

Galileo
UNIVERSIDAD

La Revolución en la Educación

FACULTAD DE CIENCIAS

DE LA COMUNICACIÓN

"Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales;

Guatemala, Guatemala 2016"

PROYECTO DE GRADUACION

PRESENTANDO A LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Guatemala.

C,A.

Elaborado por:

Norel Corina Jiménez Vásquez

No. de carné: 12003272

Para optar al Título de:

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Nueva Guatemala de la asunción 03 diciembre 2015

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS GALILEO

Rector:

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora:

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.



Guatemala 30 de abril de 2015

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 REVISTA IMPRESA PARA DAR A CONOCER A LOS BENEFACTORES REALES Y POTENCIALES, LAS ACTIVIDADES CULTURALES Y SOCIALES QUE REALIZA LA FUNDACIÓN ARTES MUY ESPECIALES, GUATEMALA, GUATEMALA 2016. Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Norel Corina Jiménez Vásquez
12003272



Licda. Lissette Pérez
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 4 de mayo del 2015

Señorita
Norel Corina Jiménez Vásquez
Presente

Estimada Señorita Jiménez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE REVISTA IMPRESA PARA DAR A CONOCER A LOS BENEFACTORES REALES Y POTENCIALES, LAS ACTIVIDADES CULTURALES Y SOCIALES QUE REALIZA LA FUNDACIÓN ARTES MUY ESPECIALES, GUATEMALA, GUATEMALA 2016**. Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez como asesora 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



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 4 de diciembre del 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 REVISTA IMPRESA PARA DAR A CONOCER A LOS BENEFACTORES REALES Y POTENCIALES, LAS ACTIVIDADES CULTURALES Y SOCIALES QUE REALIZA LA FUNDACIÓN ARTES MUY ESPECIALES, GUATEMALA, GUATEMALA 2016**. Presentada por la estudiante *Norel Corina Jiménez Vásquez* con número de carné 12003272, 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,



Licda. Lissette Pérez
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 6 de julio del 2016

**Señorita
Norel Corina Jiménez Vásquez
Presente**

Estimada señorita Jiménez:

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, 3 de agosto de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

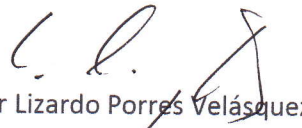
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE REVISTA IMPRESA PARA DAR A CONOCER A LOS BENEFACTORES REALES Y POTENCIALES, LAS ACTIVIDADES CULTURALES Y SOCIALES QUE REALIZA LA FUNDACIÓN ARTES MUY ESPECIALES, GUATEMALA, GUATEMALA 2016***, de la estudiante Norel Corina Jiménez Vásquez, 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, 4 de agosto del 2016

Señorita
Norel Corina Jiménez Vásquez
Presente

Estimada señorita Jiménez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE REVISTA IMPRESA PARA DAR A CONOCER A LOS BENEFACTORES REALES Y POTENCIALES, LAS ACTIVIDADES CULTURALES Y SOCIALES QUE REALIZA LA FUNDACIÓN ARTES MUY ESPECIALES, GUATEMALA, GUATEMALA 2016**, presentada por la estudiante **Norel Corina Jiménez Vásquez**, 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

Resumen

El siguiente proyecto de graduación se realizó, luego de una investigación, dentro de la Fundación Artes Muy Especiales, ya que la fundación no cuenta con una revista para dar a conocer las actividades culturales y socioculturales que realizan.

El Objetivo general que se planteó fue el siguiente:

Diseñar una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

Se realizó una revista impresa para dar a conocer las actividades culturales y socioculturales a los benefactores y futuros benefactores de la fundación Artes Muy Especiales.

El resultado obtenido fue realizar una revista impresa para las personas del departamento de Guatemala acerca de las actividades que se realizan y las futuras actividades, utilizando la comunicación y el diseño grafico como la herramienta ideal, para influir de manera atractiva en las personas que quieren saber más sobre la fundación Artes Muy Especiales; al lograr más publicidad a dicha fundación.

Por medio de la revista impresa, los benefactores y futuros benefactores podrán apreciar las actividades tanto culturales como socio culturales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

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

Índice

Capítulo I:

1.1 Introducción.....	01
-----------------------	----

Capítulo II: Problemática..... 02

2.1 Contexto.....	04
-------------------	----

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	04
---	----

2.3 Justificación.....	04
------------------------	----

2.3.1 Magnitud.....	05
---------------------	----

2.3.2 Vulnerabilidad.....	06
---------------------------	----

2.3.3 Trascendencia.....	06
--------------------------	----

2.3.4 Factibilidad.....	06
-------------------------	----

2.3.4.1 Recursos Humanos.....	07
-------------------------------	----

2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	07
--	----

2.3.4.3 Recursos Económicos.....	07
----------------------------------	----

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	07
------------------------------------	----

Capítulo III: Objetivos de diseño..... 08

3.1. Objetivo general.....	08
----------------------------	----

3.2. Objetivos específicos.....	08
---------------------------------	----

Capítulo IV: Marco de referencia. 09

4.1 Información general del cliente.	09
---	----

Capítulo V: Definición del grupo objetivo..... 18

5.1 Perfil geográfico.	18
-----------------------------	----

5.2 Perfil demográfico.	18
5.3 Perfil psicográfico.	21
5.4 Perfil conductual.....	21
Capítulo VI: Marco teórico.....	22
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	22
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	63
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	88
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	114
7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	114
7.2 Conceptualización.....	115
7.2.1 Método.....	115
7.2.2 Definición del concepto.....	115
7.3 Bocetaje.....	118
7.4 Propuesta preliminar.....	118
Capítulo VIII: Validación técnica.....	150
8.1 Población y muestreo.	150
8.2 Método e Instrumentos.	151
8.3 Resultados e Interpretación de resultados.....	153
8.4 Cambios en base a los resultados.....	167
Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....	172
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.....	191
10.1 Plan de costos de elaboración.	191

10.2 Plan de costos de producción.....	193
10.3 Plan de costos de reproducción.....	193
10.4 Plan de costos de distribución.....	194
10.5 Cuadro resumen.....	194
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.....	195
11.1 Conclusiones.....	195
11.2 Recomendaciones.....	195
Capítulo XII: Conocimiento general.....	197
Capítulo XIII: Referencias.....	199
Capítulo XIV: Anexos.....	201



Capitulo I

CAPÍTULO I

1.1 INTRODUCCION

Fundación Artes Muy Especiales es una asociación no lucrativa que se dedica a promover los beneficios culturales y educativos de niños y adultos con discapacidad a través de las artes, por medio de talleres de arte, baile y música.

Luego de un análisis con el cliente, se detectó que la Fundación Artes Muy Especiales, no cuenta con una revista impresa para dar a conocer las actividades culturales y socioculturales.

Por esta razón se logró diseñar una revista impresa para dar a conocer a los benefactores y futuros benefactores las actividades culturales y socioculturales de la Fundación Artes Muy Especiales.

En el presente proyecto de graduación titulado:

Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

Se investigará acerca de los talleres y artes que realizan los niños y adultos con personas con discapacidad.

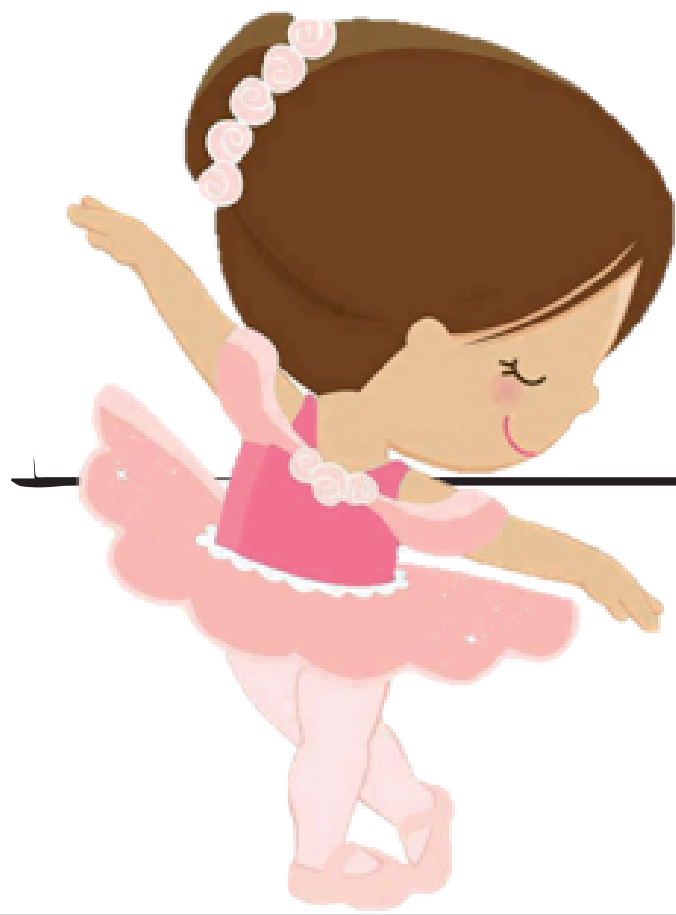
Las ciencias que respaldan este proyecto son: Semiología, semiología de la imagen, psicología, sociología, estadística, psicología del consumidor.

El objetivo general que se plantea es diseñar una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, cualitativo, la herramienta utilizada se aplicará a 2 clientes, 5 expertos, 5 profesionales, 20 del grupo objetivo en un total de 32 encuestas.

El principal hallazgo entre otros es que el 100% indicó que es necesario la realización de una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y socioculturales que efectúa la Fundación Artes Muy Especiales.

Dicha revista servirá de herramienta de apoyo para dar a conocer las actividades culturales y socioculturales; se espera despertar el interés en los benefactores reales y potenciales, en participar en actividades en la Fundación Artes Muy Especiales.



Capitulo II

CAPÍTULO II

2. PROBLEMÁTICA

Al realizar un análisis de las necesidades que se presentan en Artes Muy Especiales y las actividades que ellos realizan con niños, adultos con discapacidades múltiples, se nos revela que la Fundación Artes Muy Especiales carece de material impreso para dar a conocer las actividades culturales y sociales que efectúa. Es una Fundación no lucrativa, que se dedica a promover los beneficios culturales y educativos de las personas con discapacidad a través de las artes, por medio de talleres de arte, baile y música.

Sin embargo, no cuenta con una revista ilustrada con la que Artes muy Especiales pueda dar a conocer las actividades culturales y sociales actuales y pasadas. Esto representa un problema de comunicación e información a la fundación, al desconocer sobre las actividades que se realizan todos los meses para captar donaciones. Por esta razón es necesario el diseño y elaboración de una revista impresa, que sirva para dar a conocer las actividades de Fundación Artes muy especiales a benefactores actuales y potenciales.

El objetivo de dicha revista impresa es innovar a las personas del departamento de Guatemala acerca de las actividades que se realizan y las futuras actividades, utilizando la comunicación y el diseño gráfico como la herramienta ideal, para influir de manera atractiva en las personas que quieren saber más sobre la fundación, al lograr más publicidad a dicha fundación.

2.1 CONTEXTO

Artes Muy Especiales fue creada en el año 1994 por los esposos Walter Peter y Sonya de Peter, con la intención de mejorar la calidad de vida de personas con discapacidad, con el objeto de enriquecer la vida de las personas de escasos recursos con discapacidad a través de las artes, baile y música.

La Fundación Artes Muy Especiales está ubicada en 4 calle 4-17 zona 10. Pretende mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, se difunde en las diferentes ramas del arte, en las que se promueve la inclusión e integración de artistas profesionales y personas con discapacidad física. A partir del año 1995 estos talleres se extendieron hacia instituciones públicas y privadas que atendían a personas de escasos recursos con discapacidad.

Para resolver la problemática detectada, La Fundación Artes Muy Especiales, considera que si es necesaria la elaboración de una revista impresa, donde se den a conocer las actividades educativas y culturales, como también los trabajos por medio de los talleres de arte, baile y música con personas discapacitadas.

2.2. Requerimientos de Comunicación Y Diseño

La fundación Artes Muy Especiales no cuenta con una revista impresa para dar a conocer los beneficios educativos, recreativos y culturales de las artes, para las personas con discapacidad. Capacitar a personas con discapacidad en diferentes disciplinas artísticas, al promover su inclusión cultural, social y laboral, a los benefactores reales y potenciales.

2.3. Justificación

Le da una importancia relevante a la problemática planteada, pues sustenta la necesidad de contar con una revista impresa, de las actividades culturales y sociales de la fundación de Artes Muy Especiales. Asimismo, este proyecto es justificado por las variables: Magnitud, Trascendencia, Vulnerabilidad y Trascendencia.

2.3.1. Magnitud:

Este proyecto tiene una magnitud del 30% en base a las estadísticas Nacionales de INE.



2.3.2. Vulnerabilidad

Es importante diseñar una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales que realiza La Fundación Artes Muy Especiales, debido a que dicha asociación no cuenta con una herramienta de comunicación, lo que crea desconocimiento e indiferencia en colaborar con la Fundación Artes Muy Especiales.

2.3.3. Trascendencia

Con la intervención de la comunicación y el diseño se disminuirá el desconocimiento de las personas con discapacidades que han sido identificadas por sus talentos especiales, Este programa se encarga de complementar la atención que las instituciones proporcionan a personas con discapacidades a través de talleres de distintas disciplinas como: Danza creativa, Expresión Corporal, Teatro, Danza en Silla de Ruedas, Canto, Piano, Guitarra, Pintura, Escultura, Pintura de Boca, Pintura de pie, Baile español, Arte Manual, la Fundación Artes Muy Especiales; con la revista impresa los benefactores conocerán más de esta fundación.

2.3.4. Factibilidad

El proyecto de graduación titulado "Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales", sí es viable para su realización dado que se cuenta con el apoyo de la Fundación Artes Muy Especiales:

2.3.4.1. Recursos Humanos: la Fundación Artes Muy Especiales proporciona a la profesional Norel Corina Jiménez Vásquez todo el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo, funcionamiento de los demás recursos, lo que da posibilidad de desarrollar las funciones que se desempeñan dentro de la Fundación Artes Muy Especiales.

2.3.4.2. Recursos Organizacionales: Los ejecutivos Walter y Sonya de Peter, de la Fundación Artes Muy Especiales, autorizan al personal para que brinden toda la información necesaria para llevar a cabo el diseños de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

2.3.4.3. Recursos Económicos: La Fundación Artes Muy Especiales Cuenta con una donación de Q500, 000.00, para la impresión y distribución de la dicha revista.

La elaboración de diseño, fotografía y arte final será donada por la profesional del diseño y comunicación Norel Jiménez, monto que asciende a Q15, 000. Se cotizó impresión de 500 ejemplares a Maya Print, siendo el costo más barato de Q10, 277. En la distribución de la revista de la Fundación Artes Muy Especiales, será sin costo en el Teatro Don Juan.

2.3.4.4. Recursos Tecnológicos: La Fundación cuenta con el equipo como Computadora con los programas de ilustrador, indesign, photoshop, impresora y demás herramientas indispensables para laborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación.



Capitulo III

Capítulo III

3. Objetivos del Diseño

3.1. El objetivo General:

Diseñar una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

3.2. Los objetivos específicos:

- Investigar toda la información relevante acerca de arte, cultura y las personas con discapacidad para enriquecer este proyecto de graduación.
- Recopilar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño, que constituya el respaldo para fundamentar este proyecto.
- Fotografiar los talleres y actividades de la Fundación Artes Muy Especiales para mostrar el trabajo de una forma clara, moderna y atractiva.



Capitulo IV

Capítulo IV

4. Marco de referencia

4.1. Información general del cliente

4.1.2 Historia

En el año 1994 los esposos Walter y Sonya de Peter, con la intención de mejorar la calidad de vida de personas con discapacidad y de integrarlos en la sociedad a través de programas artísticos, crean Fundación Artes Muy Especiales.

Este proyecto nace bajo la visión de un pintor con una pasión inmensa por la danza y el baile, quien fue invitado por VSA Internacional a Bruselas, Bélgica, para participar en el Festival Internacional de artistas con discapacidad. En este evento tuvo la oportunidad de presenciar diferentes espectáculos que rompían con todos los parámetros del arte.

En este festival se difundieron diferentes ramas del arte, en las que se promovía la inclusión e integración de artistas profesionales y personas con discapacidad física, lo que motivó al artista Walter Peter a crear un proyecto similar en Guatemala, iniciando en su galería de arte los talleres de pintura de boca y pío y baile en silla de ruedas.

A partir del año 1995 estos talleres se extendieron hacia instituciones públicas y privadas que atendían a personas de escasos recursos con discapacidad. Hoy 20 años después, Artes Muy Especiales continúa con su labor de atender a personas de escasos recursos con discapacidad no sólo en ciudad de Guatemala, sino en el interior de la República.

4.1.3 Misión:

Somos una organización no lucrativa que enriquece la vida de las personas con discapacidad a través del arte, promoviendo programas educativos, recreativos y culturales.

4.1.4 Visión:

Institución líder en la identificación, desarrollo, impulso y difusión de las capacidades artísticas de personas con discapacidad, para su inclusión integral.

4.1.5 Objetivos de la Fundación Artes Muy Especiales:

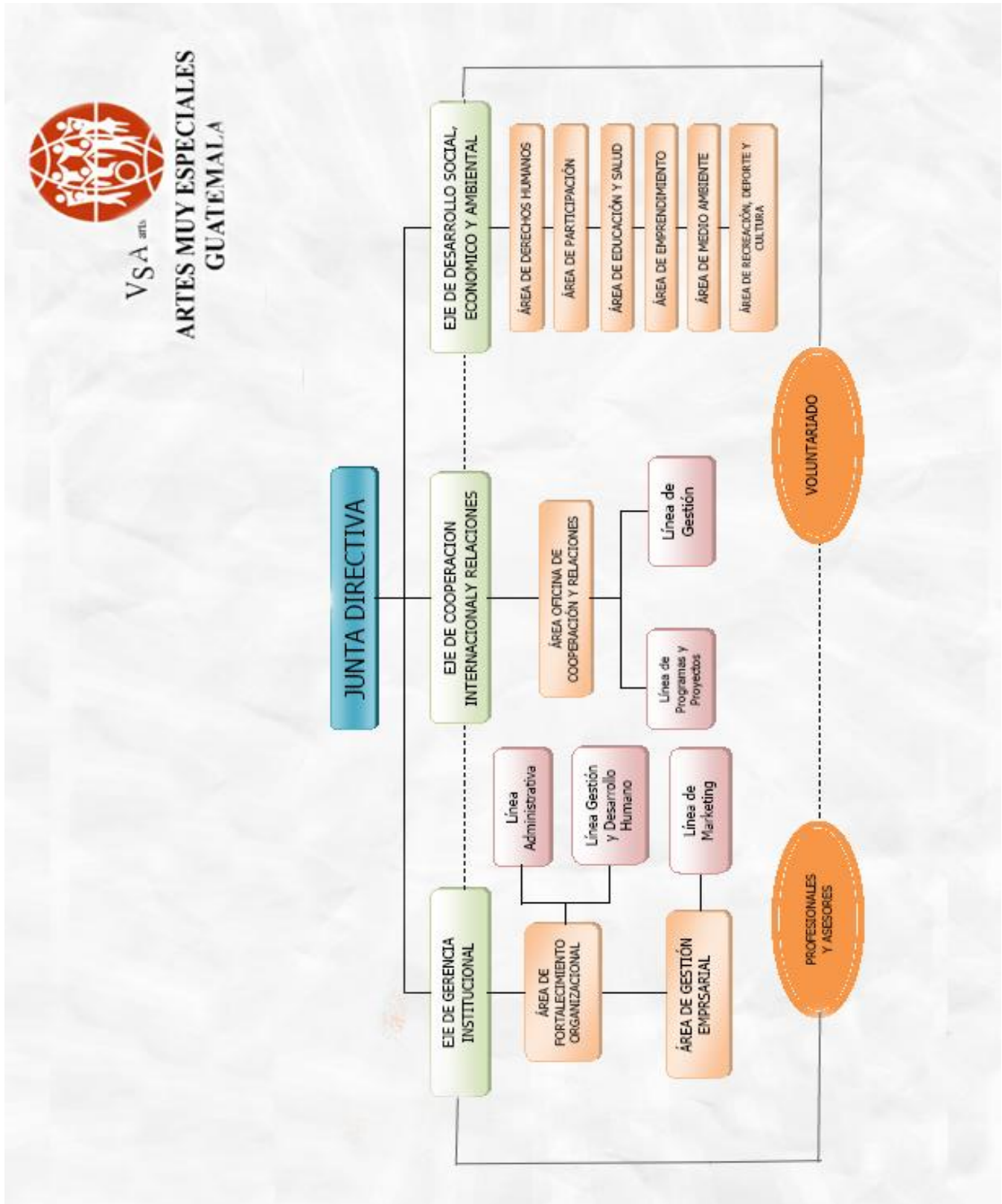
- Promover los beneficios educativos, recreativos y culturales de las artes, para las personas con discapacidad.
- Capacitar a personas con discapacidad en diferentes disciplinas artísticas, promoviendo su inclusión cultural, social y laboral.
- Crear, apoyar y fortalecer actividades educativas, recreativas y culturales a través de la asistencia técnica, pedagógica, académica y administrativa.
- Promover presentaciones motivacionales dirigidas a niños, jóvenes, familias y comunidades para el reconocimiento y valoración de las capacidades especiales.

4.1.6 Artistas Connotados

Durante 18 años hemos realizado la rifa anual, cuyos premios han sido obras de arte de reconocidos artistas guatemaltecos, que conocen y apoyan el trabajo que Fundación Artes Muy Especiales realiza en beneficio de las personas con discapacidad. Realizamos 2,000 reproducciones - Tickets de las obras, que llevan la firma original de los artistas.

- Alfredo García
- Diana Fernández
- Efraín Recinos
- Elmar René Rojas
- Erwin Guillermo
- Hector Sitán
- Jorge Mazariegos
- José Toledo
- José Luis Álvarez
- Juan Carlos Calderón
- Magda Eunice Sánchez
- María Dolores Castellanos
- María Elena Lamport
- Roberto Cabrera
- Roberto González Goyri
- Rudy Cotton
- Sebastián Barrientos
- Walter Peter Brenner
- Walter Peter Koller

4.1.7 Organigrama



• 4.1.8 FODA

Fortalezas:

- La Fundación Artes Muy Especiales cuenta con varias empresas que los apoyan tales como: agua Salvavidas, Pepsi, GNC, Municipalidad de Guatemala, Zurich, Ministerio Cultura y Deporte, AmericaAirlines, Arte, Metal y Lonas s.a., Asociación Filarmonica.
- Con el apoyo de varias empresas, ellos pueden dar sus talleres y realizar sus actividades para recaudar fondos.
- Cuenta con página web y redes sociales para dar a conocer las actividades que realiza la fundación.

Oportunidades:

- Aportes económicos de las diferentes empresas.
- Posibilidad de posicionarse mensualmente en algún periódico para dar a conocer más sobre la Fundación Artes Muy Especiales.
- Captar más benefactores para que puedan ampliar la capacidad de llevar este programa al interior de la república.

Debilidades:

- Actualmente hay poco conocimiento de las actividades culturales y sociales que se realizan en la Fundación Artes Muy Especiales.
- Poca difusión de los medios escritos, para dar a conocer el trabajo que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.
- Falta de benefactores que contribuyan económicamente en el apoyo de dicha fundación.

Amenazas:

- La falta de información sobre las actividades que se tienen mes con mes.
- No tener los suficientes recursos económicos para cada actividad.
- Que las empresas ya no participen en las actividades en patrocinio o donaciones económicas.

4.1.9 BRIF

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Norel Corina Jiménez Vásquez

No. De Carné: 12003272 **Celular:** 4893-0326

Email: d4rk183@gmail.com

Proyecto: "Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales; Guatemala, Guatemala 2016"

Datos del Cliente (Empresa)

Nombre del Cliente (empresa): Fundación Artes Muy Especiales

Dirección: 4 calle 4-17 zona 10

Email: artesmuyespeciales@gmail.com **Tel.** 2334-5161

Contacto: Sonya de Peter

Antecedentes: En el año 1994 los esposos Walter y Sonya de Peter, con la intención de mejorar la calidad de vida de personas con discapacidad y de integrarlos en la sociedad a través de programas artísticos, crean Fundación Artes Muy Especiales.

Este proyecto nace bajo la visión de un pintor, con una pasión inmensa por la danza y el baile, quien fue invitado por VSA Internacional a Bruselas, Bélgica, para participar en el Festival Internacional de artistas con discapacidad. En este evento tuvo la oportunidad de

presenciar diferentes espectáculos que rompían con todos los parámetros del arte.

En este festival se difundieron diferentes ramas del arte, en las que se promovía la inclusión e integración de artistas profesionales y personas con discapacidad física, lo que motivó al artista Walter Peter a crear un proyecto similar en Guatemala, iniciando en su galería de arte los talleres de pintura de boca y pie y baile en silla de ruedas. A partir del año 1995 estos talleres se extendieron hacia instituciones públicas y privadas que atendían a personas con discapacidad de escasos recursos. 20 años después, Artes Muy Especiales continúa con su labor de atender a personas con discapacidad de escasos recursos, no sólo en ciudad de Guatemala, sino en el interior de la República.

Oportunidad Identificada: Carece de revista impresa para dar a conocer las actividades sociales y culturales que realiza para obtener fondos y ayudar a personas con discapacidad.

Datos del cliente

Misión: Somos una organización no lucrativa que enriquece la vida de las personas con discapacidad a través del arte, al promover programas educativos, recreativos y culturales.

Visión: Institución líder en la identificación, desarrollo, impulso y difusión de las capacidades artísticas de personas con discapacidad, para su inclusión integral.

Delimitación Geográfica: Ciudad de Guatemala.

Grupo Objetivo: benefactores actuales y potenciales.

Principal Beneficio de Grupo Objetivo: A informarse sobre las actividades y futuras actividades que se realizan en la Fundación Artes Muy Especiales, y fomentar las

donaciones financieras.

Competencia: Condi , Fares.

Factores de Diferenciación: Promover los beneficios educativos, recreativos y culturales de las artes para las personas con discapacidad. Capacitar a personas con discapacidad en diferentes disciplinas artísticas, promoviendo su inclusión cultural, social y laboral. Crear, apoyar y fortalecer actividades educativas, recreativas y culturales a través de la asistencia técnica, pedagógica, académica y administrativa. Promover presentaciones motivacionales dirigidas a niños, jóvenes, familias y comunidades para el reconocimiento y valoración de las capacidades especiales.

Objetivo de Mercadeo: Es lograr un crecimiento sostenido para el aporte de talleres y actividades de la Fundación Artes Muy Especiales. Crear conciencia en las personas, para que vean todo lo que pueden hacer las personas con discapacidad. Promover más la Fundación Artes Muy Especiales.

Objetivo de Comunicación: Crear, apoyar y fortalecer actividades educativas, recreativas y culturales a través de la asistencia técnica, pedagógica, académica y administrativa. Promover presentaciones motivacionales dirigidas a niños, jóvenes, familias y comunidades para el reconocimiento y valoración de las capacidades especiales.

Mensajes Claves a Comunicar: Crear, Apoyar y Fortalecer.

Estrategia de Comunicación: Se realizará una revista impresa para dar a conocer las actividades sociales y culturales de Fundación Artes Muy Especiales; con la ayuda de computadora con los programas de photoshop, ilustrador, indesign. Para comunicar a los benefactores y posibles benefactores de las actividades que se realizan.

Reto del Diseño y Trascendencia: Innovador, tiene un estilo de diagramación más libre,

su diagramación deja de ser clásica, utilizando de manera más libre el espacio.

Materiales a Realizar: revistas 20 páginas incluyendo portadas, tamaño abierto 9.84 * 15.74", impresas en couche b-100, full color tiro y retiro, van doblados, compaginados y engrapados

Presupuesto de impresión Q 28,422.

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: rojo, azul, gris

Tipografía: Time New Roman.

Forma: con las iniciales del nombre



Fecha: 02 de junio 2015



Capitulo V

Capítulo V

5. Definición del grupo objetivo

5.1. Perfil Geográfico:

En la ciudad de Guatemala, La Ciudad de Guatemala, cuyo nombre oficial es Nueva Guatemala de la Asunción, es la capital y sede de los poderes gubernamentales de la República de Guatemala, así como sede del Parlamento Centroamericano. Superficie: 692 km², Tiempo: 24 °C, viento N a 11 km/h, 63 % de humedad, Población: estimada 994,341. Dentro de los confines de la moderna Ciudad de Guatemala está la antigua ciudad maya de Kaminal Juyú que data de unos dos mil años atrás y es sabido que comercializaban con la distante Teotihuacan en México central. El centro de Kaminal Juyú estaba localizado a corta distancia de la parte más antigua de la Ciudad de Guatemala, y en el siglo XX la ciudad creció alrededor de las ruinas (y en algunos casos sobre algunas de las ruinas periféricas antes de que fueran protegidas). El centro ceremonial de Kaminal Juyú es ahora un parque dentro de la Ciudad de Guatemala.

5.2. Perfil Demográfico:

El grupo objetivo a que va dirigido el presente proyecto son hombres y mujeres entre 25 y 70 años, que pertenecen al Nivel B, Nivel C+, Nivel C, quienes les gusta ayudar, brindar un aporte a la sociedad.

CARACTERISTICAS	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C
EDUCACIÓN	Superior, licenciatura	Superior, licenciatura	Superior, licenciatura
DESEMPEÑO	Empresario, ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante.	Ejecutivo Medio comerciante, vendedor.	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente
INGRESO	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil
VVIVIENDA	Casa/Departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3 - 4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry alacena, 1 estudio área de servicio separada, garaje para 2-4 vehículos.	Casa/Departamento renta o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 salas, 1 estudio área de servicio separada, garage para 2 vehículos.	Casa/Departamento, renta, financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garaje para 2vehículos.
OTRAS PROPIEDADES	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias	
PERSONAL DE SERVICIO	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual
EDUCACION GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en Universidad local,	Hijos menores colegios privados, mayores en Universidad privada y	Hijos menores colegios privados , mayores en Universidad estatal.

	post grado extranjero	post grado extranjero con beca	
POSESIONES	Autos de 2-3 años asegurados contra todo riesgo, 4x4, van , moto	Autos compactos 3-5 años asegurados por financiamiento	Autos compacto 3 -5 años, sin seguro
BIENES DE COMODIDAD	2 teléfonos, mínimo, celular cada miembro de la familia, directa TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet portón eléctrico y todos los electrodomésticos	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomésticos básicos	1 teléfono, mínimo 1-2 celulares, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, Centros comerciales, parques temáticos locales	Cine, Centro comercial, parques temáticos locales
SERVICIO BANCARIOS FINANCIEROS	2-3 cuentas en quetzales monetarias y ahorro, plazo fijo, TC intl, seguro y cuentas en dólares	1-2 cuentas en quetzales, monetarias y ahorro, plazo fijo, TC intl, seguro colectivo	1 cuenta en quetzales y ahorro, 1 TC local

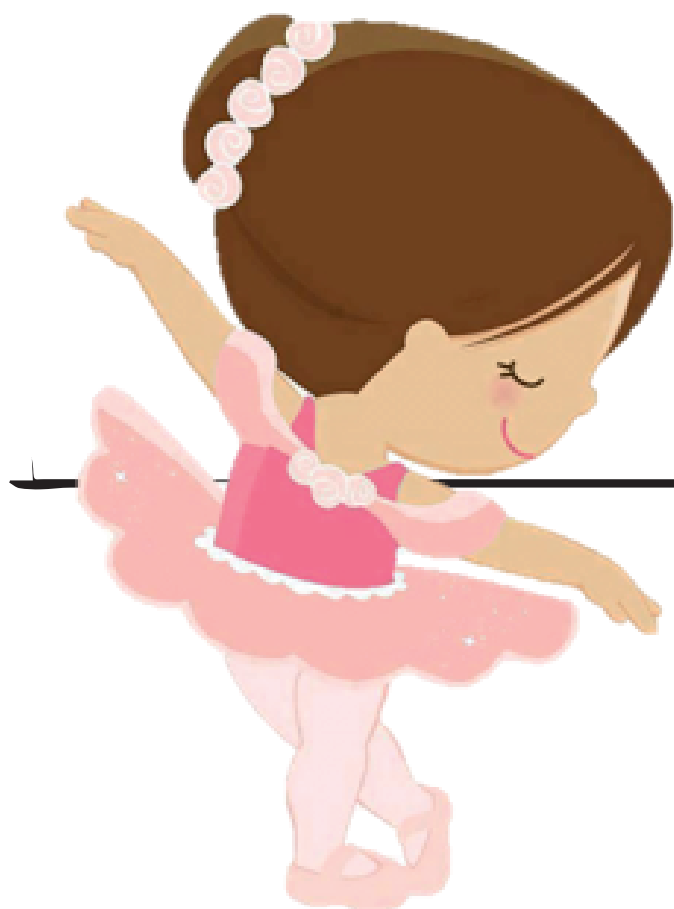
[Hrrp://desarrollohumano.org.gt/](http://desarrollohumano.org.gt/) <http://ine.gob.gt/np>

5.3. Perfil Psicográfico:

Algunas personas son comerciantes, empresarios, ejecutivos, que les gusta ayudar y ser voluntario en las actividades que se realizan, con el propósito de obtener la unificación familiar. Asisten al cine, teatro, eventos culturales, deportivos, restaurantes, asisten a compras en los principales centros comerciales y visitas a centros de gastronomía.

5.4. Perfil Conductual:

Son profesionales con altos puestos ejecutivos a nivel de gerencia, son altruistas, exitosos, generosos y su actitud es positiva y de ayuda a los demás, pertenecientes a grandes Organizaciones sin fines de lucro. También a instituciones que donan ayuda internacionalmente, estudiantes universitarios y estudiantes a nivel medio, otros dan clases en la universidad; personas que destacan el gran interés social de integrar la educación, las artes con personas con discapacidad.



Capitulo VI

Capítulo VI

6. Marco Teórico

Para el desarrollo de la Revista Impresa es conveniente tener al alcance toda la información teórica conceptual, que se conjuga para dar a conocer las actividades culturales y sociales de la Fundación Artes Muy Especiales, con todos sus componentes como el patrocinador de dicho proyecto, para alcanzar los objetivos propuestos.

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:

6.1.2 ¿Qué es una ONG?

Sigla de organización no gubernamental, institución sin ánimo de lucro que no depende del gobierno y realiza actividades de interés social. Por lo general son conformadas y se encuentran a cargo de ciudadanos comunes que comparten una visión y misión común, pudiendo obtener financiamiento del Gobierno; de otras ONG (tales como Fundaciones); de individuos o empresas particulares. Algunas ONG, con el fin de mantener autonomía de gestión e imparcialidad, evitan la financiación oficial y trabajan a través de voluntarios.

El universo de ONG conforma un grupo muy diverso de organizaciones que se dedican a una amplia gama de actividades y se encuentran en diferentes partes del mundo, algunas pueden tener carácter benéfico, mientras que otras están inscritas a una exención de impuestos basada en el reconocimiento de los fines sociales y otras pueden ser los frentes a los grupos políticos, religiosos y de otra índole.

Las características esenciales de una ONG son:

1. Ser una organización estable que dispone de un grado mínimo de estructura. No se trata de campañas, ni de simples actividades espontáneas. Deben poseer personalidad jurídica y capacidad legal de acuerdo con la normativa vigente.

2. No poseer ánimo de lucro. Los ingresos obtenidos deben beneficiar a la población sujeto de los programas de desarrollo, ser utilizados en actividades de educación y sensibilización, sin dejar de contemplarse, aunque en menor medida, las necesidades de funcionamiento de la propia organización.

3. Tener una voluntad de cambio o de transformación social, participando activamente en la mejora de la sociedad mediante propuestas favorecedoras de relaciones más justas y equitativas que promuevan además la igualdad entre mujeres y hombres como parte inherente e indispensable del proceso de desarrollo.

4. Poseer respaldo y presencia social. Deben gozar de un comprobado apoyo en la sociedad, así como de una presencia activa en su comunidad. Este respaldo social se manifiesta de diversas formas: el apoyo económico mediante donaciones o cuotas; la capacidad de movilizar trabajo voluntario; la participación activa en redes con presencia social, el contacto con otras organizaciones locales, etc.

5. Tener independencia. Las ONG que integran la Red Patagónica deben tener autonomía institucional y decisoria respecto de cualquier instancia gubernamental, intergubernamental o cualquier otra ajena a la institución. Esto implica que las organizaciones no deben estar sujetas a ningún control o dependencia orgánica u organizativa de entidades públicas o grupos

empresariales; deben poseer capacidad de fijar libremente sus objetivos, estrategias, elección de contrapartes.

Si han sido creadas por otra institución deben estar legalmente diferenciadas y mantener una capacidad de decisión propia sin interferencias. Las ONG con algún tipo de relación de dependencia con otras instituciones (tales como partidos políticos, instituciones religiosas, sindicatos, empresas,...) deberán hacer pública dicha relación.

Si son parte de una organización internacional deben acreditar, al menos, una autonomía suficiente en las decisiones con relación a las oficinas centrales.

6. Poseer recursos, tanto humanos como económicos, que provienen de la solidaridad, de donaciones privadas, de trabajo voluntario o semejante.

7. Actuar con mecanismos transparentes y participativos de elección o nombramiento de sus cargos, promoviendo la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres. Los miembros de las comisiones directivas o equivalentes serán voluntarios, sin perjuicio de las compensaciones oportunas originadas por el cumplimiento de otras funciones simultáneas

8. Ser transparentes en su política, en sus prácticas y en sus presupuestos. Esto supone la obligación de publicar documentación cuantitativa y cualitativa, así como facilitar el control externo de sus actividades y recursos

9. Estar basadas y articuladas en torno a los fines de solidaridad internacional y cooperación. Esto implica la necesidad de que entre los principales objetivos de las ONG figuren la cooperación para el desarrollo, la lucha contra las desigualdades y la pobreza y contra la pobreza y sus causas. Además, exige que su práctica sea coherente y consecuente con este fin.



Imagen: Organización no lucrativa institución que ayuda.

Fuente:<http://ruedacanoo.blogspot.com/2010/11/empresas-lucrativas.html>

6.1.3 Discapacidad: Es aquella condición bajo la cual ciertas personas presentan alguna deficiencia física, mental, intelectual o sensorial que a largo plazo afectan la forma de interactuar y participar plenamente en la sociedad. La Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada por la ONU en 2006, define de manera genérica a quien posee una o más discapacidades como persona con discapacidad. En ciertos ámbitos, términos como "discapacitados", "ciegos", "sordos", etc; aun siendo correctamente empleados, pueden ser considerados despectivos, ya que para algunas personas dichos términos “etiquetan” a quien padece la discapacidad, lo cual interpretan como una forma de discriminación.

6.1.4 Discapacidad Auditiva

Es la pérdida total de la audición. La prevención de la sordera es relativamente difícil debido a las numerosas causas que la provocan en los distintos períodos: prenatal, perinatal y posnatal. La causa hereditaria o genética es la más importante y desgraciadamente poco previsible. En el período perinatal, la sordera se produce por problemas de partos anormales por causa fetal o materna. Dentro de las causas posnatales de sorderas, ocupa un lugar muy importante aún la meningitis bacteriana. En segundo lugar, las otitis medias producen habitualmente un deterioro

paulatino de la audición. En tercer lugar, la sordera es producida por ruidos de alta intensidad. Según el Censo de 1992, en Chile hay 59.048 personas con sordera total.

La audiometría permite precisar el grado de sordera (evaluado en decibelios de pérdida), y su tipo. Así se distinguen las sorderas de transmisión, que afectan al conducto auditivo externo (oído externo), el tímpano, la caja del tímpano y la cadena de huesecillos (oído medio), y las sorderas de percepción, que corresponden a una lesión de la cóclea o del nervio auditivo (oído interno).

Sorderas de transmisión

A nivel del conducto auditivo externo, a nivel de la caja del tímpano y de la cadena de huesecillos, aplasia del oído otitis crónica, otitis esclero-adhesiva, fractura del peñasco, otopongiosis.

Sorderas de Percepción

Sorderas tóxicas, infecciones cocleares, traumatismo cocleares, prebiacustia, síndrome de Miniaré, sorderas bruscas, sorderas retrococleares, neurinoma del acústico.

Sorderas Centrales Corresponden a las sorderas de los núcleos acústicos situados en la región bulboprotuberencial o del lóbulo temporal. El origen es casi siempre vascular, y más raramente tumoral o traumático. La agnosia se caracteriza por la conservación relativa de las percepciones auditivas elementales con trastornos del reconocimiento y de la identificación de las percepciones.

6.1.5 Discapacidad Visual

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), es aquella visión menor de 20/400 ó 0.05, considerando siempre el mejor ojo y con la mejor corrección. Se considera que existe ceguera legal cuando la visión es menor de 20/200 ó 0.1 en el mejor ojo y con la mejor Corrección ¿Cuáles son las Causas? Aunque la ceguera puede ser provocada por algún accidente, también existen numerosas enfermedades que la desencadenan: Catarata, glaucoma, leucomas corneales,

retinopatía diabética, retinopatía del prematuro, catarata y glaucoma congénitas, atrofia óptica, distrofia retinal y retinosis pigmentaria, entre otras. ¿Se puede prevenir? Existen diversas maneras de prevenir la discapacidad visual, como el evitar accidentes del tránsito, del trabajo y enfermedades ocupacionales; atención adecuada del embarazo; detección y registro de deficiencias en los recién nacidos y el asesoramiento genético a las familias en los casos de enfermedades hereditarias. La consulta oftalmológica precoz cuando hay antecedentes en la familia también contribuye a la prevención.

6.1.6 Discapacidad Motriz

La movilidad limitada es la que presenta una persona a causa de una secuela, manifiesta alteraciones generales o específicas, dificulta el desplazamiento de las personas, haciéndolo lento y difícil, algunas veces no es visible y en otras se requiere de apoyos especiales tales como: aparatos ortopédicos, bastón, muletas, andadera o silla de ruedas, ortesis o prótesis.

La discapacidad motora se define como un trastorno del movimiento y de la postura debido a un defecto o lesión del cerebro inmaduro. La lesión cerebral no es progresiva y causa un deterioro variable de la coordinación de la acción muscular, con la resultante incapacidad del niño para mantener posturas normales y realizar movimientos normales. Este impedimento motor central se asocia con frecuencia con afectación de lenguaje, de la visión y de la audición, con diferentes tipos de alteraciones, de la percepción, cierto grado de retardo mental y/o epilepsia.

¿Cómo se detecta la discapacidad motora?

El diagnóstico del niño con discapacidad motora es muy difícil en lactantes menores de 4 meses e inclusive en los de 6 si el problema es leve. Los signos consisten principalmente en retardo del desarrollo motor y persistencia de reacciones primitivas. En los casos más leves a veces el diagnóstico se hace a los 18 meses cuando el niño debería caminar.

A medida que el niño se torna más activo, van instalándose posturas y movimientos anormales, que cambian según las adapte a sus actividades funcionales. Estos cambios se operan de acuerdo con líneas previsibles, pero difieren entre los diversos tipos de parálisis cerebral: cuadriplejías y diplejías espásticas o hemiplejías y atetosis.

Causas:

- Antes del nacimiento – Congénitas Adquiridas
 - Deficiente desarrollo de las células cerebrales.
 - Trastornos patológicos en la madre (convulsiones, enfermedades de riñones, incompatibilidad de factor RH, rubeola, desnutrición, fumar, alcohol y droga).
- Después del nacimiento
 - Parto prematuro
 - Uso de forces
 - Dificultad del parto (mayor duración, “anoxia”)
- Durante la infancia
 - Infecciones de la infancia, acompañadas de temperaturas altas (meningitis), falta de oxigenación (ahogamiento), traumatismo craneoencefálico (accidentes), golpes (niño maltratado), envenenamiento (plomo)

6.1.7 Tipos De Parálisis Cerebral

Existen diferentes tipos de parálisis cerebral que se clasifican de acuerdo a tres factores (tono postural, tipo de alteración de la intervención recíproca y distribución de la discapacidad).

Una comprensión de todos estos factores, nos llevará no sólo a una mejor comprensión de la naturaleza del impedimento de estos niños, sino que también formará la base para una orientación racional, del tratamiento y del manejo.

CUADRIPLEJÍA: Se encuentra afectado todo su cuerpo, presentando movimientos involuntarios (asimetría), alteraciones de postura, movimiento, cuando es espástico se presenta rigidez y tensión muscular. Habitualmente los niños presentan dificultad en la alimentación y ciertos compromisos de lenguaje y de articulación de la palabra.

DIPLEJÍA: Es también, el compromiso de la totalidad del cuerpo, pero la mitad inferior se encuentra más afectada que la superior. El control de la cabeza, de los brazos y de las manos está por lo general poco afectado y la palabra hablada puede ser normal, no obstante no es excepcional la presencia de estrabismo. A veces la parte superior se encuentra tan levemente comprometida que se diagnostica paraplejía cerebral.

HEMIPLEJÍA: Es el compromiso de un solo lado. Todos estos pueden ser en forma pura o combinados con:

- Espasticidad
- Atetosis
- Ataxia
- Rigidez
- Temblor

6.1.8 Discapacidad Motriz Asociada A Daño Neurológico: Los alumnos con discapacidad motriz asociada a daño neurológico presentan alteraciones en el área motriz, problemas de tono muscular, perceptuales y de coordinación. Además, también puede tener dificultades en su capacidad intelectual.

6.1.9 Discapacidad Motriz Solo Físico: Los alumnos presentan limitaciones en la movilidad de algunas de las extremidades o bien carecen de uno o más segmentos del cuerpo que puede ser derivado de naturaleza congénita o adquirida.

6.1.10 Discapacidad Intelectual: La discapacidad intelectual es visible, se caracteriza por una conducta y forma de solucionar problemas de forma diferente a los demás, en ocasiones se evidencia mediante conductas que no siempre tienen concordancia entre la edad cronológica y la mental. Las personas con este tipo de discapacidad pueden presentar balanceo, movimientos repetitivos, sonidos guturales frecuentes y poco claros y dificultad para hablar, ese tipo de motilidad no regular se presenta generalmente en personas que padecen síndrome de Down y oligofrenia.

La Discapacidad Intelectual es la disminución significativa y permanente en el proceso cognoscitivo acompañado de alteraciones de la conducta adaptativa. Se requiere para su identificación una evaluación que así lo determine. Esto es, que como parte de la evaluación psicopedagógica del alumno se hayan aplicado pruebas de inteligencia cuyo resultado permita el grado de discapacidad intelectual.

Esto debe determinarse mediante un estudio multidisciplinario:

- Médico (historia clínica del niño)
- Psicológica (entrevista a padres: interacción en su entorno familiar y social, aplicación de una batería).
- Pedagógico (aprendizaje)
- Social (desenvolvimiento en su entorno inmediato y en su comunidad).

Este tipo de estudio, permite identificar las limitaciones o sobre todo capacidades del niño en todas las áreas. Una vez hecho el diagnóstico, es muy importante no etiquetar al niño, pues éste, no determina el límite a que el niño pueda llegar, sino el punto de partida, para diseñar el tratamiento con el fin de explorar al máximo su potencial y proporcionarle las mismas oportunidades de aprendizaje y desarrollo que al resto de la población

Las personas con discapacidad intelectual:

- Tienen un ritmo más lento para aprender.
- Requieren mayor número de experiencias.
- Requieren más tiempo.
- Pueden aprender y desarrollar su capacidad de aprendizaje, siempre y cuando, cuenten con el estímulo y la educación que se requiere.
- ¿Cómo se detecta la discapacidad intelectual?
- Se manifiesta en la primera infancia o al inicio de los años escolares, cuando se hace evidente, cierta lentitud en el desarrollo.
- Cuando se presenta dificultad:
 - Para adaptarse a las demandas de la vida diaria.
 - Para entender y utilizar el lenguaje.
 - Para comprender conceptos generales.

Causas

Para que la discapacidad intelectual se presente intervienen diferentes factores:

Factores prenatales: Desde la concepción y durante todo el embarazo

Edad de los padres (menores de 20 y mayores de 40).

Irregularidades genéticas (alteraciones en el número de cromosomas)

Infecciones intrauterinas: toxoplasmosis.

Enfermedades virales en la madre: hipotiroidismo.

Alcoholismo y drogadicción.

Radiaciones:

Rayos x

Medicamentos.

Traumatismos: accidentales o provocados.

Factores perinatales: Desde el momento del parto hasta los 28 días, seguidos al nacimiento y por causas directamente relacionadas con él.

Hipoxia o anoxia: Reducción en la provisión de oxígeno del niño durante el parto.

Hemorragia cerebral.

Infecciones del sistema nervioso central.

Factores postnatales:

Infecciones, meningitis, encefalitis

Traumatismos: accidentales o provocados.

Trastornos glandulares.

Desnutrición.

Administración de medicamentos inadecuados.

Envenenamiento por plomo.

Carencia grave de estímulos ambientales: juegos, caricias y diálogos.

Clasificación

Leve: Su desarrollo es lento y sus posibilidades son limitadas en lo referente a la educación académica tradicional; la mayoría de los niños que reciben el estímulo necesario serán adultos responsables.

Moderada: Aprenden a cuidar de sí mismos y a satisfacer sus necesidades personales. Pueden realizar trabajos productivos en el hogar o ingresar a una fuerza laboral en condiciones especiales.

Severa: Presentan retraso en el desarrollo del movimiento y lenguaje; aprender a cuidar de sí mismos y pueden adquirir destrezas básicas que les ayudará a adaptarse a la sociedad.

Profunda: Requieren de cuidados y atención constantes para sobrevivir; su coordinación motriz y el desarrollo de sus sentidos es muy pobre a menudo sufren de impedimentos físicos.



Imagen: Diferentes discapacidades

Fuente:<http://radio.uchile.cl/2014/12/04/personas-en-situacion-de-discapacidad-convocan-marcha-para-este-sabado>

6.1.11 Enfoque Social:

El enfoque social de la discapacidad considera la aplicación de la "discapacidad" principalmente como problema social creado y básicamente como cuestión de la inclusión completa de los individuos en sociedad. En este enfoque la discapacidad, es una colección compleja de condiciones, muchas de las cuales son creadas por el ambiente social, razón por la cual la gerencia del problema requiere la acción social y es responsabilidad colectiva de la sociedad hacer las modificaciones ambientales necesarias para la participación completa de la persona con discapacidad en todas las áreas de la vida. La mayor desigualdad se da en la desinformación de la discapacidad que tiene enfrente las personas sin discapacidad y el no saber cómo desenvolverse con la persona discapacitada, logrando un distanciamiento no querido.

Una comunidad acepta regirse bajo leyes, principalmente por la socialización de los individuos que la conforman, para hacer más fuerte este vínculo y establecer cierto orden. Es importante

beneficio de toda la población y en aras al progreso, como puede ser construir una autopista. Como vemos en este último ejemplo, muchas veces para lograr el bien común se deben sacrificar intereses particulares, como los de esos propietarios que deberán mudarse (previa indemnización). Otro caso de subordinación del bien particular al general o común, ocurre cuando se suben los impuestos que deben pagar aquellos que tienen mayores ingresos, para poder satisfacer los servicios públicos adecuados para los que no tengan recursos económicos para gozarlos (escuelas, hospitales o seguridad pública).

Características Del Bien Común

- Deriva de la naturaleza humana y es por lo tanto superior a cualquier individuo: “La persona se ordena al bien común, porque la sociedad, a su vez, está ordenada a la persona y a su bien, estando ambas subordinadas al bien supremo, que es Dios”
- No es la suma de los bienes individuales, tampoco la sociedad es la mera suma de los individuos. La sociedad es necesaria para que la persona se realice como tal, y debe presentar una serie de condiciones que hagan posible el desarrollo simultáneo de la persona y de ella misma, hacia la perfección que se dará histórica y culturalmente. No hablamos aquí de unas condiciones mínimas de desarrollo, ni de algo necesariamente material (aunque lo material forma parte de la “integridad” del desarrollo humano). Hablamos de condiciones de posibilidad.
- Redunda en provecho de todos: El bien común está siempre orientado hacia el progreso de las personas: el orden social y su progreso deben subordinarse al bien de las personas y no al contrario. Este orden tiene por base la verdad, se edifica en la justicia, es vivificado por el amor.

- Abarca a todo el hombre, es decir, tanto a las exigencias del cuerpo como a las del espíritu. De lo cual se sigue que los gobernantes deben procurar dicho bien por las vías adecuadas y escalonadamente, de tal forma que, respetando el recto orden de los valores, ofrezcan al ciudadano la prosperidad material y al mismo tiempo los bienes del espíritu. Abarca todo un conjunto de condiciones sociales que permitan a los ciudadanos el desarrollo expedito y pleno de su propia perfección.



Imagen: objeto material o inmaterial cuya posesión o disfrute es necesario para todos.

Fuente:<https://bachillersasoncarrasco.wordpress.com/2014/08/24/el-poder-politico-solo-se-ejerce-legitimamente-si-se-busca-el-bien-comun-de-la-sociedad-politica/>

6.1.13 Programa Social: puede ser un listado de temas, una planificación, el anticipo de algo o un proyecto. Social, por su parte, es el adjetivo que califica a aquello vinculado a la sociedad (la comunidad de personas que mantienen interacciones y comparten una cultura).

Programa social. Puede decirse que un programa social es una iniciativa destinada a mejorar las condiciones de vida de una población. Se entiende que un programa de este tipo está orientado a la totalidad de la sociedad o, al menos, a un sector importante que tiene ciertas necesidades aún no satisfechas.

El primero, no será tratado en este trabajo, pues como lo señalan la mayoría de los autores, la definición del objeto de estudio, es decir el Programa Social, dependerá de las características propias de cada programa social. No existe claramente un esquema o método que sea aceptado en las ciencias sociales de como abordar al programa social como objeto de estudio. Eso es algo muy discrecional que se origina de la relación entre Gerente Ejecutor y evaluandum.

Sin embargo existen algunas recomendaciones básicas de como abordar y determinar la estructura y funcionamiento del programa social como objeto de estudio. Estas, las expondremos esquemáticamente a continuación:

- Determinar, primeramente, que fuerza incentiva al gerente social o "decisor" a evaluar el programa social. ¿Porqué se evalúa?
- Determinar las demandas de la población a atender.
- Determinar los objetivos generales y específicos del programa social
- Determinar las bases legales de la institución ejecutora del programa.
- Determinar la capacidad financiera, de presupuesto y de recursos en general, de que dispone la Institución.
- Determinar la capacidad técnica que tiene la institución ejecutora de satisfacer la demanda.
- Realizar un esquema básico de las etapas y operaciones que posee el programa social.

- Realizar un resumen de los resultados obtenidos por el programa, si es el caso de que ya esté ejecutado.
- Determinar el sistema de valores institucionales del ente ejecutor.

En fin, lo que se intenta realizar en esta etapa – limitación del Objeto de Estudio – es realizar un breve estudio exploratorio y descriptivo del programa. Esto le permite al evaluandum: aproximarse y asimilar al programa de una manera básica, para luego determinar que tipo de metodología de evaluación aplicará al programa social.

Es en este proceso donde la compenetración entre Gerente Social y Evaluandum debe iniciarse. Decimos esto, debido a que el gerente social deberá, junto a sus subalternos, permitir todo el acceso de información descriptiva del programa al evaluandum. Es aquí, en la limitación del objeto de estudio, donde los ejecutores del programa no deberán mostrar resistencia ante la evaluación.

El segundo nivel que define al plan de evaluación es el "Limite de la Evaluación" misma. Este segundo aspecto del Plan de Evaluación es netamente metodológico y operacional. Está abocado a sentar las bases del tipo de evaluación más acorde al programa social delimitado en el paso anterior.

Este segundo nivel del Plan de Evaluación examina la importancia de la metodología de la evaluación con el medio que posibilita. Delimitar el alcance de la evaluación es pertinente debido a que permite enmarcar las actividades, los métodos y las técnicas generales requeridas para la ejecución de la evaluación.



Fotografía: Promoviendo los programas de Fundación Artes Muy Especiales.

Fuente: <http://www.artesmuyespeciales.org/bailarinesConnotados.php>

6.1.14 Benefactor: Es aquel que hace bien a otra persona. El término se utiliza como sinónimo de bienhechor. Por ejemplo: “Un benefactor anónimo donó cien mil dólares y logró salvar al orfanato”, “Bill Gates es una de las personas más ricas del mundo, pero también uno de los mayores benefactores gracias a sus millonarias donaciones”, “El comedor necesita un benefactor que nos ayude a alimentar a los niños”, “Algunos famosos quieren mostrarse como benefactores para ganarse la simpatía del pueblo”. El benefactor es una persona solidaria que busca contribuir con el prójimo. Puede realizar donaciones de dinero, aportar su trabajo a una causa de interés social o prestar ayuda de alguna otra forma. Por lo tanto, existen muchos caminos para hacer el bien, y los recursos económicos son una simple herramienta, pero de ninguna manera son resultan indispensables para ayudar a los demás.

Algunos benefactores actúan de forma individual, pero también existe un gran número de fundaciones que dedican sus esfuerzos a ayudar a quienes más lo necesitan, aprovechando la colaboración de un grupo de personas. La beneficencia puede manifestarse a través de la creación de comedores sociales, hospitales o escuelas, o bien centrarse en la investigación para curar una determinada enfermedad. Por otro lado, cuando la acción va dirigida a un solo individuo se habla de padrinazgo.

El Estado benefactor o Estado del bienestar, por último, es un modelo de organización social que contempla el compromiso del Estado para brindar servicios sociales a todos los habitantes de un país. El concepto fue acuñado a partir de 1945, con las políticas norteamericanas tras la Segunda Guerra Mundial.

El concepto de Estado benefactor despierta varias posibles interpretaciones, entre las cuales se encuentran las siguientes tres:

- una situación en la cual todos los integrantes de una sociedad confían profundamente en que su gobierno, el Estado o la comunidad misma les dé el apoyo que necesitan, tanto en los momentos críticos como en su vida cotidiana, o bien que los beneficios de los esfuerzos colectivos y del progreso sean para todos. Desde este punto de vista, el concepto puede entenderse como una meta social, un derecho o una obligación común;
- Un sistema que pone al Estado como el responsable del bienestar de los ciudadanos, la entidad que se compromete a velar por la seguridad de todos y cada uno de los habitantes;
- un conjunto de esfuerzos por parte del Estado, de grupos independientes, de voluntarios y de entidades sin ánimo de lucro que realizan una serie de actividades coordinadas por el gobierno para asegurar el bienestar de la sociedad. En algunos casos, la colaboración del Estado se basa en el apoyo financiero a ciertas organizaciones privadas o sociales para promover los servicios de caridad (modelo que algunos investigadores denominan sociedad del bienestar).



Imagen: ayudar a los demás con pequeños gestos cotidianos

Fuente:<http://blog.oxfamintermon.org/como-ayudar-a-los-demas-con-pequenos-gestos-cotidianos/>

6.1.15 Taller: Proviene del francés atelier y hace referencia al lugar en que se trabaja principalmente con las manos. El concepto tiene diversos usos: un taller puede ser, por ejemplo, el espacio de trabajo de un pintor, un alfarero o un artesano: “Un pintor del barrio de La Boca ofrece visitas guiadas a su taller”, “Para decorar mi casa, visité un taller de artesanías indígenas y compré varias obras muy originales”. En el campo de la educación, se habla de talleres para referirse a una cierta metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica. Los talleres permiten el desarrollo de investigaciones y el trabajo en equipo. Algunos son permanentes dentro de un cierto nivel educativo mientras que otros pueden durar uno o varios días y no estar vinculados a un sistema específico. Los talleres artísticos no siempre tienen los mismos objetivos, y pueden distinguirse los de formación y los de perfeccionamiento. Un taller de música, por ejemplo, suele ofrecer programas de enseñanza de uno o varios instrumentos, incluyendo la voz, cubriendo o no la escritura en pentagrama, pero capacitando a sus alumnos

desde el nivel inicial hasta que alcanzan la suficiente destreza como desenvolverse con éxito en el campo de su interés.

Los talleres artísticos no siempre tienen los mismos objetivos, y pueden distinguirse los de formación y los de perfeccionamiento. Un taller de música, por ejemplo, suele ofrecer programas de enseñanza de uno o varios instrumentos, incluyendo la voz, cubriendo o no la escritura en pentagrama, pero capacitando a sus alumnos desde el nivel inicial hasta que alcanzan la suficiente destreza como desenvolverse con éxito en el campo de su interés.

Un taller literario, en cambio, suele tener como objetivo dar a los estudiantes ciertas herramientas muy específicas para pulir sus escritos, sea que se trate de técnicas efectivas de revisión y corrección, o consejos para hacer un buen uso de recursos tales como la adjetivación para conseguir descripciones más impactantes. Si bien la música y la literatura son vocaciones y no pueden adquirirse por medio del estudio, sumar conocimientos técnicos puede permitir a un artista hacer mejor uso de sus facultades naturales.



Fotografía: taller artístico

Fuente: fotografías de los usuarios de la asociación Artes Muy Especiales.

Muchos grandes actores descubrieron su vocación a temprana edad asistiendo a talleres de teatro, movidos simplemente por la curiosidad. La interacción con un grupo que persigue un mismo objetivo suele producir una sensación de satisfacción, la necesidad de aferrarse a esa experiencia para siempre.

Independientemente de los conocimientos técnicos, los talleres resultan especialmente beneficiosos a nivel social, dado que obligan a sus integrantes a trabajar cerca de otras personas; incluso cuando las labores son individuales, la oportunidad de compartir horas de actividades creativas es altamente enriquecedor. En principio, nos permite aprender de los demás, tanto de sus habilidades y de sus puntos fuertes como de sus errores; además, al situarnos en un contexto que nos representa, nos sentimos más incentivados e inspirados, y nuestro esfuerzo parece tener más sentido que cuando lo realizamos de forma aislada.

Por otro lado, la influencia de un buen tutor puede ser esencial en la vida de un artista, sobre todo durante la infancia; muchas personas cuyo primer acercamiento al arte (en cualquiera de sus formas) se da a través de un taller, años más tarde se vuelcan de lleno al estudio de su vocación, adquiriendo una formación profesional que les permite vivir su pasión a pleno.



Fotografía: Taller de Habilidades Sociales

Fuente: <http://www.actiweb.es/bienestarsocialbigastro/asociaciones.html>

6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados Con La Comunicación Y Diseño

6.2.1 Arte: El arte (del latín *ars*) es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. Se suele considerar que con la aparición del *Homo sapiens* el arte tuvo en principio una función ritual, mágica o religiosa (arte paleolítico), pero esa función cambió con la evolución del ser humano, adquiriendo un componente estético y una función social, pedagógica, mercantil o simplemente ornamental.

LAS ARTES. CARACTERÍSTICAS GENERALES

Antes de adentrarnos en las artes escénicas, tratemos de ubicarlas dentro del esquema general de las artes. Recordemos que existen diversos tipos de arte. Están las artes mecánicas, industriales y decorativas, las cuales eran consideradas como artes menores u oficios en comparación con las llamadas Bellas Artes. Entre las artes mecánicas están la carpintería, zapatería, artesanía, talabartería, ebanistería, etc. Entre las artes industriales están la alfarería, tapicería, joyería, grabado, diseño de modas, diseño industrial, etc.

En las artes decorativas tenemos el diseño y la decoración de muebles, de interiores, de jardines, etc.

Las tradicionales Bellas Artes son: Las artes plásticas, visuales o del espacio: arquitectura, escultura, pintura, dibujo, acuarela, fotografía, serigrafía, etc. Las artes fonéticas, acústicas, so-

noras o del tiempo: música, literatura. Las artes escénicas, mixtas o del movimiento; danza, teatro, cine.

En las artes plásticas, visuales o del espacio el objeto artístico es perdurable a través del tiempo y en un espacio físico determinado. La perdurabilidad hace que las obras antiguas lleguen hasta nuestros días. Se les llama plásticas porque a base de los elementos materiales que utilizan consiguen ser palpables. Obran con materiales concretos, reales, que permanecen. Es por eso que en cualquier momento podemos admirar un templo románico, una escultura griega o una pintura impresionista.

En cambio, en las artes fonéticas, acústicas, sonoras o del tiempo el objeto artístico es temporal. Solo podemos apreciarlo mientras dure la presentación artística. Por lo tanto, están limitadas en el tiempo. Naturalmente, que hoy día existen medios como las grabaciones que han permitido la posibilidad de reproducir un hecho artístico temporal musical o literario. Las formas musicales también se fijan con la escritura o notación musical así como la prosa y la poesía, permitiendo de esta manera la función del arte de documentar y transmitir las ideas, pensamientos y sentimientos de los seres humanos de otras generaciones.

Las artes escénicas son la combinación de artes temporales y espaciales. De ahí, que también sean llamadas artes mixtas, pues en ellas se integran todas las artes. En la Danza, el teatro y el cine se mezclan imagen, sonido y movimiento. Estos son los tres aspectos fundamentales de la escena que se representa. Lo visual (imagen) se conecta y se relaciona con lo sonoro (sonido) a través del movimiento.

El expresionismo abstracto

Las obras, tanto las literarias y musicales como las pictóricas o escultóricas, ya no pretenderán reflejar el mundo físico de la naturaleza o de las cosas creadas por el hombre. El impresionismo anterior queda roto a favor de un intento por captar las formas y recovecos que se producen en el mundo interior.



Imagen: Blue (Moby Dick), 1943

Autor: **Jackson Pollock**

Los cuadros abandonan la perspectiva, las formas naturales (animales, casas, hombres) y se sumergen en un principio de abstracción. Los personajes tradicionales son sustituidos por formas desconocidas, geometrías o colores puros en un intento por captar al espectador a través de los símbolos. En este sentido, según llegan a reconocer los artistas del movimiento, es el pintor renacentista Brueghel, el viejo el único creador del pasado que se admite como válido.

El expresionismo alemán: Aunque el expresionismo recorre toda Europa, es en Alemania donde encuentra mayor acomodo. El primer grupo surgió en la localidad de Dresde, tras asistir a una exposición de Van Gogh y es que el holandés tiene eso: que genera una travesía iniciática en quien contempla sus obras. Estos artistas se aglutinaron en un grupo que denominaron “El puente”, “Die Brücke”. Eso fue en 1905 y en 1911 surgió “El Jinete azul” (“Der blaueReiter”) en el que militaban nombres de tal talla como Kadinsky, Franz Marc o Paul Klee.

Características del expresionismo: El expresionismo tiene un fuerte carácter político y social. Eso no quita para que esté revestido de un punto místico, ya que los artistas se afanan, sobre todo y especialmente por dar forma a los tormentos del espíritu humano. El surrealismo, retomará esta tendencia, pero la llevará a otra dimensión menos distorsionada. El expresionismo, de forma muy resumida se caracteriza por:

- Uso del color extremo que adquiere carácter simbólico.
- Las formas naturales desaparecen y son sustituidas por geometrías, trazos y elementos irreconocibles. Se da, así, un paso hacia la abstracción.
- Cobra preponderancia el mundo de los sueños y los mitos como camino para reconocerse íntimamente y poder plasmar ese conocimiento en la obra de arte.
- Son los estados subjetivos los que importan.
- Todos los creadores del movimiento tienen una fe ciega en el poder de la palabra y en el arte como motor de cambio.
- A pesar de ello, el pesimismo, el caos y el inconformismo se adivinan en todas las obras.
- Su centro está en Alemania, aunque artistas como Egon Schiele en Viena o, incluso, Modigliani, italiano afincado en París, son encuadrados como expresionistas por la crítica.

Artistas del expresionismo: no están todos los que son, pero sí son todos los que están. En pintura destacan:

- Paul Klee.
- Vassily Kandisky o Kandiski.
- Franz Marc.
- Otto Dix.

- Alexej von Jawlensky.
- Oskar Kokoschka.
- Marc Chagall.
- En escultura tenemos que señalar a Constantin Brancusi y en música a Guastav Mahler o Arnold Schönberg.
- Los arquitectos encuadrados en la Bauhaus, Constructivismo y “De Stijl” también pueden considerarse como expresionistas, así como el cineasta Fritz Lang.



Imagen: Representación de arte.

Fuente: http://www.mac.uchile.cl/exposiciones/2013/concurso_arte_joven.html

6.2.3 Cultura: El término cultura, que proviene del latín *cultus*, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso. En general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas

y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura. Otra definición establece que la cultura es el conjunto de informaciones y habilidades que posee un individuo.

Sabemos que el ser humano tiene una actividad social y ahora podemos introducir, que esta actividad social es importante, por el resultado obtenido que es lo que llamamos cultura. De la misma manera que ninguna cultura no podría existir sin la sociedad, ninguna sociedad no podría existir sin cultura, ya que gracias a la cultura somos humanos. Taylor afirma que cultura es “el conjunto complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, la ley, las costumbres i todas las otras capacidades y hábitos adquiridos por el ser humano como a miembro de una sociedad”. Si analizamos esta definición, encontramos dos aspectos: En primer lugar, tres elementos claramente distinguibles: el elemento conductual, el elemento cognitivo y el elemento material. a. El primer elemento está conformado por la moral, la ley y la costumbre y se materializa a través de valores, normas y actitudes. Es así, como el ser humano conoce las reglas del juego, es decir, sabe que conducta es considerada bueno o mala, que acciones son deseables o rechazadas, que serán premiadas o castigadas. b. El segundo elemento lo constituyen el conocimiento y las creencias. Los dos tan referenciados a las diversas maneras como los diferentes grupos humanos se representan el mundo. El primero consiste en el conjunto del saber sobre la naturaleza y sobre la sociedad, como ahora: “la tierra es plana o redonda”, “la inteligencia se hereda”. Se trata, por una banda, de conocimientos imprecisos como el saber común, y por la otra, de conocimientos precisos como la ciencia. Las creencias no son conocimientos objetivos sino actos de fe con relación al mundo y a la vida; así podemos creer en una determinada religión, en una ideología concreta o en la ciencia. c. El tercer elemento (cultura general), expresado por Taylor con el arte, hace referencia a todos aquellos objetos que las

sociedades humanas han producido, como ahora: casas, cabañas, cuadros, vestidos, alimentación, etc. Este elemento material incorpora elementos afectivos, en el sentido que nos propone eso que es feo o bonito y eso que es agradable o desagradable. En segundo lugar, la misma definición nos acerca al hecho que cuando hablamos de cultura, nos hemos referido a la cultura humana, ya que la cultura es el resultado de la interacción entre los diversos miembros de los diferentes grupos sociales y, por tanto, no proviene de su herencia biológica. Así, los seres humanos aprendemos e interiorizamos formas de comportamiento y maneras de pensar gracias a todas las personas que nos envuelven, la cual cosas quiere decir que la cultura se aprende socialmente. De todo lo que acabamos de decir, podríamos afirmar que cultura es eso opuesto a naturaleza, que los animales están supeditados a la naturaleza y que el ser humano es el único que se escapa, mediante la cultura. Características de toda la cultura: a. Toda la cultura constituye una configuración, es decir, es un todo organizado que integra los diversos elementos. Es por eso que podemos hablar de cultura americana, italiana, francesa, etc., en la medida que cada una está separada de las otras y tiene características que la definen específicamente. b. Toda conducta es aprendida, aunque tenga su origen en necesidades biológicas o instintivas. c. Es una conducta compartida en la medida que no se apropia en un solo individuo, sino en un conjunto más o menos amplio de personas. d. Es una conducta transmitida, ya que nos ha llegado por las generaciones anteriores. e. Toda cultura es abstracta, porque, todo y hacer referencia al comportamiento humano y a los objetos que envuelven a los seres humanos, no es ni este comportamiento ni estos objetos. f. Toda cultura es un concepto, que puede ser atribuible a la sociedad global o a partes de la sociedad; en este segundo caso se habla de subculturas.



Fotografía: Cultura

Autor original: Jorge lobos.

6.2.4 Diseño: Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades. El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra.

Al diseñar, la persona no sólo tiene en cuenta aspectos estéticos, sino también cuestiones funcionales y técnicas. Esto exige a los diseñadores estudios, investigaciones y tareas de modelado que le permitan encontrar la mejor manera de desarrollar el objeto que pretenden crear. En este sentido, tampoco podríamos pasar por alto la figura del diseñador, aquel profesional que desarrolla estas citadas funciones creativas en diversos ámbitos. No obstante, es cierto que en la

mayoría de las ocasiones cuando hacemos referencia a dicho experto estamos hablando de aquel que trabaja en el campo de la moda. En aquella área lo que hace es llevar a cabo la creación tanto de ropa como de joyas y complementos adecuadas a las tendencias que existen en la sociedad del momento o bien a las que él mismo impone.

Si quiere que su diseño sea considerado por el público como bueno, interesante y creativo, te recomendamos seguir estas siete características:

- Ten un concepto:

Si no hay mensaje, ni historia, ni idea, ni narración, ni experiencia útil, no es diseño ni creatividad.

- Diseño y creatividad es comunicación, no decoración:

Se debe de transmitir la esencia de la marca a través de un mensaje y concepto creativo, no solo realizar un buen diseño colorido o llamativo, sino contar toda una historia con el diseño. Si el diseño es bueno, no necesita un eslogan.

- El buen diseño y creatividad es universal y atemporal:

Una buena idea y un buen diseño es ajeno a las modas y las tendencias.

- El buen diseño y creatividad es versátil:

Un buen diseño debe ser aplicable en diferentes medios y no sólo en uno. Debe verse bien en las diferentes aplicaciones como tarjetas, banners o libros.

- El buen diseño y creatividad es simple:

Investigar, tener un concepto e invertir tiempo, son sinónimos de simplicidad. No atascar de elementos, seguir un mismo color y la misma tendencia, hará el diseño simple y exitoso.

- El buen diseño y creatividad es innovador:

La innovación es esencial dentro del diseño. Es un pensamiento constante y que se tiene que vivir. Agarrar lo que ya existe y vestirlo como algo no visto.

- Un buen diseño y creatividad ayuda a entender el mensaje: un punto básico, el diseño tiene que ayudar a entender el concepto de la marca. El diseño de comunicar.

Un buen diseño debe conectar con la audiencia, dirigir y mantener la atención y fomentar la comprensión y la recordación del mensaje.



Imagen: herramientas para un buen diseño.

Fuente: <http://www.paredro.com/guia-de-diseno-grafico-la-unica-y-mejor-manera-de-aumentar-clientes/>

6.2.4 Revista: Una revista o un magacín (del Idioma inglés magazine), es una publicación de aparición periódica, a intervalos mayores a un día. A diferencia de los diarios o periódicos, orientados principalmente a ofrecer noticias de la actualidad más o menos inmediatas, las revistas ofrecen una segunda y más exhaustiva revisión de los sucesos, sea de interés general o sobre un tema más especializado. Típicamente están impresas en papel de mayor calidad, con una encuadernación más cuidada, y una mayor superficie destinada a la gráfica. En la actualidad se

conocen muchos tipos de revistas, las cuales sirven a audiencias diversas desde infantiles hasta adultas. Entre los tipos de revistas se señalan las especializadas en algún tema en particular: cristianas, juveniles, para niños, para segmentos, o especializadas en cocina, deportes, o algún otro tema de interés, como lo son las revistas culturales, políticas, científicas o literarias.

Las revistas se clasifican en:

Especializadas.

Informativas.

De entretenimiento.

Científicas.

Ilustradas

Partes de una Revista:

- Título
- Portada
- Contraportada
- Editorial
- Índice
- Directorio
- Artículos
- Textos
- Fotos
- Ilustraciones
- Anuncios publicitarios

Características Editoriales para Revistas Impresas y Electrónicas

Publicaciones Impresas:

Características Básicas

1. Mención del cuerpo Editorial
2. Contenido.
3. Antigüedad mínima 1 año.
4. Identificación de los autores.
5. Lugar de edición.
6. Entidad editora.
Mención del director.
7. Mención de la dirección.

Características de presentación de la revista

8. Páginas de presentación.
9. Mención de periodicidad.
10. Tabla de contenidos (índice).
11. Membrete bibliográfico al inicio del artículo.
12. Membrete bibliográfico al interior del artículo.
13. Miembros del consejo editorial.
14. Afiliación institucional de los miembros del consejo editorial.
15. Afiliación de los autores.
16. Recepción y aceptación de originales.

Características de gestión y política editorial

17. ISSN.
18. Definición de la revista.
19. Sistema de arbitraje.
20. Evaluadores externos.

21. Autores externos.
22. Apertura editorial.
23. Servicios de información.
24. Cumplimiento de la periodicidad.

Características de contenido

25. Contenido original.
26. Instrucciones a los autores.
27. Elaboración de las referencias bibliográficas.
28. Exigencia de originalidad.
29. Resumen.
30. Resumen en dos idiomas.
31. Palabras clave.

Palabras clave en dos idiomas.



Fotografía: portada de revistas

Fuente:<http://www.fotobyprint.com/foto-produtos/criar-a-sua-de-revista-personalizada.aspx>

6.2.5 Comunicación: Es el proceso mediante el que se puede transmitir información de una entidad a otra, alterando el estado de conocimiento de la entidad receptora. La entidad emisora se considera única, aunque simultáneamente pueden existir diversas entidades emisoras transmitiendo la misma información o mensaje. Por otra parte puede haber más de una entidad receptora. En el proceso de comunicación unilateral la entidad emisora no altera su estado de conocimiento, a diferencia del de las entidades receptoras.

Los procesos de la comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

Tradicionalmente, la comunicación se ha definido como «el intercambio de sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo de información mediante el habla, escritura u otro tipo de señales». Todas las formas de comunicación requieren un *emisor*, un *mensaje* y un *receptor* destinado, pero el receptor no necesita estar presente ni consciente del intento comunicativo por parte del emisor para que el acto de comunicación se realice. En el proceso comunicativo, la información es incluida por el *emisor* en un paquete y canalizada hacia el *receptor* a través del medio. Una vez recibido, el *receptor* decodifica el mensaje y proporciona una respuesta.

El funcionamiento de las sociedades humanas es posible gracias a la comunicación. Ésta consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos. En la actualidad se entiende que el buen funcionamiento de la sociedad depende no sólo de que estos intercambios existan, sino de que sean óptimos en cierto sentido. Es en este punto de análisis dónde se incorpora la visión pro social, que entiende la comunicación no sólo como un medio de intercambio sino cómo un sistema de apoyo y bienestar para la masa social.

Desde un punto de vista técnico se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. También es un intercambio de ideas y conceptos, por medio del lenguaje en el que damos a conocer historias, experiencias mediante un proceso del emisor y receptor; basado a lo anterior unos de sus elementos principales son:

- **Código.** El código es un sistema de signos y reglas para combinarlos, que por un lado es arbitrario y por otra parte debe de estar organizado de antemano.
- **Canal.** El proceso de comunicación que emplea ese código precisa de un canal para la transmisión de las señales. El canal sería el medio físico a través del cual se transmite la comunicación.

Ejemplo: el aire en el caso de la voz y las ondas hertzianas en el caso de la televisión. La radiocomunicación es un sistema de telecomunicación que se realiza a través de ondas de radio u ondas hertzianas.

- En tercer lugar debemos considerar el **emisor**. Es la persona que se encarga de transmitir el mensaje. Esta persona elige y selecciona los signos que le convienen, es decir, realiza un proceso de codificación; codifica el mensaje.
- El **receptor** será aquella persona a quien va dirigido el mensaje; realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos elegidos por el emisor; es decir, descodifica el mensaje.
- Naturalmente tiene que haber algo que comunicar, un contenido y un proceso que con sus aspectos previos y sus consecuencias motive el **mensaje**.

- Las circunstancias que rodean un hecho de comunicación se denominan Contexto situacional (situación), es el contexto en que se transmite el mensaje y que contribuye a su significado.

Consecuencias de la comunicación: es **positiva**, cuando el receptor de la misma, interpreta exactamente lo que el emisor le envió; esto quiere decir que utilizaron el mismo canal de comunicación y es el objetivo primordial de la misma. Es **negativa**, cuando el receptor utiliza un canal de comunicación diferente al del emisor, y es muy frecuente que suceda este tipo de comunicación distorsionada, cuando el receptor no está anclado en la misma línea de comunicación; Es conveniente que el emisor utilice un lenguaje claro y de acuerdo al nivel cultural del receptor para que el mensaje sea descifrado correctamente.

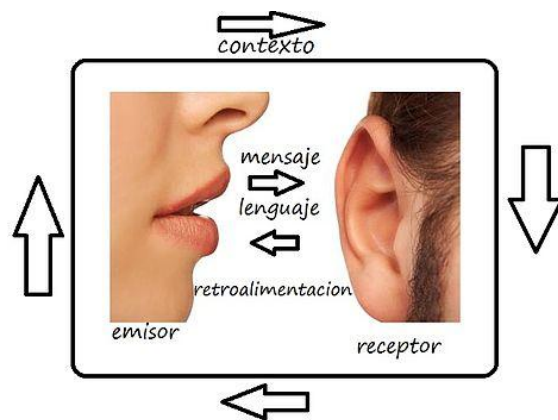


Imagen: Plan de comunicación.

Fuente: <http://blog.educalab.es/redes/tag/plan-de-comunicacion-2/page/18/>

6.2.5 Elementos de la Comunicación

El objetivo principal de todo sistema es adaptarse a la comunicación, es intercambiar información entre dos entidades. Un ejemplo particular de comunicación entre una estación de trabajo y un servidor a través de una red telefónica pública. Otro posible ejemplo consiste en el intercambio de señales de voz entre dos teléfonos a través de la misma red anterior. Los elementos claves de este modelo son:

- **Fuente o Emisor (Remitente).** Este dispositivo genera los datos a transmitir: por ejemplo teléfonos o computadores personales.
- **Transmisor.** Transforma y codifica la información, generando señales electromagnéticas susceptibles de ser transmitidas a través de algún sistema de transmisión. Por ejemplo, un módem convierte las cadenas de bits generadas por un computador personal y las transforma en señales analógicas que pueden ser transmitidas a través de la red telefónica.
- **Sistema de transmisión.** Puede ser desde una sencilla línea de transmisión hasta una compleja red que conecte a la fuente con el destino.
- **Receptor.** Acepta la señal proveniente del sistema de transmisión y la transforma de tal manera que pueda ser manejada por el dispositivo destino. Por ejemplo, un módem captara la señal analógica de la red o línea de transmisión y la convertirá en una cadena de bits.
- **Destino (Destinatario) (“Destinación”).** Toma los datos del receptor. Aunque el modelo presentado puede parecer sencillo, en realidad implica una gran complejidad. Para hacerse una idea de la magnitud de ella a continuación una breve explicación de algunas de las tareas claves que se deben realizar en un sistema de comunicaciones.

- **Utilización del sistema de transmisión.** Se refiere a la necesidad de hacer un uso eficaz de los recursos utilizados en la transmisión, los cuales típicamente se suelen compartir entre una serie de dispositivos de comunicación.
- **Implemento de la interfaz.** Para que un dispositivo pueda transmitir tendrá que hacerlo a través de la interfaz con el medio de transmisión.
- **Generación de la señal.** Ésta se necesitará una vez que la interfaz está establecida, Las características de la señal, tales como, la forma y la intensidad, deben ser tales que permitan: 1) ser propagadas a través del medio de transmisión y 2) ser interpretada en el receptor como datos.
- **Sincronización.** Las señales se deben generar no sólo considerando que deben cumplir los requisitos del sistema de transmisión y del receptor, sino que deben permitir alguna forma de sincronizar el receptor y el emisor. El receptor debe ser capaz de determinar cuándo comienza y cuándo acaba la señal recibida. Igualmente, deberá conocer la duración de cada elemento de señal.
- **Gestión del intercambio.** Esto es que si se necesita intercambiar datos durante un período, las dos partes (emisor y receptor) deben cooperar. En los dispositivos para el procesamiento de datos, se necesitaran ciertas convenciones además del simple hecho de establecer la conexión. Se deberá establecer si ambos dispositivos pueden.

Enlace de comunicación Estación de trabajo Módem Medio de Módem transmisión Servidor transmitir simultáneamente o si deben hacerlos por turnos, se deberá decidir la cantidad y el formato de los datos que se transmiten cada vez, y se debe especificar que hacer en caso de que se den ciertas contingencias.

- **Detección y corrección de errores.** Se necesita en circunstancias donde no se pueden tolerar errores es decir, cuando la señal transmitida se distorsiona de alguna manera antes de alcanzar su destino.
- **Control de flujo.** Se utiliza para evitar que la fuente no sature al destino transmitiendo datos más rápidamente de lo que el receptor pueda procesar o absorber.
- **Direccionamiento y encaminamiento.** Se utiliza cuando cierto recurso se comparte por más de dos dispositivos, el sistema fuente deberá de alguna manera indicar a dicho recurso compartido la identidad del destino. El sistema de transmisión deberá garantizar que ese destino, y sólo ése, reciba los datos.
- **Recuperación.** Se utiliza cuando en una transacción de una base de datos o la transferencia de un fichero, se ve interrumpida por algún fallo, el objetivo será pues, o bien ser capaz de continuar transmitiendo desde donde se produjo la interrupción,

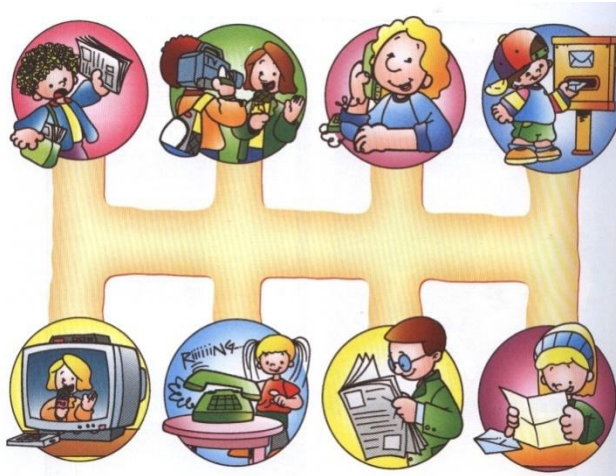


Imagen: Medios de comunicación.

Fuente: <http://tecnologia-educativa.webnode.com.co/mis-actividades/>

6.2.1 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación Y El Diseño:

6.2.1.1 Vector: es un término que deriva de un vocablo latino y que significa “que conduce”. Un vector es un agente que transporte algo de un lugar a otro. Su significado, de todas formas, varía de acuerdo al contexto.

Un vector puede utilizarse para representar una magnitud física, quedando definido por un módulo y una dirección u orientación. Su expresión geométrica consiste en segmentos de recta dirigidos hacia un cierto lado, asemejándose a una flecha. La velocidad y la fuerza son dos ejemplos de magnitudes vectoriales.

Dentro de este ámbito científico, y también de las Matemáticas, se hace necesario dejar patente que existe una gran variedad de vectores. De tal manera, que podemos hablar de fijos, paralelos, deslizantes, opuestos, concurrentes, libres o colineales, entre otros muchos más.

Considerando que cada objeto es una entidad completa, se puede mover, cambiar sus propiedades una y otra vez manteniendo su claridad y nitidez originales, sin afectar a los restantes objetos de la ilustración. Los dibujos vectoriales no dependen de la resolución. Esto significa que se muestran con la máxima resolución permitida por el dispositivo de salida: impresora, monitor, etc. Por lo tanto, la calidad de imagen de un dibujo será mejor si se imprime en una impresora de 600 puntos por pulgada (ppp) que en una impresora de 300 ppp. Existen programas distintos para tratar estos dos tipos de gráficos. Programas como Photoshop o Paint Shop Pro trabajan sobre mapas de bits. Estos programas están más enfocados al tratamiento y retoque fotográfico.

Otros programas, como Illustrator o Corel Draw trabajan con gráficos vectoriales. Estos programas son más utilizados para crear imágenes desde cero, aunque lo que creemos lo convirtamos después a un mapa de bits, guardándolo como un gif o un jpg. Illustrator nos permite

también generar un gráfico vectorial a partir de un mapa de bits. Todo esto lo veremos a lo largo del curso.



Imagen: vector de tigre.

Fuente: <http://4vector.com/free-vector/both-black-and-white-tiger-vector-966>

6.2.1.2 Tipografía: Resulta ser el arte y la técnica de impresión a través de formas con relieve que reciben el nombre de tipos, los cuales, hechos de plomo, una vez entintados serán aplicados sobre el papel para así obtener un trabajo de impresión, ya sea un documento, un texto, entre otros materiales.

El objetivo principal y primordial que se plantea la tipografía es el de conseguir, colocando las letras, repartiendo el espacio y organizando los tipos en cuestión, la máxima comprensibilidad del texto en cuestión de parte del lector.

Existen diversos tipos de tipografías, entre ellos: tipografía del detalle (comprende además de la letra, el espacio entre las letras, la palabra, el espacio entre estas, el interlineado, las columnas), macrotipografía (se ocupa del tipo de letra, su estilo y el cuerpo), tipografía de edición (comprende aquellas cuestiones tipográficas que se encuentran vinculadas con las familias, los tamaños de las letras, los espacios, las medidas de las líneas y todo aquello que comprenda un carácter normativo), tipografía creativa (se entiende como una metáfora visual, el texto no

solamente tiene una función de tipo lingüística sino que además aparecerá representado de manera gráfica como si en efecto se tratase de una imagen).

Clasificación de las tipografías

Cuando hablamos de “tipo”, hacemos referencia a un carácter, a una letra determinada, que posee una anatomía específica. Para poder definir con claridad y precisión una letra se distinguen en ella diferentes partes:



Imagen: Anatomía de las letras

Fuente: <http://leyendasmirdalirs.com/2015/04/24/construccion-de-un-tipo-de-letra-tipografia/>

Existe una amplia clasificación tipográfica (egipcias, romanas, góticas, modernas, de transición, etc.), relacionada con la anatomía de la letra que, a su vez, se enmarcan dentro de grandes grupos: tipografías serif, sansserif, script, graphic y monospace.

- Tipografías serif o con serifa: son aquellas tipografías que tienen serifa, remates, terminal o gracia y que son unas pequeñas líneas que se encuentran en las terminaciones de las letras.

- Tipografías sansserif, sin serifas, lineales, paloseco o palo seco: son aquellas tipografías que carecen de remates en sus terminaciones.
- Tipografías script: tipografías con apariencia o inspirada en la tipografía hecha a mano.
- Tipografías graphic, decorativas o fantasía: tipografías que no entran en los grupos anteriores y que fueron creadas con un fin específico.
- Tipografías monospace: aquellas cuyos caracteres ocupan todo el mismo espacio.



Imagen: Tipografía Serif

Fuente: <http://marianaeguaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/>

6.1.1.3 Diseño Editorial: El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y recepción.

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación.

Maquetación o Marcación: En todas las editoriales existen uno o varios especialistas cuya función es marcar el texto manuscrito para indicar el aspecto que deberá tener en su forma impresa. Este procedimiento recibe el nombre de Maquetación. Por consiguiente se define Maquetación como el proceso de marcar un documento manuscrito con instrucciones acerca de cómo se deben utilizar los tipos de letra, los tamaños, los espacios, el sangrado y otros aspectos más. En una editorial tradicional existen varias figuras que son las siguientes:

- Maquetador:: Persona en la que recae la labor de decidir formatos y diseños de los libros que se van a imprimir.
- Corrector de Manuscritos: Es la persona que marca detalladamente el libro manuscrito con instrucciones para el cajista.
- Cajista: Se ocupa de preparar las pruebas de imprenta

Historia del diseño editorial

El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento -mediados del siglo XV con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Sin embargo, podemos afirmar que ya desde tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito. A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes.

Partes de un Editorial:

- Texto: Se pueden encontrar titulares, subtítulos, bloques de texto, pie de foto y eslogan.
- Titulares: Nombran cada artículo o tema a tratar, son los más importantes dentro de cada composición.

- Pie de foto: Es un texto que aparece en el borde inferior de una imagen, con frecuencia sobre impuesto a ella, aportando información adicional sobre la misma.
- Cuerpos de texto: Son los considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo. Estos bloques de texto deberán hacerse más legibles, Por ejemplo: el Pie de foto describe la foto, su nombre y el del autor.

El Diseño editorial consiste en la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño de alguna revista o cualquier otro medio tiene ciertas características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, etc. e incluso jerarquía de los elementos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos.



Imagen: Una vista del diseño editorial

Fuente: <http://dissenycv.es/grafico-i-editorial/gandia-recibe-el-mejor-diseno-grafico-espanol/>

6.2.1.4 Píxel: en informática es la abreviatura fonética del concepto inglés "Picture Element" (elemento gráfico). Se trata de un punto en una rejilla rectilínea de miles de puntos tratados individualmente, para formar una imagen en una pantalla o en la impresora. Igual que un bit es la unidad de información más pequeña que puede procesar un ordenador, un píxel es el elemento más pequeño que el hardware y el software de pantalla e impresora pueden manipular al crear gráficos.

Si un píxel tiene sólo dos valores de color (normalmente blanco y negro), se puede codificar con un solo bit de información. Cuando se utilizan más de dos bits para representar un píxel, es posible representar un rango mayor de colores y niveles de gris. Con dos bits se representan cuatro colores o niveles de gris, con cuatro bits se representan dieciséis colores, y así sucesivamente.

Las fotografías digitales están compuestas de miles o millones de ellos. Los píxeles son los elementos constitutivos de las imágenes digitales.

El concepto de píxel tiene su origen en el vocablo inglés *pixel* y surgió como acrónimo entre los términos *pix* (expresión coloquial que refiere a *picture*, “imagen”) y *element* (traducido al español como “elemento”). La noción se utiliza en el ámbito informático para indicar la superficie homogénea más diminuta que forma parte de una imagen.

El píxel, por lo tanto, puede definirse como la más pequeña de las unidades homogéneas en color que componen una imagen de tipo digital. Al ampliar una de estas imágenes a través de un zoom, es posible observar los píxeles que permiten la creación de la imagen. Ante la vista se presentan como pequeños cuadrados o rectángulos en blanco, negro o matices de gris.

Los mapas de bits incluyen píxeles que son codificados por medio de un grupo de bits de longitud determinada. La codificación del píxel determinará el número de variaciones de color que puede exhibir la imagen. Se conoce como imágenes de color verdadero a aquellas que se valen de tres bytes para establecer un color y que, en total, brindan 16.777.216 opciones de color.

La transformación de los datos numéricos que almacena un píxel en un color exige el conocimiento de la profundidad y el brillo, pero también del modelo de color a utilizar. El modelo más habitual es RGB (Red-Green-Blue), que crea los colores a partir de la combinación

del rojo, el verde y el azul. Los monitores y los escáneres de las computadoras suelen utilizar el modelo RGB.



Imagen: bicicleta en pixel.

Fuente: <http://elprqdlc.blogspot.com/2013/12/que-es-un-pixel-y-que-es-un-megapixel.html>

6.2.1.5 Fotografía: Es una técnica que no deja de sorprendernos, como bien dijo John Bergman: “Lo que hace a La fotografía un invento tan extraño es que sus materiales primarios son luz y tiempo.” Sin embargo, no podemos decir que este proceso defina a la fotografía por completo. para que aparezca la imagen fotografiada en negativo y hacer que ésta que de fija en la película, que no se borre. En el cuarto oscurece imprimen las imágenes en papel. El negativo se coloca en una ampliadora en donde, al darle luz, se proyecta la imagen. El papel fotográfico, fotosensible también, se coloca justo donde la imagen proyectada, y así queda grabada en el papel. Por último, se revela el papel, sumergiéndolo en diferentes químicos hasta que aparece y queda fija la imagen que fotografiamos, como magia. Este es, en resumen, el proceso a través del cual se produce una fotografía; es una técnica que no deja de sorprendernos, como bien dijo John Bergman: “Lo que hace a la fotografía un invento tan extraño es que sus materiales primarios son luz y tiempo.”Sin embargo, no podemos decir que este proceso defina a la fotografía por

completo. Cuando se presenta la fotografía a las academias de bellas artes por primera vez, la controversia que ésta provoca es considerable. Los artistas toman posiciones a favor o en contra, pero, sobre todo los pintores, quienes vivían el auge del academismo, se oponen a este nuevo invento. ManRay comenta: “todos los pintores del siglo XIX estaban en contra de la fotografía porque temían que les quitara su sustento...” (Citado en: Cooper; Hill, 2001). Incluso hubo quien pregonaba la muerte de la pintura: el pintor Paul Delaroche afirmó: “...de ahora en adelante, la pintura está muerta.”

La palabra fotografía se deriva de los vocablos de origen griego: *phos* (luz) y *grafis*(escritura), lo cual significa escribir o dibujar con luz. La fotografía es la técnica de captar imágenes permanentes con una cámara, por medio de la acción fotoquímica de la luz o de otras formas de energía radiante, para luego reproducirlas en un papel especial.

Los primeros experimentos de la fotografía proceden a finales del siglo XVIII, sólo los profesionales podían utilizar las cámaras que en esas épocas eran grandes y pesadas, ya para el siglo XX estaban accesibles para el público general, surgieron las cámaras fotográficas portátiles e instantáneas, además el color blanco y negro de las fotos pasó a ser de color. Hoy en día, existen las conocidas cámaras digitales, que con la ayuda del computador, se pueden obtener fácilmente las imágenes.

Toda cámara fotográfica tiene una cámara oscura, la cual es una caja rectangular con un único orificio por el que entra la luz. La imagen se refleja en la superficie opuesta al agujero, sobre un lente de vidrio, que hace ver lo que hemos captado mucho más nítido, más claro. Posteriormente, dicha imagen se fija sobre la película fotográfica y se prepara para el revelado.

En la actualidad, la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Con ella podemos recoger momentos especiales y dejarlo fijos por mucho tiempo; ciencias como astronomía, física atómica, física nuclear, física cuántica, mecánica cuántica cuenta con la fotografía para sus estudios; y la prensa escrita se sirve de ella como medio informativo. Con respecto al arte, la fotografía sirve como auxiliar de obras artísticas, aunque su función es técnica. Su calidad depende de la preparación, sensibilidad y creatividad del fotógrafo, para darle valor estético a su creación. Dentro de la fotografía, considerada como arte, podemos destacar la fotografía documental (basada en temas políticos, sociales, observación de la realidad, etc.); y la escenográfica y esteticista, muy cercana al lenguaje de la pintura.

Cabe destacar, que la alta tecnología permite la digitalización de las fotos mediante escáner y el envío de una imagen fotográfica a cualquier parte del mundo usando la fibra óptica, los satélites artificiales y el computador.



Imagen: fotografía y sus negativos
Autor: VincentQuach

6.2.2 Conceptos Fundamentales Relacionados Con El Diseño

6.2.2.1 Diagramación y/o Maquetación: La diagramación, también llamada maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Estrictamente, el acto de diagramar tan sólo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página, mientras que el diseño editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico, hasta los procesos de producción denominados pre-prensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados). Sin embargo, usualmente todo el aspecto gráfico de la actividad editorial y periodística se conoce por el término diagramación. La Diagramación, composición de una página, compaginación de diferentes elementos, son términos diferentes, que se utilizan para hacer referencia a una misma cosa; la forma de ocupar el espacio del plano medible, la página.

Características: Todo diseñador gráfico, cuando inicia su trabajo, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto, titulares, imágenes) dentro de un determinado espacio, de tal manera que se consiga un equilibrio estético entre ellos. Diagramar un diseño consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc. Cuando se inicia la diagramación en los programas de adobe se debe tomar en cuenta los siguientes pasos:

Definir el documento Antes de empezar a maquetar, en primer lugar debemos definir el documento. Para definir un documento, lo primero que debemos hacer es definir el área sobre la cual se desarrollará el trabajo. (El papel).

Existen dos características muy importantes sobre el papel: la primera es el tamaño y la segunda la orientación. Este puede ser horizontal o vertical y el tamaño puede cambiar entre diversas medidas, siendo la más corriente y habitual la DIN A4. Para maquetar los documentos, los profesionales usan dos herramientas, muy útiles para ellos: el programa Adobe InDesign. Todos los trabajos de maquetación, deben llevar una guía a través de una estructura estudiada y de tamaños fijos. Para ello usamos, la retícula compositiva, que consiste en una guía en los elementos de la maquetación en papel, con la finalidad de conseguir orden y estética. Las retículas se subdividen a su vez en superficies bidimensionales o tridimensionales, en campos más pequeños en forma de una reja. La retícula compositiva se puede definir como una plantilla, muy útil, cuando necesitamos componer un documento con muchas páginas, que tenga orden que sea claro y legible.

Podemos considerar al diseño gráfico como la: organización armoniosa de elementos gráficos con el objetivo de cumplir una función de comunicación visual. Esos elementos gráficos son el texto y la imagen. Estos dos elementos convierten al mensaje impreso en un mensaje bimedia, en el decir de Moles éste sería, por lo tanto, un mensaje multimedia. El diseño gráfico se concibe para ser plasmado sobre soportes bidimensionales: papel, cartón, plástico, etc.; sin embargo estos soportes pueden ser convertidos a objetos tridimensionales: envases, dispensadores, merchandising, etc. Esto significa que el diseñador también tiene una concepción tridimensional con respecto al uso del diseño. Habría que concordar con Moles cuando afirma que un libro, un folleto, una revista o un periódico, desde el momento que es manipulado para ser observado adquiere un carácter tridimensional, el desglose, el paso de una página a otra implican factores ergonómicos previos en su concepción.



Imagen: ejemplos de diagramado

Fuente: <http://disenograficoiut.blogspot.com/2012/02/diagramacion.html>

6.2.2.2 Impresión: Reproducción de un texto escrito o dibujo en un papel por medio de procedimientos mecánicos o eléctricos: antiguamente la impresión de un libro se hacía mediante una prensa.

Proceso de impresión: El proceso de impresión se basa en la obtención de las páginas o pliegos impresos, según la maqueta. Para reproducir el número de copias que deseamos, se utilizan los siguientes sistemas de impresión: Sistema de Impresión Offset: son máquinas de pliegos o rotativas con uno o más colores y que utilizan planchas preparadas. Sistema de Impresión por Hecográfica: en rotativas utilizando cilindros grabados. Sistema de Impresión flexográfica: en rotativas o en máquinas de pliegos para el cartón por medio de clichés de fotopolímero en diversos soportes: papel, cartón, plástico. Impresión por serigrafía: este sistema se realiza a través de unas pantallas de tela sobre diversos soportes. Impresión digital: con una forma impresora variable sobre papel. En estos procesos, de impresión se realizan con equipos que utilizan varias técnicas y soportes. Es muy importante tener en cuenta el control de parámetros

tales como, viscosidad, tiro, y color de la tinta, espesor, porosidad, encolado y otros del papel, registro, densidad, trapping, ganancia de impresión. Los procesos utilizados para reproducir textos o imágenes, como la imprenta, litografía, tipografía, flexografía, grabado y serigrafía, utilizan mecanismos sencillos que consisten en aplicar sustancias colorantes a un soporte, ya sea de papel o plástico, para realizar múltiples reproducciones. En una prensa de varios colores se pueden imprimir muchos colores en una sola pasada. La impresión mediante colores planos utiliza mezclas de tintas para reproducir cualquier color y se utiliza mucho en la impresión de embalajes, en que suelen predominar grandes zonas de un mismo color. Separación de Colores: Es una técnica utilizada en pre impresión e imprenta, consistente en la preparación del material al fragmentar sus componentes de color en las pocas tintas, que usualmente son cuatro, con las que se imprimirá el trabajo. El proceso de producir las plantas se llama separación, en virtud de que los colores que componen el trabajo se separan físicamente. En cuatricromía es el procedimiento más usual de impresión en color, esa fragmentación o separación de colores implica retribuir los valores de color de cada zona por las cuatro planchas.

Del latín impressio, impresión es la acción y efecto de imprimir (marcar letras y otros caracteres gráficos en un papel u otra materia, estampar un sello, fijar una idea o sentimiento en el ánimo, introducir algo con fuerza en otra cosa, dar una característica a algo).

El concepto se utiliza para nombrar al proceso que consiste en la producción de textos e imágenes. Para esto suele aplicarse tinta sobre un papel mediante una impresora o una prensa. Por ejemplo: “Ya tengo listo el discurso, voy a enviarlo a impresión”, “La salida del libro se retrasó por un problema en la impresión”, “Vamos a apostar por la impresión a color en el próximo catálogo”. La impresión industrial o a gran escala se lleva a cabo en las imprentas, que permiten

la reproducción de textos y figuras mediante tipos con tinta que son transferidos al papel por presión.



Fotografía: Impresión de proyectos

Fuete: <http://www.fragma.es/impresion-de-proyectos/>

6.2.2.3 Creatividad: Es el sustento de la innovación. Es un impulso para avanzar hacia nuevos logros, afrontar problemas, introducir mejoras aún cuando todo va bien, tomar iniciativas, salir de estancamientos y bloqueos, aprovechar oportunidades y diferenciarnos creando una organización con identidad propia.

Existen numerosas maneras de definir creatividad, de acuerdo con distintos énfasis y extensiones. Una definición relativamente breve e integradora es la siguiente: Capacidad para formar combinaciones, para relacionar o reestructurar elementos conocidos, con el fin de alcanzar resultados, ideas o productos, a la vez originales y relevantes. Esta capacidad puede atribuirse a las personas, grupos, organizaciones, y también a toda una cultura. En medida importante la

creatividad equivale a una cierta manera de utilizar lo que está disponible, a hacer un uso infinito de recursos necesariamente finitos. Dos definiciones bastante conocidas y citadas, son las propuestas por los investigadores Paul Torrance y Donald Mac Kinnon. Para el primero de ellos el proceso creativo es la manifestación de una cierta forma de sensibilidad a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto o faltas de armonía. De reunir información válida, de definir las dificultades, de identificar aspectos olvidados, de buscar soluciones, de formular hipótesis, de examinarlas y reexaminarlas, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas, y finalmente comunicando sus resultados.

Es un proceso en el que están implicadas fuertes motivaciones. Mac Kinnon, a su vez, piensa que la creatividad abarca al menos tres condiciones:

1. Una respuesta o idea original o al menos estadísticamente poco frecuente.
2. Originalidad en el pensamiento y en la acción, pero adaptada a la realidad, a un problema o una finalidad bien definida.
3. Ahondamiento de una idea original, trabajo y desarrollo para un resultado final.



Imagen: dejarse sorprender

Fuente:<http://www.lapatria.com/negocios/dejarse-sorprender-clave-para-despertar-la-creatividad-47618>

6.2.2.4 Software: En computación, el software -en sentido estricto- es un conjunto de programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación para realizar tareas específicas. El término “software” fue usado por primera vez por John W. Tukey en 1957. La palabra “software” es un contraste de “hardware”; el software se ejecuta dentro del hardware. Algunos autores prefieren ampliar la definición de software e incluir también en la definición todo lo que es producido en el desarrollo del mismo. Considerando esta definición, el concepto de software va más allá de los programas de cómputo en sus distintos estados: código fuente, binario o ejecutable; también su documentación, datos a procesar e información de usuario forman parte del software: es decir, abarca todo lo intangible, todo lo “no físico” relacionado. Es un ingrediente indispensable para el funcionamiento del computador. Está formado por una serie de instrucciones y datos, que permiten aprovechar todos los recursos que el computador tiene, de manera que pueda resolver gran cantidad de problemas. Un computador en sí, es sólo un conglomerado de componentes electrónicos; el software le da vida al computador, haciendo que sus componentes funcionen de forma ordenada.

En general, el software es un conjunto de instrucciones detalladas que controlan la operación de un sistema computacional.

El software es una palabra que proviene del idioma inglés, pero que gracias a la masificación de uso, ha sido aceptada por la Real Academia Española. Según la RAE, el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

Se considera que el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo y los editores de imágenes.

El software es desarrollado mediante distintos lenguajes de programación, que permiten controlar el comportamiento de una máquina. Estos lenguajes consisten en un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas, que definen el significado de sus elementos y expresiones. Un lenguaje de programación permite a los programadores del software especificar, en forma precisa, sobre qué datos debe operar una computadora. Dentro de los tipos de software, uno de los más importantes es el software de sistema o software de base, que permite al usuario tener el control sobre el hardware (componentes físicos) y dar soporte a otros programas informáticos. Los llamados sistemas operativos, que comienzan a funcionar cuando se enciende la computadora, son software de base.

La industria del desarrollo de software se ha convertido en un protagonista importante dentro de la economía global, ya que mueve millones de dólares al año. La compañía más grande y popular del mundo es Microsoft, fundada en 1975 por Bill Gates y Paul Allen. Esta empresa logró trascender gracias a su sistema operativo Windows y a su suite de programas de oficina Office.



Imagen: Herramientas software

Fuente:<http://www.applica-asociados.com/servicios/implantacion-de-software-de-gestion-de-procesos/>

6.2.2.5 Indesign: El programa Adobe Indesign es una aplicación de maquetación de diseño editorial, es decir, permite montar en un layout textos e imágenes para documentos tales como libros, revistas, folletos y otros. El panel del área de trabajo predeterminado comprende principalmente las páginas (pages) y los estilos de carácter, párrafo y tablas, que permitan dar formato a la publicación.

Las opciones desplegadas en la barra de propiedades de la aplicación cambia dependiendo de la herramienta y el objeto de que se trate. La barra de herramientas comprende a diferencia de los programas Illustrator y Photoshop, un selector de objeto (cuadro) y de texto (T) debajo de los iconos de color de relleno y de contorno (foreground&stroke).

Los ajustes del nuevo documento permiten definir el número de páginas, el tamaño, márgenes y orientación del documento, cuando se habilita las páginas encontradas (facingpages) los márgenes izquierdo y derecho se manejan como interior y exterior (inside&outside) dependiendo de las páginas frentes o vueltas que conforman la publicación.

Las páginas maestras permiten ubicar los elementos que se repetirán de manera automática en toda la publicación, como son los márgenes, las líneas guías y los números de paginación. Las páginas del documento aparecen en la parte inferior de la ventana, del lado derecho están las páginas nones y del lado izquierdo las páginas pares, la línea intermedia marca el doblez del pliego (spread), conformado de al menos dos hojas.

El ajuste del documento (DocumentSetup) permite modificar las características básicas de la publicación, como son el tamaño, el número de páginas y la orientación vertical u horizontal de la página en cualquier momento. Desde el menú Layout se pueden modificar los márgenes. El menú contextual de la paleta de páginas permite habilitar cambiar el orden de las páginas y el de los pliegos (allow to shuffle), cuando se deshabilita desaparece la marca de verificación y equivale a no permitir (notallow) mover las páginas de un pliego indicado con corchetes.

Los estilos de párrafo se establecen desde el menú contextual de la paleta estilos de párrafo (ParagraphStyles/New Paragraph Style).

Los estilos de párrafo, así como los de texto y de tablas, se pueden renombrar y basar en algún estilo precedente o subsecuente, padres e hijos, que facilita su edición posterior de manera automática y uniforme.

El formato de carácter básico comprende la familia tipográfica, el tamaño de la letra, el interlineado (leading), el espacio óptico o métrico (kerning) del espacio entre letras (tracking). Los estilos se guardan en la paleta respectiva y se aplican al elemento de texto o tabla seleccionado con un click en el nombre del estilo, siendo posible alternar entre ellos.

Las líneas guías se pueden distribuir automáticamente en líneas (rows) y columnas (columns) con medianiles (gutter) de separación, bien sea con relación a la página completa o a la venta resultante de los márgenes. La ventana del documento se subdivide en campos que permiten ubicar cajas de texto e imágenes de manera proporcional y uniforme a lo largo de la publicación, manteniendo el principio de UNIDAD del diseño editorial.



Imagen: InDesign

Fuente: <http://allactivators.com/2014/12/adobe-indesign-cs6-crack/>

6.2.2.6 Photoshop: es el nombre popular de un programa informático de edición de imágenes. Su nombre completo es Adobe Photoshop y está desarrollado por la empresa Adobe Systems Incorporated. Funciona en los sistemas operativos Apple Macintosh y Windows.

El nombre comercial de este producto se puede traducir del inglés como 'taller de fotos'. Aunque existen otros programas similares como GIMP o PhotoPaint, en la cultura popular se utiliza esta palabra para referirse también al 'retoque digital de una imagen'

Características del Photoshop

Existen varias versiones de este programa. A través de la página web de Adobe Creative Cloud se puede tener acceso a una versión de prueba de un mes y a la adquisición de este producto de forma mensual o anual. De un modo general, Photoshop permite modificar imágenes digitalizadas, especialmente fotografías. También se utiliza para crear y editar imágenes (por

ejemplo, logotipos) y gráficos. La forma, la luz, el color y el fondo son algunos de los aspectos que esta herramienta permite editar.

Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un lienzo y que esta destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

No estamos hablando de un simple programa de retoque fotográfico sino que también es utilizado como programa de diseño gráfico, ya que la combinación de sus herramientas y filtros puede dar lugar a un sinfín de creaciones artísticas y publicitarias.

Photoshop ofrece cientos de herramientas de gran calidad, con funciones y capacidades que van desde las marcas de agua digitales, automatización de tareas y procesos automáticos, hasta la habilidad de aplicar funciones de transformación, guías, cuadrículas configurables y mucho más.

Con Photoshop conseguirás, entre otras muchas cosas:

- Corregir un mal enfoque o desenfocar una imagen para lograr un efecto
- Trabajar una imagen en capas, variando una o varias de ellas, sin modificar el resto
- Restaurar una imagen deteriorada
- Convertir una foto en un dibujo
- Añadir texto a cualquier imagen, creando composiciones publicitarias
- Recortar una imagen mal encuadrada
- Cambiar el tamaño y resolución de las imágenes
- Aplicar filtros para modificar las imágenes otorgándoles movimiento o creando otros efectos.

- Perder o ganar colores, pasar de blanco y negro a color y viceversa.

- Crear botones con diseños creativos para Internet



Imagen: Crea todo lo que te puedas imaginar.

Fuente: <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html#>

6.2.2.7 Adobe Illustrator: (AI) es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros). Es desarrollado y comercializado por Adobe Systems y constituye su primer programa oficial de su tipo en ser lanzado por ésta compañía definiendo en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación-publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles. Las impresionantes ilustraciones que se crean con este programa le han dado una fama de talla mundial a esta aplicación de manejo vectorial entre artistas gráficos digitales de todo el planeta, sin embargo, el hecho de que hubiese sido lanzado en un principio para ejecutarse solo

con el sistema operativo Macintosh y que su manejo no resultara muy intuitivo para las personas con muy poco trasfondo en manejo de herramientas tan avanzadas afectó la aceptación de éste programa entre el público general de algunos países.

Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Cloud y tiene como función única y primordial la creación de material gráfico-ilustrativo altamente profesional basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores. La extensión de sus archivos es .AI (Adobe Illustrator). Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo estos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. creado por la compañía Adobe Systems en convenio con la compañía NeXTComputer, Inc.. en el año de 1987 y que se trata de una versión más avanzada del lenguaje de descripción de páginas para impresora Adobe PostScript de Adobe Systems que permite que lo que se vea en la pantalla sea una previsualización del resultado tal cual cómo se va a imprimir.



Imagen: Crea atractivas ilustraciones vectoriales donde te llegue la inspiración

Fuente: <http://blogs.adobe.com/adobeillustrator/tag/illustrator-cs6>

6.2.2.8 Boceto: La palabra boceto reconoce en el italiano “bozzetto” su origen etimológico, que a su vez constituye el diminutivo del vocablo “bozzo” que alude a una piedra en bruto, falta de pulido. Es por ello que un boceto es un esquema, guía o borrador que antecede a un trabajo en general artístico, pero puede también aplicarse a mapas o ideas.

El boceto tiene un trazado rápido, sin requerir elementos especiales (basta un papel, un lápiz y una goma de borrar), y sin entrar en detalles que sienta las bases de lo que será la obra terminada, dibujándolo en forma rápida y a mano alzada, para determinar formas, ubicaciones, medidas y controlar espacios. Los bocetos se van a ir perfeccionando desde uno primero, burdo, y realizado sin ningún tecnicismo, plasmando en el papel lo que se nos aparece en la mente como idea, hasta llegar al boceto final perfeccionado, que es casi un reflejo de lo que será la obra final. Este boceto final se denomina “dummy”, que simula lo más fielmente posible lo que finalmente se hará. El boceto cumple en el arte la misma función que un borrador que realizamos antes de realizar un trabajo escrito, que también muchas veces lo llamamos boceto, por extensión.

Ejemplos: “comencé el boceto del diseño que tendrá el mural con el que pienso decorar el muro del colegio” o “la maestra me encargó un boceto de historieta, que luego publicaremos en la revista de la escuela” o “la modista me mostró un boceto de cómo será mi soñado vestido de novia” o “el arquitecto me mostró el boceto de mi futuro casa”.



Imagen: Diseño de imágenes

Fuente: <http://www.megalodonte.com/disenio-personaje-mascotas>

6.3. Ciencias Auxiliares, Teorías Y Tendencias

La creación de una revista necesita auxiliarse de algunas ciencias, teorías, artes y tendencias inherentes a ellas. El conjunto de estas constituye un soporte muy efectivo y ofrecen grandes aportes para

6.3.1 Semiología: Es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos. Pierre Guiraud, profesor en la Facultad de Letras de Niza, parte de esta definición abarcadora, para luego restringirla a los sistemas de signos no lingüísticos; describe los principios generales de esta ciencia en formación, así como las aplicaciones específicas en diversos campos: códigos lógicos, estéticos, sociales. El lenguaje elegido por el autor (de quien se conocen en castellano, entre otros, *La estilística* y *La semántica*) tiende a hacer accesible este libro a los que recién se aproximan a la semiología, a la vez que constituye un excelente manual para el especialista.

Lo primero que vamos a realizar antes de definir a fondo lo que es la semiología es proceder a determinar el origen etimológico del término. Así, nos encontramos con el hecho de que dicha palabra procede del griego pues está formada por dos vocablos de dicha lengua: *semeion* que puede traducirse como “signo” y *logos* que es sinónimo de “estudio” o “tratado”. El suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913) fue uno de los principales teóricos del signo lingüístico, al definirlo como la asociación más importante en la comunicación humana. Para Saussure, el signo

está formado por un significante (una imagen acústica) y un significado (la idea principal que tenemos en mente respecto a cualquier palabra).

El estadounidense Charles Peirce (1839-1914), por su parte, definió al signo como una entidad de tres caras, con un significante (el soporte material), un significado (la imagen mental) y un referente (el objeto real o imaginario al cual hace alusión el signo).

Dos autores aquellos de vital importancia dentro de lo que es la semiología pero no son los únicos pues a lo largo de la historia han existido otros que también han dejado su profunda huella en esta disciplina. Este sería el caso, por ejemplo, del francés Roland Barthes que legó a las generaciones posteriores importantes teorías y trabajos sobre aquella como lo es el libro titulado “Elementos de Semiología”.

En dicha obra lo que deja patente es que esta disciplina tiene como pilares y objetos de estudio todos los sistemas de signos, independientemente de sus límites o de sus sustancias, y también que los elementos de la misma son los siguientes: el sintagma, la lengua, la connotación, el habla, el paradigma, el significante, el significado y la denotación.



Imagen: signos sintácticos, semánticos

Fuente: <http://dalyleal.blogspot.com/2012/04/signos-sintacticos-semanticos-y.html>

6.3.2 Semiología de la Imagen: Según el autor Tanius Karam: Semiología de la imagen es el estudio del signo icónico y los procesos de sentidos-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos, y composición para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen. Hay que ver la semiótica de la imagen dentro de una “semiótica de lo visual”.

El estudio de esta área de la semiótica es más diverso de lo que parece porque existen diversos tipos de imagen en variados dispositivos manuales o electrónicos, estáticos o dinámicos. Lo visual supera el ámbito de la producción de la imagen; lo visual implica una gran división entre lo estático y lo dinámico, igual si se ve a la imagen desde la sintaxis o la recepción. Lo visual, por ejemplo, integra a lo plástico y a lo icónico. Según Umberto Eco: El objeto de la semiótica son los sistemas semióticos (imágenes, gestos, objetos) que en ocasiones, como el caso del discurso de los medios masivos, se mezclan con el lenguaje verbal; de esta forma, la semiología se puede definir como una translingüística que atraviesa hasta el lenguaje interior, es decir una especie de código que se pueden encontrar en todos los sistemas expresivos, sean lingüístico o no. Algo que hizo la semiología-semiótica desde los años sesenta fue la idea de estudiar cualquier manifestación cultural (la moda y la cultura, la poesía y los medios masivos) como un lenguaje el cual era posible aplicar los conceptos y la metodología para el estudio de la lengua. La semiótica de la imagen presenta una forma, una manera, una mirada acerca del modo en que las cosas se convierten en signos y son portadoras de significados, pero ésta no se limita a entender y explicar los significados de los signos y el proceso de cómo éstos llegan a significar, sino que le presta

mucha atención a la dinámica concreta de los signos en un contexto social y cultural dado. La semiótica visual es una rama de la Semiología (semiótica) que trata el estudio o interpretación de las imágenes, objetos e incluso gestos y expresiones corporales, para comprender o acoger una idea de lo que se está visualizando. Por ejemplo: una persona que asiste a una exposición pictográfica utiliza la semiótica visual, para interpretar la imagen observada.

Características: La semiótica visual abarca muchos campos que podemos citar:

- Lenguaje de Señas
- Señales de tránsito
- Obras de arte
- Señales de movimiento
- Caricaturas
- Vallas Publicitarias

Anuncios televisivos El signo es la relación entre un significado y un significante. También cada significante puede remitirnos a una multiplicidad de significados y un mismo significado puede compartir dos o más significantes en un plano implícito o latente. Al primer caso, mas objetivo, lo llamaremos denotación y al segundo, mas subjetivo, connotación. Así, un saco denota ser una prenda con botones, solapas y bolsillos que se utiliza en el torso, y puede connotar prestigio, formalidad, excentricidad, entre otras cosas. Todos los discursos están fuertemente connotados y es por medio de este plano, el de la connotación, que nos gustan o los rechazamos, opinamos sobre ellos, etc. Conviene notar que si bien en ciertos textos se denominan la denotación y connotación como lenguajes primarios y secundarios respectivamente, la connotación no es

secundaria en nuestra percepción. Por ejemplo, en la publicidad, percibimos originalmente el mensaje en el plano connotativo y el contenido denotado requiere de nosotros un acto racional, casi siempre posterior.

Tampoco podemos afirmar que la connotación sea primaria por este hecho. Más ajustado sería sostener que la primariedad y secundariedad de la denotación y la connotación no son tales. Los signos se comparten e intercambian sin esta consideración. Denotación y connotación no son otra cosa que una manera de entender lo heredado del positivismo como una clasificación binaria de lo objetivo y lo subjetivo. Clasificación que el significante, casi siempre resiste; y el significado, muchas veces subjetivo, rebasa. El lenguaje visual tiene muchos recursos que le permiten crear en los usuarios un determinado conocimiento con un simple golpe de vista. La información que recibimos de él es inmediata, por eso no es necesario aprender a descodificarlo a no ser que se pretenda un análisis exhaustivo, tanto para entender como para crear mensajes.



Imagen: semiología de la publicidad

Fuente:<http://tarzan6.blogspot.com/>

6.3.3 Psicología: Es la disciplina que investiga sobre los procesos mentales de personas y animales. La palabra proviene del griego: *psico-* (actividad mental o alma) y *-logía* (estudio). Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual. a psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las conductas y las

experiencias de los seres vivos, organizándolos en forma sistemática y elaborando teorías para su comprensión. Estos estudios permiten explicar su comportamiento y hasta en algunos casos, predecir sus acciones futuras.

A aquellas personas que desarrollan el estudio de la psicología se las denomina psicólogos. Esto significa, aquellos que analizan el comportamiento de los seres vivos desde un enfoque científico. Sigmund Freud, Carl Jung y Jean Piaget son considerados como algunos de los psicólogos pioneros.

La metodología de estudio de la psicología se divide en dos grandes ramas: aquella que entiende esta disciplina como una ciencia básica (también denominada experimental) y emplea una metodología científica-cuantitativa (contrasta hipótesis con variables que pueden cuantificarse en el marco de un entorno de experimentación), y otra que busca comprender el fenómeno psicológico mediante metodologías cualitativas que enriquezcan la descripción y ayuden a comprender los procesos.

Existen muchas corrientes psicológicas, pero seguramente la escuela de la psicología más conocida es la cognitiva, que estudia el acto de conocimiento (la forma en que se comprende, organiza y utiliza la información recibida a través de los sentidos). Así, la psicología cognitiva estudia funciones como la atención, la percepción, la memoria y el lenguaje.

La psicología puede dividirse en psicología básica (su función es generar nuevos conocimientos respecto a los fenómenos psicológicos) y psicología aplicada (tiene como objetivo la solución de problemas prácticos a través de la aplicación de los conocimientos producidos por la psicología básica). Por otro lado, es necesario aclarar que la psicología es una ciencia en constante desarrollo y dados los condicionantes sociales y morales, va transformándose en base a la

madurez de las sociedades a lo largo del tiempo. En la actualidad, la psicología se divide en varias ramas, las cuales se encuentran conectadas en tanto y en cuanto intentan dar respuesta a lo mismo, el por qué de las acciones y los efectos que las experiencias puedan tener en un ser vivo o grupo para condicionar su existencia. Algunas de las áreas de la psicología son:

- La psicología fisiológica: es la rama de esta ciencia que se dedica a estudiar el funcionamiento del cerebro y el sistema nervioso
- La psicología experimental: estudia la percepción y la memoria utilizando para ello técnicas de laboratorio específicas que ayuden al discernimiento de la conducta humana en este aspecto.
- Se llama psicología social a la rama que se encarga de analizar las influencias que marca el entorno social sobre un individuo, las cuales se estudian a partir de las reacciones que ese individuo tiene frente a las experiencias que le acontecen.
- Psicología industrial: Es la parte de la psicología que estudia el entorno laboral de un grupo de trabajadores e intentan buscar formas de comprender lo que puede ser nocivo dentro de la actividad que se desarrolla, buscando soluciones a esos problemas.
- Psicología clínica: se llama la rama que se encarga de estudiar y ayudar a aquellas personas que tienen inconvenientes para enfrentar su vida normalmente, como consecuencia de un trastorno mental o una afección particular.
- En conclusión, la psicología puede entenderse como la ciencia que se ocupa de atender cuestiones que atañen al espíritu, a la forma de sentir de un individuo o un pueblo, sus aspectos morales y la forma en la que se desenvuelven con el entorno. Dicho de otro modo, al estudio de la vida subjetiva, y de las relaciones que se establecen entre el aspecto psíquico y físico de los individuos (sentimientos, ideología, reacciones, tendencias, instintos).



Imagen: comportamiento de los seres humanos.

Fuente: <http://iunivertech.com.mx/home/index.php/licenciatura-en-psicologia>

6.3.4 Psicología del Color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

Si bien la psicología del color tuvo incidencia en la psicología humana desde tiempos remotos, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente.

Entre muchos ejemplos, en la antigua China los puntos cardinales eran representados por los colores azul, rojo, blanco y negro, reservando el amarillo para el centro.

De igual forma, los mayas de América central relacionaban Este, Sur, Oeste y Norte con los colores rojo, amarillo, negro y blanco respectivamente.

En Europa los alquimistas relacionaban los colores con características de los materiales que utilizaban, por ejemplo rojo para el azufre, blanco para el mercurio y verde para ácidos o disolventes. Uno de los primeros estudiosos que analizó las propiedades del color fue Aristóteles, que describió los “colores básicos” relacionados con la tierra, el agua, el cielo y el fuego.

Plinio el viejo abordó el tema del color en el libro 35 de *Historia Naturalis*, que constituye un conjunto que puede considerarse el tratado de historia del arte más antiguo que ha llegado hasta nosotros. En el siglo XIII Sir Roger Bacon registró sus observaciones sobre los colores de un prisma atravesado por la luz, atribuyendo el fenómeno a las propiedades de la materia.

Con posterioridad a éste, entre los siglos XIV y XV, Cennino Cennini escribe el que sería el más famoso tratado de técnicas artísticas en las que hace cuidadosas observaciones acerca de los colores.

Más tarde Leonardo da Vinci clasificó como colores básicos al amarillo, verde, azul y rojo de acuerdo a aquellas categorías de Aristóteles, agregando el blanco como receptor de todos los demás colores y el negro -la oscuridad- como su ausencia.

Recién empezado el siglo XVIII, Isaac Newton plantearía los fundamentos de la teoría lumínica del color, base del desarrollo científico posterior.

De todas formas, el precursor de la psicología del color fue el poeta y científico alemán Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) que en su tratado “Teoría del color” se opuso a la visión meramente física de Newton, proponiendo que el color en realidad depende también de nuestra

percepción, en la que se halla involucrado el cerebro y los mecanismos del sentido de la vista. De acuerdo con la teoría de Goethe, lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia; tampoco de la luz de acuerdo a Newton, sino que involucra también a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto. De aquí en más, el problema principal pasó a ser la subjetividad implícita en este concepto novedoso.

Sin embargo, tal subjetividad no radica en los postulados de Goethe, sino en la misma base física del concepto de color, que es nuestra percepción subjetiva de las distintas frecuencias de onda de la luz, dentro del espectro visible, incidiendo sobre la materia. Hoy en día el estudio más famoso basado en la teoría de los colores de Goethe es Psicología del color, de Eva Heller.

Este libro aborda la relación de los colores con nuestros sentimientos y demuestra cómo ambos no se combinan de manera accidental, pues sus asociaciones no son meras cuestiones de gusto, sino experiencias universales que están profundamente enraizadas en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento. Organizado en 13 capítulos que corresponden a 13 colores distintos, el volumen proporciona una gran cantidad y variedad de información sobre los colores: desde dichos y saberes populares, hasta su utilización en el diseño de productos, los diferentes tests que se basan en colores, la curación por medio de ellos, la manipulación de las personas, los nombres y apellidos relacionados con colores, etc.

La diversidad de este enfoque convierte a la obra de Eva Heller en una herramienta fundamental para todas aquellas personas que trabajan con colores: artistas, terapeutas, diseñadores gráficos e industriales, interioristas, arquitectos, diseñadores de moda, publicistas, entre otros.

6.3.5 Significado del color azul: La psicología del color azul, expresa profesionalismo, conocimiento, seriedad y confianza, es un color utilizado para convencer a las personas a depositar su confianza, es por ello que es utilizado en gran forma por empresas del sector bancario y de la salud.

Imagen: Azul

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.6 Significado del color rojo: La psicología del color Rojo, expresa peligro, atracción, pasión, dinamismo, calidez y agresividad, y aunque es un color que puede causar fatiga en las personas, es utilizado en muchas partes debido a su gran particularidad de llamar mucho la atención, debido a que está asociado con el fuego, la sangre, la temperatura, y el concepto alerta o peligro. Es utilizado en su gran mayoría en marcas de consumo humano y en marcas que quieren influir dinamismo en las personas.

Imagen: rojo

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.4 Significado del color verde: La psicología del color verde, expresa relajación, naturaleza, frescura y dinamismo, está muy relacionado con la naturaleza, la vida y la salud, su tonalidad de color hace que al verlo lo asociemos con las plantas, la naturaleza y el dinero ya que este color es muy simbólico en estos objetos.

VERDE

EMOCIONES

- naturaleza
- ética
- crecimiento
- frescura
- serenidad
- orgánico

UTILIZADO EN:

Productos Ambientales. Asociado con el Dinero la Naturaleza, y lo bueno. Expresa Dinamismo y energía.

MARCAS QUE LO UTILIZAN

- ANIMAL PLANET
- bp
- MONSTER ENERGY
- WHOLE FOODS MARKET

Imagen: Verde

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.5 Significado del color amarillo: La psicología del color Amarillo, expresa relajación, naturaleza, frescura y dinamismo, está muy relacionado con la naturaleza, la vida y la salud, su tonalidad de color hace que al verlo lo asociemos con las plantas, la naturaleza y el dinero ya que este color es muy simbólico en estos objetos.

AMARILLO

EMOCIONES

- calidez
- amabilidad
- positividad
- estimulante
- alegría
- luminosidad

UTILIZADO EN:

Sitios como restaurantes para estimular el apetito. Utilizado para expresar calidez, dinamismo y alegría.

MARCAS QUE LO UTILIZAN

- McDonald's
- Ferrari
- NATIONAL GEOGRAPHIC™
- SUBWAY

Imagen: Amarillo

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.6 Significado del color naranja: La psicología del color Naranja, expresa dinamismo, juventud, alegría y diversión, es muy utilizados en productos dirigidos a personas con actitud alegre, divertida y de pensamiento juvenil, es por eso que grandes marcas dirigidas a público juvenil utilizan este color en sus logotipos.

EMOCIONES
 innovación
 modernidad
 juventud
 diversión
 accesibilidad
 vitalidad

UTILIZADO EN:
 Marcas que expresan diversión, dirigidas en su mayoría al público juvenil. Buen color para expresar alegría y juventud

MARCAS QUE LO UTILIZAN
 NICKELODEON
 HARLEY-DAVIDSON MOTOR CYCLES
 Fanta
 Payless SHOESOURCE*

Imagen: Naranja

Fuente:<http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.7 Significado del color púrpura: La psicología del color Púrpura, expresa lujo, realeza, sabiduría y creatividad, es un color asociado a lo espiritual y psíquico, utilizado en marcas centradas en contenidos de entretenimiento, lujo y fantasía.

EMOCIONES
 lujo
 realeza
 sabiduría
 dignidad
 misterio
 espiritualidad

UTILIZADO EN:
 Marcas asociadas a los contenidos de fantasía, asociado con la creatividad, el conocimiento, y la imaginación.

MARCAS QUE LO UTILIZAN
 Hallmark CHANNEL
 Syfy Imagine Greater
 Cadbury
 Y!

Imagen: Púrpura

Fuente:<http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.8 Significado del color rosa ó rosado: La psicología del color Rosa, expresa lujo, realeza, sabiduría y creatividad, es un color asociado a lo espiritual y psíquico, utilizado en marcas centradas en contenidos de entretenimiento, lujo y fantasía.

Imagen: Rosa

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.9 Significado del color café ó marrón: La psicología del color Café o Marrón, expresa confortabilidad, humildad y equilibrio, por su color es muy asociado a productos como el chocolate, el café, la tierra, la madera y al otoño, muchas personas lo asocian con la experiencia, lo acogedor y lo anticuado, se le considera el color de lo feo y lo antipático.

Imagen: Marron

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.10 Significado del color blanco: La psicología del color Blanco, expresa limpieza, lo puro, lo bueno, el vacío y la ausencia de todos los colores, es un color utilizado en ambientes estrechos o de poco espacio para dar sensación de amplitud en estos ambientes carentes de espacio.

BLANCO

EMOCIONES
 pureza
 limpio
 sencillez
 ingenuidad
 nobleza
 suavidad

UTILIZADO EN:
 Espacios pequeños para dar sensación de amplitud.
 Buen color para expresar lo puro, lo bueno y lo noble.

UTILIZADO EN LA MAYORÍA DE LOGOTIPOS
 CONVERS
 SONY
 make.believe
 adidas
 Night Golf

Imagen: Blanco

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.11 Significado del color negro: La psicología del color Negro, expresa la elegancia, lo sofisticado, lo malo y lo simple, también es asociado con la muerte la oscuridad y la noche.

NEGRO

EMOCIONES
 poder
 sofisticación
 pretigio
 valor
 atemporalidad
 muerte

UTILIZADO EN:
 Marcas que transmiten elegancia, simplicidad, sofisticación y poder.
 Asociado también a la muerte y la noche.

MARCAS QUE LO UTILIZAN
 NIKE
 ZARA
 Dior
 PUMA

Imagen: Negro

Fuente: <http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/>

6.3.12 Psicología del Consumidor: El comportamiento de todo ser humano está influenciado por los estímulos que recibe de su entorno. Pero la interpretación de esos estímulos está determinada por las características personales del individuo y por su estructura psicológica, destacando: La personalidad se define como el conjunto de características psicológicas internas que determinan y reflejan la forma en que una persona responde a su medio ambiente. Se ha observado que existe una relación entre el comportamiento del consumidor y la personalidad a la hora de realizar una compra. El estilo de vida refleja la forma en que una persona vive, y se define a partir de tres elementos: actividades, intereses y opiniones. El estilo de vida condiciona las necesidades de un individuo y determina, por lo tanto, el comportamiento de compra. Así pues, el estilo de vida puede ser muy útil para los responsables de marketing, para entender el comportamiento del consumidor y servir de base a la segmentación del mercado.

El aspecto psicológico se expresa a través de cuatro factores: La Motivación es la fuerza que impulsa la acción y esta fuerza impulsadora es provocada por un estado de tensión como resultado de una necesidad no satisfecha. Se puede considerar que toda necesidad puede actuar como motivo, pero es necesario que la necesidad tenga el suficiente nivel de intensidad para provocar el comportamiento de la compra. La percepción es la forma en que captamos el mundo que nos rodea. Las personas actúan y reaccionan sobre la base de sus percepciones de la realidad y no sobre la base de una realidad objetiva. El aprendizaje es el proceso por medio del que el individuo adquiere el conocimiento y la experiencia de compra y de consumo que aplica futuros comportamientos conexos. Finalmente las, actitudes son una predisposición aprendida para responder en forma consistentemente favorable o desfavorable a un objeto dado.

En un sentido muy general, la psicología del consumidor trata del hombre como consumidor de bienes y servicios, por lo tanto su objetivo principal es el de explicar el comportamiento del

6.3.13 Marketing: Es un conjunto de técnicas y métodos con el fin de desenvolver las ventas. La palabra marketing en inglés “market” significa “mercado”, es por ello que se puede comprender como el análisis del mercado y los consumidores. Según Philip Kotler (Estadounidense, economista y especialista en mercadeo, posee la cátedra de Marketing Internacional de Kellogg Graduate School of Management perteneciente a la Northwestern University y, fue elegido como Líder en Pensamiento de Marketing por American Marketing Association), el marketing es un proceso social y administrativo, esto es, es un proceso social porque interviene grupo de personas y porque necesitan y desean ofrecer e intercambiar productos con la colectividad. Asimismo, es un proceso administrativo porque se necesita planificar, organizar e implementar las diferentes ideas para lograr el éxito de la empresa.

El marketing se concibe como un arte y una ciencia, condicionada bajo los siguientes elementos: el Marketing considerada desde el punto de vista de arte exige creatividad y percepción y si lo consideramos desde el punto de vista como ciencia, requiere: planeación, análisis y disciplina. Algunos autores definen el Marketing como una función gerencial indispensable para crear una demanda de su producto. Sin embargo el concepto central de marketing es el intercambio de valor entre dos artes o sea el comprador y el vendedor. Generación de beneficios mediante la administración de recursos y actividades, las cuales analizarán, determinarán y satisfarán los deseos y necesidades de las personas que compran productos y servicios”. Las decisiones y actividades del marketing deben estar encaminadas hacia el cliente que compra el producto o servicio, y en consecuencia debe dirigirse a las siguientes:

Objetivos básicos del marketing: Uno de los objetivos básicos del Marketing es satisfacer las necesidades del consumidor y al mismo tiempo generar rentabilidad para la empresa o sea que es: “La generación de beneficios mediante la administración de recursos y actividades, las cuales

analizarán, determinarán y satisfarán los deseos y necesidades de las personas que compran productos y servicios”. Las decisiones y actividades del marketing deben estar encaminadas hacia el cliente que compra el producto o servicio, y en consecuencia debe dirigirse a las siguientes características básicas:

- Lo que quiere el cliente
- Cuándo lo quiere
- Dónde lo quiere
- Cómo quiere comprarlo
- Quién realmente quiere comprarlo
- Cuánto quiere comprar y cuánto está dispuesto a pagar por él.
- Por qué quiere comprarlo.



Fotografía: El punto de encuentro entre TI y el marketing

Fuente: <https://revistaitnow.com/encuentro-entre-ti-y-la-comercializacion/>

6.3.14 Sociología: Antes de entrar de lleno en la definición de Sociología, lo que tenemos que hacer es determinar el origen etimológico de dicho término. En concreto, sus antecedentes se encuentran en el latín y más exactamente en la unión de las palabras socius, que vendría a traducirse como “socio o individuo”, y logía que tiene varias acepciones entre ellas “estudio”. Por tanto, partiendo de ello podríamos hacer una traducción literal de que Sociología es el estudio del socio o individuo. La sociología es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales (conjunto de individuos que conviven agrupados en diversos tipos de asociaciones). Esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social.

Por ejemplo: “Mi hijo desea estudiar Sociología cuando finalice la escuela secundaria”, “Anoche vi en televisión un debate muy interesante sobre sociología”, “El presidente puede ser un gran economista, pero sabe muy poco de sociología”.

Auguste Comte, por su parte, fue el encargado de dar forma al concepto de sociología, cuando en 1838 presentó su Curso de Filosofía Positiva. La sociología se consolidó como una ciencia autónoma recién a mediados del siglo XIX. Ya avanzado el siglo XX, comenzaron a diferenciarse diferentes escuelas y corrientes dominantes. En este sentido, resulta interesante hacer un pequeño paréntesis para establecer que la Sociología a lo largo de la Historia no ha dejado indiferente. De ahí que grandes pensadores de todos los tiempos como el alemán Max Weber la definiera a aquella como la ciencia que se encarga de una misión muy concreta.

Para él aquella disciplina lo que hace es enfrentarse a la acción social para así poder acometer la explicación causalmente, desde un enfoque de conocimiento llamado interpretativo, tanto su desarrollo como sus efectos.

La sociología puede ser estudiada a partir de distintos métodos: el cualitativo, que incluye descripciones y explicaciones detalladas de conductas, situaciones y sujetos, y que además puede incluir el relato de los participantes contado por ellos mismos; y el método cuantitativo, que se encarga de las variables que pueden ser representadas por valores numéricos (números) y que permiten buscar posibles relaciones a través del análisis estadístico. En cuanto a los principales paradigmas sociológicos, pueden destacarse el funcionalismo (que afirma que las instituciones sociales son medios desarrollados en forma colectiva para satisfacer necesidades de la sociedad), el marxismo (la teoría del conflicto), el estructuralismo, el interaccionismo simbólico y la teoría de sistemas.

Así, hoy día es muy frecuente que se recurra a esta ciencia del individuo para llevar a cabo interesantes estudios entorno a aspectos latentes en nuestra sociedad que nos preocupan o interesan. En este sentido, es frecuente que se realicen estudios de corte sociológico para determinar el comportamiento de los jóvenes ante las drogas o el alcohol. A través de aquellos se obtendrán datos de las edades en las que comienzan a consumir, de los motivos que les llevan a beber o de si se sienten presionados por su grupo de amigos para hacerlo.



Fotografía: estudio de la sociedad

Fuente: <https://soloambientek.wordpress.com/>

6.3.15 Estadística: Proviene del latín *statisticum collegium* (“consejo de Estado”) y de su derivado italiano *statista* (“hombre de Estado o político”). En 1749, el alemán Gottfried Achenwall comenzó a utilizar la palabra alemana *statistik* para designar el análisis de datos estatales. Por lo tanto, los orígenes de la estadística están relacionados con el gobierno y sus cuerpos administrativos. Hoy puede decirse que la recopilación y la interpretación de los datos obtenidos en un estudio es tarea de la estadística, considerada como una rama de la matemática. Las estadísticas (el resultado de la aplicación de un algoritmo estadístico a un grupo de datos) permiten la toma de decisiones dentro del ámbito gubernamental, pero también en el mundo de los negocios y el comercio.

Además de todo lo expuesto hemos de dejar patente que para que esta rama de las Matemáticas tenga lugar y desarrolle sus trabajos deben contar con una serie de instrumentos que se han convertido en fundamentales. En concreto, nos referimos a los llamados niveles de medición (intervalo, nominal, razón y ordinal), los estudios observacionales y también las técnicas de análisis estadístico.

En este último grupo de herramientas habría que incluir algunas tan conocidas e importantes como la frecuencia estadística, el análisis de varianza, la gráfica estadística, el análisis de regresión, la prueba t de Student o el análisis factorial confirmatorio.

La estadística aplicada puede ser dividida en dos ramas: la estadística descriptiva (refiere a los métodos de recolección, descripción, visualización y resumen de los datos, que pueden ser presentados en forma numérica o gráfica) y la inferencia estadística (la generación de los modelos y predicciones relacionadas a los fenómenos estudiados, teniendo en cuenta el aspecto aleatorio y la incertidumbre en las observaciones).

Además de la estadística aplicada, también existe una disciplina denominada estadística matemática, que abarca las bases teóricas de la materia.

Al hablar de esta rama científica tampoco podemos pasar por alto el hecho de que en España existe lo que se conoce como Instituto Nacional de Estadística (INE). Un organismo de gran valor pues se encarga de acometer una serie de funciones esenciales para el Estado. En concreto, y según le tiene atribuida la legislación vigente, tiene como misión el realizar, por ejemplo, los distintos censos demográficos y económicos.

El censo electoral y operaciones estadísticas entorno a las cuentas nacionales son otros de los trabajos que realiza este citado organismo que tiene entre sus áreas más relevantes al Departamento de Planificación, Coordinación y Difusión Estadística así como al de Cuentas Económicas y Empleo o el de Muestreo y Recogida de Datos.

Todo ello sin olvidar que en España también existe una Comisión Interministerial de Estadística, un Consejo Superior de Estadística y un Comité Interterritorial de Estadística.

Los métodos estadístico-matemáticos, por su parte, surgieron desde la teoría de probabilidad, que calcula la frecuencia con la que ocurre un resultado en un experimento bajo condiciones suficientemente estables.

Según se haga el estudio sobre todos los elementos de la población o sobre un grupo de ella, vamos a diferenciar dos tipos de Estadística:

6.3.16 Estadística Descriptiva. Realiza el estudio sobre la población completa, observando una característica de la misma y calculando unos parámetros que den información global de toda la población.

6.3.17 Estadística Inferencial. Realiza el estudio descriptivo sobre un subconjunto de la población llamado muestra y, posteriormente, extiende los resultados obtenidos a toda la población.

Veamos dos ejemplos que nos aclaren estos dos tipos de Estadística:

Ejemplo 1. Cuando van a llegar cualquier tipo de elecciones, por ejemplo, las elecciones generales, es muy frecuente que los medios de comunicación, nos adelanten los resultados de encuestas o sondeos en los que se nos indica el resultado final de dichas elecciones con una precisión y con un error determinados. Estos sondeos son realizados por distintas técnicas sobre un grupo (muestra) más o menos numeroso de personas. Naturalmente, cuánto mayor sea el número de españoles con derecho a voto encuestados, mayor será la fiabilidad de la encuesta, pero también mayor será el coste del sondeo. El estudio de esta muestra se haría mediante estadística descriptiva, pero lo que nos interesa no es el resultado de este estudio reducido sino el resultado final de las elecciones. El paso de generalizar los resultados de la muestra a toda la población, se hace mediante técnicas de Estadística inferencial. La elección de la muestra debe hacerse mediante métodos de muestreo para que el estudio resulte lo más fiable posible.

Ejemplo 2. Supongamos que estamos en un instituto con un número muy elevado de alumnos y alumnas, por ejemplo 500, y queremos hacer un estudio estadístico sobre su altura.

Un método sería pasar clase por clase y medirlos a todos, esto nos podría llevar un tiempo considerable pero sería la forma más exacta de hacer dicho estudio, aunque es fácil encontrarnos con ausencias y tendríamos que volver varios días y pasar lista para conseguir la estatura de todo el alumnado. Una vez que tengamos todos los datos en nuestro poder los resultados los obtendríamos mediante Estadística descriptiva.

Otra posibilidad podría ser pasar clase por clase, decirle a los alumnos y alumnas que anoten su estatura en un papel y recogerlos todos. También así tendríamos un estudio de Estadística descriptiva, aunque seguramente menos fiable que con el método anterior, pues casi con toda seguridad, y lo digo por experiencia, algunos alumnos escriban su estatura a cálculo y otros, con ganas de bromas, muy por encima o muy por debajo de la realidad.

Y otra posibilidad sería escoger una muestra, es decir un grupo de por ejemplo 50 personas, hacer el estudio descriptivo sobre ellas y después generalizarlo a todo el instituto con Estadística inferencial. En este caso, comprobaríamos por una parte que cuánto mayor sea la muestra más trabajo tendremos, pero más fiable será el resultado final y por otra, que la elección de la muestra debe hacerse de manera que permita también fiarnos del resultado obtenido. Si estamos en segundo de bachillerato, ¿podríamos coger como muestra los 50 alumnos de este curso? ¿Por qué? ¿Qué forma de elegir la muestra se te ocurre? En cualquiera de los dos ejemplos, ¿cuáles serían los resultados más fiables?

6.3.18 Conceptos Básicos. Ya hemos hablado de ellos en los ejemplos anteriores, en cualquier estudio estadístico aparecerán los conceptos: individuo, cada uno de los elementos, personas u objetos que se van a estudiar; población, que es el conjunto formado por todos los elementos a los que les vamos a hacer el estudio; muestra, el subconjunto de la población que elegimos para hacer un estudio más reducido.



Imagen: Resultado estadístico

Fuente: <http://www.ierosaperezliendo.edu.pe/innovacion/importancia-de-la-estadistica/>



Capitulo VII

CAPÍTULO VII

7.PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

El diseñador es una persona que identifica los problemas, y por ende está capacitado para darle solución, basado en los conocimientos teóricos obtenidos y multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de las personas. Su trabajo está sustentado en la participación de varias disciplinas cuya importancia relativa habrá que encajarla en cada caso de acuerdo a la dirección de cada tema.

El proyecto de:

"Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales" Requiere el apoyo y aplicación de ciencias auxiliares como factor básico para el respaldo de dicho instrumento.

Semiología: Su aplicación es básica, ya que tiene que utilizar los iconos y símbolos inherentes a la rama de las bellas artes, donde habrá relación con el mensaje editorial.

Psicología: Se aplica en la revista, ya que se expondrá la expresión de personas con discapacidad en distintos talleres y actividades socioculturales.

Psicología del color: Su aplicación en el campo de estudio que es dirigido a analizar el efecto del color con la percepción humana, es una valiosa herramienta para la percepción del material impreso principalmente en el grado de aceptación.

Diseño: Se aplica esta disciplina conjunta con la comunicación, ayudara a sentar las bases en la concepción de todos los componentes de la revista impresa.

Marketing: Es fundamental en el desarrollo de la publicidad de productos y servicio lo que nos ayuda a comprender la conducta de los grupos sociales, llenando la necesidad del grupo objetivo.

Estadística: La información cualitativa y cuantitativa de un evento o situación es muy necesaria para el proyecto de investigación, su interpretación numérica nos dará a conocer los datos para poder hacer validar dicha investigación.

7.2 Conceptualización

Para la elaboración de la revista impresa es necesario tomar en cuenta el proceso a la respuesta a los objetivos planteados, a través de una serie de pasos, en la respuesta creativa a las necesidades planteadas.

7.2.1. Método

El método utilizado en este proyecto de graduación es: Mapa Mental

7.2.2 Definición del Concepto

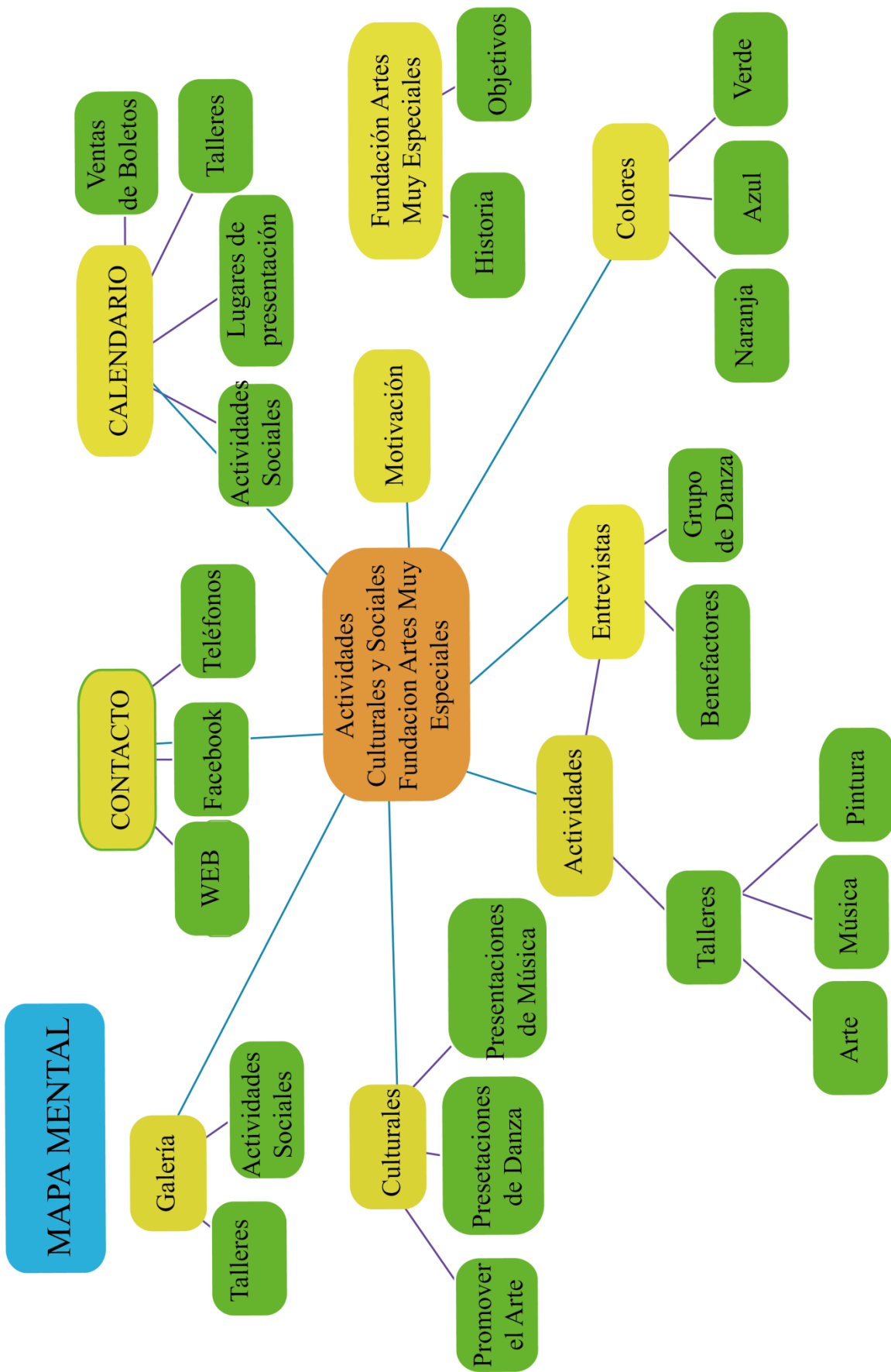
7.2.2.1 Mapa Mental: Es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o una idea central. Es un método muy eficaz para extraer y memorizar información. Es una forma lógica y creativa de tomar notas y expresar ideas que consiste, literalmente, en cartografiar sus reflexiones sobre un tema.

Todos los mapas mentales tienen elementos comunes. Cuentan con una estructura orgánica radial a partir de un núcleo en el que se usan líneas, símbolos, palabras, colores e imágenes para ilustrar conceptos sencillos y lógicos. Permiten convertir largas y aburridas listas de datos en coloridos diagramas, fáciles de memorizar y perfectamente organizados, que funcionan de forma totalmente natural, del mismo modo que el cerebro humano.

El mapa mental es el espejo externo en el que se reflejan sus pensamientos con ayuda de un proceso gráfico de gran fuerza, lo que proporciona la clave universal para desbloquear el potencial dinámico del cerebro.

Las cinco características fundamentales de los mapas mentales:

- La idea, el asunto o el enfoque principal se simboliza en una imagen central.
- Los temas principales irradian de la imagen central como “bifurcaciones”.
- Las bifurcaciones incluyen una imagen o palabra clave dibujada o impresa en su línea asociada.
- Los temas de menor importancia se representan como “ramas” de la bifurcación oportuna.
- Las bifurcaciones forman una estructura de nodos conectados.



Selección de conceptos

- Conocer las actividades culturales y sociales
- Arte , armonía, Estética
- No hay límites.

7.2.2.2 Definición De Concepto

La revista impresa se basará en dar a conocer las actividades sociales y culturales de la Fundación Artes Muy Especiales.

“No hay límites para ser Artista”

7.2.2.3 Justificación Del Concepto

Desde hace 22 años, los esposos Walter y Sonya de Peter, con la intención de mejorar la calidad de vida de personas con discapacidad y de integrarlos en la sociedad a través de programas artísticos, crean Fundación Artes Muy Especiales.

Considerando el tiempo que lleva ayudando a las personas con discapacidad, se creó una revista impresa donde se refleja que no hay límites para ser artistas. Asimismo se presentaron las actividades sociales y culturales de la Fundación Artes Muy Especiales, para que los benefactores y futuros benefactores conozcan más de la fundación y así expandir al interior del país, y seguir impulsando la cultura y las artes a niños con discapacidad.

7.3 Bocetaje

Las ideas para la estructuración de la revista fueron plasmadas en papel y lápiz. Dichos bocetos se hicieron tomando como base los objetivos de la revista planteados y se define como: Diseñar

una revista impresa para dar a conocer las actividades sociales y culturales de la Fundación Artes Muy Especiales.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo Natural

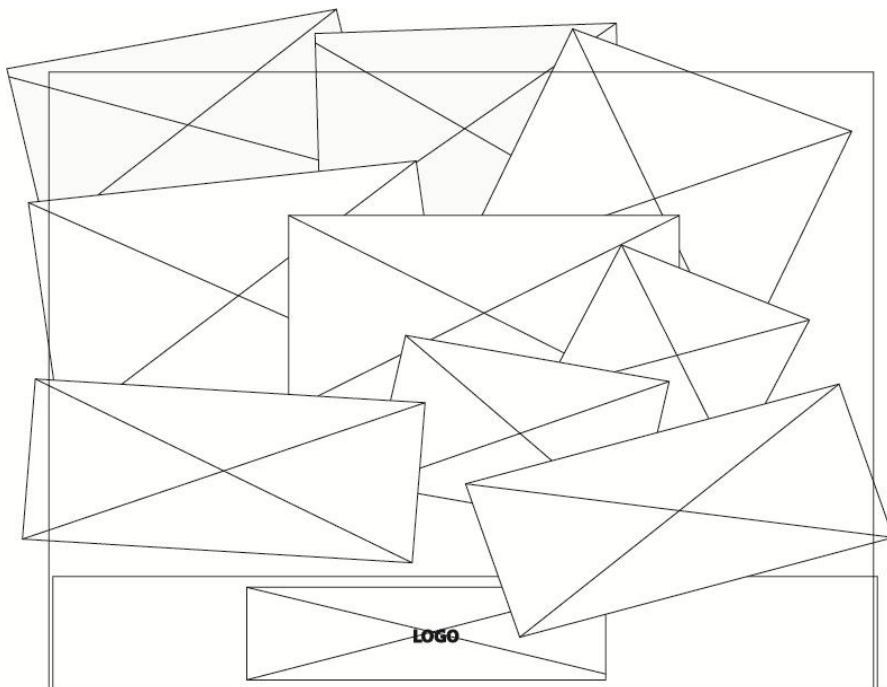
Bocetaje – propuesta 1.

Para la realización de la propuesta, la revista tiene como portada un collage de fotografías de diferentes actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, asimismo se incluye el concepto de la revista “No hay límites para ser Artista”

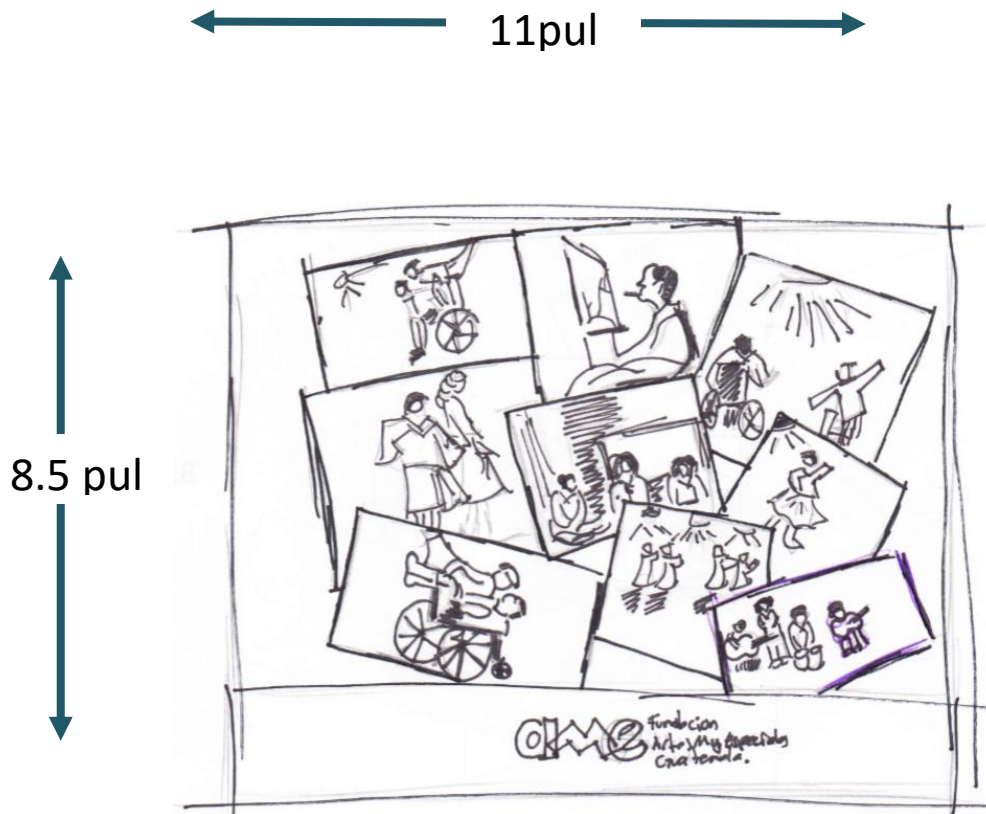
A continuación se presenta la propuesta preliminar de la portada de la revista.

Retícula: De puede observar la manera en la que se van a colocar las fotografías de diferentes tamaños y donde quedaría el logo en la portada.

Retícula:



Portada: Está conformada de un collage de 9 fotografías proporcionadas por la Fundación Artes Muy Especiales, en un fondo color negro, y en la parte inferior un listón blanco donde se colocará el logo de la fundación.



Editorial: Tiene un fondo con textura color gris, un listón color azul en la parte superior derecha donde se colocará el título de la página, la tipografía tipo Myrian Pro, color Corinto, junto con una fotografía de una de las actividades de la Fundación Artes Muy Especiales.



Índice: Tiene un fondo con textura color gris, un listón color azul en la parte superior derecha donde se colocará el título de la página, la tipografía tipo Myrian Pro, color Corinto, junto con una fotografía de una de las actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, unas flechas color Corinto que remarca la numeración de algunos artículos relevantes.



Página interior: Tipografía Myrian Pro, en un fondo color blanco con listones de color rojo y azul difuminados, en la parte inferior del lado izquierdo el logo de la Fundación Artes Muy Especiales.




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

Portada: Está conformada de un collage de 9 fotografías proporcionadas por la Fundación Artes Muy Especiales, en un fondo color negro, y en la parte inferior un listón blanco donde se colocará el logo de la fundación.



Editorial: Tiene un fondo con textura color gris, un listón color azul en la parte superior derecha donde se colocará el título de la página, la tipografía tipo Myrian Pro, color Corinto, junto con una fotografía de una de las actividades de la Fundación Artes Muy Especiales.



El Arte da Color a sus Vidas

Personas de todas las edades con algún tipo de discapacidad se desenvuelven mejor gracias a la variedad de talleres artísticos.

Este sueño, que se ha hecho realidad para muchos guatemaltecos, comenzó en 1994, cuando a Walter Peter Keller y su esposa, Susana de Peter, les fueron invitados a impartir un taller de arte a personas con discapacidad, en Washington. Luego de esta experiencia se dieron cuenta de que podían replicarlo en Guatemala, para promover los beneficios educativos y culturales de las artes para personas con desafíos en su desarrollo.

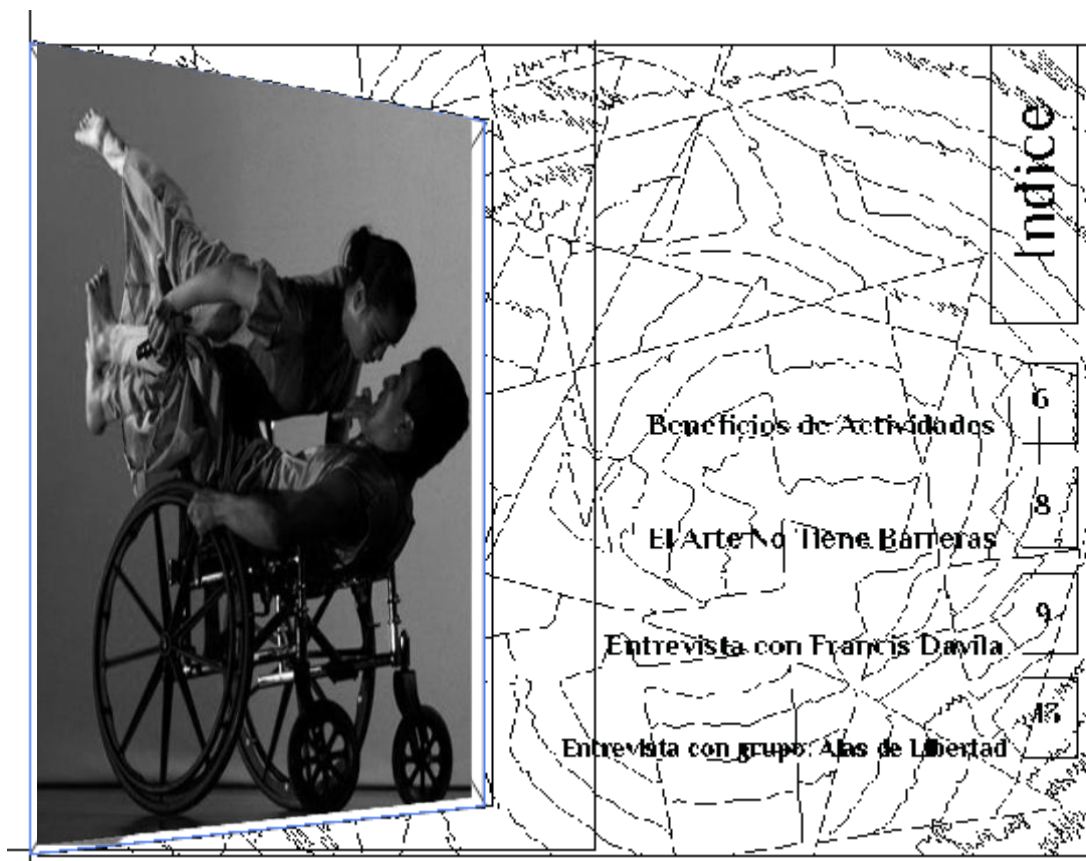
Han pasado 20 años desde este comienzo, durante los cuales han ofrecido 13 mil 420 talleres, con los que han salido beneficiadas unas 100 mil personas, entre niños, jóvenes, adultos y adultos mayores, con diversas discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas como síndrome de Down, discapacidad intelectual y su al y retraso psicoemocional.

En la actualidad se imparten unos cien mil talleres semanales a mil 800 personas, en 44 instituciones públicas y privadas de la ciudad de Guatemala, Sacatepéquez, Sololá, Santa Rosa Chimaltenango, Quezaltenango y San Marcos.

Estas enseñanzas, además de contribuir al desarrollo de habilidades artísticas, ayudan a propiciar habilidades psicomotrices, a aumentar los niveles de comunicación oral, a mejorar la expresión de intereses, pensamientos y sentimientos, así como las relaciones interpersonales.

Editorial

Índice: Tiene un fondo con textura color gris, un listón color azul en la parte superior derecha donde se colocará el título de la página, la tipografía tipo Myrian Pro, color Corinto, junto con una fotografía de una de las actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, unas flechas color Corinto que remarcará la numeración de algunos artículos relevantes.



Página interior: tipografía Myrian Pro, en un fondo color blanco con listones de color rojo y azul difuminados, en la parte inferior del lado izquierdo el logo de la Fundación Artes Muy Especiales.

Beneficio de Actividades

Han pasado 20 años desde este comienzo, durante los cuales han ofrecido 13 mil 428 talleres, con los que han salido beneficiadas unas 100 mil personas, entre niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores, con diversas discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas: síndrome de Down, discapacidad intelectual, discapacidad auditiva, autismo, parálisis cerebral, afasia, sordera y retraso psicoemocional.

Los grupos artísticos han brindado 600 presentaciones en el país y ocho en el extranjero. "Hemos ido al Festival Dance Umbrella, y al Festival Barreras, en Brasil", refiere de Peter, quien planeada una gira por el país.

"Quisiéramos reunir más fondos para llevar el programa a todos los departamentos", anhela. Entre estos, está el baile en silla de ruedas, el baile español, ballet, artes culinarios y arreglos florales, pintura de pie y de boca, escultura percutida, entre otros en alianza con Viceministerio de Cultura y Recreación.

"Ha sido enriquecedora la experiencia y he aprendido mucho de ellos, los niños con síndrome de Down son muy inteligentes. En un trabajo feliz, hay que respetar la manera que ellos manifiestan sus intereses y nos adaptamos a sus necesidades", señala Mariana Laparra, instructora de artes en Quetzaltenango, quien tiene unos 175 alumnos.



La diferencia entre una persona típica y otra con alguna necesidad especial es que esta última se reta continuamente, lo que ayuda a mejorar su autoestima, por ejemplo: las niñas con discapacidad auditiva bailan, aunque no escuchan la música, refiere Karin Recinos, instructora de Baile Españoles de la fundación.



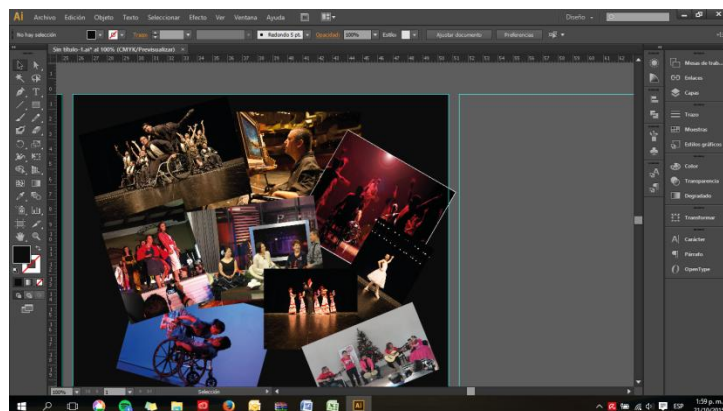
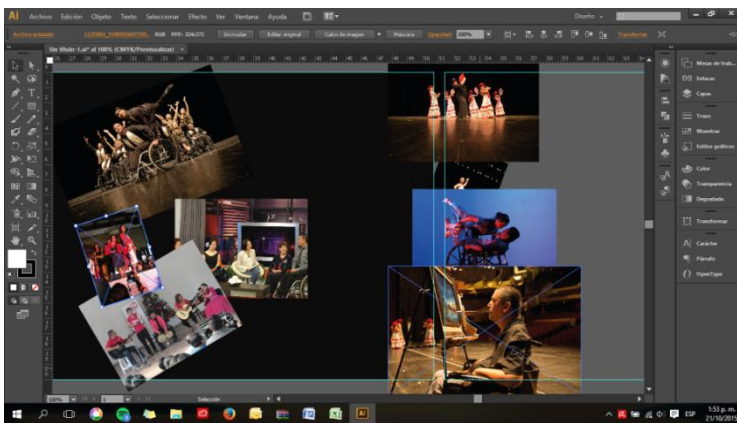
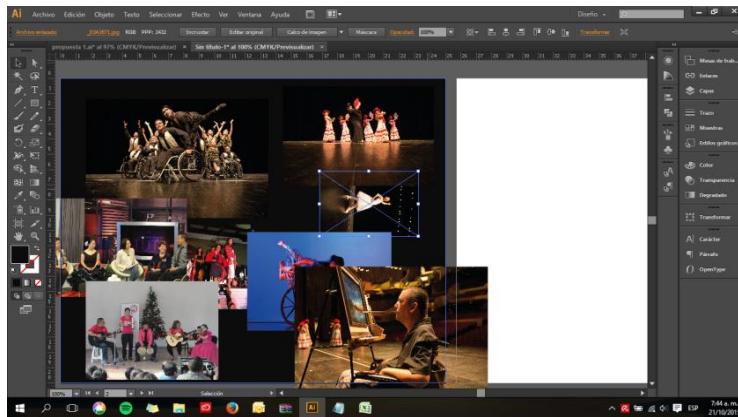
Fundación
Artes Muy Especiales
Guatemala

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.3.2 Bocetaje – propuesta 1

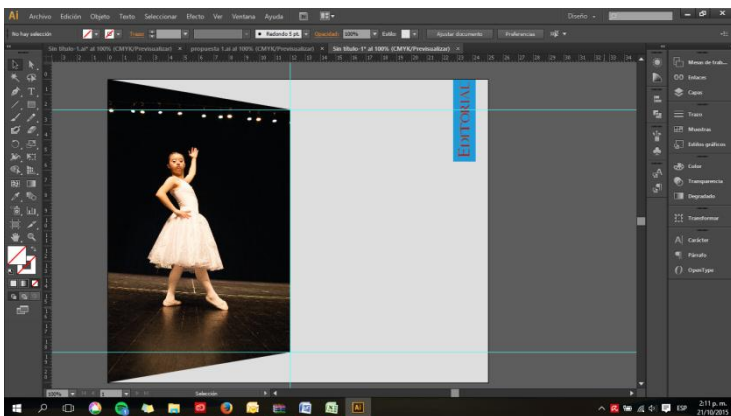
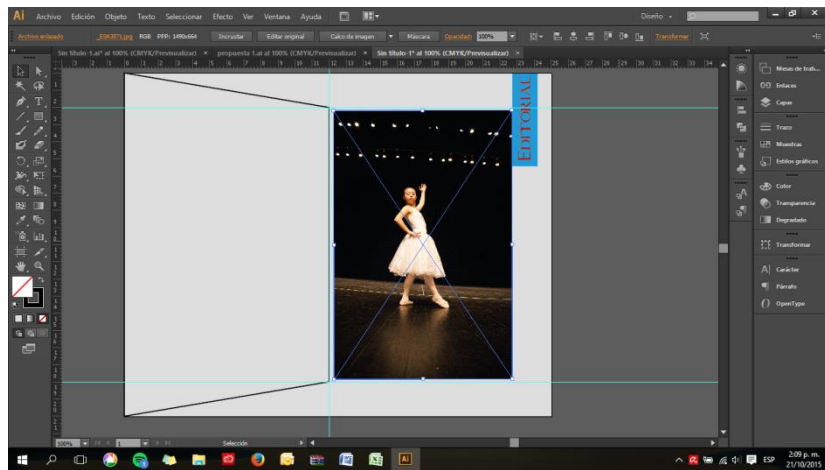
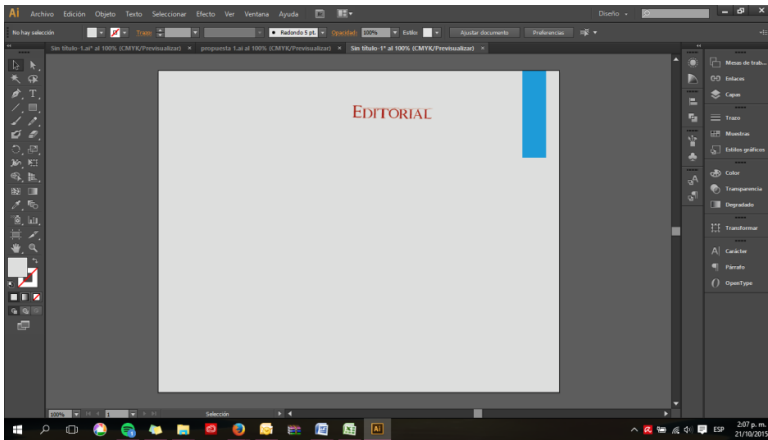
7.3.3.3 Proceso de Portada

En la portada de la propuesta #1, se utilizó un collage de 9 fotos, que la Fundación Artes Muy Especiales facilitó para la portada.



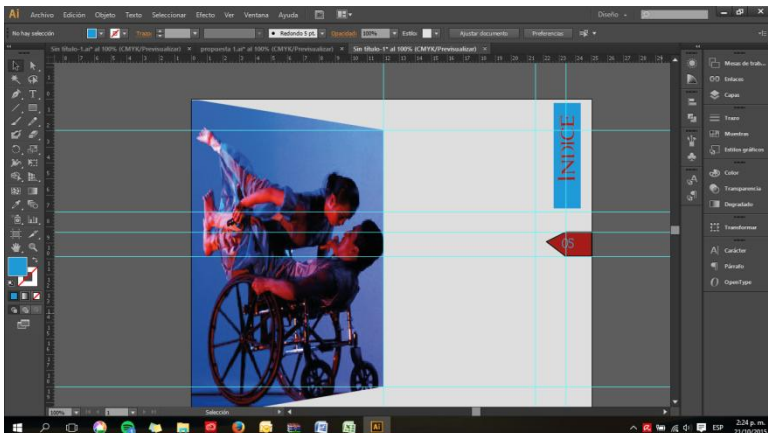
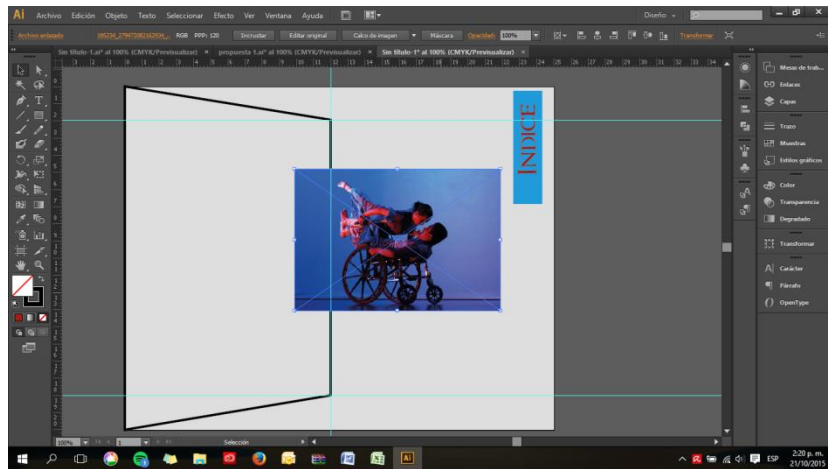
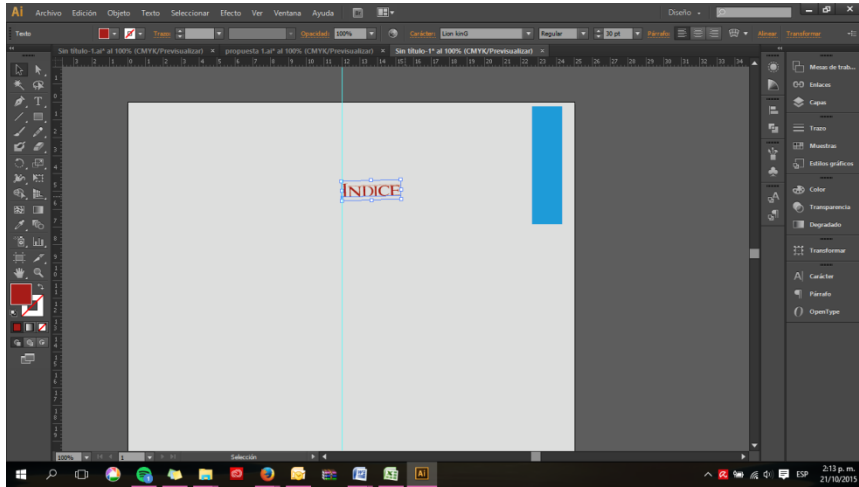
7.3.3.4 Proceso de Editorial

En la editorial se utilizó un fondo color gris con textura para que fuera más llamativo, en la parte izquierda se colocó una fotografía que la Fundación Artes Muy Especiales proporcionó para el editorial, en la parte superior derecha se colocó un listón azul con el título Editorial.



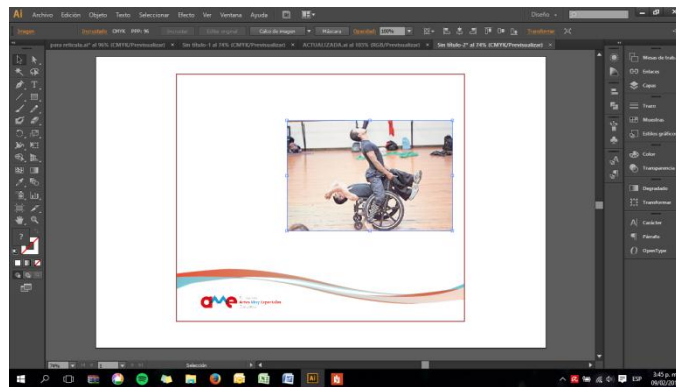
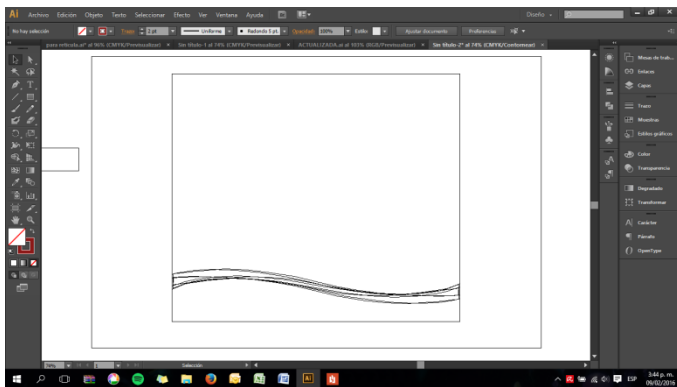
7.3.3.5 Proceso Índice

En el índice se dividió la hoja para darle espacio a la fotografía que proporcionó la Fundación Artes Muy Especiales, en un fondo gris contextura.



7.3.3.6 Proceso de página interior

Para la pagina inicial de la revista se siguió con la misma línea gráfica del editorial y para darle más énfasis al artículo sobre “Beneficios de Actividades”, sobre silla de ruedas. Del lado derecho de la pagina se colocó una fotografía que la Fundación Artes Muy Especiales solicitó para el artículo, colocando la fotografía con una difuminación en los bordes.



7.4 propuesta preliminar

7.4.1 Propuesta grafica 1

Portada: Está conformada de un collage de 9 fotografías proporcionadas por la Fundación Artes Muy Especiales, en un fondo color negro, y en la parte inferior un listón blanco donde se colocará el logo de la fundación.



Editorial: Tiene un fondo con textura color gris, un listón color azul en la parte superior derecha donde se colocará el título de la página, la tipografía tipo Myrian Pro, color Corinto, junto con una fotografía de una de las actividades de la Fundación Artes Muy Especiales.



El Arte da Color a sus Vidas

Editorial

Personas de todas las edades con algún tipo de discapacidad se desenvuelven mejor gracias a la variedad de talleres artísticos.

Este sueño, que se ha hecho realidad para muchos guatemaltecos, comenzó en 1994, cuando a Walter Peter Koller y su esposa, Sonya de Peter, fueron invitados a impartir un taller de arte a personas con discapacidad, en Washington. Luego de esta experiencia se dieron cuenta de que podían replicarlo en Guatemala, para promover los beneficios educativos y culturales de las artes para personas con desafíos en su desarrollo.

Han pasado 20 años desde este comienzo, durante los cuales han ofrecido 13 mil 428 talleres, con los que han salido beneficiadas unas 100 mil personas, entre niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores, con diversas discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas como síndrome de Down, discapacidad intelectual visual y retraso psicoemocional.

En la actualidad se imparten unos cien mil talleres semanales a mil 800 personas, en 44 instituciones públicas y privadas de la ciudad de Guatemala, Sacatepéquez, Sololá, Santa Rosa, Chimaltenango, Quetzaltenango y San Marcos.

Estas enseñanzas, además de contribuir al desarrollo de habilidades artísticas, ayudan a propiciar habilidades psicomotrices, a aumentar los niveles de comunicación oral, a mejorar la expresión de intereses, pensamientos y sentimientos, así como las relaciones interpersonales.

Índice: Tiene un fondo con textura color gris, un listón color azul en la parte superior derecha donde se colocará el título de la página, la tipografía tipo Myrian Pro, color Corinto, junto con una fotografía de una de las actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, unas flechas color Corinto que remarca la numeración de algunos artículos relevantes.



Índice	
Beneficios de Actividades	6
El Arte No Tiene Barreras	8
Entrevista con Francis Davila	9
Entrevista con grupo: Alas de Libertad	13

3

Página interior: tipografía Myrian Pro, en un fondo color blanco con listones de color rojo y azul difuminados, en la parte inferior del lado izquierdo el logo de la Fundación Artes Muy Especiales.

Beneficio de Actividades

Han pasado 20 años desde este comienzo, durante los cuales han ofrecido 13 mil 428 talleres, con los que han salido beneficiadas unas 100 mil personas, entre niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores, con diversas discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas como síndrome de Down, discapacidad intelectual visual y auditiva, autismo, parálisis cerebral, atrofia muscular, sordoceguera y retraso psicoemocional.

Los grupos artísticos han brindado 600 presentaciones en el país y ocho en el extranjero. “Hemos ido a Boston, al Festival Dance Umbrella, y al Festival Artes sin Barreras, en Brasil”, refiere de Peter, quien tiene planeada una gira por el país.

“Quisiéramos reunir más fondos para llevar nuestro programa a todos los departamentos”, anhela de Peter. Entre estos, está el baile en silla de ruedas, baile español, ballet, artes culinarios y arreglos florales, pintura de pie y de boca, escultura percusión, entre otros en alianza con Viceministerio de Deporte y Recreación.

“Ha sido enriquecedora la experiencia y he aprendido de ellos, los niños con síndrome de Down son mágicos, es un trabajo feliz, hay que respetar la manera que ellos manifiestan sus intereses y nos adaptamos a sus necesidades”, señala Mariana Laparra, instructora de artes en Quetzaltenango, quien tiene unos 175 alumnos.

La diferencia entre una persona típica y otra con alguna necesidad especial es que esta última se reta continuamente, lo que ayuda a mejorar su autoestima, por ejemplo: las niñas con discapacidad auditiva bailan, aunque no escuchan la música, refiere Karin Recinos, Instructora de Baile Españoles de la fundación.



ame Fundación Artes Muy Especiales Guatemala

5

La propuesta está integrada por:

Fotografía

Diseño (colores, tipografía)

Fotografía: A través de la fotografía se dan a conocer todos los talleres y actividades que realiza la fundación Artes Muy Especiales.

Diseño: La revista en su entorno está completada con diversos diseños que le dan un toque más artístico y con armonía.

Colores: Los colores utilizados al modelo CMYK, que se utilizan para impresión:



Se utilizó un collage para la portada con el nuevo logotipo de la Fundación Artes Muy Especiales.

La tipografía utilizada es: Myriad Pro

Light 300

The five boxing wizards jump quick

Light Italic 300

Brawny gods just flocked up to quiz

Regular 400

Waltz, bad nymph, for quick jigs

Italic 400

Vamp fox held quartz duck just by

Fuente: <https://typekit.com/fonts/myriad-pro>

Tema: tipografía Revista

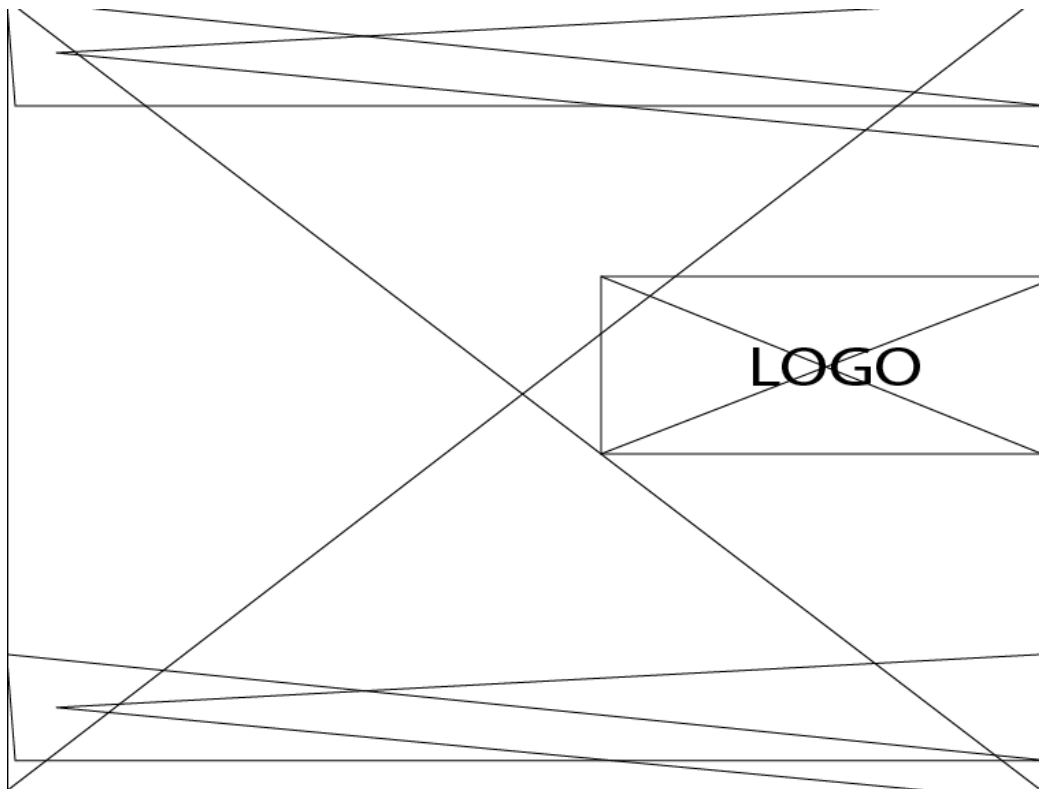
7.3.1.2 Bocetos a base de dibujo Natural

Bocetaje – Propuesta 2

Para la realización de la propuesta, la revista tiene como portada una fotografía del grupo “Alas de Libertad”, que pertenece a la Fundación Artes Muy Especiales. asimismo se incluye el concepto de la revista “No hay límites para ser Artista”.

A continuación se presenta la propuesta preliminar de la portada de la revista.

Retícula



Portada: Tiene dos triángulos de color azul uno con difuminación 40 y el otro con difuminación 60, se encuentran formando un margen a la portada, con una fotografía al centro de una de las actividades de Fundación Artes Muy Especiales.

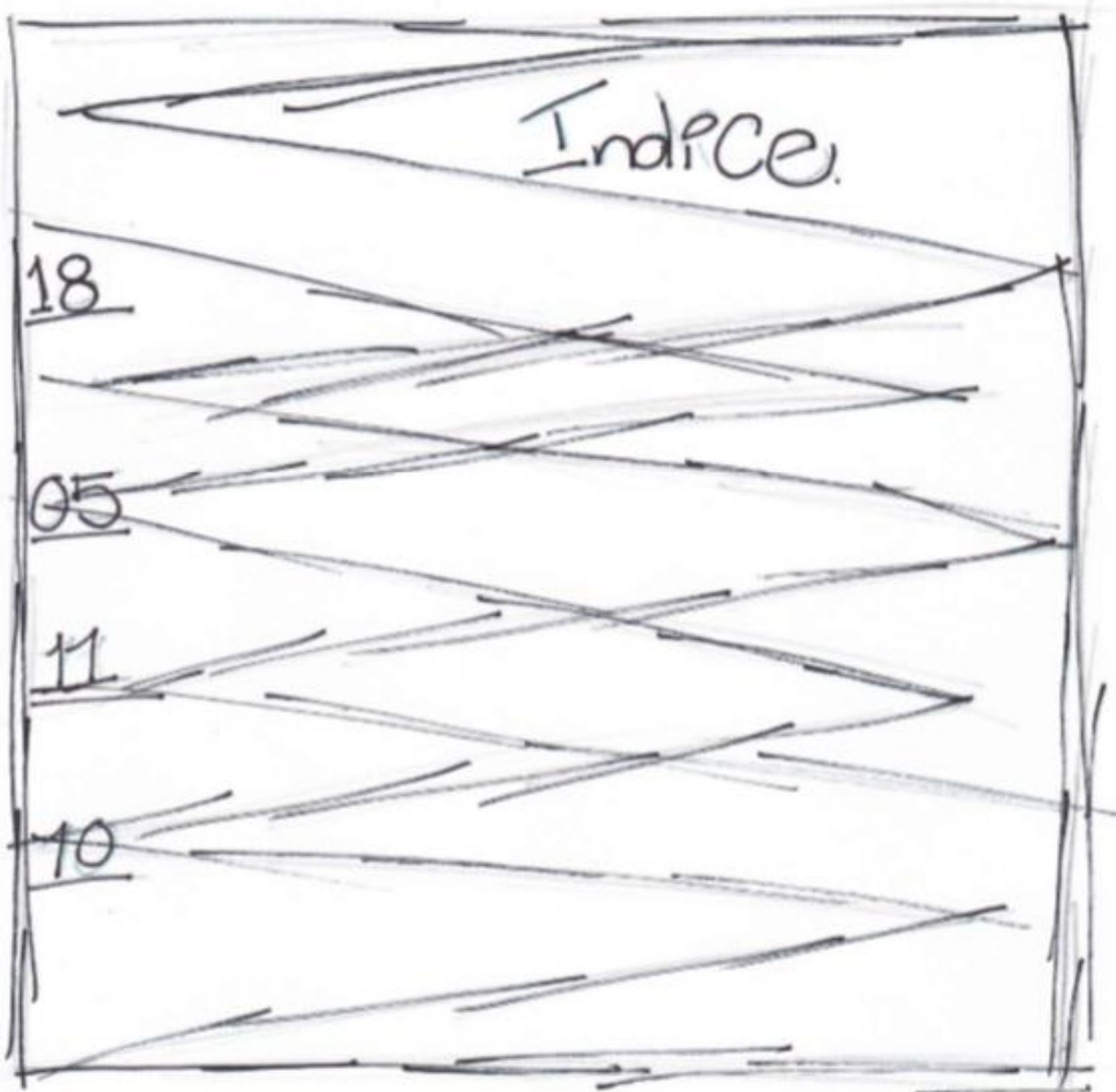
20cm



Editorial: Contiene una fotografía en forma de octógono, un triángulo con el titular de la página, la letra tiene tipografía Myrian Pro, color Corinto, con un marco de pequeños cuadros y rectángulos de color azul, amarillo y verde con opacidad 40, en un fondo color gris.



Índice: Tiene el titular en un triángulo color azul, con letras color Corinto, en un fondo color gris, triángulos del lado derecho color azul con opacidad 60, y los del lado derecho con opacidad 40.



Página interior: Con fondo de color gris, una fotografía de Fundación Artes Muy Especiales,

Un triángulo haciendo referencia a la fotografía color verde, y una fotografía en forma de triángulo.

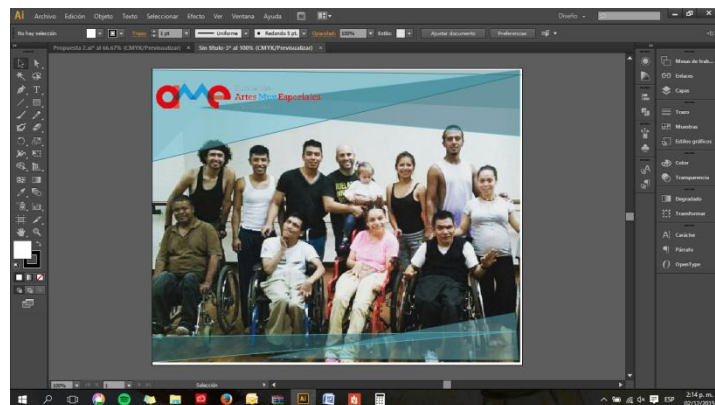
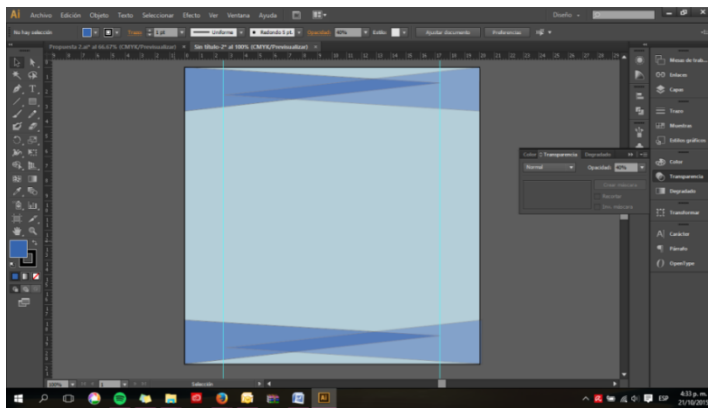
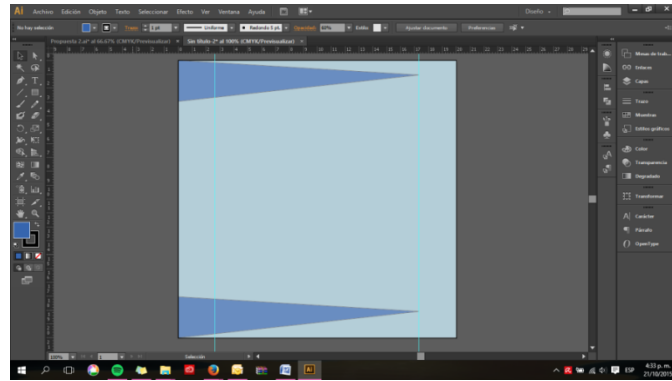


7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.3.3 Bocetaje – propuesta 2

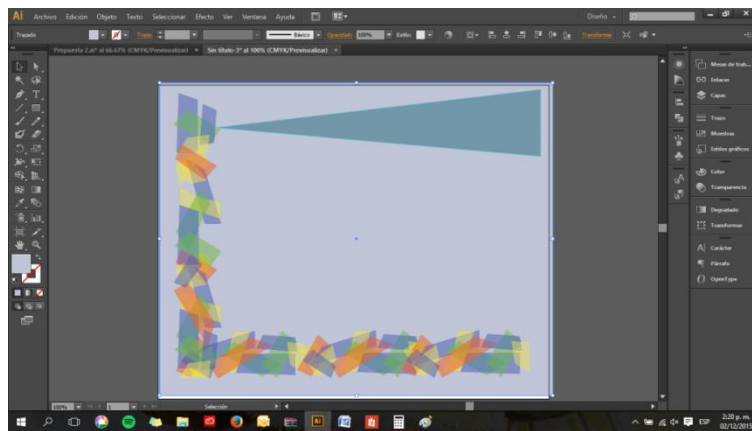
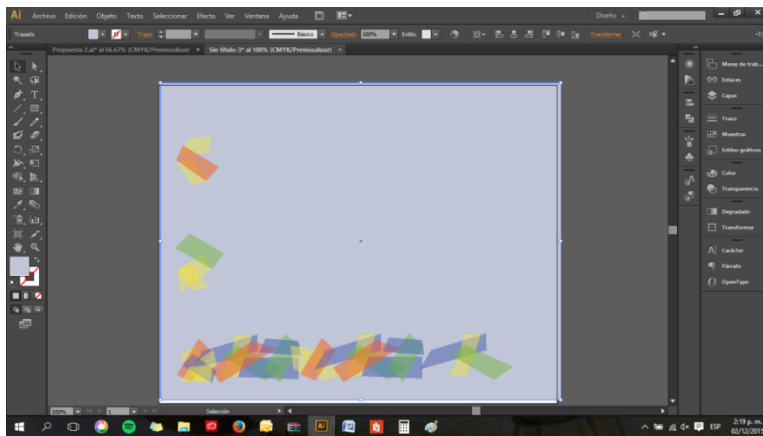
7.4.5. Proceso de portada

En la portada de la propuesta #2 se utilizó un fondo color celeste, colocando un marco de dos triángulos con una opacidad, para que al unirse formaran el color azul del logo de la fundación. Se usó una fotografía que proporcionó la fundación Artes Muy Especiales, con el logotipo en el lado superior izquierdo.



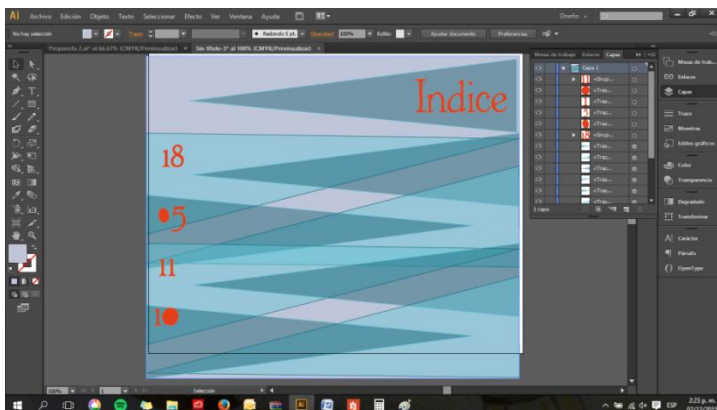
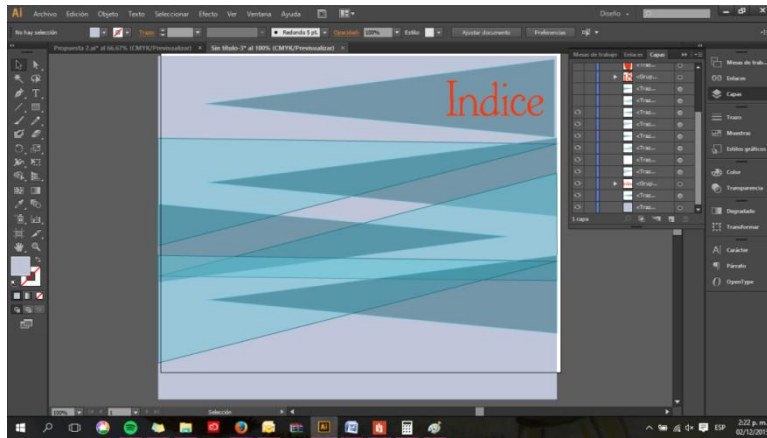
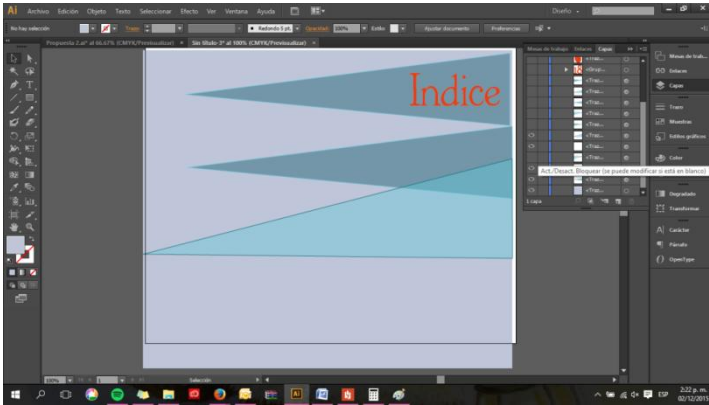
7.3.3.6 Proceso de Editorial

El proceso de la editorial se colocó un medio marco con figuras geométricas con los colores: amarillo, anaranjado, azul, verde, para darle movimiento, con un octógono y fotografía que proporcionó la Fundación Artes Muy Especiales. En la parte superior derecha un triángulo con el título de editorial para no perder la línea en la que se comenzó.



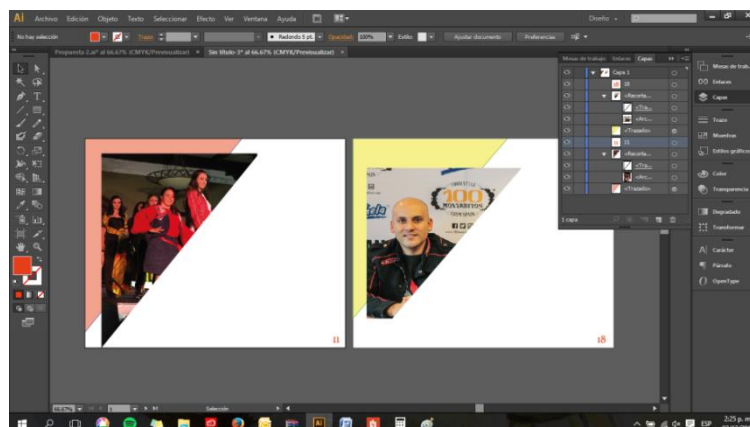
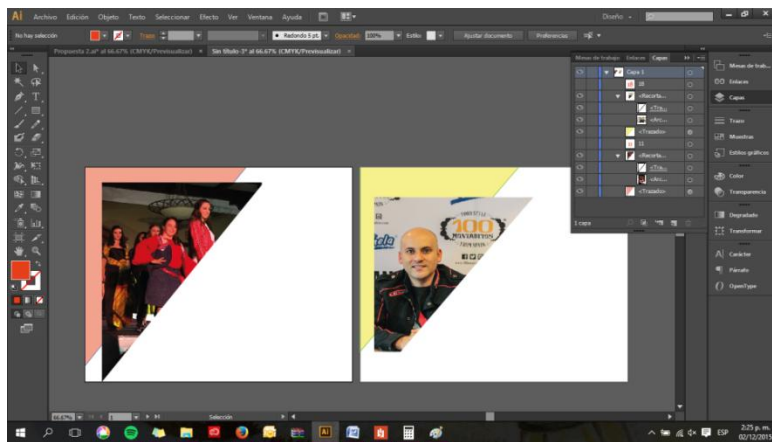
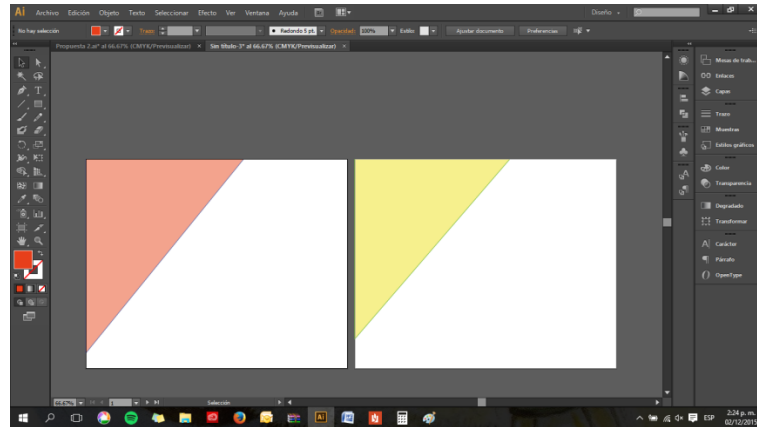
7.3.3.7 Proceso Índice

El proceso del índice fue colocarle un fondo azul, con tres triángulos del lado derecho y cuatro del lado izquierdo, siempre con la opacidad para que al unirse tengan un efecto vitral, del lado izquierdo la numeración de artículos más sobresalientes.



7.3.3.8 Proceso de interior de revista abierta

Para las páginas iniciales de la propuesta #2 de la revista, se colocó un triángulo en el lado superior izquierdo de color naranja, colocando encima una fotografía en forma de triángulo proporcionada por la Fundación Artes Muy Especiales.



7.5 propuesta preliminar

7.4.2 Propuesta gráfica 2

Propuesta grafica 2

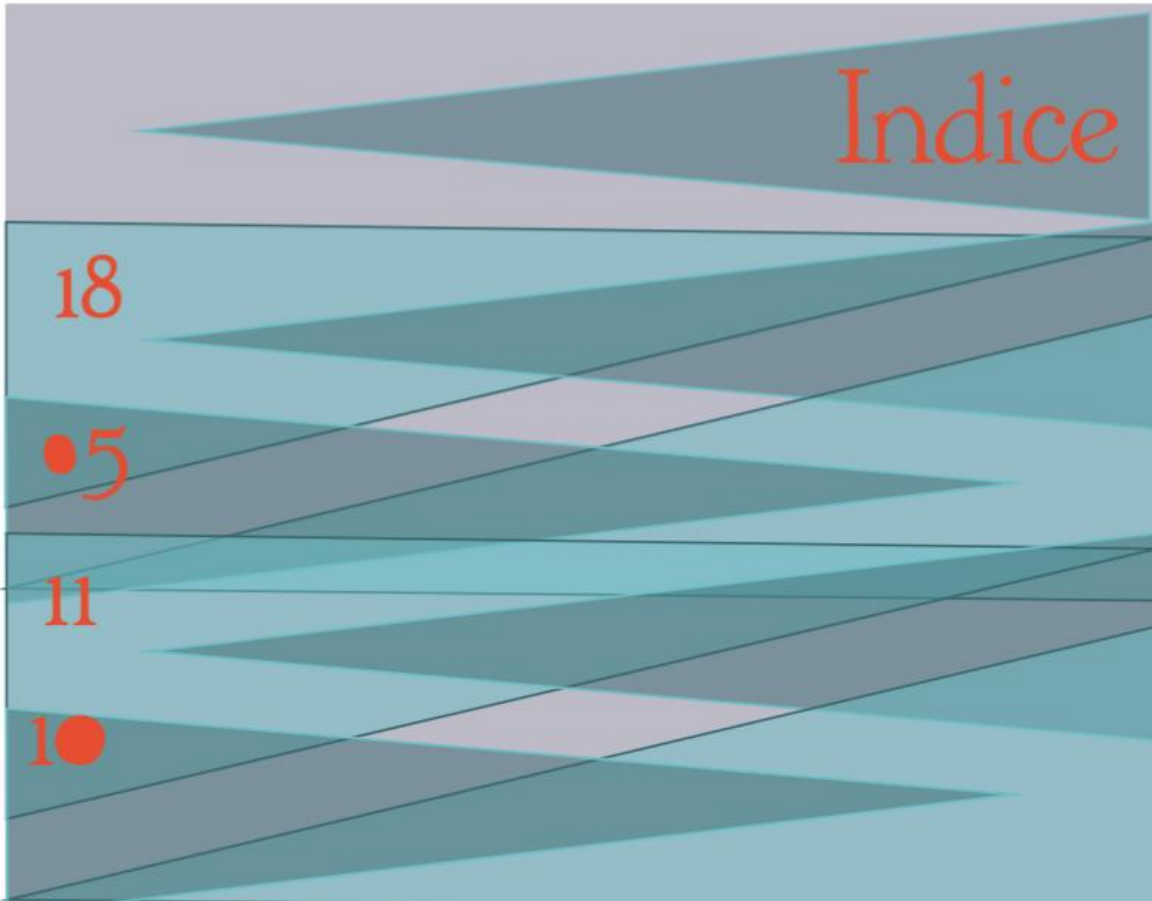
Portada: Tiene dos triángulos de color azul, uno con difuminación 40 y el otro con difuminación 60, se encuentran formando un margen a la portada, con una fotografía al centro de una de las actividades de Fundación Artes Muy Especiales.



Editorial: Contiene una fotografía en forma de octógono, un triángulo con el titular de la página. La letra tiene tipografía Myrian Pro, color Corinto, con un marco de pequeños cuadros y rectángulos de color azul, amarillo y verde con opacidad 40, en un fondo color gris.



Índice: Tiene el titular en un triángulo color azul, con letras color Corinto, en un fondo color gris, triángulos del lado derecho color azul con opacidad 60, y los del lado derecho con opacidad 40.



Página interior: Con fondo de color gris, una fotografía de Fundación Artes Muy Especiales,

Un triángulo haciendo referencia a la fotografía color verde, y una fotografía en forma de triángulo.



La propuesta está integrada por:

Fotografía

Diseño (colores, tipografía)

Fotografía: A través de la fotografía se dan a conocer todos los talleres y actividades que realiza la fundación Artes Muy Especiales.

Diseño: La revista en su entorno está completada con diversos diseños que le dan un toque más artístico y con armonía.

Los colores utilizados al modelo CMYK, que se utilizan para impresión:



Se utilizó un collage para la portada con el nuevo logotipo de la Fundación Artes Muy Especiales.

La tipografía utilizada es: Myriad Pro

Light 300

The five boxing wizards jump quick

Light Italic 300

Brawny gods just flocked up to quiz

Regular 400

Waltz, bad nymph, for quick jigs

Italic 400

Vamp fox held quartz duck just by

Fuente: <https://typekit.com/fonts/myriad-pro>
Tema: tipografía Revista



Capitulo VIII



CAPITULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Luego de concluido el diseño y propuesta preliminar de la revista, la propuesta grafica es sometida a validación técnica para evaluar la calidad de su contenido, para lo que se recurrió a la presentación con el cliente, con el fin de que nos dé su opinión.

Previo a esta fase se crearon dos propuestas gráficas, que constituye un proyecto de pre validación dirigido al cliente. La encargada del área, Arlen y Sonya de Petes, dictaminaron favorablemente por la opción “1”, que se identifica más con lo que se quiere transmitir.

8. validación técnica

8.1 Población y Muestreo

Para la validar el proyecto fue necesario concentrar los criterios del grupo objetivo del proyecto y la Fundación Artes Muy Especiales. En total fueron 32 personas encuestadas.

Expertos

10 personas profesionales en el área de comunicación y diseño

Grupo Objetivo

20 personas, entre comerciantes gerentes de empresas, dueños de empresas, diseñadores gráficos

Cliente

2 personas profesionales en el área de una organización no lucrativa.

Con estas encuestas se establecen los parámetros de referencia en cuanto a la eficiencia del proyecto, también se identifica el logro de los objetivos propuestos del proyecto.

8.2 Método e instrumento

Para validar el proyecto fue necesario tomar como referencia una herramienta investigativa que permitiera reunir información sobre la eficiencia de una revista impresa, para dar a conocer a los benefactores reales y posibles las actividades culturales y socioculturales de la Fundación Artes Muy Especiales.

Se tomó como instrumento para reunir los datos y tabularlos, la encuesta.

La encuesta se basa en 14 preguntas que están segmentadas en tres áreas fundamentales para el desarrollo de la revista impresa.

- La parte objetiva responde a los objetivos generales y específicos del proyecto.
- La parte semiológica es constituida por el conjunto de elementos visuales.
- La parte operativa cumple con la utilización de la revista.

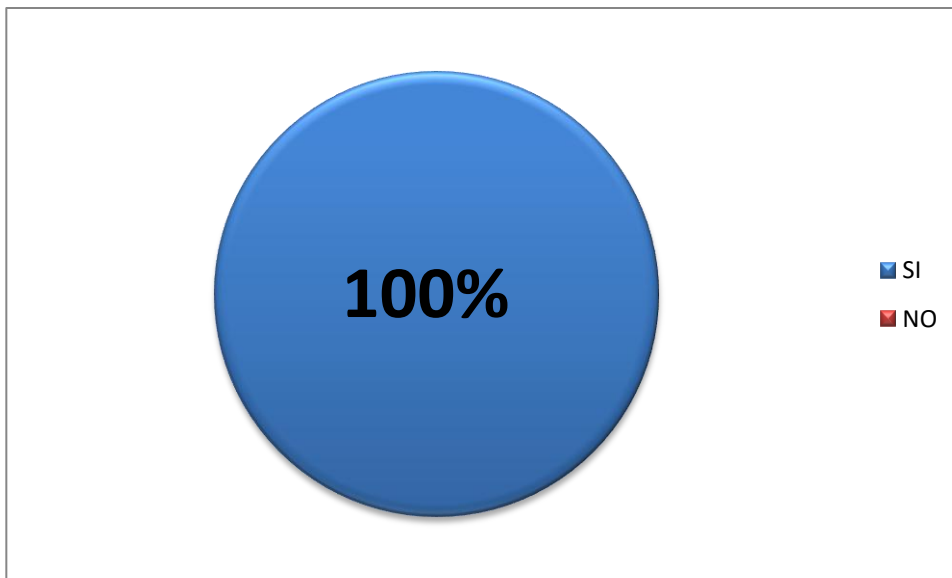
La revista cumple con el objetivo de una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

A continuación se presentan las gráficas de los resultados, a través de tabulación, codificación e interpretación de los mismos.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados.

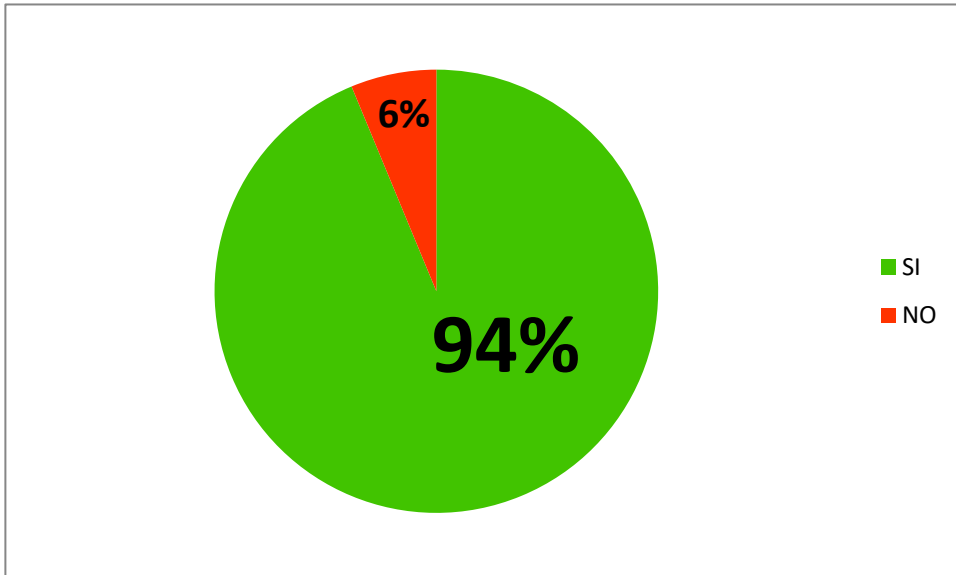
Parte Objetiva

1) ¿Considera necesario la elaboración de una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales?



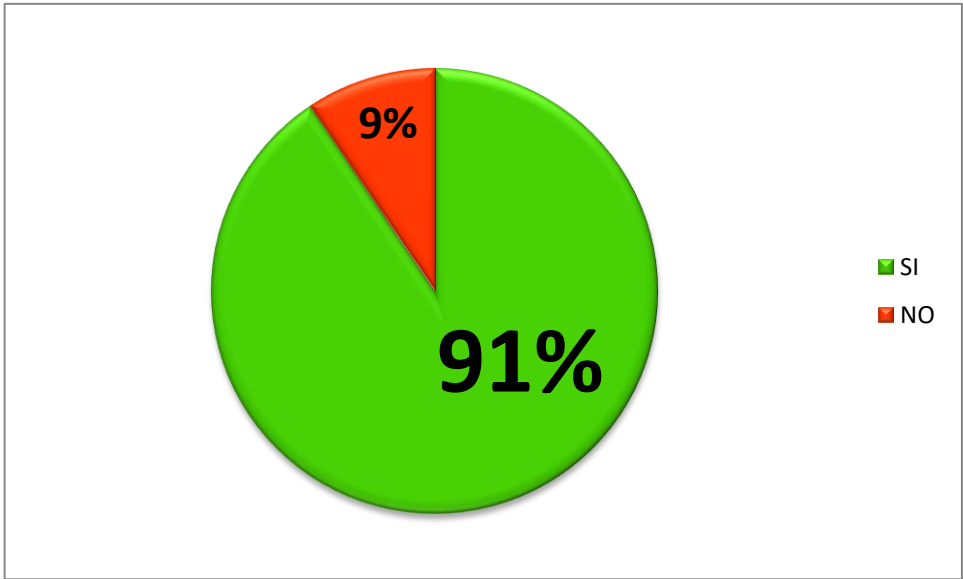
El 100% de la población encuestada considera que es necesaria la elaboración de una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

2) ¿Considera Necesario la investigación para encontrar información relevante acerca de arte, cultura, sobre las personas con discapacidad para enriquecer el proyecto de graduación?



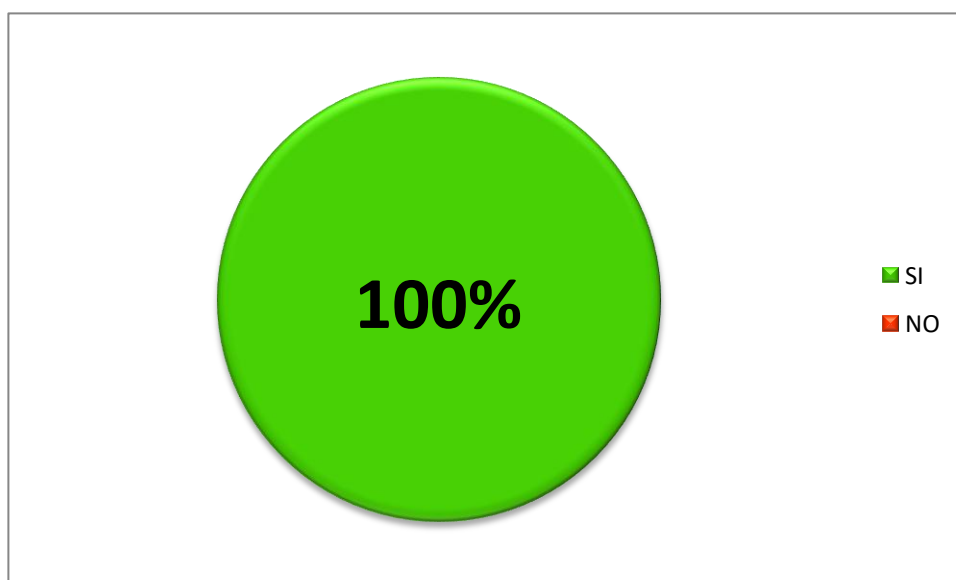
El 94% de la población encuestada considera que es necesaria la investigación para encontrar información relevante acerca de arte, cultura, sobre las personas con discapacidad para enriquecer el proyecto de graduación.

3) ¿Considera que es importante recopilar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño, que constituya el respaldo de una forma clara, moderna y atractiva?



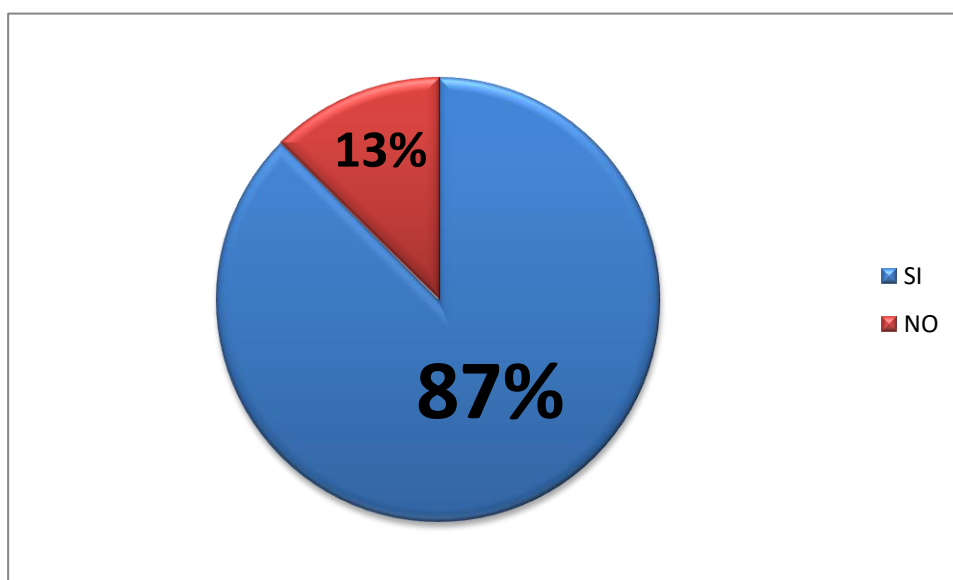
El 91% de la población encuestada considera que es importante recopilar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño, que constituya el respaldo de una forma clara, moderna y atractiva.

4) ¿Considera que es importante fotografiar los talleres y actividades de la Fundación Artes Muy Especiales para mostrar el trabajo de una forma clara, moderna y atractiva?



El 100% de la población encuestada considera que es importante fotografiar los talleres y actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, para mostrar el trabajo de una forma clara, moderna y atractiva.

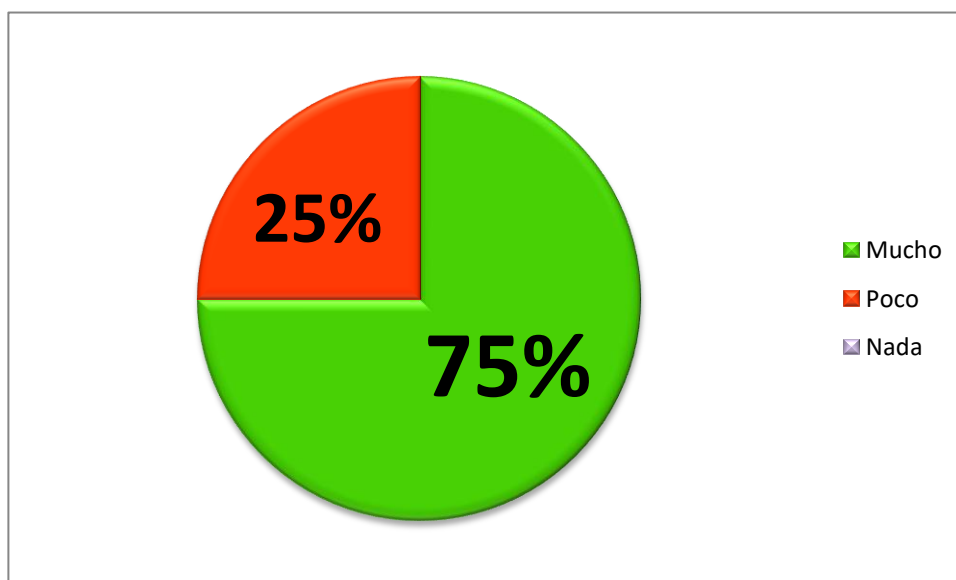
5) ¿Considera que es bueno difundir las actividades culturales y artísticas de la Fundación Artes Muy especiales a través de una revista mensual?



El 87% de la población entrevistada considera que es bueno difundir las actividades culturales y artísticas de la Fundación Artes Muy especiales a través de una revista mensual.

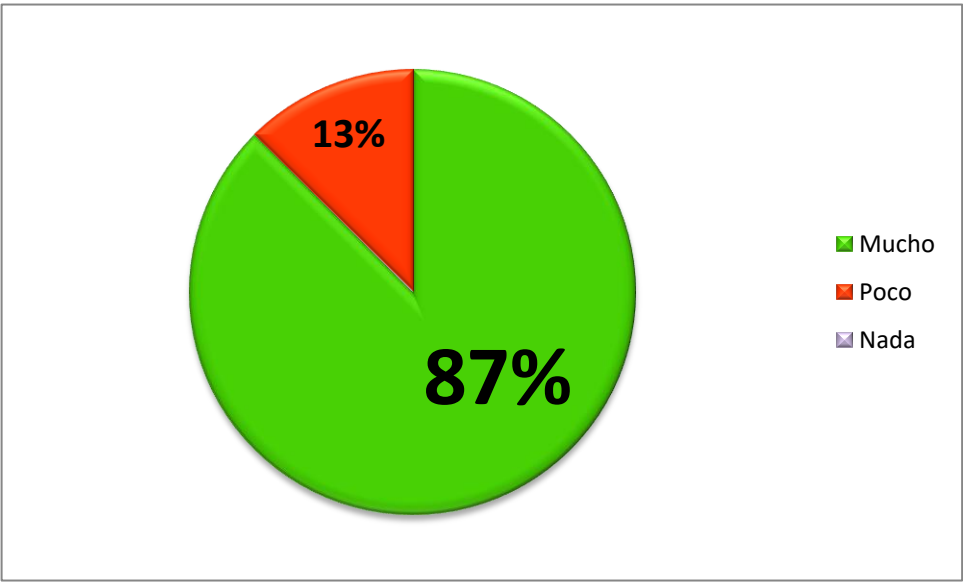
Parte Semiológica

6) ¿Según su criterio los colores utilizados en la revista impresa denotan armonía, orden, frescura?



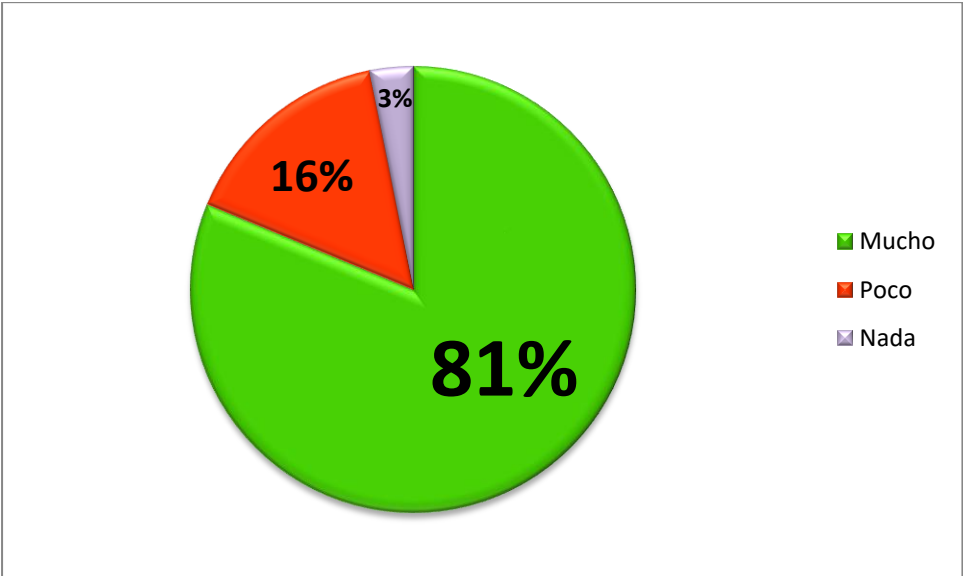
El 75% de la población entrevistada considera que los colores utilizados en la revista impresa denotan armonía, orden y frescura.

7) ¿Considera que la revista impresa con todos sus componentes de diseño muestra de manera estética las actividades culturales y socioculturales de la fundación Artes Muy Especiales?



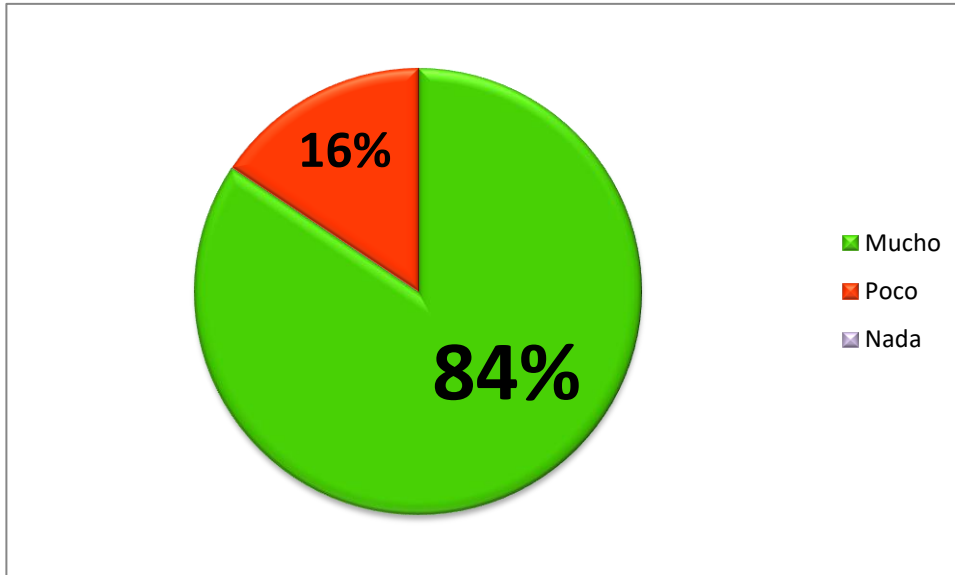
El 87% Considera que la revista impresa con todos sus componentes de diseño muestra de manera estética las actividades culturales y socioculturales de la fundación Artes Muy Especiales.

8) ¿Según su criterio, la tipografía utilizada en la revista impresa es adecuada, legible y entendible?



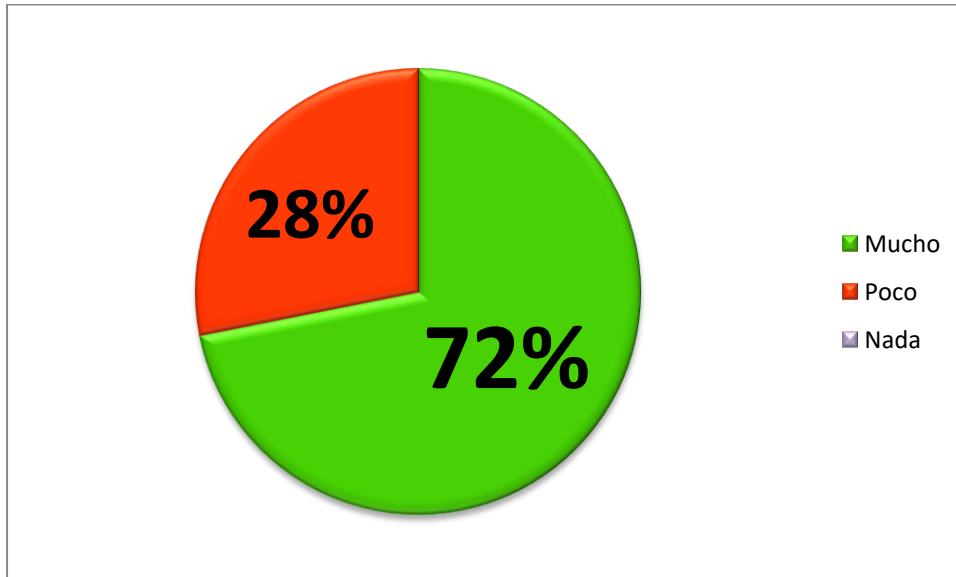
El 81% de la población entrevistada considera que la tipografía utilizada en la revista impresa es adecuada, legible y entendible, mientras 3% considera que es poco legible y entendible.

9) ¿Según su criterio el material fotográfico utilizado en la revista impresa, se vincula con el mensaje de dar a conocer las actividades culturales y socioculturales de Fundación Artes Muy Especiales?



El 84% de la población entrevistada considera que el material fotográfico utilizado en la revista impresa, se vincula con el mensaje de dar a conocer las actividades culturales y socioculturales de Fundación Artes Muy Especiales, mientras el 16% indica que es poco el material fotográfico utilizado en la revista impresa, se vincula con el mensaje de dar a conocer las actividades culturales y socioculturales.

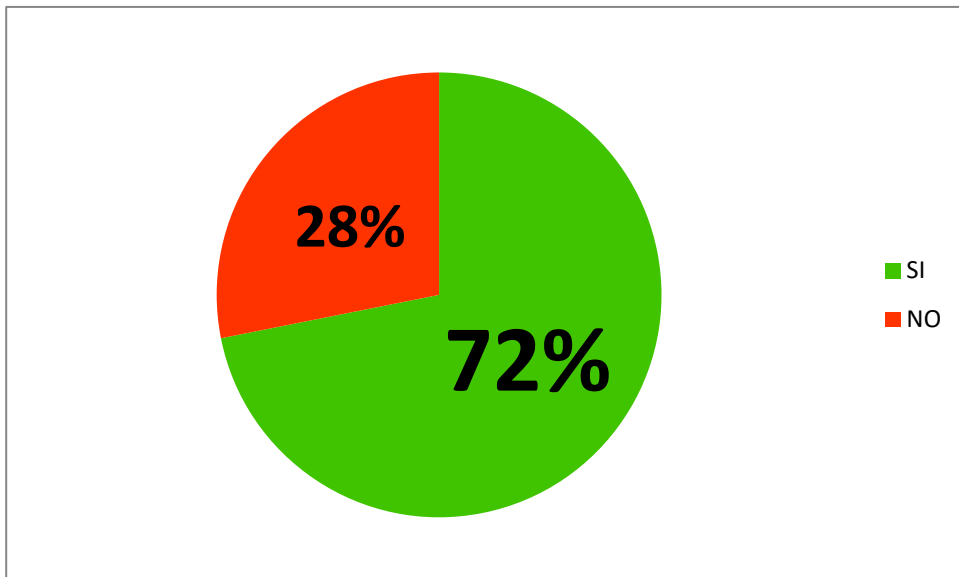
10) ¿Considera que la revista en su diseño global, le transmite el mensaje de querer apoyar a la Fundación Artes Muy Especiales?



El 72% de la población entrevistada considera que la revista en su diseño global, le transmite el mensaje de querer apoyar a la Fundación Artes Muy Especiales, mientras el 28% indica que es poco lo que se transmite sobre la fundación.

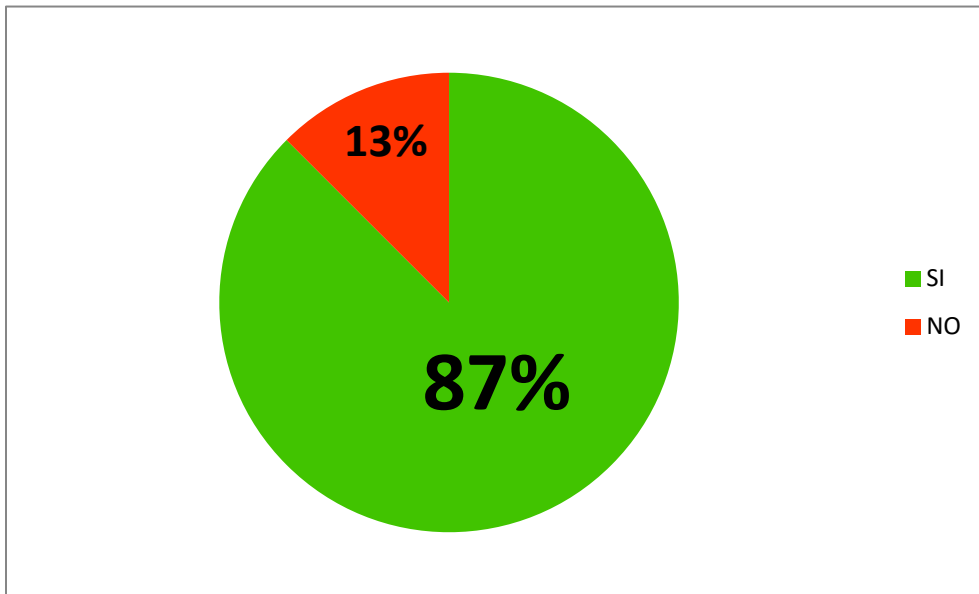
Parte Operativa

11) ¿Considera que la Diagramación utilizada en la revista impresa contribuirá eficientemente para la que la información sea de fácil comprensión?



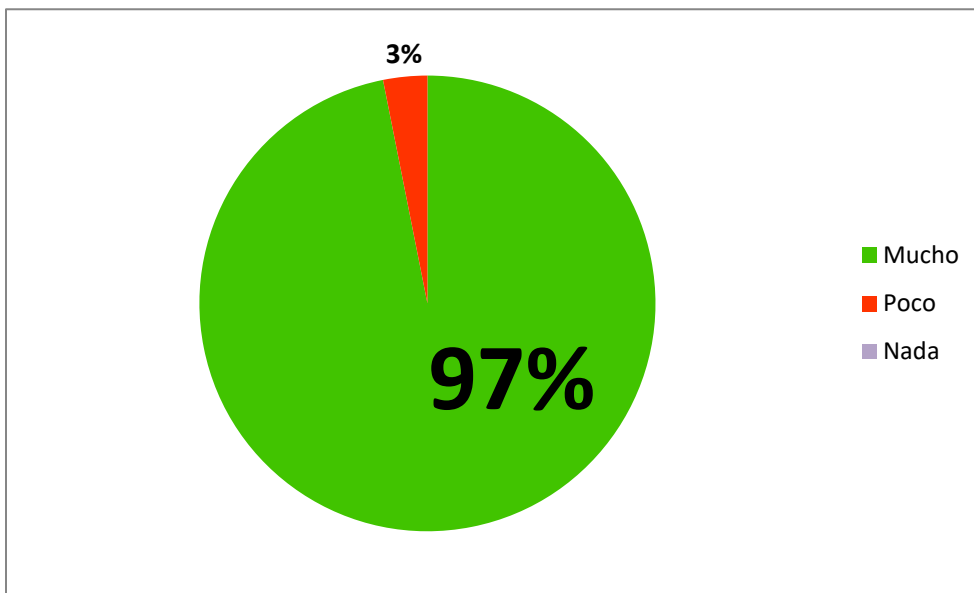
El 72% de la población entrevistada considera que la diagramación utilizada en la revista impresa, contribuirá eficientemente para la que la información sea de fácil comprensión.

12) ¿Considera que la revista impresa mantiene un tamaño adecuado?



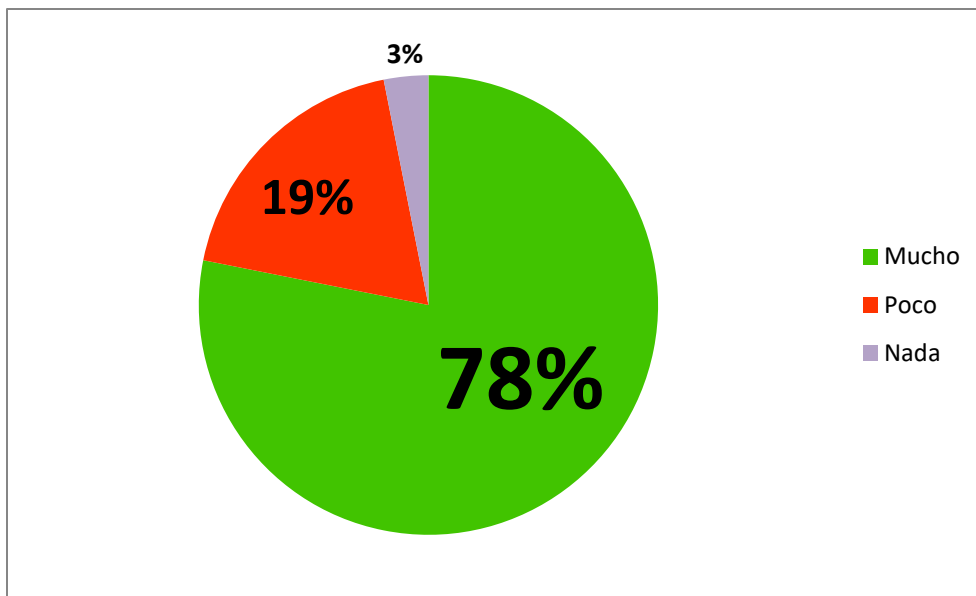
El 87% de la población entrevistada considera que la revista impresa mantiene tamaño adecuado.

13) ¿Considera que la información contenida en la revista impresa es completa para conocer a la fundación Artes Muy Especiales?



El 97% de la población entrevistada considera que la información contenida en la revista impresa es completa para conocer a la fundación Artes Muy Especiales.

14) ¿Considera que la distribución de las fotografías es ordenada y fácil apreciación?



El 78% de la población entrevistada considera que la distribución de las fotografías es ordenada y de fácil apreciación.

8.3 Resultados e Interpretación de resultado

La fase de validación del proyecto de Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Muy Especiales.

- Cumple con los objetivos generales y específicos del proyecto.
- La parte semiológica, constituida por el conjunto de elementos visuales, como prueba de validación obtiene 80%.
- La parte Operativa cumple con la utilización de la revista.

8.4 Cambios en base a los resultados

- Cuidar la redacción de los contenidos, así como el espaciado entre frases.
- Revisar logo pág. 14
- Mejorar la calidad de algunas fotografías, ya que algunas se ven de baja calidad digital.
- Trabajarla a más columnas y dejar espacios en blanco para descansar la vista del lector.

8.4.1 Antes y Despues

Editorial: Se le cambió la tipografía y color del título, se le agregó textura al fondo y nitidez a la foto.



El fondo es color gris con textura

Se cambió la tipografía del título, y se le dio color

Se le dio nitidez a la fotografía.

Índice: Se ordenaron los títulos y se le cambio la fotografía y el orden del texto.



Se le cambió la fotografía

Se cambió el orden de los títulos.

Artículo I: En esta página se cambió la tipografía del título, la distribución del texto.



Se le cambió la tipografía y se le dio color al título.

Se colocó de otra forma el texto

Anuncio 1: En esta página se cambió el fondo, la tipografía del título y se redistribuyó mejor el texto.



Se le colocó color al texto.

Se redistribuyó mejor el texto en dos columnas.

Artículo 2: La distribución del texto.



El Arte No Tiene Barreras

En un pequeño salón del Conservatorio Nacional De Música Germán Alcántara, una joven de 17 años escucha con atención las notas que salen de un reluciente piano negro.

Es Flor Rodríguez; tiene síndrome de Down. Hace movimientos con sus dedos, como si estuviera ejecutando el instrumento. Siente la música y la disfruta, a su lado están Yesenia Ayala (19) y Juan Carlos Martínez (15).

Los tres asisten a la fundación Artes Muy Especiales, la cual cuenta con programas culturales para personas con discapacidad física o intelectual. "Nuestro objetivo es darles rehabilitación espiritual a través del arte, para que de esa forma se integren a la sociedad", indica Sonya Brenner de Peter, directora de la institución.

La maestra de Piano Rita Santizo, continúa con la ejecución de una suave melodía, el pequeño Juan Carlos quien tiene problemas de visión, empieza a cantar por ti volare, de Andrea Bocelli.

Florecita sabe ejecutar alrededor de cinco canciones en el piano, cuando se sienta en el taburete, su mundo se transforma; es solo ella y el piano.



El Arte No Tiene Barreras

En un pequeño salón del Conservatorio Nacional De Música Germán Alcántara, una joven de 17 años escucha con atención las notas que salen de un reluciente piano negro.

En la fundación Artes Muy Especiales, la programas/culturales para personas física o intelectual. "Nuestro objetivo es darles rehabilitación espiritual a través del arte, para que de esa forma se integren a la sociedad", indica Sonya Brenner de Peter, directora de la institución.

La maestra de Piano Rita Santizo, continúa con la ejecución de una suave melodía, el pequeño Juan Carlos quien tiene problemas de visión, empieza a cantar por ti volare, de Andrea Bocelli.

Florecita sabe ejecutar alrededor de cinco canciones en el piano, cuando se sienta en el taburete, su mundo se transforma; es solo ella y el piano.

La distribución del texto en tres párrafos.

Artículo 3: En esta página se cambió el fondo, se le cambió la nitidez a la fotografía, se agrandó más la fotografía para que se apreciará más, se le cambió la tipografía al texto y el color.



Entrevista con: Francis Davila

El 18 de agosto, Francis Davila lanzó oficialmente "We Can Be Anything". La música fue escrita, producida y conceptualizada por el mismo; el tema es una colaboración de compuesta e interpretada por Scott Taube del dueto norteamericano LNYX (se pronuncia Lenox) y las guitarras fueron cradas y tocadas por Chen, Raul Sacasa integrante de la banda chapina "Los Reyes Vagos".

"We Can Be Anything" es un tema que habla sobre como todos sin importar raza, sexo, religión, o nivel socioeconómico, podemos llegar a ser lo que soñamos. Lo único que nos limita para alcanzar nuestras metas son nuestras propias creencias y es por eso que solo creyendo en lo más profundo de nuestro ser que somos capaces, es que logramos trascender, brillando y alcanzando nuestro máximo potencial. Este es un tema que nos recuerda que el poder para lograr cualquier cosa está en nuestro interior, no en lo que nos rodea.

Francis nos comparte: "Hace unos meses, en una actividad de Artes Muy Especiales, tuve la oportunidad de compartir escenario con artistas increíbles de la compañía de baile "Alas de Libertad". Desde el momento que los vi, fueron una inspiración para mi vida y para la composición de este tema. Cada uno de los integrantes ha tocado mi vida de una manera muy especial y son la mejor forma que encuentro para transmitir el mensaje de "We Can Be Anything", haciéndolos protagonistas del video. Esta es la obra conceptual más completa que he logrado en el transcurso de mi carrera como artista".

El video fue grabado en el Teatro Nacional Miguel Ángel Asturias, Giuseppe Badalamenti fue el director y logro captar de una manera mágica el espíritu y alma de los integrantes de la compañía en cada una de las escenas.



Francis Davila

El 18 de agosto, Francis Davila lanzó oficialmente "We Can Be Anything". La música fue escrita, producida y conceptualizada por el mismo; el tema es una colaboración de compuesta e interpretada por Scott Taube del dueto norteamericano LNYX (se pronuncia Lenox) y las guitarras fueron cradas y tocadas por Chen, Raul Sacasa integrante de la banda chapina "Los Reyes Vagos".

Francis nos comparte: "Hace unos meses, en una actividad de Artes Muy Especiales, tuve la oportunidad de compartir escenario con artistas increíbles de la compañía de baile "Alas de Libertad". Desde el momento que los vi, fueron una inspiración para mi vida y para la composición de este tema. Cada uno de los integrantes ha tocado mi vida de una manera muy especial y son la mejor forma que encuentro para transmitir el mensaje de "We Can Be Anything", haciéndolos protagonistas del video. Esta es la obra conceptual más completa que he logrado en el transcurso de mi carrera como artista".

El video fue grabado en el Teatro Nacional Miguel Ángel Asturias, Giuseppe Badalamenti fue el director y logro captar de una manera mágica el espíritu y alma de los integrantes de la compañía en cada una de las escenas.

Se le cambió la tipografía al texto y el color

Se mejoró la calidad de la fotografía

Se cambió la distribución del texto

Se colocó un fondo sin textura

Artículo 4: En esta página se cambió la tipografía del título y el color.



La Carrera Transfórmate de 5k y 10k Fundación Artes Muy Especiales

El viceministerio del deporte y la recreación en apoyo a la Fundación Artes Muy Especiales, participo en la carrera transfórmate 5k y 10k la cual se llevó a cabo en Pueblo Real, Municipio de Tecpan, Chimaltenango el domingo 28 de septiembre del corriente año.

Se entregaron suvenires deportivos por parte de los servidores cívicos, se proporcionaron estaciones de hidratación y se repartieron playeras para cada uno de los más de 200 participantes.

Quienes tuvieron la oportunidad de recorrer en un ambiente totalmente natural los alrededores del cerro, teniendo la oportunidad de disfrutar el paisaje natural y entrar en contacto con la naturaleza de una forma consciente.

Previo a la misma se realizó un calentamiento de movimiento físico a través de la clase de zumba, mientras el resto de competidores se logran inscribir en su totalidad, a los ganadores del evento se les otorgo la medalla de condecoración.



Carrera Transfórmate 5k y 10k Fundación Artes Muy Especiales

El viceministerio del deporte y la recreación en apoyo a la Fundación Artes Muy Especiales, participo en la carrera transfórmate 5k y 10k la cual se llevó a cabo en Pueblo Real, Municipio de Tecpan, Chimaltenango el domingo 28 de septiembre del corriente año.

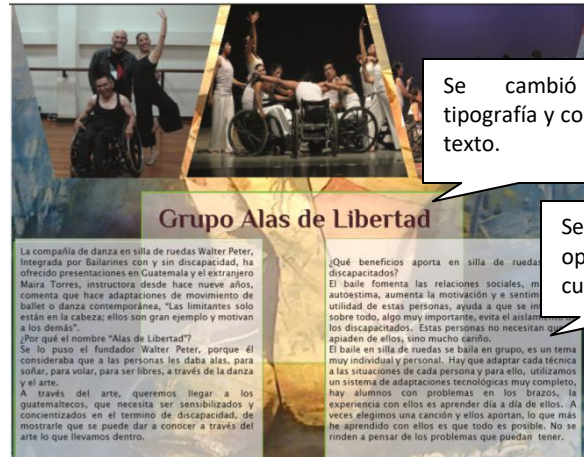
Se entregaron suvenires deportivos por parte de los servidores cívicos, se proporcionaron estaciones de hidratación y se repartieron playeras para cada uno de los más de 200 participantes.

Quienes tuvieron la oportunidad de recorrer en un ambiente totalmente natural los alrededores del cerro, teniendo la oportunidad de disfrutar el paisaje natural y entrar en contacto con la naturaleza de una forma consciente.

Previo a la misma se realizó un calentamiento de movimiento físico a través de la clase de zumba, mientras el resto de competidores se logran inscribir en su totalidad, a los ganadores del evento se les otorgo la medalla de condecoración.

Se cambió la tipografía y el color

Artículo 5: En esta página se le cambió la tipografía, el orden del texto, se cambió la opacidad a los cuadros de texto.



Se cambió la tipografía y color al texto.

Se cambió la opacidad de los cuadros de texto.



Artículo 6: A estas páginas que anuncian la rifa anual, se les cambió la tipografía del texto y el color, también se le cambió el orden del texto.





8.4.3 Incluir el razonamiento

Se realizaron los cambios que se encontraron después del análisis efectuado con base a la encuesta que se realizó a las 32 personas, entre ellas expertos, cliente y grupo objetivo.



Capitulo IX

REVISTA IMPRIMIR EN TAMAÑO REAL O LEGIBLE



ame Fundación
Artes Muy Especiales
Guatemala



El Arte da Color a sus Vidas

Editorial

Personas de todas las edades con algún tipo de discapacidad se desenvuelven mejor gracias a la variedad de talleres artísticos.

Este sueño, que se ha hecho realidad para muchos guatemaltecos, comenzó en 1994, cuando a Walter Peter Koller y su esposa, Sonya de Peter, fueron invitados a impartir un taller de arte a personas con discapacidad, en Washington. Luego de esta experiencia se dieron cuenta de que podían replicarlo en Guatemala, para promover los beneficios educativos y culturales de las artes para personas con desafíos en su desarrollo.

Han pasado 20 años desde este comienzo, durante los cuales han ofrecido 13 mil 428 talleres, con los que han salido beneficiadas unas 100 mil personas, entre niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores, con diversas discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas como síndrome de Down, discapacidad intelectual visual y retraso psicoemocional.

En la actualidad se imparten unos cien mil talleres semanales a mil 800 personas, en 44 instituciones públicas y privadas de la ciudad de Guatemala, Sacatepéquez, Sololá, Santa Rosa, Chimaltenango, Quetzaltenango y San Marcos.

Estas enseñanzas, además de contribuir al desarrollo de habilidades artísticas, ayudan a propiciar habilidades psicomotrices, a aumentar los niveles de comunicación oral, a mejorar la expresión de intereses, pensamientos y sentimientos, así como las relaciones interpersonales.



Índice

Beneficios de Actividades

6

El Arte No Tiene Barreras

8

Entrevista con Francis Davila

9

Entrevista con grupo: Alas de Libertad

13

**“WE CAN
BE ANYTHING”**



Fundación
Artes Muy Especiales
Guatemala

**FRANCIS
DAVILA** 

Beneficio de Actividades

Han pasado 20 años desde este comienzo, durante los cuales han ofrecido 13 mil 428 talleres, con los que han salido beneficiadas unas 100 mil personas, entre niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores, con diversas discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas como síndrome de Down, discapacidad intelectual visual y auditiva, autismo, parálisis cerebral, atrofia muscular, sordera y retraso psicoemocional.

Los grupos artísticos han brindado 600 presentaciones en el país y ocho en el extranjero. “Hemos ido a Boston, al Festival Dance Umbrella, y al Festival Artes sin Barreras, en Brasil”, refiere de Peter, quien tiene planeada una gira por el país.

“Quisiéramos reunir más fondos para llevar nuestro programa a todos los departamentos”, anhela de Peter. Entre estos, está el baile en silla de ruedas, baile español, ballet, artes culinarios y arreglos florales, pintura de pie y de boca, escultura percusión, entre otros en alianza con Viceministerio de Deporte y Recreación.

“Ha sido enriquecedora la experiencia y he aprendido de ellos, los niños con síndrome de Down son mágicos, es un trabajo feliz, hay que respetar la manera que ellos manifiestan sus intereses y nos adaptamos a sus necesidades”, señala Mariana Laparra, instructora de artes en Quetzaltenango, quien tiene unos 175 alumnos.



La diferencia entre una persona típica y otra con alguna necesidad especial es que esta última se reta continuamente, lo que ayuda a mejorar su autoestima, por ejemplo: las niñas con discapacidad auditiva bailan, aunque no escuchan la música, refiere Karin Recinos, Instructora de Baile Español de la fundación.

Sobresale



“Lo que más me gusta es cuando la gente me dice: ¡qué lindo bailas!, ¡ojala sigas adelante! Estoy contenta de que ahora trabajo en McDonald’s y puedo comprar mis cosas”, dice Flor Rodriguez, de 31 años y con síndrome de Down. Ella es artista de baile español desde hace seis años.

Pequeños Artistas



Niños de la Asociación de padres y amigos de personas con discapacidad de Santiago Atitlán asisten a talleres de pintura y dibujo.

Pasión



“Hace cinco años que pusieron baile en silla de ruedas. Sentí que era la oportunidad de expresar mi pasión por la música y el baile. Ahora doy talleres en instituciones a personas con y sin discapacidad”, dice Dora Moreno, de 43 años, que tiene secuelas de poliomielitis.

Gala "Alas De Libertad" Te Invita

<p>★ ★ ★ ★</p> <p>MIÉRCOLES 04 DICIEMBRE</p> <p>Lugar: Gran Sala Efraín Reinos, del Centro cultural Miguel Ángel Asturias</p> <p>Hora: 7:00pm</p> <p>★ ★ ★ ★</p>	 <p>GALA "ALAS DE LIBERTAD" DE FUNDACIÓN ARTES MUY ESPECIALES</p> <p>★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Costo: PRESENTAR INVITACIÓN</p> <p>Venta de boletos: Se puede obtener por correo electrónico a la dirección: artesmuyespeciales@gmail.com</p> <p> GMR300886G20</p> <p>★ ★ ★ ★</p>
---	--	--

La Gala "Alas de Libertad" es un evento que nace con el fin de promover y dar a conocer el trabajo artístico de personas con discapacidad que se capacitan en los programas que Artes Muy Especiales promueve. Se realiza una musical en donde los artistas con discapacidad interactúan con reconocidos artistas nacionales que han destacado en diferentes disciplinas artísticas, tanto a nivel nacional e internacional.

Este evento está dirigido a público en general; niños, jóvenes y adultos. Con este evento deseamos demostrar el potencial que tienen las personas con discapacidad para promover cambios que permitan alcanzar el desarrollo de nuestra sociedad.



El Arte No Tiene Barreras

En un pequeño salón del Conservatorio Nacional De Música Germán Alcántara, una joven de 17 años escucha con atención las notas que salen de un reluciente piano negro.

Es Flor Rodríguez; tiene síndrome de Down. Hace movimientos con sus dedos, como si estuviera ejecutando el instrumento. Siente la música y la disfruta, a su lado están Yesenia Ayala (19) y Juan Carlos Martínez (13).

Los tres asisten a la fundación Artes Muy Especiales, la cual cuenta con programas culturales para personas con discapacidad física o intelectual. "Nuestro objetivo es darles rehabilitación espiritual a través del arte, para que de esa forma se integren a la sociedad", indica Sonya Brenner de Peter, directora de la institución.

La maestra de Piano Rita Santizo, continúa con la ejecución de una suave melodía, el pequeño Juan Carlos quien tiene problemas de visión, empieza a cantar por ti volare, de Andrea Bocelli.

Florecita sabe ejecutar alrededor de cinco canciones en el piano, cuando se sienta en el taburete, su mundo se transforma; es solo ella y el piano.





9

Francis Davila



El 18 de agosto, Francis Davila lanzó oficialmente "We Can Be Anything". La música fue escrita, producida y conceptualizada por el mismo; el tema es una colaboración de compuesta e interpretada por Scott Taube del dueto norteamericano LNYX (se pronuncia Lenox) y las guitarras fueron cradas y tocadas por Chen, Raul Sacasa integrante de la banda chapina "Los Reyes Vagos".

"We Can Be Anything" es un tema que habla sobre como todos sin importar raza, sexo, religión, o nivel socioeconómico, podemos llegar a ser lo que soñamos. Lo único que nos limita para alcanzar nuestras metas son nuestras propias creencias y es por eso que solo creyendo en lo más profundo de nuestro ser que somos capaces, es que logramos trascender, brillando y alcanzando nuestro máximo potencial. Este es un tema que nos recuerda que el poder para lograr cualquier cosa esta en nuestro interior, no en lo que nos rodea.

Francis nos comparte:

"Hace unos meses, en una actividad de Artes Muy Especiales, tuve la oportunidad de compartir escenario con artistas increíbles de la compañía de baile "Alas de Libertad". Desde el momento que los vi, fueron una inspiración para mi vida y para la compasión de este tema. Cada uno de los integrantes ha tocado mi vida de una manera muy especial y son la mejor forma que encontré para transmitir el mensaje de "We Can Be Anything", haciéndolos protagonistas del video. Esta es la obra conceptual más completa que he logrado en el transcurso de mi carrera como artistas".

El video fue grabado en el Teatro Nacional Miguel Ángel Asturias, Giuseppe Badalamenti fue el director y logro captar de una manera mágica el espíritu y alma de los integrantes de la compañía en cada una de las escenas.

EL DESAFIO SE ACERCA

TransformARTE 2015

Aceptas el RETO ?



Fundación
Artes Muy Especiales
Guatemala

Carrera Transfórmate 5k y 10k Fundación Artes Muy Especiales



El viceministerio del deporte y la recreación en apoyo a la Fundación Artes Muy Especiales, participo en la carrera transfórmate 5k y 10k la cual se llevó a cabo en Pueblo Real, Municipio de Térapan, Chimaltenango el domingo 28 de septiembre del corriente año.

Se entregaron suvenires deportivos por parte de los servidores cívicos, se proporcionaron estaciones de hidratación y se repartieron playeras para cada uno de los más de 200 participantes.

Quienes tuvieron la oportunidad de recorrer en un ambiente totalmente natural los alrededores del cerro, teniendo la oportunidad de disfrutar el paraje natural y entrar en contacto con la naturaleza de una forma consciente.



Previo a la misma se realizó un calentamiento de movimiento físico a través de la clase de zumba, mientras el resto de competidores se lograban inscribir en su totalidad, a los ganadores del evento se les otorgo la medalla de condecoración.



Grupo Alas de Libertad

La compañía de danza en silla de ruedas Walter Peter, integrada por bailarines con y sin discapacidad, ha ofrecido presentaciones en Guatemala y el extranjero. Maira Torres, instructora desde hace nueve años, comenta que hace adaptaciones de movimiento de ballet o danza contemporánea, "Las limitantes solo están en la cabeza; ellos son gran ejemplo y motivan a los demás".

¿Por qué el nombre "Alas de Libertad"?

Se lo puso el fundador Walter Peter, porque él consideraba que a las personas les daba alas, para soñar, para volar, para ser libres, a través de la danza y el arte.

A través del arte, queremos llegar a los guatemaltecos, que necesita ser sensibilizados y concientizados en el término de discapacidad, de mostrarle que se puede dar a conocer a través del arte lo que llevamos dentro.

¿Qué beneficios aporta en silla de ruedas a los discapacitados?

El baile fomenta las relaciones sociales, mejora la autoestima, aumenta la motivación y el sentimiento de utilidad de estas personas, ayuda a que se integren y sobre todo, algo muy importante, evita el aislamiento de los discapacitados. Estas personas no necesitan que se apiaden de ellos, sino mucho cariño.

El baile en silla de ruedas se baila en grupo, es un tema muy individual y personal. Hay que adaptar cada técnica a las situaciones de cada persona y para ello, utilizamos un sistema de adaptaciones tecnológicas muy completo, hay alumnos con problemas en los brazos, la experiencia con ellos es aprender día a día de ellos. A veces elegimos una canción y ellos aportan, lo que más he aprendido con ellos es que todo es posible. No se rinden a pensar de los problemas que puedan tener.



Grupo Alas de Libertad

Nos comentan que en una ocasión les fue asignado un escenario inclinado: "Hemos tenido presentaciones donde los escenarios no son los adecuados, de hecho bailamos en un escenario que era inclinado, y pensamos en no participar, pero nosotros los que estamos de pie pensamos, ver como hacíamos topes con los pies, para que los bailarines no se fueran, sin embargo no fuimos derrotados y realizamos algunos cambios en la danza para no poner en riesgo tanto a los bailarines de silla como los de pie". Según los bailarines, cuando promueves este tipo de espectáculos hay una especie de rechazo al trabajo de la asociación".

Deben pensar que los discapacitados se va a dar dos vueltas sobre el escenario es sus sillas de ruedas y

se van a ir, pero en realidad, la gente que ha asistido a nuestras presentaciones queda muy impresionada; se siente conmovidas por lo visto.

La silla de ruedas es una extensión de su cuerpo y se trabaja con lo que ellos pueden mover. Ellos pueden expresar y hacer todos los ejercicios que hacemos con sus posibilidades.

Queremos que la gente sepa que estamos abiertos a todo el mundo y que deseamos ayudar al mayor número de personas posibles, con estos bailes los discapacitados y sus familias se distraen, desconectan de sus problemas, se divierten y sobre todo, hacen nuevas amistades.

El grupo de danza lo componen 15 personas, de 08:00am a 17:00pm, en el salón de ensayos del Teatro Nacional.

"La danza está abierta a todo tipo de cuerpo, nos permite sacar lo mas profundo que tenemos y ser libres"



Gran Rifa Anual

Actividad de recaudación que además busca promover el arte de reconocidos artistas guatemaltecos que se han destacado en las artes visuales; durante 20 años, 38 artistas se han sumado a nuestra causa. Este año los artistas, Sergio Valenzuela, Valenz y Maggie de Bickford han donado sus obras. Dentre los premios se incluyen: Un Boleto Aéreo a Cualquier Ciudad De Estados Unidos, donado por American Airlines.



Fundación Artes Muy Especiales





Gran

Rifa

Anual

Fundación Artes Muy Especial

Evento que nace con el objetivo de fomentar el respeto, Solidaridad y Convivencia con personas con Discapacidad a través de la práctica deportiva. Al mismo tiempo se promueve la recaudación de fondos para el sostenimiento de programas artísticos dirigidos a personas con discapacidad de escasos recursos.



Microsoft

* concept image



Fundación
Artes Muy Especiales
Guatemala



(502)2334-5161



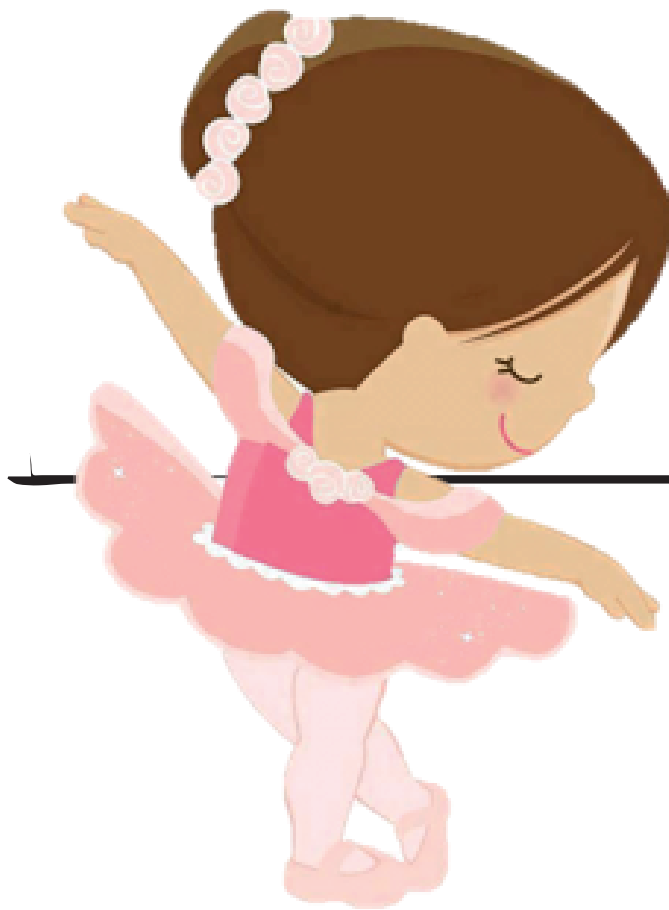
Artesmuyespeciales@gmail.com
info@artesmuyespeciales.org

Artes Muy Especiales necesita de tu colaboración para las diferentes actividades que realizamos a lo largo del año. Si deseas ser uno de nuestros voluntarios favor llama.



Personas De Todas Las Edades Con Algún Tipo De Discapacidad Se Desenvuelven Mejor, Gracias A La Variedad De Talleres Artísticos.





Capitulo X



Capítulo X

Producción, Reproducción y Distribución

Para lograr que el proyecto de la revista impresa, cumpla con su función de dar a conocer a los benefactores reales y futuros las actividades sociales y culturales de la Fundación Artes Muy Especiales. Para ello se tomaron en cuenta ciertos aspectos que se detallan a continuación.

10.1 Plan de costos de elaboración

El proceso creativo y la elaboración de la propuesta de revista impresa. Este inciso permitirá establecer los parámetros y recursos que fueron utilizados para realizar la guía.

Plan de costos de Elaboración

TOTAL EMPLEADO	
Total de Semanas Laboradas	20 semanas
Total de Días Trabajados	100 días
Total de Horas Laboradas	600 horas (6hrs por día)

Considerando que un diseñador Gráfico promedio devenga un salario de Q6,000.00 quetzales, equivale a Q200.00 quetzales diarios y a Q25.00 quetzales la hora trabajada.

Precio Total		
Total de horas	X	Precio por hora
600		Q25.00 quetzales
Total		Q15,000.00 quetzales

10.2 Plan de costos de Producción

Se tomó en cuenta la realización de artes finales, metodología y digitalización de la revista para la Fundación Artes Muy Especiales.

Total de la semana trabajada	5 semanas
Total de Días Trabajados	25 días
Total de Horas Laboradas	125 horas
Costo por hora trabajados	3,125
125 HORAS	
×	Q25.00 quetzales
=	Q3,125.00 quetzales

10.3 Plan de Costos de Reproducción

Se cotizó en tres litografías la cantidad de 500 ejemplares de 20 páginas.

Cotización de Maya Print	Q10,277.00
Cotización de stik	Q10,900.00
Cotización de Quality	Q12,400.00
El cliente seleccionó Maya print	Q10,277.00

10.4 Plan de costos de Distribución

La distribución será sin costo en el Teatro Don Juan, zona 1

10.5 Cuadro con resumen general de costos:

La profesional de Comunicación y Diseño Gráfico, Norel Corina Jiménez Vásquez, donó a la Fundación Artes Muy Especiales la elaboración y la producción de dicha revista, la Fundación tenía asignado un presupuesto de Q10,277 quetzales para la reproducción de la revista.

Costo de Elaboración	Q15,000.00
Costo de Producción	Q3,125.00
Costo de Reproducción	Q10,277.00
Total Q28,402.00 quetzales	

El costo total del proyecto en sus fases de elaboración, reproducción y distribución fue de Q28,402.00 quetzales.



Capitulo XI

Capítulo XI

Conclusiones y Recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se elaboró una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y futuros las actividades culturales y socioculturales de la Fundación Artes Muy Especiales.

11.1.2 Se investigó toda la información relevante acerca de artes, cultura, sobre las personas con discapacidad para enriquecer este proyecto de graduación.

11.1.3 Se recopiló información con aspectos de comunicación y diseño, que respaldan para fundamentar este proyecto.

11.1.4 Se fotografió a los talleres y actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, para mostrar el trabajo de forma clara, moderna y atractiva

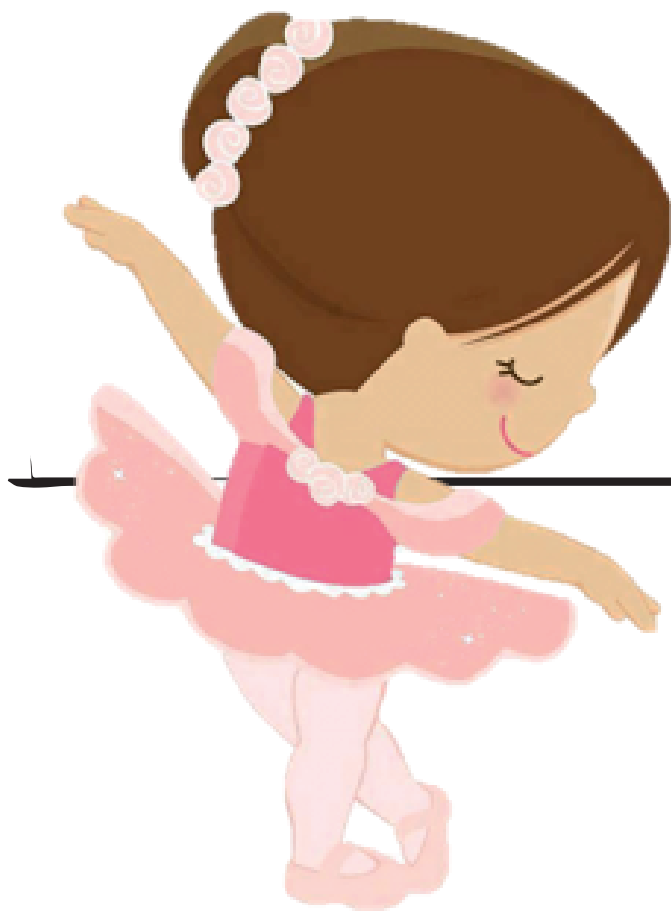
11.2 Recomendaciones

11.2.1 Actualizar cada año la revista impresa, para que los benefactores reales y futuros, siempre estén enterados de lo que sucede en la Fundación Artes Muy Especiales.

11.2.2 Investigar toda la información relevante acerca de arte, cultura, sobre las personas con discapacidad para enriquecer dicha revista.

11.2.3 Se recopile información con aspectos relacionados a los talleres y actividades que realice la Fundación Artes Muy Especiales para mostrar en la revista y que así se esté actualizando.

11.2.4 Fotografiar todos los talleres y actividades de la Fundación Artes Muy Especiales, para contar con material gráfico y visualizar los talleres y actividades que se realizan en la Fundación.



Capitulo XII

Capítulo XII

Conocimiento General

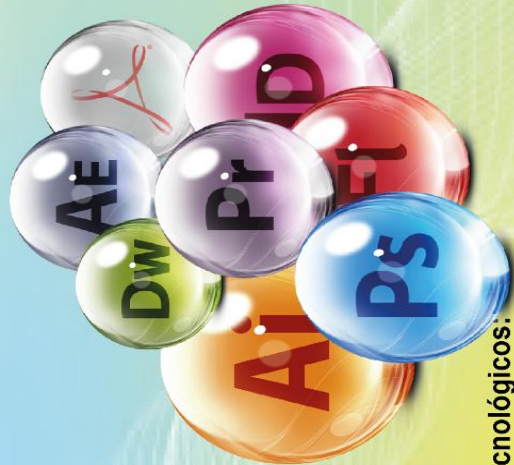
En este punto se concatena los conocimientos adquiridos en la carrera con su propuesta grafica.

12.2 Demostración de conocimientos



Comunicación:

Un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología; la palabra deriva del latín comunicaré, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo; A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartir con otros.



Fotografía:

Muchos hablan que la fotografía es un arte, se dice que el fotógrafo es aquel ser sensible que está en contacto con la cultura visual, y que la reproduce en sus fotografías como la etimología lo indica “escribe con luz”. La fotografía como arte, ha pasado a convertirse en una de los caminos más socorridos ya que únicamente se necesita de un equipo fotográfico para su práctica.



Recursos Tecnológicos:

Un recurso tecnológico es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende, la tecnología por su parte hace referencia a las teorías y técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Visualización Gráfica:

Es útil para descifrar que relaciones se tejen entre los diferentes conceptos y a través de qué procedimientos o ampliaciones, se concretan y pueden ser tanto enseñados como aprendidos.



Capitulo XIII

Capítulo XIII

Referencias

12.1 Referencia en Libros

-C-

Comunicación: (concepto, características e historia) “Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica” Primera Edición de Fonseca Yerena Maria del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, pág.. 4.

-D-

Diagramación y/o maquetación: (concepto, historia, elementos, ejemplos)
<http://www.fotonostra.com/grafico/maquetacion.htm> <http://www.fotonostra.com/grafico/maquetabase.htm> <http://www.fotonostra.com/grafico/reticulacompositiva.htm>
<http://www.fotonostra.com/grafico/formatoimpreso.htm>

Diseño Editorial: (Definición, historia, técnicas) Nuevas Tendencias en Maquetación y diseño Editorial,Autor Max Weber,Editorial: Maomao,Año: 2010, Pag. 256.

-E-

Estadística: (Concepto, Historia y Metodología) Estadística Descriptiva, Iris C. Rodas, Editorial Zantmaró Ediciones, S.A. Año de edición 2006.

-I-

Impresión: (técnicas de impresión, concepto, historia) Enciclopedia de Técnicas de Impresión Judy Martín, Editorial Acanto, año 2001, 176 pág.. ISBN 97-88-486673444 I M

Marketing: (Definición, elementos e historia) “Fundamentos de Marketing” Decimocuarta Edición, de Stanton William, Etzel Michael y Walker Bruce, McGraw-Hill interamericana, 2007, pág.. 511

-M-

Marketing en la pequeña y mediana empresa Donald Cyr Douglas Gray Editorial Norma S.A. 2004 Pag. 311, ISBN: 958-04-7821-X

Marketing: (Definición, elementos e historia) “Fundamentos de Marketing” Decimocuarta Edición, de Stanton William, Etzel Michael y Walker Bruce, McGraw-Hill interamericana, 2007, pág.. 511

-P-

Psicología del Color (Definición, Elementos e historia) Polemics and the Project for a New Science of Color, Dennis L. Sepper, Goethe vs. Newton : Polemics and the Project for a New Science of Color, University Press, ISBN 0-521-34254-

-S-

Semiología (Definición, Elementos e historia) Semiología de la Imagen y Pedagogía Michel Martin. Ediciones Narcea S.A. 1987, 205 pág

-V-

Vector: A History of Vector Analysis: The Evolution of the Idea of a Vectorial System Dover Books on Mathematics Series Dover books on advanced mathematics Autor Michael J. Crowe. Edición ilustrada, reimpresa, revisada Editor Courier Corporation, 1967 ISBN 0486679101, 9780486679105 N.º de páginas 270 páginas

12.2 Bibliografía WEB

-C-

CREATIVIDAD:(metodo,historia)<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tucreatividad/tecnicas-de-creatividad/88-crear-en-suenos>.

-D-

Diseño Editorial: (Definición, historia, técnicas) Nuevas Tendencias en Maquetación y diseño Editorial,Autor Max Weber,Editorial: Maomao,Año: 2010, Pag. 256.

Diagramacióny/omaquetación:(concepto,historia,elementos,ejemplos)<http://www.fotonostra.com/grafico/maquetacion.htm><http://www.fotonostra.com/grafico/maquetabase.htm><http://www.fotonostra.com/grafico/reticulacompositiva.htm><http://www.fotonostra.com/grafico/formatoimpreso.htm>.

-F-

fotografia:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_1_ap/capitulo2.pdf

<http://conceptodefinicion.de/fotografia/>

-I-

Impresión: (técnicas de impresión, concepto,historia)Enciclopedia de Técnicas de ImpresiónJudy Martín, Editorial Acanto, año 2001, 176pág.. ISBN 97-88-486673444

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

-P-

Pixel: <http://www.fotonostra.com/glosario/pixel.htm> <http://definicion.de/pixel/>

-S-

software:<http://definicion.de/software/>**Símbolo:(concepto, historia, elementos)**http://www.revistatigris.com.ar/07_junio/pdf/Desde_adentro.pdf

semiologia:La semiologia (Spanish Edition) (Spanish) Paperback – January 1, 2001 by Pierre Guiraud (Author), 136 pages<http://definicion.de/semiologia/>

-T-

Tipografía:"Tipografía usar en Libros impresos y Digitales" Mariana Eguaras - Consultoría editorial; 2 edition (January 21, 2014) (Kindle Edition)

-V-

Vector: (concepto, historia) <http://www.robot.uji.es/docencia/301/mat/practica/pract6.pdf>
<http://definicion.de/vector/>



Capitulo XIV

Capítulo XIV

Anexos

13.1 Encuesta



Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Genero

F

M

Español

Cliente

Grupo Objetivo

Nombre

Profesion

Puesto

Edad

Años de experiencia en mercadeo

Encuesta de Validación del Proyecto

Diseño de revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación Artes Mty Especiales

Antecedentes:

Este proyecto nace bajo la visión de un pintor con una pasión inmensa por la danza y el baile, quien fue invitado por VSA Internacional a Bruselas, Bélgica, para participar en el Festival Internacional de artistas con discapacidad. En este evento tuvo la oportunidad de presenciar diferentes espectáculos que reemplazan con todos los guillemetros del arte. Hoy 20 años después, Artes Mty Especiales continúa con su labor de atender a personas con discapacidad de escasos recursos no solo en ciudad de Guatemala sino en el interior de la República.

Instrucciones

Con base a la información anterior, observe la revista y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera necesario la elaboración de una revista impresa para dar a conocer a los benefactores reales y potenciales, las actividades culturales y sociales que realiza la Fundación?

SI NO

2) Considera Necesario la investigación para encontrar información relevante acerca de arte, cultura, sobre las personas con discapacidad para enriquecer el proyecto de graduación?

SI NO

3) Considera que es importante recopilar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño, que constituya el respaldo de una forma clara, moderna y atractiva?

SI NO

4) Considera que es importante fotografíar los talleres y actividades de la Fundación Artes Mty Especiales para mostrar el trabajo de una forma clara, moderna y atractiva?

SI NO

5) Considera que es bueno difundir las actividades culturales y artísticas de la Fundación Artes Mty especiales a través de una revista mensual?

SI NO

Parte Seriológica

6) Según su criterio los colores utilizados en la revista impresa denotan armonía, orden, frescura?

Mucho

Poco

Nada

7) Considera que la revista impresa con todo sus componentes de diseño muestra de manera estética las actividades culturales y socioculturales de la fundación Artes Mty Especiales?

Mucho

Poco

Nada

8) Según su criterio , la tipografía utilizada en la revista impresa es adecuada, legible y entendible?

Mucho
Poco
Nada

9) Según su criterio el material fotográfico utilizado en la revista impresa, se vincula con el mensaje de dar a conocer las actividades culturales y socioculturales de Fundación Art

Mucho
Poco
Nada

9) Considera que la revista en su diseño global, le transmite el mensaje de querer apoyar a la Fundación Artes Muy Especiales?

Mucho
Poco
Nada

Parte Operativa

10) Considera que la Diagramación utilizada en la revista impresa contribuirá eficientemente para la que la información sea de fácil comprensión)

SI NO

11) Considera que la revista impresa mantiene un tamaño adecuado?

SI NO

12) Considera que la información contenida en la revista impresa es completa para conocer a la fundación Artes Muy Especiales?

Mucho
Poco
Nada

13) Considera que la distribución de las fotografías es ordenada y fácil apreciación?

Mucho
Poco
Nada

14) Observaciones y comentarios

Gracias por completar la encuesta, su apoyo será de gran ayuda para este proyecto de tesis.

13.2. Fotos de Validación



Ciente de Fundación Artes Muy Especiales



Profesional: Lic. Lourdes Donis



Profesional: Lic. Antonio Gutierrez



Profesional: Lic. Rolando Barahona



Profesional: Lic. Claudia Ruiz



Grupo Objetivo: Ingeniera Maria Fernanda López



Grupo Objetivo: Ingeniero Christian López

13.3 Cotizaciones

Cotización No. **81324**
Guatemala, 18 septiembre 2015

Señores
NOREL JIMENEZ
Atención
Presente

Estimados señores

Tenemos el agrado de someter a su consideración nuestra cotización por:

**REVISTA S 20 PAGINAS INCLUYENDO PORTADAS, TAMAÑO ABIERTO 9.84 * 15.74",
IMPRESAS EN COUCHE B-100, FULL COLOR TIRO Y RETIRO, VAN DOBLADOS,
COMPAGINDOS Y ENGRAPADOS.**

500	Q	10,277.00
1,000	Q	11,774.00

ESTOS PRECIOS INCLUYEN IVA

Elementos que proporciona el Cliente: ARTE

Observaciones de Pago: 50% ANTICIPO 50% CONTRA ENTREGA

Tiempo de Producción: A CONVENIR

Al aceptar esta cotización acepta el margen de 10% + ó -

Quedando a la espera de sus apreciables ordenes, nos suscribimos,

Susy Herrera
Ejecutivo de Ventas



49 Calle 24-03 zona 12, Guatemala, CA PBX: 2380-3200 Fax: 2380-3232



Rótulos Luminosos, Material POP, Exhibidores en madera, acrílico y pvc, Rotulación de Vehículos, Letras en alto y bajo relieve, estructuras metálicas con rotulación y más.

Guatemala, 25 de septiembre de 2015

Ref. 0006-15

Norel Jimenez
Pte.

Por este medio le saludamos como a la vez deseándole éxitos en sus labores, el motivo de la presente es para poner a su consideración la siguiente cotización solicitada.

Cantidad	DESCRIPCION	COSTO	
		UNITARIO	TOTAL
500	Revistas papel coushe 20 paginas de 20x25, impresión full color, portada y contraportada con barniz uv.	Q 18.00	Q 9,000.00
1000	Revistas papel coushe 20 paginas de 20x25, impresión full color, portada y contraportada con barniz uv.	Q 10.90	Q 10,900.00

Total.....

Atentamente,

Luis de Leon
Ventas
Cel. 4529-8295 / 5434-4898



Guatemala, 28 de Septiembre 2015
QG-2015-09-4584

COTIZACIÓN DE TRABAJO

Señores;
Fusión 360
Presente

Atn: Norel Jimenez

Estimados señores:

Por medio de la presente tenemos el agrado de dirigirnos a ustedes para presentarles la siguiente cotización y someterla a su consideración:

- Impresión de "Revista de 20 págs." Caratula impreso a full color tiro y retiro en caucho 100, hojas interiores impreso a full color tiro y retiro en caucho 80, compaginados y cosidos.

Tamaño: 15.75x9.84

500.....	Q. 12,400.00
1000.....	Q. 13,750.00

Observaciones:

Incluye IVA

50% anticipo y 50% contraentrega

Otros: El cliente entrega Artes Digitales

* La vigencia de esta cotización es de 30 días calendario.

**La fecha de entrega queda sujeta a confirmación al momento de la autorización del trabajo.

*** En caso de aprobación de la cotización sírvase enviar esta cotización firmada a su Ejecutivo de Ventas ó la Orden de Compra correspondiente.

Sin otro particular aprovechamos la oportunidad para enviarles un cordial saludo,

Atentamente,

Brenda Ojeda
Ejecutivo de cuenta
bojeda@qualitygroup.com.gt

Edward Quirin
Gerente de Ventas
equirin@qualitygroup.com.gt

Fecha de Autorización:	Firma:

