

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de material informativo para fomentar en menores de edad el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez. Unidad de la niñez y la adolescencia.

Organismo Judicial. Guatemala, Guatemala, 2015

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A

ELABORADO POR:

Isabel de María Coromac Gálvez

Carné: 11003550

Para optar el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Marzo 2015

Guatemala 05 de junio de 2014

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

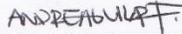
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA FOMENTAR EN MENORES DE EDAD EL CONOCIMIENTO RELACIONADO CON LOS DELITOS COMETIDOS CONTRA LA NIÑEZ. UNIDAD DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA. ORGANISMO JUDICIAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2015. Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar, sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Isabel de María Coromac Gálvez
11003550



Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de julio de 2014

**Señorita
Isabel de María Coromac Gálvez
Presente**

Estimada Señorita Coromac:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA FOMENTAR EN MENORES DE EDAD EL CONOCIMIENTO RELACIONADO CON LOS DELITOS COMETIDOS CONTRA LA NIÑEZ. UNIDAD DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA. ORGANISMO JUDICIAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Así mismo, se aprueba al Licda. Carmen Andrea Aguilar, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de enero de 2015

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA FOMENTAR EN MENORES DE EDAD EL CONOCIMIENTO RELACIONADO CON LOS DELITOS COMETIDOS CONTRA LA NIÑEZ. UNIDAD DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA. ORGANISMO JUDICIAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por la estudiante: Isabel de María Coromac Gálvez, con número de carné: 11003550, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREA AGUILAR

Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 15 de abril de 2015

**Señorita
Isabel de María Coromac Gálvez
Presente**

Estimada Señorita Coromac:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 4 de junio de 2015.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

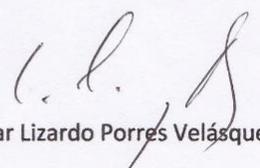
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA FOMENTAR EN MENORES DE EDAD EL CONOCIMIENTO RELACIONADO CON LOS DELITOS COMETIDOS CONTRA LA NIÑEZ. UNIDAD DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA. ORGANISMO JUDICIAL. GUATEMALA, GUATEMALA, 2015***, de la estudiante Isabel de María Coromac Gálvez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 08 de junio de 2015

Señorita
Isabel de María Coromac Gálvez
Presente

Estimada Señorita Coromac:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO PARA FOMENTAR EN MENORES DE EDAD EL CONOCIMIENTO RELACIONADO CON LOS DELITOS COMETIDOS CONTRA LA NIÑEZ. UNIDAD DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA. ORGANISMO JUDICIAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por la estudiante: Isabel de María Coromac Gálvez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

AUTORIDADES

RECTOR

Dr. Eduardo Suger Cofiño

VICERRECTORA GENERAL

Dra. Mayra de Ramírez

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Lic. Jean Paul Suger Castillo

SECRETARIO GENERAL

Lic. Jorge Retolaza

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Lic. Leizer Kachler

VICEDECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Lic. Rualdo Anzueto Ms.C.

Sinopsis

El organismo judicial, unidad de la niñez y adolescencia, carece de material de apoyo que ayude a fomentar en los menores de edad, el conocimiento de los delitos cometidos contra la niñez, específicamente a los afectados, en este caso niños a los que se les están violando sus derechos.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar material informativo para fomentar el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez del Organismo judicial, unidad de la niñez y la adolescencia.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por niños de 7 a 12 años, de nivel socioeconómico D y E, con nivel de educación primaria incompleta; y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diseñó un material informativo que permitirá fomentar el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez.

Se recomendó promover este material informativo en los centros educativos del país, con el objetivo de abarcar la mayor cantidad de menores de edad afectados por la falta de cumplimiento de sus derechos, tengan o no un proceso judicial iniciado.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

ÍNDICE

Capítulo I: Introducción..... Página 1

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto Página 2

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño Página 2

2.3 Justificación Página 2

2.3.1 Magnitud Página 3

2.3.2 Vulnerabilidad Página 4

2.3.3 Trascendencia Página 4

2.3.4 Factibilidad Página 4

2.3.4.1 Recursos Humanos Página 4

2.3.4.2 Recursos organizacionales Página 5

2.3.4.3 Recursos económicos Página 5

2.3.4.4 Recursos tecnológicos Página 5

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo General Página 6

3.2 Objetivos específicos Página 6

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente	Páginas 7 - 9
---	---------------

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico	Página 10
-----------------------------	-----------

5.2 Perfil Demográfico	Página 10
------------------------------	-----------

5.3 Perfil Psicográfico	Página 11
-------------------------------	-----------

5.4 Perfil conductual	Página 11
-----------------------------	-----------

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	Páginas 12 - 15
---	-----------------

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño ...	Páginas 15 - 22
--	-----------------

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación	Páginas 15 - 18
--	-----------------

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño	Páginas 18 - 22
--	-----------------

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	Páginas 22 - 26
--	-----------------

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	Páginas 27 - 28
---	-----------------

7.2 Conceptualización	Página 29
-----------------------------	-----------

7.2.1 Método	Páginas 29 - 32
--------------------	-----------------

7.2.2 Definición del concepto Página 32

7.3 Bocetaje Páginas 33 - 57

7.4 Propuesta preliminar Páginas 58 - 64

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestra Página 65

8.2 Método e instrumentos Página 66

8.3 Resultados e interpretación de resultados Páginas 67 - 85

8.4 Cambios en base a los resultados finales Páginas 86 - 91

Capítulo IX: Propuesta gráfica final Páginas 92 - 98

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos e elaboración Página 99

10.2 Plan de costos de producción Página 100

10.3 Plan de costos de reproducción Página 100

10.4 Plan de costos de distribución Página 101

10.5 Cuadro de resumen general de costos Página 101

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones Página 102

11.2 Recomendaciones Página 103

Capítulo XII: Conocimiento General

12.2 Demostración de conocimientos Página 104

Capítulo XIII: Referencias Bibliográficas Páginas 105- 110

Capítulo XIV: Anexos Páginas 111 - 119

Introducción

La unidad de la niñez y adolescencia del organismo judicial de Guatemala es la encargada de todo proceso judicial, en la que se estén violando los derechos de un menor.

El proyecto consiste en el diseño de material impreso, acerca del procedimiento a seguir luego de iniciado un proceso en un juzgado de la niñez, enfocado en que las personas afectadas puedan comprender dicho proceso.

La propuesta de diseño desarrollada, muestra de manera gráfica los pasos que debe seguir un menor de edad que sea parte de un proceso legal, dicho proceso tiene como fin el cumplimiento de sus derechos.

Este material informativo se les entregará a los psicólogos de la unidad, quienes son los encargados de representar a la institución frente al menor, con el que se podrán apoyar para explicarle la situación y el procedimiento de juicio. La historieta es un apoyo gráfico para que al afectado le sea más fácil comprender la situación en la que se encuentra.

Para la correcta realización de este proyecto se investiga acerca de las historietas e ilustraciones, posteriormente se realiza una serie de bocetos, que son el punto de partida para el diseño digital. Asimismo se utiliza el método de revisión del problema para dar con el concepto de este proyecto, que es “Mis Derechos: Los hago valer”.

La propuesta preliminar se valida con 5 profesionales en áreas afines con el proyecto, así mismo con el grupo objetivo, niños de 7 a 12 años de edad. Basándose en los resultados obtenidos por medio de la herramienta encuesta, se logra hacer los cambios necesarios para el material gráfico final.

CAPÍTULO II: Problemática

2.1 Contexto

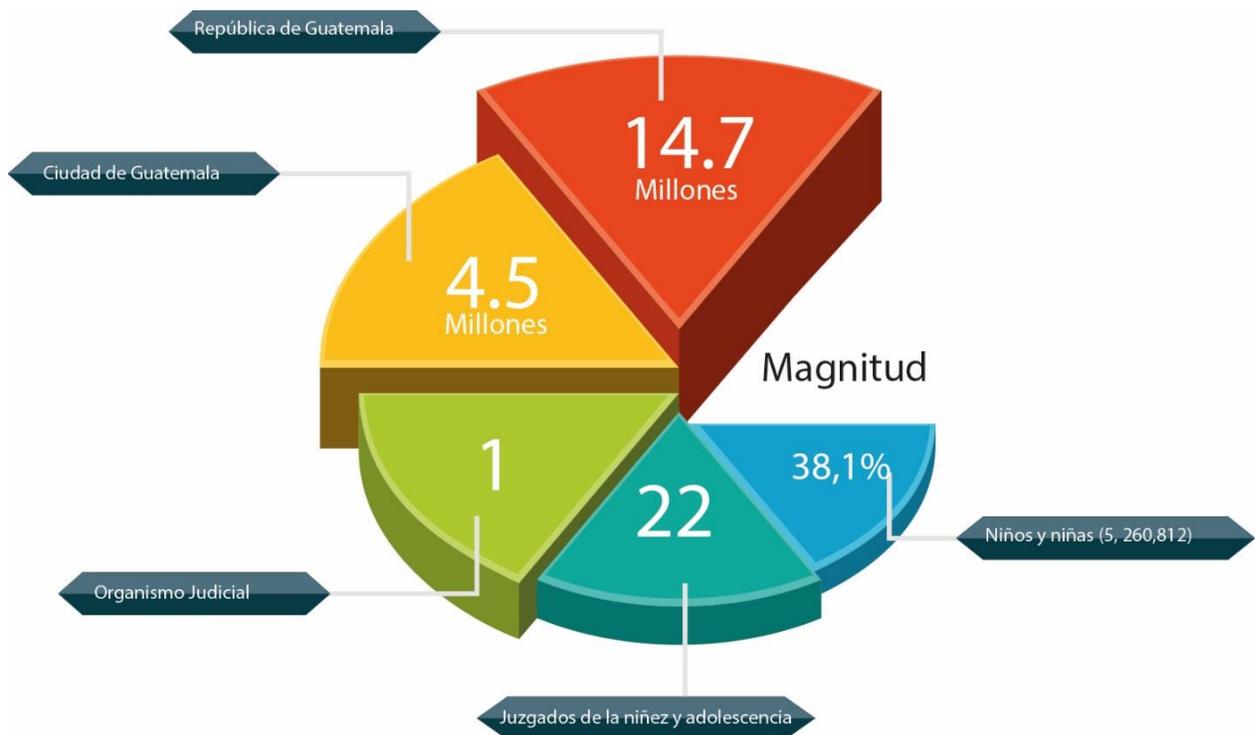
El Organismo Judicial, unidad de la niñez y la adolescencia, es la división encargada de aplicar justicia, mediante procesos jurídicos, a aquellos casos en donde un menor de edad es abusado física o psicológicamente. La problemática se detectó al observar que las personas ligadas a proceso en estos juzgados, no cuentan con material de apoyo que les informe el procedimiento a seguir, su único material de apoyo es una cartilla informativa, que cuenta con demasiados textos, inadecuado para su público objetivo. Se sostuvo una reunión con el encargado del organismo Judicial, unidad de la niñez y la adolescencia, en que se expuso la problemática, la falta de material informativo adecuado para su público objetivo, niños de 7 a 12 años, el cual se pueda brindar a quien esté iniciando proceso y explique la manera en que procederá el juicio, que tiene como objetivo proteger su integridad como persona y buscar su bienestar. Para solucionar dicha problemática se propone diseñar un material informativo, con el objetivo de fomentar el conocimiento de juicios de delitos cometidos contra la niñez.

2.2 Requerimientos de Comunicación y diseño: La Unidad de la niñez y adolescencia, Organismo Judicial, carece de material informativo que fomente en menores de edad el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez.

2.3 Justificación: Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñado, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad.

2.3.1 Magnitud: Según las estadísticas del ministerio de Economía, Guatemala cuenta con 14.700.000 habitantes en todo el país, en la ciudad capital habitan 4.5 millones de personas. El país cuenta con un estado judicial, con el organismo judicial como entidad principal. Cuenta con 22 Juzgados de la niñez y adolescencia. Según las estadísticas presentadas en la página de Indexmundi, en la ciudad capital un 38,1% (5, 260,812) de la población infantil, comprendida entre niños de 7 a 14 años de edad, se avocan a estos juzgados en busca de defensa física y emocional.

2.3.1.1 Gráfica de magnitud:



2.3.2 Vulnerabilidad: Los juzgados de la niñez y adolescencia de Guatemala están especializados en conocer todo los asuntos en materia de protección de los derechos de la niñez y adolescencia del país. Para que el juez de paz dicte una resolución sobre el caso, primero deben pasar por 3 audiencias, ya que en su mayoría los afectados son niños, por lo que es muy difícil trasladarles la información sobre el procedimiento a seguir.

Desde las creaciones de dichas divisiones, el organismo Judicial no se cuenta con material informativo adecuado que sirva de apoyo a su público objetivo, lo que obstruye uno de sus objetivos primordiales que es, desde el momento en que el niño es ligado a proceso pueda sentirse protegido por la institución, permitirle el derecho a la información y permitirle opinar en lo que respecta a su caso. Al no brindar material informativo adecuado, estas personas pueden sentirse desorientadas, estresadas y vulnerables, lo que les llega a afectar emocionalmente.

2.3.3 Trascendencia: Este proyecto tiene como fin trasladar la información esencial acerca de los objetivos y pasos a seguir por la institución para las personas afectadas, en este caso niños de 7 a 12 años. Al hacer uso de este material se estará facilitando el aprendizaje en el niño, ya que se le brindarán las herramientas que le permitirán comprender el procedimiento.

2.3.4 Factibilidad: El proyecto es factible, ya que la Unidad de la niñez y la adolescencia del organismo Judicial cuenta con los recursos necesarios para la realización y distribución del material informativo.

2.3.4.1 Recursos Humanos: Para poner en funcionamiento y se pueda distribuir el proyecto, se utilizará el recurso humano de la institución que está encargada de repartir el material informativo a cada una de sus divisiones en todo el país.

2.3.4.2 Recursos organizacionales: El Lic. Roberto Menchú, encargado de la unidad de la niñez y la adolescencia, del Organismo Judicial, autoriza al personal brindar toda la información necesaria para el desarrollo de este proyecto de graduación.

2.3.4.3 Recursos económicos: La organización cuenta actualmente con los recursos económicos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4. Recursos tecnológicos: Para la realización del proyecto se cuenta con una computadora con capacidad de soportar programas de diseño adecuados (Adobe Illustrator CS6, Manga Studio 5.0 y adobe Photoshop CS6), y una tableta Wacom Bamboo para el óptimo diseño de las ilustraciones.

CAPITULO III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo General:

Diseñar material informativo para fomentar en menores de edad el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez, Unidad de la niñez y la adolescencia, Organismo Judicial.

3.2 Objetivos específicos:

- Investigar información referente a la elaboración de materiales informativos para realizar de forma adecuada este proyecto.
- Recopilar información acerca del proceso de un juicio contra el maltrato infantil en Guatemala, para incluirla en el contenido del material informativo.
- Ilustrar una historieta que comunique gráficamente el proceso de juicio para que el grupo objetivo comprenda fácilmente la información.
- Crear cinco personajes que representen a las personas involucradas en el proceso de juicio para que el grupo objetivo se identifique fácilmente con el personaje principal y comprenda cuál es su papel.

CAPÍTULO IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente:

Institución: Organismo Judicial, unidad de la niñez y la adolescencia.

Dirección: 4av. Calle 4-44 zona 9 Tercer Nivel.

Teléfono: 22204427

Correo: unidadninez@hotmail.com

Conforme lo establece la Constitución Política de la República de Guatemala, el Organismo Judicial es el encargado de impartir justicia, con independencia y potestad de juzgar. La Ley del Organismo Judicial cita que en ejercicio de la soberanía delegada por el pueblo, imparte justicia en concordancia con el texto constitucional.

El marco legal del Organismo Judicial y la Corte Suprema de Justicia se encuentra definido en la Constitución Política de la República de Guatemala, Artículos 203 al 222; en la Ley del Organismo Judicial, Decreto No. 2-89 y sus reformas, y en otras leyes ordinarias del Estado.

Misión

Administrar justicia al garantizar su acceso a la población, en procura de la paz y armonía social.

Visión

El Organismo Judicial tiene aprobación, credibilidad y legitimidad social a partir de liderar acciones de acceso y fortalecimiento al Sistema de Justicia.

La Corte Suprema de Justicia ejerce su liderazgo y dirección con acierto, oportunidad y consistencia en el marco de una gestión y estructura institucional eficiente y efectiva.

Su personal cumple sus funciones con identidad institucional, disciplina, ética, capacidad y vocación de servicio dentro de un sistema de carrera y cultura que reconoce el buen desempeño.

El crecimiento se desarrolla bajo una perspectiva estratégica con énfasis en las necesidades de justicia de la población.

Marco Legal

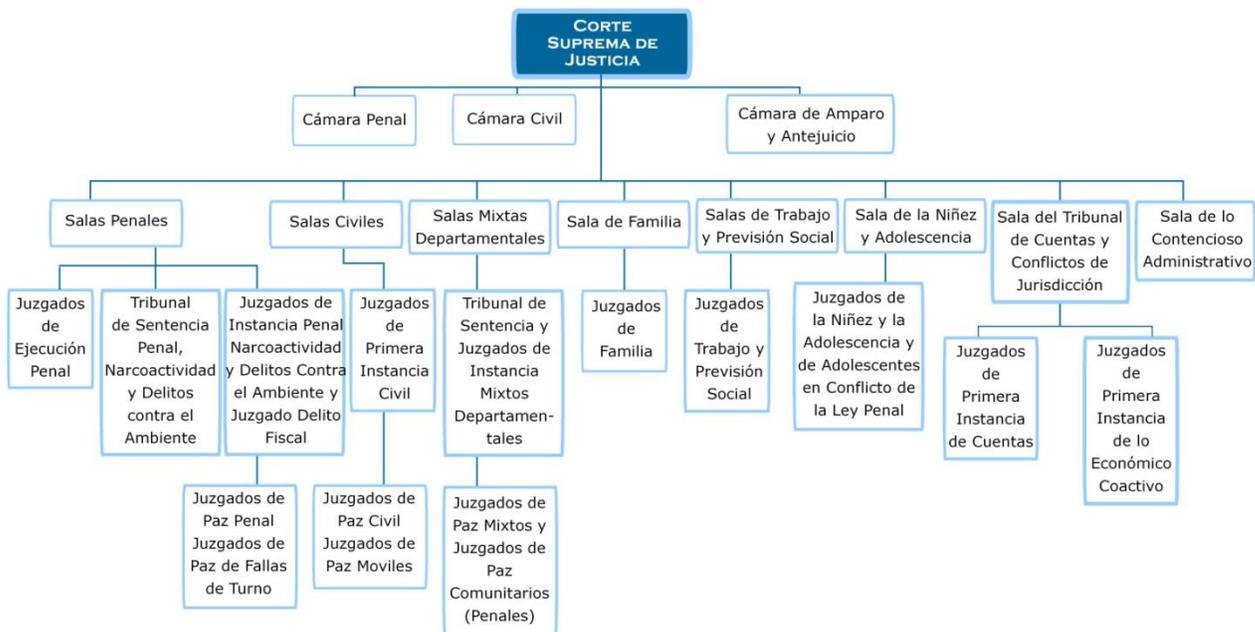
La Constitución Política de la República de Guatemala en el Título IV, Capítulo IV en sus secciones Primera, Segunda y Tercera, establece la normativa jurídica en torno al Organismo Judicial y la Corte Suprema de Justicia. Los Artículos del 203 al 222, son los que recogen la legislación constitucional de este organismo estatal.

Para las disposiciones fundamentales de organización y funcionamiento del Organismo Judicial y dar mayor eficacia y funcionalidad a la administración de justicia se creó la Ley del Organismo Judicial, con el Decreto 2-89 del Congreso de la República de Guatemala el veintiocho de marzo de mil novecientos ochenta y nueve, publicado en el Diario Oficial el 23 de diciembre de 1990 y entró en vigencia ocho días después.

Logotipo:



Organigrama:



CAPÍTULO V: Definición del grupo objetivo

Este proyecto está enfocado a niños de 7 a 12 años de edad, con un nivel socioeconómico D y E, con un ingreso económico familiar de Q.1400.00 a Q.4000.00.

5.1 Perfil Geográfico:

Según los datos geográficos de wikiguate, la ciudad de Guatemala, Guatemala cuenta con 692 Km2 de territorio y una población de 4.103.685 personas, con un clima moderado, templado y tropical. Con una tasa de natalidad de 39.0 por cada mil, de mortalidad 8.0 por cada mil, con una edad promedio de 17.6 años. Idioma oficial: español, es un país multilingüe con 23 idiomas. Unidad de moneda el Quetzal (Q.) Mantiene un intenso comercio de frutas y legumbres con El Salvador.

Su población aborígen constituye más del 50% de la población total y conserva en la actualidad su cultura, especialmente la de origen maya-quiché.

5.2 Perfil Demográfico:

Género:	Masculino y Femenino
Edad:	7 a 12 años.
Educación:	No estudiados, Primaria incompleta.
Ocupación:	Estudiantes, trabajadores de la economía informal.
Ingresos:	Q.1,400.00 a 4,000.00

Nivel Socioeconómico: D, E. El jefe de familia de estos núcleos familiares cuenta con nivel primaria incompleta, y generalmente tiene subempleos de desempeño obrero, no poseen un hogar propio. En un solo hogar suele vivir más de una generación, las viviendas poseen 1 ó 2 cuartos en

promedio, mismos que utilizan para todas las actividades. Techos de lámina y piso de tierra. Difícilmente sus hijos asisten a escuelas públicas y existe alto nivel de deserción escolar.

5.3 Perfil Psicográfico:

Niños de 7 a 12 años, estudiantes y/o trabajadores, con depresión o aislamiento de sus amigos y familia, con un carácter poco comunicativo, tímido, silencioso, que prefiere la soledad, pueden caer en un estado de depresión y tener un bajo rendimiento académico. Puede tener problemas al dormir, pesadillas, cambios frecuentes o drásticos de humor, más cuando están siendo manipulados psicológicamente por el abusador. Hobbies como el fútbol para los niños, y muñecas para las niñas, y actividades recreacionales gratuitas.

5.4 Perfil Conductual:

Las personas que acuden a los juzgados de la niñez y adolescencia buscan seguridad, bienestar físico y mental, apoyo del sistema de justicia de Guatemala, que la ley sea aplicada a su favor, ayudar a que puedan retomar su vida a un ritmo normal. Al solicitar ayuda esperan que el personal les brinde un servicio cálido y cordial, que logren responder todas sus dudas y se le transmita que el único interés de la institución es el bienestar del menor.

CAPÍTULO VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:

6.1.1 El Organismo Judicial (OJ)

Es uno de los organismos del Estado, que ejerce el poder judicial en la República de Guatemala y en ejercicio de la soberanía delegada por el pueblo, imparte justicia conforme la Constitución Política de la República de Guatemala y los valores y normas del ordenamiento jurídico del país.

El Organismo Judicial está organizado de acuerdo a la Ley del Organismo Judicial, en la que establece su división en dos grandes áreas que son: Área Jurisdiccional y Área Administrativa. El órgano supremo es la Corte Suprema de Justicia. Según la página web oficiales del el Organismo Judicial de Guatemala. Actualmente está conformado por alrededor 619 tribunales, distribuyéndose de la siguiente manera: La Corte Suprema de Justicia, 30 salas de la Corte de Apelaciones, 218 juzgados de Primera Instancia y 370 juzgados de Paz. (Organismo Judicial de Guatemala, http://www.oj.gob.gt/index.php?option=com_content&view=article&id=163&Itemid=56)

6.1.2 Organismo de estado

Guatemala es un Estado independiente y democrático, tiene un territorio delimitado el que solo el Estado tiene jurisdicción mediante tres organismos, ejecutiva, judicial y legislativa, los cuales tienen diferentes funciones para el desarrollo del país, los organismos están separados el uno con el otro para evitar la tiranía y corrupción (Ramírez Gronda, 1965)

6.1.3 Estado

Dentro de la sociedad de un territorio determinado cuya estructura está conformada por un dirigente. Es la entidad con poder soberano para gobernar una nación dentro de una zona geográfica delimitada, el estado desempeña funciones políticas, sociales y económicas. Capaz de imponer la ley mediante normas constitucionales, con el fin del bien común y proyectarse como uno ante la comunidad internacional. (Apuntes jurídicos, <http://jorgemachicado.blogspot.com/2009/12/estado.html>)

6.1.4 Corte suprema

Es el más alto tribunal de justicia, como tribunal de superior jerarquía. La Corte Suprema de Justicia, puede conocer todos los asuntos judiciales que le competen de conformidad con la Ley y su jurisdicción se extiende a toda la República correspondiéndole ejercer la función pública de administrar la justicia, interpretando la Constitución y de controlar la constitucionalidad de las leyes y de los fallos judiciales, cuyas decisiones no pueden ser impugnadas. (Wikipedia, http://es.wikipedia.org/wiki/Corte_Suprema_de_Justicia_de_Guatemala)

6.1.5 Sistema de justicia

Es el conjunto de instituciones gubernamentales, normas jurídicas, actitudes y creencias vigentes en un país sobre lo que es el derecho, su función en la sociedad y la manera en que se crea o debería crear, aplicar, perfeccionar, enseñar y estudiar. Son normas jurídicas objetivas que están en vigor en determinado lugar y época, y que el Estado estableció con el objeto de regular el comportamiento humano. (Ramírez Gronda, 1965)

6.1.6 Justicia

La justicia es la virtud de cumplir y respetar los derechos de un individuo. En un sistema judicial es el conjunto de normas y reglas que permiten regular las conductas entre las personas, permitiendo, avalando, prohibiendo y limitando ciertas conductas o acciones en el actuar humano o con las instituciones, con el fin de mantener la paz y la justicia en las comunidades locales. Siempre tratando a todas las personas pertenecientes a su sociedad sin ninguna discriminación o preferencia. (Mis respuestas, <http://www.misrespuestas.com/que-es-la-justicia.html>)

6.1.2 Proceso de juicio

Ley de protección integral de la niñez y adolescencia decreto número 27-203 libro III, Título I Capítulo II, sección VI.

ARTÍCULO 119. Audiencia. El día y hora señalados para la audiencia, el juez procederá de la siguiente forma:

- a) Determinará si se encuentran presentes las partes.
- b) Instruirá en el idioma materno al niño, niña o adolescente sobre la importancia y el significado de la audiencia. Cuando se trate de asuntos que puedan causarle perjuicio psicológico, el juez podrá disponer su retiro transitorio de la misma.
- c) Oirá en su orden al niño, niña o adolescente, al representante de la Procuraduría General de la Nación, al representante de otras instituciones, terceros involucrados, médicos, psicólogos, trabajadores sociales, maestros o testigos que tengan conocimiento del hecho; y a los padres, tutores o encargados. En caso de ausencia injustificada de las personas citadas a la audiencia, se certificará lo conducente a un juzgado del orden penal.

d) Habiendo oído a las partes y según la gravedad del caso, el juez podrá proponer una solución definitiva; y en caso de no ser aceptada ésta por las partes se suspenderá la audiencia, la que deberá continuar dentro de un plazo no mayor de treinta días. Para el efecto, las partes se darán por notificadas. Si hubiere que notificar a otra persona se hará dentro de los tres días siguientes a la suspensión.

e) Si se prorroga la audiencia, el juez deberá revocar, confirmar o modificar las medidas cautelares dictadas. En caso contrario, dictará de inmediato la resolución que corresponda.
(Estado de Guatemala, 1986)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño:

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación:

6.2.1.1 Comunicación

La comunicación es la transmisión de un mensaje, de un emisor a un receptor con un código en común, que coinciden en un espacio o momento determinado.

Dentro de una sociedad se define la comunicación como un procedimiento de interacción entre dos o más miembros, con el fin de transmitir un mensaje, de un emisor a un receptor el cual analiza e interpreta.

Tiene que haber algo que comunicar, antes de iniciar el proceso de comunicación, un contenido que con sus aspectos previos y consecuencias motiven el mensaje.

La información tanto como la comunicación lleva un proceso, con elementos característicos como:

El código: Según la teoría de la comunicación el código son un conjunto de elementos semántico interpretables, la cual permite intercambiar información. El receptor y emisor deben utilizar el mismo código o la comunicación no será exitosa.

El canal: Toda comunicación precisa un canal para la transmisión de un código, por lo que el canal es el medio físico por el cual se transmite la información.

El emisor: Es quien transmite el mensaje, por medio de la codificación del mensaje a través del código seleccionado, que enviado a través del canal con el receptor de destinatario.

El receptor: Es el destinatario de la comunicación, este se encarga de descifrar e interpretar el código enviado por el emisor, decodifica el mensaje.

Contexto situacional: Son las circunstancias que rodean un hecho de comunicación, es el contexto en que se transmite el mensaje y que contribuye a su significado. (Definición De, <http://definicion.de/comunicacion/>)

6.2.1.2 Comunicación Gráfica

Es todo medio por el que se transmite un mensaje de manera visual, mediante proceso de interpretación y traducción de elementos, éste término abarca cualquier medio visual.

Hay diferentes tipos de lenguaje, el gráfico es la manera específica que se tiene de expresar y comunicar el lenguaje humano en diversas circunstancias.

El lenguaje visual: Es la capacidad que tienen elementos como los signos, colores, ya sea aislados o integrados, de suscitar reacciones, de interpretar o expresar una idea. (Tena Parera, 2004)

6.2.1.3 Historieta

Es un medio de comunicación a la que se le denomina historieta y puede ser un cuento o relato breve y entretenido, narrado mediante viñetas y dibujos que pueden contener texto o no. Es una serie de dibujos que constituyen el relato, siendo un arte secuencial, donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior; puede ser en formato papel o digital.

Los elementos de una historieta son:

Cuadro o viñeta: Es uno de los elementos clave de la historieta, es un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historieta, dentro del que van todos los elementos, aunque en algunos casos puede encontrarse libre. La viñeta representa un momento exacto en la narración adquiriendo una dimensión temporal.

Dibujo: También llamado técnica de representación es cualquier impresión sobre el papel, que se repita y accione como conductor o solo ícono referencial de una historia a contar.

Bocadillo o globo: Espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos, el contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje. El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, etc., el contorno en forma puntiaguda, expresa un grito, irritación, estallido, etc., el globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes

Texto: Forma gráfica que está presente en una página. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo. Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género.

Onomatopeyas: Elemento gráfico propio y característico de la historieta, palabras que expresan un sonido no verbal, representa algún sonido, pudiendo estar fuera o dentro del globo.

Metáforas visuales: Son gráficos que se utilizan para expresar contenidos relacionados con el funcionamiento mental psicológico y emocional, como por ejemplo los corazones representan amor. (Hitch, 2010)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño:

6.2.2.1 Diseño

Es el proceso de creación mental, de imaginar y proyectar. Por definición de Joan Costa (1992) el diseño es el conjunto de actos de reflexión y formalización material que intervienen en el proceso creativo de una obra original (gráfica, arquitectónica, objetual, ambiental) la cual es el fruto de una combinatoria particular (mental y técnica) de planificación, ideación, proyección y desarrollo creativo en forma de un modelo o prototipo destinado a su reproducción, producción y difusión por medios industriales.

Por lo que el diseño no es el objeto creado, sino el proceso mental a través del cual se llega a él. Al diseñar, se tiene en cuenta aspectos estéticos, funcionales y técnicas. Es el arte de ordenar y componer elementos de la misma clase para formar un todo esto exige estudios, investigaciones. (Foro Alfa, <http://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual>)

6.2.2.2 Proceso de diseño

Es la interpretación o detección de un problema o necesidad, seguida por la producción o construcción de la solución a este problema. En este proceso intervienen, entre muchas otras, habilidades que se relacionan con el manejo y conocimiento de las ciencias, auxiliares del diseño la tecnología, la psicología, la forma, la ergonomía, el lenguaje, la comunicación visual, la cultura general y una gran capacidad creativa. (Tena Parera, 2004)

6.2.2.3 Fases del proceso de diseño

Para la realización de un diseño se debe seguir un proceso que se divide en

Investigar, se recopila toda clase de información relacionada, que pueda ser de utilidad para conocer a mayor profundidad el tema, mediante distintas fuentes, con el fin de evitar la creación de una idea o concepto poco original.

Conceptualizar, es el proceso de idear como se resolverá la problemática por medio del diseño, utilizando métodos de estimulación de ideas generando creatividad mental respecto de un tema.

Diseñar, es convertir la idea o concepto en una forma visible, con distintos como color y tipografía dentro de una composición. El desarrollo del diseño permite la retroalimentación adicional del cliente. (Tena Parera, 2004)

6.2.2.4 Diseño digital

Es una disciplina que permite comunicarse, utilizando la computadora como herramienta de por medio, emitiendo con lenguaje visual ideas y conceptos a un público objetivo, de manera estética y conceptual, utilizando el material adecuado como diseño de interactivos, sitios web,

recorridos virtuales, carteles publicitarios ilustraciones, animación en 2 y 3 dimensiones, entre otros. (Tena Parera, 2004)

6.2.2.5 Creatividad

Es la facultad de crear mediante un pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente, con la intención de satisfacer un determinado propósito o pensamiento, Creando nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, produciendo propuestas innovadoras. Por lo que la creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. (Lidwell William, 2005)

6.2.2.6 Ilustración

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras que tienen como fin llevar un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. La función de la ilustración grafica se refiere a la solución de problemas de interacción humana que implican la transferencia de información, la vinculación directa a los procesos de intercambio de conocimiento mediante: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual.

En esta disciplina convergen tanto los sistemas de configuración (creación y producción) de imágenes, así como los aspectos de significación (conceptualización, lectura e interpretación) de las mismas, aplicando el análisis y/o síntesis; así como la proyección de información, codificándola en el lenguaje visual y/o audiovisual. (Definición De, <http://Defincion.de/ilustracion/>)

6.2.2.7 Fuente tipográfica

La fuente tipográfica es el estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, con identidad visual propia, utilizados para expresar gráficamente un lenguaje. Convirtiéndose en el arte y la técnica de crear y componer caracteres para comunicar un mensaje. Caracteres tipográficos se refiere al tipo de letra, símbolos, números y signos utilizados en una fuente para expresar una idea. (Clasificación tipográfica, <http://clasificaciontipografica.blogspot.com/>)

6.2.2.8 Diagramación

Es el proceso de reunir y organizar de manera orgánica y armónica los contenidos escritos, visuales, audiovisuales (en caso de material multimedia), en medios impresos y electrónicos. Diagramar consta de escoger formato, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías; propone el color corporativo para textos, tratamiento de la imagen, criterios compositivos, entre otras variables dependiendo del material. Depende de la diagramación exitosa el que sea de fácil entendimiento el producto final, conteniendo un cuerpo proporcionado, imágenes comprensibles y que concuerden con el texto, la información, y el mensaje a comunicar. (Wong, 1995)

6.2.2.9 Retícula

La retícula es la guía de alineación y distribución de los elementos en un formato, organizando todos los elementos de manera jerárquica. La retícula determina las relaciones internas de la página y la composición influye en la posición de los elementos. El uso de una retícula aporta consistencia y coherencia a toda publicación editorial. (Wong, 1995)

6.2.2.10 Color CMYK

CMYK es un modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión en colores. El significado de sus siglas es Cian, Magenta, Amarillo (yellow), negro (black). El modelo CMYK se basa en la cualidad de absorber y rechazar luz de los objetos, aplicándose a medios impresos, en cuatricromía. Los diferentes matices se darán por las variaciones de las cuatro tintas en diferentes porcentajes desde el 0% al 100%. (Proyecta Color, <http://www.proyectacolor.cl/aplicacion-del-color/modelos-de-color/modelo-cmyk/>)

6.2.2.11 Impresión digital

Es el proceso de impresión directa de un archivo digital a papel. El proceso consiste en crear una imagen a partir de datos digitales creados en un programa de diseño para luego ser materializados en papel. (Wikipedia, http://es.wikipedia.org/wiki/Impresi%C3%B3n_digital)

6.2.2.12 Guías de Corte

Los trabajos de artes gráficas destinados a imprenta necesitan guías de corte, son dos líneas al límite del diseño que sirven para ajustar la guillotina y cortar las piezas a su tamaño final. Las marcas de corte se sitúan de modo que cuando el papel se corta, queden fuera y no se vean en el producto acabado. Junto con las guías de corte también se debe utilizar sangrado en el diseño, que es un margen de seguridad que busca evitar bordes blancos debido a variaciones milimétricas del corte. (CGsign Blog de diseño, <http://cgsign.blogspot.com/2011/09/sangrado-y-marcas-de-corte.html>)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias:

6.3.1 Ciencias:

6.3.1.1 Semiología

Es la ciencia que estudia sistemas de signos: códigos, lenguas, señales, entre otras, abarcando todo sistema de signos utilizados por una sociedad para comunicar un mensaje, exceptuando el lenguaje, por lo que la semiología es el estudio de sistema de signos no lingüísticos.

La semiología se encarga de analizar los diferentes tipos de símbolos y signos producidos por el ser humano para comunicarse, sus significados y significantes. Los símbolos pueden tener un significado específico como por ejemplo los signos viales, con un mismo significado internacionalmente. También pueden representar una experiencia, situación, sensación o conocimiento en particular para cada individuo. Asimismo los significados pueden variar también debido a la cultura de cada sociedad.

La semiótica visual es una rama de la semiología que trata sobre el estudio e interpretación de las imágenes, objetos, gestos y expresiones corporales, para comprender una idea de lo que se está visualizando.

La semiótica de la imagen analiza e interpreta todos los elementos y el concepto que se quiere transmitir, ya que un mensaje se compone en denotativo que es objetivo, a simple vista se logra identificar el mensaje y connotativo que va hacia el subconsciente, lleva más elementos, debiendo analizar cada uno y del contexto para identificar el mensaje. (Fotonostra, <http://www.fotonostra.com/grafico/semiologia.html/>)

6.3.1.2 Sociología

Es una ciencia que estudia, describe y analiza los procesos de la vida en la sociedad, analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de enlace que existe en la estructura social.

La sociología se basa en la idea de que los seres humanos no actúan en base a sus propias decisiones individuales, sino de acuerdo con influencias culturales e históricas y según los deseos y expectativas de la comunidad en la que se encuentran. Por lo que la sociología es la interacción social o la respuesta entre individuos, ya que esta interacción es el punto de partida para cualquier relación en una sociedad.

Para llevar a cabo una investigación sociológica se utilizan dos tipos de métodos: cuantitativa y cualitativa. Los métodos cuantitativos son aquellos que hacen uso de variables que se representan numéricamente y que permiten abordar datos estadísticos estableciendo relación entre ellos. Los métodos cualitativos son los vinculados con explicaciones y descripciones de sujetos, situaciones, acciones y se puede incluir testimonios de los protagonistas sobre hechos. (Definición De, [Http://Definicion.de/sociologia/](http://Definicion.de/sociologia/))

6.3.1.3 Psicología

Es la ciencia que investiga sobre la conducta, los procesos mentales y sus interacciones con el ambiente físico y social de los individuos, analizando tres dimensiones: cognitiva, afectiva y conductual.

Tiene como objeto de estudio los procesos psíquicos o psicológicos, correspondientes a un conjunto de procesos internos que son entendidos como una propiedad de la actividad cerebral, estos procesos utilizan el lenguaje como medio o herramienta. (Williams, 1994)

6.3.1.4 Psicología del color

Según Eva Heller (2000) Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles y despierta sentimientos positivos y negativos.

La psicología del color es un campo de estudio que analiza el efecto del color en la percepción y la conducta humana, ya que el color tiene afinidad con las emociones nos ofrece un enorme vocabulario de gran utilidad en el alfabeto visual, teniendo cada uno un valor simbólico.

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Dibujo

Es la representación gráfica, en dos dimensiones aquello que el ojo ve en tres dimensiones, es decir, los aspectos que presenta toda imagen: la forma y el volumen. El dibujo es la técnica básica de todas las artes plásticas. Detrás de toda pintura, escultura, diseño, etc., se vislumbra la ejecución de un dibujo previo. Siendo es el acto de producir una imagen en forma manual con algún elemento como el lápiz sobre papel, pero también se puede dibujar sobre casi cualquier otra superficie, e incluso hacerlo digitalmente con el mouse o tableta digitalizadora. (Arte y más, <http://arteymas.foroes.org/t24-que-es-el-dibujo>)

6.3.2.3 Artes Gráficas

Es la elaboración de todo tipo de elementos visuales a partir de técnicas de dibujo. También se puede incluir a aquellos oficios, trabajo y profesiones que intervienen en la gráfica o en la editorial. Es la elaboración de cualquier tipo de producto visual impreso o digital, consistiendo en el proceso artístico de crear y elaborar un diseño que transmita una idea través de una expresión artística. (Definición ABC, <http://www.definicionabc.com/general/artes-graficas.php>)

CAPÍTULO VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

7.1.1 Ciencias

7.1.1.1 Semiología

Esta ciencia será aplicada para determinar qué elementos gráficos se deberán utilizar para la elaboración de la historieta, que ayudará a que sea más llamativa para el público objetivo. La semiología también ayudará a emplear de forma correcta los símbolos y signos a utilizarse dentro de este proyecto, los que representarán acciones o lugares, para que el niño pueda comprender cada viñeta y el proceso al que será sometido.

7.1.1.2 Sociología

Es la ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales, es decir la que realiza el estudio de cómo una persona se desarrolla y desenvuelve en la sociedad.

Con la ayuda de la sociología se podrá facilitar la comprensión de la historieta, al desarrollar la historia en entornos conocidos por el afectado, que se familiarice tanto con los lugares como con los personajes.

7.1.1.3 Psicología:

La historieta tiene como fin informar al afectado, ya que es de corta edad y la complejidad del tema aumenta, por lo que la psicología es primordial, ya que es la ciencia que investiga sobre la conducta, los procesos mentales y sus interacciones con el ambiente físico y social de los individuos.

Por lo tanto es una herramienta básica para mostrar de manera gráfica, según el ambiente, conducta, entre otros, el procedimiento a seguir y que este sea comprendido en su totalidad.

7.1.1.4 Psicología del color

Es un campo en el que se desarrolla el estudio que va dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta del ser humano.

Los distintos colores a utilizar en este proyecto servirán de analogía a los sentimientos de cada viñeta. El texto será reducido porque no todos los niños de esta edad saben leer, a pesar que el material será apoyado por una persona de la institución. Se pretende que el niño comprenda por si solo todo el material, es aquí donde los colores representan una gran herramienta ya que el fondo de cada viñeta representará el sentimiento que los personajes principales están sintiendo.

7.1.2 Artes:

7.1.2.1 Dibujo:

Es la base de este proyecto, los personajes de dicha historieta serán creados mediante la utilización de este arte. A base de bocetaje a lápiz en papel, en dimensión 2D, posteriormente se digitalizará con la ayuda de una tableta digitalizadora y un software específicamente para ilustración.

7.1.2.2 Artes gráficas:

Al convertir los bocetos a digital, tanto la elaboración como el material, es muestra de las artes gráficas. El producto final será impreso y distribuido, que será la constancia del proceso artístico de la elaboración de un diseño con finalidad de transmitir una idea.

7.2 Conceptualización:

7.2.1 Método

Reversión del Problema (Problem Reversal) De: "What a Great Idea" por Charles Thompson.

El mundo está lleno de opuestos. Por supuesto, cualquier atributo, concepto o idea carece de significado sin su opuesto.

Lao-tzu escribió Tao-te Ching en donde recalca la necesidad para un líder exitoso de mirar los opuestos a su alrededor:

El líder sabio sabe cómo ser creativo. Para dirigir el líder aprende a seguir. Para prosperar, el líder aprende a vivir de manera sencilla. En ambos casos es la interacción la que resulta creativa.

Todo comportamiento consiste en opuestos... Aprenda a ver las cosas hacia atrás, de adentro hacia afuera, de arriba hacia abajo.

El Método

1. Declarar su problema al revés. Cambiar una oración afirmativa en negativa.
2. Expresar lo que todos los demás no están haciendo.
3. Utilizar la brújula "Qué pasa si..."
4. Cambiar la dirección o ubicación de su perspectiva.
5. Invertir resultados.
6. Cambiar una derrota en victoria o una victoria en derrota.

1. Hacer la oración negativa

Por ejemplo, si está enfrentándose con problemas de Servicio al Cliente, hacer una lista de todas las formas como pudiera hacer el servicio al cliente pésimo.

2. Hacer lo que todos los demás no hacen.

Por ejemplo, Apple Computer hizo lo que IBM no había hecho. Los japoneses hicieron carros pequeños y eficientes en el consumo del combustible.

3. La brújula "Qué pasa si..."

El autor tiene una lista de pares de acciones opuestas que pueden ser aplicadas a un problema. Sencillamente preguntarse "Qué pasa si..." y utilice cada uno de esos opuestos. Una pequeña muestra:

- Estirarlo/Encogerlo
- Congelarlo/Fundirlo
- Personalizarlo/Despersonalizarlo

4. Cambiar la dirección o ubicación de su perspectiva

Cambio físico de perspectiva, por medio de cambiar al rededor o hacer algo diferente.

5. Invertir resultados

Si quiere aumentar las ventas, pensar qué tendrá que hacer para que disminuyeran.

6. Cambiar una derrota en victoria o una victoria en derrota

Si algo resulta mal, pensar en los aspectos positivos de la situación.

Aplicación del método

Método de revisión del problema

- 1) Declarar el problema al revés
 - No hay problemas para informar el proceso
 - Los afectados no tienen dudas
 - Todos sus derechos se están cumpliendo
 - A nadie le importa
 - Todos le ven importancia

- 2) Declarar que no se está haciendo
 - Informar gráficamente, distribuir la información

- 3) Qué pasa si...
 - Se cuenta una historia
 - Si el afectado se queda con el material
 - Si no lo entiende
 - Si le falta conocimiento
 - No se cumplen sus derechos
 - Los niños hicieron su propia justicia
 - Si hubiera súper héroes
 - Los procesos llegan a sentencia

Luego de adaptar el método al proyecto y los resultados deseados, se llegó a las siguientes palabras o frases.

- Los justicieros
- Mis derechos
- Todos queremos justicia
- Tengo problema con mis derechos
- A todos nos importa
- Que si cumplan mis derechos
- Valer mi vida

Con los resultados anteriores se obtuvieron las siguientes oraciones, de las cuales se eligió “Mis derechos los hago valer” considerándose el más apropiado.

- Mis derechos deben de importar
- Mis derechos que se haga justicia

- Mis derechos: los hago valer
- Mis derechos: que se cumplan

7.2.2 Definición del concepto:

Al utilizar el método de reversión de problema se llegó a la conclusión que la idea central de este proyecto es “Mis Derechos: los hago valer”. Esta idea surgió ya que los afectados son los que tienen el control, ellos son los que deben exigir que sus derechos sean cumplidos, ellos tienen el poder, sin la primera denuncia su situación no cambiaría. Gráficamente se pretende representar a los afectados demostrando que el cambio está en sus manos, que son ellos el factor principal para que el proceso de juicio sea realizado con éxito.

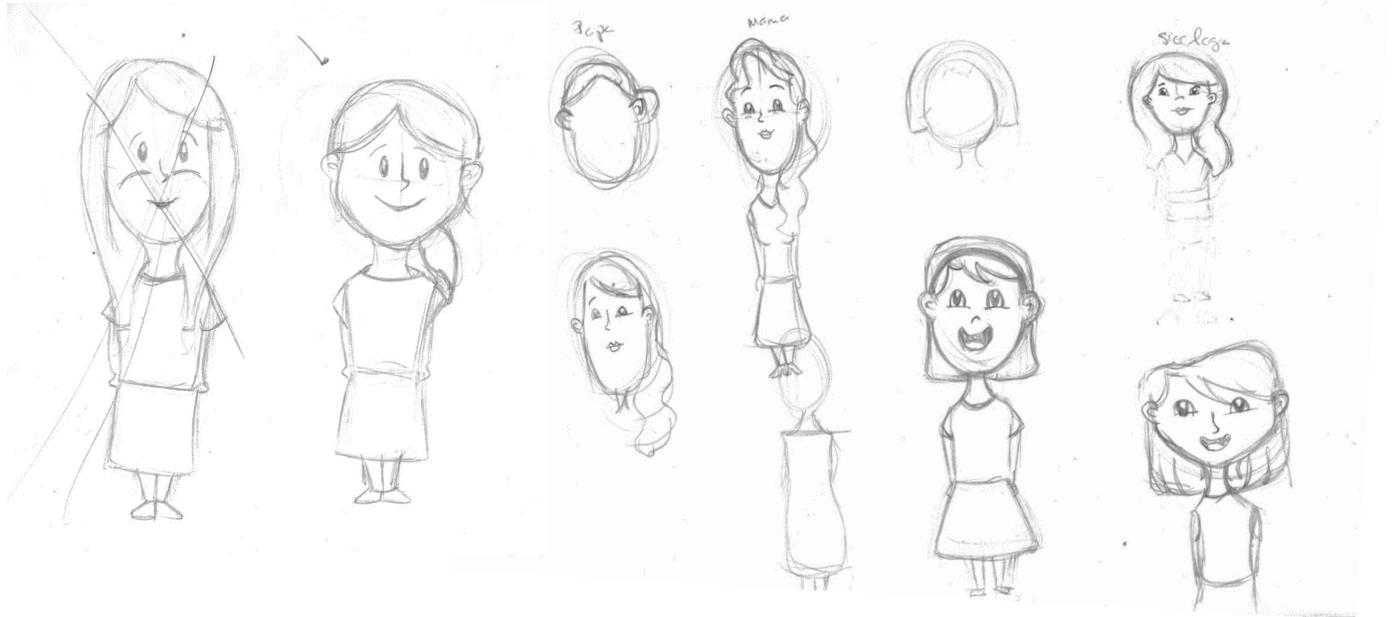
7.3 Bocetaje: Tabla de Requisito

Elementos gráficos	Propósitos	Técnicas	Emoción
Ilustración	Representar a los afectados y a las personas involucradas en hacer cumplir la ley.	Manga Studio 5.0 Mano alzada.	Optimismo
Fondo	Representar la emoción de cada viñeta.	Manga Studio 5.0 Pluma para efectos de línea	Alegría, Angustia Miedo, Optimismo Esperanza
Tipografía	Apoyar las ilustraciones con texto corto.	Ilustrador CS6 2 tipos de tipografía Negrilla en título	Seguridad

Color	Llamar la atención del niño. Los colores de los personajes deben utilizarse según la psicología del color.	Manga Studio 5.0 Pluma para efectos de línea	Valentía
Viñetas	Separar escenas, sin borde para evitar una imagen cerrada.	Manga Studio 5.0 Pluma para efectos de línea	Seguridad
Bocadillos de texto	Apoyar las ilustraciones con diálogos entre los personajes.	Ilustrador CS6 Plumilla	Esperanza

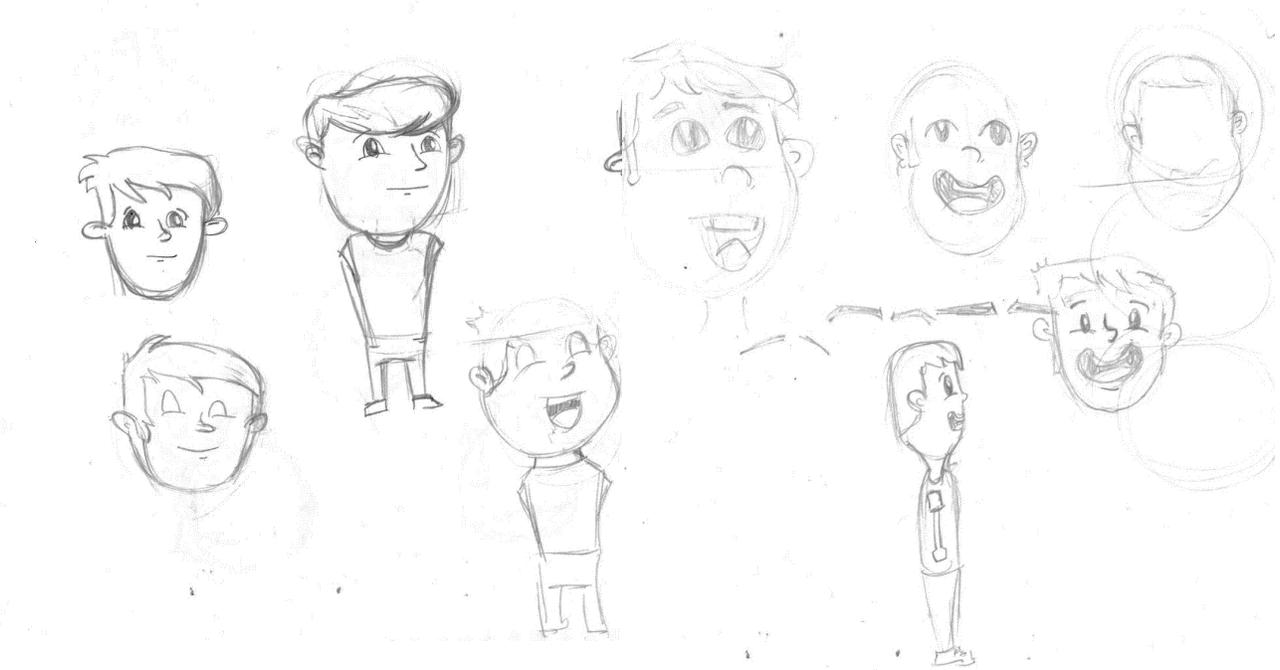
7.3.1 Bocetaje a base de dibujo natural

Personajes principales femenino



El personaje principal femenino es Ana, su nombre fue escogido luego de investigar una lista de los nombre más comunes en el país. Ana es una niña guatemalteca, humilde, llena de alegría. Es un personaje de vestimenta simple, morena, vestido y cabello acorde a su edad, entre 7 y 10 años. Tras el bocetaje de distintas niñas, se llegó a la conclusión que su rasgos faciales, como su cabeza ovalada nariz pequeña y ligeramente respingada, cabello oscuro con un coleta un poco despeinada lograban reflejar de mejor manera a una personaje idóneo para la historieta con el que parte del público objetivo se pudiera identificar.

Personaje principal masculino



El personaje principal masculino es Pablo, su nombre al igual fue seleccionado tras una investigación de los nombres mas comunes en Guatemala. Pablo es un niño de ente 7 a 10 años, guatemalteco, de condición humilde, lo cual se refleja en su vestimenta y personalidad. Sus características faciales se realizaron similares a los de Ana; su cabello es un poco largo, oscuro, despeinado, con la intención de reflejar su inocencia y despreocupación. Físicamente el personaje es delgado, moreno, de baja estatura.

7.3.1.1 Bocetaje de historieta

Este material se presenta como una historieta, ya que tiene como fin mostrar los pasos a seguir por parte del sistema de justicia al iniciar un proceso. La historieta está conformada con una portada una contra portada, una sub portada, 4 páginas y 15 viñetas en donde se desarrolla la historia.

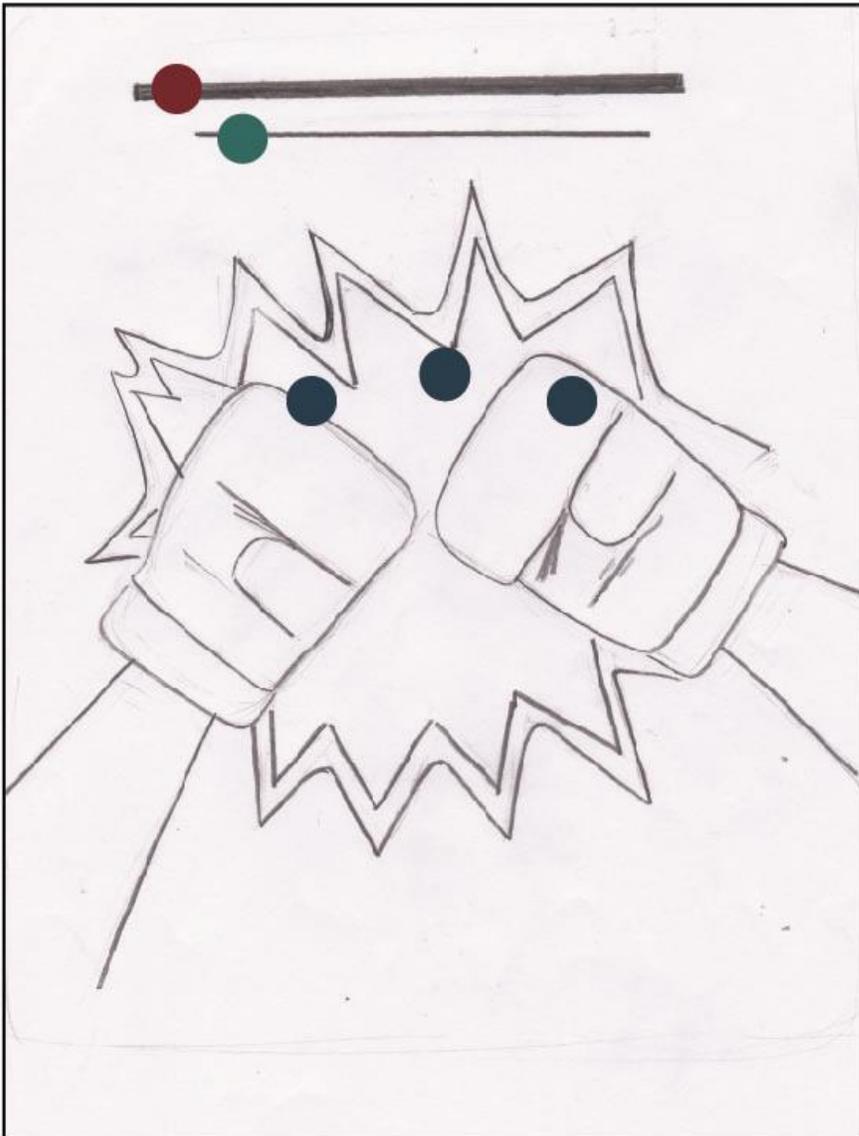
El afectado es representado por dos personajes principales, Ana y Pablo, a los que no se les están cumpliendo sus derechos, por lo que están sufriendo el abuso de un personaje. Representa a una persona de cualquier género, color de tez, estatus social y económico.

Los personajes secundarios son el representante de la PGN, la psicóloga y la jueza, que son las personas más involucradas en estos casos. La psicóloga y la jueza son de género femenino ya que en Guatemala ambos puestos cuentan en su mayoría con mujeres.

Se representó con analogías visuales los derechos infantiles de mayor demanda en estos casos.

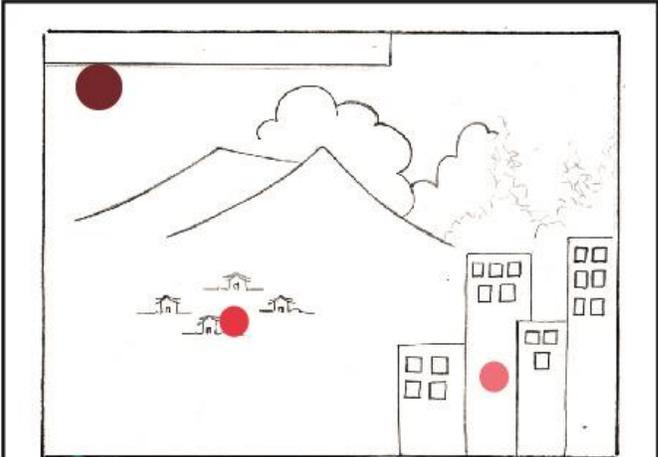
Este material está realizado en formato media carta, impreso en full color, en papel couché.

Portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

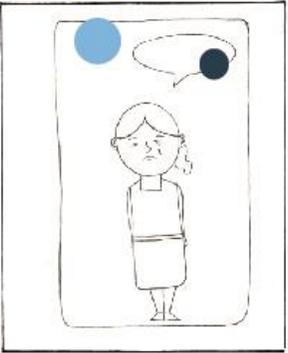


- Título
- Subtitulo.
- Analogía visual de combatir, luchar por que sus derechos se hagan valer.

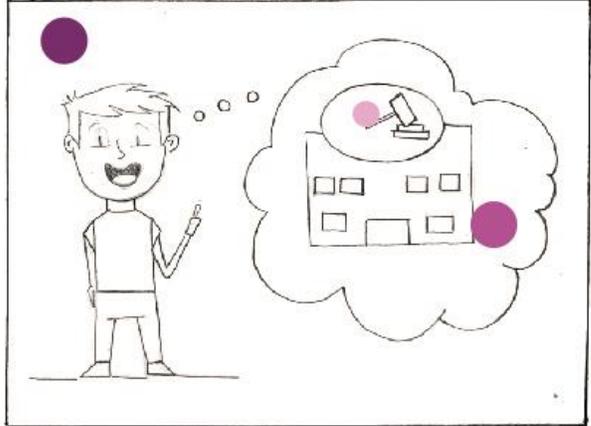
Viñeta 1



Viñeta 2



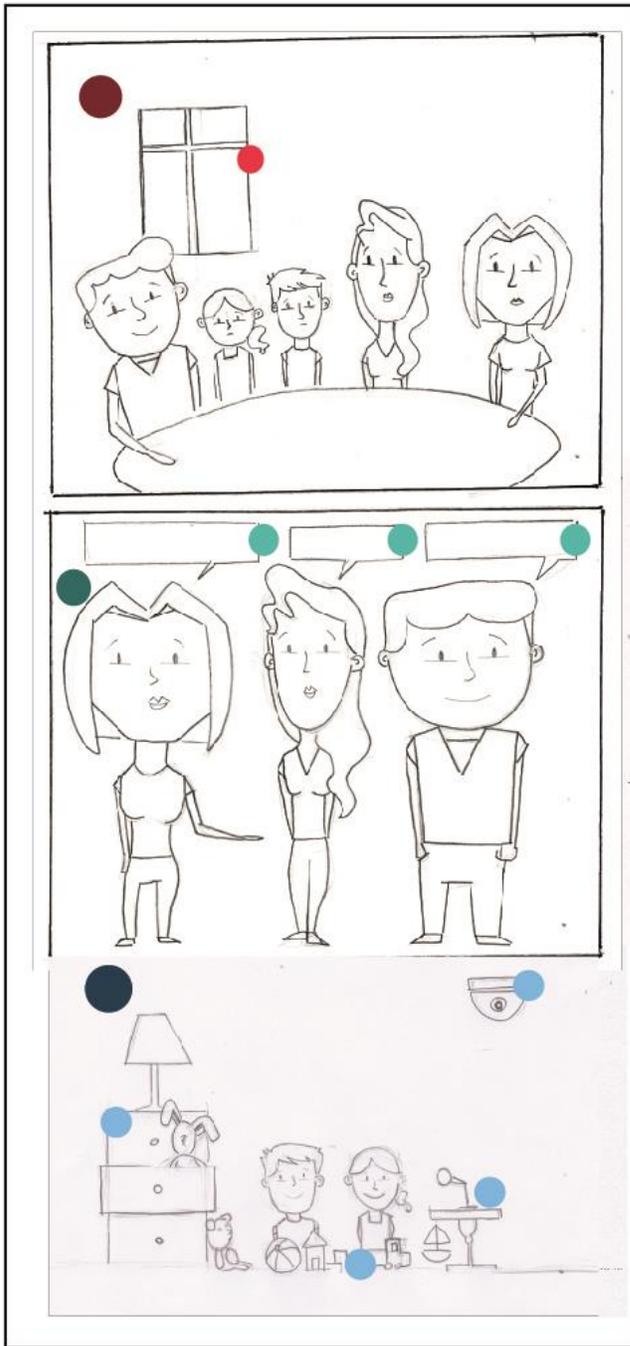
Viñeta 3



Viñeta 4

Descripción:

- Viñeta 1, ilustración que representa un día en Guatemala.
- Ilustración de Hogares en el interior del país, el área rural.
- Ilustración en representación a hogares en el área Urbana.
- Texto tipografía Serif.
- Viñeta 2, Ilustración personajes principales sufriendo abuso por parte de un mayor.
- Bocado de texto.
- Viñeta 3, ilustración personaje principal femenino.
- Viñeta 4, ilustración de personaje principal teniendo una idea.
- Bocado de pensamiento con ilustración en representación de la institución.
- Analogía visual para representar el sistema de justicia.



Viñeta 5

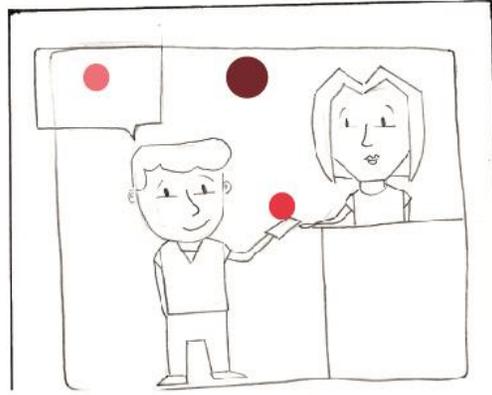
Viñeta 6

Viñeta 7

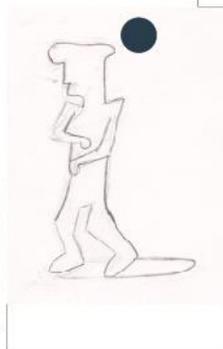
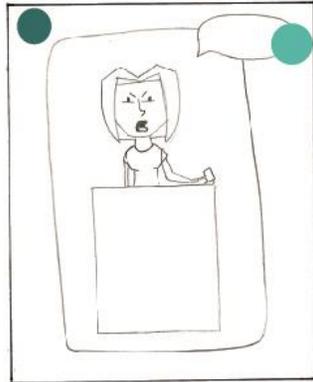
Descripción:

- Viñeta 5 muestra a los afectados y los personajes secundarios, el representante de la PGN, la psicóloga y la jueza.
- Analogías visuales a un ambiente agradable, confiable y seguro.
- Viñeta 6, la presentación de los personajes secundarios, que los representarán ante el sistema de justicia y ayudarán a los niños a hacer valer sus derechos.
- Bocado de texto.
- Viñetas 7, Ilustración de habitación en donde se es escuchada la primera declaración de los afectados, la cual tiene un ambiente infantil para la comodidad de los menores de edad.
- Analogías visuales que representan que los afectados están siendo escuchados por las autoridades, en un ambiente de confiabilidad.

Viñeta 8

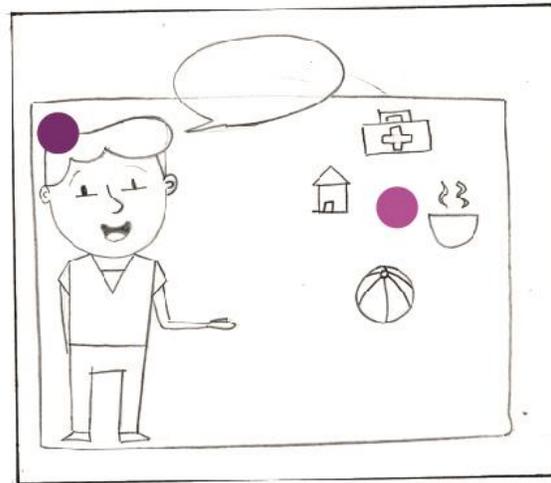


Viñeta 9



Viñeta 10

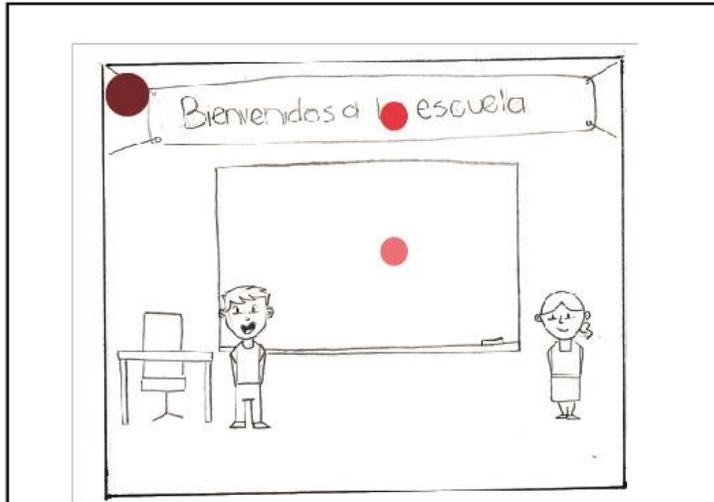
Viñeta 11



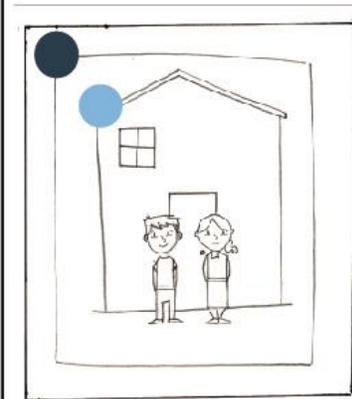
Descripción:

- Viñeta 8, Ilustración del momento en que la PGN presenta las pruebas del caso.
- Representación de las pruebas a entregar.
- Bocadillo de texto.
- Viñeta 9, Ilustración del momento en que la jueza da su veredicto.
- Bocadillo de texto.
- Viñeta 10, Ilustración de abusador.
- Viñeta 11, Ilustración de representante de PGN mostrando analógicamente que se hará cumplir sus derechos.
- Analogías visuales de algunos de los derechos que serán restituidos a los afectados.

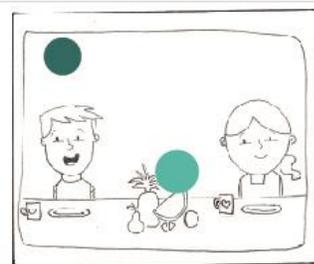
Viñeta 12



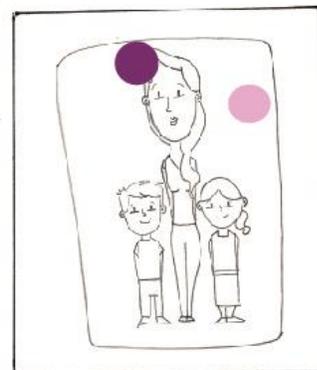
Viñeta 13



Viñeta 14



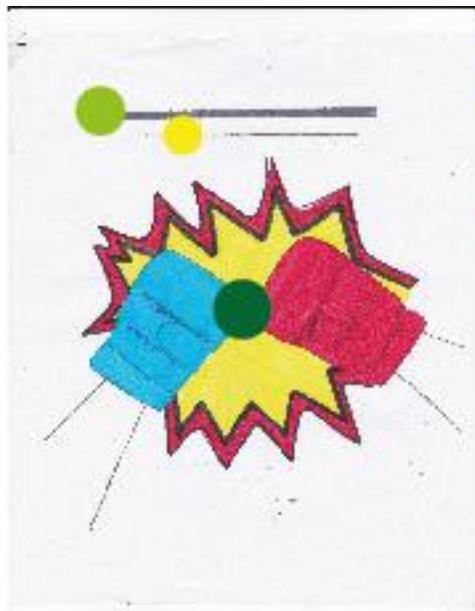
Viñeta 15



Descripción:

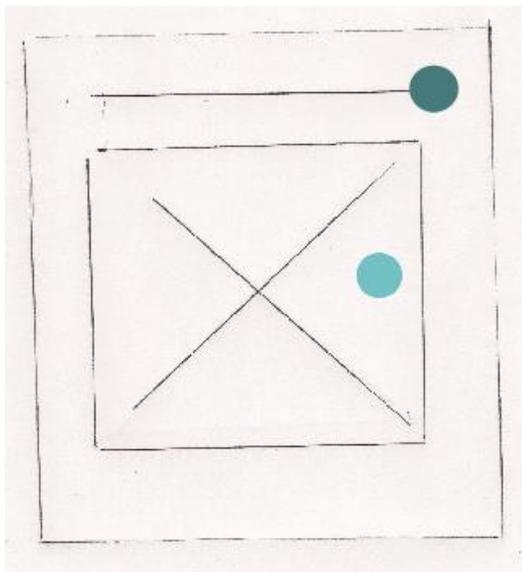
- Viñeta 12, representación de derecho al que son acreedores los menores de edad.
- Texto
- Analogías visuales que representan el derecho a la educación.
- Viñeta 13, representación de derecho al que son acreedores los menores de edad.
- Analogías visuales que representan el derecho a la alimentación.
- Viñeta 14, representación de derecho al que son acreedores los menores de edad.
- Analogía visual del derecho a una vivienda.
- Viñeta 15, personaje secundario muestra apoyo y seguridad a los niños.
- Representación del derecho al cuidado.

7.3.2 Proceso de bocetaje formal a base de la diagramación de dibujo técnico.



- Titulo
- Subtitulo
- Analogía visual de combatir, luchar para que sus derechos se hagan valer.

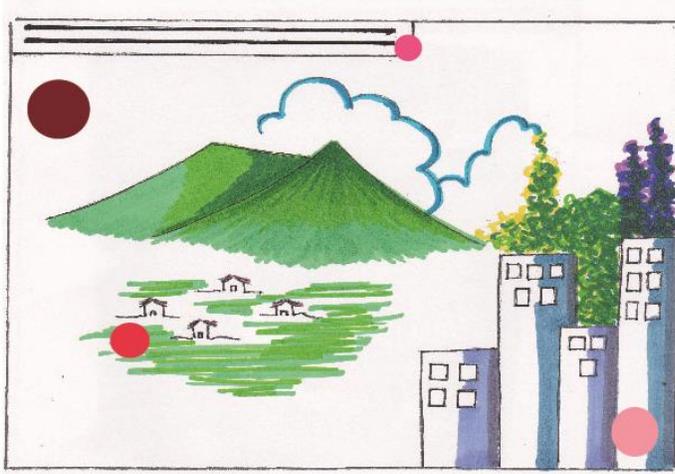
La portada muestra dos guantes de boxeo, refiriéndose a la lucha por los derechos infantiles.



- Titulo
- Información general de la institución y el material informativo.

Esta es la sub portada del material en donde se encuentra de nuevo el título y la información general de la institución, como teléfono y dirección. También se encuentra el logo y el nombre del autor de este material.

Página 1 - Viñeta 1



- Ilustración que representa un día en Guatemala.
- Ilustración de Hogares en el interior del país, el área rural.
- Ilustración en representación a hogares en el área Urbana.
- Texto tipografía Serif.

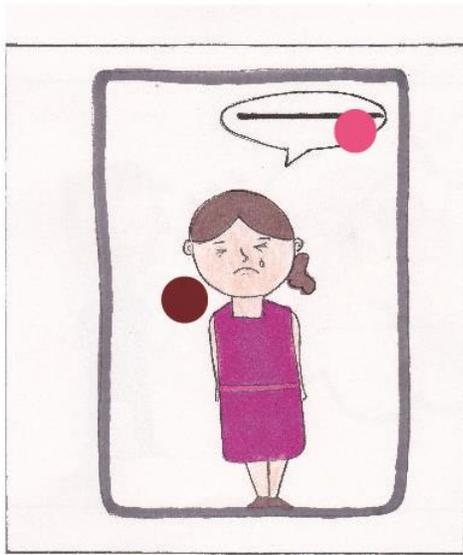
La viñeta representa a la población guatemalteca en general, tanto en el área rural como urbana. Es una escena alegre, con colores verdes como base que representa naturaleza y tranquilidad.

Página 1 - Viñeta 2



- Ilustración de villano.
- Ilustración personajes principales sufriendo abuso por parte de un mayor.
- Texto tipografía Serif

La viñeta muestra al atacante, que es representado por una ilustración que no muestra a un género, color de piel u otras características en específico. El fondo es de color gris para reflejar las emociones de los afectados, Ana y Pablo. La escena muestra un entorno hogareño. Esquina superior izquierda contiene texto de apoyo para la comprensión de la historieta.



- Ilustración de Ana.
- Bocado de texto

La viñeta muestra a Ana triste, llorando, sin esperanza, ya que no sabe qué hacer para que el villano la deje de atormentar. El fondo, al igual que la escena anterior es oscuro, reflejando la emoción de Ana.



- Viñeta 4, ilustración de personaje principal teniendo una idea.
- Bocado de pensamiento con ilustración en representación de la institución.
- Analogía visual para representar el sistema de justicia.

La viñeta muestra a Pablo pensando en una idea para vencer al villano de la historia, que aparece en la escena anterior. En el bocado de pensamiento se encuentra una representación del organismo judicial, se visualiza como un edificio sencillo, ya que en partes del interior esta institución es una casa. Se realizó una ilustración que pueda ser comprendida por todos los afectados. Se utiliza una analogía visual sencilla que pueda identificar a la institución.

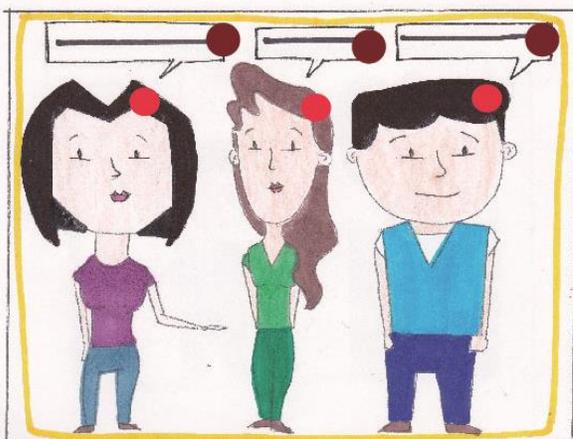
Página 2 - Viñeta 1



- Analogías visuales de un ambiente agradable y confiable.
- Ilustración de Psicóloga, personaje secundario.
- Ilustración de Jueza, personaje secundario.
- Ilustración de representante de la PGN, personaje secundario.

La primera viñeta de la página 2, muestra a los niños rodeados de los personajes que forman parte del proceso. Las ilustraciones de las autoridades son de rasgos amigables y su vestimenta es de colores que representan optimismo, paciencia, tranquilidad.

Página 2 - Viñeta 2



- Bocadillo de texto.
- Presentación de personajes secundarios.

En la segunda viñeta de la página 2, la Jueza presenta a sus compañeros. El fondo de la viñeta 2 es de color amarillo, para reflejar felicidad.

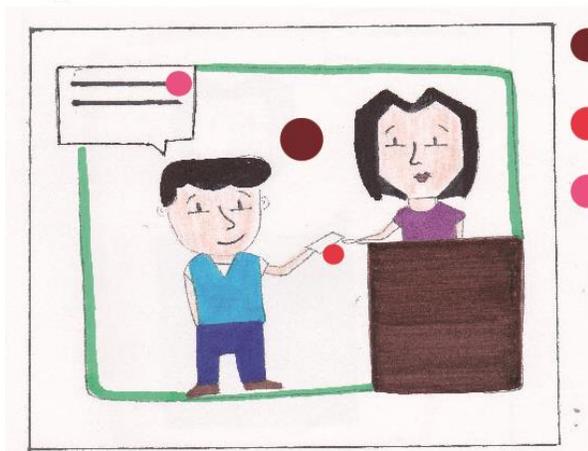
Página 2 - Viñeta 3



- Ilustración de habitación en donde se es escuchada la primera declaración de los afectados.
- Analogías visuales que representan que los niños son escuchados en un ambiente de confiabilidad.

La viñeta representa la habitación en donde se toma la primera declaración de los menores. Es un lugar infantil en donde los niños se pueden sentir cómodos y hablar de su situación, mientras son escuchados a través de una cámara y micrófono por el juez.

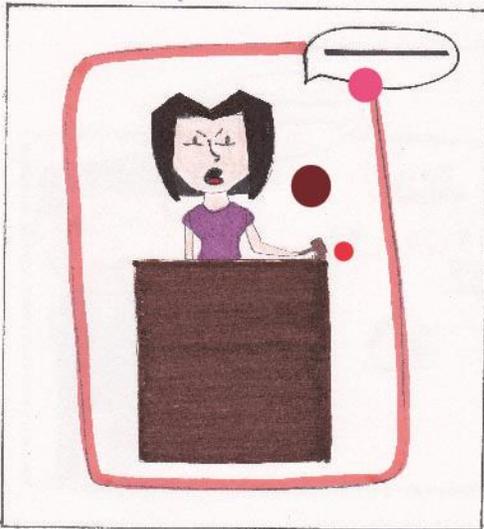
Página 3 - Viñeta 1



- Ilustración del momento en que la PGN presenta las pruebas del caso.
- Representación de las pruebas a entregar.
- Bocadillo de texto.

En la pagina 3, viñeta 1, el representante de la PGN es el encargado de presentar las pruebas del caso, tras una investigación del acusado y los afectados.

Página 3 - Viñeta 2



- Ilustración del momento en que la jueza da su veredicto.
- Bocadillo de texto.
- Analogía visual de sentencia.

En la viñeta 3 de la página 2, la jueza da su veredicto. El fondo de la viñeta es de color naranja, este ayuda a sentir menos inseguridad y a liberar emociones negativas.

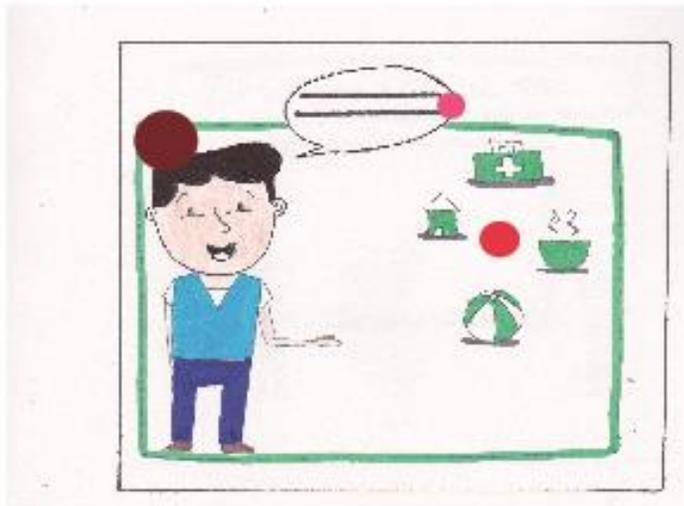
Página 3 - Viñeta 3



- Ilustración de villano.

La viñeta muestra al atacante reaccionando a la condena que le ha dictado la jueza. El personaje sale lo menos posible para que no tenga el rango de personaje principal.

Página 3 - Viñeta 4



- Ilustración de representante de PGN mostrando analógicamente que se hará cumplir sus derechos a los niños.
- Analogías visuales de algunos de los derechos que serán restituidos a los afectados.
- Bocadillo de texto.

En la viñeta el representante de la PGN muestra a los afectados analogías de algunos de los derechos que debe tener los niños.

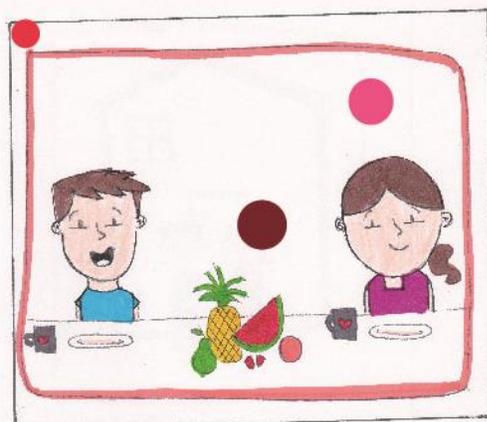
Página 4 - Viñeta 1



- Representación de derecho al que son acreedores.
- Texto
- Analogías visuales que representan el derecho a la educación.

La viñeta representa el derecho a la educación por lo que la escena muestra un salón de clases.

Página 4 - Viñeta 2



- Representación de derecho al que son acreedores.
- Analogías visuales que representan el derecho a la alimentación.

La viñeta representa el derecho a la alimentación.

Página 4 - Viñeta 3



- Representación de derecho al que son acreedores.
- Analogía visual del derecho a una vivienda.

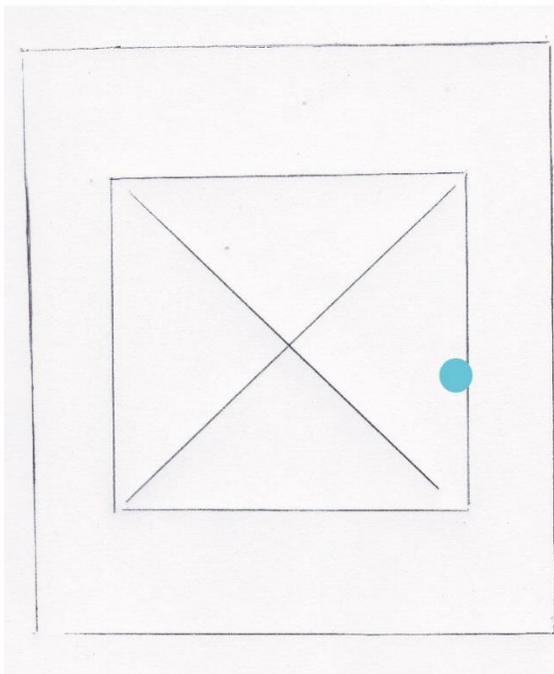
La viñeta representa el derecho a la vivienda.

Página 4 - Viñeta 4



- Personaje secundario muestra apoyo y seguridad a los niños.
- Representación del derecho al cuidado.

La viñeta muestra el derecho a ser cuidados con amor. La ilustración de la psicóloga representa que las autoridades que están al pendiente de los niños.

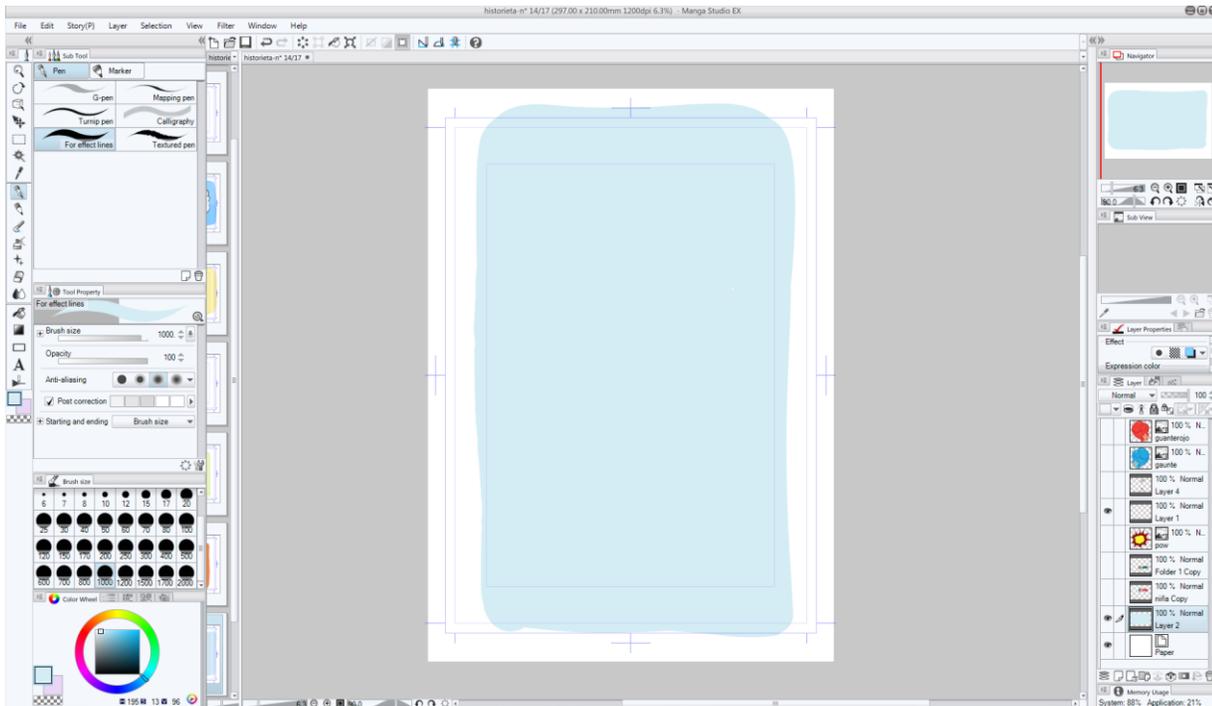


- Información general de la institución y el material informativo.

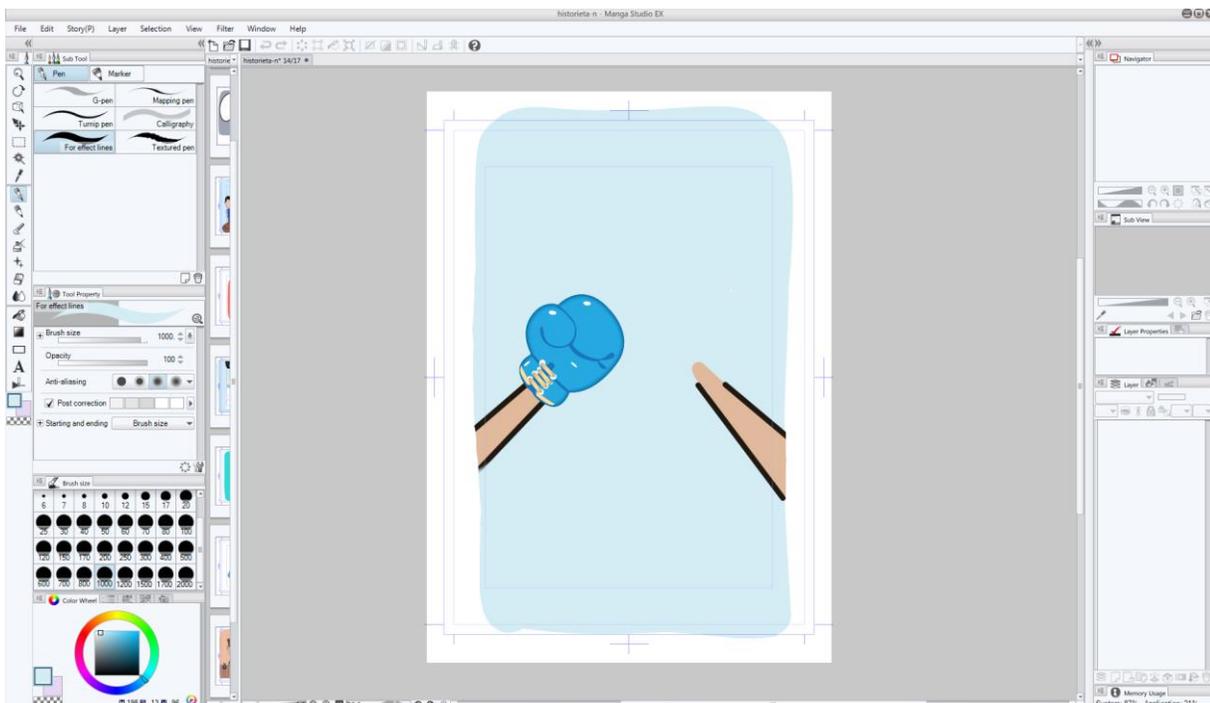
Esta es la contra portada de la historieta en la que, nuevamente aparecerán los datos de la institución, para contactarlos.

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos:

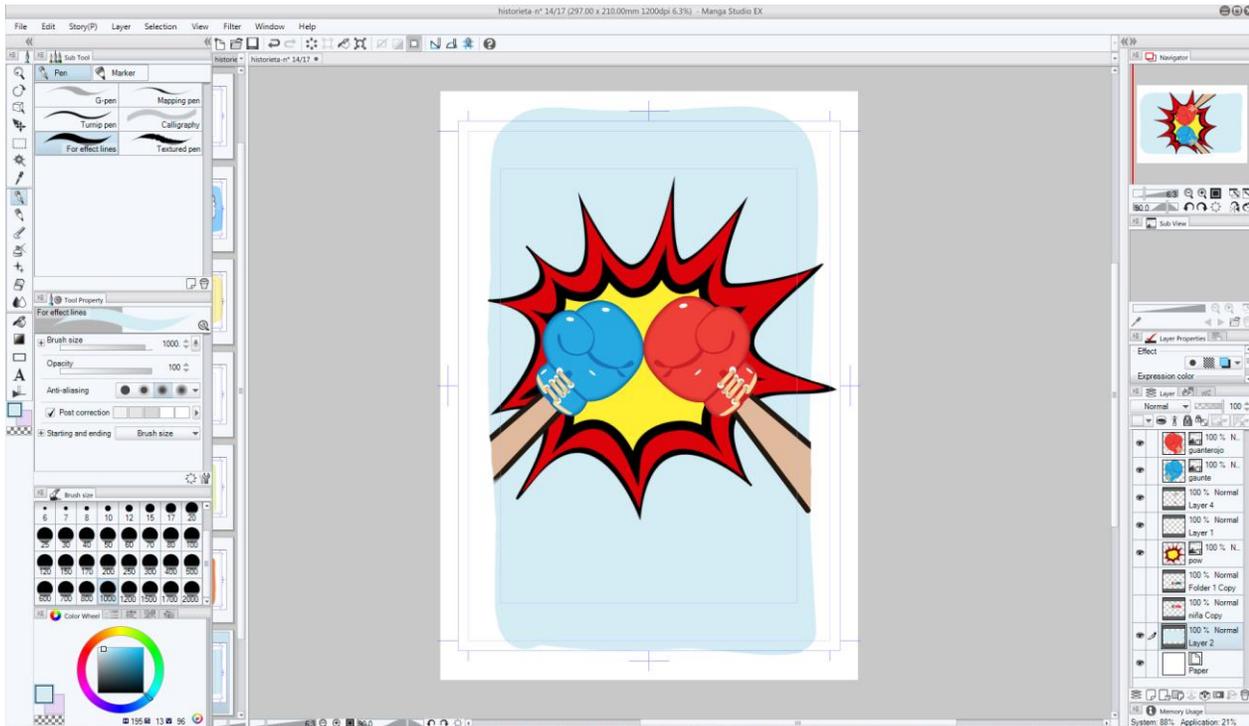
Se inician los bocetos en el programa Manga Studio 5.0. Empezando el fondo, que se utilizará para enmarcar cada escena sin necesidad de un borde recto.



Se agregan elementos gráficos que representan la lucha por el cumplimiento de sus derechos como son los guantes de boxeo.



Se agrega la analogía gráfica de un golpe con colores llamativos.

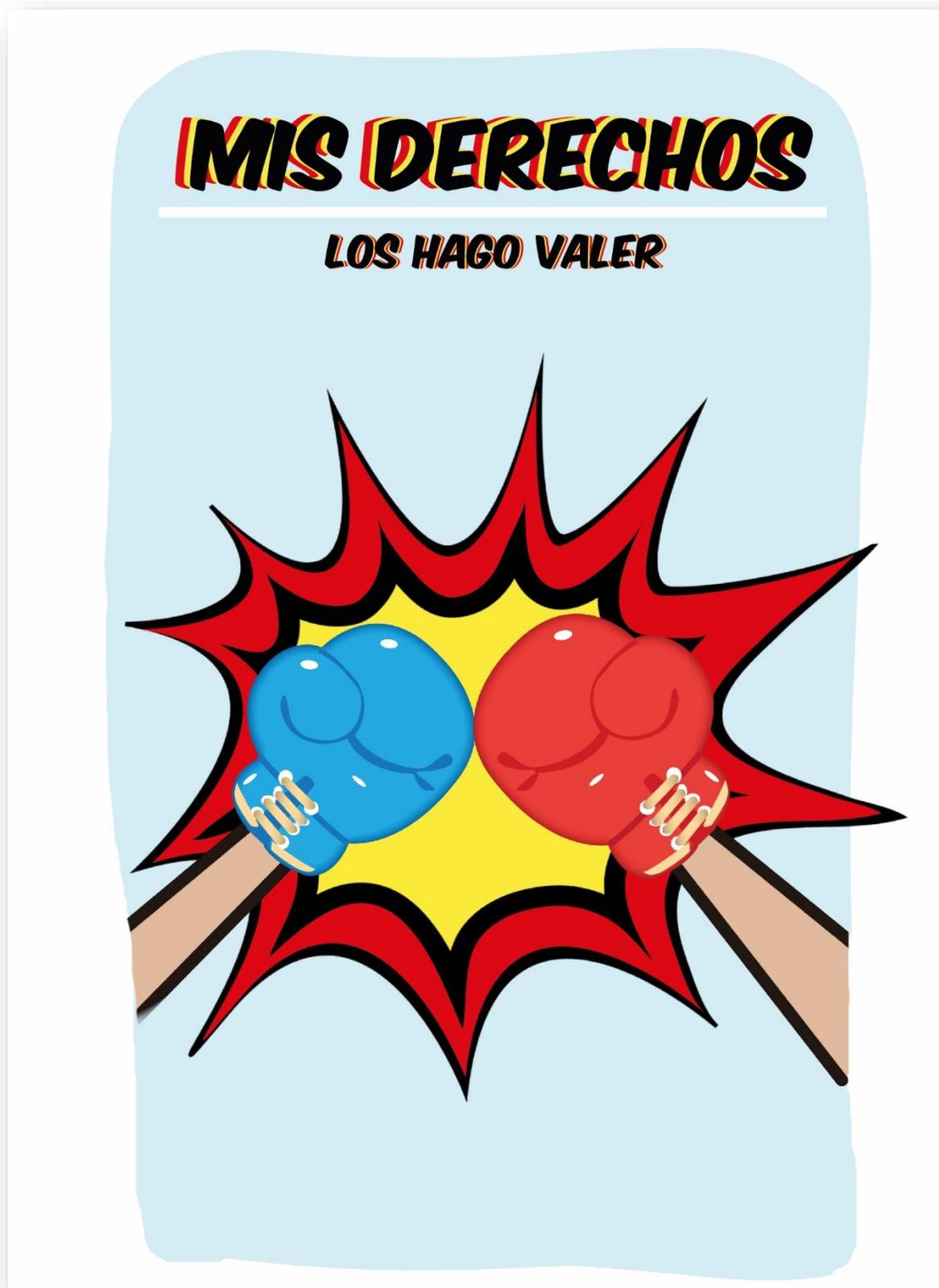


Se traslada la ilustración a Illustrator CS6 para agregar título, subtítulo y diagramación.



7.4 Propuesta preliminar

- Historieta – Portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Sub portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

MIS DERECHOS

LOS HAGO VALER

Organismo Judicial de Guatemala
Palacio de Justicia 21 Calle 7-70 Zona 1
Guatemala, Guatemala
oj.gob.gt

Publicación de
Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala
Tel: 24267000

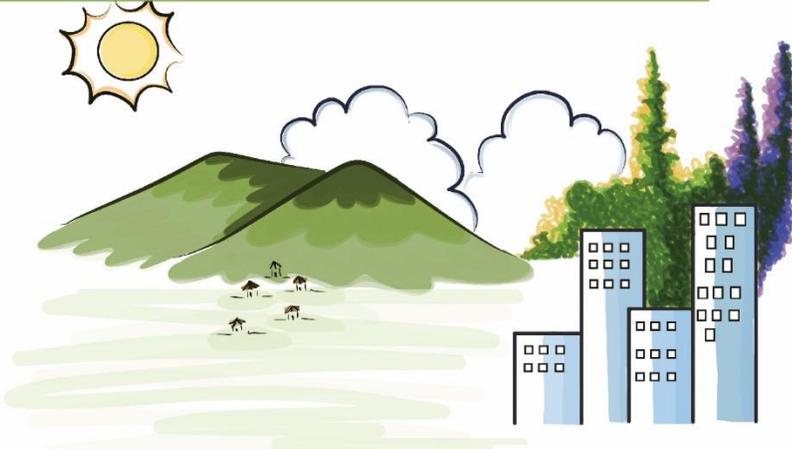


GUATEMALA, C.A.

Diseño por Isabel Caromac
Una contribución para el Organismo Judicial

- Historieta – Página 1 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

ERA UN DÍA SOLEADO EN GUATEMALA, LLENO DE ALEGRÍA



ANA Y PABLO NO SE LA ESTÁN PASANDO BIEN.



PABLO
TUVO
UNA
IDEA



- Historieta – Página 2 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Página 3 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Página 4 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Contra Portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala

Tel: 24267000

Organismo Judicial de Guatemala

Palacio de Justicia 21 Calle 7-70 Zona 1

Guatemala, Guatemala

24267000 - 22487000

oj.gob.gt



CAPÍTULO VIII: Validación técnica

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, ya que se utilizará el enfoque cuanti y cualitativo. El primero servirá para calcular los resultados de la encuesta aplicada niños de 7 a 12 años y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los antes mencionados con respecto la historieta.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a niños y niñas de 7 a 12 años de edad, y a expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestra

El estudio cuenta con una muestra de 28 personas, distribuidos en 3 grupos:

8.1.1 Grupo objetivo:

Conformado por 22 niños, de 7 a 12 años de edad, que cuentan con la primaria incompleta.

8.1.2 Profesionales expertos:

Conforma a 5 profesionales en distintas áreas de importancia para el proyecto.

- Licda. En ciencias de la comunicación, Lourdes Donis.
- Lic. En ciencias de la comunicación, Luis Fernando Orellana.
- Lic. Artes Visuales, Humberto Coronado.
- Profesor en Artes, Rodrigo Coronado.
- Licda. en Psicología, María del Pilar Solís.

8.1.3 Cliente

El representante de la institución:

- Cordinador Unidad de la Niñez y Adolescencia OJ, Erick Cárdenas Lima.

8.2 Método e instrumentos

El proyecto se validó a través de la herramienta de encuesta, utilizando opciones de respuesta múltiple, que es una forma de evaluación por la que se solicita a los encuestados seleccionar una o varias de las opciones de una lista de respuestas. En este instrumento se debe evitar todo tipo de subjetividad en las respuestas, como pueden ser los términos normalmente o con frecuencia y todo tipo de afirmación tajante, como los términos siempre o nunca.

La encuesta está dividida en 3 partes, parte objetiva, parte semiológica y parte operativa.

En la parte objetiva se evalúa el objetivo general y los objetivos específicos, mencionados en el capítulo III. La parte semiológica evalúa los elementos del diseño, como las analogías visuales, colores, entre otros. La parte operativa evalúa la funcionalidad de la propuesta. Si la historieta es comprensible, su tamaño, entre otros.

Para evaluar el proyecto con el grupo objetivo, se utilizó la técnica de grupo focal (focus group), que consiste en entrevistar a un grupo mayor de 10 personas, en donde se valoró la eficiencia del proyecto, con el fin de recibir retroalimentación de parte de los entrevistados, que ayudará a la efectividad de la historieta; por lo que se visitó un centro educativo, en el que se entrevistó a niños de 7 a 12 años y se explicó a cada entrevistado el propósito del proyecto y la encuesta.

Para evaluar el proyecto tanto a los expertos en el área como con el cliente, se explicó el propósito del proyecto y se procedió a realizar la encuesta, por medio de una entrevista personal, en la que primero se les informó sobre el problema y el propósito del proyecto, para luego realizar la encuesta.

8.3 Resultados e interpretación de resultados:

1. ¿Considera necesario diseñar material informativo para fomentar el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez en Guatemala?



El 100% de los encuestados considera necesario diseñar material informativo que fomente el conocimiento relacionados con los delitos cometidos contra la niñez de Guatemala.

2. ¿Considera necesario investigar información referente a la elaboración de materiales informativos para elaborar de forma adecuada este proyecto?



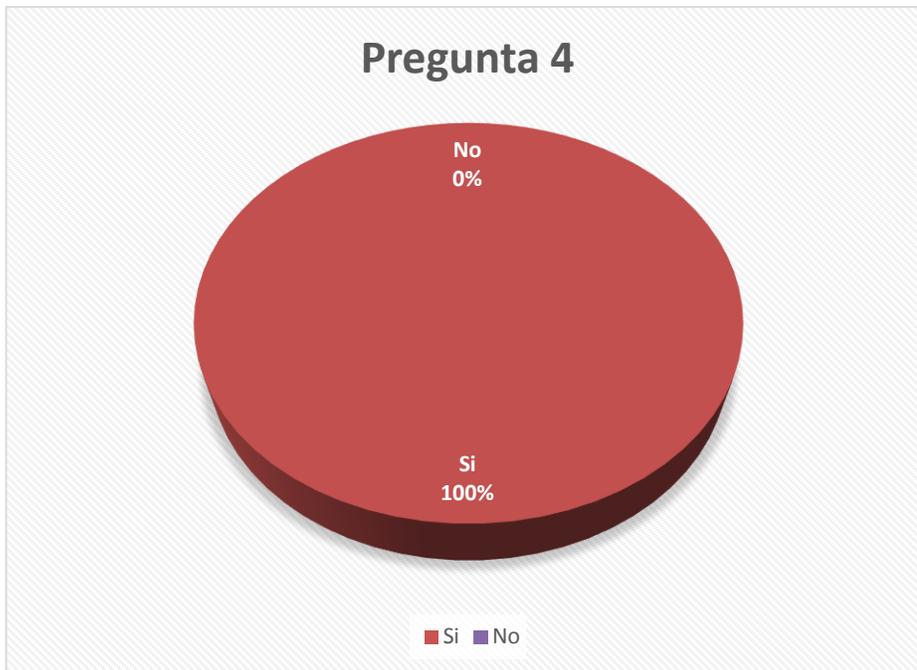
El 96% de los encuestados considera necesario investigar información referente a la elaboración de materiales informativos, sin embargo el 4% opina que no es necesario tener información acerca de la elaboración de este tipo de material informativo.

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca del proceso de un juicio contra el maltrato infantil del Organismo Judicial para incluirla en el contenido del material informativo?



El 100% de los entrevistados considera necesario recopilar información acerca del proceso de un juicio en contra del maltrato infantil para el material informativo.

4. ¿Considera necesario ilustrar una historieta que comunique gráficamente el proceso de juicio para que el grupo objetivo comprenda fácilmente la información?



El 100% de los encuestados considera necesario la ilustración de una historieta que comunique gráficamente el proceso de juicio.

5. ¿Considera necesario crear personajes que representen a las personas involucradas en el proceso de juicio para que el grupo objetivo se identifique fácilmente con el personaje principal y comprenda cuál es su papel?



El 100% de los entrevistados consideran necesario crear personajes que representen a las personas involucradas en el proceso de juicio con el que los afectados puedan identificarse.

6. ¿Qué emoción le transmiten los personajes de las autoridades principales tales como la jueza, la psicóloga y el representante de la PGN?



El 61% de los encuestados considera que los personajes de las autoridades principales reflejan esperanza, y el 36% contestó que transmiten optimismo, lo que muestra que dichos personajes cumplen su objetivo, ya que solo 3% considera que las autoridades reflejan miedo.

7. ¿Considera que el fondo de cada viñeta refleja claramente el sentimiento de los personajes principales en cada escena?



El 89% de los encuestados considera que el fondo de cada viñeta, refleja claramente el sentimiento de la escena, mientras el 11% considera que es poco reflejado.

8. ¿Cuánto considera que sirven de apoyo los diálogos de la historieta para la comprensión del procedimiento judicial?



El 96% de los entrevistados considera que los diálogos de la historieta son de apoyo para la comprensión de la historia, mientras solo 4% le parece de poca utilidad los diálogos.

9. La tipografía de este material refleja:



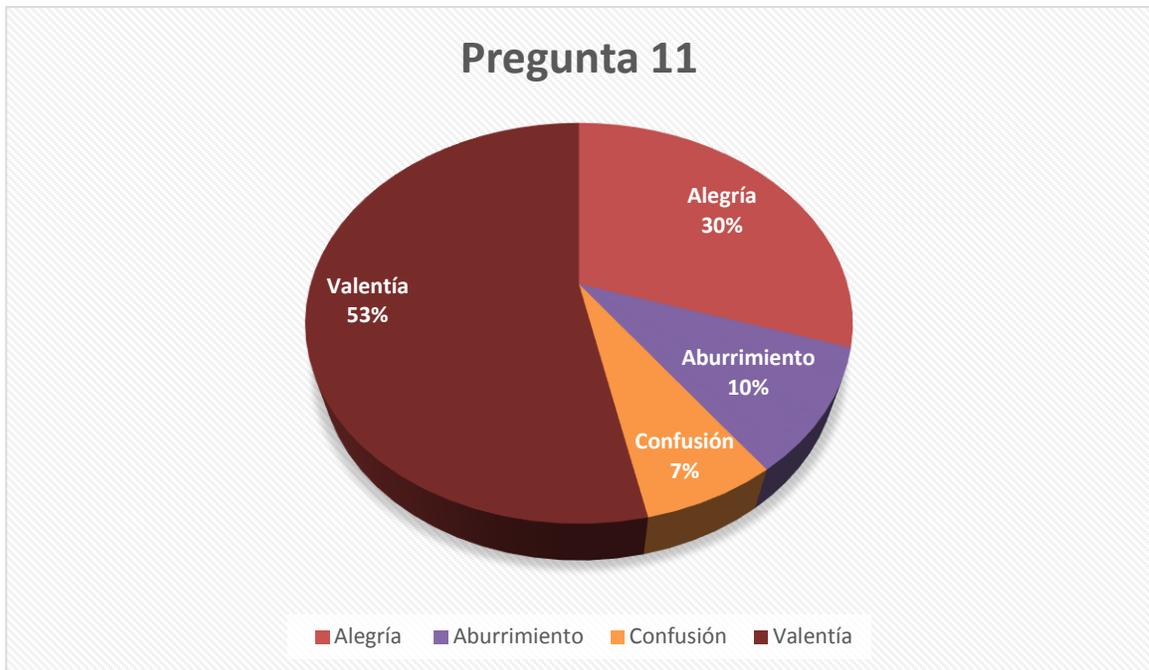
El 82% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en este material informativo refleja seguridad, sirviendo de apoyo a los elementos de la historieta, aunque 18% de los encuestados considera que transmite alegría, lo cual refleja que cumple con el objetivo de transmitir seguridad.

10. ¿Considera que la línea gráfica utilizada en las ilustraciones es adecuado para una historieta?



La línea gráfica utilizada en las ilustraciones es adecuada según el 96% de los encuestados, mientras 4% opina que es poco adecuada.

11. Los colores de los personajes principales tienen como objetivo agradar al lector, ¿qué emoción considera que reflejan?



El 53% de los encuestados considera que los colores utilizados en los personajes principales reflejan valentía y el 30% que transmite alegría, lo que cumple con el objetivo de transmitir valentía al lector, a pesar que 10% opine que reflejan aburrimiento y 7% confusión.

12. ¿Le parece que los colores utilizados en este material son llamativos?



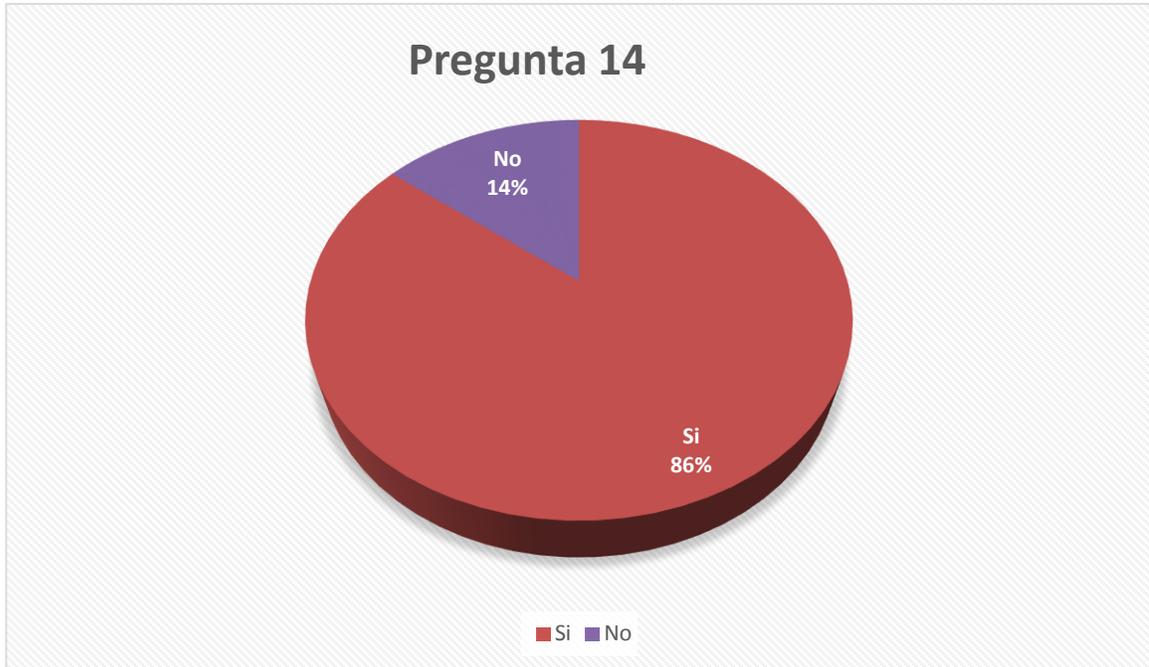
El 93% de los encuestados considera que los colores son llamativos y 7% cree que los colores son poco llamativos.

13. ¿Considera que el diseño de las viñetas muestran?



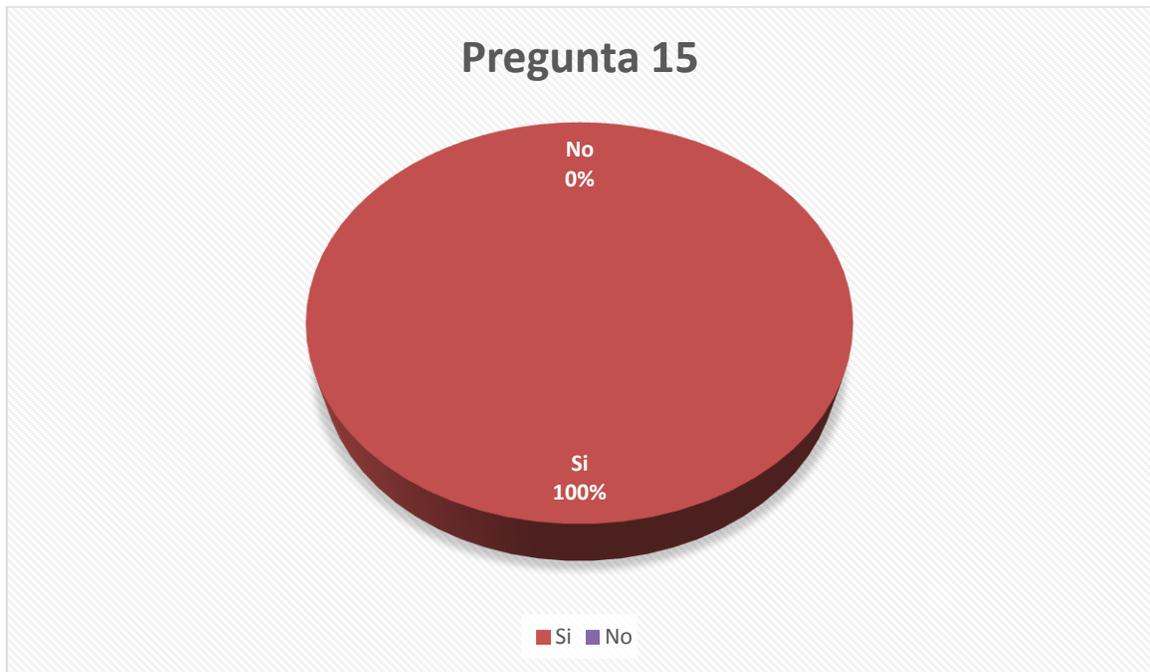
El 71% de los encuestados consideran que el diseño de las viñetas muestra seguridad, mientras 29% opina que todo lo contrario.

14. ¿Considera que las analogías utilizadas en la portada demuestra el objetivo de la historieta, de informar sobre los derechos de la niñez?



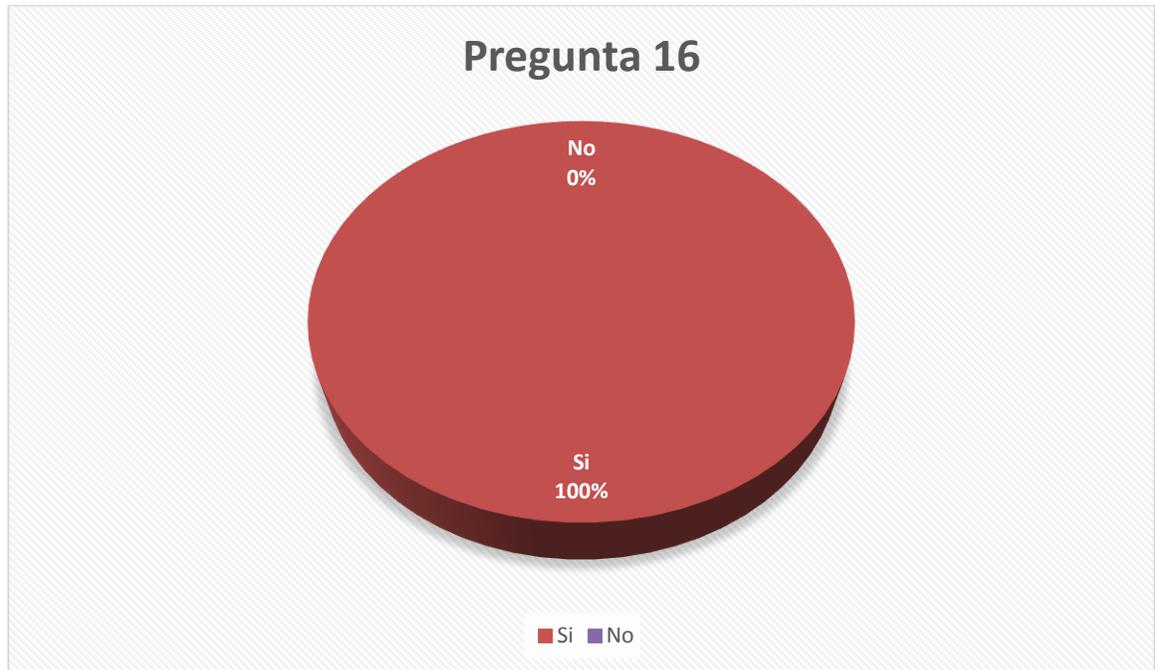
Los guantes de boxeo son analogías visuales para reflejar la lucha de hacer valer los derechos de la niñez y el 86% de los encuestados considera que sí cumple este objetivo, pero 14% opina que la portada no demuestra su objetivo.

15. ¿Considera el texto de este material legible?



El 100% de los encuestados considera legible el texto del material.

16. ¿Considera que este material facilita el aprendizaje del proceso de un juicio a niños de 7 a 12 años?



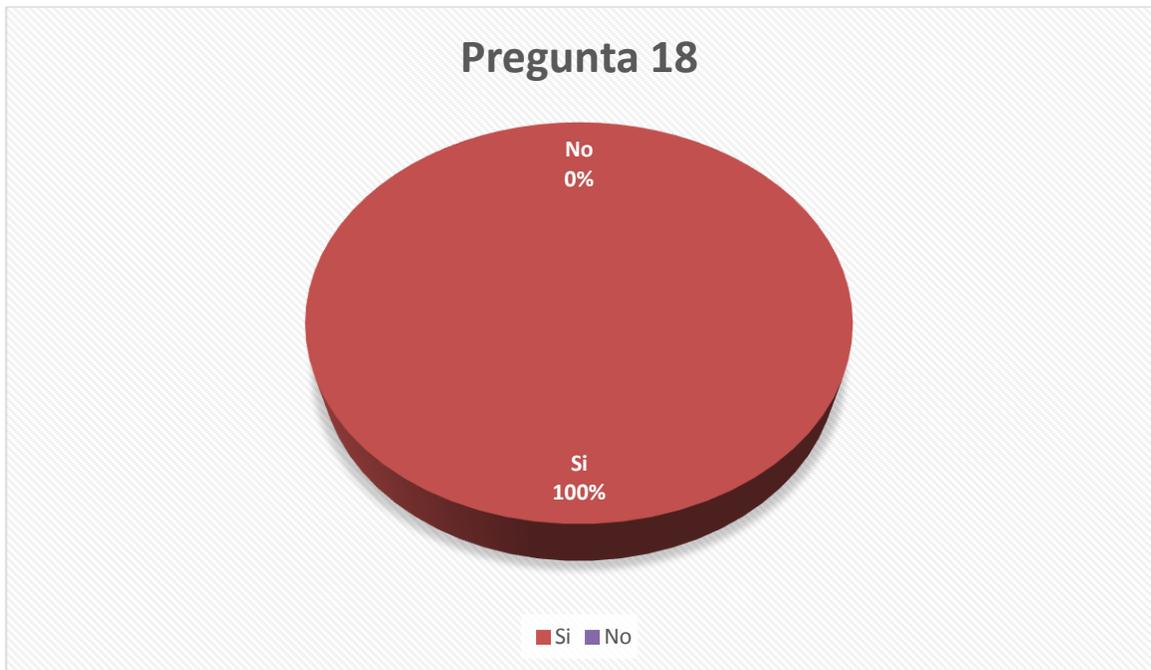
El 100% de los encuestados considera que este material sí facilita el aprendizaje de un proceso de juicio a niños de 7 a 12 años.

17. ¿Considera adecuado el tamaño media carta para el material informativo?



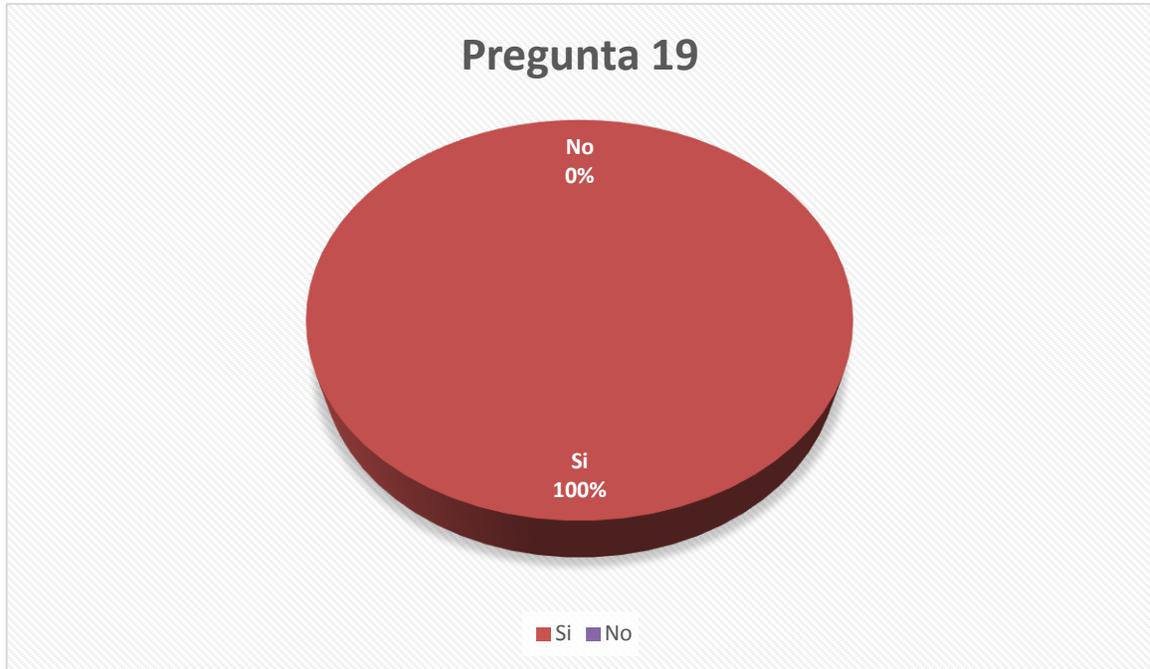
Según el 100% de los encuestados considera adecuado el tamaño del material.

18. ¿Considera adecuada la orientación vertical para el material informativo?



Según el 100% de los encuestados la orientación vertical de la historieta es adecuada.

19. ¿Considera que se cumplió con el objetivo de crear personajes con los cuales los afectados puedan identificarse?



El 100% de los encuestados considera que si se cumplió con el objetivo de crear personajes con los que los afectados puedan identificarse.

8.4 Cambios en base a los resultados finales

Página 3 – Viñeta 1

Antes



Después



Justificación:

La observación de uno de los encuestados mostró que en el diálogo de la primera viñeta de la cuarta hoja, la palabra encargaré le faltaba tilde.

Antes



Después



Justificación:

Por medio de la observación de uno de los encuestados, se notó que en la primera viñeta de la segunda hoja, no se señala a dónde se dirigieron Pablo y Ana por ayuda.

Sub portada

Antes

MIS DERECHOS

LOS HAGO VALER

Organismo Judicial de Guatemala
Palacio de Justicia 21 Calle 7-70 Zona 1
Guatemala, Guatemala
oj.gob.gt

Publicación de
Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala
Tel: 24267000



GUATEMALA, C.A.

Diseño por Isabel Caromac
Una contribución para el Organismo Judicial

Después

MIS DERECHOS

LOS HAGO VALER

Organismo Judicial de Guatemala
Palacio de Justicia
21 Calle 7-70 Zona 1
Ciudad de Guatemala, Guatemala
www.oj.gob.gt

Publicación de
Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala
Tel: 2426-7000



Diseño por Isabel Coromac
Una contribución para el Organismo Judicial

Justificación:

Uno de los expertos encuestados señaló correcciones en la diagramación de los datos de la organización, tanto en la sub portada como en la contra portada, ya que no era visualmente estético.

Contra portada

Antes

Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala

Tel: 24267000

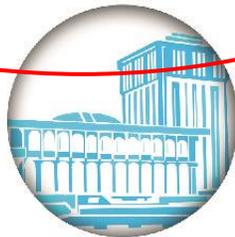
Organismo Judicial de Guatemala

Palacio de Justicia 21 Calle 7-70 Zona 1

Guatemala, Guatemala

24267000 - 22487000

oj.gob.gt



Después

Organismo Judicial de Guatemala
Palacio de Justicia
21 Calle 7-70 Zona 1
Ciudad de Guatemala, Guatemala
www.oj.gob.gt

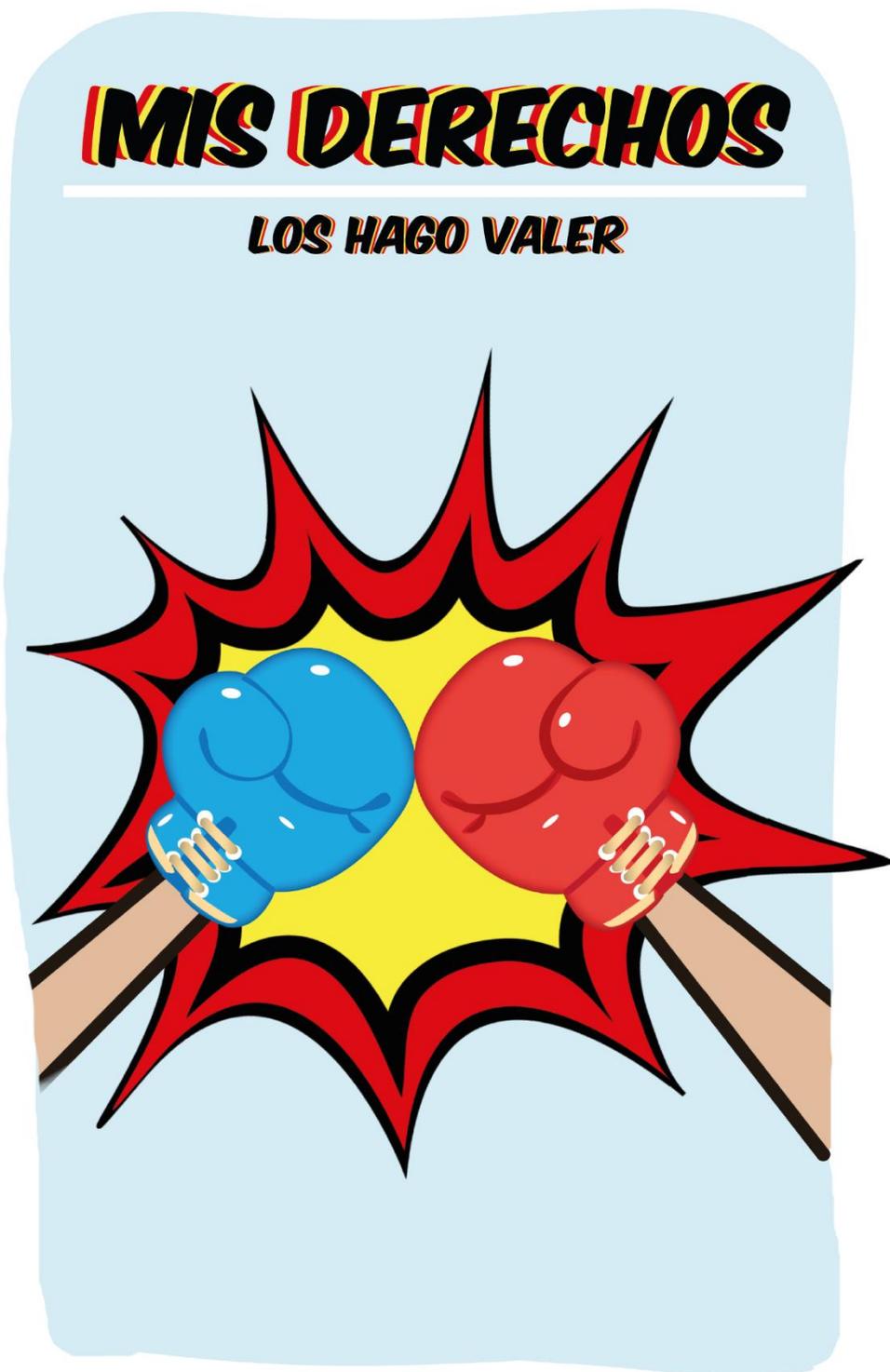
Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala
Tel: 2426-7000



Justificación: Uno de los expertos encuestados señaló correcciones en la diagramación de los datos de la organización, tanto en la sub portada como en la contra portada, para que sea visualmente estético.

CAPÍTULO IX: Propuesta gráfica final

- Historieta – Portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Sub portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

MIS DERECHOS

LOS HAGO VALER

Organismo Judicial de Guatemala
Palacio de Justicia
21 Calle 7-70 Zona 1
Ciudad de Guatemala, Guatemala
www.oj.gob.gt

Publicación de
Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala
Tel: 2426-7000

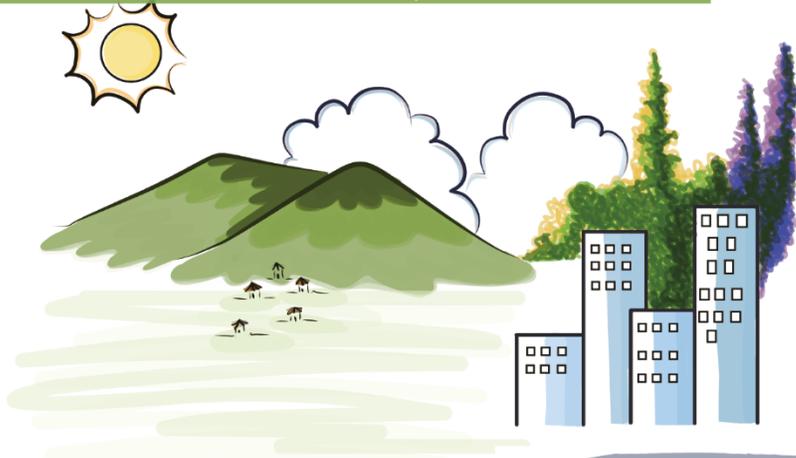


GUATEMALA, C.A.

Diseño por Isabel Coromac
Una contribución para el Organismo Judicial

- Historieta – Pagina 1 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

ERA UN DÍA SOLEADO EN GUATEMALA, LLENO DE ALEGRÍA



ANA Y PABLO NO SE LA ESTÁN PASANDO BIEN.



PABLO TUVO
UNA IDEA
...
IR AL
ORGANISMO
JUDICIAL



- Historieta – Pagina 2 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Pagina 3 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



- Historieta – Pagina 4 (Tamaño media carta 21x14.5 cm)



AHORA NADIE TE PODRÁ HACER DAÑO



- Historieta – Contra Portada (Tamaño media carta 21x14.5 cm)

Organismo Judicial de Guatemala
Palacio de Justicia
21 Calle 7-70 Zona 1
Ciudad de Guatemala, Guatemala
www.oj.gob.gt

Unidad de la niñez y adolescencia de Guatemala
Tel: 2426-7000



CAPÍTULO X: Producción, reproducción y distribución

Para que el proyecto pueda ser un material de apoyo en los juzgados de la niñez y adolescencia, se deben tomar en cuenta los costos económicos que este representa, dividido en cuatro aspectos:

Plan de costos de elaboración, plan de costos de producción, plan de costos de reproducción y plan de costos de distribución.

10.1 Plan de costos de elaboración

El costo de elaboración es calculado según los recursos utilizados para investigación, planificación, proceso creativo, digitalización de bocetos, diseño y diagramación de propuesta preliminar de la historieta.

2 meses		5 semanas		10 días (2		30 horas (3
				días por semana)		horas por día)

El precio de elaboración por el trabajo se promediará a Q.25.00 por hora.

Teniendo en cuenta lo anterior se estima que los costos por elaboración de la historieta son Q750.00

10.2 Plan de costos de producción

El costo de producción es calculado en base al tiempo de producción de artes finales y validación del material.

2 meses	5 semanas	10 días (1 día por semana)	10 horas (1 hora por día)
---------	-----------	---------------------------------	--------------------------------

En este proceso se utilizaron 2 horas más que en la elaboración por la complejidad del material. Al igual que anteriormente se toma en cuenta el trabajo del diseñador gráfico por hora, que tiene un valor promedio de Q.25.00

Tomando en cuenta lo anterior, se estima que el costo de producción de la historieta es de Q.250.00.

10.3 Plan de costos de reproducción

El material informativo tiene como objetivo ser impreso y distribuido a las distintas sedes de la Unidad de la niñez y adolescencia.

La historieta tiene formato media carta, impresión dúplex en papel couche.

Bajo los parámetros de 1,000 ejemplares con las especificaciones antes mencionadas y el costo proporcionado por la empresa de impresiones last minute, el costo aproximado por unidad es de Q.21.00, por lo que el costo total sería de Q.21, 000.00

10.4 Plan de costos de distribución

La forma en que será distribuido el material, es por medio de los empleados actuales de la institución que se encargan de entregar cualquier tipo de material a las diferentes sedes en el país, por lo que la distribución del material no tendrá ningún costo.

10.5 Cuadro de resumen general de costos

La suma del costo del proyecto en elaboración, producción, reproducción y distribución es de:

Q. 22,000.00

<i>Plan de Costos de Elaboración</i>	Q.750.00
<i>Plan de costos de producción</i>	Q.250.00
<i>Plan de costos de reproducción</i>	Q.21,000.00
<i>Plan de costos de distribución</i>	Q.0.00
Total	Q.22,000.00

CAPÍTULO XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se diseñó material informativo que permitirá fomentar en menores de edad el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez.

11.1.2 Se investigó información referente a la elaboración de materiales informativos, específicamente sobre la historieta, lo que permitió elaborar de forma adecuada el proyecto.

11.1.3 Se recopiló información acerca del proceso de juicio contra el maltrato infantil del Organismo Judicial que se incluyó en el contenido del material informativo.

11.1.4 Se ilustró una historieta que comunica gráficamente el proceso de juicio, que permitirá que el grupo objetivo comprenda fácilmente la información.

11.1.5 Se crearon personajes que representan a las personas involucradas en el proceso de juicio, y con ello los afectados se podrán identificar fácilmente con los personajes principales y comprender su papel.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Promover la historieta en los centros educativos del país, para hacer llegar la información a una cantidad mayor de niños lo cuales podrían estar sufriendo algún tipo de abuso.

11.2.2 Mantener el tamaño y orientación del material, ya que es el más apropiado para el grupo objetivo.

11.2.3 Que toda información dirigida al grupo objetivo sea de manera gráfica, ya que los materiales informativos como la historieta, les facilitará la comprensión de tan complicados temas.

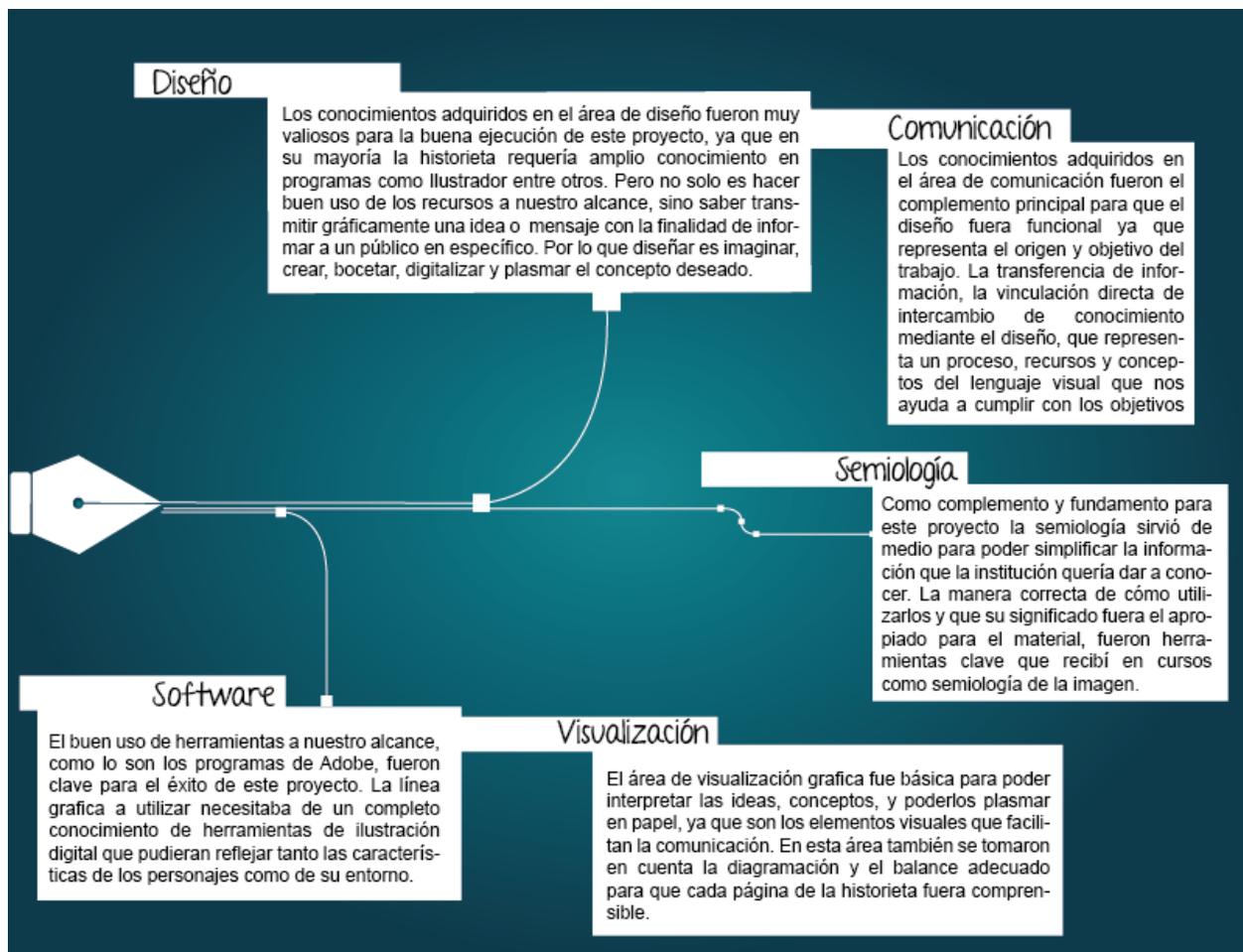
11.2.4 Mantener la historieta lo más actualizada posible, en caso el procedimiento en juicio sobre la violación de derechos de un menor, llegará a cambiar, manteniendo siempre la línea gráfica.

11.2.5 Mantener a los personajes principales en caso se realice una segunda historieta o algún material relacionado con el mismo tema, ya que ayudará a que el menor de edad pueda identificarse con ellos y comprenda fácilmente la información sobre el proceso.

CAPÍTULO XII: Conocimiento general

Los conocimientos adquiridos a través de la carrera fueron la base para el éxito de este proyecto. Cada área se complementa con las demás lo que logro en conjunto un sólido conocimiento sobre la comunicación, en específico el diseño gráfico, que fueron puestos a prueba en este proyecto de graduación.

12.2 Demostración de conocimientos:



CAPÍTULO XIII: Referencias

13.1 Bibliografías:

E:

- Estado de Guatemala (1986) Constitución de la república de Guatemala
- Estado de Guatemala (1924) Declaración de los derechos del niño.

F:

- Frascara, Jorge (2006) El diseño de la comunicación. Editorial Infinito. Buenos Aires, Argentina. ISBN: 9789879393420.

H:

- Heller, Eva (2000) Psicología del color: Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Droemer Verlag, Múnich. ISBN: 978-84-2521977-1
- Hitch Brayan (2010) Cómico Estudio. Editorial Dolmen. Palma de Mallorca, España. ISBN: 978-84-15201-28-1.

J:

- James Williams (1994) Principios de la psicología. Fondo de cultura económica S.A de C.V. México, D.F. ISBN: 968-16-2617-6.

L:

- Lidwell William, Holden Kritina, Butler Jill (2005) Principios universals de diseño. Blume. ISBN:8480765321.

- Llanas Sandra, Mata Jorge (2008) Como dibujar Comic. Editorial Libsa. Madrid, España.

R:

- Ramirez Gronda, Juan D. (1965) Diccionario Juridico. Editorial Claridad S.A. Buenos Aires, Argentina.

T:

- Tena Parera Daniel (2004) Diseño gráfico y comunicación. Editorial Pearson Educacion. Madrid, España. ISBN: 9788420542300.

W:

- Wong, Wucius (2006) Principios del diseño del color. Editorial Gustavo Gili. ISBN: 8425221617.
- Wong, Wucius (1995) Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili. ISBN: 8425216435.

13.2 Biblio Web:

A:

- Apuntes juridicos (S.F) Estado, recuperado de
<http://jorgemachicado.blogspot.com/2009/12/estado.html>
- Arte y más (S.F) Dibujo, recuperado de
<http://arteymas.foroes.org/t24-que-es-el-dibujo>
- Aledesign (2010) Diseño editorial, recuperado de
<http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>

C:

- Clasificación tipográfica (S.F) Tipografía, recuperado de
<http://clasificaciontipografica.blogspot.com/>
- CGsign Blog de diseño (2011) Guías de corte, recuperado de
<http://cgsign.blogspot.com/2011/09/sangrado-y-marcas-de-corte.html>

D:

- Definición ABC (S.F) Artes gráficas, recuperado de
<http://www.definicionabc.com/general/artes-graficas.php>
- Definición De (S.F) Comunicación, recuperado de

<http://definicion.de/comunicacion/>

- Definición De (S.F) Ilustración, recuperado de

<http://definicion.de/ilustracion/>

- Definición De (S.F) semiología, recuperado de

<http://definicion.de/semiologia/>

- Definición De (S.F) Sociología, recuperado de

<http://definicion.de/sociologia/>

E:

- Eumed Enciclopedia virtual (S.F) Comunicación educativa, recuperado de

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/634/Comunicacion%20educativa.html>

F:

- Foro Alfa (S.F) Diseño, recuperado de

<http://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual>

- Fotonostra (S.F) semiología, recupero de

<http://www.fotonostra.com/grafico/semiologia.html>

I:

- Indexmundi (S.F) Usuarios del sistema de justicia menores de edad en la capital recuperado de
http://www.indexmundi.com/es/guatemala/poblacion_perfil.html

M:

- Mis Respuestas (S.F) Justicia, recuperado de
<http://www.misrespuestas.com/que-es-la-justicia.html>
- Ministerio de economía (S.F) Habitantes en Guatemala, recuperado de
<http://uim.mineco.gob.gt/web/invest-in-guatemala/demografia>

O:

- Organismo Judicial de Guatemala (S.F) Organismo judicial recuperado de
http://www.oj.gob.gt/index.php?option=com_content&view=article&id=163&Itemid=56

P:

- Proyecta Color (S.F) CMYK, recuperado de
<http://www.proyectacolor.cl/aplicacion-del-color/modelos-de-color/modelo-cmyk/>

W:

- Wikipedia (S.F) Corte Suprema de justicia, recuperado de
http://es.wikipedia.org/wiki/Corte_Suprema_de_Justicia_de_Guatemala
- Wikipedia (S.F) Impresión digital, recuperado de
http://es.wikipedia.org/wiki/Impresi%C3%B3n_digital
- WikiGuate (S.F) Perfil geográfico, recuperado de
[http://wikiguate.com.gt/wiki/Guatemala_\(municipio\)](http://wikiguate.com.gt/wiki/Guatemala_(municipio))

CAPÍTULO XIV: Anexos

A continuación se incluye la información relevante en este proyecto, que sirvió de soporte y ha servido para construir el contenido de la metodología.

Instrumento de validación:



Galileo
UNIVERSIDAD
La Realidad es la Fuente

Facultad de ciencias de la comunicación (FACOM)
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de tesis

Encuesta para validar la propuesta de historieta
para Unidad de la niñez y adolescencia
Guatemala, 2014.

Nombre:

Realizada a:

Experto Cliente Grupo Objetivo

Género:

Femenino Masculino

Edad:

7 a 9 años 10 a 12 años 20 a 45 años 46 en adelante

Antecedentes

La unidad de la niñez y adolescencia del Organismo Judicial de Guatemala no cuenta con un material adecuado que muestre a niños de 7 a 12 años el procedimiento a seguir en un juicio de delito en contra de la niñez.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: el objetivo de esta encuesta es conocer a través de los resultados, si la historieta cumple con el objetivo de informar sobre el procedimiento a seguir en un juicio.

INSTRUCCIONES: A continuación se le presentan una serie de preguntas relacionadas con la historieta que da a conocer los pasos a seguir en un proceso de amenaza o violación de derechos de la niñez y adolescencia.

Favor responder en base a su criterio personal cada pregunta marcando con una "x" en el espacio disponible.

Preguntas

Parte objetiva

1. ¿Considera necesario diseñar material informativo para fomentar el conocimiento relacionado con los delitos cometidos contra la niñez en Guatemala?

Sí No

2. ¿Considera necesario investigar información referente a la elaboración de materiales informativos para elaborar de forma adecuada este proyecto?

Sí No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca del proceso de un juicio contra el maltrato infantil del Organismo Judicial para incluirla en el contenido del material informativo?
- Sí No
4. ¿Considera necesario ilustrar una historieta que comunique gráficamente el proceso de juicio para que el grupo objetivo comprenda fácilmente la información?
- Sí No
5. ¿Considera necesario crear personajes que representen a las personas involucradas en el proceso de juicio para que el grupo objetivo se identifique fácilmente con el personaje principal y comprenda cuál es su papel?
- Sí No

Parte semiológica

6. ¿Qué emoción le transmiten los personajes de las autoridades principales tales como la jueza, la psicóloga y el representante de la PGN?
- Optimismo Negatividad Miedo Esperanza
7. ¿Considera que el fondo de cada viñeta refleja claramente el sentimiento de los personajes principales en cada escena?
- Mucho Poco Nada
8. ¿Cuánto considera que sirven de apoyo los diálogos de la historieta para la comprensión del procedimiento judicial?
- Mucho Poco Nada

9. La tipografía de este material refleja:

Debilidad Seguridad Miedo Alegría

10. ¿Considera que la línea gráfica utilizada en las ilustraciones es adecuado para una historieta?

Mucho Poco Nada

11. Los colores de los personajes principales tienen como objetivo agradar al lector, ¿qué emoción considera que reflejan?

Alegría aburrimiento Confusión Valentía

12. ¿Le parece que los colores utilizados en este material son llamativos?

Mucho Poco Nada

13. ¿Considera que el diseño de las viñetas muestran?

Inseguridad Seguridad

14. ¿considera que las analogías utilizadas en la portada demuestra el objetivo de la historieta, de informar sobre los derechos de la niñez?

Sí No

Parte operativa

15. ¿Considera el texto de este material legible?

Sí No

16. ¿Considera que este material facilita el aprendizaje del proceso de un juicio a niños de 7 a 12 años?

Sí No

17. ¿Considera adecuado el tamaño media carta para el material informativo?

Sí No

18. ¿Considera la orientación vertical adecuada para la historieta?

Sí No

19. ¿Considera que se cumplió con el objetivo de crear personajes con los cuales los afectados puedan identificarse?

Sí No

Observaciones

Gracias por su ayuda

Aplicación del método:

Problem Reversal:

que los niños tengan derechos, que se cumplan

- ^{de} ^{es el} ^{ante} **Q ↓** ^{hecho}
- que no se les cumplan sus derechos a los niños.

Tengo derechos

- ¿qué no se está haciendo?
- No se denuncia
- No se le da importancia
- No crea impacto
- los niños no se hacen valer.

Derechos

- a un hogar
- a alimentación
- al cuidado
- a educación
- a la identidad

¿y si...?

- los niños hicieran su justicia.
- se hacen valer por sí mismos
- sus derechos no existirían.

Tengo poder

- falta proteger ~~la materia~~
- que sea más fácil denunciar
- que se pueda tener mayor acceso a la información
- un proceso más fácil

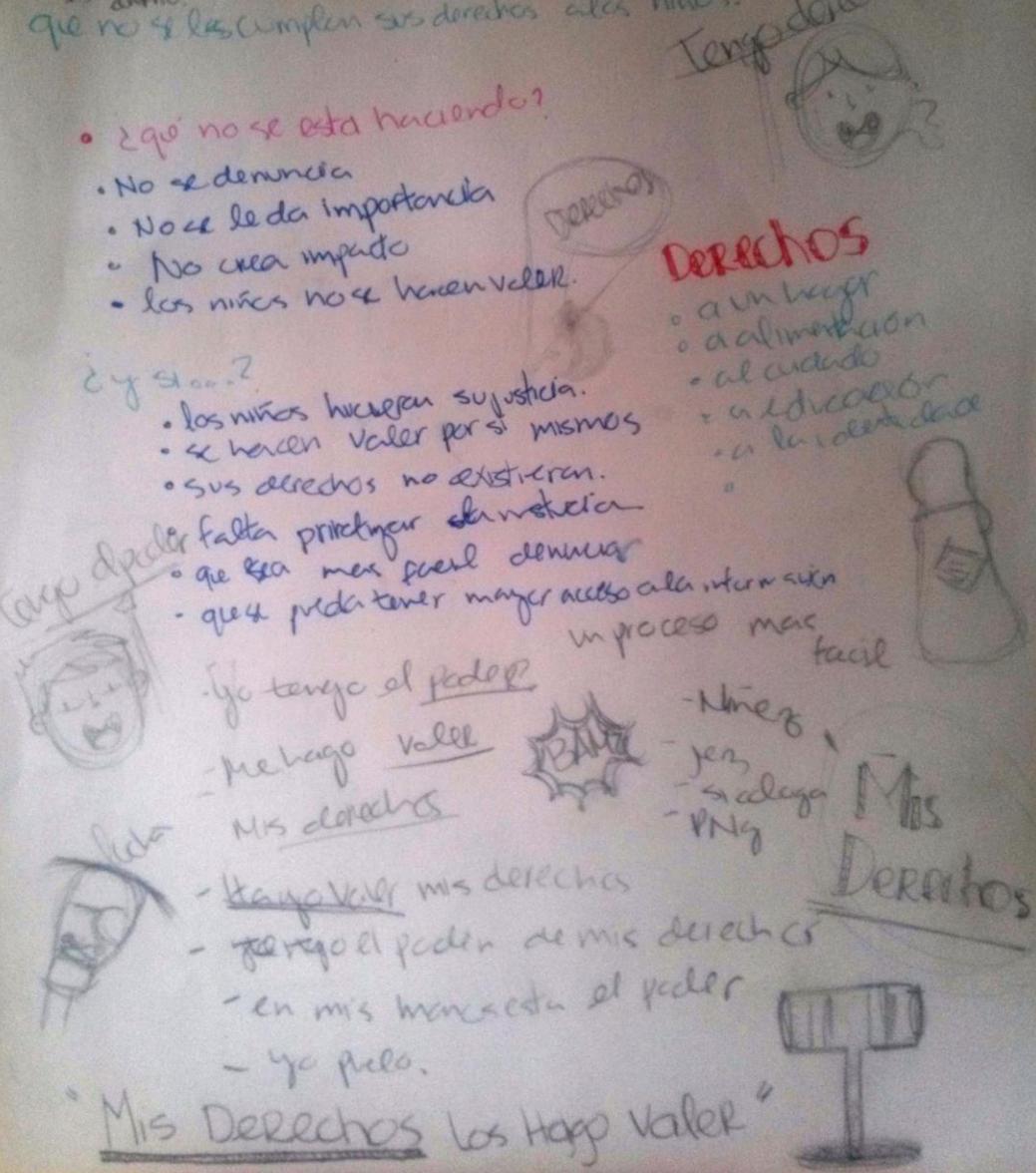
Yo tengo el poder

- Me hago valer
- **MIS derechos**
- Hago valer mis derechos
- protejo el poder de mis derechos
- en mis manos está el poder
- yo puedo.

Mis Derechos

- Niños
- Jers
- S. Ortega
- PNG

"Mis Derechos los Hago Valer"



Validacion con expertos en el tema:



- Lic. Humberto Coronado
Licenciado en artes visuales



- Lic. Rodrigo Coronado
Profesor de Artes



- María del Pilar Solís
Licenciada en psicología



- Lourdes Donis
Licenciada en ciencias de la
comunicación



-Luis Fernando Orellana
Lic. En ciencias de la
Comunicación

-Grupo objetivo: Niños de 7 a 12 años de edad.





- Cliente

Erick Estuardo Cárdenas Lima

Coordinador Unidad de la niñez y adolescencia OJ.