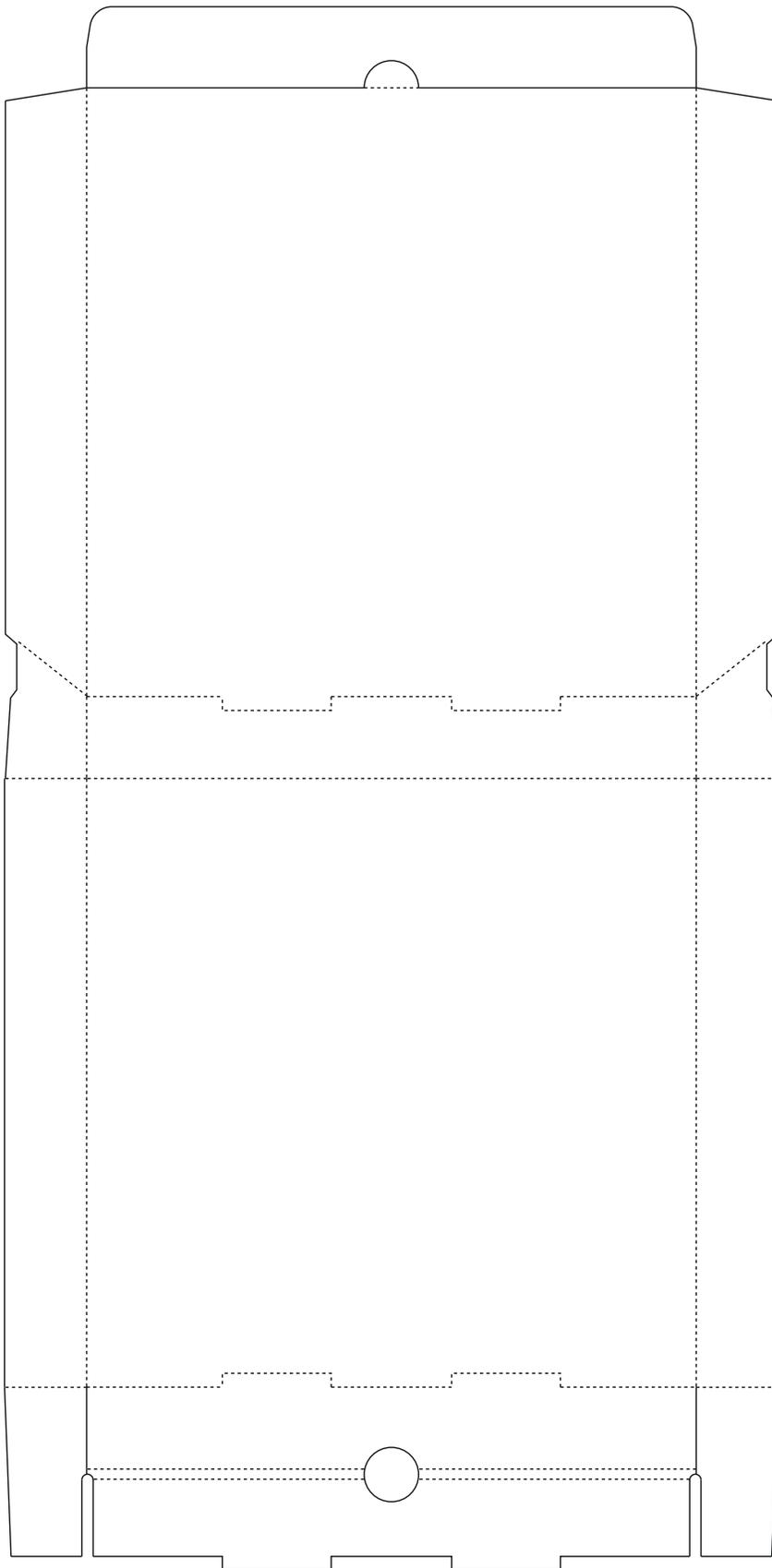


Figura no. 194 a 257: Vista preliminar de la pieza gráfica final juego educativo, elaboración propia.

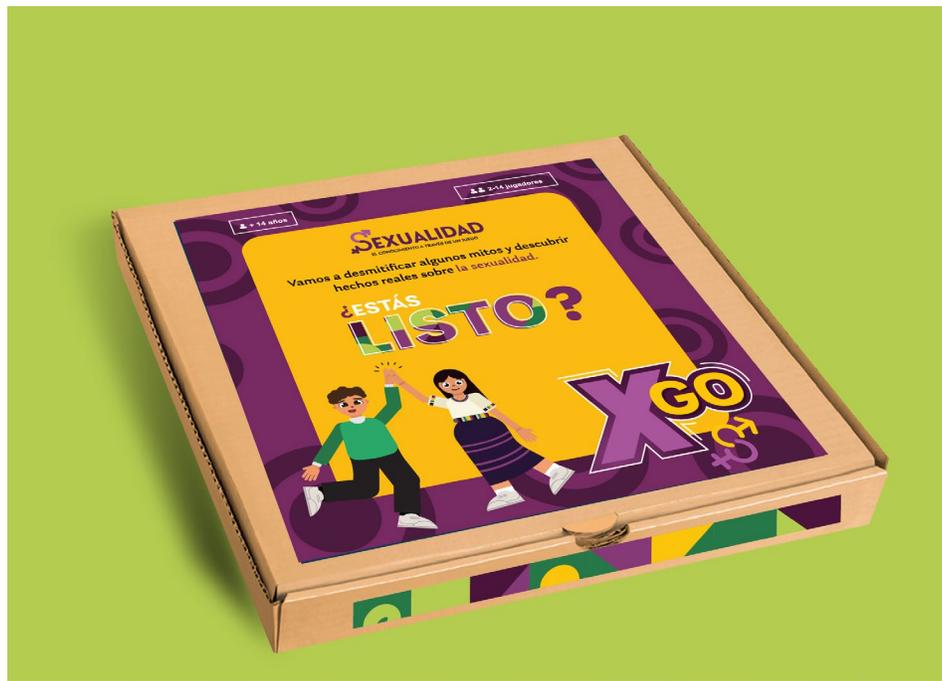


Figura no. 258 y 259: Mockup de la pieza gráfica final juego educativo, elaboración propia.

## ELEMENTOS DE APOYO VISUAL

A continuación se presentan elementos gráficos de apoyo visual que acompañan los materiales realizados.







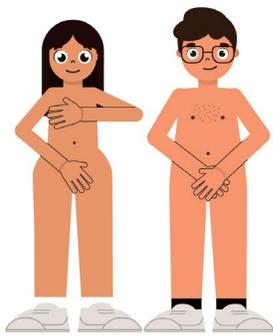
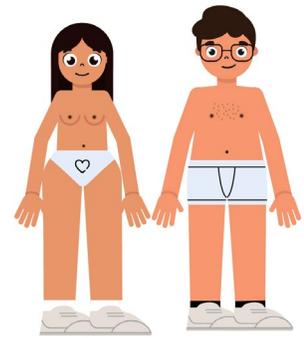




Figura no. 230 a 271: Vista preliminar de la pieza gráfica final elementos gráficos, elaboración propia.

# LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA.

## GUÍA PEDAGÓGICA

### Instrucciones de utilización

Para la correcta utilización de la guía pedagógica se hace entrega del material trabajado en un ejemplar impreso, el cual servirá de apoyo para los docentes de la Institución.

Para poder utilizar la guía se recomienda seguir los siguientes lineamientos:

1. La guía pedagógica puede ser transportada con facilidad para los proyectos que implante la Institución Osar Juvenil Guatemala con el grupo objetivo.
2. Es recomendable leer previamente todo el contenido para preparar la charla informativa y hablar del tema con seguridad y dominio.
3. Las sesiones se impartirá de forma presencial con un grupo de jóvenes de aproximadamente de 15 a 20 participantes.
4. En el desarrollo del tema a informar, pueden realizar preguntas exploratorias, luego leer el contenido de cada tema y finalmente evaluar que los jóvenes aprendan.
5. La forma de evaluar la actividad propuesta queda a su discreción.

**NOTA:** Estos mismos pasos se deberá de repetir en las sesiones restantes.

Se recomienda que en algún momento la guía pedagógica pueda ser reproducida con varios ejemplares, para ser distribuida a jóvenes o padres de familia que estén interesados en aprender sobre el tema.

### Proceso de reproducción

Para la correcta reproducción del material se hace entrega en una carpeta donde se integrara la guía trabajada en sus versiones editables, documento PDF para impresión y para visualización de forma digital.

Para poder reproducir la guía se recomienda seguir los siguientes lineamientos:

1. El documento se encontrará en una carpeta de google drive identificada como EPS 2023 - Salud Sexual y Reproductiva, dentro de la carpeta se encontraran diferentes subcarpetas, en donde se encontrará «GUÍA PEDAGÓGICA»; la presentación esta identificada como: Guía pedagógica de Salud sexual y Reproductiva impresión.pdf.
2. Dentro de la carpeta se encontrara el documento Guía pedagógica de Salud sexual y Reproductiva impresión.pdf el cual se encontrará listo para enviar a impresión.

### Proceso de Divulgación / publicación

Este material será utilizado como apoyo de aprendizaje para facilitar el tema a los docentes.

También seras subido a la plataforma de la Institución junto con diferentes recursos de Salud Sexual y Reproductiva existentes.

## Proceso de medición de resultados

El proceso de medición de resultados se divide en 3 partes:

1. La presentación de la guía pedagógica con jóvenes y adolescentes en el cual se expondrán diferentes temas que abarca la sexualidad.
2. Se presentara un audiovisual en el cual se expone un resumen de todo lo que abarca sexualidad. De esta forma puedan surgir dudas y tener un foro educativo en el espacio donde se impartirán los temas.
3. Finalizando así con el juego educativo, el cual servirá de apoyo para hablar de sexualidad de una forma interactiva, en el que los jóvenes aprenderán a hablar de ciertos temas con seguridad y podrán expresarse.

Con estos temas se podrán alcanzar los resultados de informar a jóvenes y adolescentes sobre salud sexual y reproductiva.

## Presupuesto de reproducción

**Tipo de Impresión:** Impresión full color láser.

**Tipo de Papel:** Para las hojas internas, papel couche. Con pasta flexible en texcote.

**Tamaño:** formato de 8.5 por 8.5 pulgadas.

**Cantidad:** 34 páginas con tiro y retiro.

**Precio por Unidad:** Q. 370.00

**Cantidad de Reproducción:** 40 copias dando un total de Q14,800.00

**Lugar de cotización:**



Cotización realizada por Polar Creativo (Ver anexo 10).

## AUDIOVISUAL

### Instrucciones de utilización

Para la correcta utilización del audiovisual se hace entregas del material en una carpeta donde se integrara el audiovisual en formato mp4 para poder ser descargado y reproducirlo en cualquier dispositivo.

Para poder utilizar el audiovisual se recomienda seguir los siguientes lineamientos:

1. Deberá de ingresar a la carpeta de google drive identificada como EPS 2023 - Salud Sexual y Reproductiva, dentro de la carpeta se encontraran diferentes subcarpetas, en donde se encontrará «AUDIOVISUAL»; el vídeo esta identificado como: Video de Salud Sexual y Reproductiva.mp4, el cual deberá de ser descargado e ingresarlo en el equipo desde donde se presentará.
2. Deberá de contar con una computadora portátil, cables de conexión (VGA), cañonera y una pantalla de proyección (o pared lisa) para poder proyectar el vídeo, acompañado de bocinas para escuchar de forma clara.
3. Si se encuentran en un espacio pequeño y cuentan con una TV, también puede ser una opción para poder reproducir el material, solo se debe de guardar el vídeo en una USB para poder proyectarlo.
4. Se debe de reproducir el vídeo de forma que los jóvenes puedan ver y escuchar cómodamente.

### Proceso de reproducción

Para la correcta reproducción del audiovisual, deberá de ser descargado y puede ser publicado en redes sociales como Facebook, Instagram, Tiktok o puede compartirse en grupos de Whatsapp para que pueda llegar a un grupo de personas mayor. De esta forma, que más jóvenes se interesen en el tema y acudan a la Institución para ser asesorados correctamente.

### Proceso de Divulgación / publicación

Este material será utilizado como apoyo de aprendizaje para facilitar el tema a los docentes.

Se recomienda subir a las plataformas de redes sociales y youtube para abarcar a jóvenes y adolescentes y puedan informarse de una forma interactiva y segura donde aprendan sobre el tema de sexualidad.

### Proceso de medición de resultados

El proceso de medición de resultados se comparte con los demás proyectos trabajados.

Después de haber presentado la guía, poder visualizar los temas de sexualidad en un audiovisual puede ser amigable y seguro para exponer sus dudas o comentarios que surgen durante el aprendizaje.

De esta forma podrán dominar más el tema, conocer e identificar sus partes del cuerpo, como estar informados para evitar futuros abusos sexuales, como evitar un embarazo a temprana edad, que métodos anticonceptivos existen o ideas erróneas de sexualidad.

## JUEGO EDUCATIVO

### Instrucciones de utilización

Para poder utilizar el juego educativo se recomienda seguir los siguientes lineamientos:

1. El juego se encontrará debidamente guardado en su empaque original.
2. Establecer un lugar amplio, sacar el tablero, las cartas de juego según sus categorías, una hoja en blanco junto con un lapicero, el cual servirá de apoyo para colocar los puntos ganados por cada respuesta correcta por participante.
3. Establecer el orden de los participantes según edades, el que tengas mayor edad será el primero en participar y el orden seguirá hasta el que tenga menor edad.
4. En la hoja en blanco todos los participantes deberán de colocar su nombre o iniciales para poder ser calificados según el orden.
5. El primer participante deberá de darle vuelta a la ruleta que se encuentra en el tablero del juego, esta indicará en que categoría de cartas le tocara responder.
6. Toma una carta de la categoría seleccionada por la ruletas, lee la pregunta en voz alta y procede a responder según su conocimiento.
7. La persona encargada o asesor, deberá de calificar su respuesta según lo indique la carta, estas pueden ser: +2, +3, +4 o 0.
8. En la hoja en blanco, en la sección de su nombre colocará el punteo que haya indicado el asesor.
9. De esta forma participaran todos los integrantes hasta terminar las cartas.

10. Al finalizar podrán medir su aprendizaje con la hoja de datos, el asesor decide si premiar a los participantes con mayor nivel de aprendizaje con insumos de la Institución para aprender más sobre sexualidad o premios pequeños para incitar a los participantes a seguir jugando y puedan aprender más.

### Proceso de reproducción

Para la correcta reproducción del material se hace entregas en una carpeta en google drive identificada como EPS 2023 - Salud Sexual y Reproductiva, dentro de la carpeta se encontraran diferentes subcarpetas, en donde se encontrará «JUEGO EDUCATIVO»; dentro de esta carpeta se encontraran todos los materiales en formato editable, pdf y jpg.

Todos los materiales en pdf serán entregados listos para enviar, las piezas para su reproducción consta de:

1. 1 tablero de juego.
- 1 ruleta que se coloca arriba del tablero.
2. Un spinner el cual funciona para que la ruleta puedas girar sin dificultad.
3. 49 cartas tiro y retiro.

### Proceso de Divulgación / publicación

Este material será utilizado como apoyo de aprendizaje para facilitar el tema con el grupo objetivo.

### Proceso de medición de resultados

El proceso de medición de resultados se comparte con los demás proyectos trabajados.

Después de haber presentado la guía y el audiovisual, se podrá completar el aprendizaje con el juego educativo, en el cual se expondrán a varias situaciones y responder según al conocimiento adquirido para saber cuales son los temas que se complican y así ir explicando mediante el juego y que el aprendizaje sea más interactivo y divertido.

### Presupuesto de reproducción

**Tipo de Impresión:** Impresión full color láser.

**Tipo de Papel:**

- Tablero de juego, papel adhesivo, laminado sobre PVC
- Ruleta de juego, papel adhesivo, laminado sobre PVC o acrílico
- Portada, papel adhesivo
- Instructivo, papel adhesivo
- Tablero de cartas, papel texcote, laminado T/R
- Troquel de cartas en texcote
- Cartas, impresión en papel husky, laminado T/R
- Caja de cartón

**Cantidad:** 9 tabloides 12.5x19", 1 caja de cartón, 1 spinner

**Precio por Unidad:** Q. 306.00

**Cantidad de Reproducción:** 5 copias dando un total de Q1,530.00

**Lugar de cotización:**



Cotización realizada por Polar Creativo (Ver anexo 10).

# COTIZACIÓN Y HONORARIOS

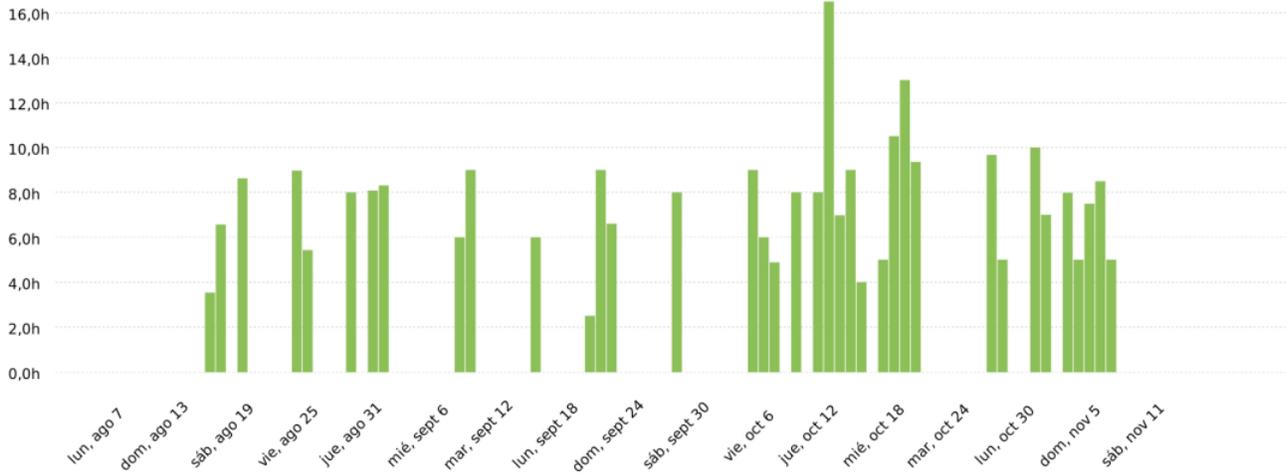
## TOTAL DE HORAS REALES DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

### Informe resumido

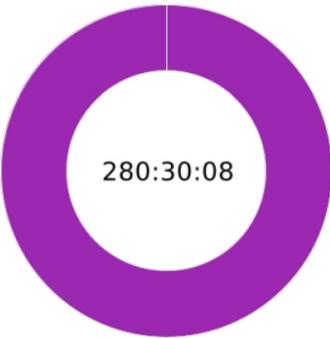


07/08/2023 - 16/11/2023

Total: 280:30:08    Facturable: 280:30:08    Importe: 0,00 USD



### Proyecto



● PROYECTO A - OSAR GUATEMALA    280:30:08    100,00%

Figura no. 272: Horas totales utilizadas en el desarrollo del proyecto de graduación, Clockify.

Se establecen un total de 280:30 horas trabajadas en el transcurso del mes de agosto a noviembre del presente año, en el cual se incluye el proceso de investigación con un 25%, producción gráfica 70% y validación 5%. (Ver anexo 11)

## INSUMOS Y COSTOS REALES

A continuación se presenta los costos reales de cada proceso que se llevo a cabo para la realización de este proyecto.

\* Para más detalles de los costos consultar el capítulo 3: Planeación Operativa, previsión de Insumos y Costos.

Se enfatiza que este presupuesto no significa ningún costo para la Institución, ya que los materiales desarrollados forman parte del proceso del ejercicio profesional supervisado EPS. Contribuyendo así a la sociedad.

Tabla no. 10: Costo de insumos utilizados durante la realización del proyecto.

INSUMOS Y COSTOS REALES	TIEMPO	X HORA	TOTAL
• Librería: impresiones, hojas, <i>post-it</i> , marcadores, lapiceros, lápiz, borrador.		PAGO ÚNICO	Q169.96
• Energía eléctrica	280	Q0.36	Q100.80
• Agua	280	Q0.20	Q56.00
• Internet	280	Q0.43	Q120.40
• Plan Telefónico	280	Q0.32	Q89.60
• Software Creative Cloud	280	Q0.59	Q165.20
• Microsoft Office	280	Q0.082	Q22.96
• Computadora	280	Q0.018	Q5.04
• Mouse	280	Q0.32	Q89.60
• Teléfono Celular	280	Q0.086	24.08
• Oficina (casa alquiler)	280	Q5.56	Q1,556.80
		<b>TOTAL</b>	<b>Q2,400.00</b>

Elaboración propia.

Tabla no. 11: Costo de servicios técnicos utilizados durante la realización del proyecto.

SERVICIOS TÉCNICOS	CANTIDAD	COSTO	TOTAL
• Elaboración de 80 ilustraciones	80	Q48.36	Q3,868.80
		<b>TOTAL</b>	<b>Q3,868.80</b>

Elaboración propia.

\* El costo total por hora de ilustración fue obtenida al realizar un promedio de salario mensual de un ilustrador en base al Tarifario: Tu Salario Guatemala.

Tabla no. 12: Costo de servicios profesionales utilizados durante la realización del proyecto.

INSUMOS Y COSTOS REALES	TIEMPO	X HORA	TOTAL
• Investigación inicial	3 horas	Q66.00	Q198.00
• Investigación Teórica	3:33 horas	Q66.00	Q219.78
• Investigación Grupo Objetivo	3:30 horas	Q66.00	Q217.80
• Marco Teórico	8 horas	Q66.00	Q528.00
• Investigación del proyecto	5:8 horas	Q66.00	Q396.00
• Estrategia de Diseño Gráfico	6:34 horas	Q66.00	Q417.78
• Elaboración del <i>Insight</i>	6:00 horas	Q66.00	Q396.00
• Definición Concepto Creativo	8:30 horas	Q66.00	Q547.80
• Premisas del diseño	5:25 horas	Q66.00	Q363.00
• Producción gráfica	9 horas	Q66.00	Q594.00
• Bocetaje nivel de visualización 1	17:44 horas	Q66.00	Q1,151.04
• Creación de Instrumentos de Validación	6:00 horas	Q66.00	Q396.00
• Análisis y resultados	6:36 horas	Q66.00	Q422.40
• Fundamentación y resultados	8:04 horas	Q66.00	Q528.00
• Bocetaje nivel de visualización 2	50:40 horas	Q66.00	Q3,326.40
• Validación bocetaje nivel 2	9 horas	Q66.00	Q594.00
• Análisis y resultados	5 horas	Q66.00	Q330.00
• Fundamentación y resultados	4 horas	Q66.00	Q264.00
• Bocetaje nivel de visualización 3	55:17 horas	Q66.00	Q3,696.00
• Validación bocetaje nivel 3	13 horas	Q66.00	Q858.00
• Análisis y resultados	8 horas	Q66.00	Q528.00

• Fundamentación y resultados	8 horas	Q66.00	Q547.80
• Detalles finales del proyecto	30:07 horas	Q66.00	Q1,980.00
<b>TOTAL</b>		<b>280:30 HRS</b>	<b>Q18,500.00</b>

Elaboración propia.

\* Para el cálculo del costo por hora de los servicios profesionales se tomo como referencia el sueldo promedio de un Diseñador Gráfico por más de 6 años de experiencia, el cual equivale a Q10,481.00 sin IVA incluido, en el Tarifario: Tu Salario Guatemala.

Tabla no. 13: Costo de extras utilizados durante la realización del proyecto.

EXTRAS	TIEMPO	X HORA	TOTAL
• Asesorías profesionales	40 horas	Q180.00	Q7,200.00
• Grabación de voz	240 segundos	Q7.50	Q1,800.00
<b>TOTAL</b>			<b>Q9,000.00</b>

Elaboración propia.

\* Para el cálculo del costo por hora del servicio Asesoría Profesional se tomo como referencia el sueldo en base a más de 18 años de experiencia dando un total de Q28,880.00 en el Tarifario: Tu Salario Guatemala.

Para el costo brindado de Grabación de voz, se realizó una cotización a una empresa para calcular el costo por segundo (ver anexo 12).

Tabla no. 14: Resumen costo total durante la realización del proyecto.

COSTOS TOTALES	TOTAL
• Insumos	Q2,400.00
• Servicios Técnicos	Q3,868.80
• Servicios Profesionales	Q18,500.00
• Otros	Q9,000.00
• IVA 12%	Q2,972.26
<b>TOTAL</b>	<b>Q36,741.06</b>

Elaboración propia.

Se desglosan los aspectos importantes desarrollados para la elaboración del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación, dando un total de Q36,741.06.

Tomando en cuenta que este presupuesto no significa ningún costo para la Institución, ya que los materiales desarrollados forman parte del proceso del ejercicio profesional supervisado EPS. Contribuyendo así a la sociedad.



# M-04

CAPÍTULO

# 7

## SÍNTESIS DEL PROCESO

A continuación, se presenta la fase final del proyecto, donde se concluyen los resultados obtenidos durante el transcurso del proyecto y se brinda recomendaciones a futuro.

- 
- Lecciones Aprendidas
  - Conclusiones
  - Recomendaciones

# SÍNTESIS DEL PROCESO

---

## LECCIONES APRENDIDAS

### Al iniciar el proceso

#### Proceso de gestión del proyecto

En el comienzo de este proyecto, se destacó la importancia de una investigación a profundidad sobre el tema a trabajar. La investigación se establece como la base fundamental antes de iniciar en cualquier proyecto de diseño educativo. Esta investigación permitió al ejecutor comprender las necesidades y características de la población del grupo objetivo de una manera detallada y también se pudo establecer una base sólida de conocimiento sobre Salud Sexual y Reproductiva.

Definir los objetivos con base en lo investigado fue un aspecto importante, ya que se pudo iniciar el proceso de reproducción con fundamentos de lo que se quería lograr. La definición entre el objetivo general, objetivo de comunicación y objetivo de diseño brindó una dirección clara en cada etapa del proyecto.

#### Producción Gráfica de la pieza

Durante esta fase inicial, se enfocó en establecer las bases para una producción de diseño gráfico efectiva. Se observó que la sensibilidad cultural es esencial para el grupo objetivo. Adaptar el material educativo a la cultura de los jóvenes y adolescentes atendidos por Osar Juvenil resultó ser importante para la efectividad de la comunicación de cada pieza a diseñar. Esto implica no solo comprender la cultura local, sino también cómo los jóvenes se relacionan con la información visual según sus características.

## Durante la Producción Gráfica

### Proceso de gestión del proyecto

La fase de producción gráfica trajo consigo una serie de lecciones valiosas en cuanto al proceso de gestión. Se analizó que los lineamientos para la puesta en práctica eran esenciales para garantizar que las piezas gráficas se utilicen de manera efectiva en el entorno educativo. La planificación y la preparación para la ejecución del proyecto desde la definición y delimitación del problemas hasta las validaciones realizadas con los expertos, cliente y grupo objetivo, son cruciales para el buen desarrollo del proyecto, trabajar con un flujograma y cronograma de trabajo, son materiales de apoyo para poder llevar un orden en el desarrollo y trabajar en el tiempo destinado, al finalizar, lograr realizar cambios necesarios después de las evaluaciones para mejorar las piezas de diseño y se puedan entregar en la fecha estipulada sin ningún problema, cumpliendo los objetivos de comunicación.

La colaboración de la Institución al brindar conocimientos de una persona con especialidad en Pedagogía y Salud Pública fue beneficioso ya que al elaborar material sobre sexualidad para jóvenes, se debe de utilizar una comunicación clara y formal a través de las piezas gráficas.

### Producción Gráfica de la pieza

Durante la fase de producción gráfica, es importante la implementación de *insight*, concepto creativo y premisas de diseño, para realizar materiales que puedan transmitir la información de manera segura y eficaz. Tomando en cuenta que en cada pieza se debe de evidenciar el objetivo general, conteniendo una unidad visual. Además, al realizar varios bocetos de cada pieza, se permitió experimentar con diversos enfoques en la retícula, tipografías y propuestas para lograr el objetivo de cada pieza.

También es de suma importancia realizar evaluaciones, obtener registros de cada cambio realizado, si es necesario trabajar con diferentes archivos para poder evidenciar cada modificación y al finalizar, fundamentar correctamente. Según las evaluaciones realizadas se confirma la importancia de la cultura indígena, lo cual fue un cambio en los personajes trabajados, pero al mismo tiempo, se crean diseños más acordes al grupo objetivo transmitiendo confianza y seguridad para difundir el material por medio de la Institución.

## Al Finalizar el Proceso

### Proceso de gestión

Al llegar al final del proceso, se consolidaron varias lecciones clave en el proceso de gestión. La evaluación de la factibilidad del proyecto, que incluye la evaluación de recursos disponibles, limitaciones de tiempo y presupuesto, se mantuvo como un factor esencial. Esta evaluación fue fundamental para evitar problemas e imprevistos en el camino y garantizar que el proyecto se mantuviera dentro de sus límites.

También fue esencial tener una comunicación frecuente con la Institución, ya que en cada etapa del proceso estuvieron de la mano para modificaciones, resolviendo dudas y llegar a realizar un material que realmente fuera de su beneficio y del grupo objetivo.

La fase de cierre también enfatizó la importancia de la diseñadora gráfica y la Pedagoga de la Institución, de esta manera se logro un material de calidad y se aseguró que estuviera alineado con los objetivos educativos.

### Producción Gráfica

Al finalizar el proceso, se reconoció la importancia de la preparación para realizar todos los materiales. Los lineamientos para la puesta en práctica fueron de suma importancia para asegurar que las piezas gráficas se utilicen de manera efectiva en el entorno educativo. Esta fase permitió ver los resultados de la producción gráfica finales y confirma la efectividad de la planificación y la preparación a través de las evaluaciones realizadas con diseñadores gráficos, cliente y grupo objetivo.

## CONCLUSIONES

### Conclusiones Generales:

A lo largo de la producción del proyecto se ha explorado la importancia sobre el tema de Salud Sexual y Reproductiva para jóvenes y adolescentes, a cómo difundir esta información de una forma segura, ya que se deben de realizar piezas acordes al grupo objetivo sin crear confusiones o estigmas en la sociedad.

Gracias a la investigación previa a realizar el proyecto, y objetivos realizados para asegurar que las piezas resalten y sean funcionales, se logró diseñar un material educativo e interactivo en medios impresos y digitales utilizando una maquetación y composición que logre llamar la atención, facilitando la difusión del tema de forma efectiva a sus usuarios y beneficiarios.

### Conclusiones que responden al Objetivo General: Logro (Producción Gráfica)

Con relación al objetivo general de promover y garantizar la salud y el bienestar sexual y reproductivo a jóvenes y adolescentes, se proporciona un material educativo tomando en cuenta la identidad visual y aspectos esenciales como respetar sus derechos y decisiones, para lograr estrategias que serán de suma importancia en el desarrollo del proyecto. El proceso de investigación, gestión y análisis del grupo objetivo son fundamentales para identificar criterios que influyen a la producción de diseño gráfico, apoyando a la Institución a crear material explícito sobre sexualidad.

### Impacto (Proyección social)

La creación de material sobre Salud Sexual y Reproductivo es fundamental para la educación de los jóvenes y adolescentes que atiende la Institución, permitiendo así una mayor concienciación y una reducción de estigmas en la comunidad.

## Conclusiones que responden al Objetivo Específico de Comunicación Visual:

### Logro (Producción Gráfica)

En lo que respecta al objetivo específico sobre proporcionar información precisa, basada en evidencias sobre los temas relacionados con la sexualidad, fue importante contar con fuentes confiables, relacionadas al grupo objetivo, de esa forma se logró determinar puntos claves para la creación de los materiales.

Fue de suma importancia solicitar con anticipación a la Institución el material necesario donde se proporcionara información con base en experiencias de su entorno, material con detalles específicos, para lograr sintetizar los temas relacionados a Salud Sexual y Reproductiva y lograr una comunicación efectiva los usuarios.

### Impacto (Proyección social)

El impacto visual fue un proceso amplio, ya que el abordar temas de sexualidad como: prevención a la violencia, sexo genital, partes del cuerpo, etc..., se deben de difundir cuidando siempre la información expuesta y la integridad ya que los jóvenes y adolescentes aun no están familiarizados a una educación sexual constante.

Al finalizar el proyecto, se logró abordar con éxito todos los temas integrados, la comunicación visual fue efectiva, se logró evidenciar en las evaluaciones realizadas al grupo objetivo, facilitando la transmisión de información de una forma amigable y profesional.

## Conclusiones que responden al Objetivo Específico de Diseño Gráfico:

### Logro (Producción Gráfica)

En lo que respecta al objetivo específico, proporcionando una guía educativa, un audiovisual y un juego educativo que puedan ser accesibles y culturalmente sensibles a la comunicación, se logró destacar en cada pieza por medio de colores, retícula e ilustraciones las cuales fueron las más destacadas en cada material.

El enfoque en la adaptación a las necesidades de los jóvenes y adolescentes ha llevado a la creación de piezas gráficas que cumplen con los objetivos y son fundamentales para la comunicación del tema de Salud Sexual y Reproductiva.

### Impacto (Proyección social)

El impacto social del cumplimiento de los objetivos, se evidencian a través de cada pieza según las evaluaciones, el diseño es atractivo y accesible, se logró diseñar una composición y diagramación que logra una armonía atractiva para jóvenes y adolescentes que pertenecen al grupo objetivo, por lo que pueden ser un material para diversas plataformas y pueden ser utilizado en ferias, talleres o eventos y de esta manera llegar a una audiencia más amplia y diversa.

## RECOMENDACIONES:

### Recomendaciones a la Institución:

- El apoyo y seguimiento de la Institución y sus expertos en Salud Sexual y Reproductiva enriquece la calidad del material y asegura su relevancia y eficacia en todo el proyecto.
- Se recomienda a la Institución contar con una carpeta con el material solicitado por epesistas, ya que continuamente se realizan varios proyectos a la Institución y esto facilita la comprensión e investigación de su filosofía y grupo objetivo.
- Se recomienda a la Institución el seguimiento de evaluaciones de la factibilidad de proyectos. Esto incluye la evaluación de recursos disponibles, limitaciones de tiempo y presupuesto. Mantener una perspectiva realista es de suma importancia para evitar problemas e imprevistos.

La Institución debe de contar con una línea gráfica definida para la difusión de temas sobre sexualidad. Esto incluye mantener los estándares de diseño gráfico de alta calidad y la sensibilidad cultural (como la integración de las distintas culturas y etnias guatemaltecas).

En algunos proyectos, es recomendable ampliar su grupo objetivo, ya que evaluando el nivel socioeconómico y cómo se desarrollan los jóvenes, pueden empezar su sexualidad a una etapa más temprana, por lo que sería necesario integrar el contenido también para un rango de edad menor.

### Recomendaciones a los Estudiantes:

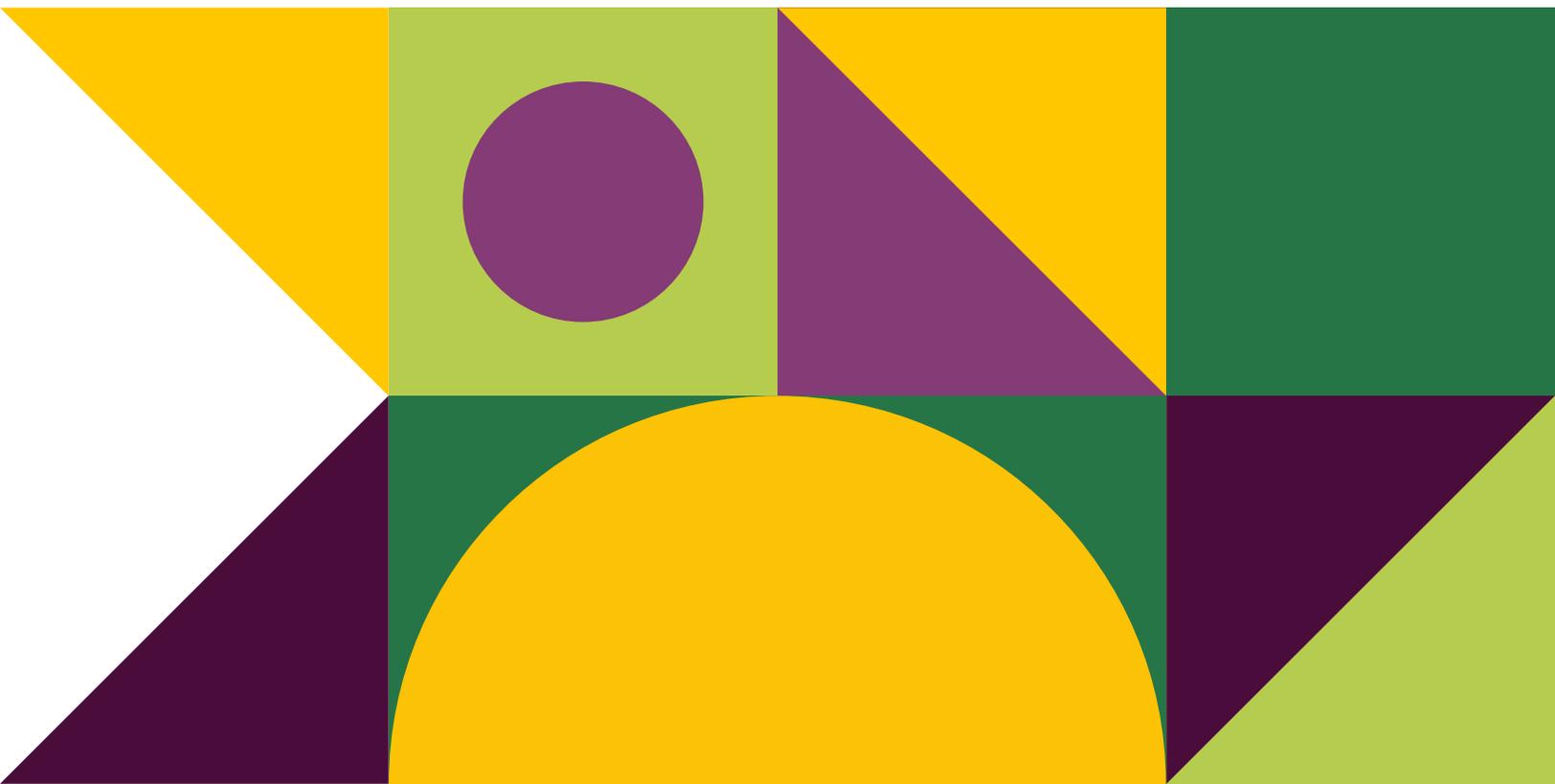
- Los estudiantes deben seguir enfocándose en la investigación sólida como base para cualquier proyecto de diseño educativo. La investigación exhaustiva proporciona información valiosa para la toma de decisiones informadas.
- La distinción entre el objetivo general, específico de comunicación y de diseño es importante. Los estudiantes deben aplicar esta práctica en futuros proyectos para mantener una dirección clara y alineada con los objetivos.
- Los estudiantes deben buscar oportunidades para colaborar con profesionales de otros campos y enriquecer su perspectiva, de esta forma a la hora de realizar evaluaciones de producción gráfica, sea más fácil y eficaz.
- Los estudiantes deben considerar los recursos disponibles, limitaciones de tiempo y presupuesto en todas las etapas de planificación para que el proceso sea más sencillo y puedan culminar exitosamente.
- Se debe de investigar siempre a la Institución, realizar todas las preguntas necesarias con anticipación para lograr crear material accesible y que se adapte a la cultura de sus usuarios.
- El material proporcionado por la Universidad como guías para la realización de un proyecto de graduación, es de suma importancia y se deben de realizar en el tiempo adecuado para que no exista un atraso a la hora de finalizar el proyecto.
- Se deben de aprovechar todos los recursos disponibles brindados por los/as catedráticos/as, presentar avances o asesorías es esencial para lograr los objetivos planificados y finalizar con una nota superior.

### Recomendaciones al Gremio de Diseño Gráfico:

- Las críticas y comentarios son fundamentales para la creación de proyectos exitosos, se recomienda evaluar y dar opiniones que apoyen al diseño de las piezas, considerando los aspectos trabajados por el ejecutor y la forma de diseñar de cada persona.
- Se recomienda realizar un flujograma en todos los proyectos a elaborar, esto es de suma importancia para invertir el tiempo adecuado en cada etapa y finalizar en las fechas estipuladas con el contenido completo.
- Es importante crear actividades fuera de la elaboración de proyectos, esto ayuda a despejar la mente, distracción y recreación, para cuando se vuelva a iniciar las ideas fluyan creativamente y no sea desgastante.

## REFERENCIAS

A continuación, se presenta todas las bibliografías utilizadas para el proceso del proyecto de graduación.





- Latin Spots.com. «CRISTINA QUIÑONES: DEL INSIGHT A LAS IDEAS, PLANEAMIENTO ESTRATÉGICO» Acceso en septiembre 2023. <https://www.latinspots.com/sp/noticia/cristina-quiones-del-insight-a-las-ideas-planeamiento-estratgico-/29510>
- Lemus Leslie, Amézquita Damaris. «JUVENTUDES EN GUATEMALA». Guatemala, CONJUVE, 2020. <https://guatemala.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/documento20analitico20final.pdf.pdf>.
- Lucidchart. «Qué es un mapa conceptual». Acceso en septiembre de 2023. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-mapa-conceptual>
- Mique.es. «DISEÑO GRÁFICO PLANO O FLAT DESIGN». Acceso en octubre 2023. <https://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flat-design/>
- Naciones Unidas. «Los jóvenes necesitan su salud y sus derechos sexuales y reproductivos». Acceso en noviembre 2023. <https://www.ohchr.org/es/stories/2021/05/young-people-need-their-sexual-and-reproductive-health-and-rights#:~:text=%C2%ABTenner%20acceso%20a%20salud%20y,de%20infecciones%20por%20transmisi%C3%B3n%20sexual>
- Neuronilla. «Técnicas de creatividad». Acceso en septiembre 2023. <https://neuronilla.com/relaciones-forzadas-palabra-al-azar/>
- Observatorio Tec. «La importancia de la educación sexual». Acceso en octubre 2023. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/la-importancia-de-la-educacion-sexual/>
- Osar Juvenil Guatemala. Embarazos en niñas y adolescentes en Guatemala. Guatemala, Osar Juvenil 2022, <https://osarguatemala.org/wp-content/uploads/2022/05/Hoja-informativa.pdf>.
- Osar Juvenil. «El libro de mamá y papá». Acceso en agosto del 2023. <https://osarguatemala.org/el-libro-de-mama-y-papa/>
- Osar Juvenil. Conociendo ISDM. Guatemala: Osar juvenil 2021. Edición en PDF.

Osar Juvenil. Informe anual. Guatemala: Osar juvenil 2021. Edición en PDF.

Osar Juvenil. OSAR/ISDM - Guatemala - ¿Quiénes somos?. Guatemala: Osar Juvenil 2023. Edición en PDF.

Plaza Pública. «Guatemala no tiene una política pública para garantizar derechos sexuales y reproductivos». Acceso en noviembre 2023. <https://www.plazapublica.com.gt/content/guatemala-no-tiene-una-politica-publica-para-garantizar-derechos-sexuales-y-reproductivos#:~:text=De%20acuerdo%20al%20Observatorio%20de,de%20igual%20n%C3%BAmero%20de%20beb%C3%A9s>

Programa de Educación Sexual ANEP. La Educación Sexual. Marco conceptual y metodológico. (Uruguay, ANEP). <https://www.mysu.org.uy/haceclick/modulos-docentes/m01-la-ed-sexual-ok.pdf>.

Psicología Sexología Mallorca. «MITOS SOBRE SEXUALIDAD». Acceso en septiembre 2023, <https://www.psicologiasexologiamallorca.com/mitos-sobre-sexualidad/>

PUBMED. «Atención en consultorio para jóvenes lesbianas, gays, bisexuales, transgénero y en cuestionamiento». Acceso en septiembre 2023. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23796737/>

Scielo. «Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo». Acceso en octubre 2023. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742014000300012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012)

SCOUTS. «La importancia de la educación sexual». Acceso en noviembre 2023. <https://scout.es/la-importancia-de-la-educacion-sexual/>

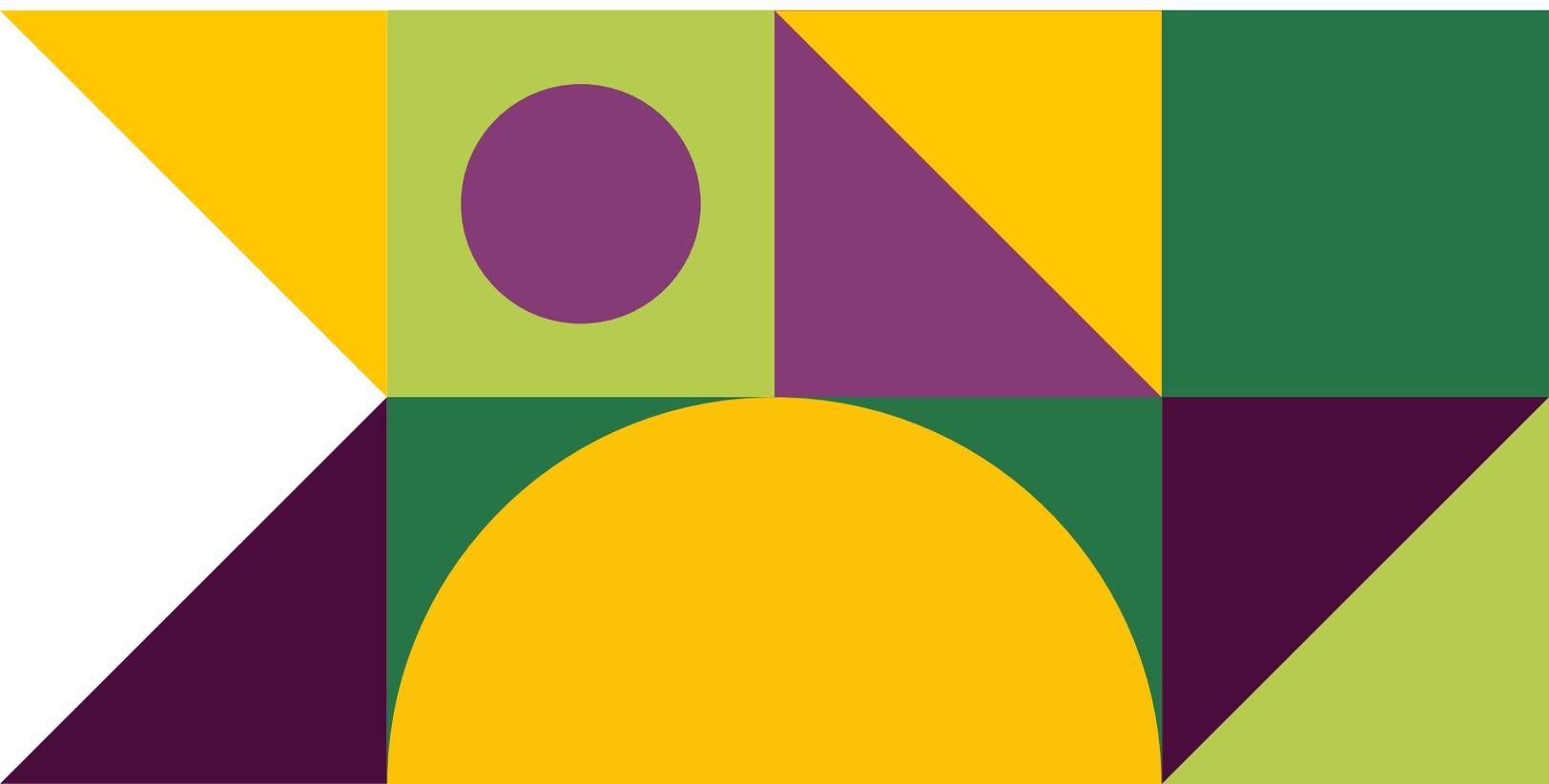
PREZI. «El nivel social y económico del Guatemalteco Urbano». Acceso en noviembre del 2023. <https://prezi.com/p/yhg3m5frzf1w/piramide-de-niveles-socioeconomicos-en-guatemala/>

ICEFI. «Guatemala: la inversión en las juventudes es limitada e insuficiente». Acceso en septiembre 2023. <https://www.icefi.org/blog/guatemala-la-inversion-en-las-juventudes-es-limitada-e-insuficiente>



## GLOSARIO

A continuación, se presentan algunas palabras utilizadas en el informe desconocidas, así como la respectiva explicación.



# GLOSARIO

---

**Aborto:** Interrupción deliberada de un embarazo antes de que el feto sea viable, con consecuencias médicas y éticas.

**Abuso sexual:** La explotación sexual de una persona sin su consentimiento, a menudo asociada con poder y control.

**Anticonceptivos:** Métodos o dispositivos utilizados para prevenir el embarazo.

**Apps:** Abreviatura de “aplicaciones”, programas diseñados para funcionar en dispositivos móviles o computadoras.

**Asesoramiento:** Orientación profesional o psicológica brindada a individuos para ayudarlos a abordar problemas personales o profesionales.

**Brief:** Documento claro y conciso que guía a una persona o grupo de personas para realizar un proyecto o tarea determinada.

**Creative Cloud:** Una suite de aplicaciones y servicios de Adobe para diseño gráfico y creatividad.

**Cromatología:** El estudio de los colores y su aplicación en el diseño y la comunicación visual.

**Diversidad:** La presencia de una variedad de características culturales, étnicas, de género y otras en una población.

**Empatía:** La capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otra persona.

**Empoderamiento:** El proceso de dar poder a individuos o grupos para tomar el control de sus vidas y decisiones.

**Encuestas:** Método de recopilación de datos que implica hacer preguntas a una muestra de personas para obtener información.

**Estereotipos:** Creencias simplificadas y generalizadas sobre grupos de personas.

**Feminicidio:** El asesinato de mujeres por razones de género.

**Flor de loto:** Un símbolo que representa la pureza y la renovación en varias culturas.

**Flujograma:** Una representación gráfica de un proceso que muestra los pasos secuenciales.

**Incidencia:** La frecuencia con la que ocurre un evento o condición en una población.

**Infografía:** Un gráfico visual que combina imágenes y texto para transmitir información de manera efectiva.

**Insight:** se utiliza en investigación de mercados, marketing, comunicación y en la empresa en general para referirse a un descubrimiento, una idea reveladora que nos da la clave para poder resolver un problema.

**Insumos:** Materiales o recursos necesarios para llevar a cabo una actividad o proceso.

**KPI:** Indicadores clave de rendimiento que se utilizan para evaluar el éxito de una actividad o proyecto.

**Lista de cotejo:** Una herramienta que enumera elementos a verificar o completar.

**Logotipos:** Diseños gráficos que representan una organización o marca.

**Mapa conceptual:** Una representación gráfica de ideas y conceptos relacionados.

**Masificación:** La propagación o difusión generalizada de algo.

**Microsoft Office:** Un conjunto de aplicaciones de productividad de Microsoft.

**Misoprostol:** Un medicamento utilizado para tratar úlceras gástricas y, en algunos casos, para interrumpir el embarazo.

**Naming:** Proceso creativo de marketing que se usa para nombrar algo, buscando una diferenciación clara y concisa de lo ya existente en el mercado.

**Net Take Away:** El mensaje central o principal resultado de una comunicación.

**Planificación familiar:** El proceso de decidir cuándo y cuántos hijos tener y cómo hacerlo.

**Premisa:** Una afirmación inicial en un argumento lógico.

**Prototipos:** Modelos iniciales o versiones de un producto o diseño.

**Reason Why:** Una razón fundamental que respalda una decisión o acción.

**Retícula:** Una estructura de líneas o columnas que se utiliza en diseño gráfico y maquetación.

**Sexualidad:** La expresión de la identidad de género, el deseo sexual y las relaciones sexuales de una persona.

**Sintáctico:** Relativo a la estructura de las oraciones y frases en un idioma.

**Software:** Programas de computadora que se utilizan para realizar tareas específicas.

**Spinner:** Un dispositivo que gira alrededor de un eje y se utiliza para tomar decisiones al azar.

**Status:** El estado social o posición de una persona en la sociedad.

**Tabúes:** Temas o acciones considerados social o culturalmente inaceptables.

**Validación:** El proceso de confirmar o verificar la precisión o autenticidad de algo.

## ANEXOS

A continuación, se presentan materiales visuales obtenidos durante el transcurso del proyecto.



## ANEXO 1.

Información relevante proporcionada por Osar Juvenil Guatemala.  
Estadísticas sobre embarazo en la adolescencia.

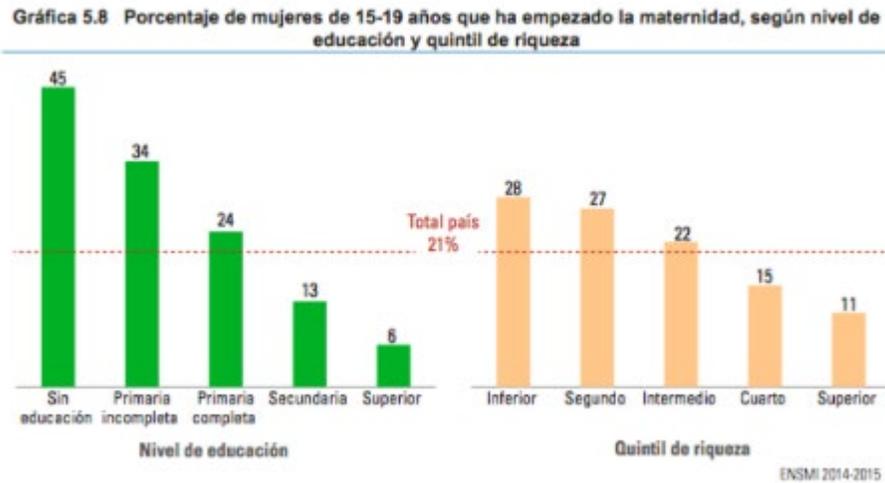


Figura no. 273: Estadísticas sobre embarazo en la adolescencia, Osar Juvenil Guatemala.

Guatemala registra 113 muertes maternas por 1000 nacidos vivos. 1 cada 5 adolescentes entre 15 y 19 años, ya ha sido madre o está embarazada. En el área rural, 1 de cada 4 y Petén, es 1 de cada 3.

Proporción jóvenes de 15 a 24 años que tiene conocimientos sobre las formas de prevención de VIH/Sida y rechaza las principales ideas erróneas sobre la transmisión.



Figura no. 274: Estadísticas sobre jóvenes de 15 a 24 años con conocimiento sobre VIH/Sida, Osar Juvenil Guatemala.

Proporción de la población de 15 a 24 años que tuvo relaciones sexuales con más de una pareja en los últimos 12 meses y que usó preservativo en la última relación sexual.



Figura no. 275: Estadísticas sobre población de 15 a 24 años que tuvieron relaciones sexuales con más de una pareja, Osar Juvenil Guatemala.

## ANEXO 2.

Aprobación de aceptación por parte de la Institución Osar Juvenil Guatemala.

Proyecto de Graduación Recibidos x



**Paola Carrión**

Hola buen día, un gusto saludarlos, soy estudiante de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala, curso el 9no semestre de la carrer

lun, 20 feb, 10:55



**Sebastián Cabrera**

para mí ▾

Buenas tardes, Paola.

Mucho gusto. Te saluda Sebastián Cabrera, coordinador del OSAR Juvenil Guatemala. Gracias por tu interés en formar parte de nuestra organización. Con todo gusto puedes realizar tu proyecto con nosotros.

Nos cuentas cuáles son los siguientes pasos.  
Quedo atento.

Sebastián.



lun, 20 feb, 14:35



**Paola Carrión**

Buena tarde estimado Sebastián, un gusto saludarlo, agradezco su respuesta y le comento, para poder empezar a trabajar me gustaría que tuviéramos una reunión pa

lun, 20 feb, 16:56



Figura no. 276: Aprobación de realización de proyecto de graduación, Captura de pantalla.

## ANEXO 3.

Visita por primera vez a la Institución Osar Juvenil Guatemala.



Figura no. 277 y 278: Visita a la Institución, elaboración propia.

## ANEXO 4.

Instrumento para recopilación de datos.

Para entender la Función de su imagen, se representarán una serie de preguntas directas. Gracias por su tiempo y atención brindados.

**- Información Institucional:**

La ISDM es una organización de la sociedad civil legalmente registrada que tiene un largo historial de actividades de promoción de la salud sexual y reproductiva, así como acciones de diálogo político. Desde el año 2003, ha impulsado la aprobación de leyes, la promoción y el monitoreo de la implementación de los marcos jurídicos, la participación de organizaciones de mujeres y adolescentes de base comunitaria, entre otros. En 2008, en colaboración con otras organizaciones y con el Congreso de la República, promovió la creación del OSAR Guatemala.

**¿Dirección Completa?**

6a calle 1-36 zona 10 Edificio Valsari. Oficina 702

**Teléfono de la institución**

2362-3572

**• Visión**

Organización de la sociedad civil que incide en la política pública para mejorar la salud reproductiva y el desarrollo integral de las mujeres

**• Misión**

Somos una organización multidisciplinaria de la sociedad civil, que incide en las políticas públicas, con énfasis en la salud reproductiva, para que las mujeres alcancen su desarrollo integral, priorizando la erradicación de la mortalidad materna. Nos caracterizamos por actuar haciendo uso de la evidencia científica; igualdad entre hombres y mujeres y respeto a la diversidad socio cultural.

**• Objetivos**

- Generar alianzas con organizaciones, empresas, nuevos sectores para incidir en las políticas públicas y operativas que beneficien la salud sexual y reproductiva de las mujeres en sus diferentes ciclos de vida.
- Monitorear el cumplimiento de la ley de planificación familiar y ley de desarrollo social para verificar la ejecución de las intervenciones que lleven a la erradicación de la mortalidad materna
- Ejercer vigilancia ciudadana y auditoría social sobre el financiamiento específico, 15% ley del impuesto a bebidas alcohólicas (la inversión y ejecución presupuestaria) asignada al programa Nacional de Salud Reproductiva.
- Diseñar y ejecutar procesos de incidencia y abogacía para garantizar que las intervenciones estratégicas que aseguran una maternidad saludable se encuentren incluidas en las políticas, planes y programas del legislativo y ejecutivo.
- Asegurar el fortalecimiento institucional de la ISDM por medio de estructura organizativa mínima de funcionamiento, promoción y publicidad para imagen corporativa, formación sistemática interna, sistematización de resultados y financiamiento

**• Valores**

R/ Nuestra aspiración es lograr el empoderamiento de las mujeres, adolescentes, niñas, para una vida libre de violencia, promover el desarrollo con equidad a través del ejercicio de los derechos y acceso a oportunidades.

Los valores que configuran la misión institucional de la OSAR son:

- Enfoque de género
- Participación juvenil
- Multiculturalidad y pertinencia cultural
- Evidencia científica
- Derechos sexuales y reproductivos
- Descentralización y Sostenibilidad

**¿Cuáles son los servicios que ustedes Ofrecen?**

R/ No somos una organización que brinda servicios como tal.

Pero se podrían entender en diferentes líneas:

- Acompañamiento a niñas víctimas de violencia sexual.
- Educación/Formación
- Incidencia Política

**Puede mencionar los programas con los que cuenta.**

De Apoyo a la sociedad:

- Programa de atención a víctimas de violencia sexual
- Programa de Casa Materna

De educación:

- Programa de Prevención de la Violencia
- Programa de Empoderamiento en niñas y adolescentes
- Programa de Voluntariado

De recaudación: No aplica

Programas de formación o capacitación del personal o padres de familia:

- Programa de fortalecimiento/apoyo a servicios de salud (Programa Nacional de Salud Reproductiva)
- Programa de formación a padres/madres de familia.
- Programa de formación a colaboradores del sector educativo.

**¿Cuáles son sus grupos objetivos?**

Niños, niñas, adolescentes y jóvenes (5-30 años)

Mujeres en edad reproductiva (15-49 años)

**Personas a las que se brindan sus servicios:**

El rango de edades segmentado en Adultos, jóvenes y niños

Niños/Niñas (5-9 años)

Niños/Niñas (10-14 años)

Adolescentes (15-19 años)

Jóvenes (20-30 años)

Mujeres (15-49 años)

Figura no. 279 a 281: Instrumento de recopilación de datos, elaboración propia.

# ANEXO 5.

## Instrumento de validación para expertos en Diseño Gráfico.

16/11/23, 14:30 Validación de Proyecto de Graduación

### Validación de Proyecto de Graduación

5 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

---

#### Instrumento de Validación para expertos

---

**Nombre**  
5 respuestas

Dayrin Aragón  
Allan  
Doris Miranda  
Valery Muñoz  
Edinson Elias de Ledín Rodríguez

**Profesión**  
5 respuestas

Licda. En Diseño Gráfico, especializada en marketing key account manager  
Diseñador gráfico especializado en modelado y escultura 3D  
Licenciada en Diseño Gráfico  
Diseñadora gráfica-content manager  
Diseñador Gráfico

---

Indique cual de las portadas contienen una mejor semiología del color. [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	5 (100%)
3	0 (0%)

---

Indique en la siguiente escala: ¿La portada tiene relación con el tema de la investigación? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	1 (20%)
4	4 (80%)
5	0 (0%)

---

Indique en la siguiente escala: ¿El titular tiene una buena técnica y jerarquía visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	1 (20%)
3	2 (40%)
4	2 (40%)
5	0 (0%)

<https://docs.google.com/forms/d/1346L0ACMg2u7VYgR5LjH7YkM-e85BNRP0PFA/viewanalytics> 2/11

16/11/23, 14:30 Validación de Proyecto de Graduación

¿En el titular, considera cambios para que contenga una buena técnica o jerarquía visual? [Copiar](#)

5 respuestas

Recomendable mantener dos tipografías y jugar con la familia tipograficas de cada una

Experimentar en la intersección que forma la S, subiendo un poco el símbolo masculino podría ayudar visualmente a que se aprecie de mejor forma la S

Considero que sería bueno juntar un poco más los iconos para que la S se marque mejor ya que al inicio cuesta un poco leerlo.

Adicional a ello me genera un poco de duda: Si el concepto "es el poder de lo desconocido" ¿cómo involucramos la palabra infografía en ello o porque motivo? Personalmente me genera un poquito de duda ya que básicamente es el nombre del material en si y no del contenido a abordar.

Por otra parte siento que las dos tipografías secundarias no combinan mucho entre ellas ya que pasamos de una Sans serif bold mayúscula a una caligráfica en minúsculas y luego la última que es un poco más finita nuevamente en mayúsculas, si la vemos en un material impreso al ser muy delgada puede que cueste leerse o verse, quizá sería bueno probar con alguna variación de la fuente principal en lugar de la caligráfica y en la última una tipografía que tenga minúsculas.

Reducir las tipografías a 2 máximo, evaluar la redacción del texto

Reemplazar el subrayado por un elemento visual de menos peso para que marque ese tercer escalón en el recorrido visual del título

Indique en la siguiente escala: ¿La diagramación de las páginas internas contienen una buena composición visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	0 (0%)
4	2 (40%)
5	3 (60%)

---

¿En la diagramación de las páginas internas, considera cambios para mejorar la composición visual? [Copiar](#)

5 respuestas

Todo bien

Justificar los textos y cuidar que los párrafos no finalicen con una sola palabra en la última línea

Más que todo revisar signos de puntuación y ortografía ya que en el apartado donde dice "su importancia" en el párrafo que sigue inicia en minúscula y así mismo sugeriría utilizar el mismo espacio entre títulos y texto de contenido, ya que en el apartado donde dice "Est" su definición está casi pegada al título mientras que si miramos los siguientes tienen un espacio más prudente entre títulos y contenido.

Si se trata de una infografía colocar más imágenes que representen el texto y que apoyen visualmente la información. Los espacios en blanco ayudan mucho a no verse saturada la información y de apoyo visual en el texto izquierdo funcionarían un título si remarco y una letra capital que vaya con la el diseño del material.

Si la pieza es impresa solo tomar en cuenta que todas las páginas tengan el mismo margen de encuadernación para que no se pierda información y tomar en cuenta las huérfanas al final de los párrafos.

Indique en la siguiente escala: ¿La siguiente composición es adecuada para portada de un video? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	0 (0%)
4	2 (40%)
5	3 (60%)

<https://docs.google.com/forms/d/1346L0ACMg2u7VYgR5LjH7YkM-e85BNRP0PFA/viewanalytics> 4/11

16/11/23, 14:30 Validación de Proyecto de Graduación

Indique en la siguiente escala: ¿El tablero del juego contiene una buena jerarquía y peso visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	0 (0%)
4	2 (40%)
5	3 (60%)

---

¿En el tablero del juego educativo, considera cambios para mejorar la jerarquía y peso visual? [Copiar](#)

5 respuestas

Tiene buena composición visual

Verificar que el tono magenta utilizado si pueda ser impreso

Me gusta bastante la manera en la que está diseñada, únicamente movería algunos colores para evitar que el texto quede sobre el fondo amarillo ya que puede ser poco legible a la vista, de igual manera donde se encuentran los signos de masculino y femenino considero que ese tono como fucsia pudiera verse muy fuerte sobre el fondo, quizá se la podría bajar ligeramente el tono.

Me gusta mucho el nombre, creo que quedaría mejor el texto descriptivo en la parte inferior para seguir jerarquía y tal vez que voye en solo dos líneas de ser posible, las ilustraciones son llamativas

Es un diseño muy atractivo y de aspecto dinámico, en mi opinión una propuesta muy acertada, como punto de mejora de manera opcional solo le daría más protagonismo al logotipo de la campaña en vez del elemento xpo

---

Indique en la siguiente escala: ¿Las cartas del juego contienen una buena composición visual? Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio [Copiar](#)

5 respuestas

Rating	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	1 (20%)
4	1 (20%)
5	3 (60%)

---

¿En las cartas de juego, considera cambios para mejorar la composición visual? [Copiar](#)

5 respuestas

Todo bien

El texto blanco sobre las cartas amarillas no es legible, considerar utilizar morado o una tonalidad oscura de café

Me gustan mucho considero que tienen muy buen peso visual y son bastante dinámicas, únicamente cambiaría el uso de textos blancos sobre fondos amarillos, quizás se pudiera agregar un poco de sombra paralela para resaltarlos un poco y que no se pierda al momento de imprimir.

La composición funciona, es fácil de comprender la dinámica y los colores son llamativos para los jóvenes

Al igual que en el elemento anterior cambiaría la jerarquía del xpo por el logotipo de la campaña, ya que al repetirse varias veces se puede empezar a confundir cual es el logotipo de la campaña misma.

<https://docs.google.com/forms/d/1346L0ACMg2u7VYgR5LjH7YkM-e85BNRP0PFA/viewanalytics> 6/11

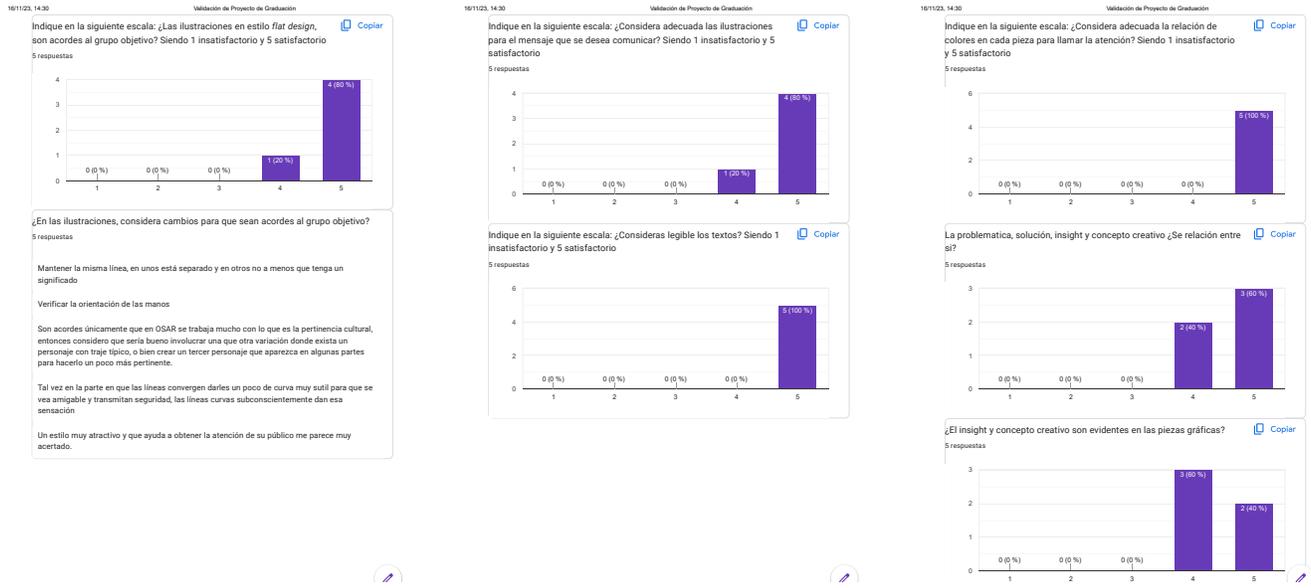


Figura no. 282 a 290: Respuestas de validación con expertos, elaboración propia.

## ANEXO 6.

### Instrumento de validación para cliente.

**Validación de Proyecto de Graduación**

3 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

**Instrumento de Validación para cliente**

**Instrumento de Validación Grupo Objetivo**

Nombre  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Edad  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Género  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Nivel académico  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

**INFOGRAFÍAS**

¿Considera que la estructura de la infografía es atractiva?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

¿En las infografía, considera que el tipo de letra utilizado es legible (fácil de leer)?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

---

**Validación de Proyecto de Graduación**

0 respuestas

¿En las infografías, considera que las ilustraciones son llamativas?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

¿Qué piensa de las infografías?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

**POST REDES SOCIALES**

¿Considera que la estructura de los post para facebook son atractivos?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

¿En los post para facebook, considera que el tipo de letra utilizado es legible (fácil de leer)?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

¿En los post para facebook, considera que las ilustraciones son llamativas?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

¿Qué piensa de los post (publicaciones) para facebook?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Indique en la siguiente escala: ¿La propuesta de esta pieza publicitaria, para un juego educativo es atractiva?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Indique en la siguiente escala: ¿Los colores de las piezas son agradables?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

---

**Validación de Proyecto de Graduación**

Indique en la siguiente escala: ¿Considera que todo el material guardan unidad visual y reflejan el tema de Sexualidad?  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Indique que comentarios tiene sobre los materiales:  
0 respuestas  
Aún no hay respuestas para esta pregunta.

**¡Muchas gracias!**

Nombre y apellido  
3 respuestas

Mirna Montenegro  
Sebastián Cabrera  
Doris Miranda

Cargo  
3 respuestas

Directora  
Coordinador Juvenil  
Licda. en Diseño Gráfico

Edad  
3 respuestas

55  
22  
26 años

https://docs.google.com/forms/d/1TB8du5T9M\_P9jKCTCQv4T3D0CS-U1DwT-Eci/viewanalytics

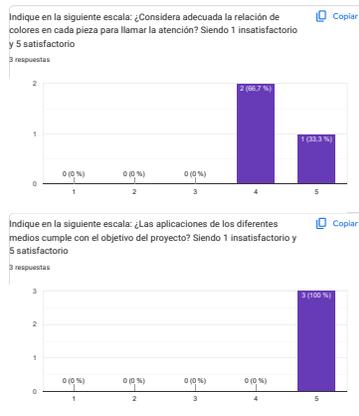
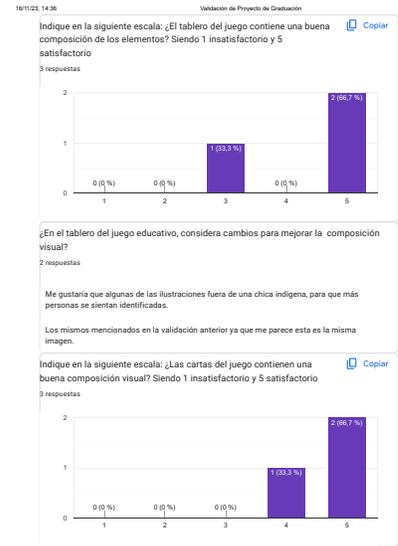
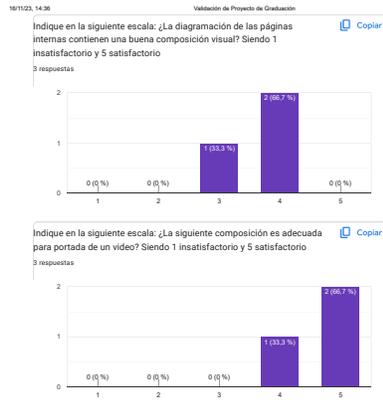
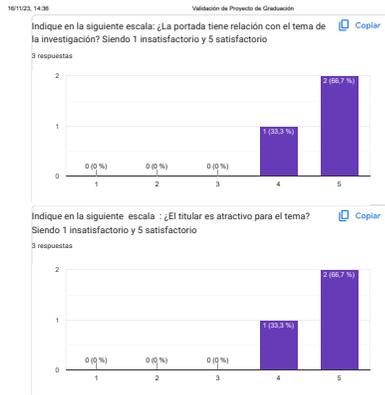
3/10

https://docs.google.com/forms/d/1TB8du5T9M\_P9jKCTCQv4T3D0CS-U1DwT-Eci/viewanalytics

2/10

https://docs.google.com/forms/d/1TB8du5T9M\_P9jKCTCQv4T3D0CS-U1DwT-Eci/viewanalytics

3/10



Google Formularios

https://docs.google.com/forms/d/1TB8zduTS9E\_Ph-jKCTCvq4T3D0CIS-U1ChT-Ecv/viewanalytics

7/10

https://docs.google.com/forms/d/1TB8zduTS9E\_Ph-jKCTCvq4T3D0CIS-U1ChT-Ecv/viewanalytics

8/10

https://docs.google.com/forms/d/1TB8zduTS9E\_Ph-jKCTCvq4T3D0CIS-U1ChT-Ecv/viewanalytics

9/10

Figura no. 291 a 299: Respuestas de validación con expertos, elaboración propia.

# ANEXO 7.

## Instrumento de validación para grupo objetivo.

16/11/23, 14:39 Validación de proyecto sobre sexualidad

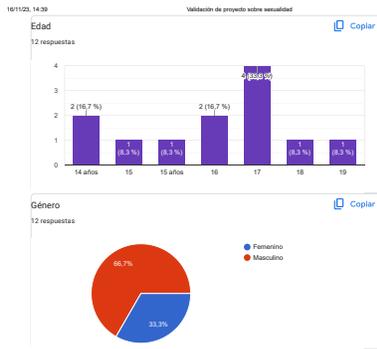
**Validación de proyecto sobre sexualidad**  
12 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

**Instrumento de Validación para el grupo objetivo**

**Nombre**  
12 respuestas

Michelle  
José Gabriel Carcamo Rodriguez  
Angel Eduardo Escobar Mejia  
Ricardo  
Angel David Perez Ortiz  
Carlos Alberto Calderón Rodriguez  
Victor Daniel Isai Call Bal  
Yostyn Alberto Tovar Lopez  
Nidia Stefanny Call bal  
Amy  
Jennifer  
Alessandro



16/11/23, 14:39 Validación de proyecto sobre sexualidad

**Nivel académico**  
12 respuestas

3ro básico  
Segundo basico  
4to bachillerato  
Ter semestre derecho  
Tercero basico  
Primerio básico  
4to. Bachillerato  
Tro básico  
Tercero básico  
Diversificado  
Quinto bachillerato  
diversificado

**¿Sabes que es sexualidad?**  
12 respuestas

Nivel de conocimiento	Porcentaje
Poco	33.3%
Basico	58.3%
Experto	8.3%

16/11/23, 14:39 Validación de proyecto sobre sexualidad

**¿La composición genera interés?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	16.7%
Regular	33.3%
Si genera interés	50.0%

**¿Se entiende el texto?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	8.3%
Regular	91.7%
Si se entiende todo el texto	0.0%

**¿La composición es agradable?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	8.3%
Regular	16.7%
Si es agradable	75.0%

16/11/23, 14:39 Validación de proyecto sobre sexualidad

**¿La composición del texto y elementos llama la atención?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	8.3%
Regular	91.7%
Excelente	0.0%

**¿El tablero del juego llama la atención?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	0.0%
Regular	100%
Excelente	0.0%

**En las cartas del juego ¿Se entienden todos los textos?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	16.7%
Regular	83.3%
Excelente	0.0%

**Si tu respuesta fue poco o regular, indica que texto no se entiende fácilmente**  
2 respuestas

Si  
La composición poco interes

16/11/23, 14:39 Validación de proyecto sobre sexualidad

**¿Las ilustraciones son amigables para el tema?**  
12 respuestas

Respuesta	Porcentaje
Poco	8.3%
Regular	91.7%
Si son amigables	0.0%

**¿Podrías indicar como te parecen las ilustraciones?**  
12 respuestas

Me gustan  
Muy bonitas y se entienden  
Muy complejas y estéticas ambas cumplen con su función de representar a su género tienen colores vivos y fuertes por lo tanto lo hace llamativas las ilustraciones.  
Pueden ser más directas  
Son bonitas me gustan los colores  
Bonitas  
Me parecen muy bien caricaturizadas  
Me parecen muy bien.  
Llamativas e interpreta y complementa muy bien el texto "sexualidad"  
Perfectas  
Interesantes  
deacuerdo con el tema

[https://docs.google.com/forms/d/15mgf8-1aPwK5CK8BHPD0XRFGaZU7n2AR8FVx\\_wI/viewanalytics](https://docs.google.com/forms/d/15mgf8-1aPwK5CK8BHPD0XRFGaZU7n2AR8FVx_wI/viewanalytics)

49

[https://docs.google.com/forms/d/15mgf8-1aPwK5CK8BHPD0XRFGaZU7n2AR8FVx\\_wI/viewanalytics](https://docs.google.com/forms/d/15mgf8-1aPwK5CK8BHPD0XRFGaZU7n2AR8FVx_wI/viewanalytics)

59

[https://docs.google.com/forms/d/15mgf8-1aPwK5CK8BHPD0XRFGaZU7n2AR8FVx\\_wI/viewanalytics](https://docs.google.com/forms/d/15mgf8-1aPwK5CK8BHPD0XRFGaZU7n2AR8FVx_wI/viewanalytics)

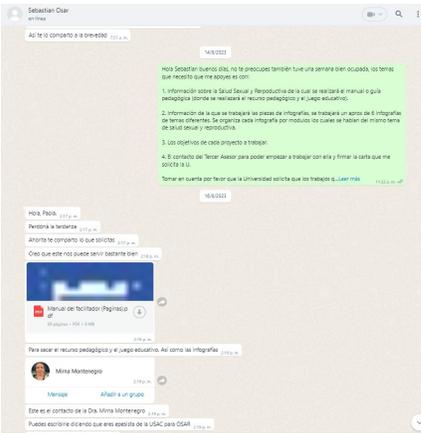
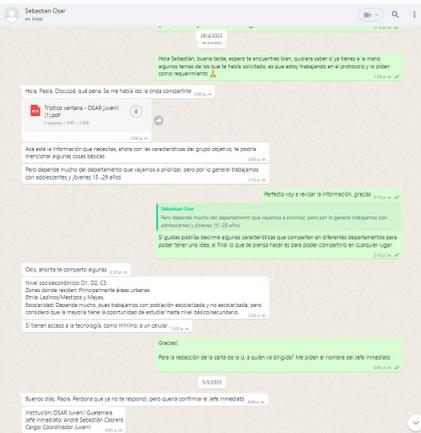
69



Figura no. 300 a 306: Respuestas de validación con expertos, elaboración propia.

# ANEXO 8.

## Comunicación y seguimiento constante con el coordinar juvenil de la Institución, Sebastián Cabrera.



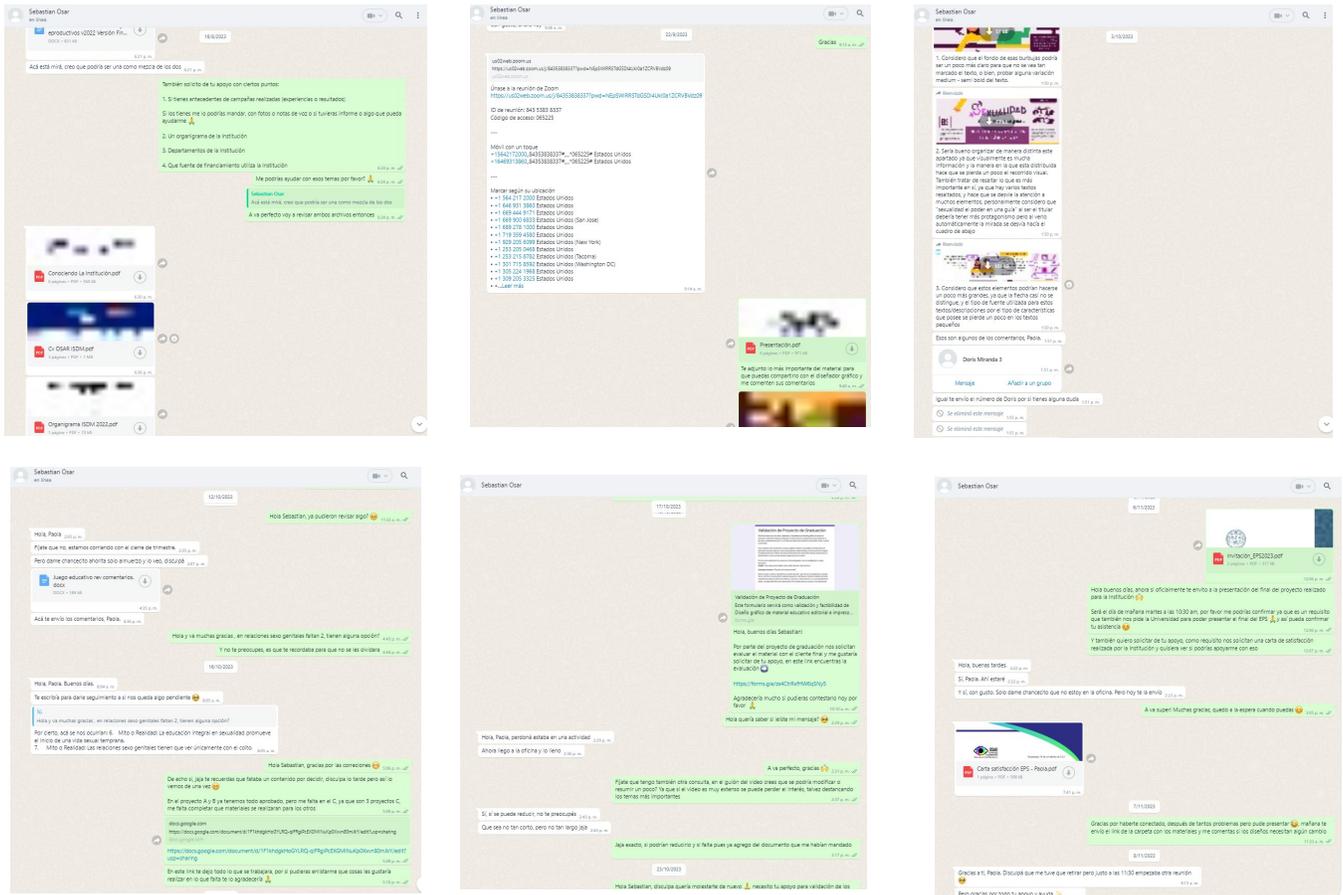


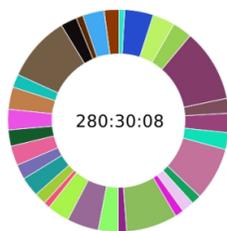
Figura no. 307 a 315: Respuestas de validación con expertos, capturas de pantalla.



## ANEXO 11.

Evidencia de horas reales de trabajo y Producción Gráfica del proyecto de Graduación.

### Descripción



● Módulo 3	06:00:00	2,14%
● Capítulo IV del protocolo	08:37:44	3,08%
● Introducción al módulo II recapitulación de información	02:58:43	1,06%
● Capítulo II del protocolo	06:34:06	2,34%
● Módulo 3	26:51:35	9,58%
● Investigación premisas de diseño	05:25:48	1,94%
● Módulo II capítulo VII	09:00:00	3,21%
● Presentación feedback	08:30:00	3,03%
● Se finalizó módulo II	06:36:13	2,35%
● Bocetaje recurso pedagógico	08:00:00	2,85%
● Capítulo V del protocolo (6W's)	06:00:00	2,14%
● Grupo Obejtivo mapa de empatia	08:00:00	2,85%
● Informe de bocetaje	04:53:00	1,74%
● Asesoría conjunta	02:33:22	0,91%
● Reunión y evaluación para piezas de diseño	09:00:00	3,21%
● Juego educativo	13:00:00	4,63%
● Bocetaje de Guía	08:00:00	2,85%
● Modificaciones módulo 1	03:30:00	1,25%
● Audiovisual	21:00:00	7,49%
● Capítulo I del protocolo	03:31:58	1,26%
● Audiovisual	05:00:00	1,78%
● Diagramación informe para módulo 3	04:00:00	1,43%
● Módulo 4 Síntesis del proceso	21:29:00	7,66%
● Cartas de juego educativo	06:59:00	2,49%
● Recurso pedagógico	08:00:00	2,85%
● Se inició el capítulo VI del modulo 2	06:00:00	2,14%
● Guía pedagógica	29:40:00	10,58%
● Infografía para asesoría conjunta	08:04:47	2,88%
● Módulo 2 capítulo V y VI	09:00:00	3,21%
● Elaboración de Insight proyectos A, B y C	11:44:52	4,19%
● Módulo II capítulo V	02:30:00	0,89%

Figura no. 319: Reporte de horas reales trabajadas para el proyecto de graduación, Clockify.

## ANEXO 12.

Factura para cotización de Grabación de Voz por segundo.

**Wendy Lu**  
wlu.atgtlocución@gmail.com  
Tel.: 5020-6000



**DATOS DEL COMPRADOR**

**Nit:**

**Nombre:** Paola Carrión

**Fecha:** 5/11/2023

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN		PRECIO		TOTAL
240 seg.	Grabación de audio de voz para Proyecto de Audiovisual Educativo.	Q	7,50	Q	1.800,00
			Subtotal: Q		7,5
			Total: Q		1800

Figura no. 320: Cotización de Grabación de Voz para un Audiovisual.

## ANEXO 13.

Presentación ante sede EPS.

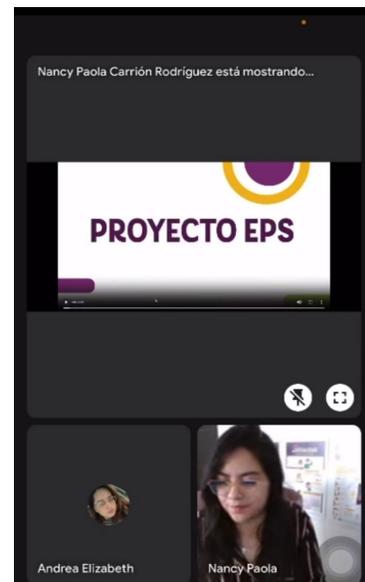
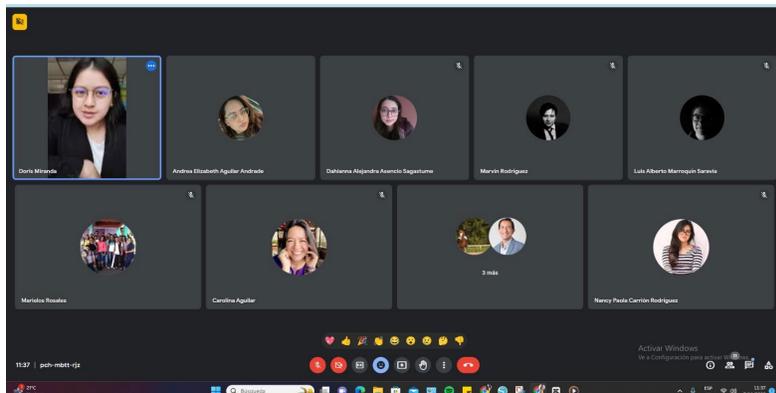
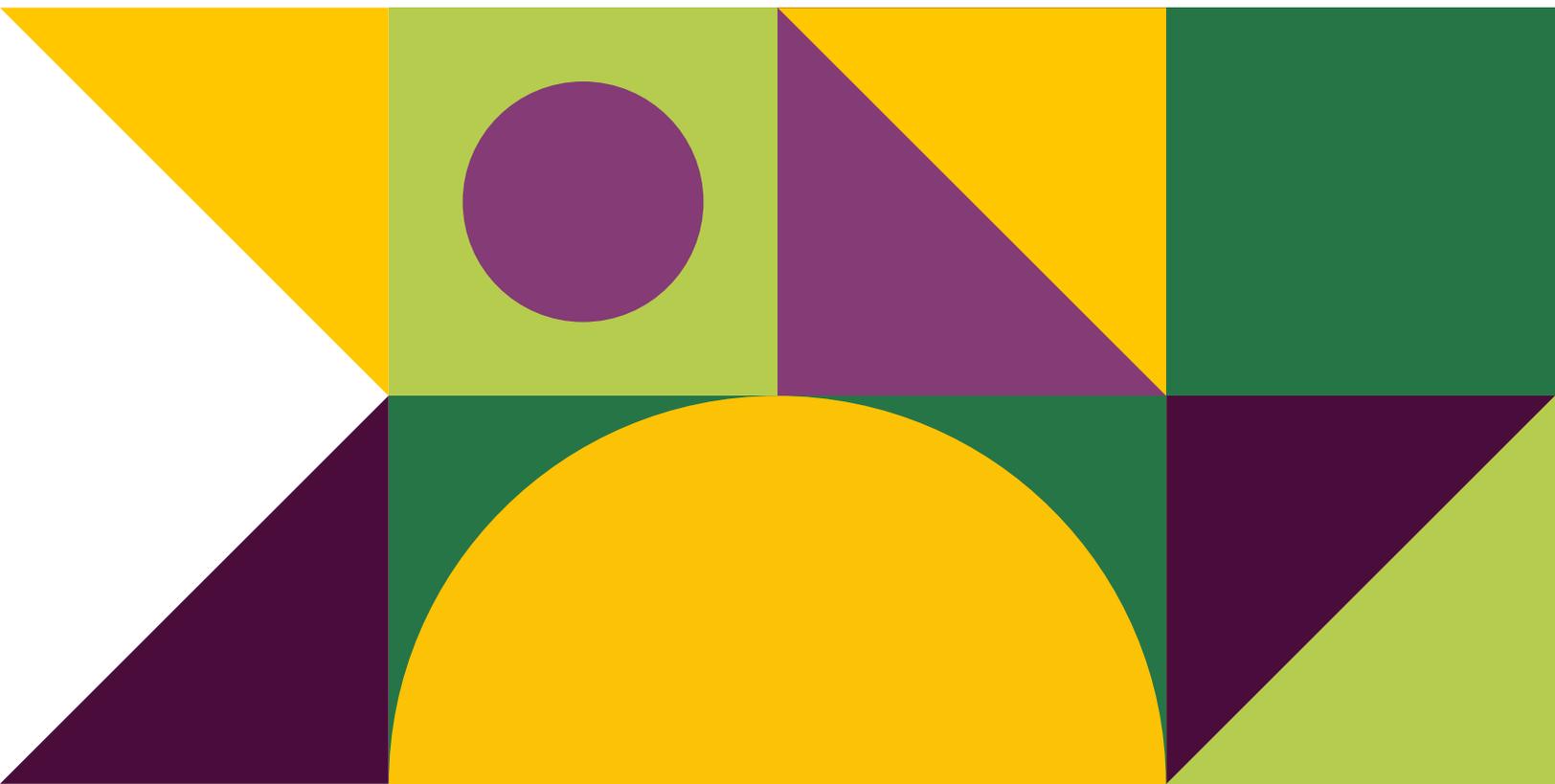


Figura no. 321 y 322: Presentación ante sede EPS, captura de pantalla.

## ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

A continuación, se presentan el índice de figuras y tablas que se utilizan dentro del informe.



# ÍNDICE DE FIGURAS

---

Figura no. 1: Logotipo de la Institución, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 2: Organigrama de Instancia por la Salud y el Desarrollo de las Mujeres/ OSAR Guatemala, Osar Juvenil Guatemala.

Figuras no. 3 y 4: Fotografías del programa de Empoderamiento y Programa de Prevención de la Violencia con niñas, niños y adolescentes, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 5: Libro de mamá y papá para la Campaña Protégeme adaptado para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixqib, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 6: Libro de Tere para la Campaña Protégeme adaptado para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixqib, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 7: Libro de Sebas para la Campaña Protégeme adaptado para el programa de empoderamiento de niñas y adolescentes del Consorcio Ixqib, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 8: Campaña de Empoderarte, Página de Facebook de la Institución Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 9: Mapa de empatía, elaboración propia.

Figura no. 10: Cronograma de trabajo del mes de agosto.

Figura no. 11: Cronograma de trabajo del mes de septiembre.

Figura no. 12: Cronograma de trabajo del mes de octubre.

Figura no. 13: Cronograma de trabajo del mes de noviembre.

Figura no. 14: Pirámide de *Insight*, Definición Creativa, elaboración propia.

Figura no. 15: Esquema relaciones forzadas, Definición Creativa, elaboración propia.

Figura no. 16: Esquema mapa conceptual, Definición Creativa, elaboración propia.

Figura no. 17: Esquema Flor de loto, Definición Creativa, elaboración propia.

Figura no. 18: Cromatología, Definición Creativa, elaboración propia.

Figura no. 19: Tipografía, Definición Creativa, elaboración propia.

Figura no. 20: Boceto de retícula, Definición Creativa, Pinteres, definición de retícula.

Figura no. 21: Ilustración de dibujo lineal, Pinterest pontequieto blogspot.

Figura no. 22: Diseño flat, para premisas de diseño, Pinterest Nirvana Santtos.

Figura no. 23: Combinación complementaria por separado, fuente: [https://www.artipistilos.com/es/blog/17\\_la-guia-definitiva-para-combinar-colores.html#:~:text=4.,base%20y%20dos%20colores%20adicionales](https://www.artipistilos.com/es/blog/17_la-guia-definitiva-para-combinar-colores.html#:~:text=4.,base%20y%20dos%20colores%20adicionales).

Figura no. 24: Esquema ruta del usuario, elaboración propia.

Figuras no. 25: 1er boceto de portada para guía, elaboración propia.

Figuras no. 26: 2do boceto portada para guía , elaboración propia.

Figuras no. 27: 3er boceto portada para guía, elaboración propia.

Figuras no. 28: 1er boceto internos guía, elaboración propia.

Figuras no. 29: 2do boceto internos guía, elaboración propia.

Figuras no. 30: 3er boceto internos guía, elaboración propia.

Figuras no. 31: 1er boceto portada audiovisual, elaboración propia.

Figuras no. 32: 2do boceto portada audiovisual, elaboración propia.

Figuras no. 33: 3er boceto portada audiovisual, elaboración propia.

Figuras no. 34: 1er boceto interno audiovisual, elaboración propia.

Figuras no. 35: 2do boceto interno audiovisual, elaboración propia.

Figuras no. 36: 3er boceto interno audiovisual, elaboración propia.

Figuras no. 37: 1er boceto juego educativo, elaboración propia.

Figuras no. 38: 2do boceto juego educativo, elaboración propia.

Figuras no. 39: 3er boceto juego educativo, elaboración propia.

Figuras no. 40: 1er boceto de personajes, elaboración propia.

Figuras no. 41: 2do boceto de personajes, elaboración propia.

Figuras no. 42: 3er boceto de personajes, elaboración propia.

Figuras no. 43: 1er boceto de portada para guía fundamentación, elaboración propia.

Figura no. 44: 1er boceto internos guía fundamentación, elaboración propia.

Figura no. 45: 1er boceto portada audiovisual fundamentación, elaboración propia.

Figura no. 46: 2do boceto inserto audiovisual fundamentación, elaboración propia.

Figura no. 47: 1er boceto juego educativo fundamentación, elaboración propia.

Figura no. 48: 3er boceto de personajes fundamentación, elaboración propia.

Figura no. 49: Versión 1 segundo nivel de bocetaje portada, elaboración propia.

Figura no. 50: Versión 2 segundo nivel de bocetaje portada, elaboración propia.

- Figura no. 51: Versión 3 segundo nivel de bocetaje portada, elaboración propia.
- Figura no. 52: Segundo nivel de bocetaje interno guía, elaboración propia.
- Figura no. 53: Segundo nivel de bocetaje portada de audiovisual, elaboración propia.
- Figura no. 54: Segundo nivel de bocetaje inserto de audiovisual, elaboración propia.
- Figura no. 55: Segundo nivel de bocetaje portada juego educativo, elaboración propia.
- Figura no. 56: Segundo nivel de bocetaje personajes, elaboración propia.
- Figura no. 57 a 75: Resultados de validación con expertos, elaboración propia.
- Figura no. 76: Fundamentación, portada, elaboración propia.
- Figura no. 77: Fundamentación, internos, elaboración propia.
- Figura no. 78: Fundamentación, portada vídeo, elaboración propia.
- Figura no. 79: Fundamentación, contenido principal de vídeo, elaboración propia.
- Figura no. 80: Fundamentación, juego, elaboración propia.
- Figura no. 81: Fundamentación, personajes, elaboración propia.
- Figura no. 82: Tercer nivel de bocetaje, portada, elaboración propia.
- Figura no. 84: Tercer nivel de bocetaje, internos, elaboración propia.
- Figura no. 85: Tercer nivel de bocetaje, portada video, elaboración propia.
- Figura no. 86: Tercer nivel de bocetaje, Contenido principal de vídeo, elaboración propia.
- Figura no. 87: Tercer nivel de bocetaje, juego educativo, elaboración propia.
- Figura no. 88: Tercer nivel de bocetaje, personajes, elaboración propia.
- Figura no. 89: Tercer nivel de bocetaje, elementos de apoyo visual., elaboración propia.
- Figura no. 90 a 105: Resultados de validación con cliente, elaboración propia.
- Figura no. 106 a 119: Resultados de validación con grupo objetivo, elaboración propia.
- Figura no. 120: Propuesta final, portada, elaboración propia.
- Figura no. 121: Propuesta final, internos, elaboración propia.
- Figura no. 122: Propuesta final, portada audiovisual, elaboración propia.
- Figura no. 123: Propuesta final, internos audiovisual, elaboración propia.
- Figura no. 124: Propuesta final, juego educativo, elaboración propia.
- Figura no. 125: Propuesta final, personajes, elaboración propia.
- Figura no. 126: Propuesta final, elementos visual de apoyo, elaboración propia.
- Figura no. 127 a 161: Vista preliminar de la pieza gráfica final guía educativa, elaboración propia.

Figura no. 162 a 163: *Mockup* de la pieza gráfica final guía educativa, elaboración propia.

Figura no. 164 a 192: Vista preliminar de la pieza gráfica final audiovisual, elaboración propia.

Figura no. 193: *Mockup* de la pieza gráfica final audiovisual, elaboración propia.

Figura no. 194 a 257: Vista preliminar de la pieza gráfica final juego educativo, elaboración propia.

Figura no. 258 y 259: *Mockup* de la pieza gráfica final juego educativo, elaboración propia.

Figura no. 230 a 271: Vista preliminar de la pieza gráfica final elementos gráficos, elaboración propia.

Figura no. 272: Gráfica de horas reales, elaboración propia.

Figura no. 273: Estadísticas sobre embarazo en la adolescencia, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 274: Estadísticas sobre jóvenes de 15 a 24 años con conocimiento sobre VIH/Sida, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 275: Estadísticas sobre población de 15 a 24 años que tuvieron relaciones sexuales con más de una pareja, Osar Juvenil Guatemala.

Figura no. 276: Aprobación de realización de proyecto de graduación, Captura de pantalla.

Figura no. 277 y 278: Visita a la Institución, elaboración propia.

Figura no. 279 a 281: Instrumento de recopilación de datos, elaboración propia.

Figura no. 282 a 290: Respuestas de validación con expertos, elaboración propia.

Figura no. 291 a 299: Respuestas de validación con expertos, elaboración propia.

Figura no. 300 a 306: Respuestas de validación con expertos, elaboración propia.

Figura no. 307 a 315: Respuestas de validación con expertos, capturas de pantalla.

Figura no. 316: Instrumento Validación *Master Feedback*, captura de pantalla.

Figura no. 317 y 318: Cotización de elaboración de materiales, Polar Creativo.

Figura no. 319: Costos de diseño EPS, elaboración propia.

Figura no. 320: Cotización de Grabación de Voz para un Audiovisual.

Figura no. 321 y 322: Presentación ante sede EPS, captura de pantalla.

# ÍNDICE DE TABLAS

---

Tabla no. 1: Listado de insumos, elementos a utilizar para la realización del proyecto.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 2: Cálculo de costos para el proyecto.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 3: Flujograma del proceso creativo.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 4: Estrategia de aplicación de la pieza (6W's), Definición Creativa.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 5: Cuadro comparativo de los materiales a diseñar, Definición Creativa.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 6: Potencialidad del *Insight*, Definición Creativa.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 7: Indicadores del concepto creativo, Definición Creativa.  
Fuente: Elaboración propia.

Tabla no. 8: Resultados de auto evaluación Guía Pedagógica, Producción Gráfica  
Elaboración propia.

Tabla no. 9: Resultados de evaluación datos del grupo objetivo, Proceso de Producción Gráfica.  
Elaboración propia.

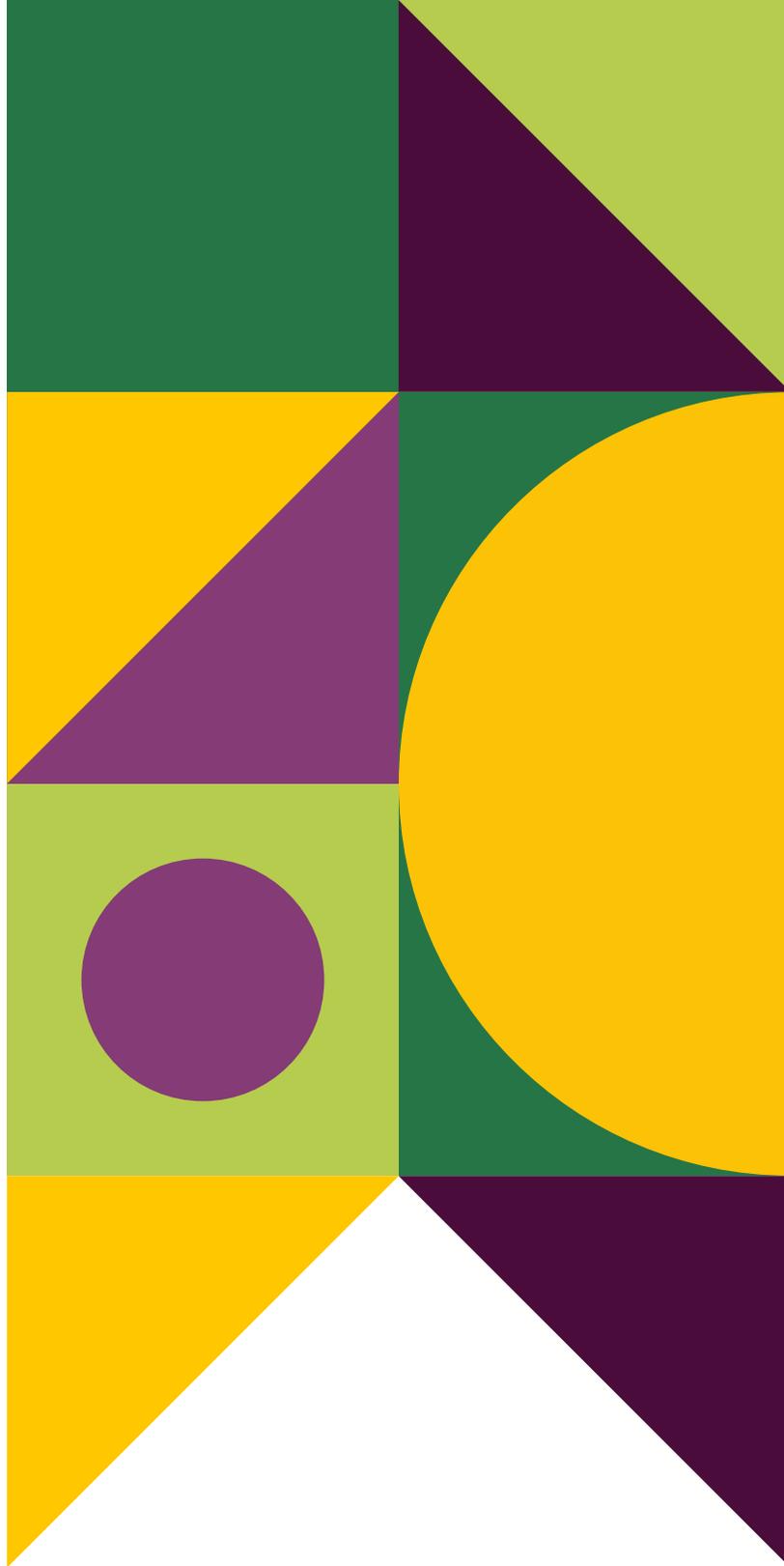
Tabla no. 10: Costo de insumos utilizados durante la realización del proyecto.  
Elaboración propia.

Tabla no. 11: Costo de servicios técnicos utilizados durante la realización del proyecto.  
Elaboración propia.

Tabla no. 12: Costo de servicios profesionales utilizados durante la realización del proyecto.  
Elaboración propia.

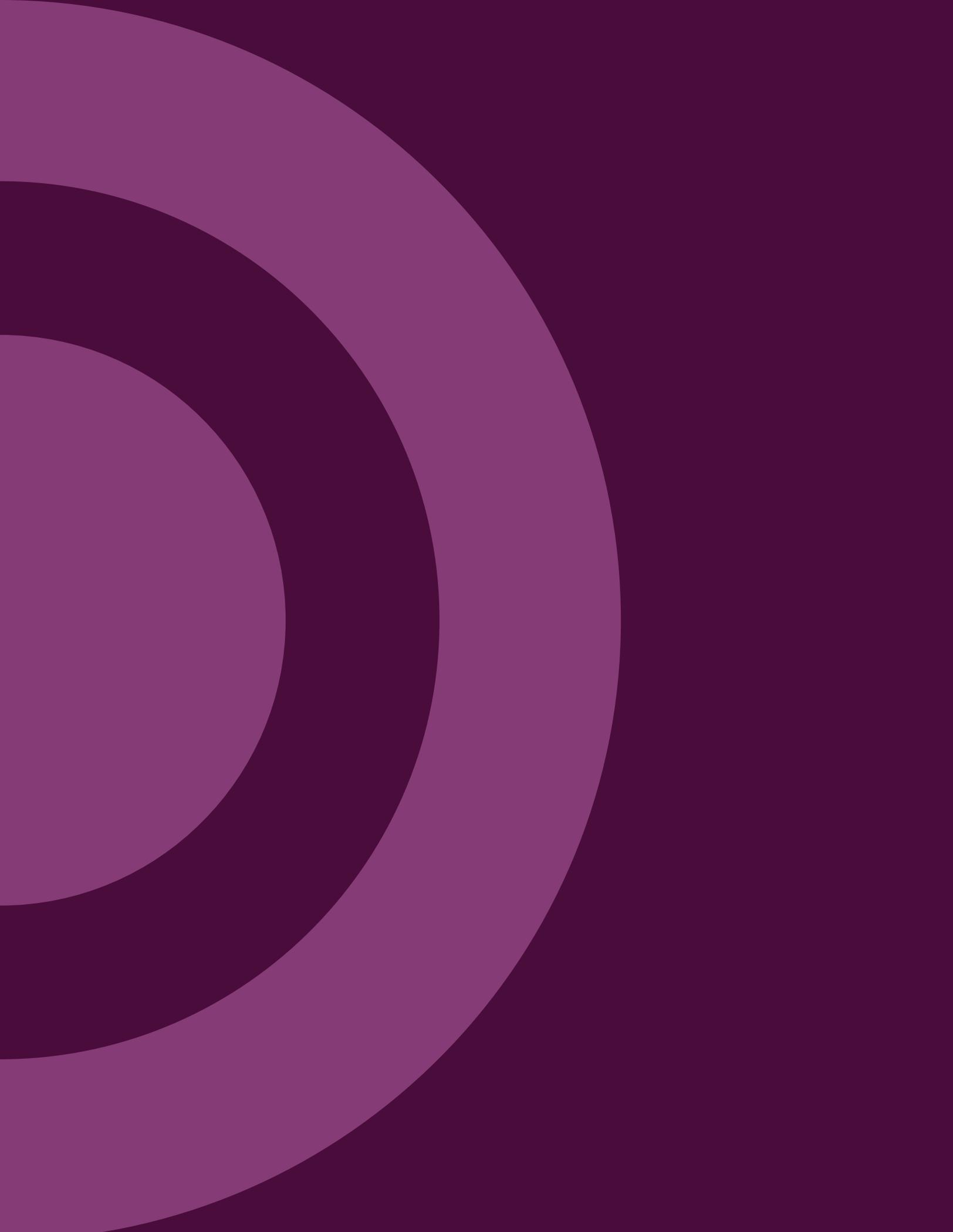
Tabla no. 13: Costo de extras utilizados durante la realización del proyecto.  
Elaboración propia.

Tabla no. 14: Resumen costo total durante la realización del proyecto.



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Guatemala, 13 de agosto de 2025

Arquitecto  
Sergio Francisco Castillo Bonini  
Decano  
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 "*Diseño de material educativo editorial impreso enfocado en Salud Sexual y Reproductiva para informar a jóvenes y adolescentes que atiende la Institución Osar Juvenil Guatemala*", de la estudiante *Nancy Paola Carrión Rodríguez* de la Facultad de Arquitectura, carné universitario número: **201611551**, previamente a conferírsele el título de *Diseñadora Gráfica* en el grado académico de *Licenciada*.

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,

Msc. Lcdo. Alan Gabriel Mogollón Ortiz  
Colegiado No. 31632



Msc. Lcdo. Alan Gabriel Mogollón Ortiz  
Colegiado No. 31632



***“Diseño de material educativo editorial impreso enfocado en Salud Sexual y Reproductiva para informar a jóvenes y adolescentes que atiende la Institución Osar Juvenil Guatemala”***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



*Nancy Paola Carrión Rodríguez*

Asesorado por:



*Licda. Anggely Enríquez Cabrera*  
No. de Colegiado G-262



*M.A. Carolina Aguilar*  
No. de Colegiado G-61



*Dra. Mirna Jeaneth Montenegro Rangel*  
No. de Colegiado 8,701  
Mirna Jeaneth Montenegro  
Médico y Cirujano  
Col. 8,701

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

