

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Importancia de las técnicas de construcción en el proceso enseñanza-aprendizaje para el diseño de personajes en la Universidad Rafael Landívar. ESTRATEGIA: Guatemala Megadiversa Rediseño de personajes Guardianes de la Naturaleza y Diseño de material educativo y publicitario.

PROYECTO DE GRADO

MARÍA FERNANDA OROZCO DÍAZ
CARNET 10268-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Importancia de las técnicas de construcción en el proceso enseñanza-aprendizaje para el diseño de personajes en la Universidad Rafael Landívar. ESTRATEGIA: Guatemala Megadiversa Rediseño de personajes Guardianes de la Naturaleza y Diseño de material educativo y publicitario.

PROYECTO DE GRADO

**TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO**

**POR
MARÍA FERNANDA OROZCO DÍAZ**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. MARÍA DEL ROSARIO MUÑOZ GÓMEZ DE ALEGRÍA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. ENRIQUE PONSA LOZA
LIC. FRANCISCO ARMANDO HIDALGO RUIZ

Guatemala Megadiversa

**Rediseño de personajes Guardianes de la Naturaleza y
Diseño de material educativo y publicitario**



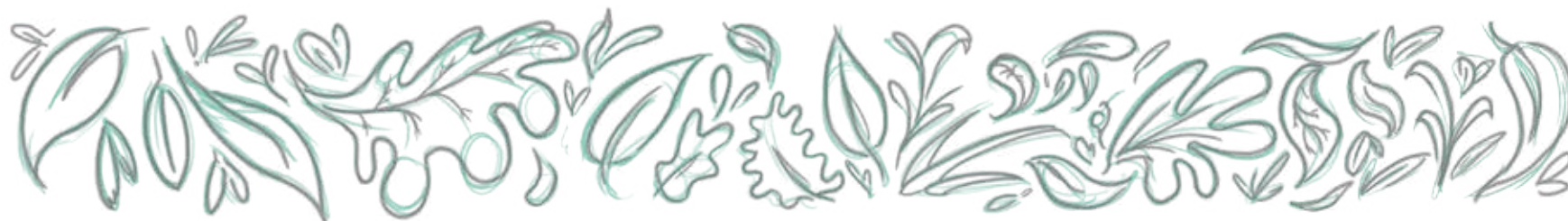
María Fernanda Orozco Díaz
Carnet 1026813



Índice

del contenido

Introducción	6	Bocetaje para definir la Propuesta Preliminar	61
Gestión de la Estrategia de Diseño		Validación	90
Familiarización con el cliente y el proyecto en general	7	Cambios propuestos en Validación	95
Necesidad, Comprensión y Definición del Problema	11	Gestión de la Implementación de Diseño	
Objetivos	11	Propuesta final y Fundamentación	105
Marco de Referencia	12	Producción y Reproducción	130
Profundizar información del Cliente	12	Especificaciones Técnicas	130
Recopilar información del tema	19	Presupuesto diseño y Reproducción	142
Contenido Teórico de Diseño	29	Conclusiones	145
Comprensión del Grupo Objetivo	37	Recomendaciones	146
Perfil Geográfico	37	Anexos	147
Perfil Demográfico	38	Referencias consultadas	177
Perfil Psicográfico	38		
Gestión del Proceso de Diseño			
Contenido del Material Gráfico	44		
Diseño del Concepto	47		
Búsqueda del concepto	47		
Fundamentación de la idea	51		
Codificación del Mensaje	53		
Proceso de Visualización	53		
Planeación Estratégica de Medios	58		
Selección de las piezas	58		
Fases Estratégicas de comunicación	60		



Introducción

La educación ambiental en un país considerado Megadiverso es un tema que debe tomarse como prioridad. En Guatemala esta temática se ve abordada por el Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP- por lo que durante el transcurso del último año se decidió hacer un acercamiento a un grupo objetivo que la institución no ha trabajado durante mucho tiempo: los niños.

Como parte de una iniciativa de la Dirección de Educación para el Desarrollo Sostenible, la institución presenta la idea de un acercamiento a los niños por medio de personajes que muestren el cuidado de la biodiversidad como un trabajo en equipo por parte de toda la población guatemalteca. Estos personajes vienen a ser el inicio de una campaña que busca acercarse en el área educativa a los niños e instruir desde sus años escolares, la importancia que tiene el tesoro que es la biodiversidad para un país como Guatemala.

Como aporte al área del diseño de la propuesta que tenía la institución, se buscó por medio de este proyecto se abordara el área de personajes y plantear materiales que se consideraran beneficiosos y atractivos para el acercamiento con los niños en un proceso de enseñanza.



Familiarización

con el cliente y proyecto en general

Cliente:

Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP-

Dirección:

5ta. Avenida 6-06, Zona 1. Edificio IPM, 5to, 6to y 7mo Nivel, Ciudad de Guatemala, C.A.

Teléfono del establecimiento:

(502) 2422-6700, Fax (502) 2253-4141

Contacto para el proyecto:

Lic. Ana Luisa De León

Directora del Departamento de Educación y Fomento del CONAP.

Contacto secundario:

Lic. Hiliana Nuñez

Diseñadora del Departamento de Educación y Fomento del CONAP.

Requerimiento:

Rediseño de la línea de personajes "Guardianes de la Naturaleza" para su relanzamiento.

Objetivo:

Que el grupo objetivo (Niños 8 a 12 años) se identifiquen y conozcan sobre la diversidad y las áreas protegidas, de modo que se promueva la idea de que Guatemala es un pueblo conformado por distintos grupos que juntos deben proteger al país y sus áreas protegidas.



El Consejo Nacional de Áreas Protegidas es el encargado de velar porque se instruya a las personas sobre el cuidado y manejo de estas áreas. Por esta misma razón, está en su decisión el realizar campañas y proyectos que fomenten el cuidado y la integración de la biodiversidad existente en el país, así como la mediación entre personas y naturaleza para lograr una coexistencia pacífica.

Para lograr esto, se elaboran documentos como reglamentos, planes maestros y planes de negocios que sirven para guiar a las personas. Día a día se asume que la protección y conservación en equipo se inculca en los niños de generación a generación, sin embargo no hay ningún proyecto que presente el avance de este tipo de abordaje. El Departamento de Educación y Fomento del CONAP ha presentado una propuesta, basada en los primeros años de la vida de un niño es necesario presentarle ejemplos y guías que lo permitan sentirse identificado. Es por esto que se planteó en el 2015, una línea de personajes que presentan la multiculturalidad y biodiversidad del país desde el punto de vista de un niño.

Por medio de este proyecto se plantea la posibilidad de presentar Guatemala como un grupo variado y complejo que por medio del trabajo en equipo protege y cuida su riqueza natural y cultural.

Como se mencionó con anterioridad, el proyecto inició en el 2015, siendo una propuesta de los diseñadores del CONAP, Hiliana Nuñez y Edgar Arana. Ellos propusieron este proyecto como el inicio de una línea de materiales infantiles que abarcarían a un público nuevo para el CONAP.

Entre las muchas aplicaciones que se han propuesto hay juegos, aplicaciones, cortos animados, etc. Sin embargo aún no se ha llegado a un diseño en los personajes que logre satisfacer la necesidad que se tiene.

Por esto mismo, para iniciar el proyecto se ha decidido tener en claro los siguientes puntos:

Como objetivo principal del proyecto se busca llegar a los niños. Presentarles el tema de la variedad cultural y cuidado de la naturaleza de una manera atractiva y que poco a poco se pueda ir profundizando en este tema a lo largo de su formación académica. De esta manera, el niño puede ir creciendo con estas enseñanzas y poco a poco se vaya eliminando la idea de que Guatemala es un pueblo separado por la idea de grupos y que no es posible que se dé un trabajo en equipo que ayude a todos en el país.

Como piezas iniciales se proponen un pequeño folleto informativo para entregar en las charlas que periódicamente el CONAP realiza en escuelas tanto del interior como de la capital. Dichas piezas deben tener un tono amigable y jovial hacia los niños de manera que no lo sientan un trabajo más del colegio sino que se interesen en los personajes. Se resalta mucho que la idea es de un equipo de "superhéroes" por lo que es muy importante resaltar un tono cooperativo, haciendo especial énfasis en el poder de los guatemaltecos como un grupo unido.

Al tener claro este punto en la campaña se pasa a explicar el grupo objetivo. Con anterioridad se había mencionado un grupo de 8 a 12 años. Se busca enfocar en la etapa escolar de los niños para que el proceso se pueda dar de forma paulatina durante sus años de primaria.

Dentro de la institución, el Depto. de Educación y Fomento plantea este proyecto como una propuesta a largo plazo, que le dé a la institución una herramienta para acercarse al grupo objetivo repetidas veces y por mucho tiempo. La propuesta dio su primer paso en marzo del 2016, al ser introducidos al inaugurar la nueva imagen del Museo Nacional de Ciencias Naturales, sin embargo el impacto generado fue mínimo.

Al tener claro el proyecto, el CONAP solicita que su logo esté presente en todas las piezas que se vayan a desarrollar de forma que siempre se sepa de quién es la línea de personajes. Al proponerse el proyecto, es necesario colocar a los patrocinadores que colaboren con el pago del mismo.

En este momento, el presupuesto que se utilizó fue el que abarcaba la nueva imagen del Museo Nacional de Ciencias Naturales, sin embargo hay que proponerlo como proyecto aparte para que se le dé un presupuesto individual. Con anterioridad ya se ha presentado pero es necesario tener piezas para que se le dé un presupuesto real. Todo esto va de la mano con la Secretaría a nivel Nacional del CONAP.



PALETA DE COLOR



Figura 2. Paletas de color con su tono correspondiente para sombras. Fuente: CONAP.

Elementos con los que ya cuenta el CONAP para el proyecto



Figura 1. Logotipo propuesto en el CONAP por Hiliana Nuñez y Edgar Arana. Fuente: CONAP.

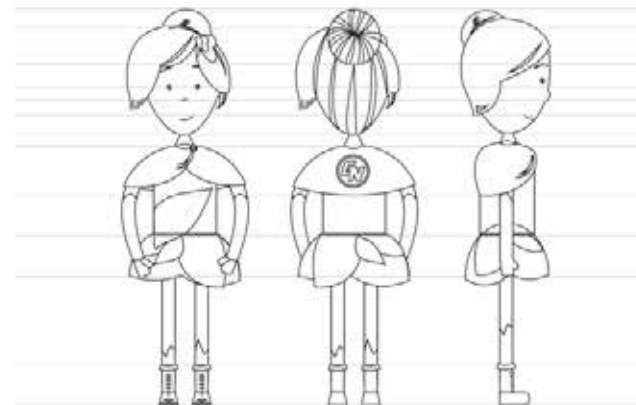


Figura 3. Bocetaje de vistas de personaje Blanqui. Fuente: CONAP.



Figura 4. Propuesta inicial de personajes Guardianes de la Naturaleza. Fuente: CONAP.





Necesidad

Comprensión y Definición del problema

El Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP- necesita sensibilizar a los niños en etapa escolar, priorizando al área de educación pública, sobre la importancia de la cooperación entre grupos étnicos para la protección de la biodiversidad natural y cultural de Guatemala, para poder cumplir con el objetivo primordial de dar a conocer sobre la Megadiversidad que tiene el país.

Objetivos

Proponer una línea de personajes que, mostrando la interculturalidad a través de detalles culturales del pueblo guatemalteco, plantee la protección de la megadiversidad natural del país como un trabajo en equipo, para facilitar el cambio del paradigma de que la población guatemalteca está dividida en pequeños grupos aislados.

Generar una campaña de carácter educativo que trate el tema de megadiversidad, por medio del cual la institución haga conciencia sobre la riqueza natural del país y su rol en relación a la sociedad.



Marco de Referencia

Profundizar en la información del cliente

Nombre: Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP-

Dirección: 5ta. Avenida 6-06, Zona 1. Edificio IPM, 5to, 6to y 7mo Nivel, Ciudad de Guatemala, C.A.

Teléfono: (502) 2422-6700, Fax (502) 2253-4141

Página web: www.conap.gob.gt

El CONAP, es el ente encargado de velar por todas las actividades que afecten a la fauna y flora de Guatemala. Especialmente, su atención va dirigida al Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas -SIGAP-, recibiendo apoyo de la ley de Áreas Protegidas, Dto. No. 4-89 del Congreso de la República de Guatemala.

La forma de trabajo del CONAP consiste en juntar representantes de las diversas instituciones que abordan temas relacionados con el SIGAP, entre ellos el Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales -MARN-, el Instituto Guatemalteco de Turismo -INGUAT-, entre otros, para poder realizar actividades de protección y lograr mantener un control sobre el uso de las áreas protegidas del país y sus recursos.

Misión*

Asegurar la conservación y el uso sostenible de la diversidad biológica y las áreas protegidas de Guatemala, así como los bienes y servicios naturales que estas proveen a las presentes y futuras generaciones, a través de diseñar, coordinar y velar por la aplicación de políticas, normas, incentivos y estrategias en colaboración con otros actores.

Visión*

El CONAP es una entidad pública, autónoma y descentralizada, reconocida por su trabajo efectivo con otros actores en asegurar la conservación y el uso sostenible de las áreas protegidas y la diversidad biológica de Guatemala. CONAP trabaja por una Guatemala en la que el patrimonio natural y cultural del país se conserva en armonía con el desarrollo social y económico, donde se valora la conexión entre los sistemas naturales y la calidad de vida humana y en donde las áreas que sostienen todas las formas de vida persisten para las futuras generaciones.




Dentro de la institución, todo se maneja bajo una Secretaría ejecutiva y una Subsecretaría ejecutiva. Estos dos son los que están a cargo y llevan la dirección de los dos grandes departamentos en los que se divide el CONAP.



Bajo el mando de la Dirección Técnica General y la Dirección Administrativa General, el CONAP divide el trabajo dejándole a la primera dirección, todos aquellos procesos fuera de la institución mientras que la segunda dirección se enfoca en el funcionamiento interno.





Para este proyecto, el enlace se hace con La Dirección de Educación y Desarrollo Sostenible, bajo el mando de la Dirección Técnica General. Este departamento fue escogido ya que es el encargado de ofrecer información sobre el tema de Biodiversidad.

Como objetivos del departamento se encuentran los siguientes:

-  Fortalecer las relaciones inter-institucionales, que permitan la agilización de los procesos gestados por CONAP.
-  Impulsar alianzas estratégicas, tendientes a fomentar una educación ambiental sobre el uso y conservación de la biodiversidad, las Áreas Protegidas y el desarrollo sostenible.
-  Desarrollar los instrumentos y mecanismos necesarios para garantizar una constante fuente de información a lo interno y a lo externo de la institución.



Estos objetivos son bastante remarcados en las funciones que realiza la institución ya que como se menciona en la página web del CONAP, el departamento tiene como principales funciones:

-  Ser el enlace institucional ante las diferentes entidades, de acuerdo a los criterios de la Secretaría Ejecutiva.
-  Fortalecer la imagen institucional.
-  Propiciar alianzas estratégicas que apoyen la gestión institucional.
-  Desarrollar todos los elementos de educación ambiental y de orden divulgativo e informativo de la institución.

Es por medio de este departamento que se está trabajando el tema de MEGADIVERSIDAD en Guatemala.

El CONAP realizó un arduo trabajo para que en octubre del 2010, Guatemala fuera incluida en el Grupo de Países Megadiversos Afines, decisión tomada en Nagoya, Japón durante la Décima Conferencia de las Partes del Convenio sobre la Diversidad Biológica (CoP10) del 2010.

Al hablar de Guatemala como un país megadiverso se especifica que este cuenta con índices de diversidad biológica y cultural más altos que el promedio del Planeta Tierra. Este selecto grupo está conformado por 19 países megadiversos, entre los cuales comparten el 70% de biodiversidad encontrada en el planeta, lo cual es impresionante considerando que estos 19 países solamente abarcan un 10% de la superficie del planeta.

Ahora Guatemala tiene un privilegio muy grande al ser considerado uno de estos selectos países ya que puede codearse con altos estándares de cuidado ambiental y situaciones de biodiversidad.

*Con siete biomas, Guatemala se posiciona en el primer lugar de Centro América en cuanto a diversidad ecoregional, con 14 ecoregiones y en segundo lugar en el número total de especies descritas, que incluyen mamíferos, reptiles, anfibios, aves y plantas, superado únicamente por Costa Rica. En términos de especies endémicas Guatemala ocupa el primer lugar en relación a Centro América ya que más del 13% de las especies de mamíferos, reptiles, anfibios, aves y plantas son endémicas.



Este rasgo es particularmente notorio para la flora, ya que más del 15% de las especies que existen en el país son consideradas endémicas. Guatemala alberga más de 9 mil especies de plantas y animales vertebrados y tiene la mayor diversidad de salamandras apulmonadas (familia Plethodontidae), en el mundo, con 41 especies, de las cuales 19 son endémicas. Aproximadamente el 20% de la avifauna de Guatemala está compuesta por especies migratorias.

Guatemala tiene siete sitios Ramsar, humedales de importancia internacional. Pero según el Inventario Nacional de Humedales, tenemos 252 sitios de humedales, entre lagos, lagunas, ríos, pantanos, etc.

Existen 192 especies de mamíferos nativos, 486 especies de aves (370 especies se reproducen en el país y presencia adicional de 116 especies) La diversidad de anfibios, Guatemala presenta la diversidad de salamandras sin pulmones más alta del mundo. Según Villar, las especies de anfibios en Guatemala se agrupan en nueve familias y 27 géneros, siendo la mas numerosa la familia de los anuros (sapos, sapillos y ranas) con 83.

En sí, el continente americano ha sido considerado uno de los grandes centros de diversidad del mundo, por su amplitud de ecosistemas y amplia gama de especies, sin embargo debido a su privilegiada posición, Guatemala se ha ganado un puesto entre los puntos del planeta considerado más rico a nivel genético.

Otro factor a considerar es la diversidad cultural que existe en el país, que se ve reflejada en la amplia variedad de idiomas que se hablan en el país, las múltiples prácticas religiosas que se llevan a cabo y muchos otros elementos culturales que hacen del país un lugar rico en costumbres y prácticas culturales.

Debido a la antigüedad de estos grupos, hay mucho conocimiento que se ha ido pasando de generación en generación, sobre como cuidar a las múltiples especies que hay en el territorio; diversidad de recursos genéticos y las técnicas de manejo. Y con 25 grupos socio-lingüísticos, la biodiversidad de Guatemala va más allá de la flora y fauna; toda esta variedad es una gran puerta para el turismo.

Por parte del CONAP, se considera que ser parte de este grupo, le abre al país muchas oportunidades y retos. Guatemala ha sido identificada como uno de los puntos del planeta más ricos en diversidad pero que a la vez se consideran altamente amenazado, situación que coloca al país en la lista de países prioritarios para la conservación.


Esto permite y compromete al pueblo guatemalteco a plantear el desarrollo de políticas, planes y programas de manejo y protección necesarios para la conservación y aprovechamiento de la biodiversidad nacional. Nos da la oportunidad de orientar esfuerzos de cooperación internacional en inversiones estratégicas alternas para promocionar y desarrollar proyectos de uso sostenible de la diversidad biológica, generar ingresos de divisas y fortalecimiento de la economía nacional. Nuestro país con su megadiversidad muestra ventajas únicas que pueden llevar a desarrollar modalidades innovadoras de conservación y aprovechamiento de la biodiversidad para apoyar el desarrollo rural de Guatemala, como el turismo, entre otros.


El grupo de países megadiversos ha tenido una participación activa en el alcance de los objetivos del Convenio sobre Diversidad Biológica (CDB), del cual Guatemala es signatario, especialmente en lo relativo a distribución equitativa de los beneficios generados por el uso de la biodiversidad, ha impulsado la formulación y negociación del Régimen Internacional sobre el acceso y distribución de beneficios estos países.


En la última asignación de fondos para los países miembros del CDB por parte del Fondo Mundial para el Medio Ambiente (GEF) se tomó como base el aporte en biodiversidad que cada país hace al mundo, por lo que los países megadiversos obtuvieron mayores beneficios financieros. Que nuestro país sea ahora parte de los 19 países Megadiversos nos indica que la importancia de la riqueza natural y cultural de Guatemala ha sido reconocida desde una perspectiva mundial, nuestra mayor satisfacción será que los guatemaltecos incrementen su sentido de pertenencia, fortalezcan su identidad nacional y se sientan orgullosos poseer y ser parte de la riqueza natural y cultural de esta gran país.

Amenazas a la Megadiversidad de Guatemala

La pérdida de biodiversidad tiene causas directas e indirectas. Cuatro de las cinco principales amenazas directas, que impactan sobre la biodiversidad mundial, se consideran como las causas más importantes de la pérdida de recursos biológicos en Guatemala, siendo estas i) la pérdida, degradación y fragmentación de hábitats, ii) la sobre explotación de recursos vivos y no vivos, iii) la contaminación y la degradación ambiental y iv) las invasiones propiciadas por especies introducidas.

 **La pérdida, degradación y fragmentación de hábitats:** El paso del hombre va dejando una marca en los distintos hábitats que se ven interrumpidos y modificados. Este tipo de ruptura cambia el equilibrio por lo que poco a poco se va perdiendo lo que la naturaleza mantenía como un estándar de normalidad.

 **La sobre explotación de recursos vivos y no vivos:** Según Rivadeneira (2012), el aumento del interés económico que tienen las personas es uno de los factores que más fuerte a golpeado a la naturaleza. Recursos tales como petróleo, madera y pieles de animales, adquieren cada vez más valor por lo que dicha demanda aumenta la cantidad de recursos que las personas toman. Como se mencionó en el párrafo anterior, el paso del hombre va dejando un rastro de pérdida y cada día solo exige más de la naturaleza, sin darle oportunidad a regenerar el daño recibido.

 **La contaminación y degradación ambiental:** Tal como se menciona que la actividad humana se dedica a tomar recursos, esta misma también desecha por lo que día a día la cantidad de residuos que se encuentran por dicha actividad va en aumento. En países como Guatemala, Ecuador, Colombia, entre otros, día a día se puede encontrar una gran cantidad de basura, no solo física, que no se logra manejar.



Las invasiones propiciadas por especies introducidas: los cambios se dan con el paso del tiempo y la tierra a manejado dichos cambios de manera paulatina y lenta, por lo mismo cuando hay cambios repentinos y artificiales generados por el ser humano, el equilibrio se rompe. Cuando una actividad humana irrumpe en un hábitat este tiende a transformarse, evolucionar y prepararse para albergar la vida que vino, sin embargo el tiempo en el que las personas quieren que este cambio sucede solo viene a matar la vida que ya existe en el planeta y alteran los distintos espacios que existen.

Estas cuatro causas de la pérdida de la Biodiversidad son circunstancias que trabajan en conjunto. Todo se ve afectado cuando un ambiente se ve atacado por cualquiera de las cuatro causas por lo que para poder combatir estas amenazas es necesario abarcar todos los puntos que pueden resultar vulnerables ante las cuatro amenazas mencionadas.



Recopilar información del tema

A continuación se presentan varios ejemplos de materiales educativos que usan personajes para poder facilitar el proceso de mediación hacia los niños.

Caso No.1 Leo de Prensa Libre

Para el primer caso se tomo el personaje LEO de Prensa Libre. Este león con apariencia simpática y una estética bastante juguetona y colorida fue utilizado para promover la lectura en los niños. Fue utilizado como la cara de la campaña "El mundo de Leo" la cual promovía cuentos cortos y materiales que sirvieran para mejorar la comprensión lectora de los niños.

Como un punto positivo, se determinó que el nombre brinda fácilmente el fin de la campaña. Al ser el nombre del personaje, la conjugación en primera persona de LEER, el niño podía relacionar la idea de leer con algo divertido como lo era el personaje. También es una forma bastante interesante de presentar el fin del movimiento sin presentarlo con un libro, a primera vista.

Los colores que se utilizaban era otro punto interesante ya que dentro de la paleta de color de la Prensa Libre, tan sobrio y apagado, está sección siempre era sencilla de ver y los niños lo podían encontrar con rapidez. Mucho uso de colores primarios y secundarios fue muy aceptado por los niños que manejan este tipo de colores en el ambiente escolar.

Como punto negativo se determinó que no había concordancia entre fondos y personaje a veces, generando una disociación entre personaje y entorno, lo cual puede llegar a confundir a los niños.



Figura 5. Leo, Prensa libre. Extraído de: <http://bit.ly/2bKPYxf>



Figura 6. Leo, Prensa libre. Extraído de: <http://bit.ly/2bKpccT>



Caso No.2

Personajes de Materiales METTA

En el área educativa, la marca METTA siempre ha jugado un gran papel dentro del proceso de aprendizaje. Ya sea desde la etapa pre-escolar, hasta la escolar, sus múltiples piezas gráficas han acompañado a la formación de los niños .

Como puntos positivos se han encontrado un manejo de color bastante contrastante pero siempre apegado a los colores primarios y secundarios en su mayoría. Estos colores ayudan a ubicar que el material es parte de un proceso educativo por lo que fácilmente se logra utilizar en las clases. Algo particular de los personajes utilizados en los materiales de METTA, es que son curvos, solo si es muy necesario para el aprendizaje, usan líneas rectas pero no es mucho.

Usan fondos con elementos en opacidad, ubicando al estudiante en lo que se está viendo pero sin que le quite protagonismo a los elementos que se desean resaltar.

En general se consideran como puntos interesantes para partir ya que la marca tiene una gran trayectoria en el área educativa. Lo único que se determina como un punto que se puede mejorar es la homogeneidad de trazo en sus personajes. La mezcla entre trazos gruesos y muy finos hace que no se vea como un todo por lo que los niños pueden verlo como si no perteneciera. En el caso de las figuras, se entiende que el trazo grueso es para determinar que las figuras es lo importante de los personajes pero hay que darle entonces más homogeneidad con los trazos de la boca y de los ojos.

Lo mismo sucede con el juego de mímica. Las letras se presenta muy gruesas mientras que los personajes tienen trazos muy finos.

Por lo demás, es importante tomar en cuenta la estética que tienen los personajes para poder dar el mensaje a los niños de manera apropiada. Se hace énfasis en lo que se quiere mostrar y no lo que se vea mejor al ojo del diseñador.

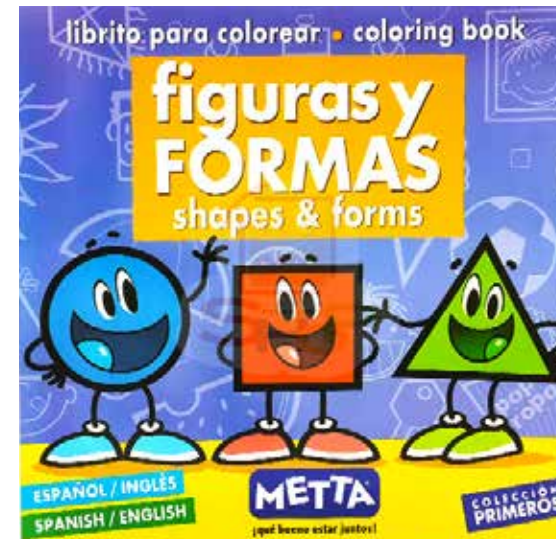


Figura 7. Libro de colorear marca METTA.
Extraído de: <http://bit.ly/2t2wGLW>



Figura 8. Juego Mimi-k para niños marca METTA.
Extraído de: <http://bit.ly/1h9MAOB>

Caso No.3

Ixt'zunun, comic en Prensa Libre

Durante el año 2012, en Prensa libre surge la idea de lanzar una serie de comics para poder educar a la población, especialmente a los niños sobre la cultura maya y de esta idea sale Ixtz'unun.

La estética sencilla, rústica incluso con el acabado manual de acuarela y los trazos fluidos e irregulares le dan una imagen cercana a los personajes. No hay mucho detalle en ellos neutralizando lo más posible los rasgos, de manera que no hay un canon seguido para los rasgos de los personajes. Hay variedad, haciendo énfasis en que no es un canon obligatorio el que hay en la imagen de los mayas.

La paleta de color es bastante natural, haciendo mucho énfasis en los colores tierra y el verde, de modo que se apoya bastante a la temática de esta manera.

De este proyecto hay que remarcar que fue un acercamiento bastante acertado, ya que no plantearon a los mayas como adultos sino que se fueron al lado de los niños. Hacen mucho énfasis en el espíritu aventurero del personaje principal. Los títulos de todo lo que se hacía era referido como una aventura por lo que los niños no lo sentían como una lección más, sino como un cuento.

Para mejorar, se recomendaría darle más detalle al fondo para lograr contextualizar la situación que vive el persona y sea más sencillo entender el lugar y tiempo en el que ocurre la historia.

Se considera que mantener una paleta de color tierra con verde fue bastante útil, ya que creó un ambiente para el tema que se desvuelve. No está tomando colores que pueden llamar la atención sino que juega con los colores que ya se usan para que estos llamen la atención.

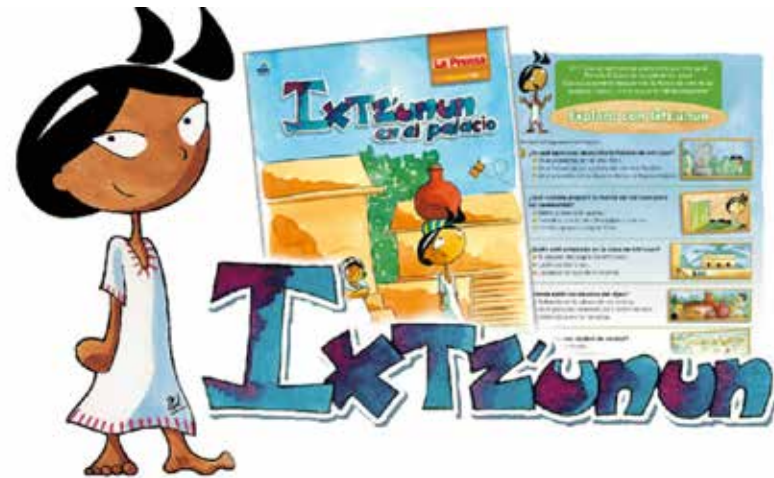


Figura 8. Personaje Ixtz'unun de Prensa Libre.
Extraído de: <http://bit.ly/2u1g9Mu>



Figura 9. Portada de historieta guatemalteca, Ixtz'unun.
Extraído de: <http://bit.ly/2tx4oN5>



Recopilar información del tema

Para poder trabajar el proyecto se decidió investigar el tema MEGADIVERSIDAD, tanto en fauna y flora como en el ámbito cultural y lo que es la COHESIÓN SOCIAL

Megadiversidad

Según Sagnelli (s.f.) la Megadiversidad no se puede encontrar distribuida de manera equitativa en el planeta sino que esta se enfoca en puntos específicos. Dichos puntos son los considerados países Megadiversos. Para poder considerarse un país megadiverso, se necesita poder encontrar una variedad de ecosistemas, todos poblados con un mínimo del 70% de la flora y fauna que se puede encontrar en el planeta. En estos tipos de planeta es común encontrar variedades y contrastes dentro de sus distintos ecosistemas ya que la riqueza de estos países está presente en la amplia gama de especies que son capaces de vivir en sus condiciones ambientales.

La Megadiversidad es un concepto creado por la organización que cuida del medioambiente, Conservation International (CI). El centro de monitoreo de conservación ambiental, un programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente ha identificado a 17 países como Megadiversos, de los cuales la mayoría se encuentra en el continente Americano.

A continuación una lista de los Países Megadiversos.

América:

- Brasil
- Colombia
- Ecuador
- Estados Unidos
- México
- Perú
- Venezuela

Asia:

- China
- Filipinas,
- Indonesia
- India
- Malasia

África:

- Madagascar
- República Democrática del Congo
- Sudáfrica
- Oceanía
- Australia
- Papúa
- Nueva Guinea

Dentro de esta lista hay varios países que cuentan con más diversidad que otros, denominándose los líderes del grupo. A continuación la tabla que especifica cuales son estos países y el por qué son líderes.

Países con Mayor Megadiversidad					
País	Plantas vasculares	Aves	Mamíferos	Anfibios	Reptiles
Brasil	56,215	1,712	578	779	630
Colombia	48,000	1,815	456	634	520
China	32,200	1,221	502	387	334
Indonesia	29,375	1,604	667	511	300
México	23,424	1,107	535	804	361

Fuente: elaboración propia.

Brasil ocupa el primer lugar porque posee entre el 15% y el 20% de la biodiversidad mundial. Las selvas, bosques tropicales y la cuenca del río Amazonas comprenden casi un tercio de los bosques tropicales del planeta. Colombia tiene casi un 10% de la biodiversidad mundial, y aunque es siete veces más pequeño que Brasil, tiene una gran cantidad de ecosistemas. China por su gran extensión y gran variedad de hábitats posee muchas especies. Indonesia tiene cubierta un 60% de su superficie con bosques. En este lugar se encuentran especies emblemáticas como elefantes, tigres, orangutanes, rinocerontes o leopardos que se encuentran en peligro de extinción.








En muchos de estos países hay grandes amenazas como la destrucción de los hábitats, el cambio climático, las especies invasoras (el hombre),

la deforestación, la sobreexplotación de los recursos naturales, la caza ilegal y el tráfico de especies, el crecimiento urbanístico, la creación de infraestructuras sin la adecuada evaluación de su impacto ambiental o la contaminación son algunas de las amenazas que ponen en riesgo la gran diversidad biológica de estos países. Del mismo modo regiones en las que hay una gran cantidad de especies pero con un hábitat en peligro, se ubican en estos países.

Megadiversidad en Guatemala

Por este mismo motivo, Guatemala cuenta con una gran responsabilidad ya que debe proteger las 14 ecoterritorios terrestres. Al ser parte de los países Megadiversos, Guatemala ha logrado abrir una puerta que permite tener acceso no solo a información sino que a fondos que puedan servir para la conservación de la riqueza en especies y culturas. Ahora bien, cabe mencionar que el ente que se encarga de velar por este aspecto del país es el Conap, el cual ha realizado diversos estudios para poder formular un "Inventario Natural" en el país. De acuerdo con lo que se ha estipulado en ese inventario, Guatemala cuenta con:

7 Biomas a lo largo de todo su territorio, los cuales son:

-  Selva Tropical húmeda (1)
-  Selva Tropical lluviosa (2)
-  Selva de montaña (3)
-  Chaparral espinoso (4)
-  Bosque de montaña (5)
-  Selva subtropical húmeda (6)
-  Sabana costera del Pacífico (7)

Los cuales van descendiendo desde los territorios de Petén hasta la costa del Pacífico, como se muestra en el siguiente gráfico. Se aclara que los puntos marcados con Rojo son los puntos de monitoreo para las distintas áreas.

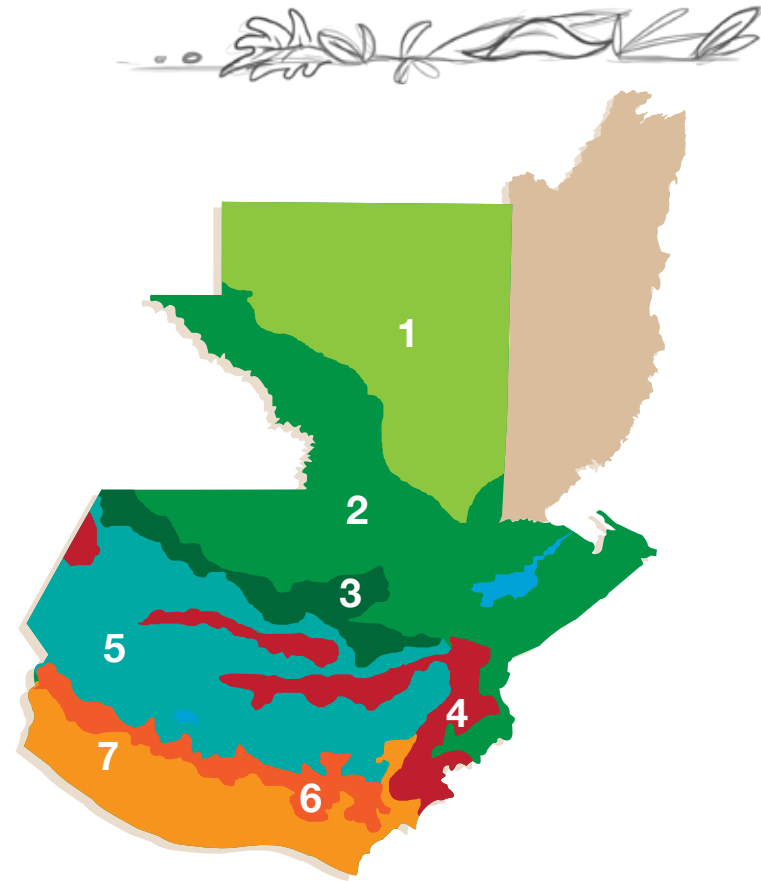








Figura 10. Mapa de Guatemala con los 7 biomas existentes. Fuente: CONAP.

Dentro de estas 7 grandes áreas se pueden ubicar varias unidades identificables como lo serían:

-  5 lagos
-  14 zonas de vida del sistema Holdridge
-  66 ecosistemas
-  360 microclimas
-  33 volcanes
-  328 áreas protegidas



Según el CONAP (2015), estas áreas son las que mantienen y albergan a cerca de 15,000 especies, tanto de flora como de fauna. Este tipo de variedad es la que va aumentando el valor cultural del país frente al mundo.

De la mano con la gran diversidad que existe en el área natural, Guatemala se encuentra entre los países Megadiversos también por la gran riqueza cultural que se encuentra en su pueblo. Según el dato más actualizado del CONAP, el país se encuentra conformado por 4 pueblos principales que serían:

-  Maya
-  Xinca
-  Garífuna
-  Mestizo

Dentro de los cuales hay 24 idiomas reconocidos, aparte del español. Estos pueblos llevan consigo conocimientos y prácticas que se han venido transmitiendo de generación en generación, cargando con ellos no solo la información útil para el diario vivir sino también un legado de culturas ancestrales que en algún momento tenían el país bajo su mando.

Toda esta riqueza es la que el país se está comprometiendo a mantener protegida ya que alimenta al presente para poder ir construyendo un futuro prometedor y lleno de vida para las generaciones futuras.



Guatemala y sus población multicultural.

Cultura Maya:

Este grupo cultural viene a ser el más antiguo del país, presente en sus tierras 15 siglos antes de la era cristiana traída por los españoles durante el tiempo de la colonia. Con una cultura que giraba en torno a la agricultura y su relación con la naturaleza, los mayas fueron desarrollando un pensamiento lógico que consta de 4 pasos básicos según Salazar (2001), los cuales son: observar, fijar, repetir y corregir. En base a este proceso, por años, su cultura fue creciendo, generando y creando para abastecer a su población tanto a nivel físico, académico y espiritual.

Este crecimiento se fue dando durante varios siglos, durante los cuales los mayas fomentaban el intercambio cultural y comercial, creciendo exponencialmente junto a culturas vecinas. Con este tipo de movimientos, los mayas se fueron haciendo de una cultura rica en conocimiento y tradiciones que vino a ser destruida con el "descubrimiento del nuevo mundo". Los españoles llegaron al continente y con ellos trajeron la idea de que los pueblos nativos debían ser destruidos y reconstruidos en base a la ideología europea.

Como puntos a resaltar se enlistan a continuación los principios del grupo cultural que han pasado de generación en generación.

-  La conciencia del ser humano de estar inmerso en el cosmos: dentro de las muchas enseñanzas que se abarcaba por el grupo cultural estaba lo que rodea al mundo y como este no es único dentro de lo que se considera existente.
-  Preocupación por el equilibrio de la naturaleza: basado en los cuatro pasos, los mayas buscaban dar de vuelta lo que tomaban de la naturaleza de modo que no hubiera abuso y se respetara lo que se consideraba un regalo divino.



- ✧ Arte, ciencia y espiritualidad funcionan como un todo interdependiente: los mayas consideraban que una persona integra tenía que estar desarrollada en los 3 ejes esenciales de la vida, de manera que se aportara a distintas áreas de su vida y pudiera presentar un buen labor para su comunidad.
- ✧ El maíz es alimento vital, signo sagrada y sustancia de nuestro origen: tal como se menciona con anterioridad, los mayas son un pueblo agrícola por lo que abarcan el tema de la agricultura en su visión espiritual y lo aprecian.
- ✧ Toda persona es "mi otro yo": el punto de vista empático en el que el ser como persona siempre tendrá su lado individual y su lado comunitario.
- ✧ Los conocimientos tienen razón de existir en tanto se brindan a la comunidad: dándole importancia al conocimiento, si y solo si aporta a la comunidad. Esto hace que la comunidad vaya siendo nutrida y esté desarrollándose constantemente.
- ✧ En todo acto humano o fenómeno de la vida funciona una compensación natural: esto viene a sintetizar el resto de los principios y los unifica en que todo actuar debe buscar generar un equilibrio y no alterar todo lo que ya funciona en el sistema.

Estos principios presentados encierran la esencia de la cultura de este grupo y lo identifica por sus formas de vivir y pensar. Hoy en día estas prácticas e ideas se enseñan a los descendientes de manera que se pueda mantener el equilibrio que tanto atesoraban sus ancestros. También se encuentran los valores del grupo, los cuales dictan como este debería comportarse en comunidad y en su relación con la naturaleza. Entre unos de los más importantes están :

- ✧ *Loq'olaj ruwach 'ulew*: el carácter sagrado de la naturaleza
- ✧ *Loq'olaj kaj*: el carácter sagrado del universo
- ✧ *Qad, 'umilat*: nuestra estrella, nuestra misión

- ✧ *K'awomanilc*: el valor de la gratitud y el agradecimiento
- ✧ *Rulz'aqal qak'aslem*: el alcance de la plenitud y el cumplimiento de los trabajos en nuestra vida
- ✧ *Kuqub 'ab 'iil k 'ux*: sentido y estado de paz, de responsabilidad
- ✧ *Tink'ulub 'ej fiqa k 'ulub 'ei*: tomo consejo, tomar consejo
- ✧ *Rumifiilul qak 'aslem*: el valor del trabajo en nuestra vida
- ✧ *Tiqapoqona; ronojel ruwach k'aslem*: el valor de proteger todo porquiene vida
- ✧ *Niqa nima; kifzi; qafe' qafafa; qafi'f qamama'*: el respeto de la palabra de nuestros padres y abuelos
- ✧ *Ri qäs qifzij pan ruq 'ajarik qafzij*: la palabra verdadera de todas nuestras palabras
- ✧ *Tiqato 'qi*: ayudarse mutuamente, cooperar con el prójimo y la comunidad
- ✧ *Awojb'anik*: ayudar a mantener la vitalidad del espíritu en el cuerpo



Figura 11. Sacerdote maya. Extraída de: <http://bit.ly/2l0YQaE>

Cultura Xinka:

Este es el último grupo cultural estudiado de Guatemala. La primera vez que fue mencionado fue en 1524 por Pedro de Alvarado donde lo único que da a conocer de ellos es que es un pueblo distinto a los mayas y a los garífunas, similar a los pipíles.

No se tiene mucha información sobre las conexiones que este pueblo pueda tener con los anteriores mencionados pero en 1996, El Consejo del Pueblo Xinka de Guatemala ha iniciado un proceso para recuperar la información cultural y tradicional de este grupo.

Es debido a esto que el Consejo Nacional de Áreas Protegidas lo toma en cuenta como uno de los cuatro grandes grupos que conforman la variada población total del país de Guatemala.



Figura 12. Hombre Xinka. Extraída de: <http://bit.ly/2jHLkIs>



Cultura Garífuna:

Siendo una cultura traída del exterior, los garífunas se originan en San Vicente, en las Antillas Menores, cuando un barco portugués trae un cargamento de esclavos africanos. Al verse en esta isla, los prisioneros se refugiaron en los pueblos caribeños y comenzó un proceso de sincretismo de culturas para poder adaptarse a su nuevo hogar.

El resultado de este suceso son personas que comparten características africanas con las caribeñas. Al ser un pueblo que viene de esclavos directamente, han sufrido varias veces la necesidad de migrar, colocándolos en este momento en las costas atlánticas desde Belice hasta Nicaragua. En el caso de Guatemala, se tiene una población de aproximadamente 5,000 garífunas que se han establecido en Livingston, Izabal, y han generado un aporte cultural por las costumbres y razgos que traen de sus ancestros.

Debido a su necesidad de migrar constantemente, Salazar (2011) indica que sus valores son una de las bases de la cohesión de su grupo y su fortaleza principal. Algunos de los valores más importantes que tiene son los siguientes:





-  La Hermandad: al ser un grupo perseguido, entre ellos los lazos se volvieron la mayor fortaleza para enfrenzarse al mundo por lo que valoran mucho su unión como grupo.
-  El Respeto: como entre ellos se consideran familia, se tratan con la dignidad que se merecen y para no repetir los comportamientos que obligaron a sus ancestros a escapar.
-  La Armonía: la ayuda propia, la cortesía y mediación son pilares de su ideología, buscando la mejora y la buena convivencia entre ellos.
-  La Hospitalidad y la Solidaridad: al haber sido un grupo refugiado, escapando, los garífunas aprecian el poder devolver lo que recibieron por los caribeños por lo que su grupo tiende a ser muy abierto y a dar una mano a todo el que la solicita.



Figura 13. Mujeres garífunas con traje típico. Extraída de: <http://bit.ly/2kqz9gj>



Figura 14. Niños garífunas. Extraída de: <http://bit.ly/2jHvSx>



Cultura Ladina o Mestiza:



Según Salazar (2011) los ladinos surge por el siglo XVI, siendo este grupo el conjunto de numerosos mestizos que surgían por el proceso de colonización. Este grupo se encuentra atrapado entre los dos bandos de la situación violenta que se estaba viviendo en este momento en el territorio guatemalteco, por lo que este grupo iba creciendo poco a poco, recibiendo a todas las personas que no cumplían con las características de los españoles o de los indígenas mayas.

Por esto, el grupo de los ladino o mestizos, contrarios a los mayas son bastante heterogéneos y no cuentan con características definidas que puedan identificarlos dentro de la población general. Este tipo de mezcla en las características fue generando personas que compartían algunos razgos entre ellos y discrepaban en otros.

Actualmente, esta población se encuentra en su mayoría en la ciudad capital del territorio, siendo ellos los más abiertos al cambio y expuestos al mundo. Dentro del ámbito cultural, al ser el resultado de la unión de dos culturas, las tradiciones y los razgos culturales son menos pronunciados que los pobladores que entran en el grupo de indígenas, sin embargo mantienen características de sus ancestros. (tanto mayas como españoles)

Al tener como lengua materna el español, los ladinos o mestizos se adecuaron a muchos de los avances culturales e ideosincráticos que traían con sigo los españoles de manera no tienen características puras guatemaltecas. Por este motivo para poder definir los valores de este grupo, se enfoca más a su comportamiento en comunidad y como se realizan las relaciones interpersonales y con su entorno.

Algunos de los valores más destacados en este grupo son:

-  Honradez: un valor muy arraigado en las familias para mantener la honorabilidad del nombre y el prestigio de ellos como individuos dentro de la comunidad.
-  Amistad: se busca que entre las personas se generen vínculos afectivos que puedan fortalecerse y ayudar al desarrollo de la persona.

- ✿ Libertad: al ser un grupo que mezcla a dos comunidades que se sometieron a la violencia para que uno lograra tener control sobre otro, los ladinos gozan de su privilegio en el presente de poder ser libres, de no verse limitados por pertenecer al grupo que perdió su libertad en el pasado.
- ✿ Solidaridad: al ser un grupo tan heterogéneo, los ladinos se unen por todo aquello que pueda ser un pilar en su desarrollo y vaya destinado a ser un bien común. Hoy en día, este valor se considera uno de los pilares fundamentales del país.
- ✿ Laboriosidad: el ladino o mestizo valora el trabajo y como este lo tiene donde se encuentra.
- ✿ Tenacidad: forma el carácter, lo busca sacar de donde está. Mejorar las condiciones que lo rodean y lograr lo que considera un bien para si mismo y su comunidad.



Figura 15. Origen de los mestizos. Extraída de: <http://bit.ly/2kq540E>



Cohesión entre grupos sociales

En América Latina, el problema que existe en la sociedad es que desde tiempos históricos, con la venida de los españoles y el proceso de colonización, la sociedad se ha dividido por factores de creencias, económicos y aspecto físico. Por eso mismo se viene a buscar fortalecer al pueblo en el rubro de Cohesión social.

Según Naciones Unidas (2007), presenta el concepto de la cohesión social como un anhelo, que logra vencer todos los obstáculos que tienen las comunidades latinas y presentar a los pueblos de cada nación como uno solo. Usualmente en sociedades tan lastimadas como lo son las latinoamericanas, este concepto se viene a presentarse como un sinónimo de "equidad" entre grupos. Aquí es donde se difiere y se presenta que no es lo mismo la equidad que la cohesión. Para la equidad se aborda el tema desde el lado del racismo, sin embargo, para llegar al punto de cohesión no se trata desde el lado del racismo y los roces entre grupos. Tomando como ejemplo a la Unión Europea para esto, la cohesión se logra por medio de leyes y tratados en los cuales se busca eliminar las brechas que dividen a los grupos, sean estas físicas, económicas o psicológicas. Es necesario eliminar estas brechas para poder generar el ansiado concepto de la cohesión social.

Dentro de una sociedad se menciona que la idea de la cohesión social viene muy de la mano con la definición que tiene esta palabra en la física. Para los estudiosos de las ciencias numéricas, la cohesión es el cruce entre 3 variables dentro de un conjunto de elementos, la distancia entre ellos, la integración entre los mismos y la fuerza que los une. Si se visualiza de esta manera a nivel social, son necesarias estas mismas variables para poder determinar que los distintos grupos étnicos se comporten como un único colectivo a nivel nacional. Si alguna de las variables baja, el conjunto falla y se dan los casos como Guatemala en el que los pueblos se ven divididos



El punto de vista físico es útil para explicarlo sin embargo hay que tomar en cuenta que desde el punto de vista social, el factor que tiene más peso en el término de cohesión es el sentido de pertenencia a un proyecto o a un objetivo que se tenga en conjunto. Al pensarlo de esta manera, en el pasado Durkheim (1983) mencionó que dentro de una sociedad, mientras más pequeña sea la división de trabajo dentro de un proyecto social, mayor es el vínculo a nivel individual que siente la persona con el grupo colectivo con el que está trabajando. Es esto mismo lo que indica que es necesario que de manera individual, cada persona pueda entender el proyecto que se está llevando a cabo y genere un vínculo personal con la causa. De esto sale lo que Durkheim llamaba "solidaridad orgánica" que trata sobre un tipo de vínculo en una sociedad que va más allá de un fin en común, va hacia lo que se puede considerar un entendimiento de ideas grupales y como estas pueden ir fortaleciendo el trabajo del equipo en su totalidad. Cuando se logra esta solidaridad, se reduce el egoísmo, se mantienen responsabilidades y se logra crear conciencia sobre la dependencia que tiene la persona hacia la sociedad en la que vive.

Al pensarlo de esta manera, la cohesión social viene a ser un conjunto de factores que unen a la sociedad desde el punto de vista político, social y emocional, logrando que todos dentro del conjunto se sientan partícipes y aporten parte de las acciones necesarias para que se de un desarrollo aceptable para el grupo entero.

La cohesión social y el desarrollo de un país

Hoy en día, se trata el tema de la cohesión social como una opción para los países latinoamericanos, marcándolo como una opción para facilitar el desarrollo. Sin embargo antes de proponerlo como desarrollo, en el área de América Latina y el Caribe hay que tomar en cuenta varios factores, entre ellos:

Existe una brecha negativa en cuanto a la tasa de crecimiento y la satisfacción de las necesidades de los pobladores. Durante las últimas dos décadas, los países de América Latina y Caribe han luchado para lograr, sin éxito, que su población cuente con las oportunidades necesarias para que todos puedan desarrollarse. Este tipo de limitaciones genera más separación entre grupos ya que hace más notoria la diferencia de recursos y estilos de vida.

Otro factor que vale la pena mencionar es que toda América Latina cuenta con un "espacio en blanco" de casi 20 años en los que la riqueza llegó a parar en manos de grupos muy específicos, de modo que se fue perdiendo esa equidad de recursos y los menos afortunados perdieron lo poco que podían llamar suyo.

Hoy en día, este tipo de información se ha distribuido a la población de forma que se puede notar de forma inmediata el problema de los países, y la población en general va informándose por lo que rencores pasados resurgen y clamores por detener esta injusticia resuenan por todos lados.

En cuanto a la mentalidad de la población, se recalca que uno de los grandes males de los países latinoamericanos es la mentalidad de que se es un pueblo segmentado. Este paradigma de percibirse como una parte de un pequeño grupo definido por características físicas o de pensamiento, es lo que le va poniendo zancadilla a la región, en el rubro del desarrollo en general.



El desarrollo va muy de la mano de la unidad. Por lo que para poder dar un paso hacia el desarrollo, los pueblos latinoamericanos necesitan dejar de pensar que son pequeñas partes separadas y verse como un todo que con el aporte de todos va generando un cambio. Aquí es donde se enlaza lo que mencionaba Durkheim, sobre cómo la división de tareas debe llegar hasta el punto individual. Para un pueblo dividido, un pueblo peleado, asignar tareas para un grupo específico puede llegar a generar más descontento, por injusticia y decisiones tomadas para el bien de todos. En cambio, si la tarea es individual, la persona ya no siente que se le está poniendo un trabajo porque es parte de un grupo, sino porque es su deber como persona individual.

Como tercer punto importante es que hay que reeducar a la población. Es necesario abordar el tema de los activos materiales y simbólicos que tiene el país. Se necesita quitar la idea de que solo aquello que se compra es valioso, ya que en muchos países del área Latinoamericana tienen riqueza en la naturaleza, en la cultura, en la capacidad de las personas para lograr sobreponerse a dificultades de la vida. Todo este tipo de cosas no se enseñan en las escuelas por lo que las personas crecen con la idea de que si no se vende, no importa.

Este problema, es algo que debe abordarse desde la formación de los niños ya que para poder valorar todos los activos simbólicos de un país, primero que nada hay que entenderlos. Sin tener conocimiento sobre las distintas cosas que generan riqueza, no económica, para el país, no se pueden aprovechar para incrementar los índices de desarrollo personal y conjunto de la población.

Para poder tener un desarrollo equilibrado y siempre a la alza, Latinoamérica necesita implementar la cohesión social como parte de la ciudadanía, formando personas que sienten la necesidad de trabajar en equipo para poder salir adelante.



Figura 16. Cohesion social por Gabriela Origlia. Extraída de: <http://bit.ly/2gzEgJ9>.



El sentido de pertenencia, el eje central

Si bien, muchos países, como sería el ejemplo de México en la región, tienen un sentido de pertenencia bastante alto, existen otros países que están en el completo extremo. Según Naciones Unidas (2007), cuando el sentido de pertenencia se ve alterado, se la lo que es la polarización. Este término viene a referirse a lo que sucede cuando un grupo se identifica entre ellos mismos pero se sienten alejados del resto del conjunto, basado en lo que mencionaban Gasparini y Molina, 2006.

Este tipo de comportamientos son los que no aportan nada para América Latina ya que no unen al pueblo sino que lo dividen en pequeños grupos que se sienten tan diferentes unos de otros que siguen alejándose cada vez más. Pero para evitar que esto siga avanzando y poco a poco vaya quebrando más al pueblo latinoamericano se plantea que es necesario presentar el tema del sentido de pertenencia como prioridad, de forma que se vaya fomentando la seguidad de espacios en común en los que todos los grupos puedan convivir y entender que son un solo gran grupo en lugar de varios aislados.

Para poder lograr esta solución, Sen (2006) indica que es importante tomar en cuenta la libertad de la persona y todas las condiciones que deben darse para que la persona goce de esa libertad. También es necesario tomar en cuenta que la formación en base a la tolerancia y al respeto es necesaria para que poco a poco la cohesión vaya floreciendo en los corazones de los próximos ciudadanos. Al final lo que se busca lograr con la cohesión social es que los ciudadanos se vean en una situación ideal para que la mayor cantidad de oportunidades estén disponibles para la mayor cantidad de personas, y que todos juntos puedan trabajar de forma que saquen adelante al pueblo del cual son originarios.



Contenido

Téorico de Diseño

Como tema principal, se menciona la ilustración de personajes para niños y cómo esto puede llegar a afectar el proceso de transferencia de información de adulto a niño.

Según Lovato (2000), una ilustración es una forma de comunicar y de atraer y la ilustración infantil es ese gancho que logra atrapar la atención del pequeño y lo conduce a través de la información que se le está brindando. Si bien es necesario entender que la ilustración es en gran parte lo estético del material, Álvarez (2011) indica que es importante tener en cuenta que la ilustración es una reinterpretación de un texto o de un concepto que se quiere presentar a los niños.

Ahora bien, es importante tomar en cuenta que la ilustración tiene que ir muy de la mano con el grupo objetivo. Gacharná (2011) comenta que mientras más grandes son los niños, más complejas son las imágenes, llenándose de texturas y contrastes que no solo atraen a los niños sino que también los preparan para la información que van a recibir. Es importante mantener que en la ilustración para niños lo importante es presentar historias, generar vínculos con los niños para que ellos

puedan seguir avanzando junto con el personaje, a diferencia de las ilustraciones para adultos que lo que buscan es presentar conceptos de un solo.

La ilustración se presenta como algo de suma importancia ya que como menciona Álvarez, las imágenes con las que uno creció, con las que uno aprende al estar en su etapa infantil, lo acompañan durante el resto de su vida. Este efecto se puede notar cuando alguien reconoce una ilustración que vio durante su infancia y todo lo que aprendió de ella o sintió en el momento de verla, resurge. Allí se encuentra el reto de la ilustración infantil, lograr algo que no solo vaya acorde con la idea del cliente sino que toque al público que se tiene en mente y que ellos se sientan cómodos mientras trabajan con las imágenes.



Figura 17. Diseño ilustrativo de Pinocchio. Extraído de: <http://bit.ly/2c8jrpc>

Mientras más vínculo emocional se genere entre la ilustración y el público, mayor será la trascendencia de la misma por lo que su fin último se verá cumplido. No se trata solo de mostrar gráficamente lo que el texto indica sino de conectar y familiarizar al público con la información que se les transmite.

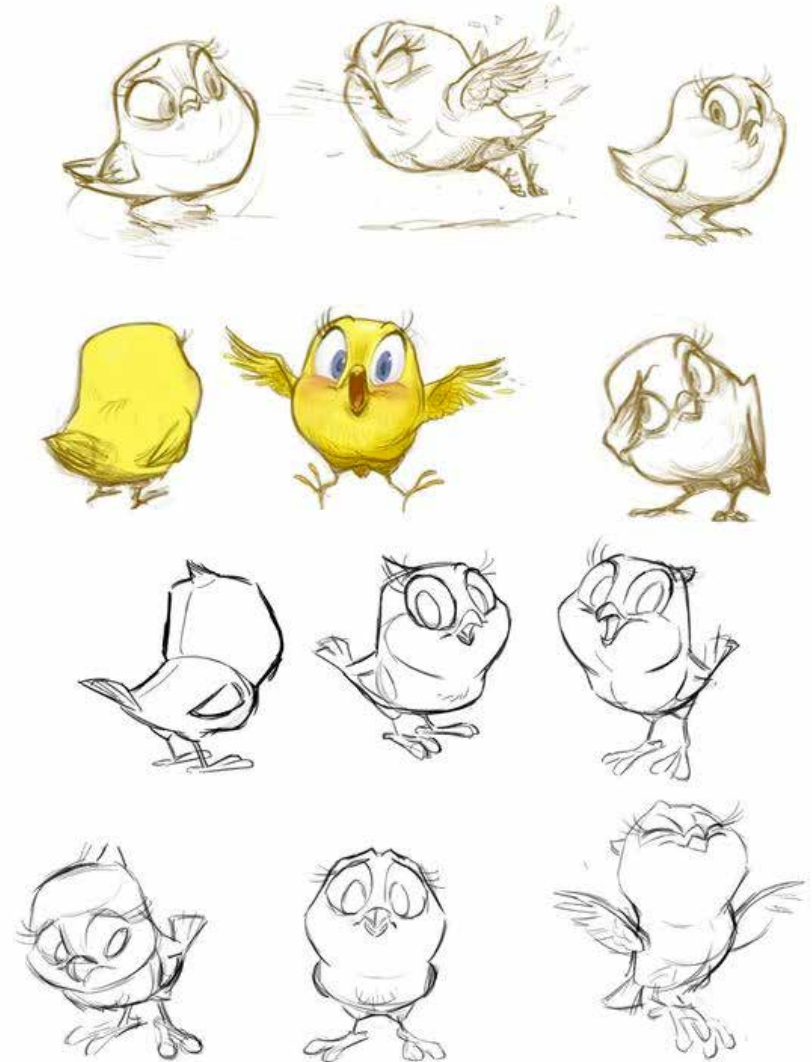


Figura 18. Diseño ilustrativo forma animal. Extraído de: <http://bit.ly/2gkGWKr>



Figura 19. Ilustración editorial. Extraído de: <http://bit.ly/2cTq3Js>

La Ilustración como una historia en sí

Virviescas (2011) comenta que al trabajar con niños, es importante abrirles un mundo. A diferencia de los adultos que siguen tendencias y se apegan a lo que los demás están viendo, un niño no sigue normas sino que va explorando todos los caminos posibles. Por esta misma razón la ilustración para niños es mucho más experimental, mucho más libre por lo que se vale todo. En la entrevista que se le realiza a Virviescas, ella menciona que es el trabajo del ilustrador el presentarle al niño todas las posibilidades y también estimularlo por medio de texturas y formas. Lo importante es abrirles puertas y ventanas hacia el mundo, no encerrarlos en lo que ya conocen y viven. La mente del niño está absorbiendo todo lo que puede por lo que no hay que crearlos

tontos o limitarlos a lo más seguro porque solo se logrará truncar su imaginación y deseo de aprender.

Tomando esto como base, se presentan figuras y formas más abstractas. La ilustración en los niños busca que en una sola imagen ellos puedan crear un sin fin de posibilidades por lo que colores, texturas y ambientes tienen que poder ser claros pero no totalmente obvios, siempre dejando un espacio para que el niño deduzca sus propias conclusiones sobre lo que se les está mostrando.



La Ilustración educativa-infantil

Ya con la ilustración con su papel de vincular, Colás (2009) asegura que la imagen debe ir directamente relacionada con la etapa de formación del niño. Teniendo esto en cuenta, se determina entonces que la ilustración educativa es toda aquella que sirve de apoyo o con fin de representación de un contenido.

Es entonces que el autor, mencionado con anterioridad estipula que hay cuatro tipos de ilustración educativa, los cuales son:

- ✎ Información inventaria, que incluye ilustraciones de objetos reales.
- ✎ Localización espacial, la cual indica el lugar donde se está
- ✎ Información descriptiva, muestra detalles
- ✎ Composición espacial, es la mezcla entre el lugar y la información de los detalles de algunos objetos.

Así mismo, dentro de cualquier material educativo, la ilustración sirve para llamar la atención, para moldear lo que el lector siente al ver el material y la de facilitar que la información que se muestra, sea cual sea la capacidad lectora del público.

Si bien, es importante que la ilustración en general genere el vínculo, los niños necesitan de que haya un guía, alguien que lo pueda llevar a lo largo de lo que las ilustraciones muestran, o alguien que sea el que realiza la acción. En este punto es donde entran los personajes, que son los encargados de generar un vínculo más fuerte con los niños. Por eso mismo, Sánchez (s.f.) indica que así como los personajes apoyan la información transmitida de forma oral, en su forma gráfica, un personaje establece una conexión con el público, permitiendo que haya un enlace y un sentido de identificación entre pieza y público.



Figura 20. Ilustración editorial. Extraído de: <http://bit.ly/2cTq3Js>

De la mano de un personaje

A lo largo de la historia miles de personajes han sido creados y olvidados mientras que otros marcan vidas desde su origen y parecen no querer desaparecer. Tanto Sánchez (2011) como López (2001) afirman que un personaje viene a ser ese que toma las riendas de la información y es capaz de realizar acciones y relatar las mismas de forma que la persona la entiende. Sánchez remarca mucho que es importante resaltar que un personaje nace a partir de una imagen, una idea o un concepto que quiere que sea sencillo de entender. En base a esta idea inicial, el personaje adopta singularidades varias que van generando facilidad para el niño al momento de pensar en el personaje, detalles sencillos de recordar y lo suficientemente impresionantes como para que se queden grabados en la mente del pequeño.

Otro detalle que ambos autores mencionados hacen énfasis es en nombrar al personaje. Al dotarlo de un nombre, no solo se refuerza la personificación del personaje sino que se hace cercano y la presentación

del mismo como un anfitrión hacia el niño es más obvio. El nombre es una característica que da sentido de cercanía y ubicación, por lo que es necesario que sea pensado de forma que responda correctamente a las características que se quieren transmitir sobre el personaje, su personalidad y sus acciones próximas realizadas dentro de la pieza que se le presenta al niño.

Construcción del personaje para niños

Autores como Cámara (2006) y Hart (2008) muestran mucho apego a la idea del uso de figuras geométricas para lograr construcciones sólidas, fluidas y bastante homogéneas. Tal como sucede en el dibujo en general, un personaje debe ser construido desde las figuras más básicas por lo que los círculos, cuadrados, triángulos y diamantes son bastante comunes en los "esqueletos" de los personajes.

Hernández (2012) hace mención de cómo las figuras son bastante importantes ya que son las que ayudan a determinar como el personaje se va desarrollando. Es a través de las figuras que se puede determinar el semblante de un personaje o de ciertos aspectos en su estructura que determinan como el mismo se va a comportar.

Cámara, también hace la referencia de que para poder reproducir varias veces al personaje, el utilizar figuras geométricas no solo facilita al movimiento que se le quiere dar a los mismos sino que permite tener una guía para que el personaje mantenga una línea similar durante todo su proceso de dibujo. Si hay un caso de querer generar diferencias entre expresiones o personajes, basta con alterar tamaños o un poco las formas.



Figura 21. Personajes geométricos. Extraído de: <http://bit.ly/2cTq3Js>

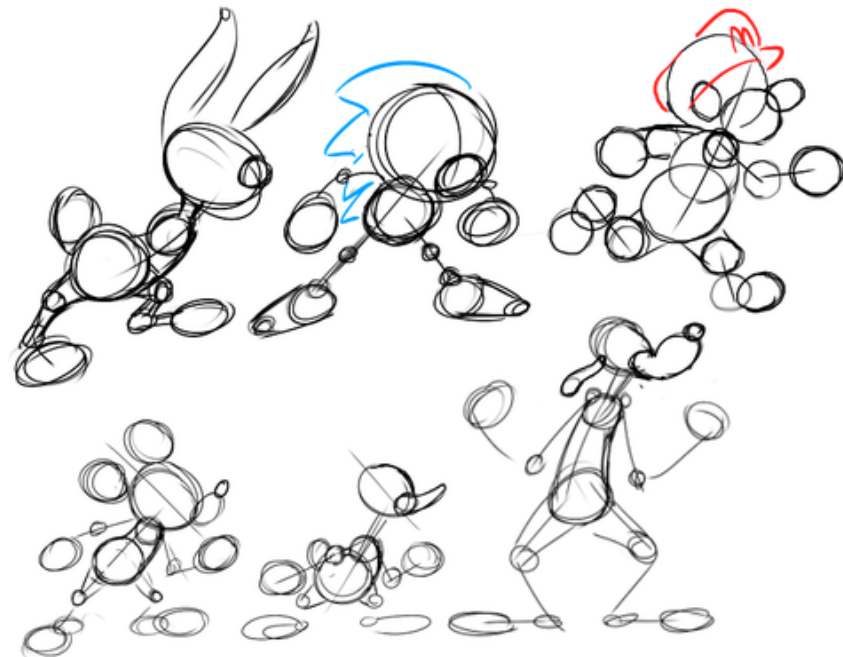


Figura 22. Construcción a base de Círculos. Extraído de: <http://bit.ly/2cVcTYs>

Ahora bien, si se toman las figuras geométricas para construir un cuerpo, al momento de construir a un personaje se encuentra la dificultad de que tiene que existir proporción pero también una alteración de las formas dependiendo de la intención que se tiene para el mismo.

Cámara (2006) menciona que para esto se toma de referencia el canon que existe en el dibujo realista. Esto sirve solo para entender como funciona el cuerpo dependiendo de la edad y como las articulaciones se encuentran distribuidas. No se trata de utilizar el canon como una regla sino de saber identificar los puntos claves que se necesitan para que el personaje diseñado sea el más apegado a la realidad, solo que con sus características propias.

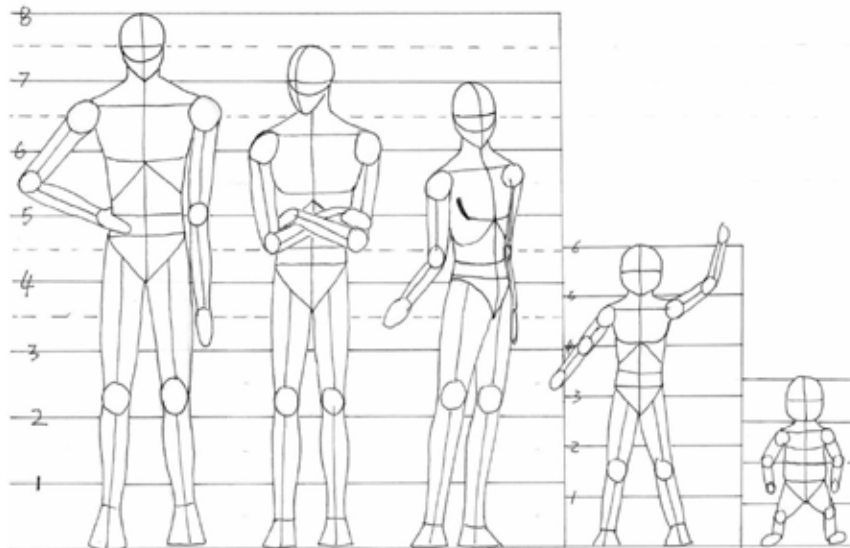


Figura 23. Tabla de proporción canónica. Extraído de: <http://bit.ly/2cC5fEi>



Este tipo de análisis resulta útil al momento de construir personajes de la misma edad ya que permite que todos tengan un estándar en cuanto a proporción y las variaciones que se hacen ya son mínimas. Al momento de que uno comprende como es que el cuerpo funciona dotar de vida al personaje se vuelve una tarea sencilla y no rompe con la proporción del mismo.

Lograr tener el cuerpo proporcionado es el primer paso que se toma en la creación del personaje, lo que sigue es darle la personalidad que complementa el físico que se obtuvo.



Figura 24. BigHero6 character height chart. Extraído de: <http://bit.ly/2cVk3vq>



Campañas educativas

Las investigaciones y experiencia indican que existen muchos factores que influyen en la efectividad de las campañas educativas. Entre estos factores habrá que tomar en cuenta la utilización de métodos disponibles para relatar y trasladar el contenido e información de manera que el público la comprenda y acepte. Principalmente en el caso de los niños, el mensaje debe manejarse de manera clara para no generar ambigüedad en lo que se busca enseñar.

El uso de la palabra “campaña” puede ser mal interpretado porque generalmente quiere decir acción intensiva a corto plazo para alcanzar una meta limitada. La campaña educativa es un esfuerzo planeado a largo plazo que contribuye directamente a una meta de mayor alcance, logrando que la institución que está trabajándola mande un mensaje sólido y bien argumentado por todos sus integrantes.

El uso efectivo de campañas educativas como base para un programa educativo de un país en vías de desarrollo debe analizarse cuidadosamente. Principalmente en el área de educación pública, este tipo de movimientos tiene que acercarse a las personas de manera eficaz y directa.

El primer paso para planear una campaña educativa es el de definir el área que se abarcará, puede ser nacional, provincial o incluso más pequeña. Delimitar al grupo que se le va a lanzar el mensaje es de suma importancia ya que en países como Guatemala, que tienen una amplia gama de factores culturales, un mensaje puede recibirse de una manera en un lugar específico, y de otra manera en un área diferente. Es posible, y generalmente, conveniente planear y presentar una campaña sobre un asunto específico para que al momento de establecer una meta, esta sea clara y factible.

Al decidir realizar la campaña, el organismo responsable de su ejecución debe definir a los grupos destinatarios interesados para asegurar su participación activa, considerando sus necesidades y aportaciones.

La ubicación del área escogida, problemas, necesidades, capacidades y prioridades deben ser analizadas y definidas. Factores culturales y de crianza son vitales al momento de analizar al grupo ya que pueden llegar a afectar la recepción del mensaje que se envía en la campaña. Esto no forma parte del trabajo de servicio de información y puede llegar a tomar tiempo, pero debe contemplarse a fin de tener una buena perspectiva de lo que se llevará a cabo en el futuro.

Al tener ya claro como piensa el grupo al que se dirige la campaña, un cuidadoso análisis del auditorio determinará la forma en que puede ser abordado, qué métodos de transmisión pueden utilizarse y qué tipo de mensajes se requerirán.

Para que una campaña tenga éxito, todos los organismos que forman parte en ella deben utilizar las mismas recomendaciones y el mismo material. Muchos esfuerzos informativos pueden fracasar si se envía información contradictoria. Los materiales que se produzcan deben ser revisados por el comité de trabajo y deben facilitar la guía para alcanzar las metas. El último paso para lanzar una campaña es adiestrar al personal de campo, revisar el material y dar instrucciones específicas sobre la forma de utilizarlo.

En todas las etapas de la campaña, debe realizarse una evaluación de procedimientos para asegurar que el material y los métodos sean lo más efectivo posibles y corregir errores. Esto incluye una prueba previa del material y una evaluación final completa y formal.



Publicidad en la educación

Dentro del mundo, la publicidad tiene dos objetivos: vender o mostrar. En el ámbito educativo, la publicidad de una campaña viene a revelar lo que la institución tiene para presentar al público un nuevo mensaje. Según Basantes (2013), la publicidad es vital para que el anunciante o emisor transmita la información para lograr un objetivo determinado con un grupo objetivo previamente estudiado.

Si bien, dentro del ámbito educativo, la publicidad busca mantenerse en el área informativa y servir solo para transmitir información, es necesario tomar en cuenta que es una herramienta para dar a conocer no solo al emisor del mensaje sino la misión que este tiene frente a su público. Para lograr una buena comunicación, este material debe ser claro en cuanto a lo que la institución emisora busca lograr en su público.

En el caso de publicidad infantil, al ser educativa, se busca mostrar un modelo de vida a seguir en base a lo que moralmente se considera correcto por la institución. Ya sea para un bien común o lograr una enseñanza que mejorará la calidad de vida del niño, la publicidad educativa siempre tendrá la enseñanza como fin principal.



Definición Grupo Objetivo

Para crear un perfil para el grupo objetivo se realizó un focus group (Anexo A), el cual consistió en una sesión de 30 minutos aproximadamente en la que se les mostró a los estudiantes el material existente de los Guardianes de la Naturaleza y se les abordó sobre el tema a tratar: biodiversidad y trabajo en equipo.

El CONAP busca poder llegar a todos los niños del territorio nacional que se encuentren en edad escolar y cursando 1ero a 6to primaria. En Guatemala, la población estudiantil se encuentra claramente dividida en educación privada y pública por lo que se tomó en cuenta que cada uno de dichos grupos presenta circunstancias diferentes de entorno, recursos y exposición a material, por este motivo para poder realizar el estudio del grupo objetivo se decidió separar los grupos y realizar la actividad dos veces para poder tener el punto de vista de los niños que se encuentran en los distintos extremos de la población. Para abordar a los grupos, se cuenta con la participación de dos establecimientos educativos los cuales son el Colegio Mixto Capouilliez, del área educativa privada y la Escuela Primaria George Washington, del área educativa pública.

Perfil Geográfico

Niños que habitan en el territorio nacional.

En el proyecto, se busca llegar a los estudiantes de todo el territorio nacional, abordando principalmente escuelas y colegios.



Perfil Demográfico

Dentro del perfil se tomó en cuenta que el nivel socioeconómico determina la división principal entre ambos grupos.

Grupo en Educación Privada. Nivel A - C, los cuales abarcan a todos los estudiantes que estudian en área privada. Este grupo se ve altamente influenciado por cultura pop. Están expuestos al internet.

Grupo en Educación Pública. Nivel D - E, los cuales abarcan a los estudiantes que estudian en área pública. Estos niños cuentan con recursos limitados.

La separación se hace para notar la influencia de medios a los que se ve expuesto cada grupo.

En cuanto a edades, se abarca desde los 7 años hasta los 13 años. Todos los niños del grupo entran en lo que se considera la Etapa Escolar.

En su mayoría los niños conocen personajes gracias a caricaturas, libros de texto que se les han dado e incluso personajes que han visto en internet.

Son grupos variados en cuanto a género, por lo que se manejan grupos de hombres y mujeres bastante similares en número.

Perfil Psicográfico

Con la idea de tener ambos grupos abarcados, se escogieron niños de los años de 1ero y 2do, que son los más jóvenes y están iniciando su proceso de educación primaria y se tomaron niños de los grados de 5to y 6to primaria, los cuales ya están culminando la etapa escolar y han desarrollado un criterio en base a lo que se han visto expuestos. Se recibieron estos grupos porque son los extremos del grupo, los cuales pueden establecer los límites y parámetros para generar un material que sea aceptado tanto por los pequeños como por los mayores.

Grupo en Educación Privada

Para iniciar con el estudio, se abordó al grupo con la palabra MEGADIVERSIDAD, porque es el tema en el cual giran los personajes. Del grupo de edades más pequeñas (estudiantes de primer y segundo grado primaria) la palabra era ajena al vocabulario que usualmente manejan, por lo que su forma de interpretarla se enlaza directamente con el término de diversión, debido a la parte "diver" dentro de la palabra. Al momento de plantear la pregunta, la reacción fue de exaltación, curiosidad y un poco de revuelo por ser un tema que no conocían. Por el contrario, el grupo de niños mayores (quinto y sexto primaria) fueron rápidos en relacionar la palabra diversidad con el significado. Este grupo demostró facilidad para relacionar significados mientras que los pequeños no frenan el impulso para lanzar respuestas en base a su intuición. La actitud de los mayores es más precavida, mostrando mucho temor a no acertar sobre algo.

Con esta misma actitud abordaron el tema de grupos étnicos y las diferencias entre los mismos. Los pequeños de primero no reconocen diferencias en la población mientras que los niños de 5to y 6to primaria ya son conscientes de las diferencias étnicas que existen. Al abordar el tema con el grupo de niños mayores, se observó que aunque sí se sienten diferentes comparados con niños de otros grupos sociales. El sentimiento que perciben es de incapacidad en comparación a las múltiples capacidades que la adversidad hace que los niños de grupos



étnicos no ladinos tengan. Este punto se discutió con los niños y se llegó a la conclusión de que, aunque no ven la diferencia como un punto en contra de cualquier tipo de amistad, encuentran que sus habilidades si son algo que los separa. Sin embargo, están abiertos a un acercamiento con grupos diferentes.

Dentro del grupo de los mayores, se tuvo la oportunidad de tener a un chico de origen indígena que compartió que si bien, hay muchas diferencias entre todos los pobladores guatemaltecos, él no se sentía diferente a cualquiera de sus compañeros en el salón.

A continuación se evaluó el conocimiento que manejan los estudiantes sobre la diversidad biológica que tiene el país. Este tema es abordado, ya que es el eje central en el cual giran los personajes a realizar. Durante la actividad los niños, tanto los pequeños como los mayores reconocieron que conocen lugares en el país como los que se les mostraron (poner tipos de biomas mostrados), muchos incluso relataron experiencias de viajes en los que estuvieron en lugares con características similares.

En esta actividad se pudo observar que el grupo objetivo es curioso, en cualquiera de sus etapas dentro de la etapa escolar, los niños intentan relacionar las imágenes que están viendo con hechos que tienen seguros en sus mentes. El tema de biodiversidad no es muy fuerte en ninguno de los dos grupos, pero en base a intuición y experiencias, los niños logran enlazar ideas de manera lógica. Se establece que el grupo objetivo es bastante lógico en sus ideas, basándolas mucho en hechos que consideran reales y seguros. Si se les presenta algo que no conocen, inmediatamente buscan como relacionarlo con algo conocido para poder entenderlo. Posterior a evaluar la temática, se pasó a analizar la forma en que los niños ven el material editorial con el que reciben clase y abordan el tema de diversidad biológica. Se concluyó que utilizan un libro para poder abordar los temas, más material multimedia que incluye videos para poder presentar los temas. El grupo objetivo en general mostró una aceptación a material a full color muy alta ya que les llama la atención y les hace más atractivo el material. Los más pequeños comentaron que les agrada el color ya que este lograba resaltar puntos de importancia dentro del texto.

Un punto negativo que se remarcó mucho por parte de ambos grupos es el exceso de idealización en lo que se presenta en el libro de texto. El grupo objetivo de manera general demostró no estar tan lejos de la realidad que viven por lo que no se sienten cómodos con un ambiente totalmente ideal, y tierno. De los comentarios que se recibieron los niños indicaban que querían "tragedia" o situaciones más apegadas a lo que se puede ver en la vida real.

Grupo en Educación Pública

De igual manera, se inició con la pregunta sobre su conocimiento general sobre el término MEGADIVERSIDAD. Al momento de preguntarles este grupo mostró una actitud tímida en comparación al grupo que estudia en un colegio privado. El acercamiento a los alumnos fue un poco más difícil ya que parecían tener miedo a responder. Al obtener respuestas de la pregunta sobre el término, se obtuvieron ideas de una cantidad grande, una alumna de 6to primaria comentó que la palabra "Diversidad" si le era familiar.

De la misma manera que reaccionaron a la primera pregunta, se comportaron durante el resto de la actividad. Al momento de preguntarles sobre su conocimiento sobre grupos étnicos se mostraron cómodos ya que conocían e identificaban las diferencias. Se recibió el comentario de un alumno de 5to primaria que indicó que su familia era indígena por lo que él si se sentía diferente al resto. Los niños pequeños también mostraron tener la idea de la diferencia y logran identificarse a si mismos como parte de un grupo.

En la única pregunta que los estudiantes demostraron más confianza para contestar fue cuando se preguntó si conocían lugares dentro del territorio nacional. Varios mencionaron tener familiares en el interior por lo que si tenían conocimiento de lugares con distintas características que el territorio capitalino. Estos niños aunque se mostraron curiosos, cuando se les pedía que comentaran más si querían compartir algun detalle, ellos se quedaban callados. Se observó una actitud cautelosa hacia personas ajenas a su entorno cotidiano.



Posterior a este acercamiento, se procedió a preguntar como el grupo abordaba el tema de diversidad biológica en sus clases. Ante esto, el grupo se mostró confundido y nos indicaron que no tenían ningún tipo de acercamiento con la temática. Aunque se mantenían cautelosos al acercamiento, indicaron la curiosidad por conocer sobre el tema, comentaron que no era algo de lo que comúnmente se hablara en la clase de ciencias naturales. Al momento de cuestionar a la directora sobre esto, ella comentó que solo abarcan los temas más básicos y que los niños en secundaria ven un poco más profundo el tema de ciencias naturales.









En el grupo de área pública, actualmente no se cuenta con material de apoyo, como libros o folletos, para sus clases, sin embargo se mostraron bastante abiertos a un material que se les pueda brindar. Al ser expuestos a un folleto existente del CONAP mostraron bastante aceptación e intriga por el material, tanto a nivel de información como de lo que estaba hecho el material.



Percepción gráfica de los personajes (Ver Anexo A)

Para poder abordar el tema central del Focus group se mostraron los 8 personajes actuales para ver la reacción del grupo. A continuación se enlistan las principales observaciones que se obtuvieron.

De parte de los niños hubo muchos puntos que tocaron sobre el estilo del personaje en sí.

1	2	3	4	5	6	7	8
Ixchel Índigena Mujer Cultura	Blanca Mestiza Mujer Flora	Juan Mestiza Hombre Mamíferos	Pedro Índigena Hombre Bosques	Manuel Garífuna Hombre Marino	Mari Mestiza Mujer Insectos	Ignacio Xinca Hombre Reptiles	Maya Índigena Mujer Aves
							



A continuación se explican los puntos de principal análisis sobre el estilo de los personajes.

Las caras: Se mostró dificultad para poder diferenciar cambios en los ojos, lo cual comentaron que veían pequeños.

Las bocas: Presentaron problema con la boca de Mari y la de Blanca, comentando que las notan fingidas. El grupo demostró una reacción inmediata al momento de presentárseles los personajes, buscaban verse en ellos pero comentaron que no sentían que fueran personas reales o seres con intenciones "verdaderas" como lo describió una alumna de 6to primaria al referirse a la expresión de Mari.

La ropa: El grupo objetivo demostró una capacidad alta de notar los detalles, cuestionando por que pareciera que la ropa no muestra personalidad. Otro factor es que en el personaje de Juan (el que viene acompañado de un jaguar) indicaron que los detalles de la ropa indican que es un cazador, al portar estampado con la piel del animal. Con el traje de Maya (la que viene acompañada por la guacamaya) mostraron dificultad para identificar las plumas y cuando lograron identificarlas, cuestionaron si habían lastimado a un animal para tenerlas.

Cabello: Principalmente Blanqui, Pedro e Ignacio fueron cuestionados en este rubro ya que los niños primero cuestionaron la naturaleza del cabello de estos tres, presentando mayor dificultad de asociación a la realidad con el cabello de Blanqui. Al cuestionar cual era el problema con el cabello de Blanqui, la respuesta fue que "no hay niños con pelo blanco". El grupo objetivo se mostró bastante reacio a este tipo de cambios en estética de los personajes por lo que Ignacio y Pedro tuvieron el mismo problema. Ignacio no se logró distinguir el estilo "punk" y en Pedro el pelo como "pinabete" también no logró ser aceptado por no ser considerado natural.

Elementos de apoyo: Los animales recibieron gran aceptación mientras que las plantas no fueron tan bien recibidas. Como punto de reflexión, el grupo objetivo prefirió fijarse en los animales que en el personaje, por lo que se considera evaluar qué tan útil será tener los elementos de

apoyo presentes todo el tiempo, sin que lleguen a ser una distracción para el alumno.

Morfología: El grupo objetivo demostró otra vez su alta capacidad de notar detalles por lo que mostró su desacuerdo con las piernas del personaje, comentando que eran "demasiado delgadas". También se cuestiona qué tan estático aparenta ser el personaje al tener todos la misma construcción. Los niños mencionaron que les molestaba que fueran delgados en exceso porque pareciera que fueran a quebrarse.

Color: Este punto fue bastante aceptado, recibiendo comentarios positivos sobre la variedad de color e incluso siendo mencionado que los personajes tenían tonos de piel parecidos a los de ellos.



Este fue lo que el grupo objetivo opinó al momento de presentárseles los personajes ya existentes en el CONAP. Como siguiente punto, se mostraron tres opciones de personajes (con estilos y estructuras diferentes) para poder determinar que estilo era de preferencia del grupo objetivo y poder observar reacciones. Las opciones presentadas son las siguientes:

Opción 1



Opción 2

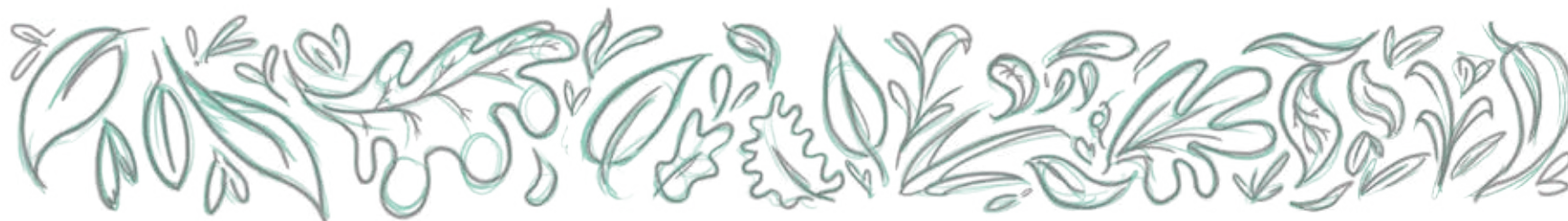


Opción 3



La opción mejor recibida fue la No. 1 por ser la más apegada a una imagen realista por lo que la opción 2 y 3 quedan descartadas y para inicio de acercamiento al área gráfica, se tomará en cuenta el punto de abstracción baja a la realidad y el apego a características similares en población guatemalteca. Esto se dará ya que al presentar las opciones, el primer personaje fue aceptado rápidamente porque se parecía a uno de los niños dentro del grupo objetivo. Este punto de vínculo generó apego inmediato ya que los niños se sentían cercanos al personaje.

A nivel morfológico, les agradó que la ropa fuera realista y poder notar movimiento en sus formas, sin llegar a verse poco natural. El grupo objetivo mostró estar abierto a recibir personajes nuevos, pero comentaron que si se parecen a ellos, sería más fácil entender el tema.



Contenido

del Material Gráfico

Ficha informativa de cada personaje

El Consejo Nacional de Áreas Protegidas considera que la protección del medio ambiente guatemalteco debe ser abarcado desde todas las áreas que incluye la biodiversidad que se tiene en el país por lo que se decidió trabajar con 8 personajes para poder tomar en cuenta a todos los grupos que abarquen las áreas generales de la diversidad natural. Estos personajes toman características físicas de los grupos étnicos reconocidos en Guatemala y se busca que sus características vayan acorde con el entorno que se les asigna para representar.

	<i>Ixchel</i>	<i>Blanca</i>	<i>Pedro</i>	<i>Juan</i>
Representa	La cultura guatemalteca	La vida, la vegetación, la monja blanca	Los bosques, el pinabete	El jaguar
Identidad cultural	Maya	Mestiza	Maya	Maya
Edad	12 años	8 años	9 años	11 años
Origen	Quetzaltenango	Alta Verapaz	Totonicapán	Petén
Perfil familiar	Es la mayor de 3 hermanos, a sus 6 años murió su padre.	Es hija única, vive con sus padres y su abuela.	Tiene 4 hermanos	Vive con su tío
Características	Proactiva, fuerte, luchadora, realista, positiva, sociable.	Sonriente, amable, de espíritu blando, llena de paz, delicada, muy femenina y coqueta.	Tímido, analítico, muy perseverante, piensa antes de actuar.	Carácter fuerte, respetuoso, muy comunicativo; gran agilidad y velocidad al correr y un gran nadador.



	<i>Ixchel</i>	<i>Blanca</i>	<i>Pedro</i>	<i>Juan</i>
Poder	Guiar a los demás guardianes, puede teletransportar a los guardianes a donde se les necesite.	Genera vida, restaurando ecosistemas dañados.	Tirar bolas de agua para dar vida y apagar incendios forestales	La velocidad al correr y fuerza con la que protege a la fauna ante los cazadores.

	<i>Manuel</i>	<i>Maya</i>	<i>Ignacio</i>	<i>Mari</i>
Representa	El manatí	Las aves y el aire	La heloderma, los reptiles	Mariposas e insectos
Identidad cultural	Garífuna	Maya	Xinca	Mestiza
Edad	12 años	11 años	10 años	10 años
Origen	Izabal	Petén	Santa Rosa	Ciudad de Guatemala
Perfil familiar	Vive en Livingston con sus padres, su hermano mayor y su hermana menor.	Vive con su padre, su madre y su hermano pequeño.	Vive con sus padres, sus cuatro hermanos, abuelitos y tíos.	Vive con sus padres y sus tres hermanas mayores.
Características	Muy inteligente, tímido, reservado y previsor. Le gusta mucho leer y dibujar.	Segura, emprendedora, platicadora y en su tiempo libre le gusta cantar.	Es muy curioso, le gusta explorar y los reptiles. Es muy juguetón, sonriente, humilde y solidario.	Tiene mucha paciencia y le gusta pintar. Es responsable e independiente; sobresale en todo.
Poder	Agilidad para nadar y mantener la respiración bajo el agua dulce y salada para ser el guardián de los animales acuáticos y el agua	La habilidad de volar y un amplio campo de visión,	Tiene la habilidad de trepar y camuflarse.	Resguardar a los polinizadores y proteger a otros insectos con su burbuja de resguardo.



Material para campaña educativa

1 folleto con 40 páginas

- Contenido
- Introducción sobre la MegaDiversidad.
- Actividades sobre conservación de la diversidad biológica, abarcando cada uno de los temas que trata cada personaje.
- 5 páginas por tema

Contra Portada: Visión, Misión y Objetivos del CONAP.

Contenido del material:

Módulo 1: Explorando la Diversidad biológica

- El origen del planeta
- Evolución de la vida en la Tierra
- Factores que influyen en la riqueza natural de Guatemala
- Diversidad Biológica a nuestro alrededor

Módulo 2: El Inventario Natural de Guatemala

- Biomas
- Unidades Identificables
- Especies de flora y fauna registradas en Guatemala
- Amenazas a la diversidad biológica

Módulo 3: El Sistema Guatemalteco de Áreas Protegidas -SIGAP-

- Conservando la diversidad biológica
- Un poco de historia
- La creación del CONAP y el SIGAP
- Categorías de manejo de las Áreas Protegidas
- Turismo en Áreas Protegidas
- Rutas Turísticas
- Beneficios de las Áreas Protegidas

Módulo 4: Guatemala Megadiversa Un Compromiso con la vida

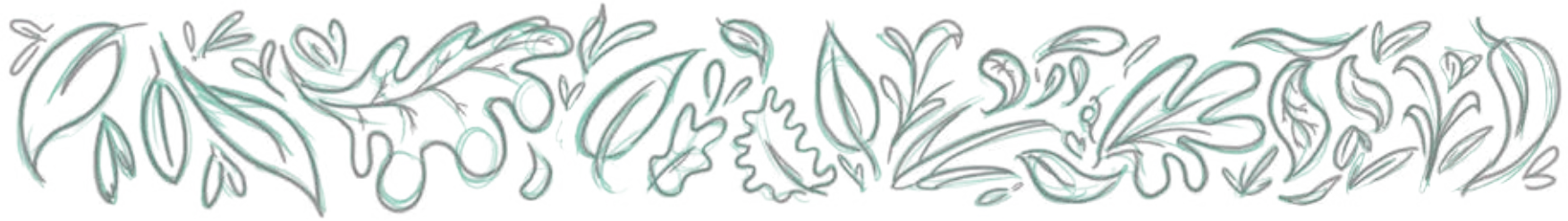
- Guatemala, un país megadiverso
- Países Megadiversos
- Diversidad cultural de Guatemala
- Diversidad cultural y su relación con la diversidad biológica
- ¿Qué puedes hacer para conservar la diversidad biológica de Guatemala?

1 rompecabezas de los personajes

- Logo del CONAP
- Ilustración de todos los personajes

1 Roll up y 1 Manta horizontal

- Logo del CONAP
- Ilustración de todos los personajes
- Nombre de material educativo y grupo de personajes

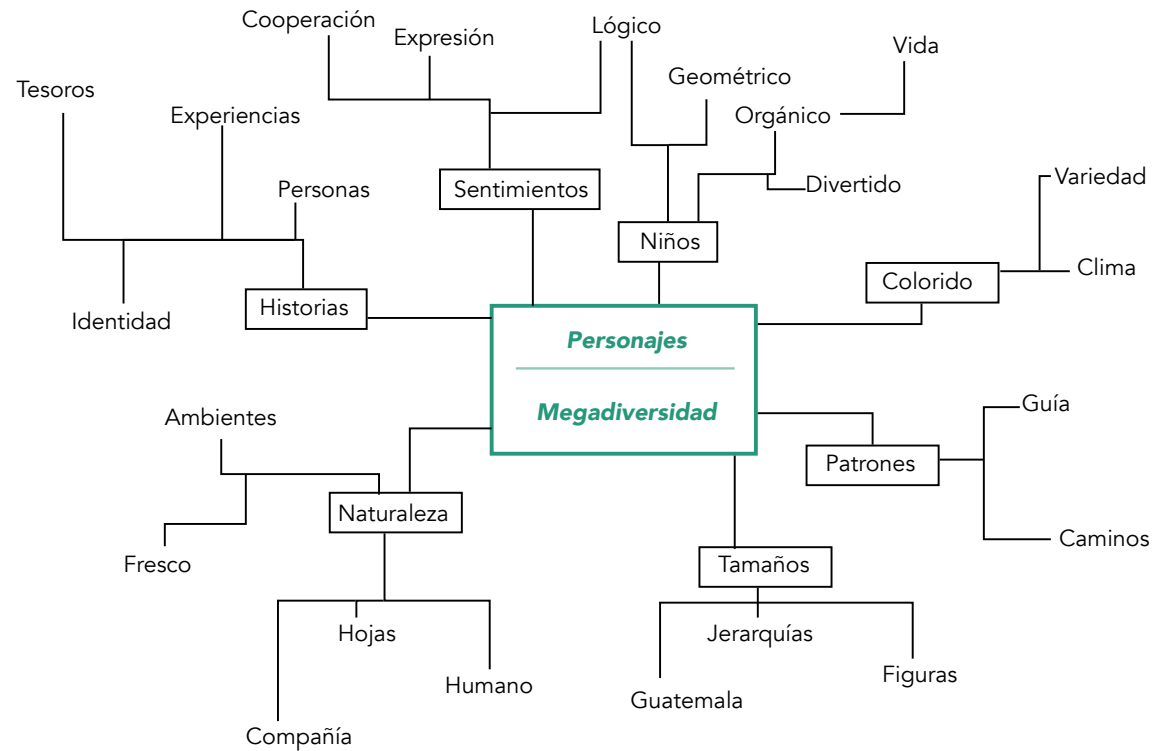


Diseño del Concepto

Búsqueda del Concepto

Para los procesos de conceptualización se utilizaron dos técnicas: un moodboard y un mapa mental.

A partir de cada técnica se generaron diversas frases para poder elegir un concepto sobre el cual se trabajará el material del CONAP.



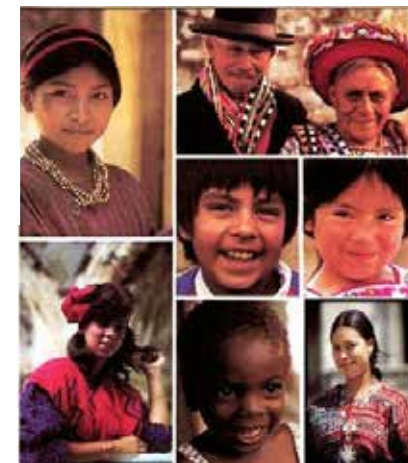
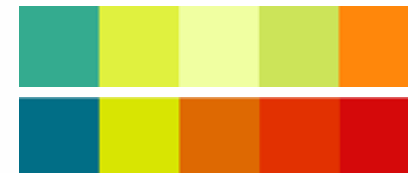


Frases generadas por Mapa Mental

- ✿ Sentimientos coloridos como escudo
- ✿ Cooperación de fuerzas naturales
- ✿ Guías naturales variados
- ✿ Variedad entre la adversidad
- ✿ Sentimientos de cuidado asistido
- ✿ Tesoro natural de patrones coloridos
- ✿ Patrones hilados por fortalezas
- ✿ Ayuda natural unida
- ✿ Unidad de patrones fortalecidos
- ✿ **Conjunto guiado por tesoro natural**
- ✿ Movimientos de resguardo
- ✿ Expresiones de fortaleza natural
- ✿ Héroes unificados en patrones naturales
- ✿ Experiencia multidisciplinaria de protección
- ✿ Habilidades que protegen tesoro
- ✿ Compañeros formando un colorido camino
- ✿ **Ilustres caminos de fortaleza**
- ✿ Variedad de unidades del todo
- ✿ Naturalmente hilado en patrones
- ✿ Patrón de una experiencia de protección



MOODBOARD





Frases generadas por Moodboard

- ✿ Mezcla natural al poder.
- ✿ Maravillas en el rostro del país
- ✿ Fortaleza en sus fracciones
- ✿ Colorido patrón vivo
- ✿ Cadenas vivas contra el mal
- ✿ Piezas naturales de protección
- ✿ Niños para la naturaleza
- ✿ Encuentro de fuerzas naturales
- ✿ Movimiento atando fuerza
- ✿ Personas como escudo natural
- ✿ **Lazos protectores del tesoro**
- ✿ Tesoro entre colores vivos
- ✿ **Fortaleza unificada entre corazones**
- ✿ Pequeños esfuerzos llenos de vida
- ✿ Protección en manos de esperanza
- ✿ Habilidades marcadas para la protección
- ✿ Piezas vivas en un país de colores
- ✿ Niños encaminados entre diversidad
- ✿ Movimientos fluidos entre fuerzas
- ✿ Esfuerzos generados en lo natural



Fundamentación del concepto

Definiciones en base a la RAE

Ilustres: adj. Insigne, célebre. Título de dignidad.

Caminos: m. Adecuación al fin que se persigue.

Fortaleza: f. Fuerza y vigor.

Concepto principal

Ilustres Caminos de Fortaleza

El concepto seleccionado consta de 3 palabras que describen lo que el CONAP busca presentar a los niños durante su proceso de aprendizaje.

Basado en la idea de un guía que lo ayuda a recorrer por un camino de aprendizaje y educación que van formando al niño, el concepto se utiliza para poder identificar quienes serán estos líderes que fungirán la función de guías, así también como las características que dichos líderes deben tener para poder llevar acabo su papel. Dentro del concepto se utiliza la palabra "Ilustres" para hacer alusión a la dignificación de una posición y persona que la ocupa, dándole un alto grado de respeto y autoridad. Por otra parte "Caminos" viene a ser las distintas ramas que abarca la protección de la Megadiversidad así como los distintos roles que se toman para poder generar un resultado en común, enlazando la idea de un papel dentro de un gran trabajo en conjunto. Por último la palabra "Fortaleza" viene a enlazar a la persona que se menciona con el rol que se le establece, presentandolo como alguien que es estable en lo que hace y lo realiza con convicción.

Con este concepto, la institución se presenta como un pilar dentro de su función educativa. De esta manera se da una visualización del cliente como el guía que es y permite que los niños puedan tomarlo como tal y seguirlo durante el proceso de aprendizaje.



Definiciones en base a la RAE

Lazos: m. Unión, vínculo, obligación.

Protectores: adj. Que por oficio cuida de los derechos o intereses de una comunidad. U. t. c. s.

Tesoro: m. Persona o cosa, o conjunto o suma de cosas, de mucho precio o muy dignas de estimación.

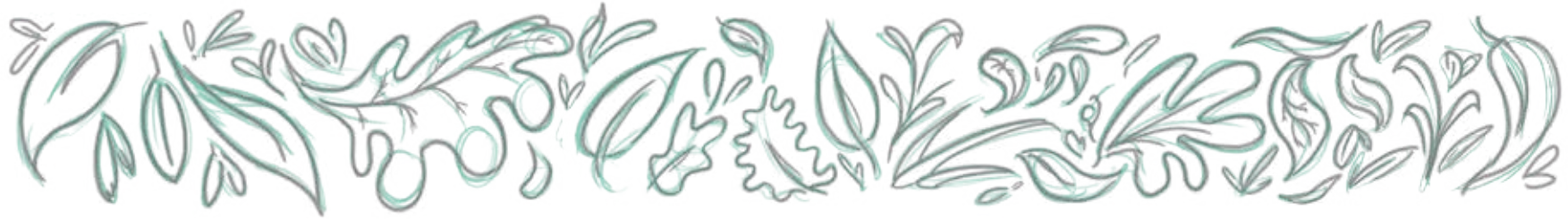
Concepto secundario

Lazos Protectores del Tesoro

Al tener ya los personajes, se plantea utilizarlos en piezas gráficas que acompañen al niño durante su proceso de aprendizaje. Dentro del concepto las palabras más importantes son Protectores, la cual sirve para enlazar la idea del rol protagónico del niño dentro de la protección de la Megadiversidad, y Tesoro que realza la importancia de lo protegido, dándole el valor que el CONAP quiere ponerle al tema.

La palabra lazos viene a ser lo que nos representa que varios elementos, varias personas son las encargadas de ir protegiendo y manteniendo seguro el tesoro.

Se seleccionó este concepto porque se considera que le da la importancia necesaria al tema tratado por parte del Cliente y da fuerza a la idea del trabajo en equipo para lograr proteger dicho tesoro.



Codificación del Mensaje

Proceso de Visualización

Cada uno de los conceptos escogidos pasaron por el análisis y para poder generar una propuesta gráfica. Los ejes utilizados para este análisis fueron:

E: Expresión
T: Tecnología
F: Función



Concepto: Ilustres caminos de fortaleza.

Insight utilizado "Guías en el paseo de la enseñanza"

Pieza gráfica: Personajes Guardianes de la Naturaleza

Eje No. 1 Grupo Objetivo

E: MOLDEABILIDAD

Elemento gráfico: Trazos, complexión
Formas Orgánicas
Lineas fluidas
Curvas en los personajes
Naturalidad en movimientos

Elemento gráfico: Movimiento y Poses
Expresivo
Dinámico
Exagerado

F: Mostrar la naturaleza moldeable y expresiva de los niños conforme van avanzando en el proceso de aprendizaje.

Eje No. 2 Temática (Trabajo en equipo para protección de megadiversidad)

E: COLABORACIÓN

Elemento gráfico: Elementos de apoyo (entornos)
Compañerismo
Respeto
Aprecio

Elemento gráfico: Expresiones
Amigable
Accesible

F: Enlazar el niño con su entorno mostrando la actitud idónea que se tiene al acercarse al tema tratado.



Eje No. 3 Material (Personajes)

E: SENSACIÓN DE IDENTIFICACIÓN

Elemento gráfico: Color

- Colores brillantes
- Etiquetas por medio de color
- Contrastes entre personajes
- Relación con ambiente

Elemento gráfico: Facciones / rasgos físicos

- Rasgos guatemaltecos
- Estilo caricaturizado
- Antropomórfico
- Abstracción baja

F: Generar un vínculo entre el niño y el personaje para lograr ubicarlo en el contexto que el cliente muestra. Mostrar de manera sencilla las relaciones entre temas y personajes.

Eje No.4 Cliente (CONAP)

E: LIDERAZGO

Elemento gráfico: Ejes visuales

- Movimiento
- Dirección hacia adelante
- Horizontales /verticales
- Estables

Elemento gráfico: Elementos gráficos en los personajes

- Distintivos como guías
- Guía
- Seguridad
- Fortaleza

F: Marcar al cliente como guía y autoridad en el camino de la enseñanza.



Concepto: Lazos Protectores del Tesoro.

Insight utilizado "Defensa en grupo"

Pieza gráfica: Material educativo y publicitario

Folleto educativo
Rompecabezas
Roll up
Manta vínilica

Eje No. 1 Grupo Objetivo

E: PROTAGONISMO

Elemento gráfico: Ilustración

Incluyente
Participativa
Interviene textos
Abstracción baja

Elemento gráfico: Cuerpos de textos

Rasgos infantiles
Estructura/base estable
Fuerte
Legible

F: Establecer el rol del niño dentro del tema y hacerlo participe dentro del proceso de aprendizaje

Eje No. 2 Temática (Trabajo en equipo para protección de megadiversidad)

E: VALOR / IMPORTANCIA

Elemento gráfico: Colores

Jerarquías
Etiquetas
Alertas
Distinción

Elemento gráfico: Burbujas de Texto

Orgánicas
Amigables
Protección
Valoración

F: Aplicar la paleta de colores del CONAP para marcar los puntos de más importancia y darle el valor al tema dentro del material.



Eje No. 3 Material (Folleto de actividades)

E: IDENTIFICACIÓN / GUIA

T: Retícula

- Regular
- Orden
- Jerarquización
- Estabilidad

F: Generar un ambiente seguro para que el tema que se maneja se sienta sólido y el niño lo tome como un guía confiable en su aprendizaje.

Eje No.4 Cliente (CONAP)

E: FORTALEZA

T: Ejes visuales

- Seguridad
- Dirección
- Horizontales /verticales
- Estables

T: Elementos de apoyo

- Apoyo
- Trabajo en equipo
- Colaboración entre personajes y elementos
- Cercanía.

F: Mostrar al cliente dentro del contexto que se presenta, demostrando su papel dentro del entorno y como se relaciona con el niño.



Planeación Estratégica

de medios

Fase 1					
¿Qué se va a utilizar como medio de comunicación?			¿Cómo se distribuirá?		
Piezas y Medio o Soporte	Carácter	Propósito	Lugar	Tiempos	A través de quien o cómo
Personajes "Guardianes de la Naturaleza" Cada personaje cuenta con su hoja modelo con expresiones y vistas.	Educativo	Ser guías dentro de los materiales educativos del CONAP, acompañando al niño y facilitando el traslado de información sobre la protección de la Megadiversidad.	Interiores	Estos personajes se implementarán en un folleto educativo durante el año 2017, para poder trasladarlo a escuelas e instituciones en enero del 2018.	A través de la Dirección de Educación para el Desarrollo Sostenible, el CONAP traslada los materiales a instituciones educativas que tengan relación con la institución y envían material a sedes regionales para que los trasladen a establecimientos educativos del interior.



Fase 2					
¿Qué se va a utilizar como medio de comunicación?			¿Cómo se distribuirá?		
Piezas y Medio o Soporte	Carácter	Propósito	Lugar	Tiempos	A través de quien o cómo
Hoja de Actividades	Educativo	Ser el primer acercamiento de la institución con los niños de 1ero y 2do primaria en relación al tema de la Megadiversidad	Interiores	Este material se imprimirá en diciembre para que en enero estén listos para entregar al inicio del ciclo escolar.	Directores de escuelas y colegios que reciban el material. Ellos son los encargados de pasarlo a los coordinadores de las distintas áreas que a su vez lo pasarán a maestros para que se entreguen a los alumnos de 1er y 2do primaria
Guía Educativa "Guatemala Megadiversa"	Educativo	Servir de apoyo para los niños de 3ero a 6to primaria en el proceso de enseñanza sobre la Megadiversidad, mostrando al niño los diferentes temas y como puede involucrarse en la protección de la riqueza biológica.	Interiores	Este material se imprimirá en diciembre para que en enero estén listos para entregar al inicio del ciclo escolar.	Directores de escuelas y colegios que reciban el material. Ellos son los encargados de pasarlo a los coordinadores de las distintas áreas que a su vez lo pasarán a maestros para que se entreguen a los alumnos de 3ero a 6to primaria.
Material promocional (Banner roll up, Manta, rompecabezas)	Promocional	Identificar a la institución frente al grupo objetivo durante las actividades que la institución realice en los establecimientos educativos. Dar a conocer la campaña en actividades a las que la institución asista.	Exterior (Manta) Interiores (rompecabezas y banner roll up)	El banner y la manta se imprimirán en diciembre para que en enero estén listos para poder empezar a hacer uso de él a inicio del año. Con el rompecabezas, se imprimirán en agosto para entregarlos en octubre, al finalizar ciclo escolar.	Las mantas serán utilizadas por personal de CONAP. Con los rompecabezas, los directores de escuelas y colegios que reciban el material. Ellos son los encargados de pasarlo a los coordinadores de las distintas áreas que a su vez lo pasarán a maestros para que se entreguen a los alumnos.



Para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas, se establece que el proyecto estará conformado por: ocho personajes con sus respectivos artes. Se trabajan 8 para poder abarcar distintos temas que entran en el rubro de Megadiversidad, los cuales el CONAP está abordando en sus programas de educación. Estos temas son:

- Mamíferos
- Reptiles
- Insectos polinizadores
- Peces y mamíferos acuáticos
- Flora
- Bosques
- Aves
- Cultura

Los personajes se entregan en formato .psd versión CS6, versión PNG y versión JPG. Todos los artes grabados en CD. De estos CD's se entrega una copia para la Dirección de Educación y otra copia para el Centro de Documentación, ubicados ambos en la Sede Central del CONAP.

Con estos personajes, se plantea abordar el tema de Megadiversidad. Por lo que durante el primer semestre del 2017, los personajes Guardianes de la Naturaleza serán integrados a un material educativo dirigido a niños de 3ero a 6to primaria del cual se imprimirán 2,000 ejemplares. 1,800 de estos ejemplares se van a sedes regionales, empezando por Petén que es donde más involucrado se encuentra CONAP, para luego distribuirse al resto del país. En estas sedes, el CONAP decide a que escuelas se les brinda material dependiendo de la condición del establecimiento y la necesidad de material.

Los 200 ejemplares que se quedan en CONAP, quedan para bodega y Centro de Documentación y se entregan si se necesita consultar material.

Para los niños de los grados de 1ero y 2do primaria se imprimirán 2000 bifolios de actividades. De la misma manera que con los folletos, estos bifolios se entregarán al mismo tiempo que los folletos para que todos los estudiantes del primaria puedan recibir su pieza correspondiente al inicio del ciclo escolar.

Al igual que los folletos, se imprimirán 3000 rompecabezas que se entregarán en el mes de octubre al finalizar el folleto. De igual manera que los folletos, se dejarán 1000 ejemplares en el Centro de Documentación del CONAP para futuras referencias o solicitud de material.

El material publicitario se entregará a la institución para que en cada actividad de carácter educativo que realicen puedan llevar consigo el material y colocarlo a la vista de los estudiantes. Para espacios abiertos y actividades grandes, tales como conferencias a escuelas completas o grupos de más de 50 personas en un espacio tipo auditorio o patio se hará uso de la manta. Mientras que para espacios pequeños como salones de conferencias o de clases, se hará uso del banner roll up.

Estos materiales se harán uso durante todo el año escolar.



Bocetaje

Para Definir la Propuesta Preliminar

Como punto de partida del bocetaje se toma el estilo preferido por los niños durante el estudio de Grupo Objetivo.

Se marcan las principales características.

- 1 Ojos grandes.
- 2 Cabello con formas orgánicas.
- 3 Ropa realista.
- 4 Posición llena de expresividad

En base a estas características se plantean dos propuestas de personajes, las cuales exploran la forma de que los puntos mencionados con anterioridad se apliquen de manera eficiente en el personaje al momento de rediseñarlo.

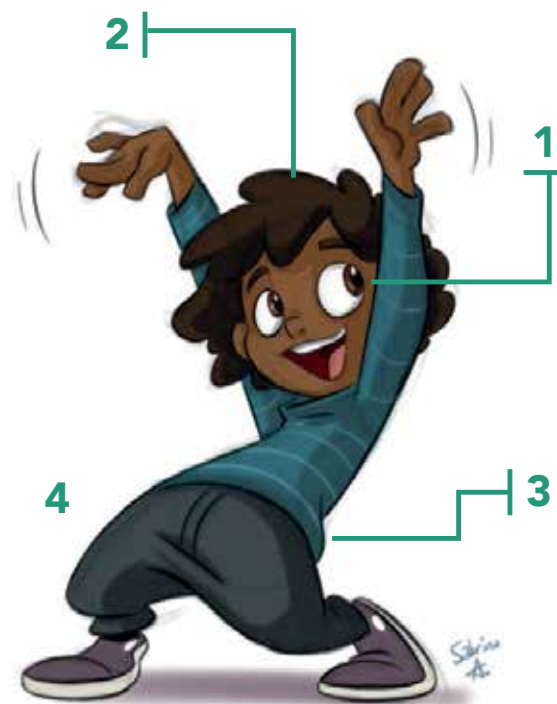


Figura 25. Personaje con mayor aceptación en el grupo objetivo.



En las figuras No. 26 y 27, se presenta un estilo de personaje de formas simples, que se mantiene apegado a los personajes originales. Se modifican las extremidades, dándoles más volumen y movimiento.

Se descarta la idea por verse demasiado infantiles y no ser atractivos para los adolescentes, según el cliente.

En la figura No. 28 se presenta el segundo estilo de personaje, apegado más a la inspiración del modelo escogido por los niños durante el estudio de Grupo Objetivo. Se maneja un estilo más realista, especialmente en la ropa que cuenta con más detalle y volumen.

Se toma esta idea para seguir el proceso de bocetaje.

Figura 26



Figura 27



Figura 28





Bocetaje de personajes "Guardianes de la Naturaleza"

Figura 29



Figura 30



En base a la figura 28, se proponen los ocho personajes, pero se modifican en apariencia. Se alargan las extremidades y las facciones van cambiando dependiendo del personaje y su ascendencia étnica.

En las figuras 29, 30 y 31, se proponen los personajes ya con su respectiva ropa y personalidad. Además que es en este punto donde se contextualiza al personaje con la edad del perfil que se obtuvo por el cliente. Los rasgos de estos nuevos personajes se hacen más pequeños en relación con su cara, además de afilar los detalles como nariz y orejas.



Figura 31



Los personajes, en esta etapa, se bocetaron sin los poderes para poder establecer características principales que se representarán en el resto de sus posiciones.

En esta opción modificada de la figura 3, se mantienen los ojos grandes junto con la expresividad marcada en su posición. Este punto, la ropa no es definitiva y los personajes aún están abiertos a cambios.

Otro punto que se bocetó en esta etapa fue la ubicación del logotipo de la institución. Dentro de estos primeros personajes se experimentó como introducir al logotipo dentro de su vestimenta sin que fuera invasivo y que cada uno lo utilizara de forma diferente.

Una vez se llegó una imagen satisfactoria de cada personaje, se prosiguió a bocetar a cada uno de ellos en diferentes posiciones para poder experimentar con la personalidad del personaje y su modo de actuar y gestualizar.



Figura 32. Moodboard del personaje Maya.

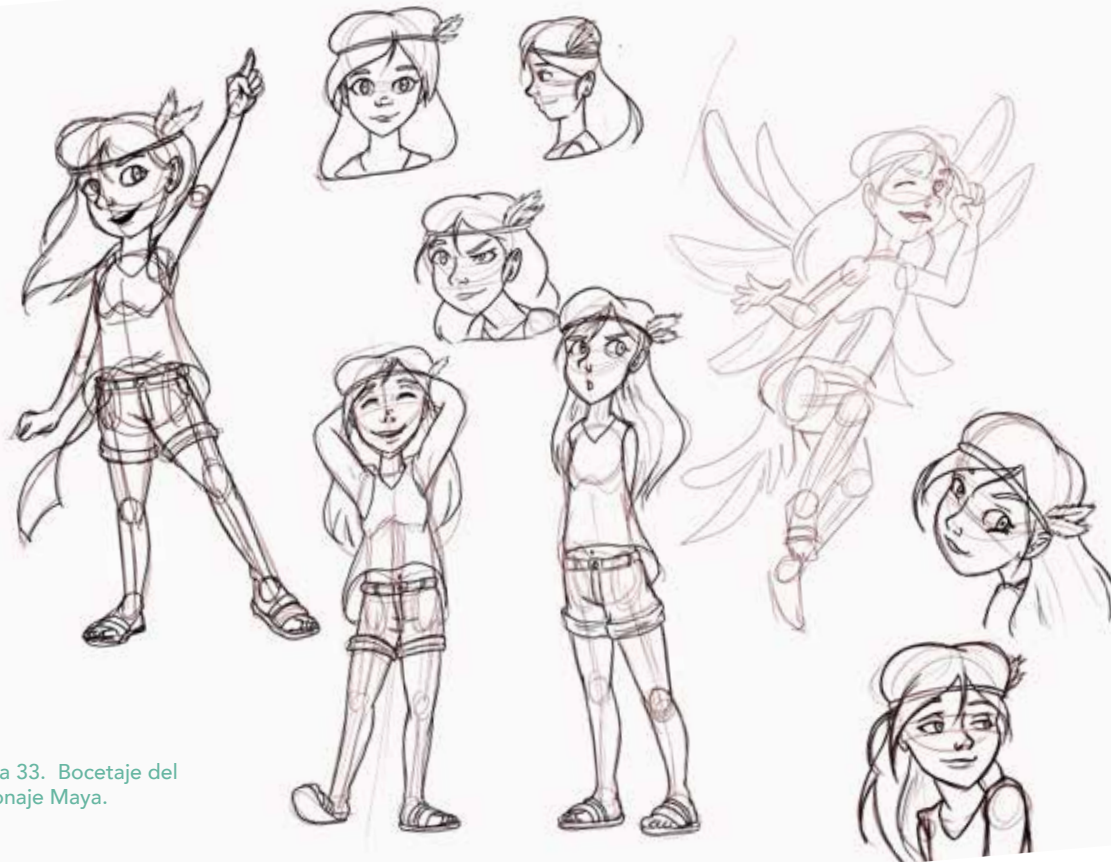


Figura 33. Bocetaje del personaje Maya.

Para el siguiente paso se colocan las imágenes que inspiraron al personaje y se prosigue a bocetar distintas posiciones del mismo.

En el caso de Maya, la principal referencia son las Guacamayas. En base la forma de las plumas y la soltura del ave para volar se generan las distintas posiciones de la chica.

En base a las fotografías se tomó en cuenta movilidad y agilidad en las posiciones, características claves en el personaje.

Se escoge el boceto del personaje con sus poderes ya que se considera que muestra la esencia del personaje de manera rápida. El resto de posiciones y expresiones se dejan en línea.

En el caso de Ignacio, se tomó en cuenta la ascendencia étnica que tiene. El grupo étnico al que pertenece es Xinca por lo que dentro de las imágenes de referencia se buscó los rasgos comunes. Para bocetar su rostro, los rasgos se proponen más toscos y grandes.

De acuerdo a la ubicación del personaje dentro del territorio nacional y a las características de los animales asociados al mismo se va formando una imagen de un niño que es activo y juguetón.

Se manejan en baja cantidad los detalles reptilianos para no denotar una apariencia de villano.

Se le agrega la cola de una iguana completando la posición más dinámica que se plantea.

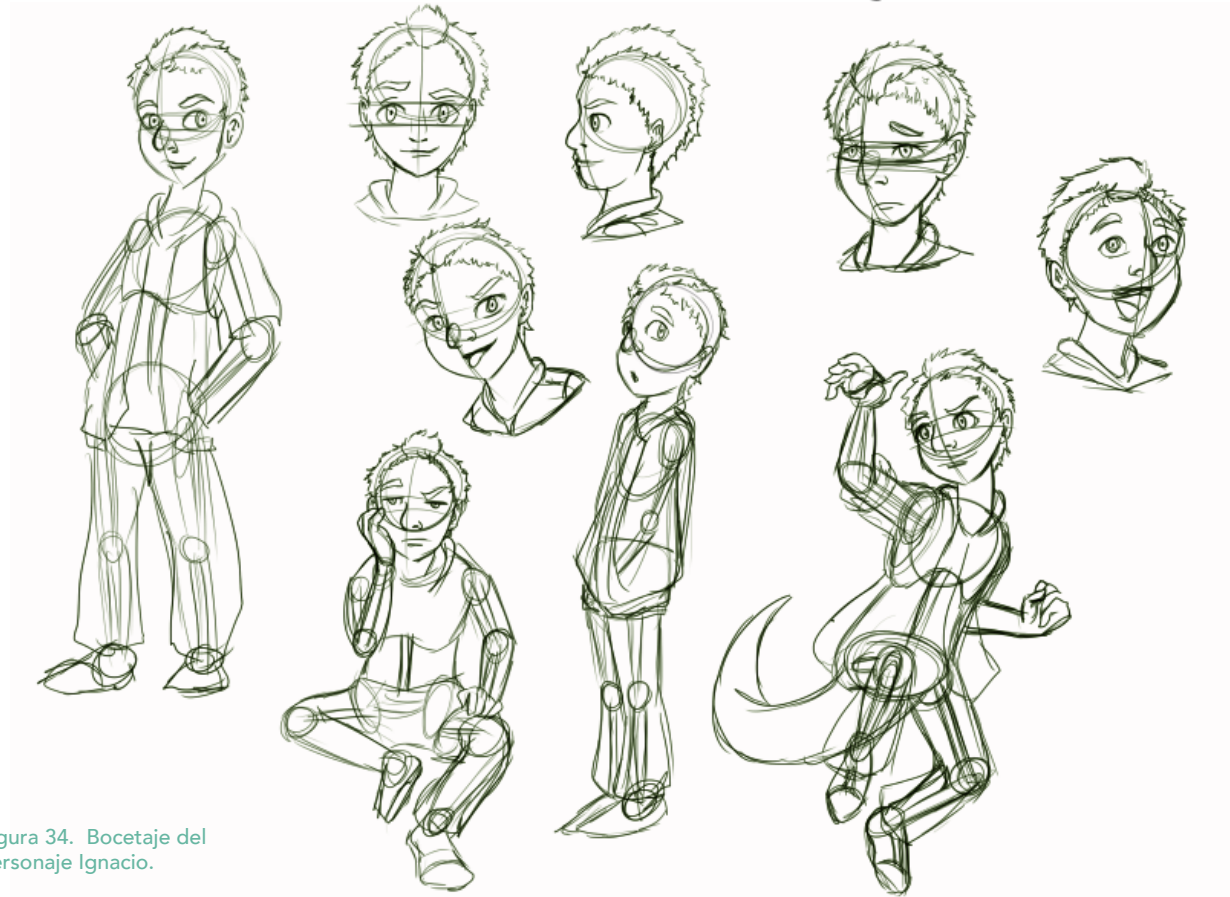


Figura 34. Bocetaje del personaje Ignacio.

Figura 35. Moodboard del personaje Ignacio.



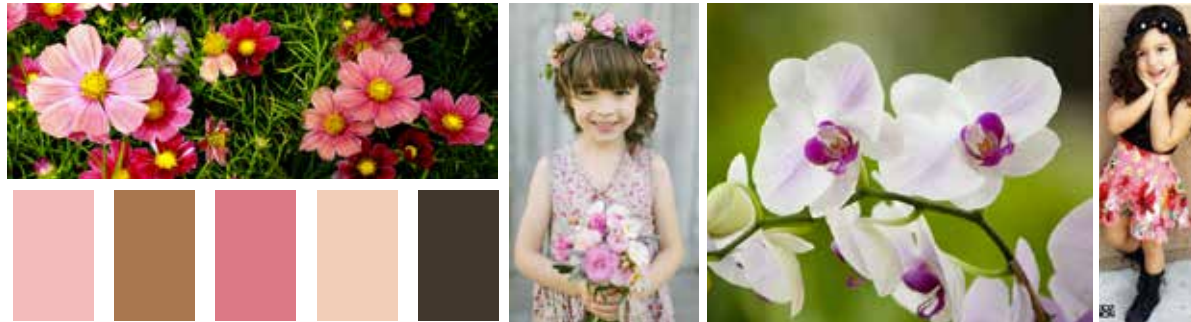
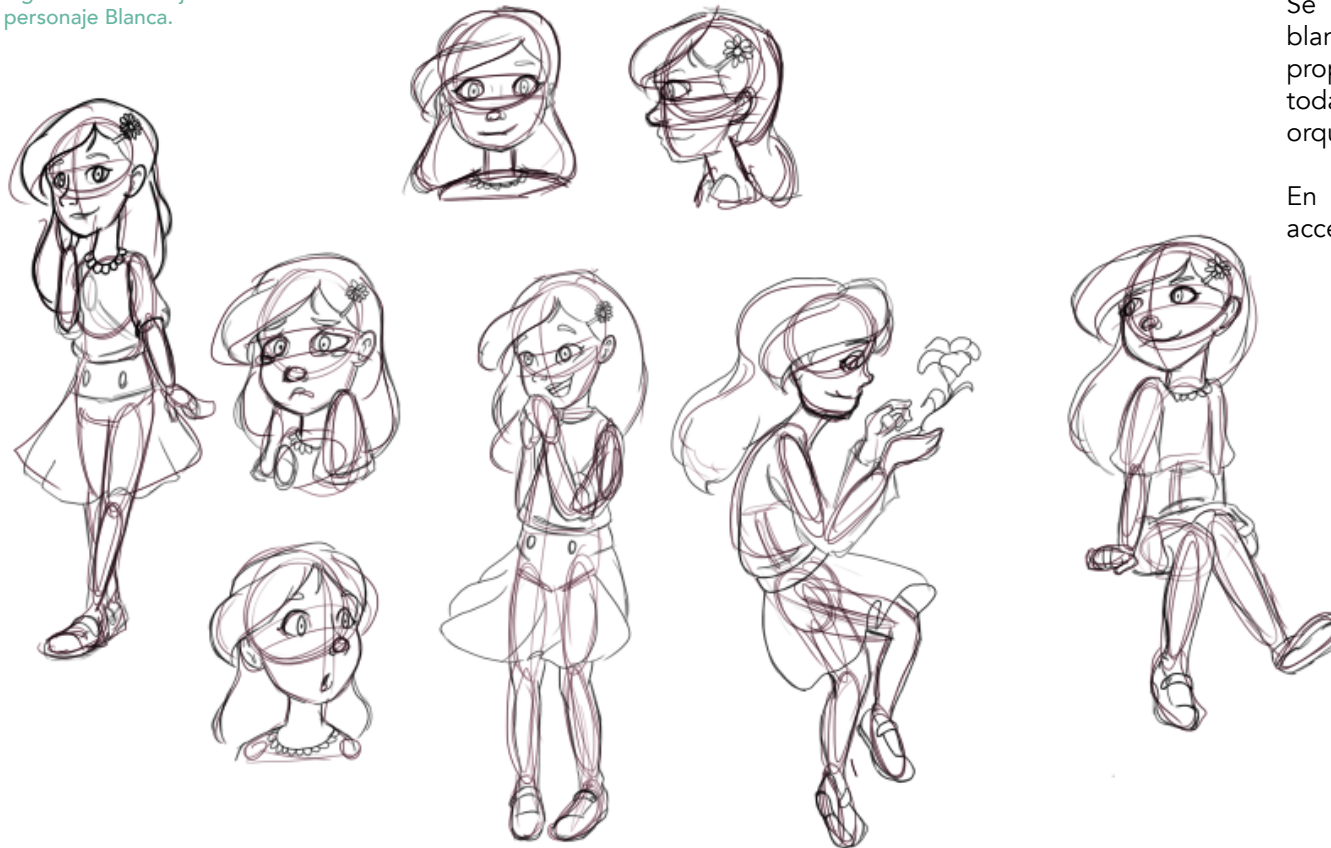


Figura 36. Moodboard del personaje Blanca.

Figura 37. Bocetaje del personaje Blanca.



Con el personaje de Blanca, se bocetó una imagen muy femenina. En base a los pétalos de las flores, se propone un vestido.

Dentro de las referencias se tienen niñas con actitudes coquetas y dulces para poder generar un personaje adorable y lo más parecido a una flor.

Se desecha la idea de la monja blanca del personaje original para proponer un personaje que abarque toda la flora, especialmente las orquídeas.

En este personaje se boceta un accesorio para darle más detalle.

Para el personaje guía, se tomaron referencias del traje típico de la región de la que viene para que la ropa fuera lo más apegado a la realidad y refleje la cultura.

Se le boceta un traje que se note típico pero a la vez se vea holgado y cómodo para movilizarse.

La principal referencia para Ixchel es la Mujer Maravilla para poder generar un porte de líder femenino, digno de ser seguido por un grupo.

Se integra el elemento de una brújula en la mano de Ixchel, específicamente en la izquierda.

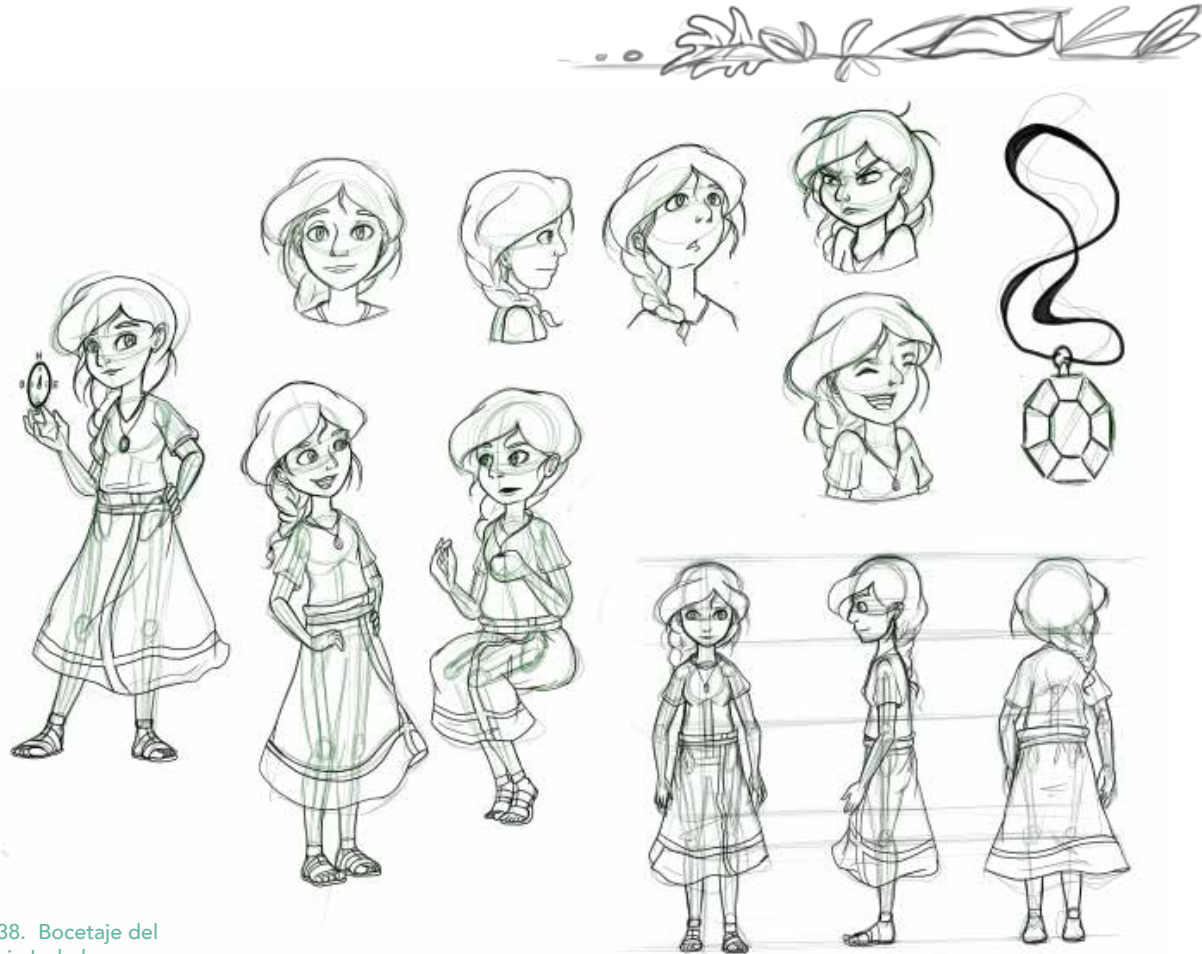
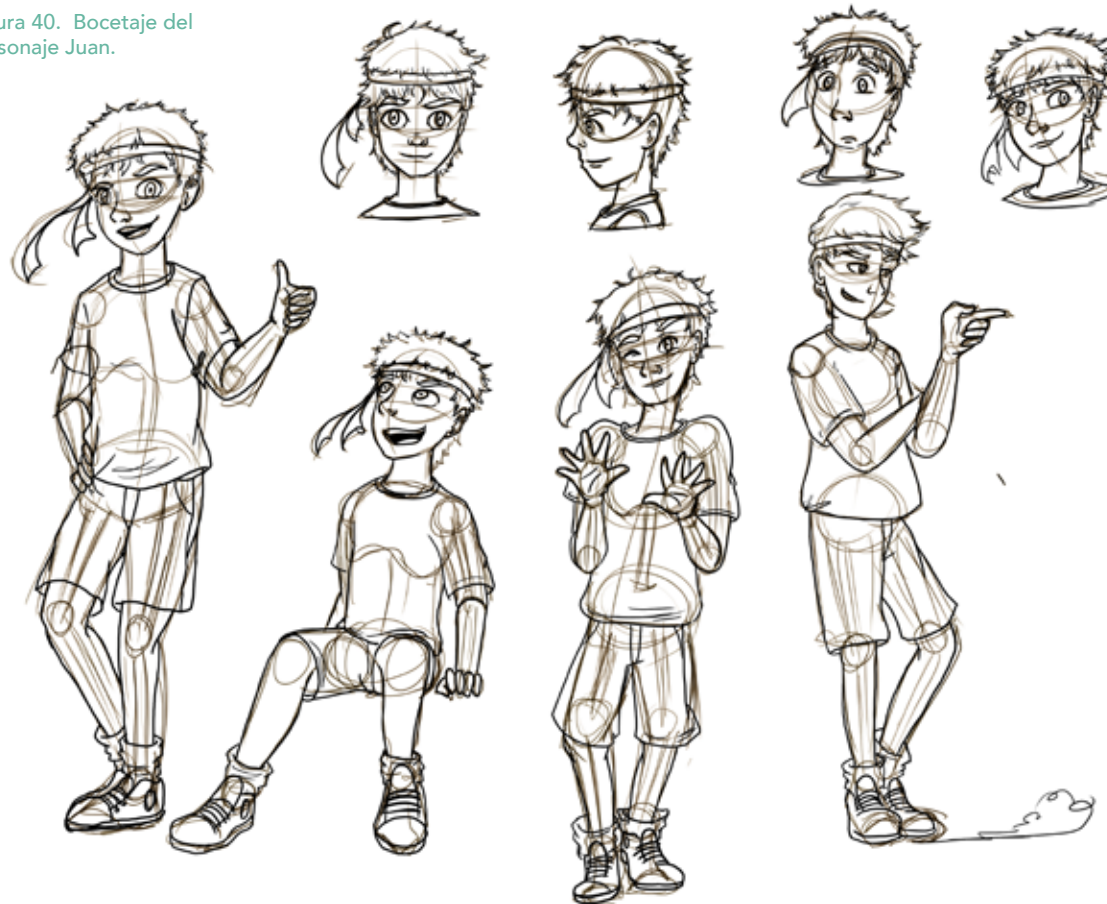


Figura 38. Bocetaje del personaje Ixchel.

Figura 39. Moodboard del personaje Ixchel.



Figura 40. Bocetaje del personaje Juan.



Juan es el más activo del grupo por lo que como referencias se buscó movimiento.

Como referencia del jaguar, se adapta el caracter felino en el personaje. En estas posiciones se buscó transmitir la competitividad que el personaje siente contra el mundo.

Se propuso un estilo corto de cabello y lizo. En este personaje se modificó la ascendencia étnica, dejándolo a él en la raza mestiza, de manera que quedaran tanto hombres y mujeres en este grupo.

Figura 41. Moodboard del personaje Juan.



En relación al original, Mari surge del personaje Violeta de la película de los Increíbles al notar como manifiesta su poder ella.

Se eliminan las alas de este personaje para que no se confunda la especialidad del mismo.

Es la única mujer colocha por lo que se propone un estilo bastante suelto y alborotado.

Las mariposas se eliminan del vestido ya que se pierden del mismo.

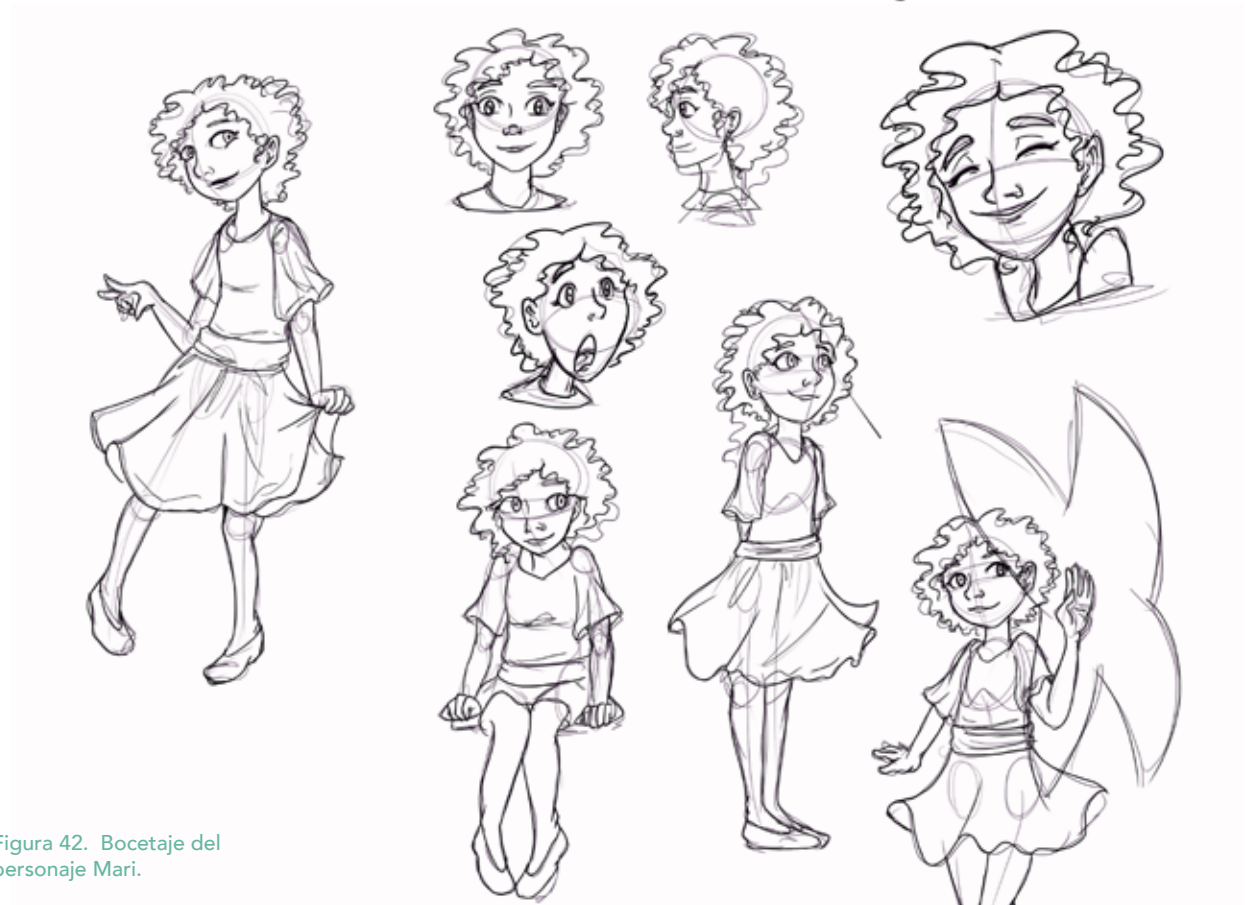


Figura 42. Bocetaje del personaje Mari.

Figura 43. Moodboard del personaje Mari.

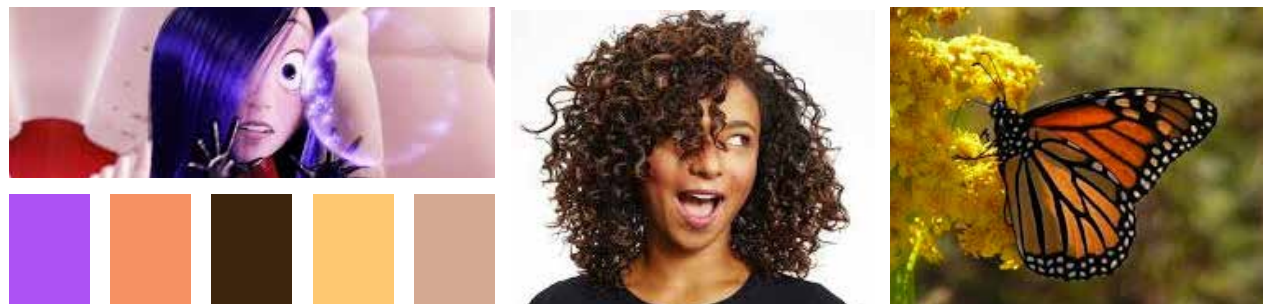
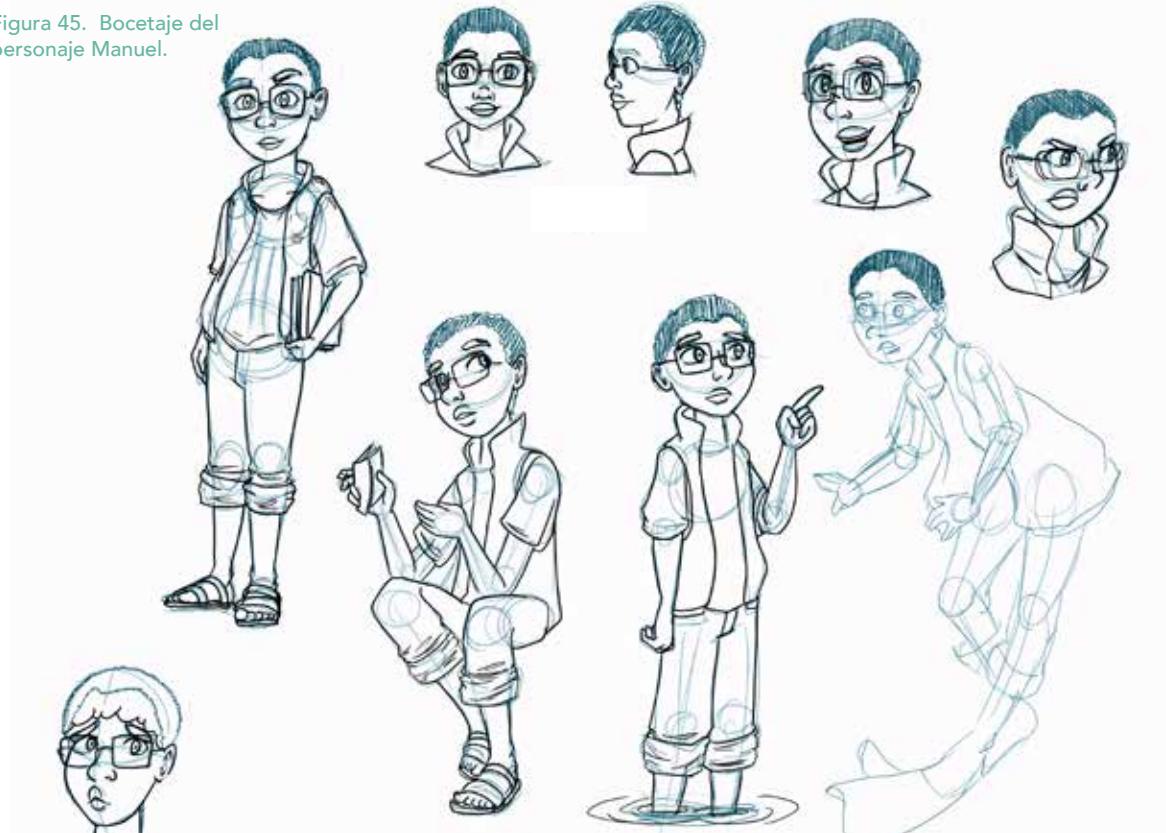




Figura 44. Moodboard del personaje Manuel.

Figura 45. Bocetaje del personaje Manuel.



En este personaje se resaltan mucho los rasgos tomados de la referencia de los garífunas.

El tono de las emociones es más bajo en él, por lo que sus facciones no cambian mucho al momento de expresar una idea o emoción.

Así como sus expresiones son bastante controladas se propone que el poder logre integrarse a él de la misma manera. Para no generar la típica imagen de "Sirena" no se unen las extremidades inferiores y se modifican detalles para lograr dar la idea de la agilidad bajo el agua.

Ropa costera pero no utiliza pantalón corto por su perfil tan calmado y serio.

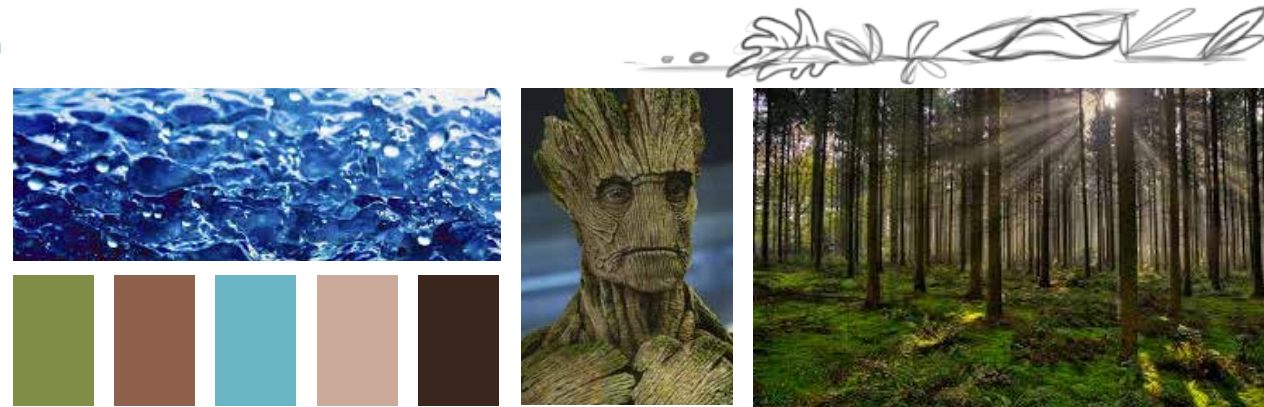


Figura 46. Moodboard del personaje Pedro.

Pedro es el personaje más tímido de todos y es el que vive en el área más solitaria por lo que se genera un personaje con ropa de invierno.

Su cabello se mantiene con el peinado hacia arriba pero se le baja altura para darle más naturalidad.

Al ser el más pequeño de todos los hombres, se buscó hacer sus emociones obvias a través de sus gestos.

Como referencia para establecer su poder se tomó a Groot.

Figura 47. Bocetaje del personaje Pedro.

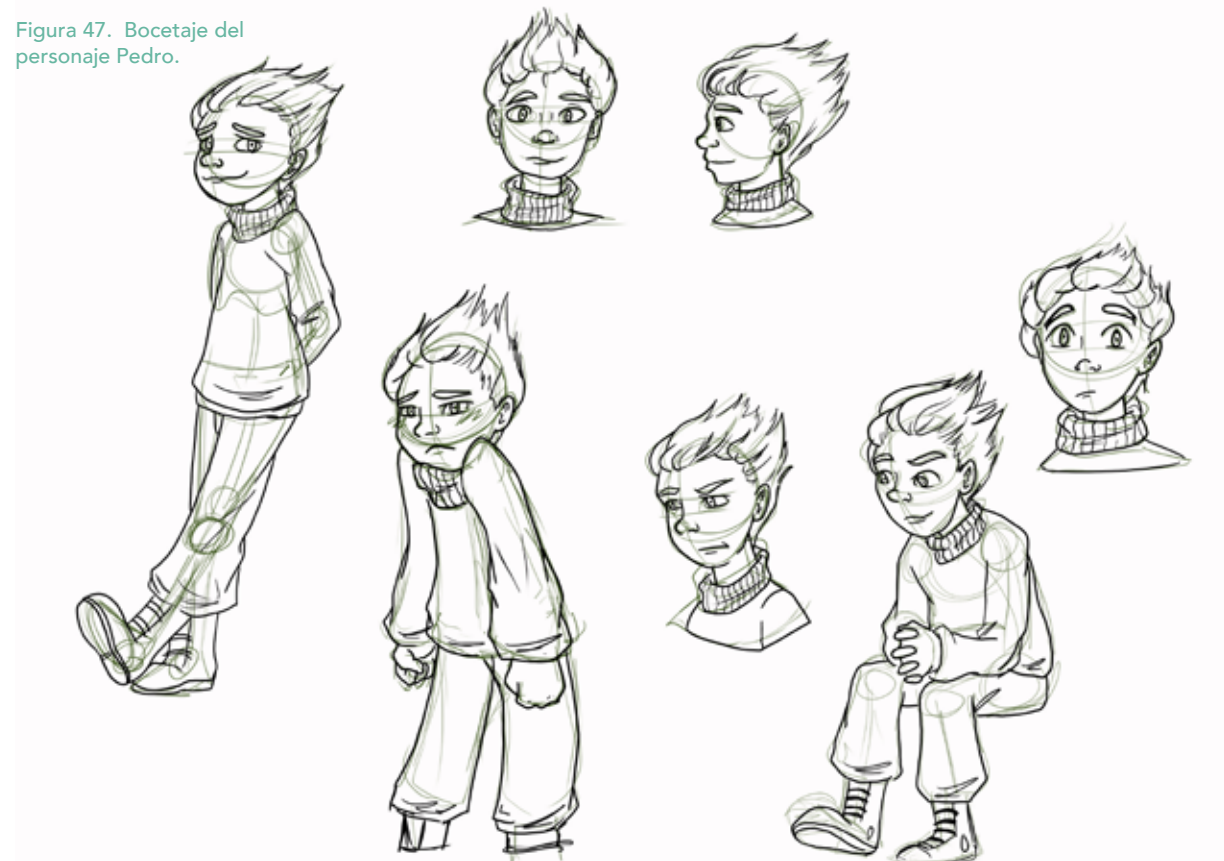




Figura 48. Proceso de ilustración. Ixchel.



Figura 49. Proceso de ilustración. Manuel.

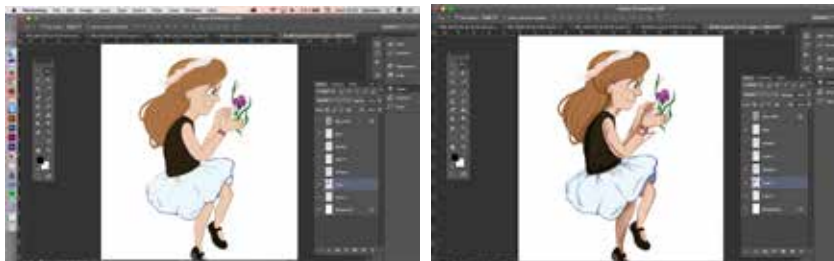


Figura 50. Proceso de ilustración. Blanca.



Figura 51. Proceso de ilustración. Maya.

Posterior a establecer la personalidad de todos los personajes, se escogieron las posiciones de los poderes para realizar a pieza en digital.

Para las piezas digitales se realizan cuatro pasos:

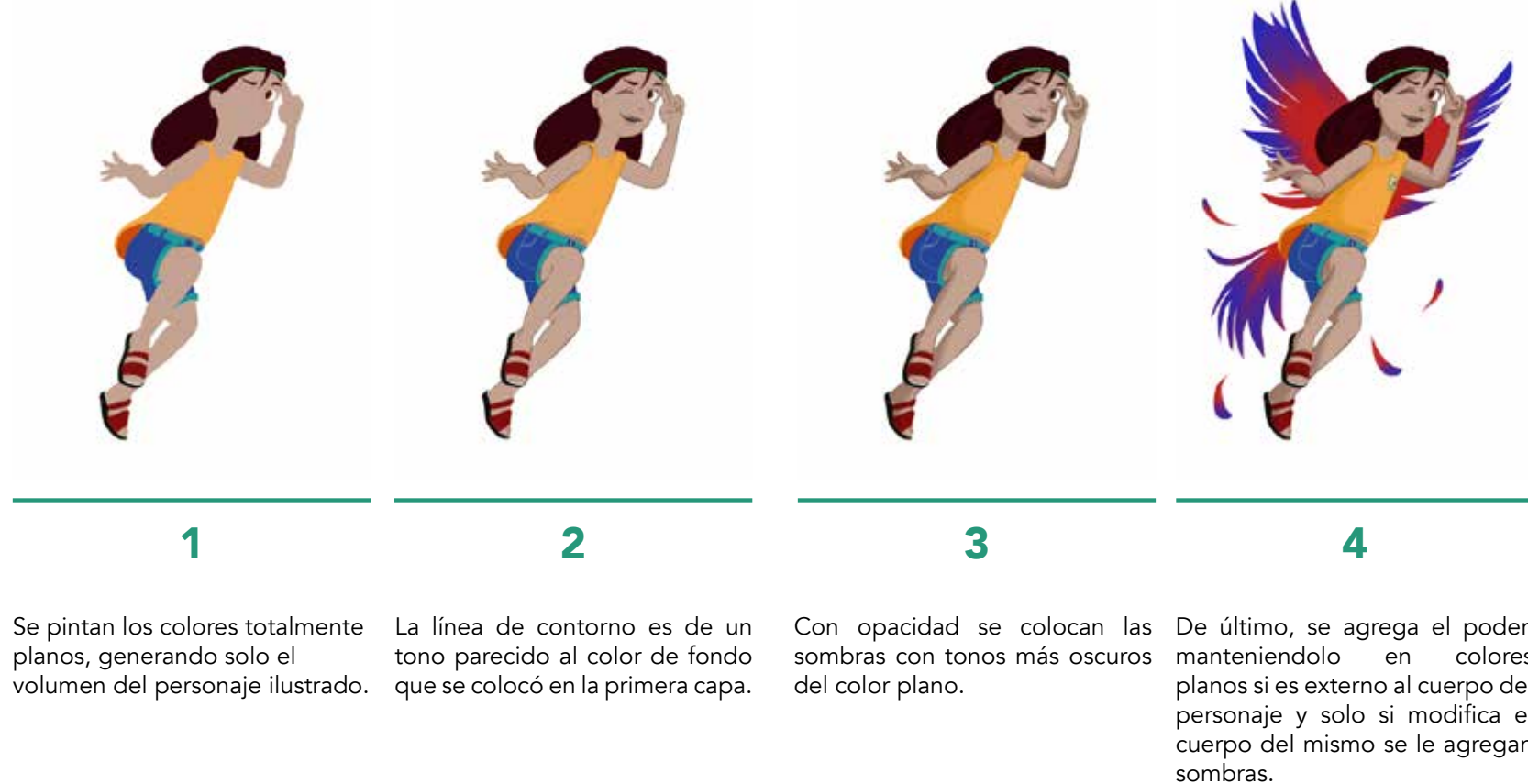
- ✎ Pintar colores planos.
- ✎ Colocar línea en tono más oscuro al tono del color plano.
- ✎ Colocar sombras.
- ✎ Agregar detalles del poder.

Cada personaje cuenta con detalles que apoyen al poder que representan y ayuden a contextualizar la situación que está viviendo en ese momento.

A continuación se presenta la secuencia de elaboración de la ilustración.



Figura 52. Proceso de ilustración detallado. Maya.



El mismo proceso se repite con todos los personajes hasta lograr la propuesta final, que constaría de todas las posiciones de los niños mostrando lo que pueden hacer al activar su poder.



Bocetaje de Portada del Material "Guatemala Megadiversa"

El nombre y contenido del material educativo es proporcionado por el CONAP. La información con la que se trabaja es parte del folleto "Guatemala Megadiversa" que ya se tiene en la Dirección de Desarrollo Sostenible del CONAP. Todos los cambios que se permitieron hacer son en cuanto a la diagramación del contenido, sin agregar o eliminar información. Se dio libertad para cambiar o eliminar fotos.

Propuesta 1



Figura 53. Propuesta 1 Portada material educativo.

En la figura 53, se propone utilizar siluetas de los personajes para mantener en incognito sus apariencias hasta que el niño entre en contacto con el material.

Se descartó la idea por la imagen negativa que el anonimato puede darle a los personajes en la primera impresión que den a los niños.



Figura 54. Propuesta 1 Portada material educativo.

En la figura 54, se propone colocar las manos de los personajes alzadas hacia el título mientras que en la parte superior se puede ver un cintillo con los colores principales de los personajes.

Se tomó esta idea para seguir con el bocetaje digital.



Pruebas tipográficas

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
TUVWXYZ
1234567890

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
xyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Uvwxyz
1234567890

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
vwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
TUVWXYZ
1234567890

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Se realizaron pruebas tipográficas para determinar que tipografía podría acompañar de manera más armoniosa la tipografía institucional que utiliza el cliente.

Las tipografías escogidas mantienen una imagen sencilla, legible y con bastante peso en su trazo.

Se escogió la tipografía GROBOLD, por tener mucha semejanza con la tipografía institucional.



Figura 55. Propuesta 1 Portada material educativo versión digital.

Para la propuesta digital se cambia el fondo y se coloca una textura con distintos tipos de plantas, utilizando los colores de los personajes. Frente a ellos está el título del material y lianas que tienen los cristales que cada personaje tiene para representar su poder.

Las manos de los personajes se rodean con un color blanco para darles la misma importancia que el título.



Figura 56. Propuesta 1 Portada versión digital pruebas de color.

Como siguiente paso se realizan pruebas de color para corroborar que el color escogido logre darle la jerarquía necesaria a los elementos sobre las hojas.

Al ver la comparación de colores, se decidió cambiar el color naranja por un verde por generar más contraste entre las manos y el fondo.

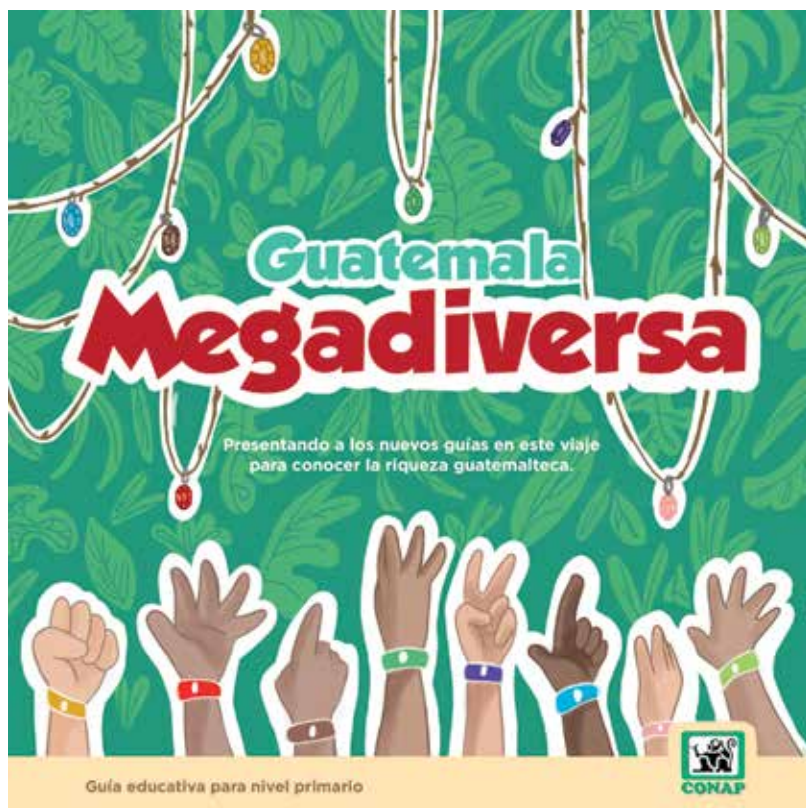


Figura 57. Propuesta 1 Portada versión digital final.



Figura 58. Propuesta 1 Contraportada versión digital final.

Posterior al cambio de color de fondo se elimina la textura y se reemplaza por otra textura conformada con hojas de un mismo color.

Se agregan las lianas en color café dentro de los hilos blancos y por último se limpia el fondo blanco de las manos en la parte posterior de la pieza para que se logre un color totalmente plano y uniforme al rededor de los elementos.

Se diagramó una contra portada, utilizando la misma textura de la portada y se colocó el texto que pide obligatoriamente la institución en sus documentos.

Por solicitud del cliente, la tipografía complementaria es Gotham y el logo debe colocarse, tanto en portada como contraportada.



Propuesta 2



Figura 59. Propuesta 2 Portada, bocetaje manual Opción 1 y 2.



Figura 60. Propuesta 2 Portada, bocetaje manual Opción 3 y 4.



Figura 61. Propuesta 2 Portada fusión de opciones 2 y 3. Versión Digital.

Para la segunda propuesta se manejó la idea de lazo protector de manera más obvia, para eliminar factor humano que se había utilizado con anterioridad y de esta manera poder tener a los personajes representados en el material. Para poder avanzar se decidió mezclar la idea de la segunda opción y la tercera de las propuestas realizadas.

Posterior a la elección se trabajó la propuesta de manera digital.

Como primer paso en el diseño de esta segunda propuesta, se manejó la ilustración de fondo



Pruebas tipográficas

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
VWXYZ
1234567890

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
VWXYZ
1234567890

A B

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

a b

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
VWXYZ
1234567890

De la misma manera que se trabajó en la propuesta uno se hicieron pruebas tipográficas para determinar la tipografía para el título.

La tipografía escogida mantiene una imagen natural, bastante orgánica pero simple en su trazo.

Se escogió la tipografía AMATIC SC, por su trazo limpio pero irregular que le da la naturalidad que se busca en la tipografía.

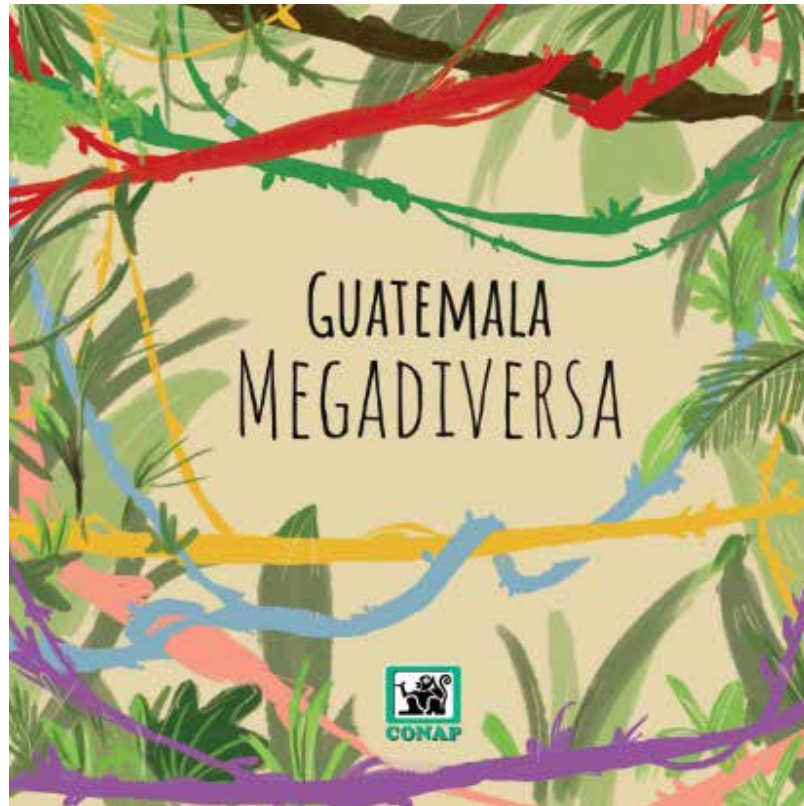


Figura 62. Propuesta 2 Portada versión digital final.

Para poder seguir con el diseño de portada se decidió dar continuidad a la línea gráfica ilustrativa. Se manejó la idea de hojas rodeando la información de la misma manera que la portada pero se omitieron las lianas de colores que representaban a los personajes.

Los colores en la contraportada son un poco más tenues a comparación que la portada y se manejó poco contraste con negro.



Figura 63. Propuesta 2 Contraportada versión digital final.

Solo se agregó información institucional que el cliente maneja. Esta información debe ir legible y jerarquizada.



Figura 64. Bocetaje manual de interiores del material educativo.



Figura 65. Propuesta digital de interiores de material educativo.



Figura 66. Propuesta digital de interiores de material educativo.

Al ya tener propuesta de portada, como siguiente punto se realizó una propuesta de diagramación mezclando elementos dados por la institución como fotografías e infografías aprobadas, con los personajes "Guardianes de la Naturaleza".

Como tipografía para texto se maneja la tipografía Gotham, ya que es parte del reglamento institucional para documentos del CONAP.



Bocetaje de Material publicitario de campaña "Guatemala Megadiversa"



Figura 67. Bocetaje manual material de campaña. Opción 1.

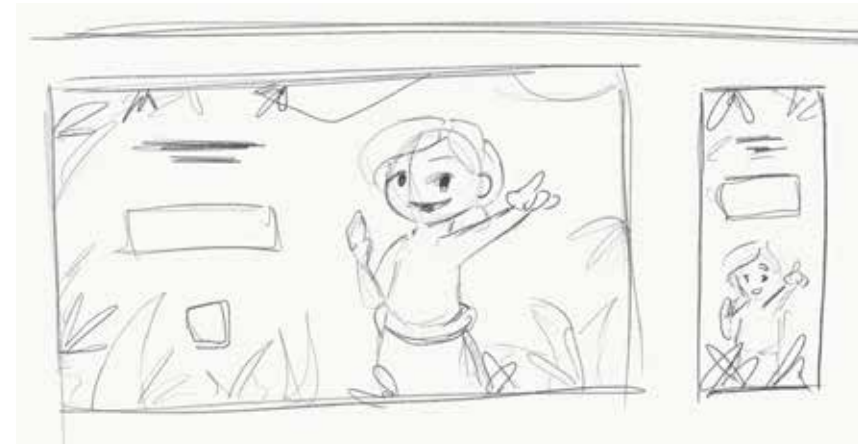


Figura 69. Bocetaje manual material de campaña. Opción 3.



Figura 68. Bocetaje manual material de campaña. Opción 2.

Como siguientes piezas se trabajó el material publicitario. Como se determinó con anterioridad, las piezas trabajadas son un set de mantas vinílicas.

La principal sería en formato horizontal y un roll up por lo que se diseñaron varias propuestas para las mantas y se decidió tomar la opción que incluía solo a Ixchel, para trabajarla en versión digital.

Para estos materiales, la tipografía será la misma que el folleto informativo.



Figura 70. Propuesta final digital de material publicitario.

Se manejó la misma línea gráfica que tenía la ilustración de portada pero se adaptó el texto para que tanto el personaje como la letra pudiera funcionar.

Tanto en la versión de roll up como de manta horizontal se manejan ilustraciones de fondo.

Como personaje introductorio se colocó a Ixchel, en ambas versiones del material publicitario, en la versión horizontal con una posición de guía y en el roll up, en una posición más protectora.



Figura 71. Ilustraciones de Ixchel utilizadas en material publicitario.

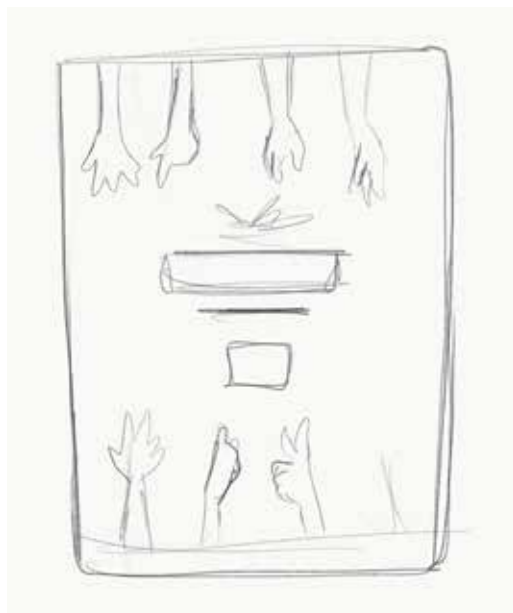


Figura 72. Bocetaje manual rompecabezas. Opción 1



Figura 73. Bocetaje manual rompecabezas. Opción 2



Figura 74. Bocetaje manual rompecabezas. Opción 3

Como pieza final se bocetó la ilustración que sería utilizada para el rompecabezas final. Entre las opciones se propuso jugar con mostrar solo parte de los personajes, de manera que ninguno tuviera mayor protagonismo sobre otro que ya existiera, también mostrar solo a Ixchel de manera que fuera como las mantas, y como última opción hacer un collage en el que se mostraran todos los personajes pero unidos al centro del formato por los lazos protectores

En las tres opciones se trató de abarcar la mayor cantidad de espacio para que las piezas tengan partes distintivas que las diferencien del resto.

Se seleccionó la opción 3 de las propuestas para trabajarla en versión digital y final.



Figura 75. Propuesta final de Rompecabezas.

Para la versión digital, se manejó la misma paleta de color y estética que se viene manejando en los otros materiales. Se utilizaron las posiciones de los personajes en acción.

Posterior a eso se agregó la guía de corte para que salieran las piezas del rompecabezas.



Bocetaje de Bifoliar de actividades "Guatemala Megadiversa"

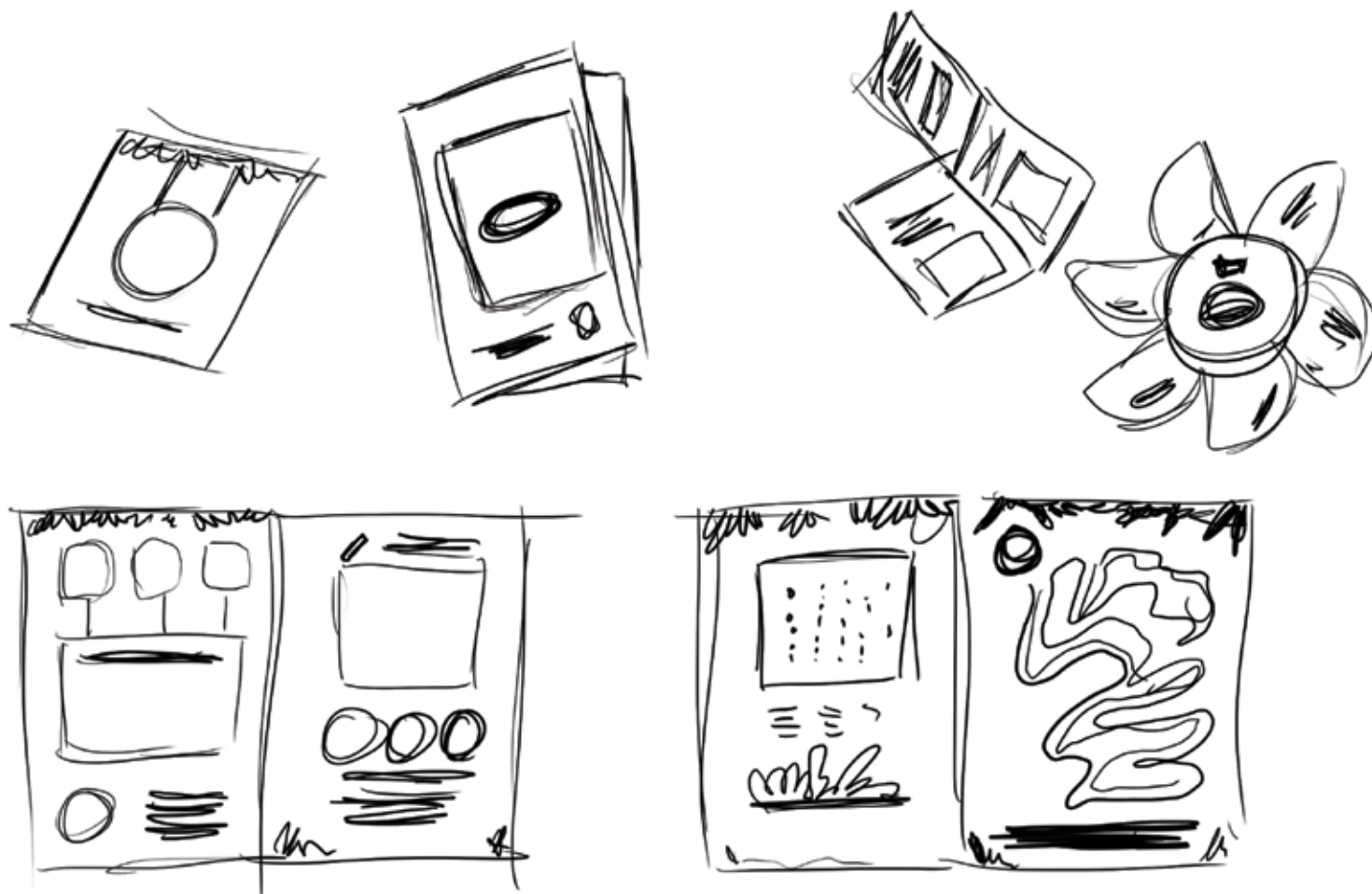


Figura 76. Bocetaje manual de material de actividades.



Figura 77. Propuesta final de material de actividades. Tiro.



Figura 78. Propuesta final de material de actividades. Retiro.



Como última pieza, se bocetó el material de actividades para los alumnos de primero y segundo primaria. Se consideró un troquel pero por presupuesto el formato queda en tamaño carta.

Para las actividades, se buscó que pudieran relacionarse con la temática de la Megadiversidad y al mismo tiempo mantener el ambiente ligero para los niños.



Validación del proyecto

Instrumento de validación utilizado para Personajes

Expertos

Encuesta

Se empleará una encuesta de 8 incisos en los que se busca saber como se desempeñan los siguientes aspectos:

- Transmisión de idea
- Identificación de personalidad y valores del personaje
- Vinculación de contexto social
- Representación de temática

El período de evaluación se dará del viernes 11 de noviembre del año 2016.

Diseñadores Gráficos

Encuesta

Se empleará una encuesta de 10 incisos en los que se busca saber como se desempeñan los siguientes aspectos:

- Construcción y Técnica a nivel ilustrativo
- Manejo de volúmenes
- Representación de ideas gráficas
- Integración de elementos
- Contextualización en elementos gráficos

El período de evaluación se dará del viernes 11 y martes 15 de noviembre del año 2016.

Grupo Objetivo

Encuesta

Se empleará una encuesta de 6 incisos en los que se busca saber como se desempeñan los siguientes aspectos:

- Representación de ideas
- Diferenciación de temáticas
- Contextualización de grupos étnico

El período de evaluación se dará del viernes 11 de noviembre del año 2016.



Análisis de Resultados de Validación Personajes

El proceso de validación consiste en una evaluación de las piezas previa a la entrega final en la que se revisan aspectos de forma y transmisión de mensaje. Todo este proceso permite recopilar información de tres grupos que examinan el material: grupo objetivo (expresión), diseñadores gráficos (tecnología), y expertos en el tema (función).

Por consiguiente, en base a los resultados obtenidos se considera que el proyecto fue recibido de manera positiva.

De acuerdo al Grupo Objetivo las poses del personaje ayudan a entender la personalidad del personaje y como es su actuar. Además de que aportan drama a sus gestos y expresiones facilitando la comprensión e identificación de personalidades. Los expertos indicaron que aparte de lograr aportar rasgos para identificación de personalidades, también se ven bastante naturales y logran generar sentido de familiaridad con el niño. Los Diseñadores Gráficos indicaron que las posiciones son las que le dan movimiento y dinamismo al personaje, haciéndolo ver vivo y natural.

En cuanto a los colores, el Grupo Objetivo comentó que encuentran la variedad muy similar a la diversidad que se encuentra en la naturaleza y que los colores funcionan como identificador de la temática que cada personaje trata. Los expertos indican en su mayoría que los colores ayudan a contextualizar al grupo dentro de un pueblo multicultural y variado. Por último los Diseñadores Gráficos aportan que se generan diferencias visuales rápidas de captar gracias a los colores aparte de facilitar la relación personaje-temática. Únicamente se recibió el comentario de regular el contraste entre algunos colores que generan un "golpe visual" muy fuerte, esto sería solo en el caso de Maya.

Para las expresiones en los personajes, los Expertos resaltan mucho que son un factor clave para la diferenciación como un individuo dentro

del grupo, así como para generar un vínculo con los niños. Estos puntos son secundados por los Diseñadores Gráficos que indican la rápida identificación del grupo objetivo dentro de los personajes. Para cerrar, el Grupo Objetivo indican que las expresiones les ayudan a entender como actúa el personaje y a diferenciarlos unos de otros.

Los tres grupos afirmaron que logran identificar distintas razas en los rasgos de los personajes. Los expertos también aportaron que es sencillo relacionar el poder con la raza con la que se enlazó. Los diseñadores gráficos también indican que los distintos rasgos se integran con armonía por lo que el grupo se ve unificado aunque cuentan con distintivos.

Otro factor de los personajes que se evaluó fue el vestuario, en el cual el grupo objetivo indicó que les facilita relacionar el tema con la ropa que lleva el personaje, así como identifica que el personaje viene de distintas regiones del país. Los Expertos resaltan que son vestuarios comunes para niños por lo que facilitan que el niño conecte con el personaje. Por último los Diseñadores Gráficos comentan que el poder y la ropa se logran integrar de manera armoniosa dándole sentido al poder que muestra el personaje.

En cuanto a temática, tanto Expertos como Diseñadores Gráficos concuerdan en que rápidamente se logra entender al ver al personaje y que logra enlazar la idea con rasgos étnicos que muestra el personaje. El Grupo Objetivo indicó que fácilmente logran entender de que trata el personaje y que idea está representando.

En cuanto al cliente presente en los personajes, el Grupo Objetivo indicó que el logotipo en la ropa de los personajes permite que se puedan identificar como parte de la institución. Expertos y Diseñadores gráficos






concuerdan en que el cliente logra hacerse presente de manera sutil y se mantiene a la vista sin robar protagonismo de los personajes.

En este punto la participación del Grupo Objetivo concluye por lo que solo siguen validando Expertos y Diseñadores Gráficos.

El grupo de Expertos indicó que considera que la línea gráfica del personaje se muestran amigables, lo cual los hace aptos para poder formar parte de un material educativo ya que facilita la transmisión de información y retentiva de la misma por parte del niño.

En cuanto a estilo gráfico del personaje se evaluaron 3 aspectos:

-  **Construcción del personaje:** en lo cual indican que mantienen una construcción proporcionada a la edad de los personajes y que logra generar dinamismo sin deformar el personaje.
-  **Uso de contorno:** en lo que indican que terminan definir al personaje y permiten la identificación de emociones con más facilidad.
-  **Manejo de sombras:** por último, se llegó al punto en común de que las sombras ayudan a generar volumen en los personajes, terminando de darle profundidad a la ilustración.

*Instrumentos de validación se encuentran en
Anexo D (Grupo Objetivo),
Anexo F (Diseñadores gráficos) y
Anexo H (Expertos).*



Instrumento de validación utilizado para Material Impreso

Expertos

Encuesta

Se empleará una encuesta de 8 incisos en los que se busca saber como se desempeñan los siguientes aspectos:

- Transmisión de información
- Interacción del niño con datos
- Recorrido educativo por medio de elementos gráficos
- Vinculación del niño con institución por medio de personajes

El período de evaluación se dará del jueves 20 de abril del año 2017.

Diseñadores Gráficos

Encuesta

Se empleará una encuesta de 9 incisos en los que se busca saber como se desempeñan los siguientes aspectos:

- Distribución de contenido
- Uso de elementos gráficos como apoyo para comprensión y vínculo
- Accesibilidad de información para grupo objetivo
- Transmisión de imagen de la institución hacia el público

El período de evaluación se dará del viernes 17 y martes 20 de abril del año 2017.

Grupo Objetivo

Encuesta

Se empleará una encuesta de 8 incisos en los que se busca saber como se desempeñan los siguientes aspectos:

- Transmisión de información
- Facilidad de asociación de institución con el tema
- Aceptación de material como apoyo en proceso educativo

El período de evaluación se dará del jueves 20 de abril del año 2017.

Análisis de Resultados de Validación para Material Impreso

Tal como se mencionó en el primer proceso de validación realizado, la actividad es una evaluación de las piezas previa a la entrega final en la que se revisan aspectos de forma y transmisión de mensaje. Todo este proceso permite recopilar información de tres grupos que examinan el material: grupo objetivo (expresión), diseñadores gráficos (tecnología), y expertos en el tema (función).

Al presentar el material que acompañaría a los personajes las reacciones mostraron ser positivas por lo que se pasa a desglosar como se evaluó el material.

Según el Grupo Objetivo, la tipografía se presenta amigable ante ellos, facilitando la lectura del contenido del material. De la misma manera los expertos comentaron que no solo se muestra fácil de leer sino que



le da estabilidad al contenido por su forma regular y armoniosa entre jerarquías. Otra opinión de los expertos indica que la tipografía genera interés por la información manejada por lo que se consideró correcta la elección. Los Diseñadores comentaron que la tipografía elegida para complementar la tipografía institucional que requiere el cliente se muestra amigable para el niños, además de complementar con los elementos gráficos que se manejan en el material.

Con respecto a la retícula, al ser un elemento estructural se evaluó solamente con expertos y diseñadores. Tanto los expertos en educación como los diseñadores comentaron que existe un orden en el cual el texto se entiende y facilita la ubicación del niño dentro del espacio. La retícula al ser de un número par, recibió el comentario de ayudar a que el niño pudiera percibir el contenido de manera sencilla y ordenada.

En cuanto al color, los diseñadores gráficos comentaron que si funciona para diferenciar unidades dentro del libro, especialmente al tener coherencia la portadilla con el elemento del pie de página de cada hoja. Los educadores mencionaron aparte de diferenciar unidades de contenido, ayudan a que el niño pueda distinguir jerarquías visuales en el contenido.

Al cuestionar al grupo objetivo lo primero que mencionaron fue la facilidad de ver títulos en las páginas gracias a la diferencia del color.

En cuanto a los elementos de apoyo, tanto los expertos, educadores y diseñadores, como los niños comentaron que las imágenes ayudaban a comprender el texto y generan interés y participación del niño dentro del contenido. Sin embargo se recibió la recomendación de unificar el la línea del elemento de apoyo con la línea de contorno de los personajes para que todo siguiera una misma línea.

Como último elemento del material educativo se evaluó la ilustración, en todos los materiales: folleto, bifoliar y actividad de cierre, se manejó un estilo de ilustración similar para mantener una línea homogénea. Los expertos indicaron que funciona el primer atractivo para el niño

ya que muestra la idea general del material. De la misma manera a los Diseñadores les pareció que el elemento aporta al contenido ya que involucra al personaje y demás elementos gráficos a un entorno circunstancial específico que en este caso viene a ser Guatemala.

Los niños indicaron que para ellos les facilitaba entender el texto del material así como poder participar con el mismo. La idea de poder colorear los personajes agradó mucho al Grupo Objetivo.

En cuanto al material publicitario se evaluó la ilustración, el personaje y la tipografía para poder establecer si funciona como materiales complementarios del material educativo.

Como primer punto la tipografía recibió buenos comentarios por parte de tanto los Expertos como los Diseñadores indicaron que consideran que la tipografía se logra adaptar al ambiente, presentando la campaña de manera que fácilmente pueda relacionarse con el material educativo. El Grupo Objetivo indicó que logran leer con claridad el texto.

En cuanto a la línea de ilustración se mencionó que logra mantener la misma idea de abundancia que muestran las piezas educativas, aparte que al tener le mismo estilo se logra vincular con facilidad.

Como último punto se evaluó el papel del personaje dentro este material y la recepción del mismo fue positiva por los tres grupos que indicaron que despierta el interés del público por conocer más sobre la campaña que está anunciando el material.

*Instrumentos de validación se encuentran en
Anexo H (Grupo Objetivo),
Anexo J (Diseñadores gráficos) y
Anexo L (Expertos).*



Cambios Sugeridos en Validación



Cambio recomendado: Cambiar pose de personaje para denotar más liderazgo. Hacer más holgada la ropa para que no parezca que tiene dificultad para moverse. Indicar de una manera un poco más sencilla su poder.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación valor y percepción de personaje

Para que el personaje lograra transmitir liderazgo se colocó una pose en la que está indicando a donde ir. La expresión se vuelve más alegre y motivadora. Para el traje se modifica la falda para que sea un poco más holgada y no la encierre en su ropa. Para hacer más obvio el poder, se agrega la brújula en su mano que no utiliza para señalar.



Cambio recomendado: Revisar construcción, especialmente en cráneo y ángulo de las piernas. Que la corona de flores tenga más presencia en la ilustración.

Cambio a nivel de forma para mejorar la percepción de personaje

Para corregir la ilustración se empezó desde cero, tomando en cuenta que no tuviera los ojos tan grandes y que el cráneo guardara proporción con el resto del cuerpo. Se voltearon las piernas y agregaron calcetas para dar por terminado el atuendo.



Cambio recomendado: Agregar textura en cola de lagarto y revisar estructura de la cabeza.

Cambio a nivel de forma para mejorar percepción de personaje

Para poder agregarle textura y volumen a la cola de lagarto se añadió sombra y un contorno un poco más fuerte, de manera que se delimita mejor el volumen de la cola.

Se revisó estructura de cráneo y se corrigió cráneo para darle forma redonda.



Cambio recomendado: Revisar contraste de colores, tanto de ropa como de cabello.

Cambio a nivel de forma para mejorar la percepción de personaje

En cuanto a la ropa, se le cambió el tono de amarillo por un anaranjado para que no se viera demasiado diferente entre las alas y la blusa. Además de que se cambió el color de cabello para que fuera más acorde a la ascendencia étnica que se le asignó en su perfil (indígena).



Cambio recomendado: Resaltar rasgos garífunas.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación grupo étnico.

Para poder darle más peso al rasgo garífuna se eliminó el final de la sonrisa y se hicieron más gruesos los labios. Adicional a eso, se cambió el estilo del cabello y se hicieron más pequeños los ojos para que se notara que era un muchacho adolescente garífuna.



Cambio recomendado: Unificar más a los personajes por medio de algo que se vea porque la pulsera de color se pierde en casos como Pedro.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación grupo étnico.

Al analizar que elemento podría unificarlos se decidió colocarles el collar que tiene Ixchel, ya que es un accesorio unisex que no afecta la vestimenta de ninguno y puede apreciarse con facilidad. Cada collar aunque difiere en color, mantiene la misma forma para que se entienda que son todos parte de un equipo.



Cambio recomendado: Cuidar el peso de la tipografía del texto auxiliar porque se pierde en el entorno.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación grupo étnico.

Se decidió aplicar el estilo bold de la familia tipográfica Gotham de manera que el texto lograra verse con facilidad sin robar protagonismo.



como otros recursos de interés nacional e internacional.



como otros recursos de interés nacional e internacional.



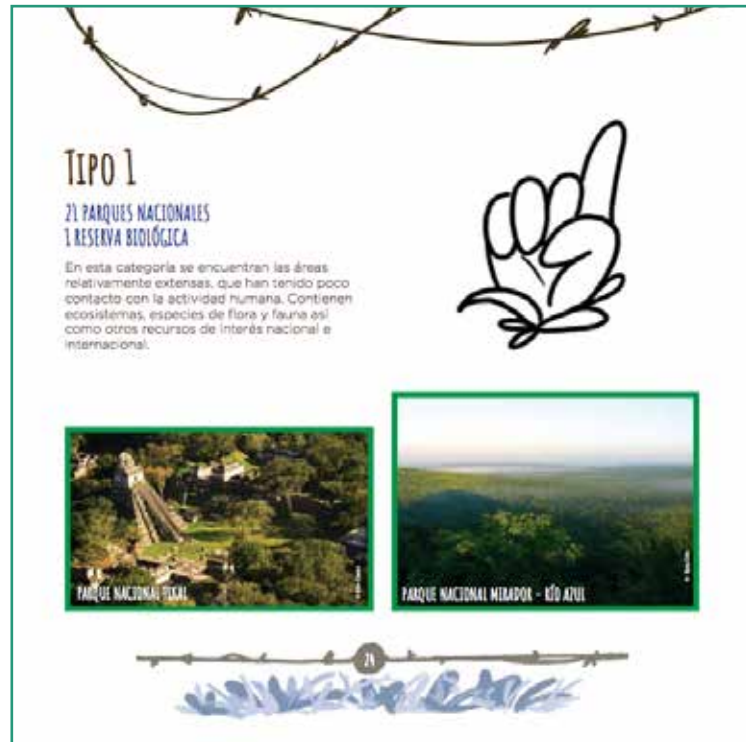
PARQUE NACIONAL TIKAL



Cambio recomendado: Mover el texto del pie de foto para poder mejorar legibilidad de la información.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación grupo étnico.

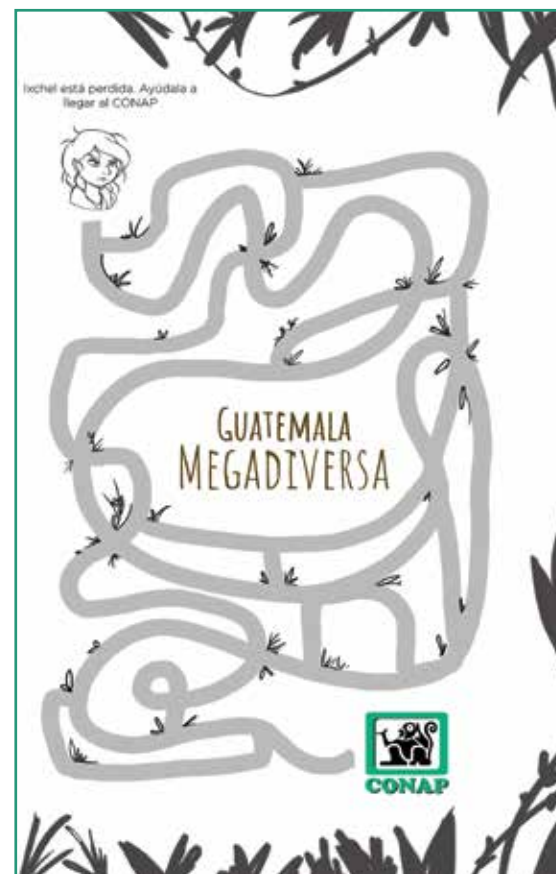
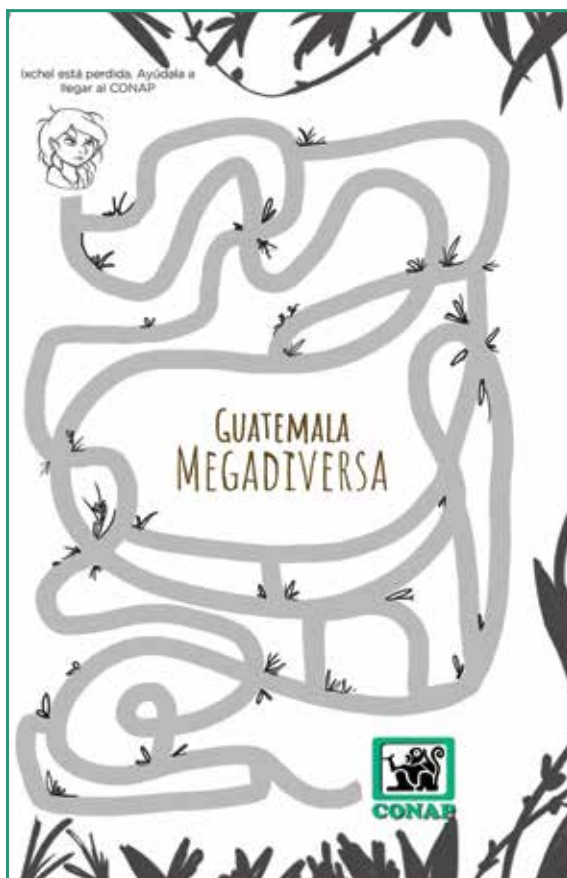
Al analizar las distintas fotografías y sus distintas paletas de color, se determinó que sacar el texto sería la forma más adecuada para poder mantener tanto la información visual como la textual presente para el público.



Cambio recomendado: Integrar el elemento de la mano a la composición y que se pueda identificar más en qué área del folleto se encuentra la persona.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación grupo étnico.

Para poder integrar el elemento, se tomó el mismo y adecuó a un área de color y elementos gráficos como los que utilizan el resto del documento.



Cambio recomendado: En el área de portada del folleto de actividades, tomar en cuenta que elemento de juego debe permitir más espacio libre en el material, principalmente en las instrucciones en la esquina superior izquierda.

Cambio a nivel de forma para mejorar la identificación grupo étnico.

Tomando en cuenta el espacio y que es un juego para niños, se redujo el tamaño en un 5% dando más área de respiro para los niños y poder tener las instrucciones puestas de manera clara.



Propuesta final

y Fundamentación de piezas

Posterior a los cambios realizados en la validación se presenta la propuesta final que consta de lo siguiente:

- ✿ Ocho personajes, cada uno con 3 poses en versión línea, 4 expresiones y una pose final a color.
- ✿ Hoja modelo para cada personaje con 3 vistas a cuerpo completo, las 4 expresiones y variedad de poses a línea.
- ✿ Un folleto educativo de 40 páginas para introducir la campaña educativa Guatemala MegaDiversa con el público en general.
- ✿ Un bifoliar de actividades educativas sobre el tema de la Megadiversidad.
- ✿ Un banner horizontal, de 3 x 2 metros.
- ✿ Un roll up, 1 x 2 metros.
- ✿ Un rompecabezas de 35 piezas.



Figura 79. Propuesta final personaje Ixchel.



Figura 79. Propuesta final personaje Guardianes de la Naturaleza.



Figura 80. Hoja modelo de Ixchel.



Figura 81. Hoja modelo de Ignacio.



Figura 82. Hoja modelo de Blanca.

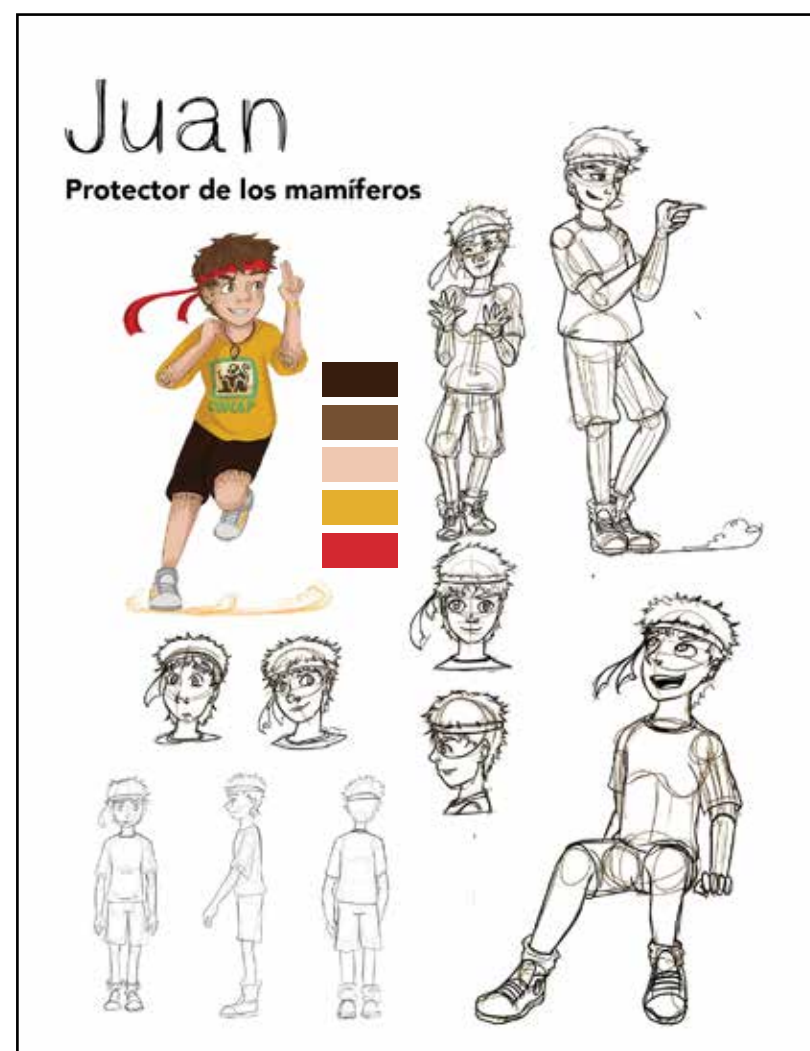


Figura 83. Hoja modelo de Juan.

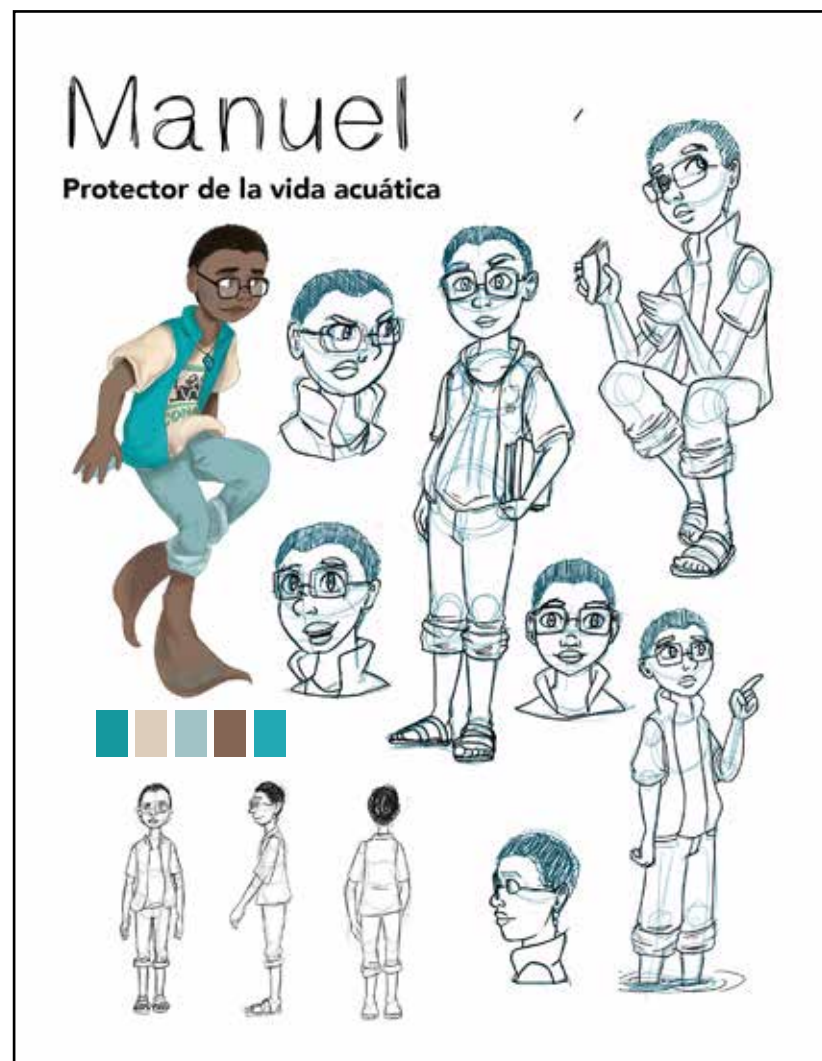


Figura 84. Hoja modelo de Manuel.



Figura 85. Hoja modelo de Mari.

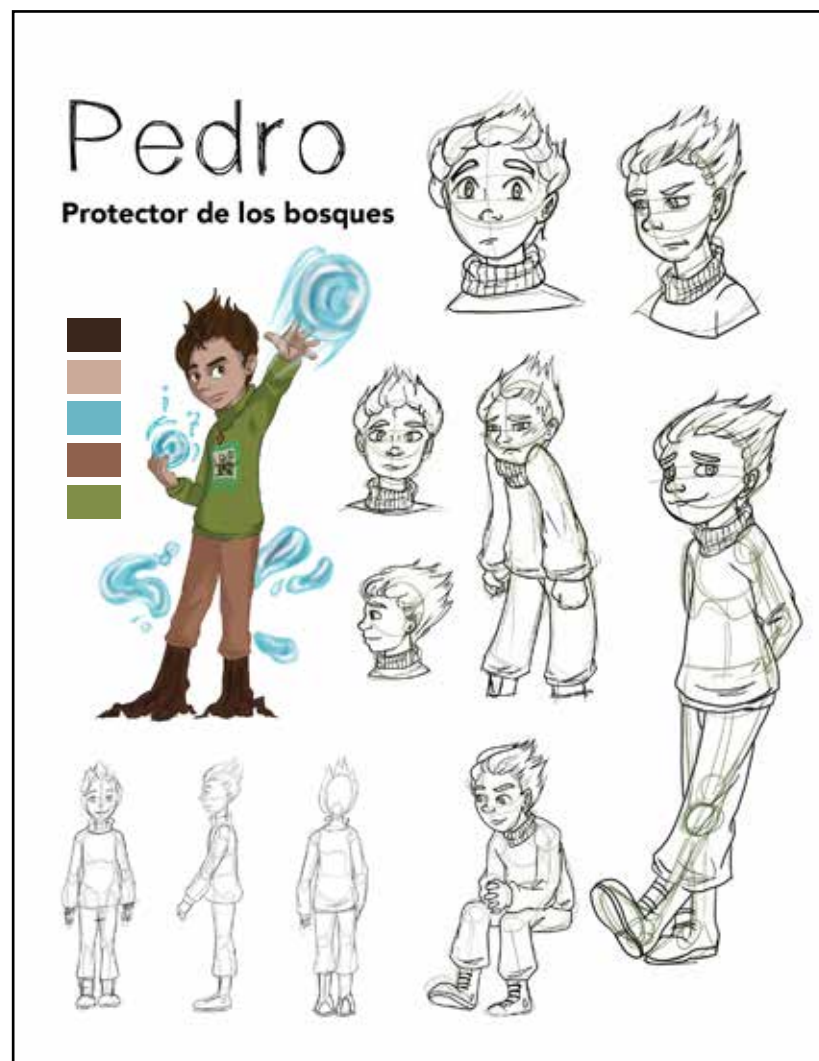


Figura 86. Hoja modelo de Pedro.

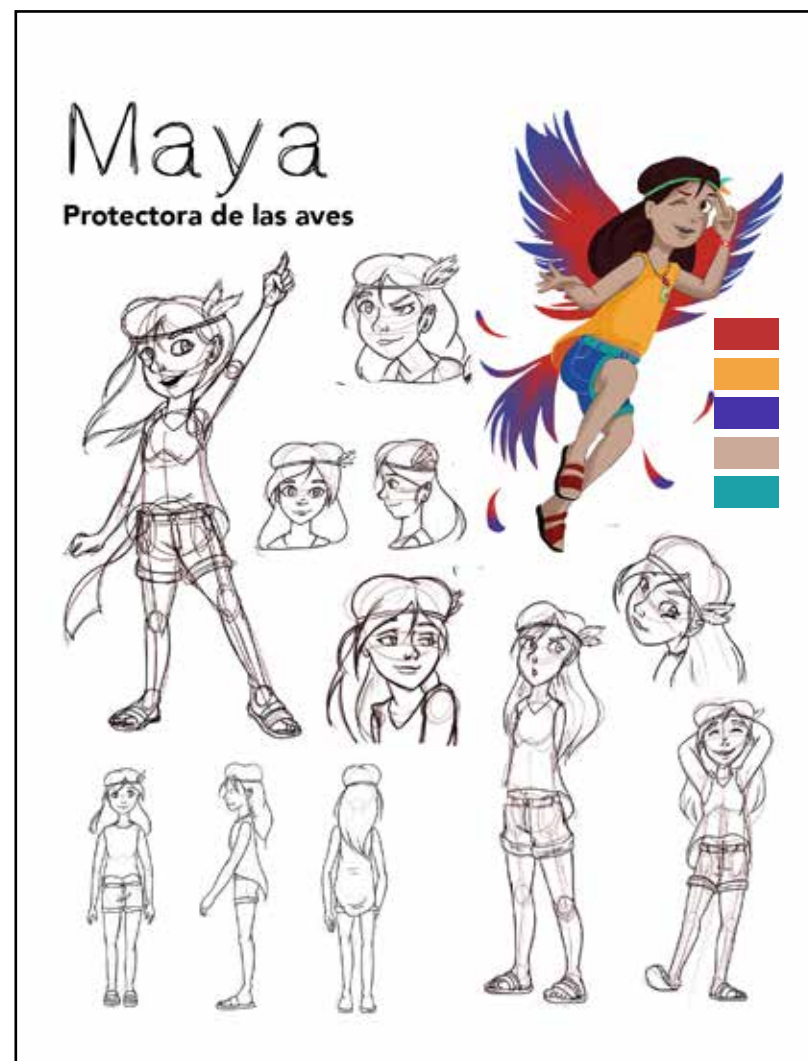


Figura 87. Hoja modelo de Maya.



Figura 88. Propuesta final material educativo.



Figura 89. Propuesta final material de apoyo.



Figura 90. Propuesta final Rompecabezas.



Figura 91. Propuesta final material publicitario.



Apariencia general del grupo de personajes

En el diseño original, los personajes presentaban problemas con la construcción de su cuerpo y la expresividad de sus gestos y posiciones. Por este motivo los personajes no conectaban con el grupo objetivo y no transmitían la idea de vida que se buscaba generar al tener niños en el grupo de personajes.

Otra problemática que se detectó fue que no se lograba conectar la temática con el personaje ya que varios elementos eran difíciles de distinguir y entender sobre la temática que trataba el personaje.

Para solucionar estos problemas se plantea un diseño más realista y más complejo en los personajes, de manera que el niño pueda verse a sí mismo en el personaje e identifique las ideas con facilidad.

Construcción del personaje

Basados en el concepto "Ilustres Caminos de Fortaleza" se proponen distintas complexiones para poder resaltar la variedad de cuerpos en los niños y que el grupo objetivo pueda notar las diferencias entre ellos, sin que se rompa la unidad del grupo. Otro punto que se resalta en la construcción que los volúmenes permiten que las posiciones sean sólidas y transmitan la idea de fortaleza en su actuar, mostrando seguridad de sus acciones. Tal como el concepto lo indica, los personajes son líderes y su lenguaje corporal debe denotar confianza la momento de interactuar con el niño.

Como se busca abarcar distintos "caminos" como se indica en el concepto, los personajes difieren en estaturas, grosores, facciones y rasgos físicos.



Figura 92. Acercamiento de personajes Guardianes de la Naturaleza.



Uso de contorno y sombras en el personaje

Para los personajes, se propone utilizar un contorno suave que acentúe rasgos. Al hablar de distintos caminos dentro del concepto, uno de los puntos cruciales que se buscan resaltar son los distintos grupos étnicos y se considera que la línea de contorno es un elemento de apoyo bastante importante en la ilustración del personaje. Este punto y el majeno de sombras son utilizados para darles más detalle a los chicos y permitir que el niño pueda entender que son cuerpos con volumen y profundidad.

Expresiones

Dentro de la problemática inicial se menciona que no se mostraban las expresiones del personaje por lo que en esta nueva propuesta se modificó el factor principal del problema; los ojos.

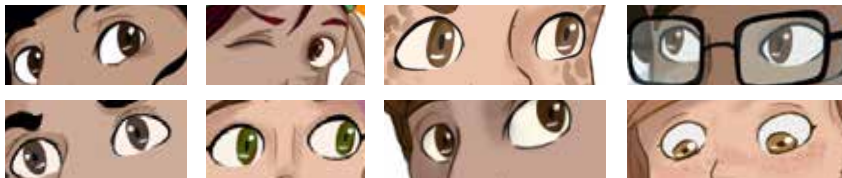


Figura 93. Detalle de los ojos de personajes Guardianes de la Naturaleza.

Se determinó que los ojos eran el factor clave para que el personaje mostrara emociones y apoyado por otros elementos del rostro como lo serían las cejas principalmente y la boca. Con este tipo de detalles, es como el niño puede entender al personaje.

Basado en el concepto y la idea de la diversidad, cada personaje tiene un color de ojos distinto, apegándose al perfil etnográfico que se le asignó.



Figura 94. Expresiones propuestas para Ixchel.

Para mantener un nivel de abstracción bajo, al momento de plantear una expresión se propone hacer uso de todos los elementos del personaje. Parte de la problemática era que solo la boca se usaba para mostrar emociones, pero con ayuda de elementos como hombros, cabello y nariz, las expresiones del personaje se vuelven más completas, más humanas y por ende más sencillas de que el niño las comprenda.

Para poder entender como funcionan las expresiones de cada uno de los personajes, se tienen las hojas modelo para servir de guía al momento de trabajar con los personajes más adelante. Las hojas modelo son archivos digitales tamaño carta en versión pdf para poder tener varias copias en los archivos de la institución.



De la mano con las expresiones, se plantea que las posiciones de los personajes sean fluidas, sin embargo el punto principal es que muestren como actúa el personaje.

Se utilizan líneas guía curvas para mantener lo orgánico del movimiento y permitan naturalidad en las posiciones. Todos los personajes tienen líneas de acción curvas.

Por último, el cliente dentro de los personajes se plantea colocar en la ropa de los mismos para que se vea como parte de ellos. Sin embargo difiera la forma de colocarlo en hombres y en mujeres.

En su mayoría, los hombres lo tienen en la parte frontal de la playera para que sea bastante visible, sin embargo las mujeres lo llevan más discreto. Esto se plantea de esta manera ya que una niña en etapa escolar está a punto de entrar a la adolescencia y ya comienzan a fijarse en que se ponen, por eso mismo ya no les gusta tener un logo tan grande en su ropa sino que lo utilizan como accesorio.



Figura 95. Logotipo presente en los personajes.

A continuación, se presenta cada personaje junto con su información y fundamentación.

Ixchel

Ixchel es la mayor de 3 hermanos por lo que siempre ha sido la encargada de cuidarlos. Es una niña bastante segura de si misma y genera un sentimiento de confianza rápido.

Viste con regularidad su ropa típica por lo que los colores que se utilizaron tienen bastante contraste entre ellos, especialmente la tela azul marino y el corte, basados en el traje típico de Xela. Junto con su colorido traje, le fue confiado el cristal principal, color verde Jade que es el que le da el poder de ser una Guardiana de la Naturaleza. Este collar se propone como pieza unificadora de manera que el personaje no altera el traje que tiene y mantiene un identificador fácil de ver.

Uno de los detalles de Ixchel que se tomó muy en cuenta es que sus rasgos buscan vincularse directamente con el grupo étnico indígena. El perfil, se muestra un poco resaltado, y los ojos se hacen un poco rasgados de manera que su rostro tenga diferencias del resto de personajes.

En ella se deja el cabello totalmente negro porque es la que más se apega a la imagen del grupo étnico, pero se dejan mechones sueltos para no presentar el personaje como un ser perfecto.

Ixchel es diestra, señalando siempre con la mano derecha mostrando avance, por lo que en su mano izquierda es donde siempre verá la brújula que aparece cuando su poder se activa.

Su complexión es delgada, pero es bastante fuerte por todo el trabajo y oficio que realiza en su casa.

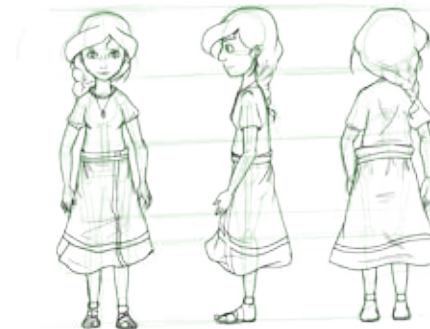


Figura 96. Propuesta final y vistas de Ixchel.

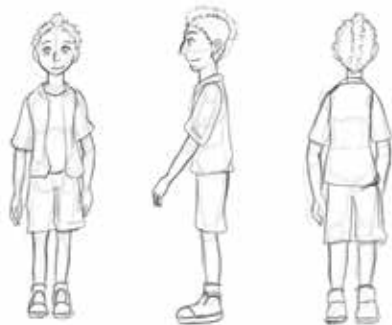


Figura 97. Propuesta final y vistas de Ignacio.

Ignacio

Ignacio es un personaje bastante juguetón. Viene de una casa con muchos familiares por lo que su actitud siempre es llevadera. Es bastante expresivo al momento de gestualizar. Es un niño bastante activo y al vivir en Santa Rosa siempre utiliza ropa fresca y con la que le sea sencillo trepar árboles y movilizarse.

Uno de los rasgos más característicos de Ignacio es su cabello, con un estilo de Mowhac. Este estilo se utilizó para relacionarlo directamente con el tema de los reptiles.

Es zurdo por lo que para trepar siempre se va por el lado izquierdo. Se le asignó este lado ya que los reptiles son considerados villanos en muchos contextos pero se busca demostrar la inclinación izquierda como el lado creativo.

Ignacio como persona es bastante creativo y siempre tiene chiste en la boca, listo para contarlo. Es uno de los hombres más grandes del grupo, por lo que su apariencia está cambiando a la de un adolescente.

Sus rasgos son más fuertes que los de los demás niños para mostrar su edad y ascendencia étnica. (Ver referencia en bocetaje de Ignacio)

Los colores de los que viste siempre son verdes. Utiliza esos colores para poder perderse entre las plantas y de esta manera poder observar a sus amados reptiles más a gusto.

Es el más alto de los hombres, a pesar de no ser el más grande en edad. Tiende a ser considerado molesto pero es el primero en ayudar a un amigo.

Su collar de guardián es verde claro para relacionarlo con las escamas de los reptiles. Siempre lo carga debajo de su chaleco y lo atesora más que otra cosa.



Blanca

Blanca es la más pequeña del grupo y se propone este detalle, ya que ella es la encargada de devolver la vida. Dentro de todo el grupo la que está más cercana al nacimiento es ella por lo que se propone enlazar esta relación con la edad del personaje. El poder de ella no es defensivo ni ofensivo, entra más en el rubro de curativo por lo que se considera que al ser la más joven es funcional que se vea en ella ya que es la que se relaciona con el cuidado de la vida y curación de la misma, ya que no se le podría poner a atacar a alguien.

En cuanto a apariencia, tal como se menciona en bocetaje, la inspiración viene de las flores por lo que su ropa tiene bastante holgidez pero es fluida, como los pétalos de una flor. Su blusa es oscura para simular las ramas de la flor y realzar los tonos pastel del resto de su ropa.

Al momento de mostrar su poder, sus mangas son las que sueltan el "polen" que da vida, llegando hasta sus manos que son las que finalmente toman la vida y la entregan

Su carácter es bastante coqueto y dulce por lo que sus posiciones son bastante expresivas pero también sutiles. Sus emociones se transmiten más que todo por sus ojos y boca.

Su grupo étnico es mestizo por lo que se propone un cabello castaño para poder generar vínculo con todos los niños que no tienen el cabello oscuro.

Su collar es rosado, como el polen que saca al dar vida, se toma este color basado en las orquídeas que inspiran su traje.

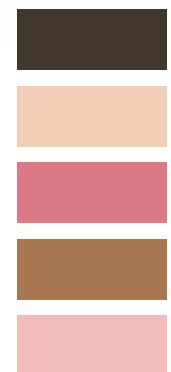
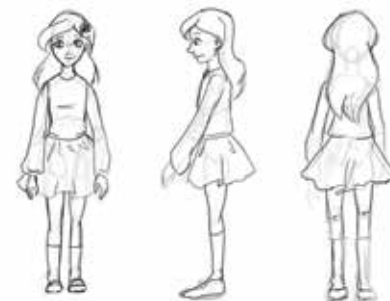


Figura 98. Propuesta final y vistas de Blanca.



Figura 99. Propuesta final y vistas de Maya.

Maya

Maya es considerada la "Chica Ruda" del grupo. Es la menos femenina de todas las mujeres sin embargo aún así se resaltan aspectos que dejen claro su feminidad, como las piernas y el cabello largo.

La habilidad de Maya es volar por lo que su actitud refleja valentía y audacia. Para mostrar más sentido entre la habilidad y su forma de vestir, es la única de todas las mujeres que no cuenta con un vestido, sino un short, de manera que sea cómodo volar y se incluya el factor dentro del grupo, de manera que no siga el estereotipo de que todas las mujeres usan vestido. Aparte que al vivir en Petén, el clima al que ella está acostumbrada es caluroso.

El tono de piel es bastante similar al de Ixchel ya que conforman parte del mismo grupo étnico; sin embargo, Maya no se apega a un traje típico para mostrar que hay variedad dentro del mismo grupo étnico.

Los colores en Maya son los más contrastantes, debido a que su apariencia se basó en las guacamayas, que son conocidas por su colorido plumaje.

Es la más alta de las mujeres y suele llevarse mejor con hombres por su actitud tan activa y molestona. Su cara tiende a ser bastante expresiva cuando quiere algo por lo que sus compañeros ya saben leer sus emociones con facilidad.



Manuel

Manuel es el mayor de los hombres en edad. Se considera el segundo al mando del grupo ya que su personalidad calmada es la que contribuye a la elaboración de planes de Ixchel. Es bastante analítico y se fía solamente de la información que recibe para poder actuar.

Es el único representante del grupo garífuna por lo que se busca que sus rasgos faciales sean bastante distintivos, dándole labios mucho más gruesos y cabello colacho oscuro. Para apoyar la imagen de su grupo étnico se le vistió con ropa cómoda para la costa, haciendo énfasis en la camisa tipo guayabera.

Su poder es la agilidad dentro del agua y poder respirar bajo de ella por lo que se integraron los elementos a su cuerpo alterando la forma de sus pies, manos y rostro. Para no caer en el estereotipo de la sirena se dejan ambos pies como si fueran pataletas para natación y se añaden branquias en sus mejillas. Manuel bastante fluido dentro del abua por lo que sus extremidades no se alargan ni alteran al momento de mostrar su poder.

Los colores en Manuel van directamente relacionados con tema de playa y agua por lo que se juega con azules y tonos cafés. Su piel es lo más oscuro de la paleta de color (sin contar el cabello) por lo que el resto de colores se proponen más claros para que no se oscurezca él como personaje.

Su collar de guardián es celeste, un color calmado y tranquilo como su personalidad.

Se proponen los lentes para mostrar a los niños que aun con ellos, el personaje de desenvuelve con libertad en su medio y logra solucionar problemas de manera eficiente.



Figura 100. Propuesta final y vistas de Manuel.



Figura 101. Propuesta final y vistas de Juan.

Juan

Juan es el más enérgico y atlético del grupo. Es de los menores de los hombres pero es de los más activos en el grupo. Su nivel de competitividad es el más alto ya que está acostumbrado a ser el primero en todo y vive haciendo todo rápido.

Los colores que se le asignaron son tonos cálidos para que se complementen con el nivel tan alto de actividad que realiza. Cuando su poder se activa, le aparecen manchas de jaguar en sus brazos y piernas para poder relacionarlo con el poder y el animal que trata.

De todos los personajes que se han trabajado, Juan es el que menos accesorios y detalles tiene debido a que al ser el más activo necesita más comodidad para correr.

En cuanto a actitud, Juan es bastante respetuoso y a menos que sea una competencia. En ese momento deja su lado amable y entra en modo ganador.

Su collar es dorado como el pelo del jaguar y Juan tiende a ser el único de los guardianes con la tendencia a botar el collar.

Mari

Mari es la última mujer del grupo. Es mayor que Blanca pero menor que Ixchel y Maya. Es la más tranquila de todo el grupo. Odia pelear y por eso mismo su poder tiene sentido, protección.

Mari no ataca sino que busca siempre proteger por lo que puede generar campos de fuerza con formas de mariposa. Es la única que cuenta con animales con ella todo el tiempo porque ella representa a los polinizadores, los cuales se caracterizan por la movilidad que tienen. Por ese motivo se propone que no tenga alas, ya que anularía la habilidad de Maya, pero que cuenta con mariposas que la transporten a distintos lugares.

Debido a este detalle del transporte, Mari cuenta con leggings negros. Por cuestión de comodidad se considera que los leggings protegen la integridad del personaje. También se enlaza que sean negros ya que los insectos, especialmente las mariposas, se les ven oscuras las patas por lo que relacionan al personaje con la temática.

En cuanto a rasgos físicos, Mari es la única mujer con pelo corto y colacho de manera que no se caiga en el estereotipo de que todas las mujeres tienen el pelo largo. Otro detalle es que ella tiene ojos verdes para incluir a las minorías dentro del grupo de personajes.

El grupo étnico al que ella pertenece es Mestizo por lo que se tuvo más libertad para variar los rasgos y colores de su anatomía.

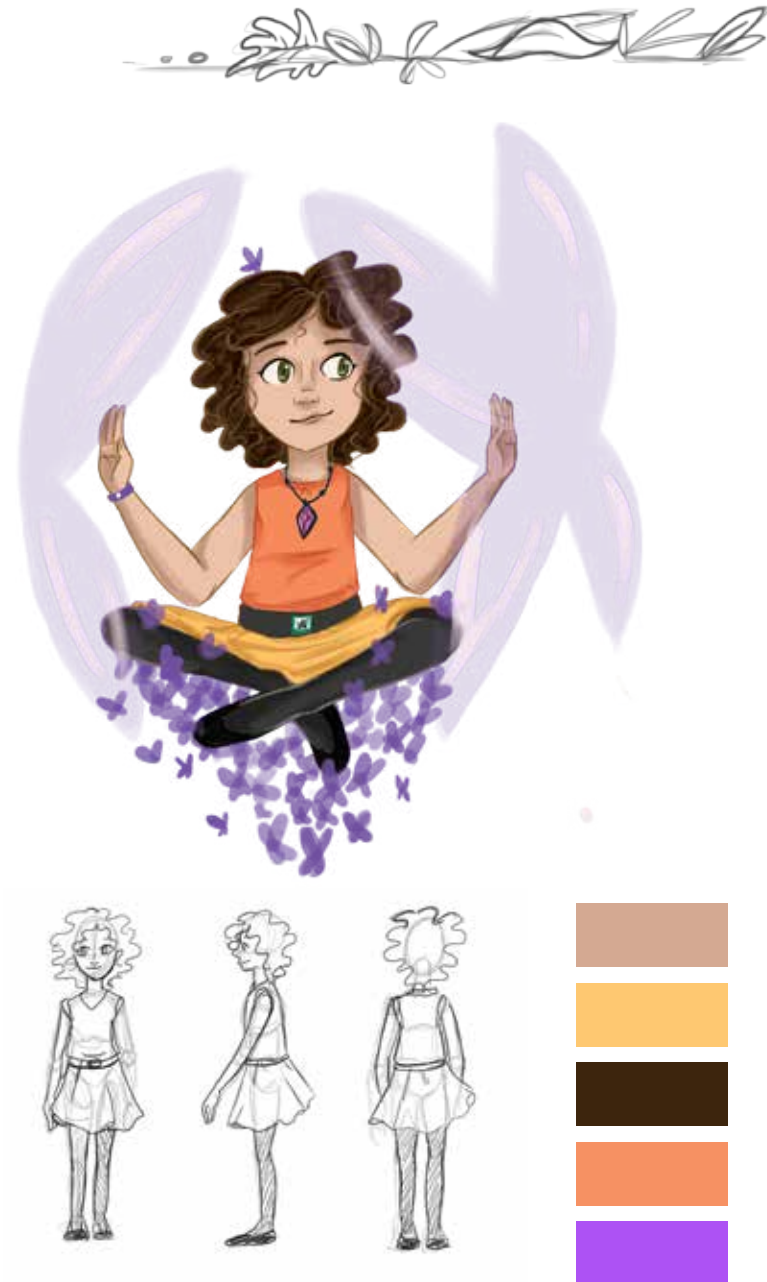


Figura 102. Propuesta final y vistas de Mari.



Figura 103. Propuesta final y vistas de Pedro.

Pedro

Pedro es el menor de los hombres sin embargo es mayor que Blanca. De todos los personajes es el más tímido y cerrado. Su actitud y vestimenta es mucho más serio que el resto de personajes.

El personaje se relaciona con el tema de bosques y la protección de los mismos por lo que su actitud es defensiva y no permite acercamiento de otras personas con facilidad. Su vestimenta lo cubre por completo, como la corteza de un árbol, haciéndolo ver impenetrable.

A pesar de su dura apariencia, Pedro es bastante emocional y tiende a reaccionar exageradamente cuando se avergüenza.

Sus paleta de color está directamente relacionada al tema, reflejándose a primera vista. Su camisa verde y pantalón café lo hacen ver como parte del bosque mismo.

En cuanto a su poder, se propone que sus pies se claven como troncos en el suelo y de allí saque agua para lanzar. Se plantea de esta manera para dar a entender que de la tierra misma es de donde se sacan los recursos para apagar el incendio.

Su raza étnica es indígena por lo que su tono de piel se mezcla con su temática y se trabaja la actitud de defensa que toman las personas, en este personaje.

Su collar es color cobre, y lo atesora más que a su vida entera.



Tipografía para Materiales Impresos

A B

A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b

a b c d e f g h i j k l m n n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V
W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

La tipografía Amatic SC se escogió por su trazo bastante natural, fluido, sin embargo bastante legible. Se considera que la tipografía es bastante fácil de identificar y su trazo alto combina con la tipografía Gotham que utiliza comunmente el CONAP, como institución.

Dentro de la portada y como títulos, se considera que la tipografía aporta la estética infantil y juguetona que se busca que tenga el material. Así también se presenta ante los niños como un guía seguro y fácil de seguir.

Como tipografía complementaria se mantiene la Gotham Regular ya que es la tipografía institucional del CONAP. Esta tipografía se tomó en cuenta para proponer una tipografía de títulos que armonizara adecuadamente.

En conjunto, ambas tipografías presentan una imagen que brinda seguridad y accesibilidad para que el niño pueda sentirse cómodo durante su proceso de aprendizaje.

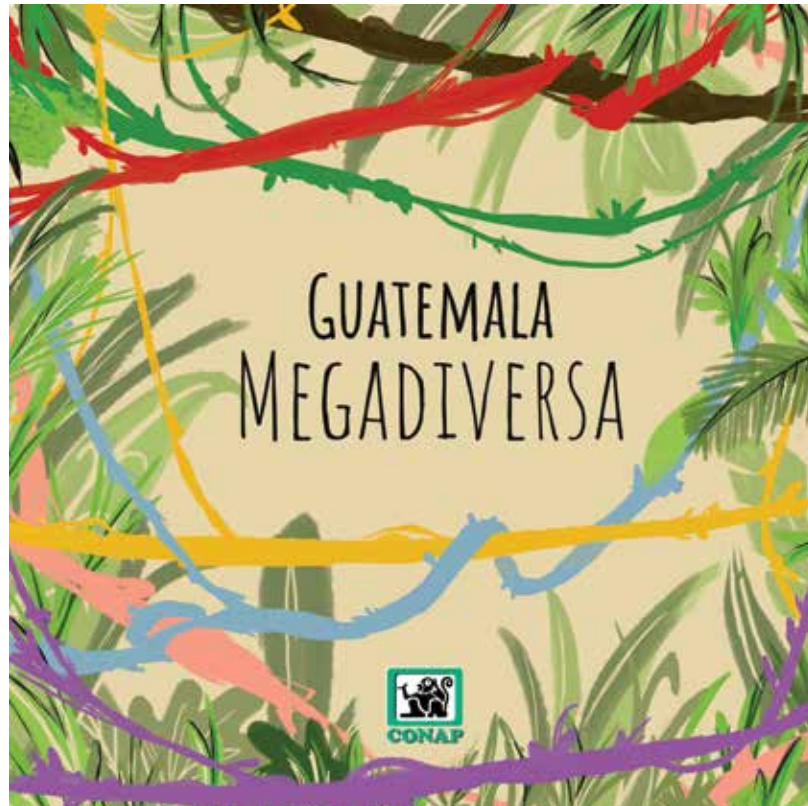


Figura 104. Material educativo Guatemala Megadiversa.



Para la propuesta de portada, se empleó el concepto "Lazos protectores del Tesoro" por lo que se hace uso de lianas. Como elemento representativo de la temática se colocaron distintos tipos de hojas para poder formar lo que sería un ambiente variado y rico en especies naturales, tal como es el país para ser considerado dentro de la lista de los países Megadiversos

Para poder presentar la campaña con el material, se consideró el no utilizar los personajes para poder presentarlos más adelante en el material sin embargo si se buscó presentar su papel participativo dentro de la temática como primera impresión dentro de la campaña.

Como solución, se optó por utilizar las lianas que existen en los ambientes naturales y enredarlas entre ellas mismas para transmitir la idea de que los personajes están integrados al ambiente, fundiéndose y presentándose como soportes del mismo. Como se mencionó en el concepto, los lazos buscan proteger lo que sería el tesoro por lo que se pueden ver las lianas rodean el título y se entre mezclan con el entorno. Estos lazos protectores no son aislados del ambiente sino que se introducen en el mismo para poder tener el soporte de los árboles y elementos de la naturaleza misma para poder cumplir su objetivo.

Las lianas que representan a los personajes se muestran con los colores representativos de cada uno de manera que sea fácil identificarlas dentro de un ambiente lleno de elementos naturales.

Un elemento de las lianas que se buscó representar fue la diversidad, de forma que los grososres, texturas y muestra de hojas varía en cada una de las lianas.

En la contra portada se manejaron los elementos naturales que serían las hojas sin embargo se maneja un espacio mayor para el texto ya que es información normada por el cliente o como institución. Las lianas se omiten en este elemento ya que se considera que la participación de todos los personajes debe mantenerse en la portada para darle protagonismo a todos como grupo.



Figura 105. Interiores de Material educativo Guatemala Megadiversa.

Elementos dentro del folleto educativo

Para los interiores del material se decidió manejar un fondo blanco para permitir que el contenido sea el elemento principal dentro de las páginas. A nivel general el material se encuentra dividido en cuatro secciones las cuales se han manejado con colores que puedan diferenciarse por su contraste entre ellos. Este color funciona como indicador del tema y se puede encontrar dentro de los interiores de manera sutil en elementos como el pie de página.

Los colores seleccionados son:



Mostrados en el orden en el que separan a las unidades, se decidió alternar entre colores fríos y cálidos para poder facilitarle al niño el separar contenidos de una sección en relación al resto del material. Aparte de los elementos gráficos del contenido se trabajaron portadillas con los colores de la sección para poder marcar el inicio y fin de una unidad de manera simple de comprender para el niño.



El color también funciona como elemento auxiliar en la jerarquía del texto del folleto. La tipografía utilizada para títulos, como ya se había mencionado, fue Amatic SD. Para poder darle mayor jerarquía, la tipografía tiene el color correspondiente a la unidad que se está trabajando.



Figura 106. Detalles de interiores de Material educativo Guatemala Megadiversa.

Elementos dentro del folleto educativo

1 y 3 : ELEMENTOS GRAFICOS DE APOYO.

En base al concepto "Lazos protectores del tesoro" los elementos gráficos buscan representar lianas que sostienen información para que el estudiante pueda ir comprendiéndola. Estos elementos permiten al estudiante vincular la idea de los lazos siempre presentes y siendo el sostén que se requiere para poder transmitir el mensaje.

2: ILUSTRACIÓN PARA COLOREAR

La idea viene a ser que posterior a ser presentados en las portadillas los personajes puedan servir de guía para el niño dentro del material. Al tenerlos participando dentro de la información se consideró esto como un elemento para generar participación del público por lo que se dejó

en versión solo a línea para que el niño pueda colorearlo y teniendo un papel dentro de la información del libro.

4. PIE DE PÁGINA ILUSTRADO

Para poder mantener la idea de Megadiversidad dentro del material, se tomó en consideración poder introducir la vegetación manejada en portada por lo que el pie de página cuenta con una ilustración de vegetación que se va adecuando al color de la sección en la que está ubicado el niño.

Este elemento cumple con su función principal de numerar páginas y logra generar una guía rápida para poder ubicar capítulos dentro del material.

Material de actividades educativas

BIFOLIAR DE ACTIVIDADES

Este material está pensado para poder presentar el tema de Megadiversidad en un plan más ligero que el folleto. No hay datos o información, por lo que se considera ideal para niños de 1er y 2do grado ya que su nivel de lectura aún está siendo desarrollado.

Al tener actividades variadas, se considera opción para ser un inserto en el folleto que se entregue para los grados de 3ero a 6to.

A nivel de diseño, se manejó en blanco y negro para poder permitir que el niño coloree el material a gusto, así mismo se puede imprimir sin generar un costo muy alto y abre la puerta para generar más material de este tipo en un futuro cercano. Las actividades involucran a los personajes de forma que el niño logrará vincular la idea de la institución con la temática trabajada.

ROMPECABEZAS

Esta pieza se considera una pieza de cierre al primer acercamiento del CONAP con el público. En base al concepto "Lazos protectores del Tesoro" se realizó una ilustración que mostrada como cada uno de los personajes cumple un papel dentro de la protección del tesoro que viene a ser la Megadiversidad de Guatemala. Al rededor del tesoro se colocaron los personajes mostrar que todos aportan de igual manera a la labor que se les fue dada.

El motivo para ser la pieza de cierre es porque al ser un rompecabezas, necesita de todas sus piezas, por muy diferentes que sean, para estar completo y mostrar la ilustración. Con esta base, se presenta esta pieza para fomentar en los niños la idea de que la protección del medio ambiente no es labor de solo unos cuantos, sino que necesita que todos aporten con su respectiva pieza para que funcione todo al final.



Figura 107. Materiales de apoyo.



Figura 108. Material publicitario.

Material publicitario

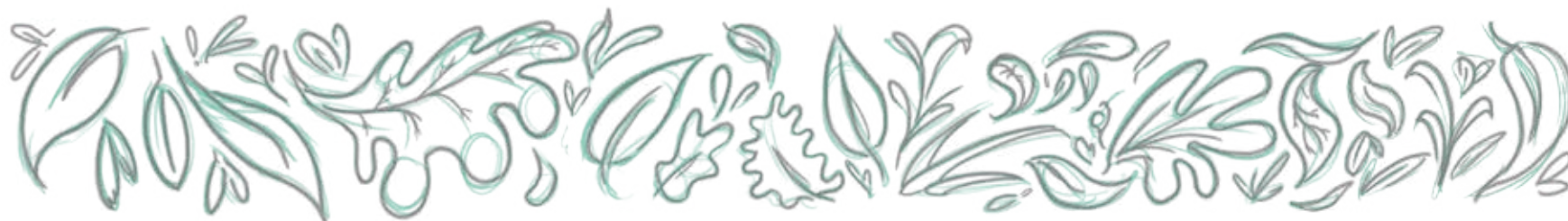
BANNER HORIZONTAL Y ROLL UP

Como parte del labor del CONAP, la institución se acerca a los niños por medio de charlas y talleres que involucran material dado por la institución con anterioridad o la entrega del mismo en el lugar. Al darse estas actividades los niños pueden interactuar tando con la institución como el material por lo que es el momento para mostrar la imagen que la institución quiere vender al público.

Con el propósito de facilitar el vínculo gráfico de la institución con la campaña y material propuesta, se plantean dos mantas que tengan la información básica de la campaña, el nombre y un copy y uno de los perosnajes de la línea manejada dentro de los materiales.

La línea gráfica se mantiene similar a la portada del material para mantener unidad gráfica y facilite la vinculación del material con la campaña.

Como elemento ilustrativo se colocó solo uno de los personajes para generar expectativa en el público y presentar el nuevo acercamiento que tiene la institución hacia los niños. En cuanto a posición y personalidad, se considero que Ixchel al ser la lider del grupo presentaba las características visuales de liderazgo y sentido de protección necesarios para dar una primera impresión del grupo buena para el público.



Producción y Reproducción

Especificaciones Técnicas

Pieza: Portada

Soporte: Texcote calibre 14

Medidas abierto: 16 x 8 pulg.

Medidas doblado: 8 x 8 pulg.

Exceso: 0.125 pulg.

Tipo de impresión: Litografía, colores proceso.

Corte



Dobles





Pieza: interiores
Soporte: Bond 80 gramos.
Medidas abierto: 16 x 8 pulg.
Medidas doblado: 8 x 8 pulg.
Exceso: 0.125 pulg.
Tipo de impresión: Litografía, colores proceso.

Corte

Dobles



Pieza: interiores
Soporte: Bond 80 gramos.
Medidas abierto: 11 x 8.5 pulg.
Medidas doblado: 5.5 x 8.5 pulg.



Exceso: 0.125 pulg.
Tipo de impresión: Impresión digital, blanco y negro.

Corte

Dobles



Pieza: Rompecabezas
Soporte: Textcote calibre 14
Medidas: 8.5 x 11 pulg.
Exceso: 0.125 pulg.
Tipo de impresión: Litografía, colores proceso.
Acabado: Troquelado.

200cm



100cm

Pieza: Banner estilo roll up
Soporte: Vinil
Medidas: 100 x 200 cm.
Tipo de impresión: Impresión digital en gran formato, full color.



Pieza: Banner horizontal

Soporte: Vinil

Medidas: 300 x 200 cm.

Tipo de impresión: Impresión digital en gran formato, full color.

Los 8 personajes se entregan en versión .psd (editable de la ilustración a color), jpg y png.

Se entregan ocho archivos en jpg con 3 posiciones versión line art para guía y una ilustración final de cada personaje en la que se puede apreciar el poder que tiene. Estas ilustraciones se entregan en un folleto junto con el perfil del personaje.

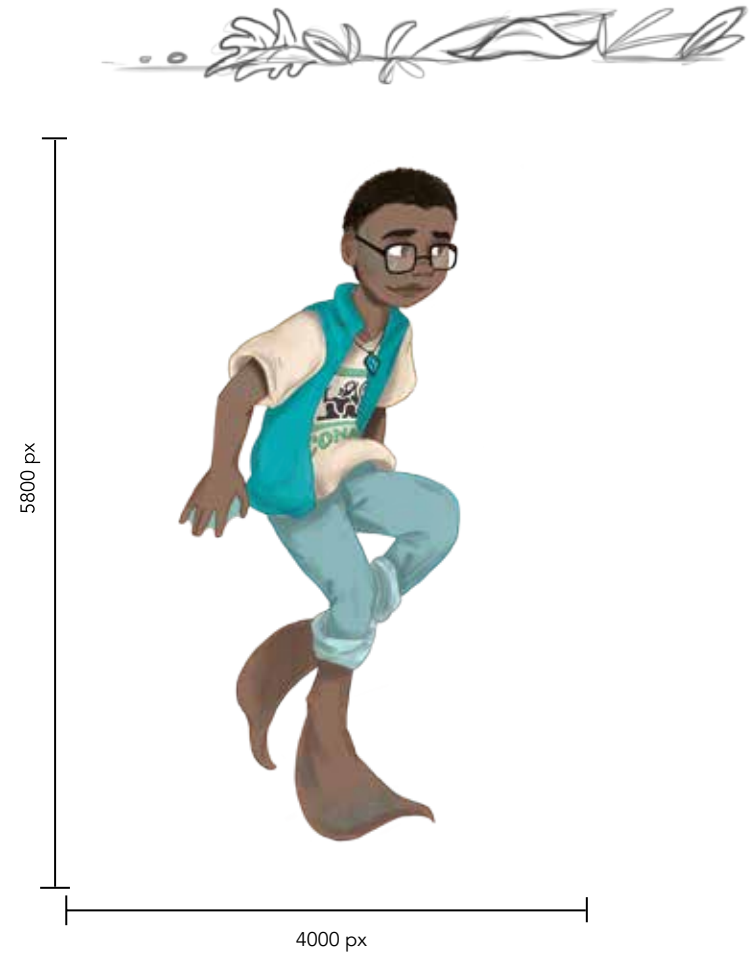
Pieza: Ilustraciones de personajes a full color
SopORTE: Digital (.psd) Adobe Photoshop CS6
Medidas: 4000 x 5800 px
Resolución: 150 dpi
Tipo de color: CMYK



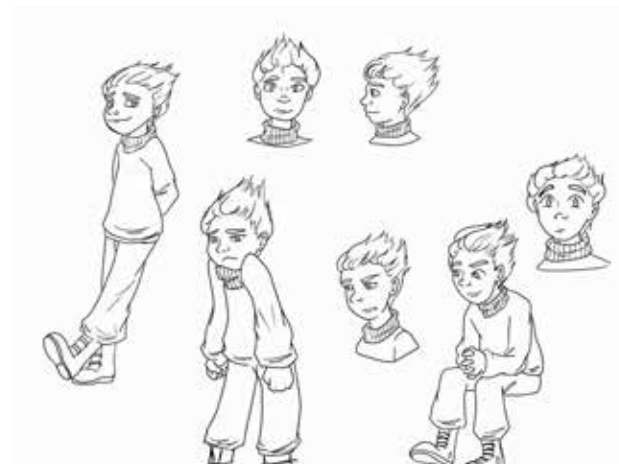
Guía de posiciones entregada por cada personaje en versión jpg.
Resolución 72dpi. 3200 x 2400 px.













Especificaciones Técnicas

Al que interese

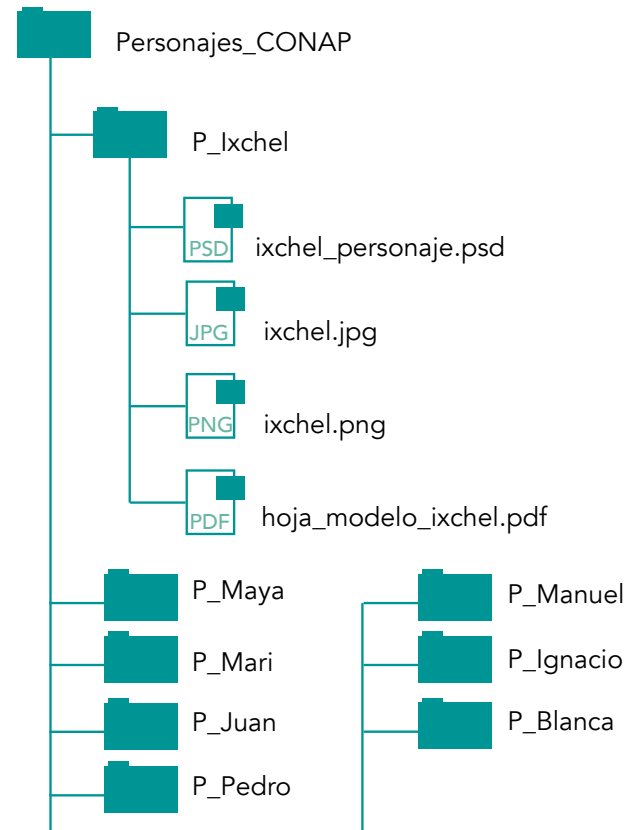
Le saludo cordialmente. El motivo del presente informe es para aclarar las piezas del proyecto realizado para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas. Las piezas a entregadas de momento son :
Ocho personajes con sus respectivas versiones

Para los materiales especificados se requiere tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Los personajes van en su respectiva carpeta, la cual contiene los siguientes archivos:

- nombre_personaje.psd
- nombre.jpg
- nombre.png
- hoja_modelo_nombre.pdf

Junto a las carpetas de cada personaje se encuentra la carpeta con el archivo editable y en alta resolución de la portada para el material educativo para imprimir más adelante.





A quien interese

Le saludo cordialmente. El motivo del presente informe es para aclarar las piezas a imprimir del proyecto realizado para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas. Las piezas a reproducir son:

Folleto Educativo 40 páginas.
Bifoliar de Actividades
Rompecabezas 35 piezas
Banner Roll up
Banner horizontal

Para los materiales especificados se requiere tomar en cuenta los siguientes aspectos al momento de imprimir:

Archivo **folletoMEGA_paraimprimir.pdf**

- Soporte: papel bond 80gr.
- Tipo de impresión: Litografía, colores proceso, full color

Archivo **folletoMEGA_portadas_paraimprimir.pdf**

- Soporte: texcote 14.
- Tipo de impresión: Litografía, colores proceso, full color

Acabado general del material: engrapado.

Archivo **bifoliar_paraimprimir.pdf**

- Soporte: papel bond 80gr.
- Tipo de impresión: digital, blanco y negro
- Acabado: doblez

Archivo **rompecabezas_paraimprimir.pdf**

- Soporte: Texcote calibre 14.
- Tipo de impresión: digital, blanco y negro
- Acabado: troquelado

Archivo **ROLLUP_paraimprimir.pdf**

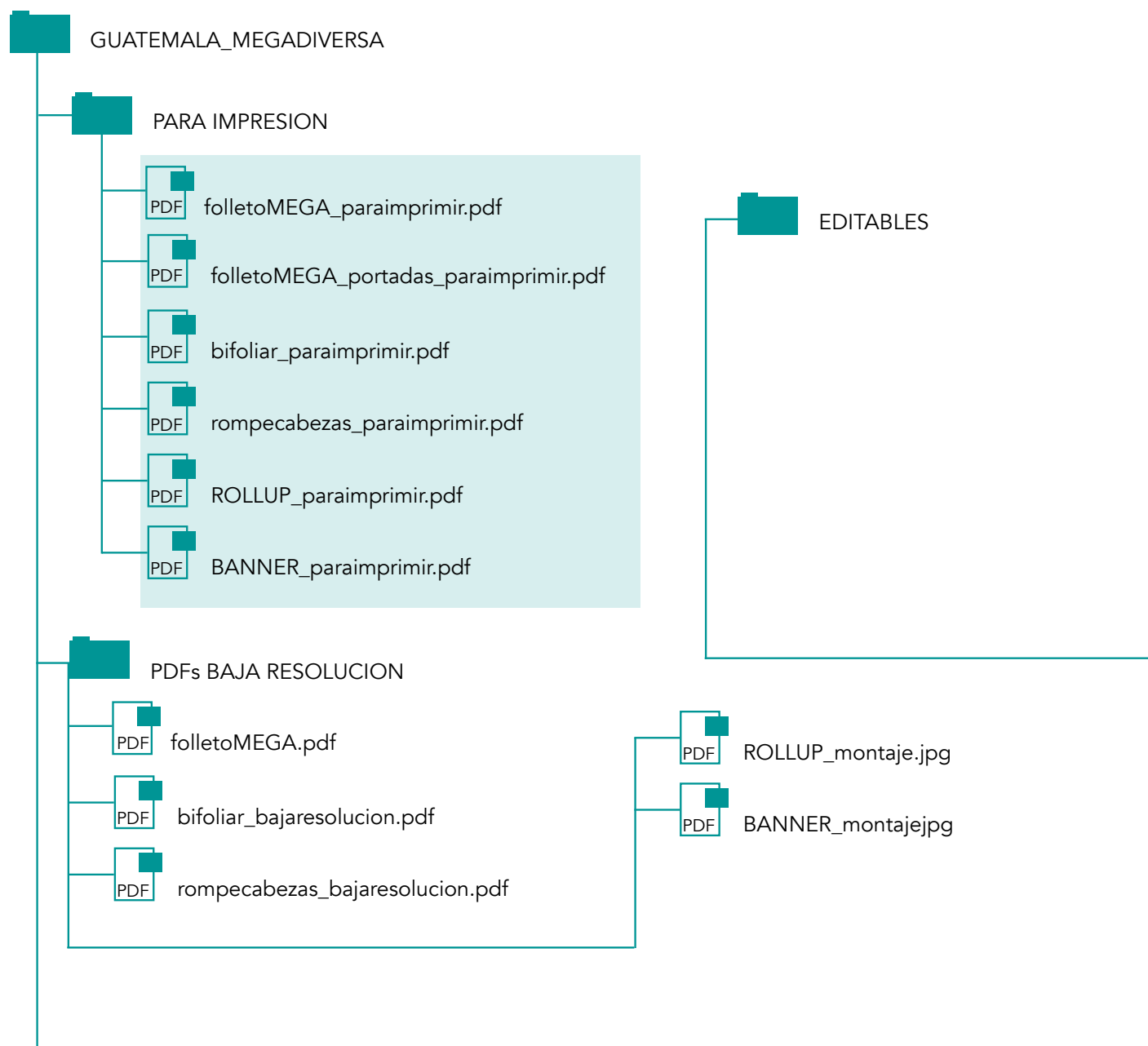
- Soporte: vinil.
- Tipo de impresión: digital, full color.

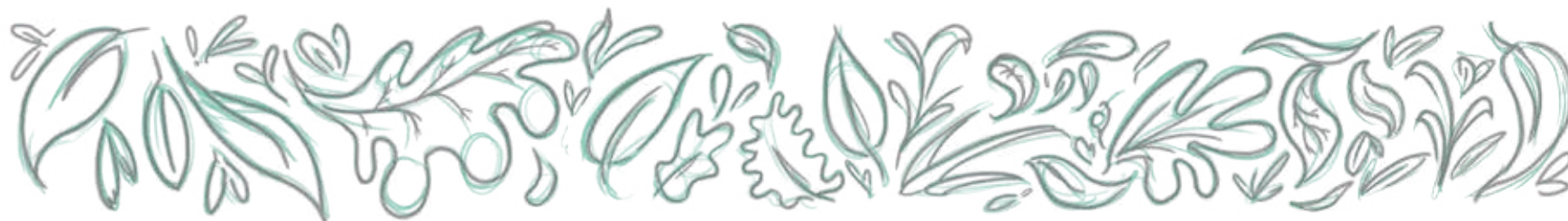
Archivo **BANNER_paraimprimir.pdf**

- Soporte: vinil.
- Tipo de impresión: digital, full color.
- Acabado: argollas metálicas

Los archivos mencionados vienen en la carpeta descrita con la nomenclatura "PARA IMPRESION". Todos los archivos vienen en alta resolución y colores CMYK.

En caso de inconvenientes se adjunta la carpeta de editables con sus respectivas carpetas de imágenes y tipografías utilizadas.





Presupuesto

De Diseño y Reproducción

Para la futura impresión del material educativo se realizaron tres cotizaciones en distintas empresas, con similares características y trayectoria en el área de impresión para poder determinar donde conviene más reproducir el proyecto.

Para el folleto los precios son los siguientes:

Servi Prensa: Q14,500.00 (Anexo N)
Mayaprint: Q26,307.00 (Anexo N)
Digital House: Q78,770.00 (Anexo N)

En todas las opciones se está tomando en cuenta que la impresión es a full color, en tamaño 8 x 8 pulgadas (cerrado el documento) con la portada y contra portada impresas en Texcote con un acabado de engrapado.

Las tres propuestas ofrecen las piezas con los debidos cortes de excesos y dobleces necesarios para hacer que quede el material listo para entregarse.

Para poder elegir, se optó por Servi Prensa, ya que el CONAP al ser una entidad del Estado no cuenta con la disponibilidad económica para tomar un precio muy alto. También se tomó en consideración que el cliente ya ha trabajado con la empresa sin ningún problema por lo que hay confianza para darles el proyecto .

En cuanto al material de actividades y rompecabezas se cotizó con con Beksa Digital y Digital House debido a la cantidad de material impreso.

Para los materiales los precios son los siguientes:

Bifoliar
Beksa Digital: Q2,000.00 (Anexo O)
Digital House: Q3,880.00 (Anexo O)

Rompecabezas
Beksa Digital: Q8,250.00 (Anexo P)
Digital House: Q18,610.00 (Anexo P)



De la misma forma en que se consideró que el CONAP ha trabajado con la empresa Beksa Digital, y por la diferencia de precio entre ambas opciones, se optó por la empresa mencionada para la impresión de los materiales.

Por último para la impresión de las mantas, el CONAP trabaja con la empresa ARTDECO Impresiones para sus mantas por lo que obtienen un trato de cliente frecuente.

Para los banners se recibieron las opciones siguientes:

Roll up

Con estructura de araña Q125.00

Versión portatil roll up Q225.00

Banner 2x3

Se maneja por metro impreso por lo que queda Q270.00

No incluye estructura de araña ya que la tiene la institución y solamente cambian el material que exponen en la misma.



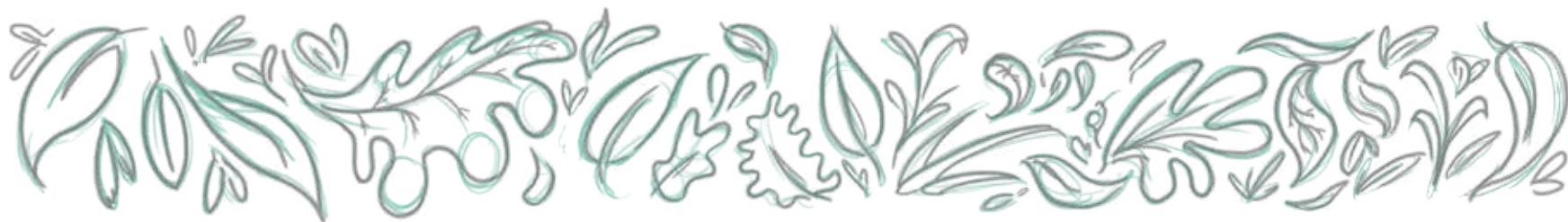
Para cotizar los servicios de diseño gráfico se tomó en cuenta el trabajo, horas trabajadas, reuniones, viáticos, material de dummies y cambios.

El presupuesto total de diseño con todo el desglose de piezas y gastos extras da un total de Q11,500.00. Dentro de los servicios de diseño se pueden contar bocetaje de las diversas posiciones del personaje, así como las ilustraciones finales entregadas. Aparte se tomó en consideración la diagramación e ilustración de la portada del material informativo.

A continuación se presenta un tarifario especificando las piezas trabajadas con una breve descripción de que incluye cada rubro de la pieza, además del margen de ganancia de 25% que se le agrega al servicio.

Como rubro aparte, se contó el gasto la impresión de dummies y de las pruebas de color de los personajes finales.

Servicios de diseño					
Pieza trabajada	Incluidos	costo	x 8	ganancia 25%	Total
Personajes Guardianes de la naturaleza	Ilustracion full color (Q400) 3 posiciones y 3 expresiones solo a línea (Q300)	Q700.00 por cada uno	Q5,600.00	Q1,400.00	Q7,000.00
Diagramación de portada y contraportada ilustrada de material educativo.	Ilustración de textura y elementos de portada	Q600.00	-----	Q150.00	Q750.00
Diagramación de interiores folleto educativo	Ilustraciones de elementos gráficos y personajes	Q1000.00	-----	Q250.00	Q1,250.00
Diagramación de material de actividades	Actividades para niños adaptadas al tema	Q500.00	-----	Q125.00	Q625.00
Ilustración para Rompecabezas	Ilustración con los personajes	Q400.00	-----	Q100.00	Q500.00
Diseño de banner roll up	Ilustración del personaje y fondo	Q400.00	-----	Q100.00	Q500.00
Diseño de banner 2x3 m.	Ilustración del personaje y fondo	Q400.00	-----	Q100.00	Q500.00
Gastos de dummies	Impresión material mostrando posiciones de personajes con pruebas de color.	Q300.00	-----	Q75.00	Q375.00
Total					Q11,500.00



Conclusiones

Se concluye que al momento de trabajar en un proyecto de desarrollo de personajes, es necesario tener en cuenta que el perfil del personaje concuerde con la idea que se quiere transmitir. Esto puede revisarse al momento de determinar las características principales del personaje de manera que el eje central de su personalidad vaya en la misma dirección que la idea que se busca transmitir con el resultado final.

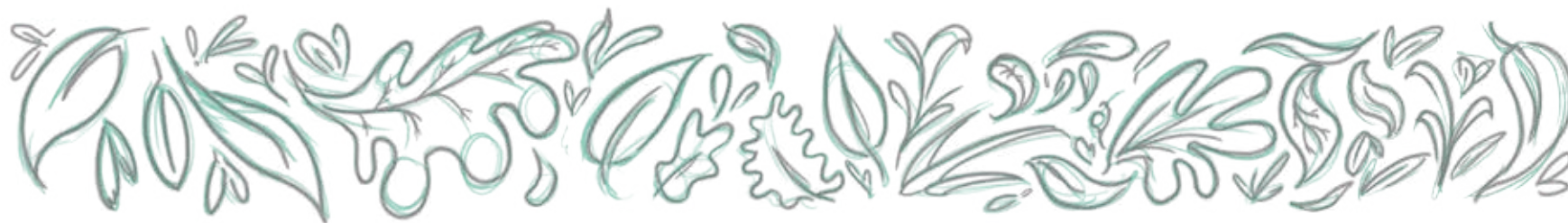
En el caso del CONAP, el concepto es el eje principal del cual salen todas las ramas que serían cada uno de los personajes. Al plantear el concepto "Ilustres caminos de fortaleza" se refleja la labor del CONAP, de manera que lo que sigue del proceso se va adecuando a este primer eje principal.

Se considera que los personajes son una manera eficaz de entrar dentro del mundo del grupo objetivo y al mismo tiempo establecer una imagen memorable de la institución para que el niño pueda entender no solo el carácter del labor sino de la institución en general. De esta manera el material educativo puede presentarse al estudiante sin llegar a ser impositivo.

En cuanto a material educativo, se concluye que el manejo de información debe tener equilibrio con la estructura visual de todo el material para que el niño pueda percibir el contenido como un trayecto a recorrer y no un bloque de información que hay que digerir.

En el caso del material elaborado para el CONAP, el concepto utilizado para el material viene a reforzar la idea del trabajo en equipo por medio de elementos gráficos y formas de abordaje de los personajes. Al seguir el concepto "Lazos protectores del Tesoro" se cumple la función de darle valor al tema mientras que se resalta la idea de la protección de la misma por medio de cooperación de todo la población.

Como otro punto, se busca que este concepto presente a la institución como un ente cooperativo, dispuesto a recibir ayuda por lo que también el material publicitario se ve guiado bajo los mismos parámetros que manejan los materiales. Esto no solamente mantendrá un mismo fin en los materiales, sino que la estética en general de la campaña será uniforme y fácil de vincular.



Recomendaciones

Se recomienda hacer un análisis exhaustivo del contexto del grupo objetivo, incluyendo su entorno social y cultural. De esta manera se comprende que es lo que el grupo objetivo considera como "normal" y a partir de eso experimentar con la apariencia del personaje a realizar.

También tomar en cuenta hoy en día hay infinidad de personajes con distintas características y excentricidades por lo que si se busca generar una imagen memorable hay que buscar formas de presentar nuevos contenidos, no repetir lo que ya se ha visto una y otra vez.

Al momento de crear un personaje se está creando un mundo entero por lo que hay que tomar en cuenta cada mínimo detalle para que el personaje cobre sentido y no termine siendo una marioneta vacía. La problemática enfrentada en el proyecto no solo trataba sobre una estética no funcional sino que se le agregaba que no había personalidad en los chicos que se planteaban. Se recomienda pensar que un proyecto de personajes es como un niño de verdad, el cual está lleno de sorpresas y solo se trata de ir buscando para encontrar más detalles que vuelven al personaje un universo listo para que el grupo objetivo encuentre algo interesante cada vez que se encuentren con él.

Para el material educativo, se recomienda depurar la información de manera que se presente lo esencial que el niño debe aprender.

Como institución el CONAP maneja mucha información considerada importante dentro del tema que se presenta sin embargo para materiales dirigidos para un grupo objetivo joven, es necesario tener solamente los datos concretos que puedan iniciar la educación del niño sobre el tema y conforme el grupo va aumentando en edad ir aumentando la cantidad de información.

Para poder iniciar un proceso de enseñanza a largo plazo, se recomienda siempre actualizar el material cuando sea necesario y en el caso del material de actividades, considerarlo como una pieza que debe ser entregada de forma cíclica, variando actividades, para poder mantener el contacto entre la institución y el público.

De la misma manera, la pieza del rompecabezas se considera una forma de conectar con el público, reforzando la idea de fondo que sería la cooperación por medio de un juego que el niño puede tener presente en clase. Por este motivo, se recomienda seguir con este tipo de piezas, variando la estética, de manera que pueda ser una forma de acercamiento efectiva hacia el grupo objetivo.



Anexos

Anexo A	Modelo Focus Group para Grupo Objetivo
Anexo B	Modelo Validación Estudiantes (<i>Personajes</i>)
Anexo C	Resultados Validación Estudiantes (<i>Personajes</i>)
Anexo D	Modelo Validación Diseñadores (<i>Personajes</i>)
Anexo E	Resultados Validación Diseñadores (<i>Personajes</i>)
Anexo F	Modelo Validación Expertos (<i>Personajes</i>)
Anexo G	Resultados Validación Expertos (<i>Personajes</i>)
Anexo H	Modelo Validación Estudiantes (<i>Material Educativo y publicitario</i>)
Anexo I	Resultados Validación Estudiantes (<i>Material Educativo y publicitario</i>)
Anexo J	Modelo Validación Diseñadores (<i>Material Educativo y publicitario</i>)
Anexo K	Resultados Validación Diseñadores (<i>Material Educativo y publicitario</i>)
Anexo L	Modelo Validación Expertos (<i>Material Educativo y publicitario</i>)
Anexo M	Resultados Validación Expertos (<i>Material Educativo y publicitario</i>)
Anexo N	Cotizaciones (<i>Material Educativo</i>)
Anexo O	Cotizaciones (<i>Bifoliar</i>)
Anexo P	Cotizaciones (<i>Rompecabezas</i>)
Anexo Q	Informe con perfiles de los personajes dado por CONAP



A) Modelo Focus Group para Grupo Objetivo



Definición del G.O.

Focus group.

7 a 12 estudiantes

Grado 1ero 2do 3er 4to 5to 6to

Establecimiento _____

Cantidad de H: _____ M: _____

1. Presentación del proyecto. Definición de "MEGADIVERSIDAD".
2. Conocimiento del país, ¿Qué tanto conocen de grupos étnicos o la división entre grupos guatemaltecos? Ideas generales.
3. Identificación de ecosistemas y animales pertenecientes a los Biomas que existen en Guatemala. Actividad No.1.
4. Como han visto estos temas, tipos de materiales. Indicar formas de aprendizaje sobre tema.
5. Mostrar el folleto existente de Megadiversidad, recopilar opiniones. Interrogar sobre que tanto se apreciaría una intervención de personajes en material educativo.
6. Mostrar personajes ya existentes. Recopilar información general de lo que ya se tiene y que quisieran ver en los personajes. (Insights de lo que ellos consideran un grupo de amigos)
7. Corroborar si personajes logran mostrar lo que se quiere representar (distintos tipos de animales y plantas)
8. Mostrar 3 estilos de personajes (construcciones) para ver cual de todos capta más la atención.

Actividad No. 1
Se les muestran los ambientes para que ellos digan que clase de animales y plantas creen que viven allí.



Actividad No. 3
Opciones de estilos de personajes propuestos.



Actividad No. 2
Seguir a ver los personajes existentes para modelar feedback





B) Modelo Validación Estudiantes

Validación Grupo Objetivo



Personajes Guardianes de la Naturaleza

Las Posiciones del Personaje son:

- a. Exageradas y dramáticas.
- b. Una ayuda para entender como es el personaje. (si es tranquilo o si es molesto)
- c. Se ven muy fingidas.
- d. Un poco tías.

Las Expresiones del personaje

- a. Se notan falsas y aburridas.
- b. Muestran emociones fáciles de reconocer.
- c. Ayudan a diferenciar a los personajes por su forma de ser.
- d. Se ven naturales, como cualquier niño.

Los colores en el personaje:

- a. Identifican al personaje.
- b. Son demasiados colores, se mira desordenado
- c. Identifican el tema que protege cada personaje.
- d. Se ven variados, como todos los seres vivos que habitan en el planeta.

Rostros de los personajes:

- a. logran mostrar distintas razas y tipos de personas entre los personajes.
- b. No parecieran que fueran de un mismo equipo de superhéroes. Se miran todos muy diferentes.
- c. No se notan diferencias, se ven todos iguales.
- d. Demuestran personalidad y se relacionan con el poder que tiene cada uno.

El cliente(CONAP):

- a. Se ve entre los personajes como si formara parte de ellos.
- b. Distrae atención cuando se ve al personaje.
- c. No se logra ver entre los personajes, se pierde.
- d. Identifica a los personajes como parte del equipo de la institución.

La temática tratado en los personajes:

- a. Se entiende fácilmente el tema o el animal que representan.
- b. No se entiende que quieren representar.
- c. No parecieran tratar temas guatemaltecos.
- d. Establece una relación entre poder y el tema, haciéndolo fácil de recordar.

El vestuario en los personajes:

- a. Se entiende que cada niño vive en distintas partes de Guatemala.
- b. Permite identificación con niños de la misma edad.
- c. Se relaciona con el animal o el tema que representa.
- d. No muestra nada importante.

Comentarios:

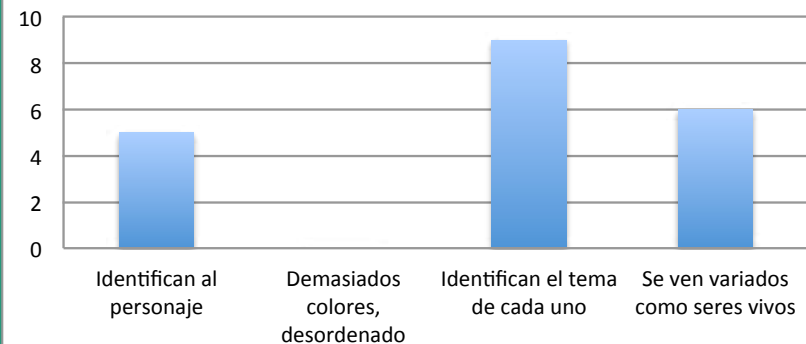


C) Resultados Validación Estudiantes

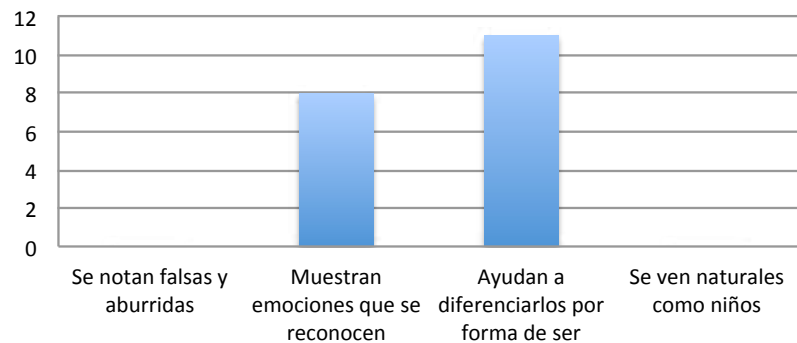
**Gráfica 1 Grupo Objetivo
Posiciones del personaje**



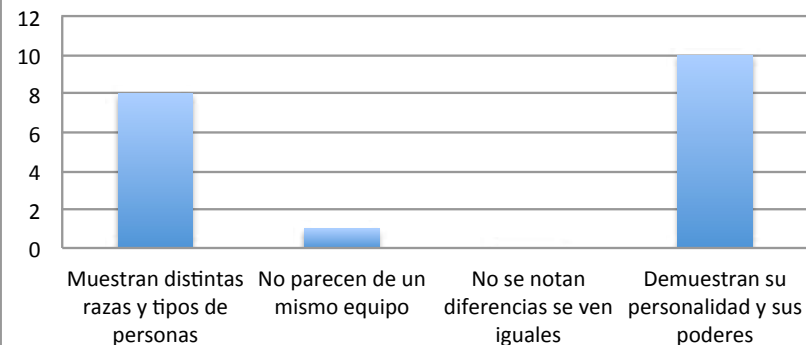
**Gráfica 2 Grupo Objetivo
Colores en el personaje**



**Gráfica 3 Grupo Objetivo
Expresiones del personaje**

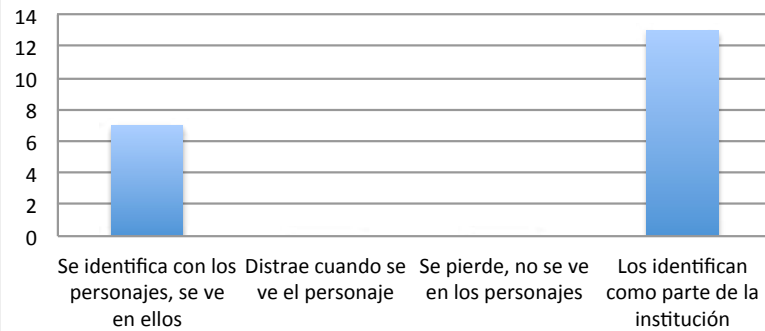


**Gráfica 4 Grupo Objetivo
Rostros de los personajes**

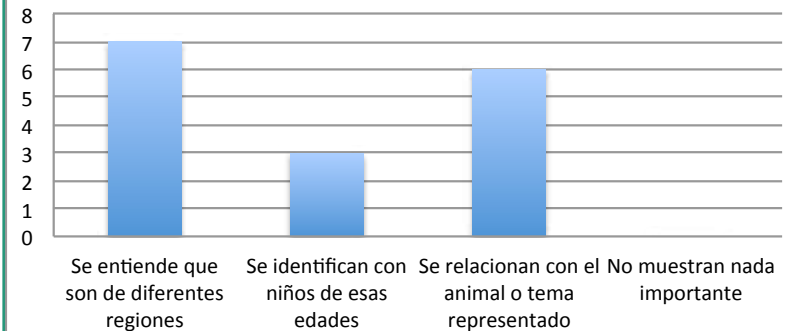




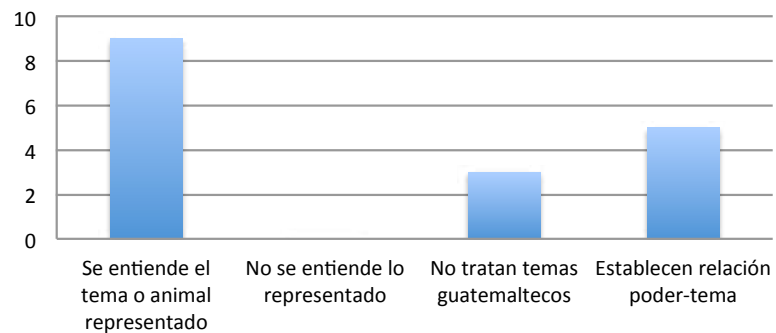
**Gráfica 5 Grupo Objetivo
Identificación con el cliente**



**Gráfica 6 Grupo Objetivo
Vestuario de los personajes**



**Gráfica 7 Grupo Objetivo
Temática de los personajes**





D) Modelo Validación Expertos

Validación Educadores



Buen día, agradeciendo su colaboración con la validación del proyecto para el curso Síntesis del Diseño III, del Octavo Ciclo de Diseño Gráfico para la Universidad Rafael Landívar.

El G.O. está conformado por niños en edad escolar (7 a 13 años), que abarca desde primer grado primaria hasta sexto grado primaria.

A continuación se presentan una serie de parámetros para que evalúe el rediseño de los personajes "Guardianes de la Naturaleza" para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas.

Personajes Guardianes de la Naturaleza

Lineas y formas del personaje:

- Generan un estilo aceptable para utilizarlo en material educativo
- Hacen que el personaje se vea amigable y fácil de relacionar con el niño.
- Permiten que el tema se muestre de forma innovadora para que el niño lo relacione con más facilidad a la realidad.

Las Expresiones del personaje

- No logran llegar a transmitir nada. Falsas.
- Logran mostrar una emoción específica, sin ser exagerada.
- Ayudan a que se diferencien los personajes como individuos.
- Permiten que el niño conecte con los personajes al compartir emociones que comúnmente se ven en niños.

Las Posiciones del Personaje son:

- Variadas, dinámicas.
- Distintivas, aportando a la personalidad del personaje.
- Rígidas y fingidas, alejando al personaje de una apariencia amigable.
- Naturales, permitiendo al niño generar un vínculo con el personaje.

Los colores en el personaje:

- Identifican al personaje como un individuo dentro de un grupo variado.
- No resultarían atractivos para un niño por ser tonos apegados a la realidad.
- Facilitan la relación entre el personaje y el tema que aborda.
- Logran contextualizar a los niños dentro de una sociedad multicultural por medio de varios tonos de piel y cabello en los personajes.

Las facciones y rasgos faciales

- Facilitan la distinción de distintas razas, distintos rasgos presentes entre guatemaltecos, sin perder unidad como equipo.
- Son tan diferentes unos de otros que no se percibe como que los personajes son un equipo.
- No se nota diferencia alguna en los rasgos de los personajes por lo que no se muestra la variedad cultural.
- Aportan armonía entre el poder del personaje su apariencia física, haciéndolo sencillo de relacionar.

El vestuario en los personajes:

- Logra transmitir la idea de distintas regiones del país, mostrando la variedad del mismo.
- Permite que el niño se identifique con el personaje con facilidad.
- Relaciona el tema/animal que representa de manera sencilla.
- No identifica una temática o región en específico, por lo que el personaje no logra ubicarse dentro del tema tratado.

El cliente(CONAP):

- Se logra integrar con los personaje sin robar protagonismo.
- Se hace presente de manera sutil y directa, manteniéndose a la vista de manera sencilla.
- No se logra integrar con el personaje, solamente distrae al niño.
- Facilita que el niño reconozca a la institución como el actor principal en el tema de Megadiversidad.

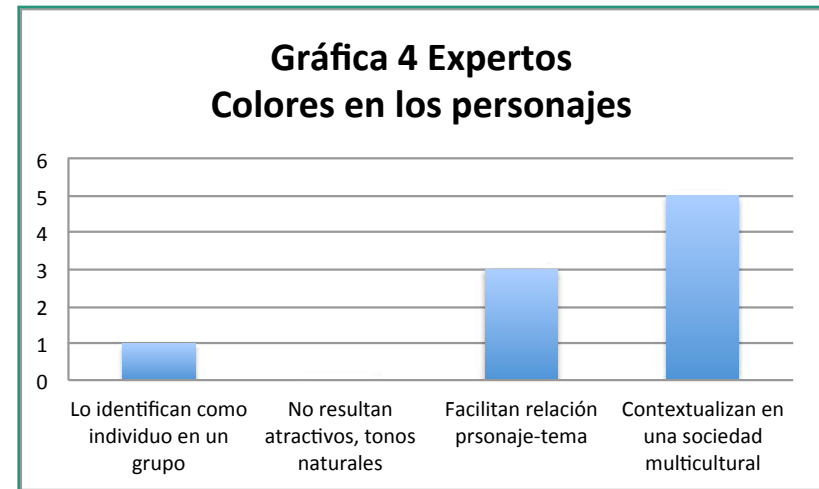
La temática tratado en los personajes:

- Se entiende de manera rápida, logrando establecer que animal o tema es el que abarca el personaje.
- No se vincula con los elementos físicos del personaje.
- Se vincula con los rasgos étnicos de los personajes, dando una ubicación en el contexto guatemalteco.
- No logra integrarse con el personaje por lo que se percibe como una pelea entre lo que el personaje quiere decir y lo que muestra físicamente.

Comentarios:

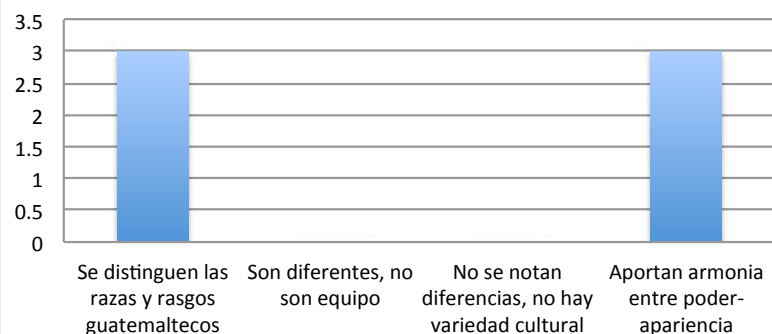


E) Resultados Validación Expertos Educadores

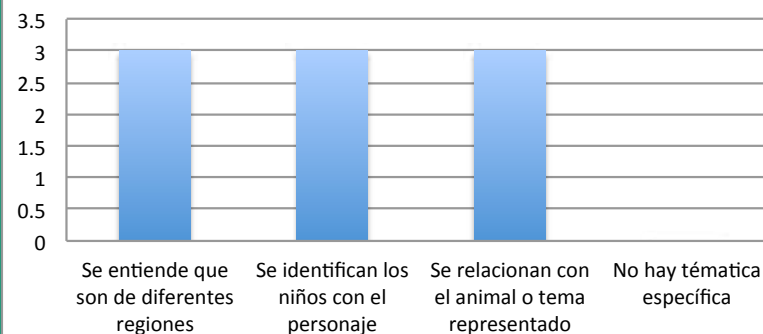




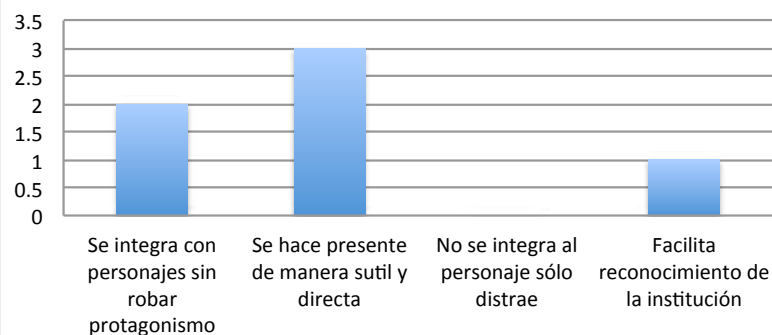
Gráfica 5 Expertos
Facciones y rasgos de los personajes



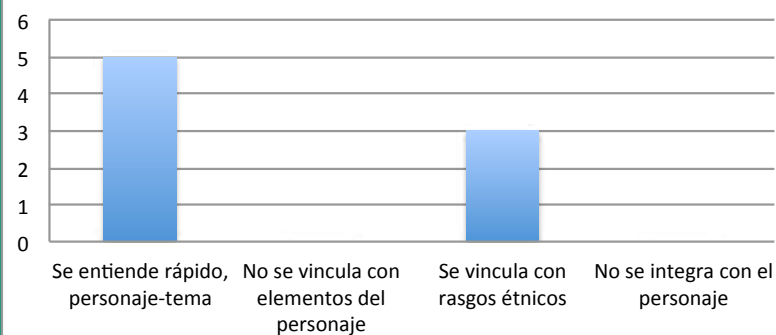
Gráfica 6 Expertos
Vestuario de los personajes



Gráfica 7 Expertos
El Cliente -CONAP-



Gráfica 8 Expertos
Temática en los personajes





F) Modelo Validación Diseñadores Gráficos

Validación Diseñador Gráfico



Buen día, agradezco su colaboración con la validación del proyecto para el curso Síntesis del Diseño III, del Octavo Ciclo de Diseño Gráfico para la Universidad Rafael Landívar.

El G.O. está conformado por niños en edad escolar (7 a 13 años), que abarca desde primer grado primaria hasta sexto grado primaria. Aunque el G.O. abarca a todos los niños en estas edades se divide el grupo entre niños que reciben educación pública y educación privada, dándole prioridad al área pública al ser el grupo que no tiene un material que apoye el aprendizaje sobre Megadiversidad. Estos niños conocen personajes infantiles populares, sin embargo su exposición a materiales con personajes es baja.

El concepto elaborado para este proyecto es "Ilustres caminos de fortaleza", en el cual se busca presentar a los personajes como un guía para el niño. Cada personaje acompaña al estudiante por el camino del aprendizaje, mostrando conocimiento y una posición que inspire confianza, digna de un líder.

A continuación se presenta una serie de parámetros para que evalúe el rediseño de los personajes "Guardianes de la Naturaleza" para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP-.

Nombre: _____

Personajes:

Al evaluar la línea gráfica, marque los enunciados con los que está de acuerdo.

La construcción del personaje:

- ☐ Mantiene proporción antropomorfa y acorde a una edad entre el rango de 8 a 13 años (dependiendo de cada personaje)
- ☐ Permite dinamismo y vinculación con la realidad de la imagen del guatemalteco.
- ☐ Genera composiciones con movimiento sin llegar a deformar la forma natural del movimiento humano.

En las hojas presentadas puede anotar específicamente sobre cada personaje.

El uso de contorno en el personaje:

- ☐ Permite resaltar facciones y rasgos distintivos de las emociones que el personaje presenta.
- ☐ Termina de generar los volúmenes en los personajes.
- ☐ Acentúa la forma del personaje.
- ☐ Es homogéneo en los personajes permitiendo la unificación de los mismos a nivel visual.

El manejo de sombras permite:

- ☐ Generar volumen y profundidad en los cuerpos de los personajes
- ☐ Percibir una luz constante sobre los cuerpos de los personajes
- ☐ Se mantiene homogéneo entre los personajes.
- ☐ Acentúan la tridimensionalidad de la pose.

Las expresiones de los personajes:

- a. No logran transmitir emociones o rasgos de personalidades. Se ven falsos y monótonos.
- b. Logran marcar una emoción específica. Ayudan a que se diferencien los personajes como individuos.
- c. Expresan emociones negativas o antivalores.
Especifique: _____
- d. Permiten identificación con el grupo objetivo. Aprovechando la versatilidad de las emociones para poder conectar con el G.O. en diversas ocasiones.

Los Colores en los personajes:

- a. Logran generar diferencias visuales rápidas de entender, estableciendo cada personaje como un individuo único, pero parte del grupo.
- b. No generan un impacto en el G.O. por ser muy apegados a la realidad.
- c. Facilitan la relación entre el personaje y el tema que busca representar. (Megadiversidad)
- d. Específicamente, tonos de piel y cabello, establecen grupos étnicos presentes en el contexto guatemalteco.
Especifique: _____

Las Facciones y Rasgos físicos:

- a. Facilitan la distinción de grupos étnico guatemaltecos, sin perder unidad como equipo.
- b. Varían en su totalidad, pareciendo que cada personaje es una línea gráfica diferente.
- c. No marcan diferencia alguna entre los personajes. Se ven todos iguales y no se transmite la variedad en grupos étnicos.
- d. Se integran de forma armoniosa con los poderes que representa cada personaje.



El cliente (CONAP) presente en los personajes:

- a. Se integra a la estética del personaje y se vuelve parte del mismo, sin robar protagonismo.
- b. Se hace presente de manera sutil y directa, manteniéndose a la vista en la mayoría de movimientos del personaje.
- c. Se pierde en la composición del personaje por lo que nunca logra hacerse presente.
- d. Logra identificar al personaje como parte de un equipo de la institución pero no se integra a la estética del mismo.

El vestuario en los personajes:

- a. Transmite las distintas regiones y climas del país. Así mismo como las actividades realizadas en estos lugares.
- b. Concuerta con el rango de edad del G.O. y permiten identificación con los niños.
Especifique: _____
- c. Genera armonía con el poder/animal que representan y la temática que trabajan.
- d. No identifica una temática en específico, por lo que el personaje no logra ubicarse dentro del tema tratado.

Las Posiciones de los personajes:

- a. Agregan dinamismo al cuerpo, mostrando distintos movimientos que el personaje puede realizar.
- b. Complementan la personalidad de cada personaje, diferenciándolo por su modo de actuar.
- c. Se notan rígidas y fingidas por lo que los personajes pierden la sensación de vida que se les busca dar.
- d. Aportan movimiento, sin embargo no dejan de notarse un poco tiesas en los personajes.

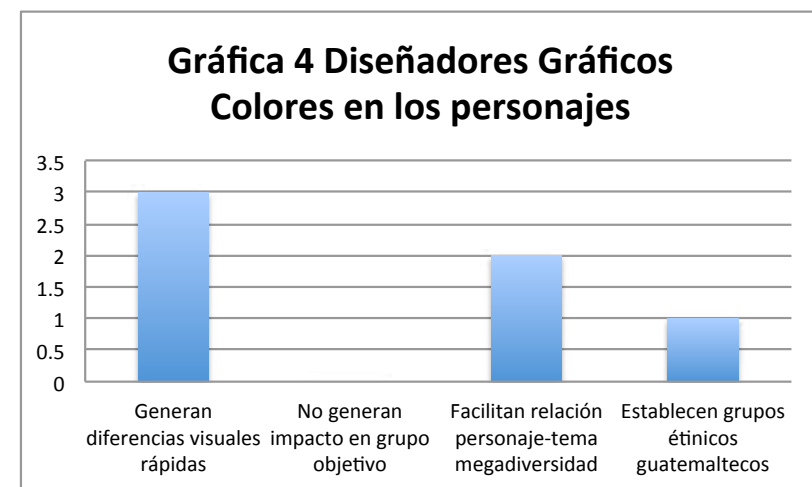
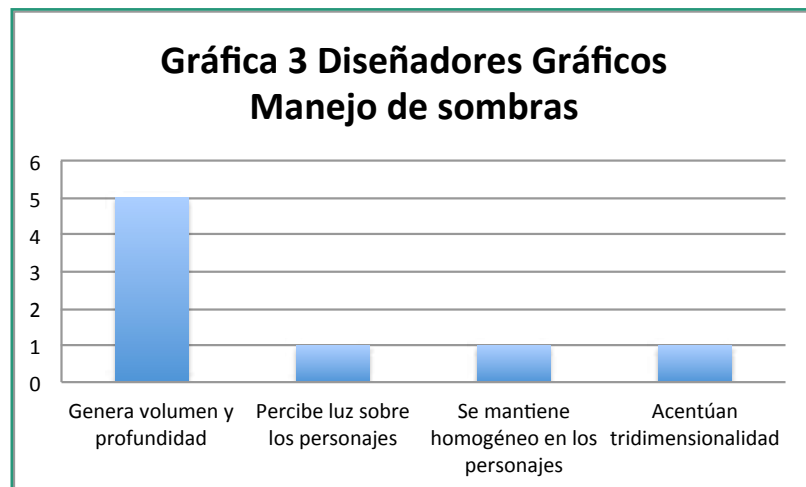
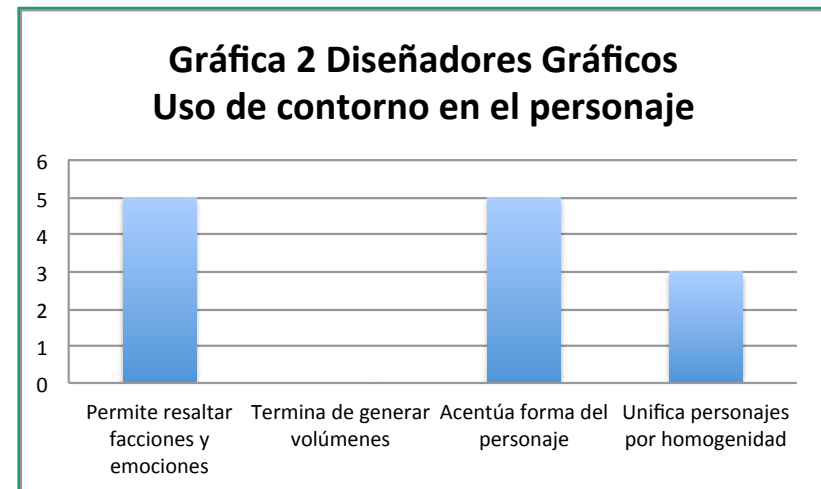
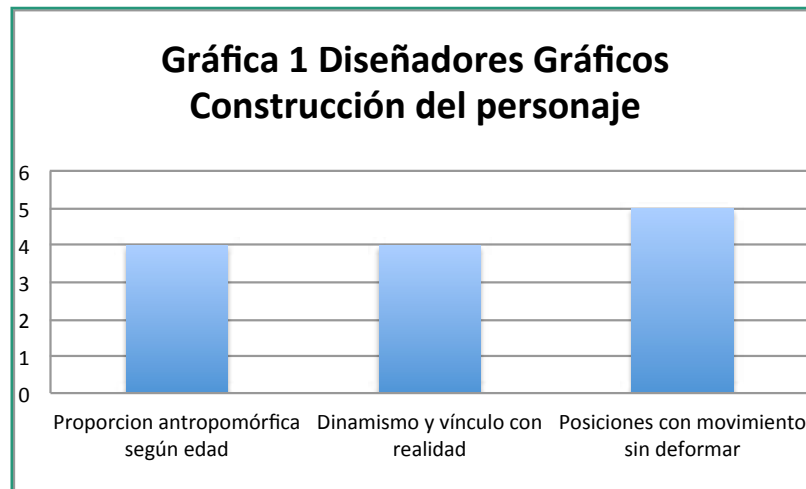
La temática tratado en los personajes:

- a. Se entiende de manera rápida, logrando establecer que animal o tema es el que abarca el personaje.
- b. No se vincula con los elementos físicos del personaje.
- c. Se vincula con los rasgos étnicos de los personajes, dando una ubicación en el contexto guatemalteco.
- d. No logra integrarse con el personaje por lo que se percibe como una pelea entre lo que el personaje quiere decir y lo que muestra físicamente.

Comentarios:

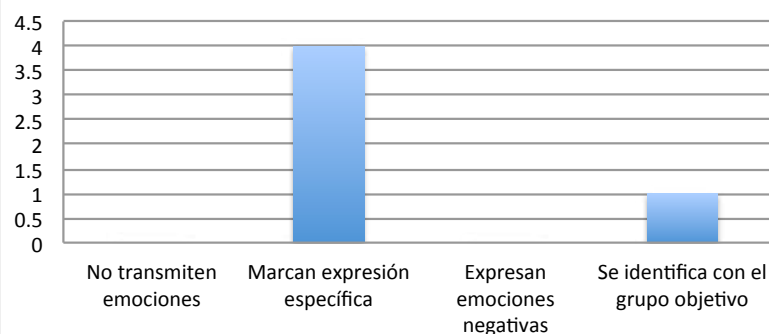


G) Resultados Validación Diseñadores Gráficos

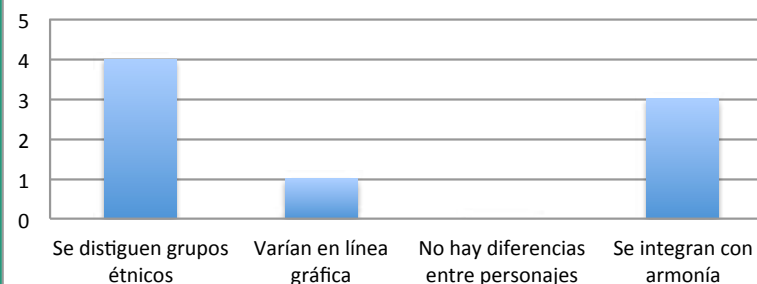




**Gráfica 5 Diseñadores Gráficos
Expresiones de los personajes**



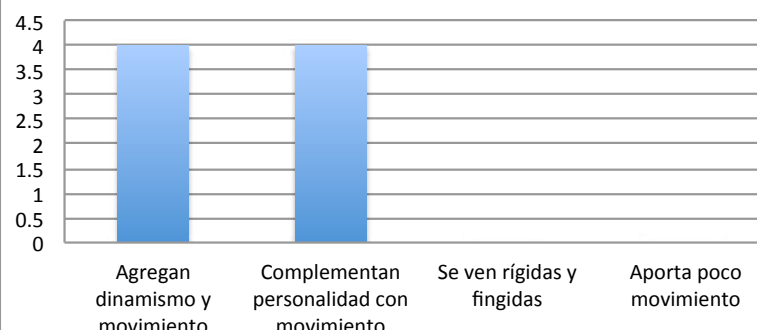
**Gráfica 6 Diseñadores Gráficos
Facciones y rasgos físicos de los personajes**



**Gráfica 7 Diseñadores Gráficos
El Cliente -CONAP-**

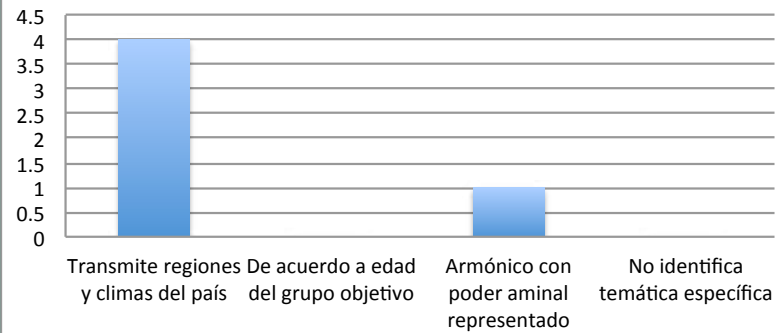


**Gráfica 8 Diseñadores Gráficos
Posiciones de los personajes**

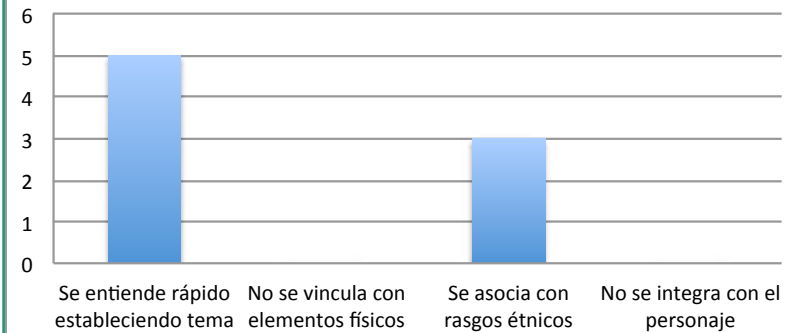




**Gráfica 9 Diseñadores Gráficos
Vestuario en personajes**




**Gráfica 10 Diseñadores Gráficos
Tématica de los personajes**



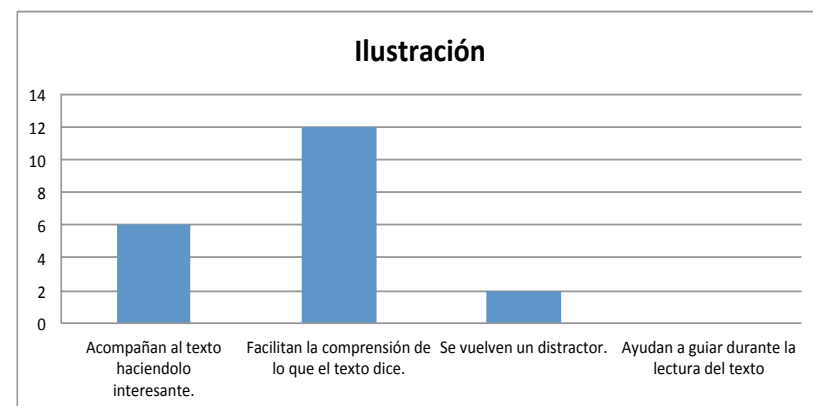
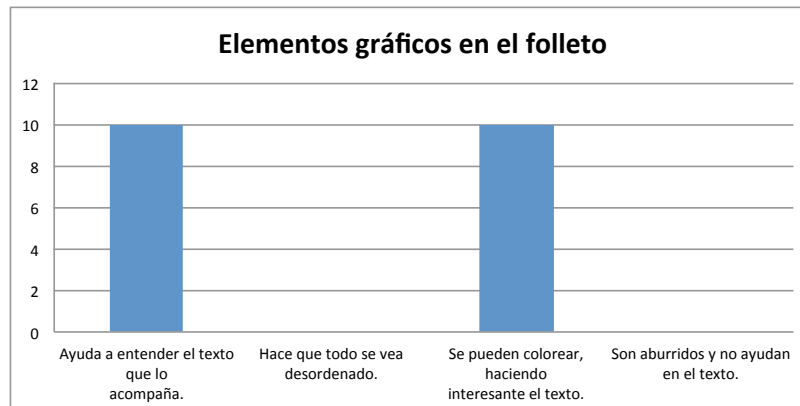


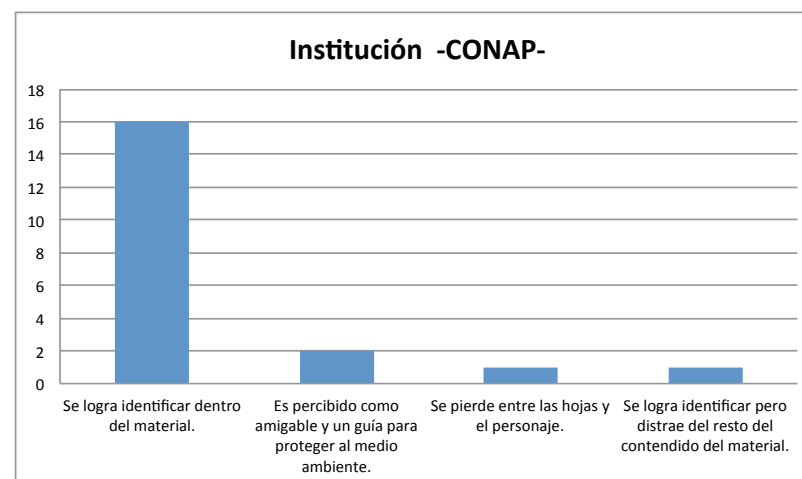
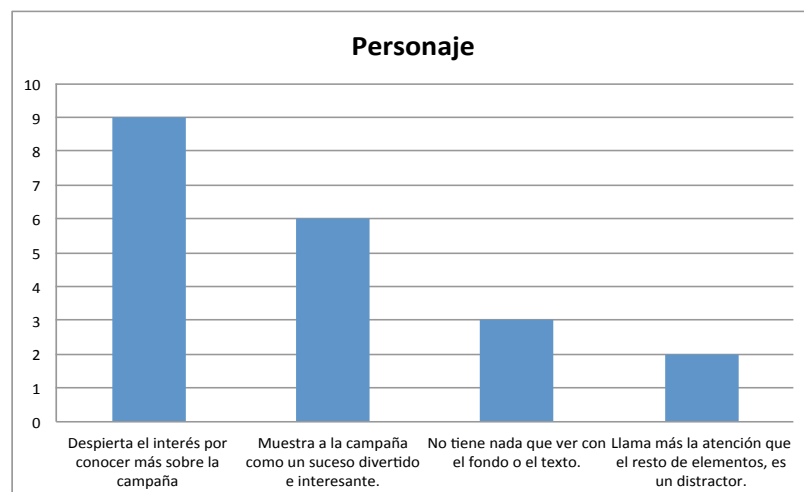
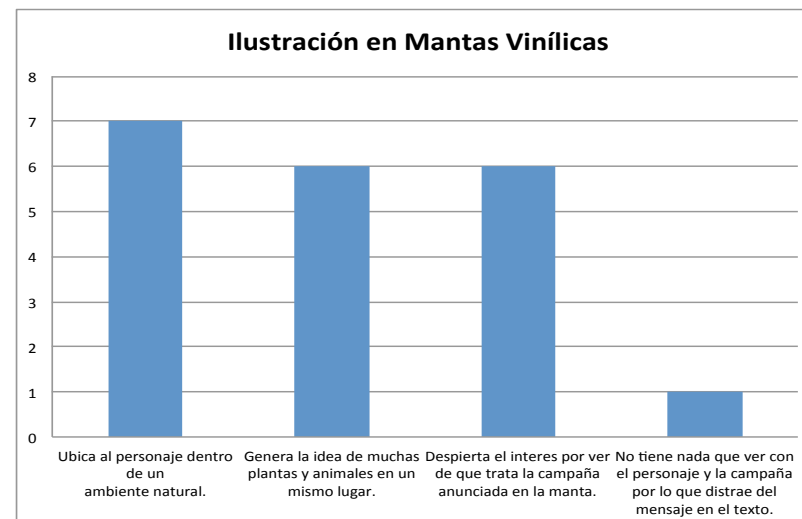
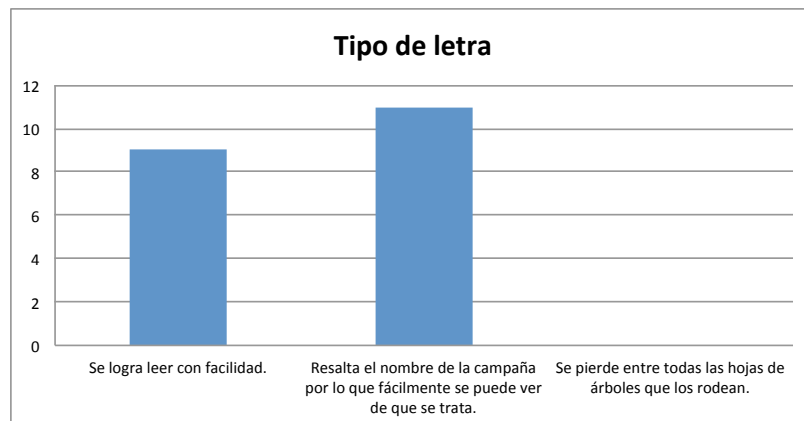
H) Modelo Validación Estudiantes *(Material educativo y publicitario)*

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <h3 style="margin: 0;">Validación</h3> <h4 style="margin: 0;">Grupo Objetivo</h4> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Universidad Rafael Landívar <small>Tradicón Jesuita en Guatemala</small></p> </div> </div> <hr style="border: 1px solid black; margin: 10px 0;"/> <p>Folleto informativo y material de actividades</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>El tipo de letra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Es fácil de leer <input type="checkbox"/> Tiene una forma agradable y hace que el texto no se vea aburrido <input type="checkbox"/> Genera que ganas de leer el texto del folleto <input type="checkbox"/> No se logra leer. <p>Dibujos de plantas y manitas en el folleto</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ayuda a entender el texto que lo acompaña. <input type="checkbox"/> Hace que todo se vea desordenado. <input type="checkbox"/> Se pueden colorear, haciendo interesante el texto. <input type="checkbox"/> Son aburridos y no ayudan en el texto. </div> <div style="width: 48%;"> <p>Los colores</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Hacen que sea fácil diferenciar las unidades. <input type="checkbox"/> Hace que todo se vea confuso. <input type="checkbox"/> Ayudan a ubicar datos importantes dentro del texto. <p>Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Acompañan al texto haciéndolo interesante. <input type="checkbox"/> Facilitan la comprensión de lo que el texto dice. <input type="checkbox"/> Se vuelven un distractor. <input type="checkbox"/> Ayudan a guiar durante la lectura del texto </div> </div>	<p>Mantas vinílicas</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>El texto</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se logra leer con facilidad. <input type="checkbox"/> Resalta el nombre de la campaña por lo que fácilmente se puede ver de que se trata. <input type="checkbox"/> Se pierde entre todas las hojas de árboles que los rodean. <p>Personaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Despierta el interés por conocer más sobre la campaña <input type="checkbox"/> Muestra a la campaña como un suceso divertido e interesante. <input type="checkbox"/> No tiene nada que ver con el fondo o el texto. <input type="checkbox"/> Llama más la atención que el resto de elementos, es un distractor. </div> <div style="width: 48%;"> <p>Ilustración de fondo</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ubica al personaje dentro de un ambiente natural. <input type="checkbox"/> Genera la idea de muchas plantas y animales en un mismo lugar. <input type="checkbox"/> Despierta el interés por ver de que trata la campaña anunciada en la manta. <input type="checkbox"/> No tiene nada que ver con el personaje y la campaña por lo que distrae del mensaje en el texto. <p>Institución -CONAP-</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se logra identificar dentro del material. <input type="checkbox"/> Es percibido como amigable y un guía para proteger al medio ambiente. <input type="checkbox"/> Se pierde entre las hojas y el personaje. <input type="checkbox"/> Se logra identificar pero distrae del resto del contenido del material. </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>Comentarios:</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> </div>
---	--




I) Resultados Validación Estudiantes *(Material educativo y publicitario)*







J) Modelo Validación Diseñadores Gráficos *(Material educativo y publicitario)*



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

Validación Diseñador Gráfico

Buen día, agradezco su colaboración con la validación del proyecto para el curso Elaboración de Portafolio Académico, Área Estrategia, Noveno Ciclo de Diseño Gráfico para la Universidad Rafael Landívar.

El G.O. está conformado por niños en edad escolar (7 a 13 años), que abarca desde primer grado primaria hasta sexto grado primaria. Aunque el G.O. abarca a todos los niños en estas edades se divide el grupo entre niños que reciben educación pública y educación privada, dándole prioridad al área pública al ser el grupo que no tiene un material que apoye el aprendizaje sobre Megadiversidad. Estos niños conocen personajes infantiles populares, sin embargo su exposición a materiales con personajes es baja.

El concepto elaborado para este proyecto es "Lazos protectores del tesoro", en el cual se busca presentar la unión y los vínculos entre las personas como la base para unir fuerza y poder proteger al medio ambiente. Dentro de los materiales, se busca mostrar a los personajes como parte del ambiente.

A continuación se presenta una serie de parámetros para que evalúe el diseño de materiales con los personajes "Guardianes de la Naturaleza" para el Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP).

Folleto informativo y material de actividades

Al evaluar la línea gráfica, marque los enunciados con los que está de acuerdo.

<p>La tipografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se muestra amigable y fácil de leer para niños. <input type="checkbox"/> Hace que el texto pierda importancia dentro de la composición. <input type="checkbox"/> Genera interés en los datos que se encuentran dentro del texto. <input type="checkbox"/> Muestra una imagen simple y limpia que complementa los distintos gráficos manejados en la composición. 	<p>Reticula:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ordena el contenido, dando jerarquía a los gráficos dentro del mismo. <input type="checkbox"/> Permite la disposición del texto de una manera ordenada pero dinámica. <input type="checkbox"/> Presenta el texto en espacios que llaman la atención dentro del contenido. <input type="checkbox"/> Ubica al niño dentro del espacio, guiando su vista hacia lo que se quiere mostrar.
---	---

<p>Los colores</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Marcan una diferencia entre unidades del folleto, facilitando la ubicación de los temas para los niños. <input type="checkbox"/> Confunde a los niños sobre la temática porque genera desorden en la diagramación. <input type="checkbox"/> Ubican textos de importancia dentro de la diagramación en general. <p>Elementos de apoyo</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Permiten enlazar la idea de texto con el una imagen. <input type="checkbox"/> Distraen del contenido del folleto, generando desorden. <input type="checkbox"/> Genera interés en los datos que se encuentran dentro del texto. <input type="checkbox"/> Muestra una imagen simple y limpia que complementa los distintos gráficos manejados en la composición. <p>Mantas Vinílicas</p> <p><i>Al evaluar la línea gráfica, marque los enunciados con los que está de acuerdo.</i></p> <p>La tipografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se muestra amigable y fácil de leer para niños. <input type="checkbox"/> Hace que el texto pierda importancia dentro de la composición. <input type="checkbox"/> Marca jerarquías entre frase y título del material de la campaña. <input type="checkbox"/> Muestra una imagen simple y limpia que complementa los distintos elementos dentro de la composición. 	<p>Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aporta al contenido del folleto, involucrando a los personajes dentro del entorno. <input type="checkbox"/> Permite que el niño vincule la información con los personajes planteados para facilitar comprensión. <input type="checkbox"/> Distrae al niño del texto que interviene dentro del folleto. <input type="checkbox"/> Ubica al niño dentro del espacio, guiando su vista hacia lo que se quiere mostrar. <p>Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Enlaza la idea de biodiversidad con la imagen de la institución. <input type="checkbox"/> Permite la disposición del texto de una manera ordenada sin interferir en la composición. <input type="checkbox"/> Genera un ambiente natural dentro de las piezas elaboradas. <input type="checkbox"/> Crea desorden para la composición por lo que la campaña no se presenta bien ante el público.
--	---

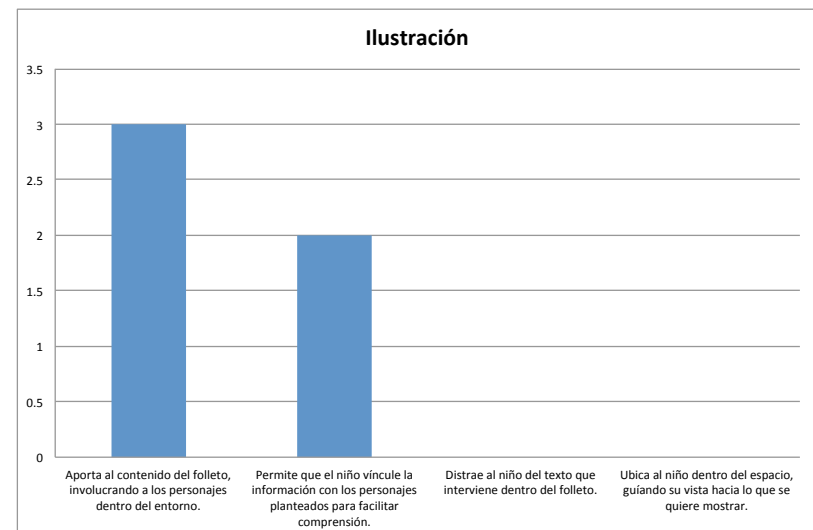
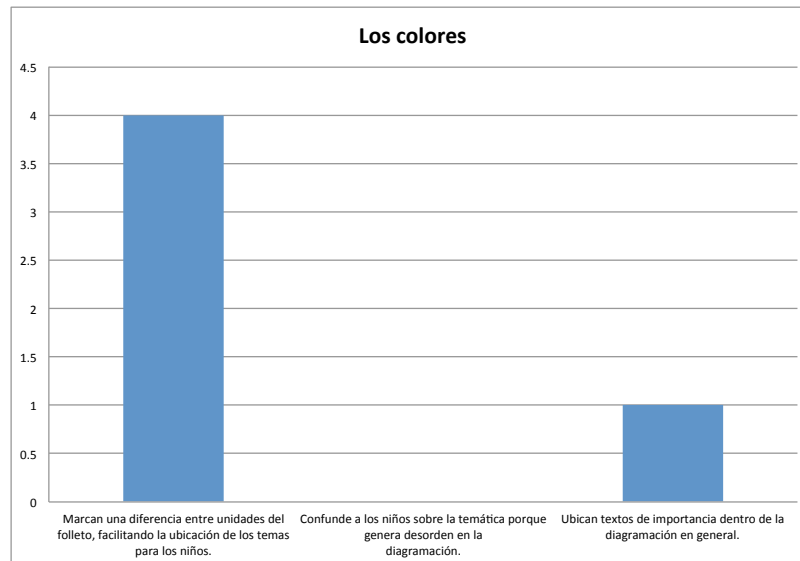
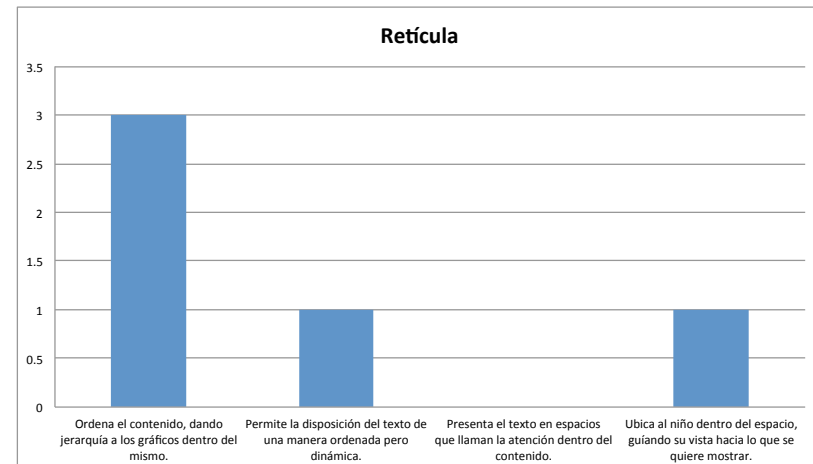
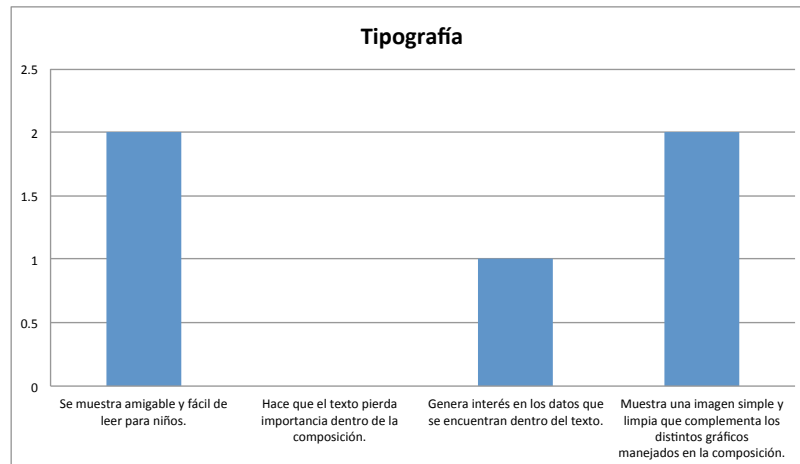


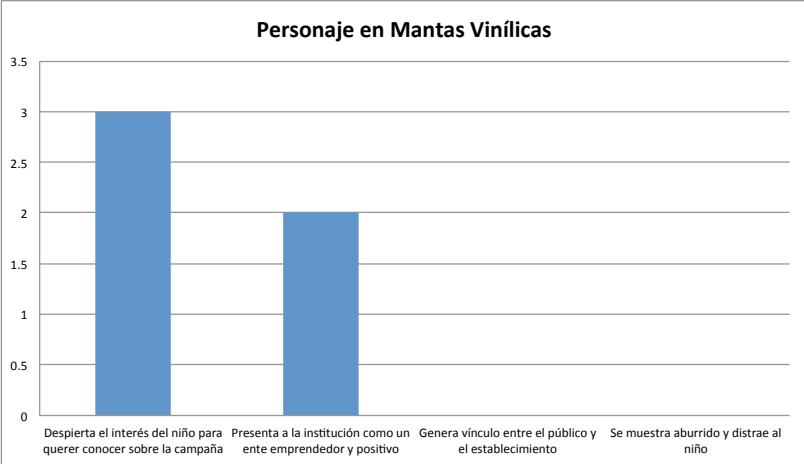
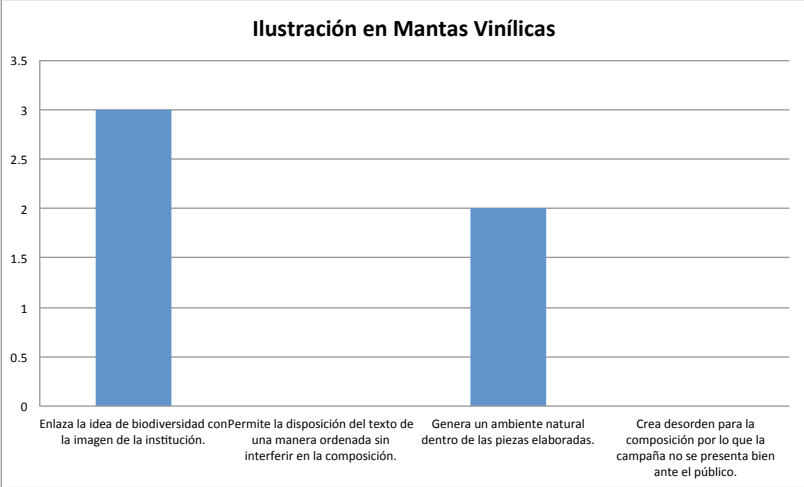
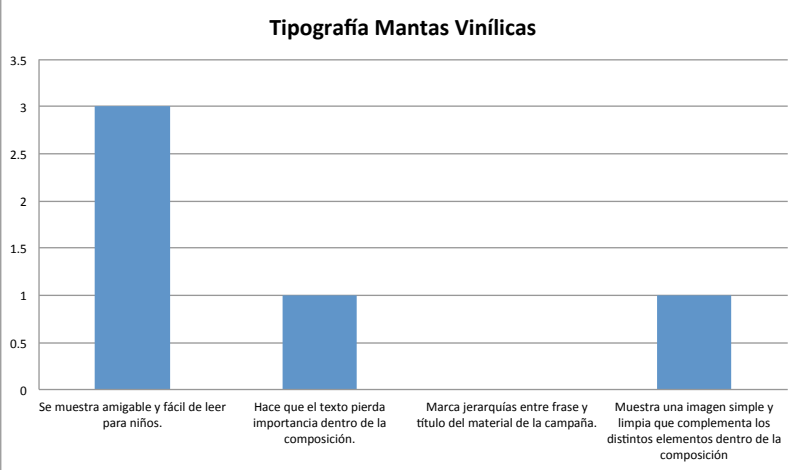
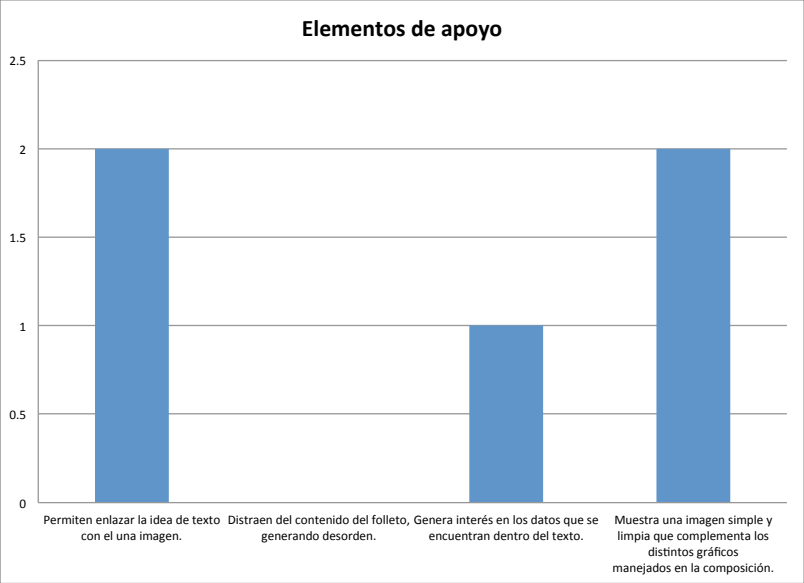
Personaje

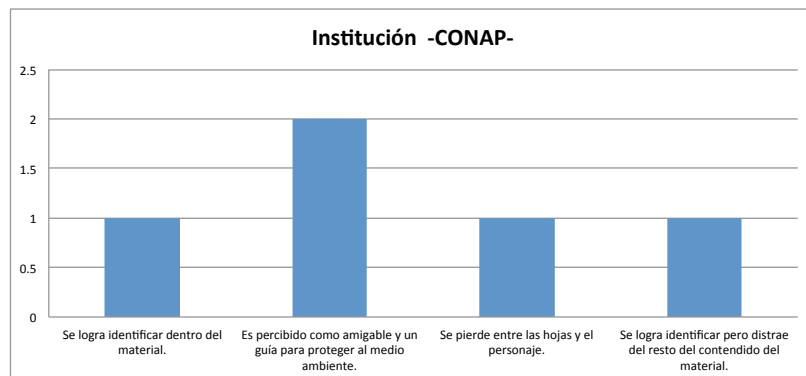
- ☐ Despierta el interés del niño para querer conocer sobre la campaña
- ☐ Presenta a la institución como un ente emprendedor y positivo
- ☐ Genera vínculo entre el público y el establecimiento
- ☐ Se muestra aburrido y distrae al niño



K) Resultados Validación Diseñadores Gráficos *(Material educativo y publicitario)*










L) Modelo Validación Expertos

(Material educativo y publicitario)

Validación Educadores



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

Buen día, agradeciendo su colaboración con la validación del proyecto para el curso Elaboración de Portafolio Académico, Noveno Ciclo de Diseño Gráfico para la Universidad Rafael Landívar.

El G.O. está conformado por niños en edad escolar (7 a 13 años), que abarca desde primer grado primaria hasta sexto grado primaria.

A continuación se presentan una serie de parámetros para que evalúe el diseño de material educativo y promocional para la campaña educativa Guatemala Megadiversa.

Folleto informativo y material de actividades

Al evaluar la línea gráfica, marque los enunciados con los que está de acuerdo.

<p>El tipo de letra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Facilita la comprensión del texto. <input type="checkbox"/> No le da importancia al texto dentro del espacio del folleto. <input type="checkbox"/> Genera interés en los datos que se encuentran dentro del texto. <input type="checkbox"/> Genera estabilidad para la lectura del texto, facilitando la lectura de palabras grandes. 	<p>Distribución en 4 columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ordena el contenido, dando jerarquía a los gráficos dentro del mismo. <input type="checkbox"/> Permite la disposición del texto de una manera ordenada pero dinámica. <input type="checkbox"/> Presenta el texto en espacios que llaman la atención dentro del contenido. <input type="checkbox"/> Ubica al niño dentro del espacio, guiando su vista hacia lo que se quiere mostrar.
---	---

<p>Los colores</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Permiten la identificación de áreas dentro del material, dándole orden al contenido. <input type="checkbox"/> Es un factor distractor ya que se puede encontrar en varios detalles del folleto. <input type="checkbox"/> Ayuda a generar jerarquías visuales dentro del contenido, mientras mantiene el tema relacionado a un eje central. <p>Elementos de apoyo</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ayudan a la comprensión de un texto, ya sea enlazando ideas o presentando texto de manera atractiva. <input type="checkbox"/> Distraen del contenido del folleto, al generar desorden y exceso de elementos. <input type="checkbox"/> Genera interés en los datos que se encuentran dentro del texto. <input type="checkbox"/> Complementan al texto, funcionando como un aporte dentro de la idea que el texto está dando. 	<p>Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aporta al contenido del folleto, involucrando al niño por medio de la acción de colorear. <input type="checkbox"/> Permite que el niño vincule la información con los personajes planteados para facilitar comprensión. <input type="checkbox"/> Distrae al niño del texto que interviene dentro del folleto. <input type="checkbox"/> Ayuda a guiar al niño por el contenido del material, facilitando el proceso de aprendizaje. <p>Actividades interactivas (espacios para colorear y material de actividades):</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Generan interés en el niño, haciendo el proceso de aprendizaje participativo. <input type="checkbox"/> Permite que el niño tenga espacios para recrearse sin salir de la temática tratada. <input type="checkbox"/> Complementa el texto presentado en el folleto o la temática que se trata. <input type="checkbox"/> Son factores de distracción, que no aportan nada al contenido tratado.
--	---

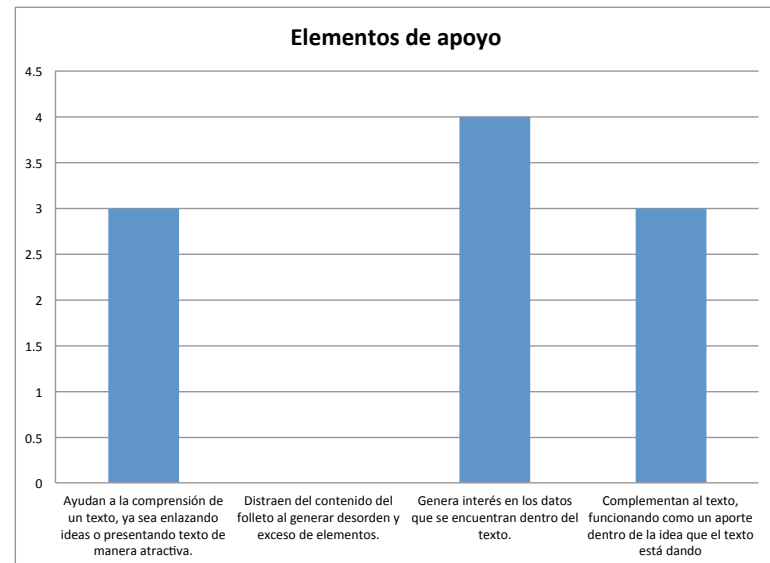
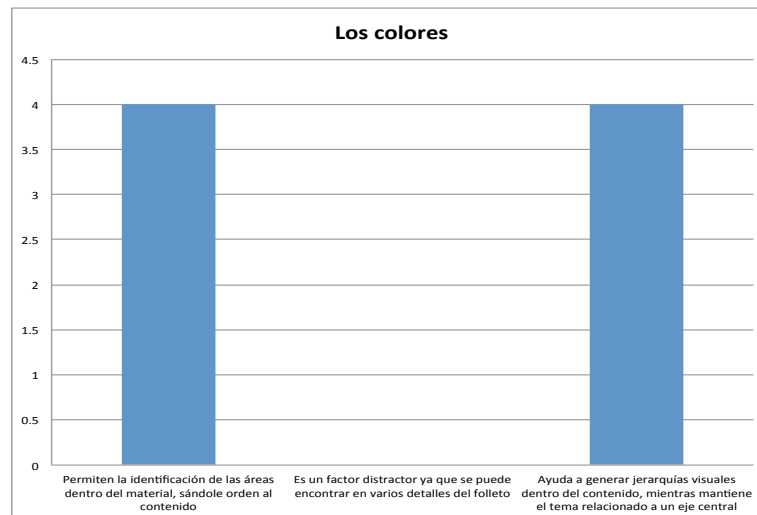
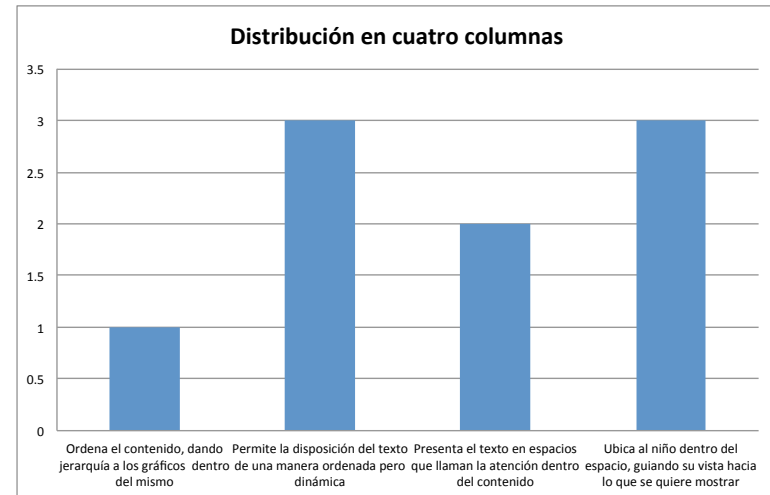
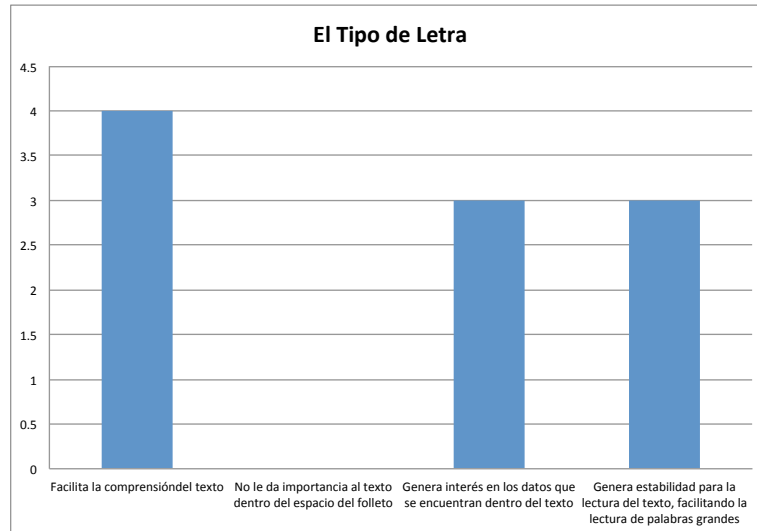
Mantas Vinílicas

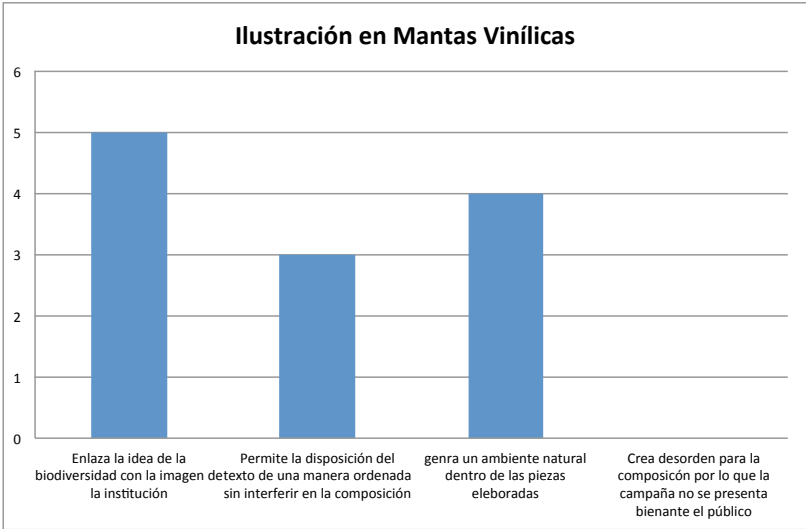
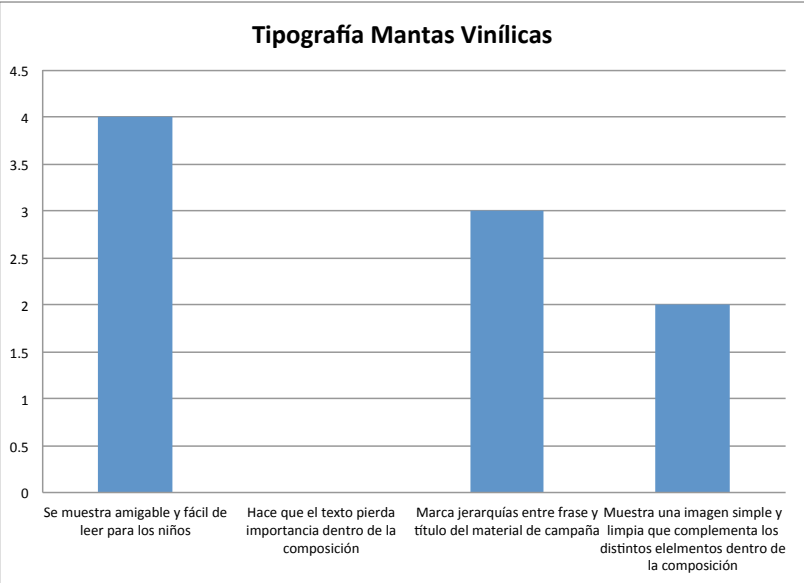
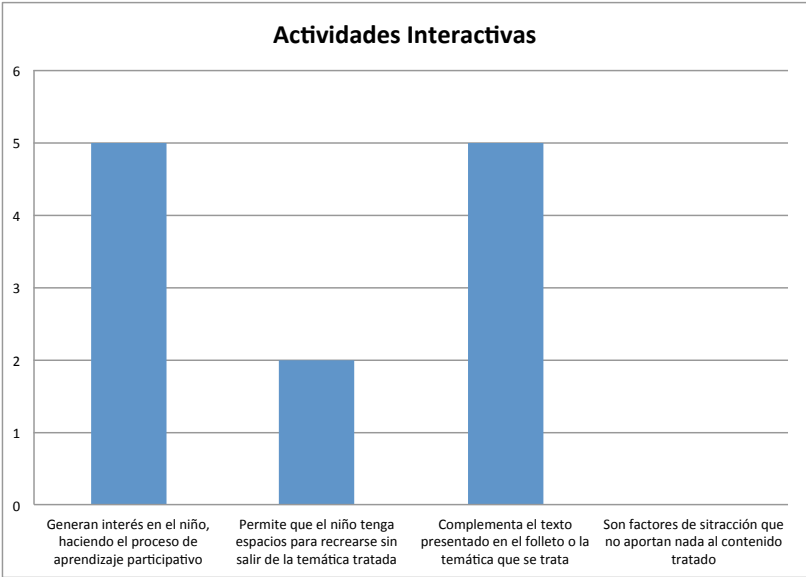
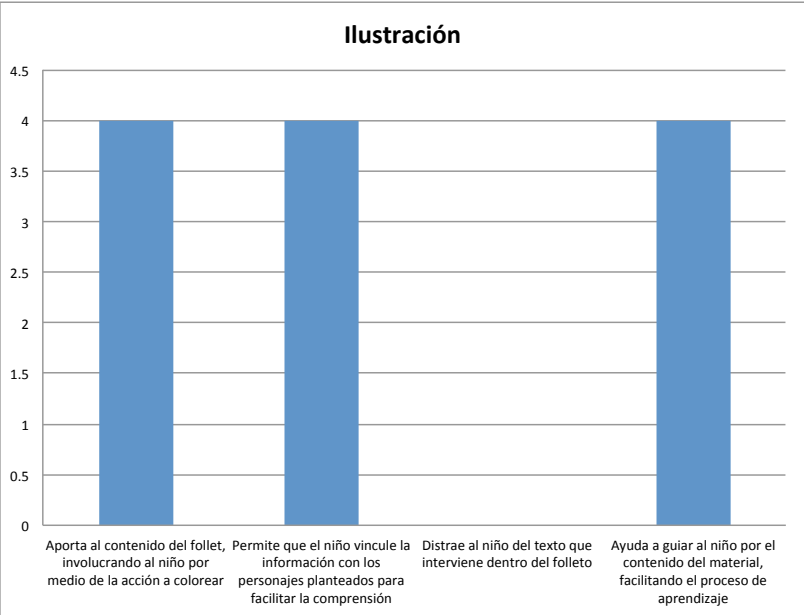
Al evaluar la línea gráfica, marque los enunciados con los que está de acuerdo.

<p>La tipografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se muestra amigable y fácil de leer para niños. <input type="checkbox"/> Hace que el texto pierda importancia dentro de la composición. <input type="checkbox"/> Marca jerarquías entre frase y título del material de la campaña. <input type="checkbox"/> Muestra una imagen simple y limpia que complementa los distintos elementos dentro de la composición. 	<p>Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Enlaza la idea de biodiversidad con la imagen de la institución. <input type="checkbox"/> Permite la disposición del texto de una manera ordenada sin interferir en la composición. <input type="checkbox"/> Genera un ambiente natural dentro de las piezas elaboradas. <input type="checkbox"/> Crea desorden para la composición por lo que la campaña no se presenta bien ante el público.
---	--




M) Resultados Validación Expertos *(Material educativo y publicitario)*







N) Cotización No. 1 (Folleto)



Guatemala, 23 de Noviembre de 2016

Señorita
Maria Fernanda Orozco
CONSEJO NACIONAL DE ÁREAS PROTEGIDAS
-CONAP-
 Presente.

Estimada Señorita Orozco:

A continuación sometemos a su consideración nuestra propuesta para la impresión de:
"FOLLETO" Tamaño 8" X 8", con 40 páginas interiores impresas en papel Bond blanco 80 gramos a full color en tira y retiro.
 Portada en Cartoncillo Texcote C-14 a full color en tira. Encuadernado a Caballete.


Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
2,000	Q.7.25	Q.14,500.00

Cliente entregará:

- ✦ Programas: (MAC/PC) Indesign, Illustrator, Photoshop, o PDF de alta resolución
- ✦ Incluir las fuentes en los empaquetados o convertirlas a dibujo (paths).
- ✦ Incluir los colores y fotografías utilizadas deben venir convertidos a CMYK. (NO RGB)
- ✦ Fotos en blanco y negro deben venir en modo ESCALA DE GRISES.
- ✦ Los textos de color negro deben venir solo en negro, NO FORMADO DE 4 COLORES.
- ✦ Para garantizar calidad se recomienda fotos de 30
- ✦ Gracias por proporcionar prueba impresa o PDF.
- ✦ Recomendado incluir fotos a una resolución de 300 DPI y grosor de líneas mínimo 0.25 puntos a un solo color. Las líneas compuestas de CMYK deben tener un grosor de 1 punto.

Tiempo de Entrega: 7 días hábiles después de autorizada Demo final
 Forma de pago: Trámite de cheque
 NIT: 2452366-6
 Cheque a nombre de: SERVIPRENSA, S. A.
 Atentamente,


Azucena de Morales
Ejecutiva de Ventas
PBX 2245-8888
Cel. 5309-4648



ventas@serviprensa.com
relacionespublicas@serviprensa.com
 c.c.a: Verónica Cuijaj



N) Cotización No. 2 (Folleto)

Cotización No. 107432 Guatemala, 22 noviembre 2016	
Señores MARIA FERNANDA OROZCO Atención Presente	
Estimados señores	
Tenemos el agrado de someter a su consideración nuestra cotización por:	
FOLLETOS, TAMAÑO ABIERTO 16 X 8" / CERRADO 8 X 8", A FULL COLOR TIRO Y RETIRO. PORTADA: EN TEXTCOTE C-14. INTERIORES: EN BOND B-120. VAN DOBLADOS, COMPAGINADOS Y ENGRAPADOS. CONSTA DE 40 PAGINAS TOTALES.	
2,000	Q 26,307.00
ESTOS PRECIOS INCLUYEN IVA	
Elementos que proporciona el Cliente: ARTE	
Observaciones de Pago: 50% ANTICIPO Y 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,	
Noelia Concoba COSTEO Y PLANEACION	
	
49 Calle 24-03 zona 12, Guatemala, CA PBX: 2380-3200 Fax: 2380-3232	



N) Cotización No. 3 (Folleto)



Cotización No. **72344**
Guatemala, 23 noviembre 2016

Señores
María Fernanda Orosco
Atención
Presente

Estimados Señores

Nos es grato presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

FOLLETOS
FOLLETOS : Impreso en BOND 80, tamaño abierto 16.0 x 8.0 plgs., 4 colores tiro, 4 colores retiro, 10 signaturas, compaginado grapa.

500	Q	24,660.00
1,000	Q	44,850.00
2,000	Q	78,770.00

Forma de Pago: 50% al confirmar la orden y 50% contra entrega.
Vigencia de la cotización: 10 días.
Al autorizar esta cotización, usted acepta una entrega de 5% mas o menos en la cantidad a ser entregada.

El Precio anterior podrá sufrir cambios sin previo aviso debido a las constantes variaciones en los precios del material.

En espera de su respuesta, nos es grato suscribirnos.

Atentamente,

Angel Lossi
Ejecutivo de Ventas



digitalhouse®
Innovaciones en papel, S.A.

Cotización No. **78283**
Guatemala, 04 mayo 2017

Señores
Fernanda Orozco
Atención
Presente

Estimados Señores

Nos es grato presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

Bifoliales
Bifoliales : Impreso en COUCHE 100, tamaño abierto 8.5 x 11.0 plgs., 4 colores tiro, 4 colores retiro, doblado, corte, impresion tiro / retiro.

2,000

.....

Q

3,880.00

Forma de Pago: 50% al confirmar la orden y 50% contra entrega.
 Vigencia de la cotización: 10 días.
 Al autorizar esta cotización, usted acepta una entrega de 5% mas o menos en la cantidad a ser entregada.

El Precio anterior podrá sufrir cambios sin previo aviso debido a las constantes variaciones en los precios del material.

En espera de su respuesta, nos es grato suscribirnos.

Atentamente,

Angel Lossi
Ejecutivo de Ventas

174



P) Cotización (Rompecabezas)



digitalhouse
Innovaciones en papel, S.A.

Cotización No. **78286**
Guatemala, 04 mayo 2017

Señores
Fernanda Orozco
Atención
Presente

Estimados Señores

Nos es grato presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

Rompecabezas tiro Rompecabezas : Impreso en **TEXCOTE 16**, tamaño abierto 13.0 x 8.5 plgs., 4 colores tiro, troquelado, impresion tiro.

retiro Rompecabezas : Impreso en **TEXCOTE 16**, tamaño abierto 13.0 x 8.5 plgs., 4 colores tiro, impresion tiro.

300		Q	3,180.00
3,000		Q	18,610.00


Forma de Pago: 50% al confirmar la orden y 50% contra entrega.
Vigencia de la cotización: 10 días.
Al autorizar esta cotización, usted acepta una entrega de 5% mas o menos en la cantidad a ser entregada.

El Precio anterior podrá sufrir cambios sin previo aviso debido a las constantes variaciones en los precios del material.

En espera de su respuesta, nos es grato suscribirnos.

Atentamente,

Angel Losai
Ejecutivo de Ventas



Beksa
digital

Guatemala, 5 mayo de 2017

Cliente: **María Fernanda Orozco**
Contacto:
Estimada María Fernanda:

Por medio de la presente tengo el gusto de cotizarle lo siguiente según sus requerimientos:

Medida	Producto	Cantidad Total	Precio Unitario	Precio Total
11x8.5 plg abierto	Bifoliar, 1 color gris, bond 80g	2,000	Q.0.50	Q.1,000.00
11x8.5 plg abierto	Bifoliar, full color, bond 80g	2,000	Q.0.88	Q.1,760.00
13x8.5plg	Rompecabezas, texcote 16, full color, tier, barniz UV, troquelado	3,000	Q.2.75	Q.8,250.00

Cotización válida por 10 días / Precios incluyen IVA

Observaciones: Cliente entrega arte a las medidas reales. Se cobra toda prueba de impresión. Necesitamos el depósito de la cantidad total a producir para empezar la producción.

Tiempo de Entrega: 5 días hábiles después de autorizada la cotización y realizado el depósito.


NOTAS:

- Precios, entregas y demás condiciones de esta cotización están sujetos a nuestra modificación.
- No se cobra de transporte, impuestos, gastos de envío y otros costos de Beksa.
- Sin responsabilidades y alcances de los productos, sino que responsabilidades y alcances por el cliente desde el momento de la cotización, por lo que la responsabilidad de error en cantidad o contenido la tenemos que el cliente.
- Con una y media de la cantidad se entregará por el cliente, siempre podrá pedir por el cliente.
- No se cobra transporte debido a la entrega de los productos de producción.
- Impagos en tiempo, entrega y demás condiciones de esta cotización, serán por el cliente y Beksa, quien y quien sea responsable por el producto, de donde sea, para cualquier de Beksa.

Arq. Luisa Fernanda García
Beksa Digital

2479-2388 / 2479-2387
@garciaBeksaDigital.com

Av. de la Libertad 18-47 Zona 12 (Paseo)
Entre las calles 11 y 12, Bodega 22 y 23

 @beksa.digital



Q) Informe con perfiles de los personajes dado por CONAP

Guatemala cuenta con una gran diversidad cultural, combinatoria por cuatro pueblos (Maya, **Q'eq'chi**, Garifuna y Mestizo) y veintinueve idiomas.¹¹

Edad: 12 años

Identidad cultural: Maya

Origen: Quetzaltenango

Desde su descendencia de la diosa **Ixchel**, al ser llamada para ser la guía de los Guardianes de la Naturaleza ella decide llamarse como su abuelita **Ixchel**, la diosa del amor, la gestación de los trabajos textiles, de la luna y la medicina. En el **Q'eq'chi**, **ixchel** significa mujer anciana.

Ixchel es la más grande de tres hermanas, a sus 8 años ayudó a su padre, por lo que desde muy pequeña tuvo que ayudar a su madre en la casa y tomar responsabilidades que la hicieron madurar, ser creativa, fuerte, luchadora y resiliente.

Es una niña muy positiva, que le gusta asociarse con los demás, respetar las opiniones y los puntos de vista de sus compañeros, siempre mostrando el orgullo por sus raíces y la cultura de su país.

El natural protector le otorgó el don de guiar a los demás guardianes, proteger la cultura y el medio ambiente, teniendo la habilidad de teletransportar a todos los guardianes a lugares en donde se necesita ayuda.

Figura 10. Personaje: **Ixchel**



Blanco - guardián de la flora

La mariposa Blanca, **Euclyptus delius**, es una especie endémica que forma parte del patrimonio de Guatemala, además de ser una planta utilizada por la cultura Maya para rituales de fertilidad.¹²

Edad: 9 años

Identidad cultural: Mestizo

Origen: Alta Verapaz

Blanco, más conocido como **Blanco** por su colorido traje y tema. Es hijo (hija), vive con sus dos padres y su abuelita, quien disfruta mucho de fotografiar la flora guatemalteca, especialmente las **orquídeas**. **Blanco** ha heredado este amor y pasión por las **orquídeas** pero es muy apocado a su abuelita.

Es una niña muy sonriente, amable, con un espíritu blanco y lleno de paz, es delicada, muy fiel y responsable.

Por la pasión y el conocimiento que **Blanco** ha adquirido acerca de la flora de Guatemala, el natural protector le otorgó la responsabilidad de proteger todas las especies botánicas del país. Cuenta con el poder de precepción, con solo tocar una especie de flora o superficie dolorida, logra restaurar los ecosistemas.

Figura 11. Personaje: **Blanco**



Pedro - guardián de los bosques

El Pinabete, **Alnus guatemalensis**, especie endémica que forma parte de la diversidad de flora silvestre de Guatemala.¹³ perteneciente a las coníferas y es característico por su belleza y por su agradable olor.¹⁴

Edad: 10 años

Identidad cultural: Maya

Origen: Totonicapán

Pedro y su familia son parte de la comunidad de 48 aldeanos quienes se generaron en generación en generación se han dedicado a la protección y conservación del ambiente.

Junto con sus cuatro hermanos se levantan todos los días desde muy temprano para limpiar los bosques. Es una persona perseverante, tímido y muy analítico, pues siempre piensa antes de actuar.

Pedro ha adquirido una conexión muy especial con la naturaleza, el natural protector le ha elegido como el guardián de los bosques dándole el poder de controlar el agua para dar vida y apagar incendios forestales.

Figura 12. Personaje: Pedro



Juan - guardián de los animales terrestres

El jaguar, **Panthera onca**, es el depredador más grande del país.¹⁵ Los mayas consideraban a este animal como símbolo de seguridad y de la luz, además de la valentía, ya que siempre tiene los cuatro patas sobre la tierra.

Edad: 11 años

Identidad cultural: Maya

Origen: Peten

Desde muy pequeño ha vivido con su tío en las comunidades aledañas a la Laguna del Tigre. Tiene una gran admiración por su tío, pero juntos han crecido sabiendo. Es un niño con carácter fuerte, es sensible, ama viajar a los parques con mucho respeto y es muy comunicativo, posee una gran agilidad y valentía al momento de correr, por lo que disfruta mucho de realizar esta actividad, y también es un gran nadador.

Juan tiene un espíritu muy energético, es hiperactivo y entusiasta. Disfruta mucho del contacto con la naturaleza, especialmente con los animales, su animal favorito es el jaguar, pero sabe que es peligroso por ser constantemente a esta especie.

El natural protector le ha elegido como guardián de los animales terrestres debido a su carácter fuerte y dentro cualitativo, brindándole el poder de la velocidad y fuerza con la que protege a la fauna ante los cazadores.

Figura 13. Personaje: Juan



Manuel - guardián de los animales acuáticos y el agua

El manatí atlántico, **Trichechus manatus**, vive en un lugar especializado en el ecosistema acuático. Esta especie ha tenido relación con las poblaciones humanas a lo largo de la historia, ya que desempeña un papel importante en el folklore y en las tradiciones de los indígenas del Gran Caribe.¹⁶

Edad: 10 años

Identidad cultural: Garifuna

Origen: Islas

Manuel vive en Livingston con sus padres, su hermana mayor y su hermano menor. La mayor parte de su tiempo la dedica al buceo, interactuando con las diferentes especies. Forma parte del club infantil para la protección y conservación del manatí, a veces su animal favorito.

Es un niño muy inteligente, tímido, reservado y tranquilo. Le gusta mucho leer y dibujar.

El natural protector le ha elegido como el guardián de los animales acuáticos y el agua debido a su entusiasmo y la conexión que tiene con estas especies, dándole la agilidad para nadar y mantener la respiración bajo el agua dulce y salada.

Figura 14. Personaje: Manuel



Maya - guardián de los aves y el aire

La guacamaya, **Aratinga maculosa**, es un ave de colorido plumaje la cual es uno de los símbolos de la Reserva de Biosfera Maya (RBM).¹⁷

Edad: 11 años

Identidad cultural: Maya

Origen: Peten

Maya vive en la RBM con su padre, su madre y su hermano pequeño. Su familia es dueña del mejor hotel del sector. Maya siempre se ha interesado en las aves ya que su madre se dedica a la recolección de estas especies. Desde muy pequeña Maya aprendió a reconocer las aves por sus cantos y las características de cada especie.

Es una niña segura, amable, divertida y en su familia tiene la guía perfecta.

El natural protector le ha elegido como guardián de las aves y el aire por su agilidad y facilidad de reconocer y comprender a estas especies, dándole la habilidad de volar y un amplio campo de visión, logrando así alertar a la población de amenazas y otros eventos naturales.

Figura 15. Personaje: Maya



Ignacio - guardián de los reptiles

El heliconia, **Heliconia bicolor**, es también llamado El Niño Dormido, es una especie endémica que vive en los bosques secos y montes altos de Guatemala.¹⁸

Edad: 9 años

Identidad cultural: X'neq

Origen: Santa Rosa

Ignacio vive en Santa Rosa junto con sus padres, sus cuatro hermanos, abuelita y tío. Su familia se dedica a una finca de café, la cual es muy popular por ser una finca habitada por especies de reptiles.

Ignacio es muy curioso por lo que le gusta salir a explorar la finca y darle de comer a los reptiles. Es un niño muy juguetón, creativo, divertido y valiente.

El natural protector le ha elegido porque su curiosidad le ha llevado a tener un gran conocimiento y empatía con estas especies, dándole la habilidad de trepar y camuflarse.

Figura 16. Personaje: Ignacio



Mary - guardián de los insectos

La mariposa monarca, **Danxiphan ximenes**, muchas personas de visitar al valle de los mariposas en la zona de Atitlán buscando observarlas.¹⁹

Edad: 8 años

Identidad cultural: Mestizo

Origen: Ciudad de Guatemala

Mary vive en la ciudad capital zona 16 con sus padres y sus tres hermanas mayores. En su colegio hay un jardín en donde tienen muchas mariposas por lo que en todos los recreos Mary juega con sus amigas en el jardín bajo este árbol y observan la belleza de estas insectos.

Es una persona pacífica, con mucha paciencia y le gusta pintar obras de arte coloridas. Es una niña responsable e independiente, siempre sobresaliendo en las actividades que realiza.

El natural protector le ha elegido por ser una niña responsable y respetuosa ante la vida de estos pequeños animales, dándole el poder de resguardar a las polinizadoras y proteger a otros insectos con su fuerza de resguardo.

Figura 17. Personaje: Mary





Referencias

Consultadas

MARNGT. (2012) La Biodiversidad en Guatemala. Disponible en: <http://marnguatemala.blogspot.com/2012/05/la-biodiversidad-en-guatemala.html>

Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP-. 2015. Folleto Guatemala Megadiversa. Departamento de Educación y Fomento. (Documento educativo No. 02-2015). Guatemala.

Cámara, S. (2006) El dibujo animado. 2da edición. Barcelona

CEPAL, Naciones Unidas. (2007) Cohesión Social, Inclusión y Sentido de Pertenencia en América Latina y el Caribe. LC/G.2335. Santiago Chile.

Colás, M. (2009) El libro de texto y las ilustraciones: enfoques y perspectivas en la investigación educativa. España.

Hart, C. (2000) Libro completo de dibujo para cómics. Navarra, Ediciones Martínez Roca.

López, N. (2001) Cómo valorar textos escolares, Madrid, cincel.

Sánchez, A. (s.f.) Consejo literario: Unas pequeñas pautas para crear con acierto personajes para los cuentos infantiles. Disponible en: <http://www.heraediciones.es/nuestro-blog/2018-consejo-literario-unas-pequenas-pautas-para-crear-con-acierto-personajes-para-los-cuentos-infantiles#inline-auto208>

Lovato, A. (2000). Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana. En. Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil. Universidad de Extremadura.

Rojas, N. (2011) La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. Disponible en: <file:///Users/usuario/Downloads/Dialnet-LallustracionInfantil-3649021.pdf>

Salazar, M. (2001) Cultura e Interculturalidad en Guatemala. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Sagnelli, M. (s.f.). Marca cromática y semántica del color. Extraído en agosto del 2016. Disponible en: http://sma.edomex.gob.mx/sites/sma.edomex.gob.mx/files/files/sma_pdf_megadiversidad.pdf

Sen, A. (2006), *Identity and Violence: The Illusion of Destiny*, (Identidad y Violencia: La Ilusión del Destino) Nueva York, WW.

Gasparini, Leonardo y Ezequiel Molina (2006), *Income Distribution, Institutions and Conflicts: An Exploratory Analysis for Latin America and the Caribbean* (Distribución de Ingresos, Instituciones y Conflictos: Un Análisis Extraordinario para Latinoamérica y El Caribe), La Plata, Argentina, Centro de Estudios Distributivos y Sociales (CEDLAS)

Durkeim, E. (1983) Pragmatism and Sociology (Pragmatismo y Sociología). Gran Bretaña, Cambridge.

Rojas, N. (2011). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. Entrevista para Revista Infancias Imágenes. Entrevistados: Lorena Álvarez, Diana Virviescas y Javier Gacharná.

Anderson, C. (1968) Programas efectivos de información. Costa Rica: Instituto interamericano de ciencias agrícolas de la OEA.

Basantes, A. (2013) Desarrollo de un modelo de Books creativos para Publicistas. Ecuador: Universidad de las Américas, Facultad de Comunicación.