



## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator). Antigua Exotic.

Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala, 2022.

## **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación,  
Guatemala C.A.

## **ELABORADO POR**

Nombre del estudiante: Jolón Álvarez, Héctor Gustavo

Carné del estudiante: 15000495

Para optar al título de

## **LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2022

Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*). Antigua Exotic.

Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala, 2022.

Guatemala C.A.

Jolón Álvarez, Héctor Gustavo

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, 2022

**Autoridades**

**Rector**

Dr. José Eduardo Suger Cofiño

**Vicerrectora General**

Dra. Mayra Roldán de Ramírez

**Vicerrector Administrativo**

Lic. Jean Paul Suger Castillo

**Secretario General**

Lic. Jorge Francisco Retolaza M.Sc

**Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Leizer Kachler

**Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala 13 de abril de 2020

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

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A PERSONAS ENTRE 22 A 35 AÑOS DE EDAD; INFORMACIÓN ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA (BOA CONSTRICTOR IMPERATOR). ANTIGUA EXOTIC.** Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



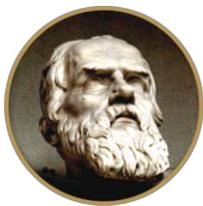
---

**Héctor Gustavo Jolón Álvarez**  
15000495



---

**Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores**  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2020

**Señor:**  
**Héctor Gustavo Jolón Álvarez**  
**Presente**

Estimado Señor Jolón:

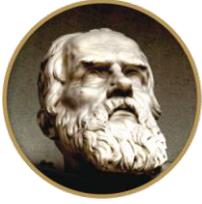
De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A PERSONAS ENTRE 22 A 35 AÑOS DE EDAD; INFORMACIÓN ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA (BOA CONSTRICTOR IMPERATOR). ANTIGUA EXOTIC** Así mismo, se aprueba a la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

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



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** | Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 30 de diciembre del 2020

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

Estimado Licenciado Kachler:

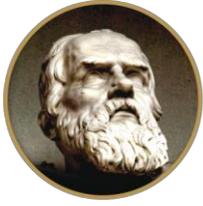
Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A PERSONAS ENTRE 22 A 35 AÑOS DE EDAD; INFORMACIÓN ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA (BOA CONSTRICTOR IMPERATOR). ANTIGUA EXOTIC.** Presentado por el estudiante: Héctor Gustavo Jolón Álvarez, con número de carné: 15000495, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREA GUILAR F.

**Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores**  
**Asesora**



*Galileo*  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** | Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 14 de diciembre del 2021

Señor  
**Héctor Gustavo Jolón Álvarez**  
Presente

Estimado Señor Jolón:

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

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

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

Ciudad de Guatemala, 16 de febrero de 2,022.

Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano FACOM  
Universidad Galileo  
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A PERSONAS ENTRE 22 A 35 AÑOS DE EDAD; INFORMACIÓN ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA (BOA CONSTRICTOR IMPERATOR). ANTIGUA EXOTIC**, del estudiante Héctor Gustavo Jolón Álvarez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

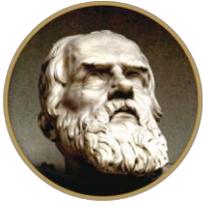
Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 21 de febrero del 2022

**Señor:**  
**Héctor Gustavo Jolón Álvarez**  
**Presente**

Estimado Señor Jolón:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A PERSONAS ENTRE 22 A 35 AÑOS DE EDAD; INFORMACIÓN ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA (BOA CONSTRICTOR IMPERATOR). ANTIGUA EXOTIC. ANTIGUA GUATEMALA SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA 2022.** Presentado por el estudiante: Héctor Gustavo Jolón Álvarez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

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

### **Dedicatoria**

Primeramente, agradezco a Dios por escucharme, por guiarme y por brindarme una nueva oportunidad de vida para seguir adelante día tras día.

Estoy verdaderamente feliz y este logro se lo dedico a mis hermanos y demás familia. A mi madre, Silvia Marisol y a mi padre Héctor Gustavo, ambos son mi motor de fuerza y perseverancia, los admiro y gracias por ser mi mayor ejemplo de superación.

De tal forma honro a Universidad Galileo y a su rector Dr. José Eduardo Suger Cofiño, por darme la oportunidad de integrarme a su equipo de trabajo y apoyarme con una beca para continuar mis estudios.

Catedráticos, compañeros de trabajo, amigos y demás personas, gracias por formar parte de este proceso en el cual sus gestos de apoyo y cariño estuvieron presentes.

Son muchas las emociones; durante este sueño que yo mismo veía lejos.

## **Resumen**

A través de un acercamiento con el centro de rescate Antigua Exotic se identificó que no cuenta con un material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad, de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

El enfoque de la investigación es mixto, ya que se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo, el primero para cuantificar los resultados de la muestra; el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto. La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 36 personas, entre cliente, grupo objetivo, expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se logró producir un material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*). Se recomendó reproducir el material audiovisual en las capacitaciones que brinda el centro de rescate, para que el grupo de personas que asisten, aprendan y se informen acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

Para efectos legales únicamente el autor, HÉCTOR GUSTAVO JOLÓN ÁLVAREZ, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

## Índice

### Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción.....	1
-----------------------	---

### Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto .....	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	3
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud .....	4
2.3.2 Vulnerabilidad .....	5
2.3.3 Trascendencia .....	6
2.3.4 Factibilidad.....	6

### Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general .....	8
3.2 Objetivo específico .....	8

### Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.....	9
4.2 Antecedentes .....	9
4.3 Misión .....	10
4.4 Visión.....	10
4.5 Historia.....	10

4.6 Servicios.....	12
4.7 Delimitación geográfica.....	13
4.8 Grupo objetivo.....	13
4.9 Principal beneficio al grupo objetivo.....	13
4.10 Organigrama maestro.....	14
4.11 Organigrama funcional .....	14
4.12 FODA.....	15
4.13 Mensajes claves a comunicar .....	15
4.14 Materiales a realizar.....	15
4.15 Presupuesto.....	15
4.16 Logotipo de la empresa o entidad.....	16
4.17 Programa voluntariado.....	17
4.18 Antecedentes de diseño.....	17
<b>Capítulo V: Grupo objetivo</b>	
5.1 Perfil geográfico .....	20
5.2 Perfil demográfico .....	20
5.3 Perfil psicográfico.....	21
5.4 Perfil conductual.....	21
<b>Capítulo VI: Marco teórico</b>	
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio .....	22

6.2	Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	30
6.3	Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	37
<b>Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar</b>		
7.1	Aplicación de la información obtenida en el marco teórico .....	44
7.2	Conceptualización.....	46
7.3	Bocetaje.....	49
7.4	Propuesta preliminar .....	57
<b>Capítulo VIII: Validación técnica</b>		
8.1	Población y muestreo.....	59
8.2	Método e instrumento .....	60
8.3	Resultados e interpretación de resultados .....	62
8.4	Cambios en base a los resultados .....	74
<b>Capítulo IX: Propuesta gráfica final</b>		
9.1	Propuesta final del audiovisual.....	78
<b>Capítulo X: Producción, reproducción y distribución</b>		
10.1	Plan de costos de elaboración.....	82
10.2	Plan de costos de producción .....	83
10.3	Plan de costos de reproducción .....	83
10.4	Plan de costos de distribución .....	84
10.5	Margen de utilidad.....	84

10.6 IVA .....	85
10.7 Cuadro con resumen general de costos .....	86
<b>Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones</b>	
11.1 Conclusiones.....	87
11.2 Recomendaciones .....	88
<b>Capítulo XII: Conocimiento general</b>	
12.1 Demostración de conocimientos.....	89
<b>Capítulo XIII: Referencias</b>	
13.1 Referencias de libros.....	90
13.2 Referencias de sitios web .....	91
<b>Capítulo XIV: Anexos .....</b>	<b>93</b>

## **Capítulo I: Introducción**

## Capítulo I: Introducción

### 1.1 Introducción

Antigua Exotic, es un centro de rescate de fauna silvestre ubicado en la Calle al Guayabal 1-b San Felipe de Jesús, Antigua Guatemala, Departamento de Sacatepéquez. Ha brindado capacitaciones acerca de conservación y educación ambiental a las diferentes entidades como Bomberos, DIPRONA, Militares, Centros Asistenciales; con una trayectoria de 12 años.

Actualmente se detecta que utilizan material impreso en las capacitaciones, pero este es extenso, de tal forma que al trasladar la información sólo de manera verbal ha ocasionado que las personas no la comprendan fácilmente y se genera desinterés. En respuesta al problema planteado, se presenta el proyecto de graduación titulado “Producción de material audiovisual, para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*)”.

Para llevar a cabo el proyecto, se realiza una investigación acerca del cliente y grupo objetivo para delimitar la problemática, también información acerca de comunicación, diseño, ciencias, artes, teorías, tendencias y conceptos fundamentales relacionados a la elaboración del material audiovisual.

Se realiza una validación técnica, la que busca evaluar de forma cualitativa y cuantitativa la efectividad del material audiovisual. Con este proyecto se espera contribuir a que el grupo de personas que asistan a las capacitaciones, conozcan y se informen de manera dinámica acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

## **Capítulo II: Problemática**

## Capítulo II: Problemática

En el centro de rescate de Fauna Silvestre y Exótica - Antigua Exotic, se detecta que no cuenta con material audiovisual informativo. Dicho centro de rescate, tiene como parte de sus servicios brindar capacitaciones, debido a que la mayor parte de las personas no tienen conocimiento acerca de la especie de serpiente Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*), que habita en los diferentes Municipios del Departamento Sacatepéquez; debido a la falta de información esta especie es cazada para matarla, ya que se le confunde con una especie venenosa.

En consecuencia, se determina que es necesario presentar la información a través de un material que llame la atención, que brinde conocimiento acerca de la especie y promueva la protección de la serpiente Mazacuata (BCI).

### 2.1 Contexto

Antigua Exotic es un centro de rescate de fauna silvestre y exótica, ha brindado sus servicios de rescate, conservación y educación ambiental en muchos de los departamentos del país; con una trayectoria de 12 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, enfocada en el respeto hacia los seres vivos y la relación que estos tienen con el medio ambiente.

Se establecen entrevistas presenciales con el gerente general de Antigua Exotic, Dr. Roger Ramón Mazariegos Pinzón, en donde se analiza la necesidad de producir material audiovisual, debido a que el centro de rescate brinda capacitaciones a diferentes entidades públicas. Actualmente cuentan con material informativo impreso, el cual es extenso, de tal forma que al trasladar la información solo de manera verbal ha ocasionado que las personas no la comprendan fácilmente y se genera poco interés.

Es entonces cuando, en conjunto con el cliente y demás personal del centro, se concluye que las personas no tienen conocimiento pleno de la especie Mazacuata, porque aún la siguen confundiendo con otras serpientes. Por ello se determina que es necesario dar a conocer la especie serpiente Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*); a través del material audiovisual con el fin de captar la atención de una forma más dinámica y de esta manera aumentar el interés en las personas para proteger a este reptil.

Este tipo de material se puede reproducir en las actividades que tiende a realizar el centro en educación ambiental presencial con diferentes entidades de servicios del sector público; y la distribución y también compartir con facilidad el material audiovisual en conferencias, plataformas digitales.

## **2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño**

El centro de rescate Antigua Exotic no cuenta con un material audiovisual que presente información para dar a conocer a personas entre 22 a 35 años de edad, acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

## **2.3 Justificación**

Para sustentar las razones por las que se considera importante la problemática y la intervención del comunicador – diseñador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables:

**2.3.1 Magnitud.** De acuerdo con el estudio realizado en el 2018, por el Instituto Nacional de Estadísticas -INE-, la República de Guatemala está conformada con una población de 14,901,286 constituido por 7,223,096 millones de hombres, lo cual representa a un porcentaje de 48.5% y 7,678,190 millones de mujeres, lo cual representa a un porcentaje de 51.5%. (Ver en Anexo A)

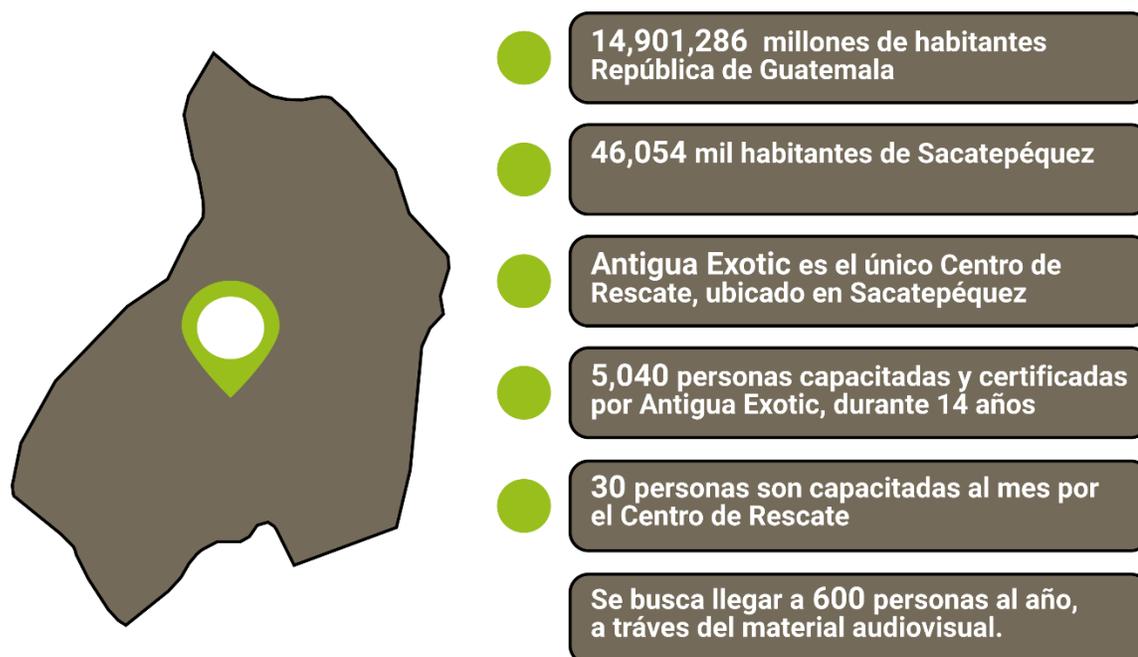
Departamento de Sacatepéquez, está establecido por 16 municipios; cuenta con una población de 330,469 de habitantes, constituido por 161,691 hombres (48.93%) y 168,778 mujeres (51.07%). El área urbana habitan 292,366 personas (88.47%) y en el área rural residen 38,103 personas (11.53%).

El municipio Antigua Guatemala, Sacatepéquez, cuenta con una población de 46,054 de habitantes, constituido por 22,403 hombres (48.65%) y 23,651 mujeres (51.35%). El área urbana está conformada por 46,054 personas (100.00%).

Antigua Exotic es el único centro de rescate ubicado en municipio de Antigua Guatemala, imparte una capacitación al mes dentro de sus instalaciones, cada grupo está establecido por 30 personas, el 92.0% de las personas pertenece al género masculino y un 8.0% pertenece al género femenino como resultado anual de participación por género. La capacitación se divide en 2 días del mes; lo que representa un total de 360 personas capacitadas al año y con certificación que avala su participación, Antigua Exotic desde el 2006 ha brindado capacitación a más de 5,040 personas del municipio. Con la implementación de este proyecto se pretende llegar a 600 personas al año.

**Figura 1**

Gráfica de la magnitud



Nota. Gráfica de la magnitud de Antigua Exotic, con datos obtenidos del Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE), 2020.

**2.3.2 Vulnerabilidad.** Actualmente, en las capacitaciones que brinda el centro de rescate, solo cuenta con material impreso, el cual no resulta funcional debido a que es muy extenso y no garantiza la lectura completa del mismo. De manera que repercute en las personas que asisten a las capacitaciones para conocer más acerca de la especie de serpiente Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*), ya que pueden mostrar poco interés y distraerse con facilidad. También representa mayor inversión para el centro porque tienen que imprimir varias copias del material para cada capacitación.

**2.3.3 Trascendencia.** Es importante producir un material audiovisual para que el centro de rescate Antigua Exotic, pueda presentarlo como una herramienta informativa durante las capacitaciones. Al implementar el material audiovisual, las personas que asisten a cada capacitación agendada, van a observar y escuchar la información acerca de la especie Mazacuata (BCI), con ello se quiere facilitar la comprensión y la retención de la información; y se conviertan en agentes de conservación de dicha especie. De manera que el contenido presentado en este material audiovisual sea simple y atractivo; genere interés y el mensaje llegue a más personas.

**2.3.4 Factibilidad.** Este proyecto es factible, ya que Antigua Exotic cuenta con el recurso humano, organizacional, económico y tecnológico para la elaboración del material audiovisual.

**2.3.4.1 Recursos Humanos.** Se cuenta con el capital humano necesario, se dispone de varias personas voluntarias que pertenecen al centro; veterinarios, zootecnistas, agrónomos, herpetólogos, bomberos, personal de DIPRONA, CONAP, el director técnico de Antigua Exotic – Danny Mazariegos. Cada voluntario tiene la capacidad, experiencia y conocimiento que se requiere para la efectiva reproducción del material audiovisual y el desarrollo de las capacitaciones; el estudiante de Comunicación y Diseño – Gustavo Álvarez es el encargado de la producción del material audiovisual.

**2.3.4.2 Recursos Organizacionales.** El gerente general del centro de Antigua Exotic, autoriza al personal con el que se dispone para que brinde toda la información y apoyo que se necesite para realizar el proyecto.

**2.3.4.3 Recursos Económicos.** El centro de Antigua Exotic cuenta con un presupuesto que permite la elaboración, producción y reproducción de este proyecto con un monto de Q.15,000.00.

**2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.** Para el desarrollo de este proyecto se cuenta con equipo: Nikon D7200 DSLR, Nikon D5200 DSLR, Set de lentes intercambiables 50mm f1.8, 85mm, 18-140 f3.5, 70-300 f5.6, Zhiyun Crane V2, Trípode profesional - Polaroid 72”, Micrófono inalámbrico para entrevista – Lavalier, Micrófono para cámara – Movo VXR10.

Laptop Alienware 17” R4 con especificaciones de Sistema / Windows 10 PRO, Procesador / Intel Core i7-7700HQ 2.80GHz, RAM / 32GB ddr4 3200MHz, Tarjeta de vídeo / GTX1070 8GB ddr5, Almacenamiento / 1tb SSD 1tb HDD. La cual cuenta con software de diseño - Adobe CC 2020 como lo es Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Adobe Media Encoder.

Además, Antigua Exotic cuenta con proyector de video, pantalla y bocinas para la reproducción del material audiovisual.

Para reproducción del proyecto: Computadora desktop, computadora laptop, cables VGA, cables HDMI, 2 convertidores Manhattan / Conexión Vídeo, 2 cañoneras Benq, 2 cañoneras Sony y proyector.

## **Capítulo III: Objetivos de diseño**

## **Capítulo III: Objetivos de diseño**

### **3.1 Objetivo general**

Producir un material audiovisual para dar a conocer a personas entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

### **3.2 Objetivo específico**

Recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el centro de rescate para respaldar el contenido del material audiovisual.

Investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para el desarrollo adecuado de este proyecto.

Establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo.

Elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica.

Diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente el contenido.

## **Capítulo IV: Marco de referencia**

## Capítulo IV: Marco de referencia

### 4.1 Información general del cliente

Nombre del cliente: Antigua Exotic

Dirección: Calle al Guayabal 1-b San Felipe de Jesús, Antigua Guatemala

Email: [antiguaexotic@gmail.com](mailto:antiguaexotic@gmail.com)

Gerente general: Dr. Roger Ramón Mazariegos Pinzón

Teléfono: 7888 7106

Contacto: Danny Mazariegos

Celular: 5017-1739

Redes sociales: <https://www.facebook.com/AntiguaExo/>

Página web: <http://www.antiguaexoticgt.org>

### 4.2 Antecedentes

Antigua Exotic es el primer centro de rescate de reptiles y anfibios especializado de Guatemala, el cual surgió de la idea de ayudar a los animales; el Director Técnico, Danny Mazariegos, junto a su padre, fundaron en el 2007 este centro de rescate. Con el propósito familiar, obtuvieron las licencias respectivas y permisos del Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) para comenzar en el proyecto.

### **4.3 Misión**

La Misión de Antigua Exotic; es el rescate de fauna y flora silvestre y exótica, luchamos por la conservación y protección la fauna guatemalteca.

### **4.4 Visión**

La Visión de Antigua Exotic, ser el primer centro especializado de rescate en reptiles y anfibios especializado de Guatemala, somos un equipo de conservación y educación ambiental que trabaja en promover la conservación y protección de las especies nativas.

### **4.5 Historia**

En el año 2006 la inquietud del Dr. Roger Mazariegos por los problemas ecológicos que Guatemala está sufriendo lo hicieron tomar la decisión de abrir el Proyecto Educativo “Antigua Exotic” que es una entidad que se dedica a la conservación y educación ambiental en el departamento de Sacatepéquez y áreas aledañas a la Ciudad Capital. Este proyecto se dedica a promover la educación y el respeto hacia la naturaleza en los diferentes establecimientos educativos y así capacitar a las diferentes entidades que brindan servicios públicos tales como Bomberos, PNC, Militares, Hospitales y empresas del sector privado.

La razón principal de la creación de este proyecto es la falta de información sobre los reptiles en Guatemala, por lo que desde tiempos ancestrales el temor inculcado hacia las personas ha ido creciendo y en la actualidad muchos consideran a estos reptiles como animales dañinos hacia el ser humano. Así como las serpientes son parte del círculo ecológico y por causa de la continua matanza de estos animales que por su naturaleza son llamados exóticos se han puesto en peligro de extinción algunas especies.

Este proyecto es auto sostenible, se inició con tres personas, durante sus inicios el proyecto tuvo función de apoyo para la manipulación, exhibición de animales, conjuntamente el Consejo Nacional de Áreas Protegidas CONAP que es una rama del gobierno que se dedica a la protección de la flora y fauna de Guatemala.

Posteriormente al abrir las puertas al público recibió mucha aceptación por los aficionados a la naturaleza de Guatemala lo cual provoco muchas visitas a las instalaciones, las promociones con los centros educativos fueron muy importante, ya que las actividades realizadas en las instalaciones favorecían a la manutención de toda la colección de animales con la que se contaba en ese momento.

Para el año 2007 el proyecto ya se había dado a conocer en la mayoría de establecimientos educativos del departamento de Sacatepéquez, y la visión de las personas al mando de esta institución decidieron en una reunión la implementación del programa de educación ambiental en los departamentos aledaños para difundir el mensaje de conservación, así fue como empezaron al mismo tiempo las gestaciones para poder convertir el proyecto en el primer centro de rescate de Reptiles y Anfibios de Guatemala.

En junio del 2008 la resolución había salido favorable para el centro de rescate y fue aprobada, para la misma temporada el proyecto ya estaba haciendo actividades en Quiche, Chichicastenango y ya se había realizado capacitaciones a Bomberos, Hospitales, y a DIPRONA (Dirección de Protección a la Naturaleza). Actualmente esta organización trabaja en la educación ambiental a nivel nacional y se cambió el equipo de manipulación por nuevos y mejores.

También se hizo un cambio en el departamento de documentación ya que se adquirieron libros actualizados de las diferentes familias de animales; las capacitaciones se llevaron a cabo en

departamentos más lejanos así mismo las capacitaciones están siendo tomadas en cuenta por muchas organizaciones no gubernamentales.

El primer rescate efectuado por Antigua Exotic, fue una Mazacuata (Boa Constrictor Imperator); la serpiente se encontraba en el mercado de Antigua Guatemala, la cual estaba a la venta, en esa misma acción se logró rescatar a una tortuga; al pasar los días se comenzaron distintos rescates en diferentes departamentos; con otros reptiles de fauna silvestre como las iguanas.

Primero trabajaron con el rescate local de animales, con el tiempo, fueron expandiéndose al territorio nacional. Debido a ello, no solo han recibido reptiles y anfibios sino también algunos mamíferos, aves que necesitan cuidados y recuperación especializada.

#### **4.6 Servicios**

El Director Técnico Danny Mazariegos, junto a más personas que integran Antigua Exotic, mantienen una relación con diferentes entidades, las cuales tienen como objetivo la preservación, protección y liberación.

Existen tres formas, en la que dicha entidad realiza rescates; la primera es un decomiso legal que hace la Policía Nacional Civil (PNC) junto al Ministerio Público; la segunda es, en su mayoría, por un dueño irresponsable que adquirió un animal sin saber cuánto realmente iba a crecer y los cuidados esenciales que necesita.

La tercera, que es la más común, es porque algunos de estos seres entran en casas y ellos reciben la llamada para que puedan acudir al lugar y retirarlos, ya que en la actualidad hay muchas zonas rurales en las que abundan los reptiles. Es normal que esto suceda, puesto que estas especies son de sangre fría y en los hogares encuentran el calor que necesitan.

Antigua Exotic, ha recibido casos también de contrabando, el contrabando es uno de los problemas que más afecta la flora y fauna actualmente a Guatemala; uno de ellos fue un decomiso de iguanas que venía de Salamá y es el más grande en cantidad, que han realizado, eran alrededor de 400 iguanas, que se encontraban congeladas, solo pudieron rescatar a una parte, la otra parte, ya estaban muertas.

Esto fue producto de un tráfico de vida silvestre para venderlas como alimento en los mercados; muchos de los cocodrilos que han rescatado, también han sido encontrados en situaciones muy lamentables. La mayoría de ellos, han sido localizados en lanchas con drogas siendo trasladados de una finca a otra.

#### **4.7 Delimitación geográfica**

Departamento de Sacatepéquez, Guatemala

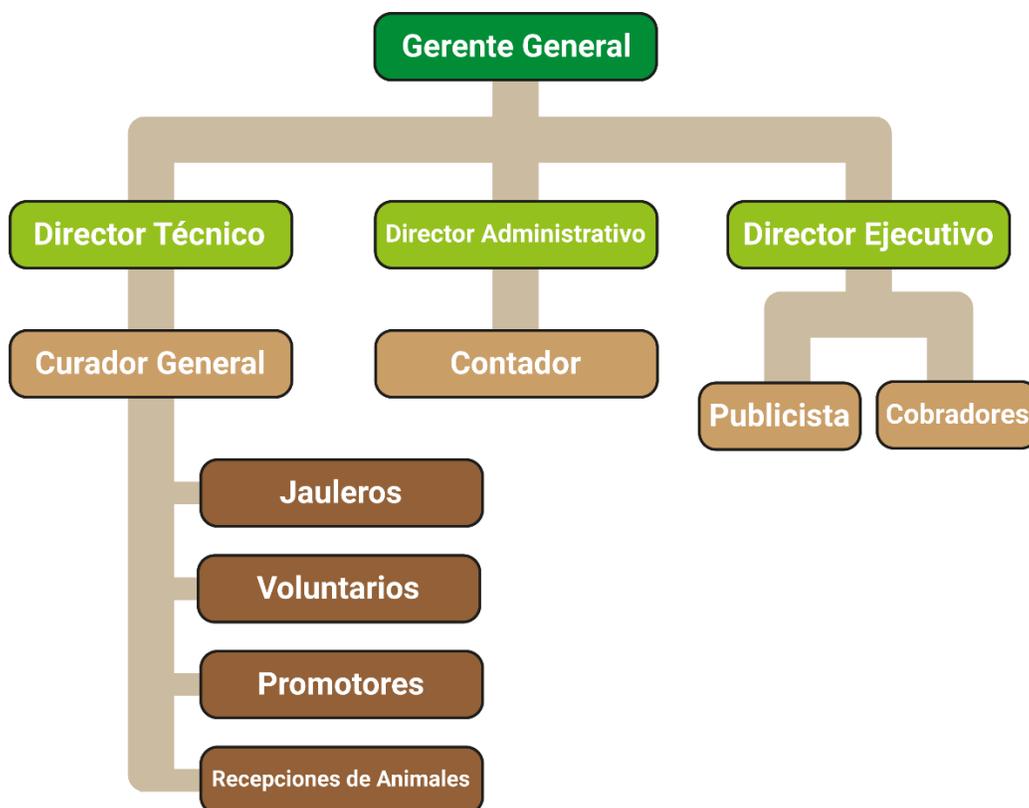
#### **4.8 Grupo objetivo**

Personas de 22 – 35 años de edad, de diferentes entidades públicas, que brindan servicios dentro del Municipio Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala.

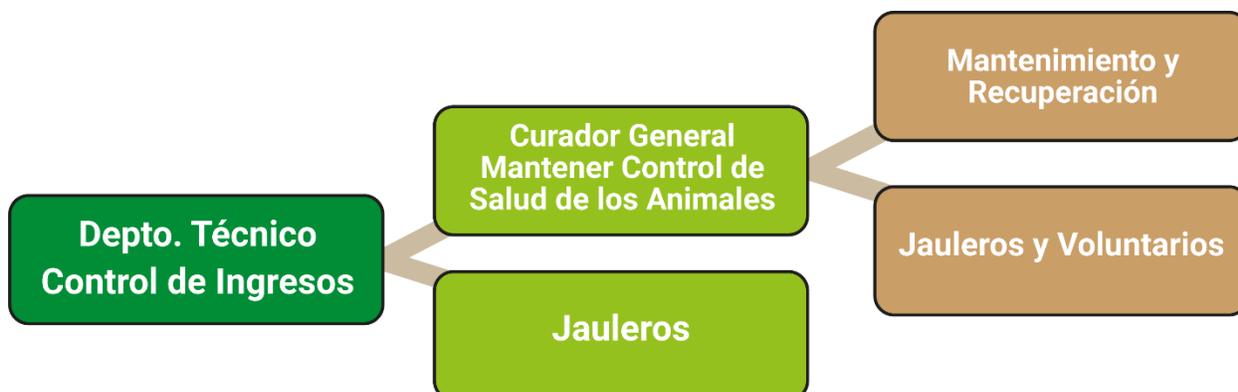
#### **4.9 Principal beneficio al grupo objetivo**

Conocer y capacitarse acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Constrictor).

#### 4.10 Organigrama maestro



#### 4.11 Organigrama funcional



#### 4.12 FODA

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primer centro de rescate certificado por CONAP</li> <li>• Ubicación en zona ecológica y rodeada de bosques y clima tropical</li> <li>• Conservación y protección de fauna silvestre.</li> <li>• Experiencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro y certificación avalada por CONAP, para manejo de fauna silvestre y exótica</li> <li>• Recorridos VIP en el centro</li> <li>• Ampliación de las instalaciones</li> <li>• Capacidad para brindar albergue, rehabilitación y liberación de especies</li> </ul>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener las instalaciones y recintos limpios</li> <li>• Organización de actividades</li> <li>• Debido a la ubicación no hay transporte público</li> <li>• La ruta de acceso no cuenta con una señalética para poder llegar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia</li> <li>• Falta de conocimiento acerca de la importancia de proteger la fauna silvestre</li> <li>• Excederse en el tiempo para brindar información</li> <li>• Fichas técnicas dañadas</li> </ul>

#### 4.13 Mensajes claves a comunicar

Promover la protección, conservación y aumentar el conocimiento acerca de esta especie la cual habita en los diferentes Municipios del Departamento de Sacatepéquez, Guatemala.

#### 4.14 Materiales a realizar

Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas entre 22 a 35 años de edad de diferentes entidades públicas y privadas; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

#### 4.15 Presupuesto

El centro cuenta con un presupuesto de Q.15,000.00

## 4.16 Logotipo de la empresa o entidad

### 4.16.1 Isologo



### 4.16.2 Paleta de colores

R 248 G 172 B 17	R 234 G 90 B 24	R 228 G 13 B 29	R 66 G 135 B 72	R 228 G 13 B 29	R 0 G 0 B 0
C 0% M 38% Y 94% K 0%	C 0% M 75% Y 9% K 0%	C 0% M 99% Y 93% K 0%	C 76% M 24% Y 86% K 9%	C 0% M 99% Y 93% K 0%	C 91% M 79% Y 62% K 97%
#F8AC11	#EA5A18	#E40D1D	#428748	#E40D1D	#000000

### 4.16.3 Familia tipográfica

Celtic MN Bold  
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s  
 t u v w x y z . , ? ! 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ..

Pristina  
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s t u v w x  
 y z . , ? ! 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ..

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

#### 4.17 Programa voluntariado



#### 4.18 Antecedentes de diseño

##### Imagen 1

Publicación sobre la campaña de rescate felino, Antigua Exotic.



*Nota.* Publicación de *Únete al mayor rescate felino*, de Antigua Exotic, 2018, Facebook

([https://www.facebook.com/AntiguaExo/rescate\\_felino](https://www.facebook.com/AntiguaExo/rescate_felino)).

## Imagen 2

Publicación acerca de la liberación de monos silvestres, Antigua Exotic.



*Nota.* Adaptado de *Monkey Project*, de Antigua Exotic, 2017, Facebook ([https://www.facebook.com/AntiguaExo/proymonkey\\_project](https://www.facebook.com/AntiguaExo/proymonkey_project)).

## Imagen 3

Publicación acerca la participación en el Pet Fest de ciudad capital, Antigua Exotic.



*Nota.* Adaptado de *Pet Fest 2020*, de Antigua Exotic, 2020, Facebook ([https://www.facebook.com/AntiguaExo/pet\\_fest2020](https://www.facebook.com/AntiguaExo/pet_fest2020)).

## Imagen 4

Publicación sobre el curso de incendios forestales, Antigua Exotic.

**BALAM**  
RESCATE

**CURSO**  
**INCENDIOS FORESTALES**

\* COMBUSTION \* MEDIDAS DE SEGURIDAD \* COMBATE DE INCENDIOS

DIRIGIDO A:  
BOMBEROS  
COCODES  
POLICIA NACIONAL CIVIL  
POLICIA MUNICIPAL  
LIDERES COMUNITARIOS  
PUBLICO EN GENERAL

JUEVES 4 DE ABRIL  
0800 HRS – 1400 HRS

**COSTO: Q.50.00**  
El total de lo recaudado se utilizará para comprar  
Equipo de Protección Personal y Herramienta  
para Respuesta a Emergencias

SE DARA DIPLOMA DE PARTICIPACION

MAS INFORMACION E INSCRIPCION: WHATSAPP 54872245, 50171739

**ANTIGUA EXOTIC**  
Calle al Guayabal 1-B,  
San Felipe de Jesús,  
Antigua Guatemala

*Nota.* Adaptado de *Curso incendios forestales*, de Antigua Exotic, 2019, Facebook ([https://www.facebook.com/AntiguaExo/curso\\_incendiosfo](https://www.facebook.com/AntiguaExo/curso_incendiosfo)).

## **Capítulo V: Grupo objetivo**

## **Capítulo V: Grupo objetivo**

El grupo objetivo hacia el cual va dirigido el proyecto está conformado por personas entre 22 a 35 años de edad, que asisten a las diferentes capacitaciones que son impartidas por el Centro de Rescate Antigua Exotic. Estas personas laboran en una entidad pública, que brinda servicios dentro del Departamento de Sacatepéquez, Guatemala.

Con el fin de obtener mayor información, se realiza una encuesta para determinar si conocen la especie de serpiente Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*). (Ver en Anexo B)

### **5.1 Perfil geográfico**

El proyecto se desarrolla en el área urbana de la Calle al Guayabal 1-b San Felipe de Jesús, del Municipio de Antigua Guatemala, el cual pertenece al Departamento de Sacatepéquez. Esta área también es conocida como el Corazón de Antigua, la cual está rodeada de una gran variedad de montañas, barrancos, ríos, calles empedradas y casas que mantienen un diseño colonial. Actualmente el área es muy conocida debido a que es el centro de comercio para personas extranjeras y locales. Posee un clima tropical seco y la temperatura promedio se encuentra entre 19 a 36 grados centígrados.

### **5.2 Perfil demográfico**

Nivel socio económico: dentro del registro socio económico se identificaron 3 niveles. El 85% de las personas pertenecen al nivel D1, el 10% de las personas pertenecen al nivel C3 y el 5% de las personas pertenecen al nivel socio económico C2. (Ver en Anexo C)

Nivel educativo: diversificado y universitario.

Ocupación: Estudiantes, trabajadores, zootecnistas, veterinarios, jefatura de seguridad y prevención, directores de compañía, oficiales superiores mayor I, II, III y oficiales subalternos I, II, III

Género: femenino y masculino, según los datos obtenidos a través de la encuesta realizada a las entidades públicas, un 80.0% de las personas pertenece al género masculino y un 20.0% pertenece al género femenino. (Ver en Anexo D)

### **5.3 Perfil psicográfico**

A través de la información obtenida en la encuesta realizada, se puede determinar que las personas; disfrutan de ver videos en las redes sociales, en la plataforma YouTube, ver televisión, leer libros, asistir a conferencias, participar en capacitaciones, salir de paseo con sus familias a lugares al aire libre, escuchar música, jugar con sus mascotas, jugar videojuegos y salir a comer a los diferentes restaurantes de Antigua Guatemala. (Ver en Anexo E)

### **5.4 Perfil conductual**

Según las respuestas de la encuesta realizada, a las diferentes personas que prestan servicio en el sector público, les agrada asistir a las diferentes capacitaciones, asistir con sus hijos e interactuar con diferentes especies que hay en exhibición, excursiones VIP en familia, formar parte de voluntariado y participar en las diferentes actividades que realiza el centro de rescate Antigua Exotic dentro sus instalaciones.

## **Capítulo VI: Marco teórico**

## Capítulo VI: Marco teórico

### 6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

**6.1.1 Centro de Rescate de fauna silvestre.** Un centro de rescate de fauna silvestre, es una entidad no lucrativa que recibe y rescata fauna autóctona sin importar que esta se encuentre en peligro de extinción o en situación que se encuentren enfermos, huérfanos o que presenten heridas a causa del ser humano. Otras causas son, el tráfico ilegal de especies que han sido decomisadas y el impacto de los seres humanos sobre la destrucción de los ambientes naturales.

Se tiene como objetivo, el brindarle un hábitat en cautiverio, cuidado médico, control alimenticio y un proceso de cuarentena en cuanto a su adaptabilidad; como también efectuar la liberación de diferentes especies en los recintos amplios con los que se cuenta. La educación ambiental, comunicación social, la reproducción de especies de fauna silvestre, la detección de todo problema ambiental y la investigación científica también forma parte del trabajo de un centro de rescate.

Es una institución designada por una Autoridad Administrativa para cuidar el bienestar de los especímenes vivos; especialmente de aquellos que hayan sido confiscados. Un centro, debe de contar con un equipo formado por biólogos, veterinarios y personal técnico especializado en el manejo de fauna silvestre: cuidadores, nutricionistas y especialistas en comportamiento (Noticias Ambientales. 2020).

**6.1.2 Fauna silvestre.** La fauna silvestre también llamada autóctona o nativa, está constituida por los animales que viven libremente. Se denomina fauna al conjunto de animales que habitan en una región geográfica es decir las especies propias de un

ecosistema determinado conforman este grupo. Se considera como silvestre o autóctona, a toda aquella especie que mantiene presencia en una región como resultado de un fenómeno natural, sin la intervención del ser humano de la tal forma que no necesita de ninguna entidad para su reproducción y desarrollo.

La modificación que sufre un hábitat por el ser humano provoca la adaptación o el perecer de todo ser vivo; pero muchas de las especies no tienen la capacidad de adaptarse y buscan emigrar hacia otro hábitat (González, A. sf).

**6.1.3 Especies silvestres de Guatemala vulnerables.** Guatemala es un país que tiene gran variedad de especies silvestres dentro de sus ecosistemas, esto hace que muchas de las especies nativas y migratorias encuentren un hábitat ideal. Estas especies silvestres son las más vulnerables; el Quetzal, Jaguar, Buitres del Nuevo Mundo, Tucán, Iguana, Tortuga Marina, Mono Aullador, Mono Araña, Tapir, Guacamaya Roja, Mazacuata y se encuentran en peligro de extinción, de tal forma que entidades nacionales promueven su protección y conservación (Grajeda, C. 2020).

**6.1.4 Rescate de especies silvestres.** El rescate de animales, se realiza sin fines de lucro y que actualmente es realizada por un grupo de voluntarios unidos por el amor hacia los animales y la convicción de que juntos, se puede hacer mucho por ellos. A través de esta labor busca atacar el problema de los animales abandonados y maltratados desde dos frentes.

Por un lado, se busca ayudar a rescatarlos para después buscarles un hábitat en base a los parámetros de adaptación y por el otro, sensibilizar a las personas y haciéndoles ver que todos son parte de la solución, es decir que muchas de las especies que han sido rescatadas

permanecen en los centros de rescate de tal manera que empiezan a formar parte de lo que hoy se conoce como la educación ambiental. Estos seres ayudan para brindar capacitaciones y exhibiciones; parte importante de esta tarea es concienciar para que la gente tome conciencia de que el problema es la depredación de fauna silvestre para comercio de mascotas (Tory, R. 2006. pp. 35-41).

**6.1.5 Protección y conservación.** La protección y la conservación de las especies se refiere al uso y regulación sustentable de las especies existentes, permiten su continuidad indefinida en el espacio que habitan. Debido a la cantidad de amenazas que afectan a las especies silvestres, se hizo necesaria una evaluación respecto a las vulnerabilidades que presentan, sirviendo esto como punto de partida para diversas iniciativas de protección y conservación.

Como ente racional, un ser humano es quien debe adquirir la responsabilidad de poder emprender acciones que sean inmediatas, de tal forma que, en el largo plazo en beneficio de la conservación de la flora y fauna existentes, debido a que el deterioro de ambas, tiene como consecuencia la alteración de las relaciones naturales que se generan entre las especies, influyendo, asimismo, en el propio ser humano.

UICN-Unión Mundial para la Naturaleza, promueve no sólo la preservación y protección de la naturaleza, sino también el desarrollo sustentable de todos los seres humanos. Es un organismo de carácter internacional que logra reunir a otras instituciones, cuya orientación es promover acuerdos, crear legislaciones relacionadas con el tema, desarrollar estrategias y efectuar estudios que faciliten el cuidado y adecuado uso de los recursos naturales (Rodrigo, E. s.f).

**6.1.6 Manejo de fauna.** Gonzáles, A. (s.f) menciona que durante muchas décadas se consideró a la fauna como un recurso natural inagotable, el cual era explotado de una forma irracional al grado que se extinguieron especies y muchas se encuentran actualmente amenazadas o en peligro de extinción. Debido al mal manejo de recursos, el ser humano a utilizado la fauna para comida, como fuente de comercio y de manera notable ha creado la destrucción de sus hábitats.

El manejo de fauna se define como la ciencia y el arte de tomar decisiones y emprender acciones para manipular la estructura, dinámica y relaciones de las poblaciones y hábitats para alcanzar objetivos humanos específicos que mejoren el estado de su preservación.

**6.1.7 Capacitación.** Según el profesor Frigo, E. (s.f) la capacitación, o desarrollo de personal, es toda actividad realizada en una organización, responde a sus necesidades, que busca mejorar la actitud, conocimiento, habilidades o conductas de su personal. La organización invierte recursos con cada colaborador al seleccionarlo, incorporarlo, y capacitarlo, para proteger esta inversión la organización debería conocer el potencial de sus trabajadores.

La capacitación permite evitar la obsolescencia de los conocimientos del personal, aunque está pensada para mejorar la productividad de la organización, tiene importantes efectos sociales. Los conocimientos, destrezas y aptitudes adquiridos por cada persona no solo lo perfeccionan para trabajar, sino también para su vida diaria.

**6.1.8 Educación ambiental.** Es la que, a través de la conciencia, busca ayudar a las personas y a los grupos sociales a que adquieran mayor sensibilidad y conciencia del medio

ambiente en general y de los demás problemas. En base a conocimiento genera una comprensión básica del medio ambiente en su totalidad, de los problemas de la presencia y función de la humanidad en él, lo que entraña una responsabilidad crítica.

Permite adquirir valores sociales y un profundo interés por el medio ambiente que los impulse a participar activamente en su protección y mejoramiento, para ello se necesitan las aptitudes necesarias para resolver los problemas ambientales. La educación ambiental pretende que las personas y los grupos sociales desarrollen la capacidad de evaluar las medidas y los programas de educación ambiental en función de los factores ecológicos, políticos, económicos, sociales, estéticos y educacionales. Otro de los objetivos es promover la participación, a tal grado según sus posibilidades, en la tarea compleja y solidaria de mejorar las relaciones entre la humanidad y su medio ambiente (Martínez, J. s.f).

**6.1.9 Reptiles.** La evolución de estos seres vivos a través de la historia del planeta es realmente maravillosa y un ejemplo de transformación y de capacidad de adaptarse a los diferentes medios. Los reptiles son animales que tienen una característica única que los caracteriza y es por su piel, todo su cuerpo está cubierto con escamas que les sirve como protección.

Los reptiles generalmente son carnívoros, pero los hay también herbívoros y omnívoros, algunas especies son ovíparos, nacen por medio de huevos y otras son ovovivíparas es decir que el huevo queda dentro de la madre hasta que el embrión está completamente desarrollado.

**6.1.9.1 Clasificación.** Su clasificación se basa en 5 grupos, los cuales son: tuátara, tortugas, cocodrilos, serpientes y saurios.

**6.1.9.2 Reproducción.** El proceso de la cópula y los huevos es similar en todos los reptiles, sin embargo, existen algunas diferentes debido a la gran cantidad de especies de reptiles que hoy viven en todo el mundo. Una de las grandes diferencias que se dan en algunas serpientes y especies de lagartos es que pueden retener los huevos dentro de sus cuerpos, por lo que dejan el cascarón dentro y finalmente salen a la luz ya como crías más desarrolladas. Por otro lado, el cuidado parental casi no existe entre los reptiles.

**6.1.9.3 Alimentación.** La mayoría de los reptiles tienen una alimentación combinada, pero también hay un grupo que es estrictamente cazador y carnívoro como las serpientes y cocodrilos. Se cree que la elección de la presa se relaciona con el olor y el tamaño, especialmente las serpientes que no mastican sus presas. Otros reptiles también son carnívoros como las tortugas, pero no de forma exclusiva ya que también algunas especies comen plantas.

Por otro lado, hay muchas especies de reptiles que se alimentan de insectos, en general los reptiles insectívoros tienen lenguas largas y con gran movimiento para atrapar sus presas, como lo hacen los camaleones. Asimismo, muchas especies de lagartijas se alimentan de cucarachas y tenebrios, los reptiles herbívoros sólo comen plantas o cualquier otro producto vegetal. Aunque son los menos numerosos, hay muchos de ellos alrededor del mundo. También es importante aclarar nuevamente que hay una gran cantidad de especies que se alimentan de forma combinada, como por ejemplo insectos y plantas.

Asimismo, se adaptan a diferentes tipos de dietas según las situaciones y el hábitat en que se encuentren.

**6.1.9.4 Control térmico.** Esto significa que pueden controlar la temperatura de su cuerpo y adaptarla según el lugar en donde se encuentren. Para lograr este control utilizan diferentes conductas, por eso, en muchas oportunidades se pueden observar sobre una piedra bajo el sol o, por el contrario, escondidos en un lugar con techo resguardándose en la sombra (Irwin, S. 2008. pp. 81-89).

**6.1.10 Serpientes.** Las serpientes son un tipo de reptiles que se caracterizan principalmente por la carencia de patas. Su anatomía, caracterizada por un cuerpo alargado, está preparada para permitir un desplazamiento sin necesidad de extremidades: pueden moverse cómodamente tanto por tierra como por agua.

Tienen la piel recubierta de escamas, un esqueleto que les proporciona mucha flexibilidad y una lengua bífida. Actualmente existen más de 3.500 especies de serpientes. Esta variedad hace que las serpientes puedan ser muy distintas entre sí (National Geographic. s.f).

**6.1.11 Especie.** La especie hace referencia al origen de una familia la cual tiene subfamilias. Boidae, es una familia de serpientes, esta especie posee resto pélvicos ocasionalmente visibles externamente. Los dientes maxilares y mandibulares son fuertes y grandes; los huesos maxilares, palatinos y pterigoides son móviles, junto con sus dientes respectivos. El gran número de filas transversales de escamas dorsales es una característica distintiva de este tipo de serpientes. (Tinbergen, N. 2006. pp. 45-51).

**6.1.12 Mazacuata (Boa Constrictor Imperator).** Boa constrictor se distingue del resto de los miembros de la familia por la combinación de las siguientes características: es la serpiente más grande del país, puede alcanzar una longitud de hasta 4 metros. La cola es relativamente corta y representa aproximadamente el 15% de la longitud del resto del cuerpo; el hocico aparece como sobresaliente de forma cuadrada en los adultos.

La rostral es un poco más ancha que alta; la mental es por lo menos tan alta como larga, la cabeza se presenta cubierta por pequeñas escamas y las más grandes son las nasales que no están en contacto entre sí y la preocular. Su coloración es pardo o gris pardusco arriba, con 15 a 20 manchas pardo a gris oscuras sobre el dorso, más anchas lateralmente y encierran una mancha ovalada de color gris pálido a pardusco.

Es una serpiente lenta y deliberada en sus movimientos. Su temperamento es muy variable, existen ejemplares a los que es muy difícil inducir a morder y otros que atacan en cualquier oportunidad. Se distribuye ampliamente por las dos vertientes hasta elevaciones medias de 1200 metros y en el continente se le localiza desde Tamaulipas, México hasta Argentina. Esta especie es tanto arborícola como terrestre y tiene una amplia gama de hábitats, como el bosque primario, manglares, bordes de bosque, zonas costeras, humedales o entornos abiertos tanto naturales como creados por el hombre. Se encuentra también en plantaciones y habitaciones humanas agrega Farb, P. (2010. pp. 12-29).

**6.1.13 Tipo de dentadura.** Según Carrasco, J. (2020) la dentadura Aglifa, esta dentición es propia de las boas y pitones estas serpientes no poseen ningún tipo de sistema inoculador de veneno, se valen de su dentadura para atrapar a sus presas y de la fuerza de su cuerpo para someterlas por constricción. Los dientes son macizos, no presentan acanaladuras y

están curvados hacia atrás para evitar que la presa escape una vez que es mordida y poder someterla con sus fuertes anillos mediante constricción.

En el caso de ser mordido por una boa o pitón mediana o grande los dientes pueden ocasionar graves desgarros, cortar músculos, arterias, venas y tendones pudiendo llegar a necesitarse desde unos puntos a una intervención quirúrgica, algunos dientes además pueden quedarse incrustados en la herida.

## **6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño**

### **6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.**

**6.2.1.1 Comunicación.** Indica Santos, D. (2012. pp21-30), que es un proceso dinámico de transmitir ideas o bien símbolos, que tienen el mismo significado para dos o más sujetos los cuales intervienen en una interacción; es la utilización de un código específico para la transmisión de un mensaje o bien de una determinada experiencia en unidades semánticas con el objeto de permitir a las personas relacionarse entre sí. La comunicación involucra elementos múltiples y factores que hacen imposible predecir una respuesta infalible, que haga que las personas participen en la consecución.

Santos, D. (2012) agrega que los elementos del proceso de comunicación son: emisor, es el elemento o la instancia en que se crea en mensaje, es decir que es la persona que tiene la información y la comunica a otras. Mensaje, es una cadena finita de señales producidas, mediante reglas precisas de combinación a partir de un código dado. Se refiere a la información que el emisor ha codificado para transmitirla hacia el receptor.

Receptor, es el individuo que conoce los signos que son estructurados con la finalidad de comunicar un mensaje. Es quien recibe el mensaje y retorna uno nuevo,

convirtiéndose en el emisor de retroalimentación del mensaje inicial. Canal, es el medio de comunicación en el cual se transmitirá la información. Por ejemplo, el habla, lenguaje corporal, un escrito, entre otros. Decodificar, interpretación del mensaje del emisor.

Santos, D. (2012) menciona los niveles de comunicación: intrapersonal, es la que comprende la articulación del lenguaje que no trasciende a otro individuo; permanece en uno. Interpersonal, se integra de dos individuos que intercambian mensajes.

**6.2.1.2 Comunicación Institucional.** Según King, K. (2012), dice que la comunicación es el proceso mediante el cual, una persona transmite información a otra persona, y es el objetivo de toda comunicación; en el caso de las empresas en particular la transmisión de información es una actividad diaria y de gran importancia, es por ello que existe la comunicación organizacional. Generalmente en esta temática surgen obstáculos o barreras que impiden el correcto proceso de transmisión de datos empresariales, personales u organizacionales.

Capriotti, P. (1999), menciona que la comunicación institucional es un conjunto de actividades que dan a conocer los mensajes de una empresa o institución a su público interno y externo creando una red de intercambio de información.

La comunicación interna, son todas las actividades realizadas por la organización, para crear y mantener las relaciones entre sus miembros, a través del buen uso de los diferentes medios de comunicación existentes en la organización. La comunicación externa, son todas las actividades realizadas por la organización, cuyo propósito es mantener relaciones con el exterior explica Andrade, H. (2005. pp. 35-38).

**6.2.1.3 Comunicación Audiovisual.** Según Cobos, P. (2019), la comunicación audiovisual es una transmisión de mensajes que incluyen audio y vídeo, que se realiza por medio de medios tecnológicos, que integran imágenes de diversos tipos y elementos sonoros igualmente variables. Las imágenes transmitidas pueden variar y ser figurativas, abstractas o esquemáticas, por su parte, el elemento sonoro puede variar entre sonidos, música, silencio o ruidos diversos.

Grau, J. (2002), menciona que la comunicación audiovisual se clasifica en 3 grupos: La comunicación objetiva, es la que busca transmitir la información de modo que se le pueda dar una sola interpretación, es de gran utilidad para documentar historias, acontecimientos, proyectar situaciones o bien comunicar ideas. La comunicación publicitaria, es la que se caracteriza por ser legible y atractiva para un grupo objetivo; tiende a tener distintos objetivos comerciales o dar a conocer ideas con fines de lucro directo, propaganda.

**6.2.1.4 Lenguaje Audiovisual.** Ferrés, J. (1994), menciona que el lenguaje audiovisual, es un conjunto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido siempre previamente imaginados por un narrador y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformarán en mensajes concretos y complejos.

Este lenguaje no cuenta con signos denotativos propios, ya que la mayoría de signos que maneja pertenecen a otros ámbitos lingüísticos, como son los verbales, icónicos o gestuales, pero los únicos signos que son verdaderamente propios del lenguaje audiovisual

son únicamente los signos de valor connotativo, como los referentes a la composición de los planos, los ángulos fotográficos, la iluminación, el color de la fotografía o los filtros.

## **6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.**

**6.2.2.1 Diseño.** El diseño es el proceso que conlleva a la búsqueda de una solución inmediata ante cualquier disciplina indica Medina, P. (2014. pp. 27-33), ya sea comunicación, arquitectura e industria, entre otros; de tal forma que implementan la creatividad y la innovación constante. El diseño se complementa con diferentes campos, que requieren de figuras, colores, imagen, texto, entre otros aspectos.

Es una actividad creativa, la cual tiene como finalidad el proyectar objetos de manera estética y funcional; como disciplina tiene un rol importante debido a la planificación creativa de forma que a través de estudios, teorías e investigaciones ofrece una solución que afronta un problema dentro de una creación o proyección visual.

**6.2.2.2 Diseño gráfico.** El diseño gráfico es la representación final de la creatividad e imaginación; que busca informar a través de la construcción de mensajes, es decir, que es una profesión que más allá de crear contenido visualmente estético, tiene la capacidad de transmitir información e ideas conceptualizadas, que están relacionadas con su funcionalidad y objetivos a un grupo determinado menciona Bustos, G. (2012. pp. 19-27).

Los diseñadores gráficos, tienen un rol de responsabilidad de que la información llegue sea cual sea el medio, a través de un soporte visual de manera clara y atractiva hacia el receptor. Actualmente un diseñador cuenta una amplia variedad de herramientas para comunicar de forma visual; el mundo del diseño es totalmente un universo en donde se generan ideas innovadoras que permiten que el cerebro humano pueda experimentar.

**6.2.2.3 Diseño audiovisual.** El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades, engloba todos los elementos expresivos con capacidad de participación en el acto comunicativo según Cabrisses, R. (2013. pp. 64-69). Es decir que es un sistema de signos en tanto que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, auditivos y verbales. El término audiovisual significa, la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje, la percepción es simultánea, pero se crean así nuevas realidades sensoriales mediante ciertos mecanismos como lo es la armonía en el que a cada sonido le corresponde una imagen, el reforzamiento de los significados sonoros y visuales que insisten en un mismo propósito.

**6.2.2.4 Storyboard / guión gráfico.** Afirma Lupton, E. (2014. pp. 18-25), que el storyboard o guion gráfico, es un conjunto de ilustraciones o bocetaje, que son mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, permitiendo pre-visualizar, planificar o exponer una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard, también pueden dibujarse de forma digital, ya que existen herramientas gratuitas o de pago; nos permite realizar una planificación de interfaces, aplicaciones, juegos, producciones, entre otros proyectos.

Este proceso fue desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y en otros estudios de animación. En la creación de una película con cualquier grado de fidelidad a una escritura, un storyboard proporciona una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara.

**6.2.2.5 Guión Literario.** El guion técnico se centra en el plano narrativo, indica Lupton, E. (2014. pp. 27-39), que se debe tener en cuenta que el guion literario se trata del paso previo a la realización de una película o cualquier video y no de una obra literaria en sí misma.

Es decir que se incluyen, además de los diálogos, descripciones de los gestos y acciones de los personajes, así como las diferentes localizaciones de la acción; en este guion tiene que ser muy claro para que el equipo técnico no tenga dificultades en visualizarlo y llevar a cabo un buen desarrollo. Los guiones de este tipo suelen tener un formato estándar que facilita su comprensión.

**6.2.2.6 Guión Técnico.** Se sabe que el guion técnico es el siguiente paso para que ese texto inicial convierta a una propuesta de cine; ya que consiste en aportar soluciones técnicas a lo descrito por el guion literario. Es decir, se añaden aspectos de iluminación, sonido, características de los planos, movimientos de cámara, indicaciones sobre el decorado o las localizaciones, edición, entre otros aspectos.

Este tipo de guión, suele ir acompañado de lo que se conoce como storyboard, que está compuesto por una serie de dibujos que permiten visualizar con mayor claridad el resultado que se busca, de tal forma que esto último no es utilizado por todos los directores, pero es algo que ayuda bastante al proceso de producción. Por otra parte, no se debe olvidar que la coordinación entre guionista, director y director de fotografía es esencial para realizar un buen trabajo agrega Lupton, E. (2014. pp. 41-55).

**6.2.2.7 Adobe Photoshop.** Adobe (2020), define como el software de diseño gráfico e imágenes digitales del mundo está en el núcleo de cada proyecto creativo, desde la edición y composición de fotos hasta la pintura digital, la animación y el diseño gráfico. Photoshop

sea el programa de retoque fotográfico más usado del mundo se debe a que este es una de las herramientas más completas de su categoría, ofreciendo un número de posibilidades casi ilimitado; una de las características más representativas de este programa es el sistema de capas, que simulan a hojas de trabajo apiladas.

**6.2.2.8 Adobe Illustrator.** Adobe (2020), define a Illustrator como el de mayor preferencia para millones de artistas y diseñadores que emplean el software de gráficos vectoriales estándar del sector para crear de todo, desde bellos gráficos en el sitio web y dispositivos móviles hasta logotipos, iconos, ilustraciones para libros, paquetes de productos y afiches. Illustrator es un software de diseño vectorial que te permite redimensionar tus ilustraciones para pantallas de celulares y para vallas publicitarias, pero siempre quedarán nítidas y atractivas.

**6.2.2.9 Adobe Premiere Pro.** Adobe (2020), define a Premiere Pro como el software de edición de videos líder del sector para películas, TV y el sitio web; las herramientas creativas, la integración con otras aplicaciones y servicios y la potencia de Adobe Sensei te permiten crear material de archivo en películas y videos de gran calidad. Con Premiere Rush puedes crear y editar nuevos proyectos desde cualquier dispositivo.

**6.2.2.10 Adobe Media Encoder.** Adobe (2020), define a Media Encoder como la herramienta de procesamiento más estable; ya que transfiere, transcodifica, crea proxies y da salida a casi cualquier formato que puedas imaginar. Automatiza tus flujos de trabajo con ajustes preestablecidos, carpetas de observación y publicación de destinos. Emplea el sintonizador de tiempo para ajustar la duración de forma invisible y aplica correcciones de

LUT y sonoridad sin tener que volver a abrir los proyectos; la completa integración con Adobe Premiere Pro, After Effects y otras aplicaciones ofrece un perfecto flujo de trabajo.

**6.2.2.11 Adobe Audition.** Adobe (2020), define a Audition como un conjunto de herramientas completo que incluye funciones de multipista, forma de onda y visualización espectral para crear, mezclar, editar y restaurar contenido en formato de audio. Esta poderosa estación de trabajo de audio está diseñada para acelerar los flujos de trabajo de producción de video y finalización de audio, proporcionar una mezcla acabada de sonido de gran calidad.

### **6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias**

#### **6.3.1 Ciencias.**

**6.3.1.1 Semiología.** La Semiología es la encargada del estudio de los signos ya sea de forma lingüística o semiótica; el suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913), es considerado como el fundador de la semiología y fue uno de los principales teóricos de la lingüística. Dicha ciencia se basa en el estudio y en el análisis del discurso centrándose únicamente en los signos y símbolos que el mismo utiliza, pero no en su significado indica Pérez, J. (2008). Es decir que esto es así debido a que las diferentes teorías semiológicas han mantenido y sostienen que el significado es algo dado artificialmente al símbolo y que el mismo puede variar de acuerdo a las acciones que se presenten.

En cualquier sociedad o grupo se desarrollan diferentes canales de comunicación y se tienen distintas formas de percibir un signo y todo puede influir a través de la lengua, la cultura, entre otros aspectos.

**6.3.1.2 Zoología.** Explica Bembibre, C. (2011), que la zoología es la encargada del estudio de las ramas de la biología, puede describirse como una serie de esfuerzos encaminados a analizar y clasificar a los animales. Sus expertos, denominados zoólogos, se encargan de la taxonomía biológica de todas las especies de animales, tanto existentes como extintas, es decir el concepto de Zoología indica que los objetivos principales de ésta es el análisis de la descripción anatómica y morfológica de las distintas especies de animales, su desarrollo, su reproducción, distribución, comportamiento, alimentación y su hábitat, entre otros factores.

Dicha ciencia ha establecido diferentes criterios y clasificaciones que permiten conocer con más detalle los diferentes grupos de animales que conocemos en el planeta y que hasta el momento permanecían sin clasificar; la zoología como ciencia de los animales estudia el campo de la descripción morfológica, anatómica de las diferentes especies.

**6.3.1.3 Psicología.** La Psicología es la encargada del estudio sobre los procesos mentales y analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual. Estudia directamente a los individuos, aunque también suele utilizar algunos animales, dicha ciencia centra su atención en cómo se sienten, piensan, se adaptan al medio en el que viven, entre otros aspectos según Pérez, M. (2019).

Con el paso del tiempo, los científicos fueron realizando diferentes investigaciones hasta llegar a la conclusión que la psicología no podía simplemente estudiar algo que no es aceptado por muchos, pero la psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las conductas y las experiencias de los seres vivos.

**6.3.1.4 Sociología.** La sociología es la encargada del estudio de las relaciones entre los individuos y las leyes que las regulan en el marco de las sociedades humanas menciona Merino, M. (2008); es decir que la sociología existe desde hace mucho tiempo y fue consolidada como una ciencia autónoma recién a mediados del siglo XIX. De tal forma que esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema.

### **6.3.2 Artes.**

**6.3.2.1 Fotografía.** La fotografía es la técnica y el arte de obtener imágenes fijas a través de la proyección de la luz; la cámara oscura fue uno de los primeros inventos tecnológicos que fue utilizada en la antigüedad del siglo V y VI. Pero fue hasta el año de 1820 cuando el primer intento fotográfico experimental que fue de éxito, fue el heliograbado, el cual es descubierto por Joseph Niépce. Joseph químico francés utilizó una cámara oscura donde exponía durante 8 horas una superficie de papel, cristal y metales como el estaño, el cobre y el peltre indica Uriarte, J. (2020).

Después de muchos años apareció la fotografía digital en 1990; esta evolución tecnológica reemplazó la película fotosensible por sensores electrónicos que realizaban la misma función, y eliminó la necesidad de revelado. Actualmente existen distintos tipos de fotografía; la fotografía documental también recibe el nombre de fotografía periodística la cual es con fines informativos, publicitarios, promocionales o de reportaje la cual se basa en los elementos de enfoque, apertura, velocidad de obturación y balance de blancos.

**6.3.2.2 Cinematografía.** El cine o cinematografía es una técnica y el arte de obtener capturas, montaje y proyección de fotogramas de forma rápida y sucesiva agrega Uriarte,

J. (2020), teniendo como resultado una imagen en movimiento. La cinematografía emplea en sus grabaciones el audio el cual acompaña las imágenes grabadas y que ayuda a construir una experiencia estética o informativa audiovisual; tiene la capacidad de narrar historias empleando ilusiones y efectos especiales, por ende, el cine es considerado como el séptimo arte dentro de las bellas artes.

Existe una lista de géneros, dentro de esta lista podemos mencionar el cine documental, el cual no emplea la ficción, sino que aspira a mostrar eventos reales del mundo; la creación de una obra cinematográfica sea cual sea el género involucrar a las siguientes personas para dirección, producción, guion, fotografía, cámaras, montaje, postproducción, entre otros oficios.

**6.3.2.3 Tipografía digital.** La tipografía digital o vectorial es el arte del uso de tipos en donde el diseño, legibilidad y dimensión de los mismos son fundamentales para la transmisión de un mensaje en una creación gráfica. En la actualidad existe una gran variedad de fuentes y familias tipográficas creadas digitalmente que se utilizan en el diseño para agregar contexto, sensaciones o significados a un mensaje y también son utilizadas para la creación de logotipos.

Se define la tipografía digital como una fuente que contiene glifos, caracteres y letras conformados por una serie de dibujos vectoriales con órdenes de espaciado y kerning reproducidos a través del teclado de un ordenador según Vega, E (2013).

### **6.3.3 Teorías.**

**6.3.3.1 Teoría del color.** Según Boerboom, P. (2019. pp. 23-31), la teoría del color es un conjunto de reglas básicas que rigen la mezcla de colores para conseguir efectos deseados,

mediante la combinación de colores y se considera como uno de los principios de mayor importancia de los campos de diseño gráfico, pintura, fotografía, imprenta y la televisión, entre otras áreas visuales. El círculo cromático es una representación gráfica muy clara de distintas paletas de colores a los cuales se les atribuyen distintas propiedades como lo es el matiz, luminosidad o la saturación. Cabe mencionar que existen dos modelos de color, es decir aditivos y sustractivos; los colores aditivos se utilizan para pantallas digitales, mientras que el modelo de color sustractivo se basa en colores tangibles como la tinta.

En la producción audiovisual se implementan esquemas de color, en el esquema monocromático se utiliza únicamente un solo color, en el esquema análogo se utilizan tres colores que se siguen uno del otro, en el esquema complementario se utilizan dos colores opuestos uno al otro en el círculo cromático. En el esquema complementarios divididos se utilizan los colores que están justo al color complementario, en el esquema de tríada se forma un triángulo y se usan los colores que están en cada esquina y el ultimo esquema es el tetraédrica el cual es un rectángulo por lo cual se basa en cuatro colores.

#### **6.3.4 Tendencias.**

**6.3.4.1 Relación de aspecto 16:9.** Que la relación de aspecto es la proporción entre la altura y la anchura; generalmente el ancho suele ser el borde largo, pero en las fotos verticales o los nuevos formatos usados en móviles actualmente han cambiado esta forma común de usarse la relación de aspecto menciona Sánchez, F. (2018), de tal forma que los números de la relación de aspecto consisten en una proporción entre un lado y el otro. Un claro ejemplo actualmente es la plataforma de vídeo online más grande del mundo utiliza el formato 16:9 para su contenido más reciente.

Dentro del cine, a la proporción 16:9 se le conoce como aspecto panorámico dan más importancia al fondo que las proporciones más cuadradas, en general al conjunto de elementos que hay dentro de la escena. Se sabe que esta proporción tienen como objetivo centrar la atención en el motivo principal, pero dando importancia a lo que rodea al protagonista, lo cual enriquece la composición.

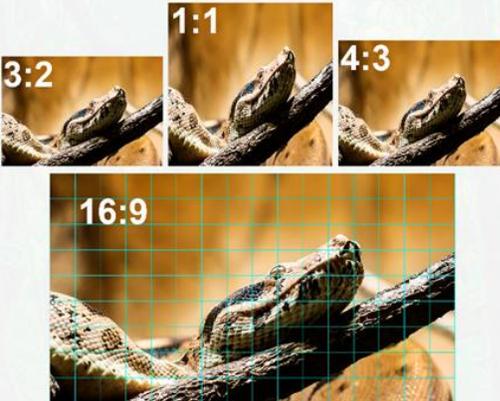
**6.3.4.2 Full HD.** Primero se debe entender qué es la resolución y a que se refiere la cantidad de píxeles que componen la imagen; de tal forma que el Full HD es la alta definición le permite disfrutar del entretenimiento en casa con una increíble calidad de imagen y sonido, es decir a mayor número de píxeles, mayor resolución y detalles más precisos explica Morrison, G. (2019).

Full High Definition, a esta resolución también se le llama 1080p. Dicha denominación tiene una resolución de 1.920 x 1.080 píxeles teniendo como resultado de 2,073,600 píxeles en pantalla. La forma en que se mide la resolución de una imagen, es por líneas horizontales entre más líneas formen el video con mayor nitidez se verá; actualmente hay dos formas de medir esas líneas: progresivas (p) o entrelazadas (i), las progresivas (p) son las líneas completas, es decir, 1080p se ven las 1080 líneas al mismo tiempo y la nitidez es mayor”.

Se realiza un tablero de tendencias, de investigación previa el cual tiene como objetivo demostrar la aplicación de las tendencias en proyectos audiovisuales. (Ver en Anexo F)

## Imagen 5

### Tablero de tendencias



**Relación de aspecto 16:9**

Esta tendencia brinda una mejora en cuanto a la proporción de altura y anchura para la reproducción del contenido y así lograr un aprovechamiento en centrar la atención en el expositor quien dará a conocer diferentes aspectos de zoología acerca de la especie Mazacuata. Dando importancia a lo que rodea al protagonista, lo cual enriquece la composición de máxima y mínima profundidad de campo dentro del material audiovisual.

Calidad HD / Resolución 1280x720 / Píxeles 921,6

Calidad FullHD / Resolución 1920x1080 / Píxeles 2,073,600



**FullHD**

La resolución es uno de los aspectos más importantes para generar contenido que sea adaptable a las nuevas tecnologías sin importar el medio en el que se proyecte y así, no perder la calidad tanto en detalles que permita tener un mayor alcance visual al espectador.

*Nota.* Aplicación de tendencias con relación al proyecto.

## **Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar**

## Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

### 7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

**7.1.1 Semiología.** La ciencia de la Semiología se aplica en el proyecto para conocer y emplear los signos y símbolos que usan las personas que asisten a las capacitaciones del Centro de Rescate Antigua Exotic para comunicarse, con el fin de asegurar la comprensión e interpretación correcta de los mensajes que conforman el material audiovisual.

**7.1.2 Zoología.** Esta ciencia es la encargada del estudio de los animales desde un enfoque más completo. De tal forma se aplica al proyecto por lo que es importante conocer la anatomía, comportamiento, hábitat, alimentación, reproducción y distribución para comprender, sintetizar y estructurar el contenido que forma parte del material audiovisual acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

**7.1.3 Psicología.** Se utiliza la psicología en este proyecto, para comprender los comportamientos, sentimientos y conductas que tiene el grupo objetivo ante la información de especie Mazacuata (BCI) que brinda el centro de rescate Antigua Exotic. De tal manera, esta información es importante para que el material audiovisual cumpla sus objetivos.

**7.1.4 Sociología.** Permite observar y comprender la interacción del ente encargado, en impartir la capacitación, con el objetivo de crear un canal comunicativo desarrollando un sentido de pertenencia dentro del grupo objetivo.

**7.1.5 Fotografía.** La fotografía como arte, permite una creación en base a la toma de decisiones sobre iluminación, óptica, encuadre y composición en cada escena. Dentro del

material audiovisual se aplican aspectos de luz, color y efectos; con el objetivo de obtener imágenes artísticas para la puesta en escena dentro del material desarrollado.

**7.1.6 Cinematografía.** Este arte tiene la capacidad de construir una experiencia informativa, en el proyecto se aplica el género de cine documental en el cual no se emplea la ficción, sino que aspira a mostrar material que da a conocer la especie de serpiente Mazacuata. La creación de este proyecto audiovisual involucra las etapas de preproducción, producción y postproducción.

**7.1.7 Tipografía digital.** La elección de una tipografía legible y que tenga un diseño que se adapte al contexto del material audiovisual es fundamental para la propuesta, ya que debe adecuarse a la información que se transmita, debe ser comprensible y de fácil lectura para las personas que asistan a la capacitación.

**7.1.8 Teoría del color.** Dicha teoría se aplica al proyecto y permite la elección de una paleta de colores, tonalidad, saturación y valores adecuados para la propuesta del material audiovisual. Se deben utilizar colores cálidos, ya que la sensación que transmiten es la calidez, entusiasmo, dinamismo y alegría; de tal forma lograr una mejora visual con relación a los elementos del escenario que se muestran en cada escena.

**7.1.9 Relación de aspecto 16:9.** Esta tendencia brinda una mejora en cuanto a la proporción de altura y anchura para la reproducción del contenido y así lograr un aprovechamiento en centrar la atención en el expositor quien dará a conocer diferentes aspectos de zoología acerca de la especie Mazacuata (BCI).

La relación de aspecto genera importancia a lo que rodea al protagonista, lo cual enriquece la composición de máxima y mínima profundidad de campo dentro del material audiovisual.

**7.1.10 Full HD.** La resolución es uno de los aspectos más importantes para generar contenido que sea adaptable a las nuevas tecnologías sin importar el medio en el que se proyecte y así, no perder la calidad tanto en detalles que permita tener un mayor alcance visual al espectador.

## **7.2 Conceptualización**

### **7.2.1 Método.**

**7.2.1.1 Brainstorming o Lluvia de Ideas.** Es una técnica de creatividad creada para generar ideas, este método tiene como objetivo la recopilación rápida de palabras y lograr una lluvia de ideas y plasmarlas en papel sin orden ni filtro. Estas ideas se recogen primero sin evaluación ni censura y luego se valoran. Fue formulada por primera vez en 1939 por el autor estadounidense Alex F. Osborn y desarrollada por el teórico de la gestión Charles Hutchison Clark.

Dentro de las etapas del proceso se tiene como punto uno el calentamiento el cual consiste en practicar el nombramiento de objetos no específicos, que tiene como objetivo la ejercitación del grupo o de una sola persona. En segundo, se tiene la generación de ideas, en un tiempo estimado. Como punto tercero, se tiene el trabajo con las ideas y que pueden mejorarse mediante una lista de control a través de una retroalimentación o modificación y en último punto está la etapa de evaluación; la libertad y la creatividad dan paso en gran

medida a consideraciones racionales y estratégicas con las que se evalúan la legibilidad y utilidad de las ideas para un proyecto concreto.

**7.2.1.2 Aplicación del método.** Se busca el desarrollo de una frase a través de la utilización de la técnica creativa, lluvia de ideas; la cual representa el sentido de pertenencia con las personas que asisten a las capacitaciones en el centro de rescate Antigua Exotic.

- Animales
- Ayuda
- Naturaleza
- Fauna
- Guatemala
- Antigua
- Protección
- Educación
- Desarrollo
- Responsabilidad
- Experiencia
- Amor
- Compromiso
- Zoología
- Transparencia
- Hogar
- Avance

- Reproducción
- Capacitación
- Rescate
- Reptiles
- Veterinario
- Conocimiento
- Familia
- Amigos
- Conservación
- Respeto
- Institución
- Ecología
- Conciencia

**7.2.1.4 Identificación o empatía.** Se considera el apoyo y el uso de la aplicación de la técnica creativa de identificación o empatía, fue formulada por primera vez en 1939 por el autor estadounidense Alex F. Osborn en los años 30 y publicada en 1963 en el libro “Applied Imagination”, para obtener diferentes puntos de vista acerca de un tema, y así generar respuestas que van desde una perspectiva diferente. Se plasman preguntas que buscan cuestionar pensamientos o acciones del personaje elegido.

Dentro de las etapas del proceso, se tiene como punto uno elegir un rol implicado en el objetivo creativo, en segundo punto tratar de dar respuestas a diversas preguntas desde

el punto de vista del rol seleccionado. Y como último punto, se hace el reconocimiento de diversos enfoques relacionados al tema.

**7.2.1.5 Aplicación del método.** Se busca obtener una percepción desde otro punto de vista que permita mejorar o crear nuevas ideas que estén basadas en las metodologías de enseñanza de los principios morales y valores universales, enfocados en el respeto hacia los seres vivos y la relación que estos tienen con el medio ambiente por parte del Centro de Rescate Antigua Exotic.

Imagino que soy el Centro de Rescate

¿Cómo me relaciono con las personas que me visitan? Soy amigable y me gusta compartir mi conocimiento acerca de la flora y la fauna guatemalteca con todas aquellas personas que vienen a visitarme; mi propósito es informar a las personas, por lo que busco mantener una comunicación recíproca con todas aquellas personas que asisten por algún interés de información acerca de flora y fauna silvestre.

¿Cómo puedo hacer para que la información que brindo cumpla con su el propósito de informar? Recopilar información verídica, utilizar herramientas de comunicación de forma que la información pueda comprenderse y tenga una estructuración de legibilidad para crear interés en el grupo objetivo.

¿Qué necesito para que la información que transmito, llegue a mi grupo objetivo? Implementar material audiovisual que sea interactivo; que tenga como objetivo un mayor alcance a través de imágenes, audio y texto.

**7.2.2 Definición del concepto.** A través de las técnicas creativas, lluvia de ideas y la identificación o la empatía, se logra generar un concepto sobre el cual se debe basar el desarrollo de la propuesta del material audiovisual para el centro de rescate, Antigua Exotic.

- “Ayudando a nuestra fauna”
- “La naturaleza necesita de tu ayuda”
- “La fauna de Guatemala”
- “Protejamos a nuestra fauna”
- “Protección y educación”
- “Educación ambiental con propósito”
- “Fauna, educación y desarrollo”
- “Desarrollo en educación ambiental”
- “Amor y compromiso, fauna guatemalteca”
- “Compromiso ambiental”

La educación ambiental con propósito es un proceso que permite a las personas investigar sobre diferentes temas, como lo es la flora y la fauna; involucrarse en la resolución de problemas y tomar medidas para mejorar el medio ambiente. Tiene como objetivo concientizar y sensibilizar a un grupo de personas definido, generar conocimiento y entendimiento ante un problema ambiental, desarrollar actitudes, habilidades, crear vínculos de participación y a la vez motivar a la contribución ante los desafíos ambientales.

El centro de rescate Antigua Exotic, busca el desarrollo en la educación del funcionamiento en los ambientes naturales para que los seres humanos puedan adaptarse a

ellos sin dañar a la naturaleza y así reducir el impacto humano sobre el medio ambiente, que permite la subsistencia del planeta.

Con el fin de evaluar los elementos gráficos que inspira la frase conceptual, se realiza un tablero de inspiración, dicha herramienta creativa consiste en una visualización rápida de imágenes en forma de lluvia de ideas que ayuda a preparar al cerebro y así genere la fase de ideación para luego llegar al punto de inspiración. (Ver en Anexo G)

### **7.3 Bocetaje**

**7.3.1 Proceso de bocetaje.** El proceso de bocetaje consta de 3 etapas, en la etapa uno se realiza los bocetos naturales en la cual se plasma la idea de una forma legible sin mayor detalle. En la etapa dos se realiza los bocetos formales, en la cual se retoma la idea de la etapa de bocetos naturales, se agrega características y detalles a la propuesta. Posterior, se agrega una paleta de colores en el boceto, que da como resultado una propuesta del proceso de bocetaje mayor definida.

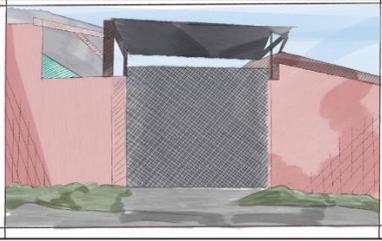
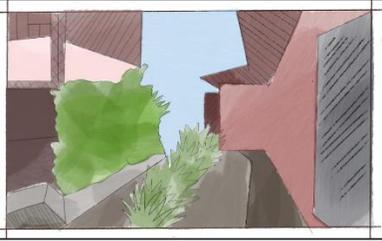
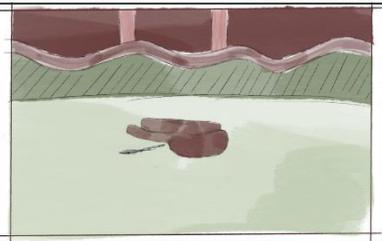
**7.3.1.1 Storyboard / Guión gráfico.** Se realiza una serie de 10 bocetos digitales que representan la variación de las escenas en la propuesta final.

En el mismo se integra información que forma parte del guión literario y del guión técnico obteniendo como resultado, un guión gráfico con mayores detalles de la producción del material audiovisual.

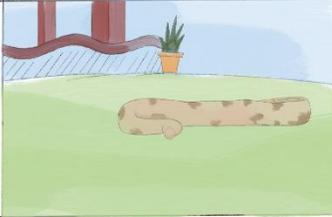
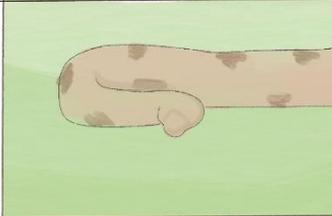
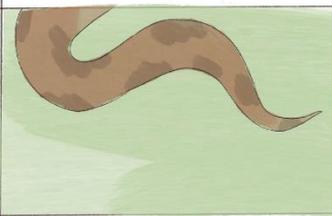
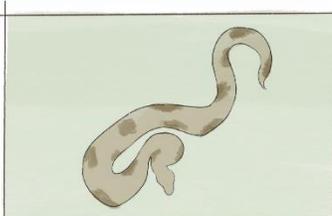
**7.3.1.2 Guión literario.** Se realiza un texto de carácter narrativo, el cual está construido por un encabezado, descripción de la acción y un diálogo.

**7.3.1.3 Guión técnico.** Se realiza el documento que contiene la planificación e indicaciones técnicas de las acciones necesarias para desarrollar planos, movimientos, inclinaciones, iluminación, sonidos, efectos, encuadre, entre otros aspectos técnicos que conforman la obra audiovisual.

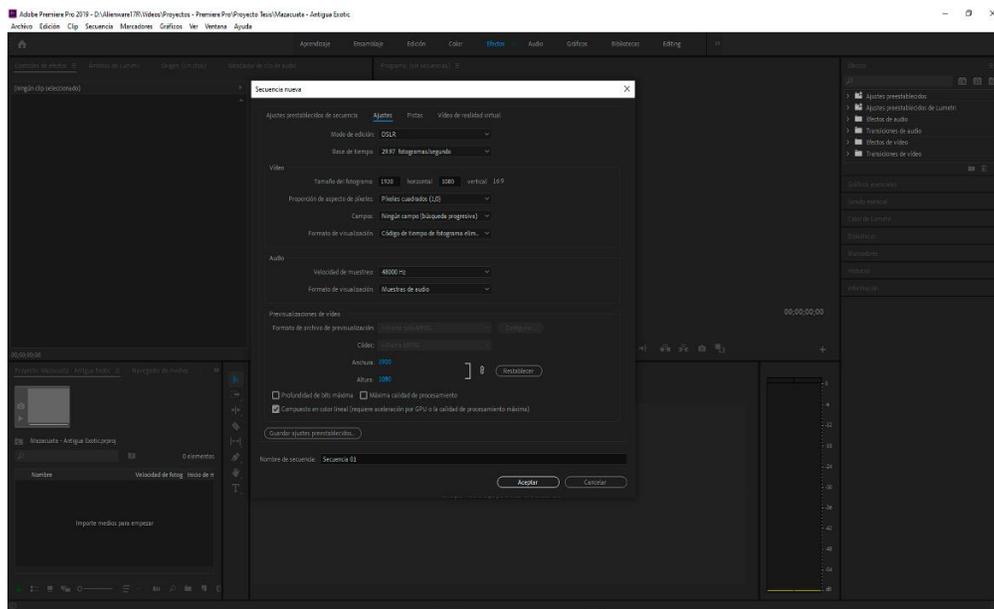
### 7.3.1.1 Storyboard / Guión gráfico.

<p>ESCENA 1. EXT. CALLE - ANTIGUA EXOTIC. DÍA</p> <p>- PLANO GENERAL, PANING, TILT UP - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</p> <p>ACCIÓN / SE MUESTRAN EL CENTRO DE RESCATE QUE ESTÁ EN ANTIGUA GUATEMALA, A PORTÓN CERRADO PARA DAR A CONOCER SU UBICACIÓN.</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC Y EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ESCENA 2. INT. INSTALACIONES. DÍA</p> <p>- PLANO GENERAL, DOLLY IN - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</p> <p>ACCIÓN / MOSTRANDO LAS INSTALACIONES DE ANTIGUA EXOTIC A TRAVÉS DE UN RECORRIDO CONFORMADO POR DIFERENTES TOMAS EN SECUENCIA.</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC Y EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ESCENA 3. INT. JARDÍN. DÍA</p> <p>- PLANO AMERICANO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - CONFERENCISTA</p> <p>ACCIÓN / EL DIRECTOR TÉCNICO DE ANTIGUA EXOTIC, DANNY MAZARIEGOS DA LA BIENVENIDA Y EXPLICA CÚAL ES EL TEMA A TRATAR.</p>		<p>(Voz In) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ESCENA 4. INT. COLECCIÓN. DÍA</p> <p>- PRIMER PLANO MEDIO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - CONFERENCISTA</p> <p>ACCIÓN / TRATA ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA (BCI) MOSTRANDO UNA DE LAS BOAS QUE FORMAN PARTE DE LOS ANIMALES RESCATADOS POR DICHO CENTRO.</p>		<p>(Voz In) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ESCENA 5. INT. ÁREA DE MANIPULACIÓN. DÍA</p> <p>- PLANO GENERAL MEDIO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - ESPECIE</p> <p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), MOSTRANDO LA INTOLERANCIA QUE TIENDE A TENER ANTE LA PRESENCIA DE PERSONAS.</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>

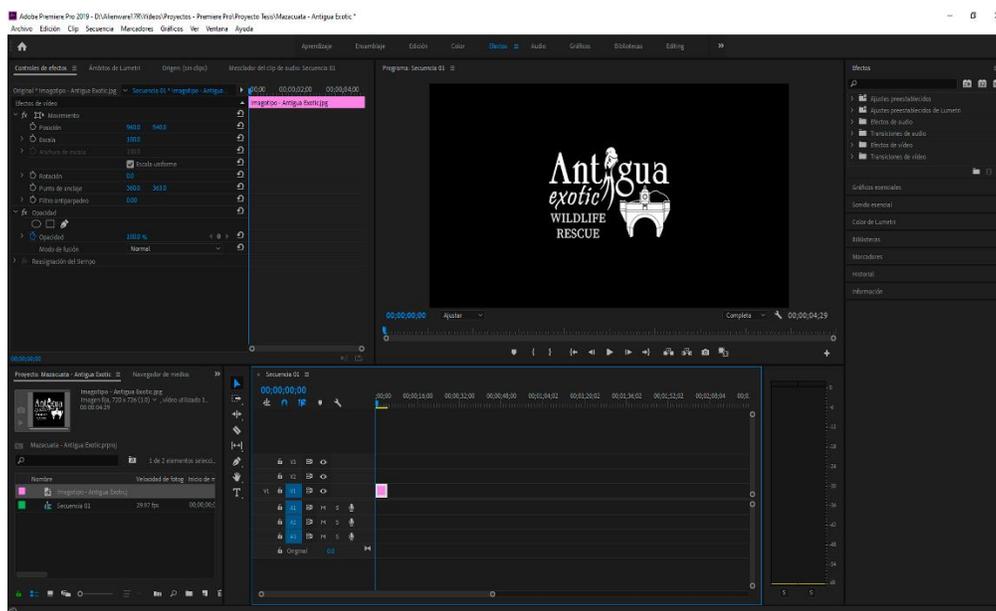
## 7.3.1.2 Storyboard / Guión gráfico.

<p>ESCENA 6. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul> <p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, MOSTRANDO SEÑALES DE AVISO PORQUE SE SIENTE AMENAZADA MIENTRAS SE ALEJA.</p>		<p>(Voz Off) Danny " ..."</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ESCENA 7. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO</li> <li>- MÍNIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul> <p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, MOSTRANDO EL INTERIOR DE SU BOCA PUDIENDO OBSERVAR MÁS QUE SOLO SUS DIENTES.</p>		<p>(Voz Off) Danny " ..."</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ESCENA 8. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO DETALLE</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul> <p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, DESPLAZÁNDOSE EN FORMA DE ZIGZAGUEO MIENTRAS SE ALEJA DE ESCENA.</p>		<p>(Voz Off) Danny " ..."</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ESCENA 9. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PICADO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul> <p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, DESPUÉS DE VARIOS MINUTOS EMPIEZA A MONSTRAR SU AGOTAMIENTO POR LO QUE INTENTA HUIR.</p>		<p>(Voz Off) Danny " ..."</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ESCENA 10. INT. COLECCIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul> <p>ACCIÓN / EL EXPOSITOR MANIPULA LA ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), DE 70 CENTÍMETROS, LA CUAL ACABA DE MUDAR DE PIEL.</p>		<p>(Voz In) Danny " ..."</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>

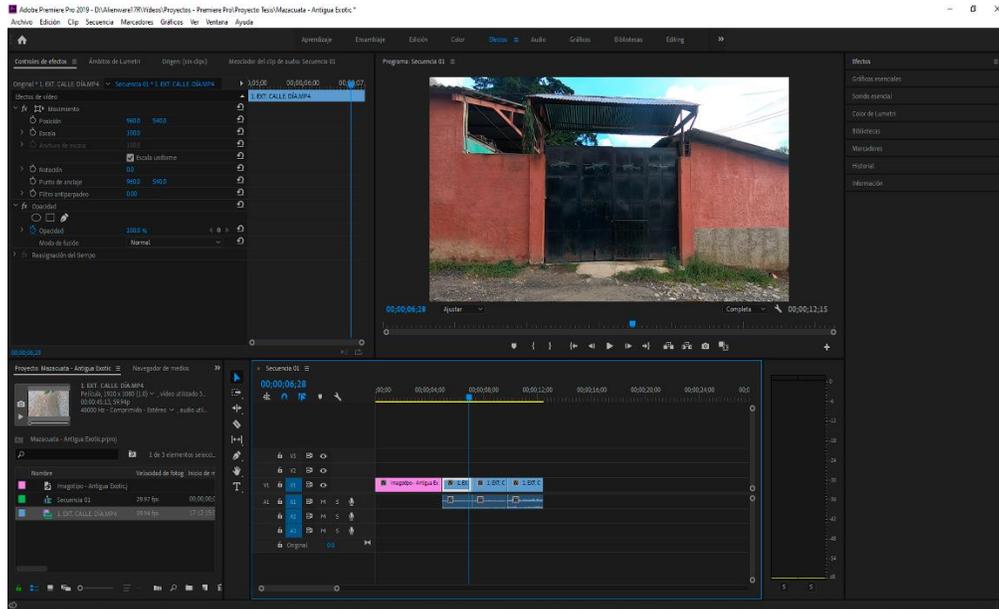
**7.3.2 Proceso de digitalización.** El proceso de digitalización se realiza en el programa de Adobe Premiere Pro CC, en el cual se crea una nueva secuencia de 1920x1080 a 30 fotogramas por segundo.



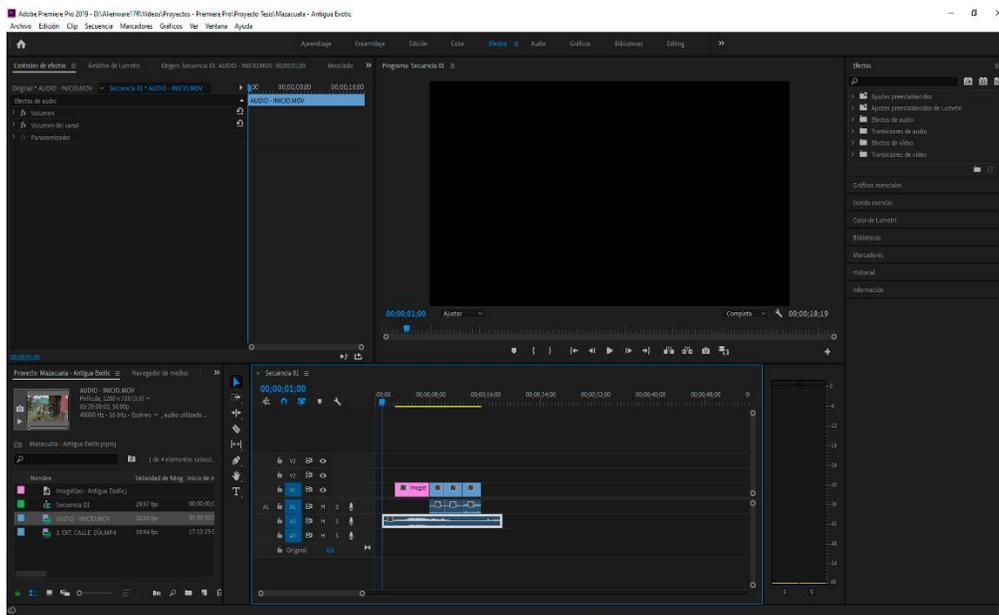
Se hace la primera importación del imagotipo del centro de rescate Antigua Exotic a la secuencia creada.



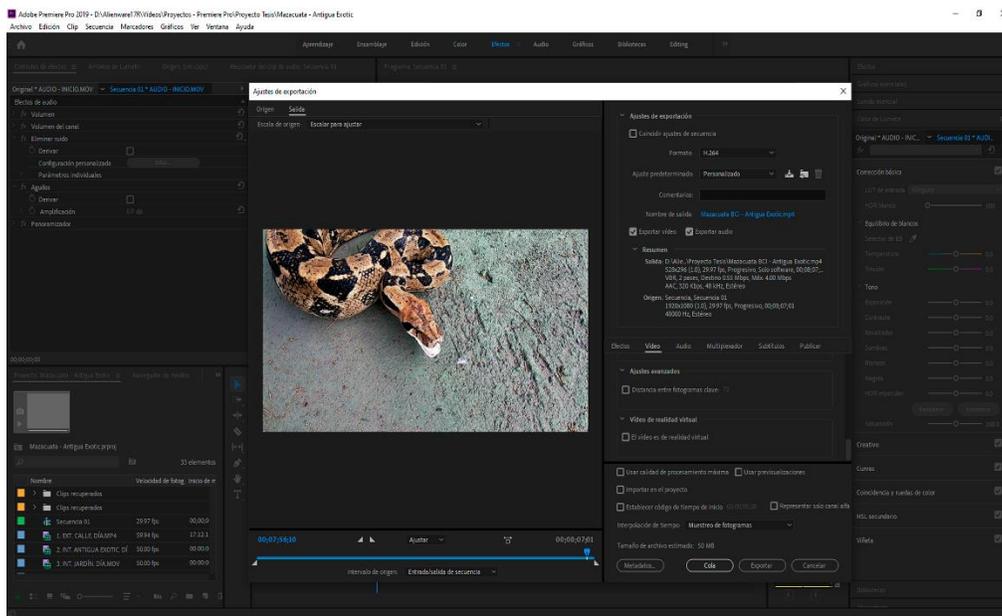
Se importan los archivos de vídeo, que son utilizados en el audiovisual, de forma ordenada en base al storyboard o guión gráfico.



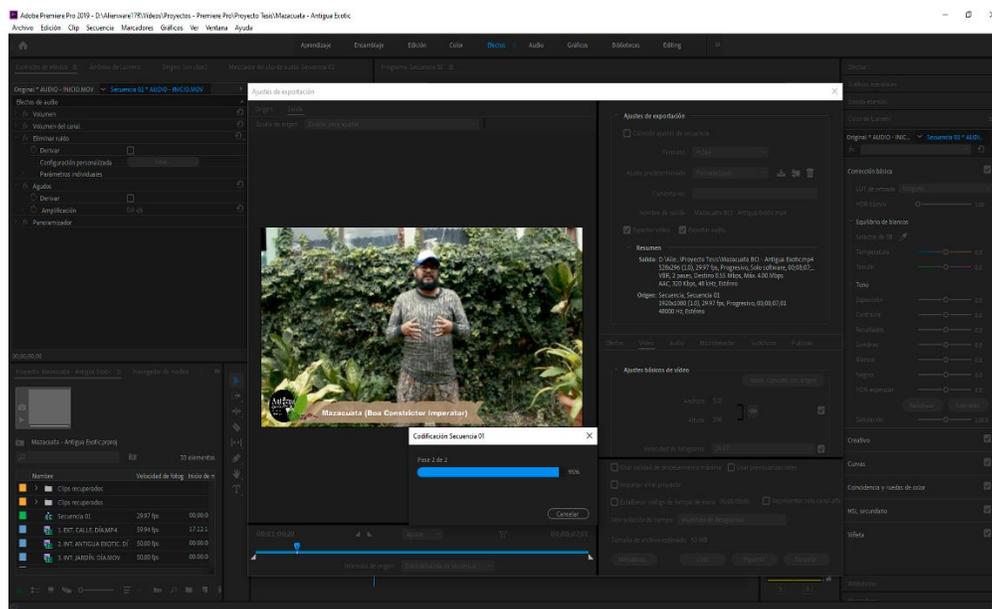
Luego de agregar las escenas de inicialización, se coloca en primera instancia un audio como apertura a la animación del imago tipo del centro de rescate Antigua Exotic.



Se configura la exportación del video en formato H.264 y ajustes de codificación para que sea compatible con las diferentes plataformas y hacer que coincida con el tamaño de origen y así evitar la pérdida de píxeles.



Para finalizar la exportación en segundo plano se configura la codificación de velocidad en el render del audiovisual.

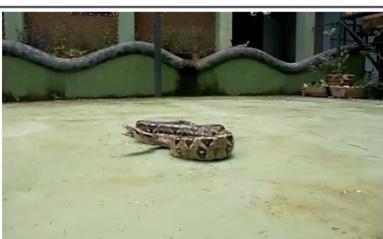


La propuesta preliminar del material audiovisual, se encuentra en el siguiente Código QR, para su visualización:



## 7.4 Propuesta preliminar

Propuesta preliminar del material audiovisual presentado en el siguiente storyboard.

<p>ESCENA 1. EXT. CALLE - ANTIGUA EXOTIC. DÍA</p>	 <p>Calle al Quetzal 1-B San Felipe de Jesús Antigua Guatemala</p>	<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL, PANING, TILT UP</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC Y EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ACCIÓN / SE MUESTRAN EL CENTRO DE RESCATE QUE ESTÁ EN ANTIGUA GUATEMALA, A PORTÓN CERRADO PARA DAR A CONOCER SU UBICACIÓN.</p>		
<p>ESCENA 2. INT. INSTALACIONES. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL, DOLLY IN</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC Y EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ACCIÓN / MOSTRANDO LAS INSTALACIONES DE ANTIGUA EXOTIC A TRAVÉS DE UN RECORRIDO CONFORMADO POR DIFERENTES TOMAS EN SECUENCIA.</p>		
<p>ESCENA 3. INT. JARDÍN. DÍA</p>	 <p>Director Técnico: Danny Mazariegos</p>	<p>(Voz In) Danny “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO AMERICANO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- CONFERENCISTA</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ACCIÓN / EL DIRECTOR TÉCNICO DE ANTIGUA EXOTIC, DANNY MAZARIEGOS DA LA BIENVENIDA Y EXPLICA CÚAL ES EL TEMA A TRATAR.</p>		
<p>ESCENA 4. INT. COLECCIÓN. DÍA</p>	 <p>Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)</p>	<p>(Voz In) Danny “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PRIMER PLANO MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- CONFERENCISTA</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ACCIÓN / TRATA ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA(BCI) MOSTRANDO UNA DE LAS BOAS QUE FORMAN PARTE DE LOS ANIMALES RESCATADOS POR DICHO CENTRO.</p>		
<p>ESCENA 5. INT. ÁREA DE MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), MOSTRANDO LA INTOLERANCIA QUE TIENDE A TENER ANTE LA PRESENCIA DE PERSONAS.</p>		

## 7.4 Propuesta preliminar

<p>ESCENA 6. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<p>- PLANO GENERAL MEDIO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - ESPECIE</p>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, MOSTRANDO SEÑALES DE AVISO PORQUE SE SIENTE AMENAZADA MIENTRAS SE ALEJA.</p>		
<p>ESCENA 7. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<p>- PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO - MÍNIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - ESPECIE</p>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, MOSTRANDO EL INTERIOR DE SU BOCA PUDIENDO OBSERVAR MÁS QUE SOLO SUS DIENTES.</p>		
<p>ESCENA 8. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<p>- PLANO DETALLE - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - ESPECIE</p>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, DESPLAZÁNDOSE EN FORMA DE ZIGZAGUEO MIENTRAS SE ALEJA DE ESCENA.</p>		
<p>ESCENA 9. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<p>- PICADO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - ESPECIE</p>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, DESPUÉS DE VARIOS MINUTOS EMPIEZA A MONSTRAR SU AGOTAMIENTO POR LO QUE INTENTA HUIR.</p>		
<p>ESCENA 10. INT. COLECCIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz In) Danny “ ...”</p>
<p>- PLANO MEDIO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO - LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE - ESPECIE</p>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / EL EXPOSITOR MANIPULA LA ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), DE 70 CENTÍMETROS, LA CUAL ACABA DE MUDAR DE PIEL.</p>		

## **Capítulo VIII: Validación técnica**

## Capítulo VIII: Validación técnica

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utiliza el enfoque cuantitativo y el cualitativo. El primero sirve para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evalúa el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del material audiovisual.

La herramienta a utilizar es una encuesta que se aplica al cliente, a 30 personas del grupo objetivo y a 5 expertos en el área de comunicación y diseño gráfico.

### 8.1 Población y muestreo

**8.1.1 Cliente.** La validación de parte del cliente fue realizada por:

Lic. Danny Mazariegos – director del centro de rescate Antigua Exotic –  
Administrador / Educador Ambiental - 14 años de experiencias

**8.1.2 Expertos.** Para validar la propuesta preliminar de este proyecto, se tomaron en cuenta a cinco expertos en el área de comunicación y diseño gráfico.

Fernando Orellana – Lic. Ciencias de la Comunicación – 15 años de experiencia –  
Docente Universitario

Ingrid Ordoñez – Licda. Marketing – 20 años de experiencia – Directora de  
Marketing

Karla López – Licda. Comunicación y Diseño – 10 años de experiencia -  
Diseñadora

Alejandra Rodríguez – Licda. Comunicación y Diseño – 15 años de experiencia -  
Administración

Carlos Jiménez – Lic. Comunicación y Diseño – 11 años de experiencia - Diseñador

La validación con expertos es de gran importancia para determinar la efectividad del proyecto de tal forma que sus recomendaciones y observaciones fueron realizadas desde un punto de vista profesional y objetivo en base a la propuesta preliminar.

**8.1.3 Grupo Objetivo.** Para validar la propuesta preliminar de este proyecto se tomaron en cuenta a 30 personas que han participado en las capacitaciones que brinda el centro de rescate Antigua Exotic.

El grupo objetivo hacia el cual va dirigido el proyecto, está conformado por personas entre 22 a 35 años de edad, que asisten a las diferentes capacitaciones que son impartidas por el centro de rescate Antigua Exotic. Estas personas laboran en una entidad pública, que brinda servicios dentro del Departamento de Sacatepéquez, Guatemala.

## **8.2 Método e instrumento**

Para realizar la evaluación se agendó cita previa con el cliente y expertos; con los expertos se generó una solicitud para confirmar su apoyo de validación a través del correo electrónico, luego de aceptarla se les reenvió otro correo donde se adjuntó el enlace directo del material audiovisual y el enlace de la encuesta para la validación. (Ver en Anexo H)

Para poder evaluar con el grupo objetivo se estableció la confirmación a través de un mensaje de WhatsApp posterior a esto se les envió un nuevo mensaje que contenía el enlace de la encuesta,

con otras personas que pertenecen al grupo objetivo si se realizó de forma presencial la validación del proyecto con cita agendada.

Para realizar la validación, se utilizó la plataforma online de SurveyMonkey la cual permite crear encuestas personalizadas para la recopilación y análisis de datos de forma sencilla; compartiéndola de manera electrónica a través de un enlace directo. La encuesta como herramienta de investigación contenía el título del proyecto, contexto y antecedentes de Antigua Exotic, instrucciones y un rango de 12 preguntas la cual estuvo dividida en parte objetiva, semiológica y operativa, también se agregó un espacio para las observaciones o recomendaciones por parte de ambos grupos. (Ver en Anexo I)

En la parte objetiva, se evalúa el objetivo general y objetivos específicos del proyecto; en la parte semiológica se verifica la integración y comprensión de los elementos del audiovisual como los tipos de planos, cintillo, tipografía y tonalidad; en la parte operativa se verifica la funcionalidad y efectividad del audiovisual informativo. La parte objetiva está elaborada con preguntas dicotómicas que tiene como respuesta, sí o no, en la parte semiológica y operativa se utiliza preguntas dicotómicas con las variables de respuesta, sí y no, escala de likert y escala de valoración estimativa, que se tiene de un determinado elemento de la propuesta preliminar del material audiovisual.

A través de la plataforma SurveyMonkey se evidencian los resultados por capturas de pantalla en cada encuesta que fue generada por el cliente y el grupo de expertos con relación a la producción de material audiovisual. (Ver en Anexo J)

El proceso de validación técnica se evidenció a través de fotografías de los expertos, cliente y grupo objetivo. (Ver en Anexo K)

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

A continuación, se presentan las gráficas e interpretación de resultados basados en la tabulación de datos obtenidos por medio de las respuestas en el instrumento de validación.

#### Parte Objetiva

1) **¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)?**



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator).

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el centro de rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual?



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el centro de rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual.

**3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para el desarrollo adecuado de este proyecto?**



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto.

4) **¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo?**



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo.

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica?



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera indispensable elegir efectos de sonido para transmitir el material de manera dinámica.

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente el contenido?



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información.

## Parte Semiológica

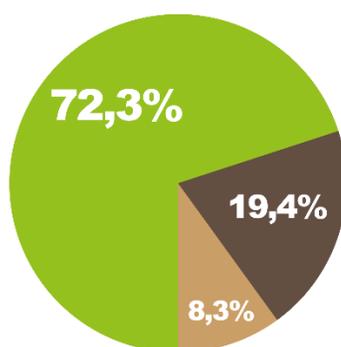
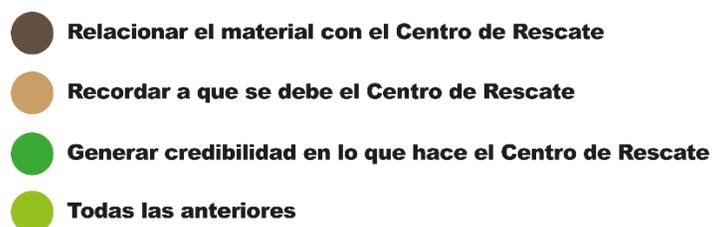
7) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual?



### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los 36 encuestados, considera que la información brindada en el audiovisual se comprende con mucha facilidad.

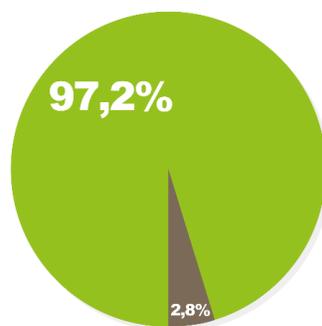
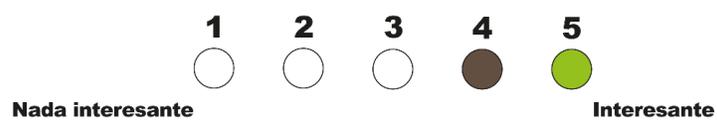
8) ¿Considera que incluir el imago tipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a?



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 72,3% de los encuestados, considera que las dos opciones de respuesta generan un vínculo de la labor que realiza Antigua Exotic. El 19,4% considera que ayuda a relacionar el material con el centro de rescate y el 8,3% considera que ayuda a generar credibilidad en lo que hace el centro de rescate.

### 9) ¿Cómo considera el material audiovisual?

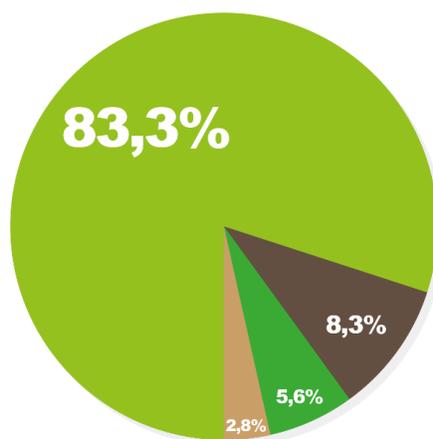
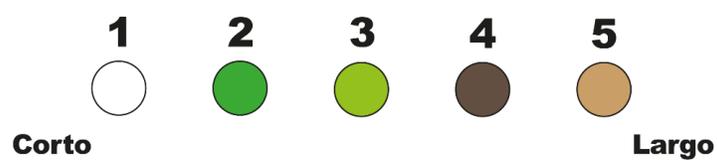


#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 97,2% de los encuestados considera muy interesante el material audiovisual y el 2,8% interesante.

## Parte Operativa

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es?



### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 83,3% de los encuestados considera que la duración del material audiovisual para capacitación es adecuada, el 8,3% largo, el 5,6% corto y el 2,8% considera que es muy largo.

11) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual?



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual.

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)?



#### Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera muy apropiado la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara).

Hallazgos importantes:

El proceso de validación con el cliente, grupo objetivo y expertos dan como resultado las siguientes observaciones para aumentar la efectividad y funcionalidad del material audiovisual.

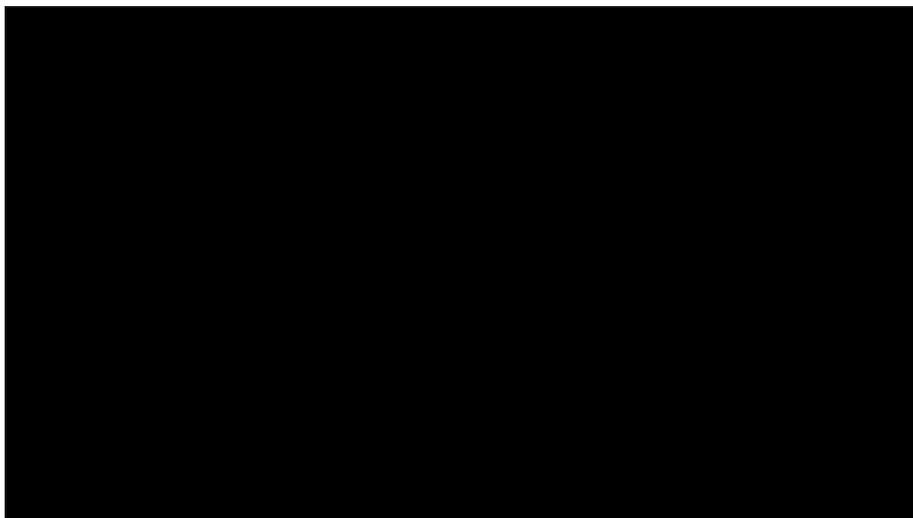
- Agregar datos de contacto de Antigua Exotic, antes que finalice el audiovisual
- Agregar créditos al finalizar el audiovisual
- Finalizar el audiovisual con el imago tipo de la entidad

#### **8.4 Cambios en base a los resultados**

Se analizaron las recomendaciones y observaciones importantes en base a los resultados de las encuestas; se realizaron los siguientes cambios en la propuesta del material audiovisual.

## 8.4.1 Datos del contacto

### 8.4.1.1 Antes



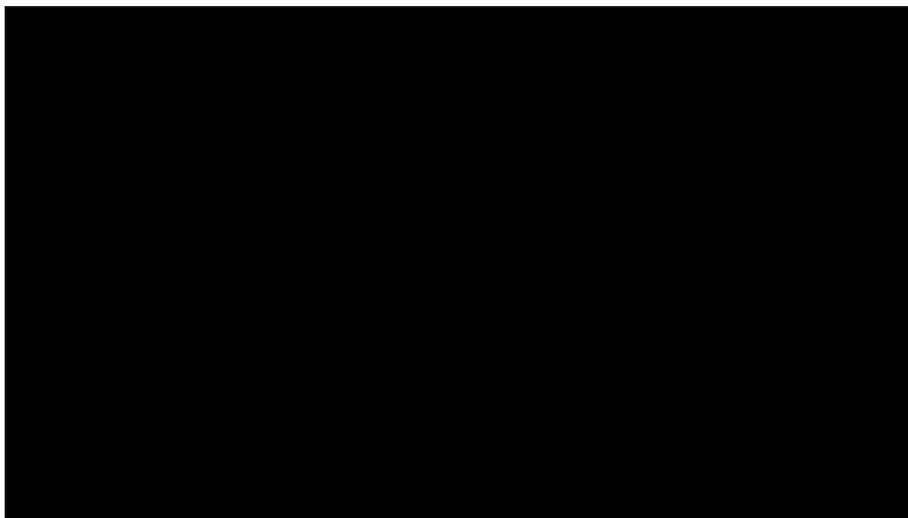
### 8.4.1.2 Después



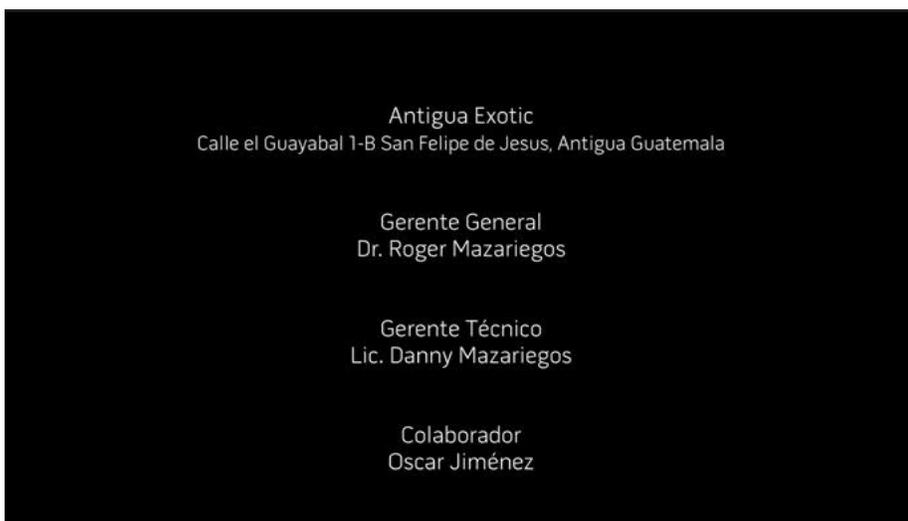
**8.4.1.3 Justificación.** En la finalización del material audiovisual se agregó un screenshot de la fanpage con la que cuenta el centro de rescate Antigua Exotic, la cual es el único medio para contactar a la institución en redes sociales.

## 8.4.2 Créditos

### 8.4.2.1 Antes



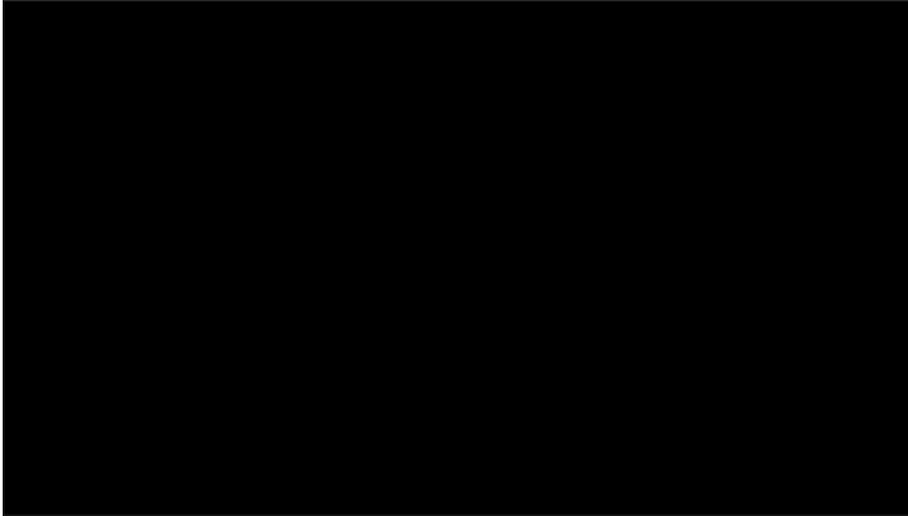
### 8.4.2.2 Después



**8.4.2.3 Justificación.** En la finalización del material audiovisual se agregaron los títulos de crédito correspondientes al reconocimiento de participación y función de todo el equipo de trabajo.

### 8.4.3 Imagotipo

#### 8.4.3.1 Antes



#### 8.4.3.2 Después



**8.4.3.3 Justificación.** En la finalización del material audiovisual se agregó el imagotipo añadiéndole un efecto de transición – zoom; para finalizar el vídeo. Con el objetivo de mantener la presencia de marca de Antigua Exotic.

## **Capítulo IX: Propuesta gráfica final**

## Capítulo IX: Propuesta gráfica final

### 9.1 Propuesta final del audiovisual

Duración: 08 minutos y 30 segundos

Tamaño de fotograma: ancho 1920 píxeles x altura 1080 píxeles

Relación de aspecto: 16:9

Formato: MP4

Tamaño de almacenamiento: 50MB

La propuesta del material audiovisual final, se encuentra en el siguiente Código QR para su visualización:



## 9.1 Propuesta final del audiovisual

<p>ESCENA 1. EXT. CALLE - ANTIGUA EXOTIC. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL, PANING, TILT UP</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> </ul> <p>ACCIÓN / SE MUESTRAN EL CENTRO DE RESCATE QUE ESTÁ EN ANTIGUA GUATEMALA, A PORTÓN CERRADO PARA DAR A CONOCER SU UBICACIÓN.</p>	 <p>Café el Guayabí 1-B San Felipe de Jesús Antigua Guatemala</p>	<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC Y EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ESCENA 2. INT. INSTALACIONES. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL, DOLLY IN</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> </ul> <p>ACCIÓN / MOSTRANDO LAS INSTALACIONES DE ANTIGUA EXOTIC A TRAVÉS DE UN RECORRIDO CONFORMADO POR DIFERENTES TOMAS EN SECUENCIA.</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC Y EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ESCENA 3. INT. JARDÍN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO AMERICANO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- CONFERENCISTA</li> </ul> <p>ACCIÓN / EL DIRECTOR TÉCNICO DE ANTIGUA EXOTIC, DANNY MAZARIEGOS DA LA BIENVENIDA Y EXPLICA CÚAL ES EL TEMA A TRATAR.</p>	 <p>Director Técnico: Danny Mazariegos</p>	<p>(Voz In) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ESCENA 4. INT. COLECCIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PRIMER PLANO MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- CONFERENCISTA</li> </ul> <p>ACCIÓN / TRATA ACERCA DE LA ESPECIE MAZACUATA(BCI) MOSTRANDO UNA DE LAS BOAS QUE FORMAN PARTE DE LOS ANIMALES RESCATADOS POR DICHO CENTRO.</p>	 <p>Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)</p>	<p>(Voz In) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ESCENA 5. INT. ÁREA DE MANIPULACIÓN. DÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul> <p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), MOSTRANDO LA INTOLERANCIA QUE TIENDE A TENER ANTE LA PRESENCIA DE PERSONAS.</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>

## 9.1 Propuesta final del audiovisual

<p>ESCENA 6. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO GENERAL MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA RESGUARDADOS EN ANTIGUA EXOTIC.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, MOSTRANDO SEÑALES DE AVISO PORQUE SE SIENTE AMENAZADA MIENTRAS SE ALEJA.</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ESCENA 7. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO</li> <li>- MÍNIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul>		
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, MOSTRANDO EL INTERIOR DE SU BOCA PUDIENDO OBSERVAR MÁS QUE SOLO SUS DIENTES.</p>		
<p>ESCENA 8. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO DETALLE</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, DESPLAZÁNDOSE EN FORMA DE ZIGZAGUEO MIENTRAS SE ALEJA DE ESCENA.</p>		<p>(Voz Off) Danny “ ...”</p> <p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ESCENA 9. INT. ÁREA MANIPULACIÓN. DÍA</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PICADO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul>		
<p>ACCIÓN / ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), 1.80 METROS, DESPUÉS DE VARIOS MINUTOS EMPIEZA A MONSTRAR SU AGOTAMIENTO POR LO QUE INTENTA HUIR.</p>		
<p>ESCENA 10. INT. COLECCIÓN. DÍA</p>		<p>(Voz In) Danny “ ...”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PLANO MEDIO</li> <li>- MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</li> <li>- LOCACIÓN - CENTRO DE RESCATE</li> <li>- ESPECIE</li> </ul>		<p>SONIDO / AMBIENTE NATURAL POR DIFERENTES ANIMALES SILVESTRES, EN CUARENTENA.</p>
<p>ACCIÓN / EL EXPOSITOR MANIPULA LA ESPECIE SILVESTRE MAZACUATA (BCI), DE 70 CENTÍMETROS, LA CUAL ACABA DE MUDAR DE PIEL.</p>		

## 9.1 Propuesta final del audiovisual

<p>ESCENA 11. EXT. FANPAGE. FINAL</p> <p>- PLANO MEDIO - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p>
<p>ACCIÓN / SE MUESTRA EL NOMBRE DE LA FANPAGE DEL CENTRO DE RESCATE, ANTIGUA EXOTIC. LA CUAL ES EL ÚNICO MEDIO PARA CONTACTAR A LA INSTITUCIÓN.</p>		<p>SONIDO / EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ESCENA 12. EXT. TÍTULOS CRÉDITO. FINAL</p> <p>- PLANO GENERAL - EFECTO TEXTO - TILT UP - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p>
<p>ACCIÓN / SE MUESTRAN LOS TÍTULOS DE CRÉDITO CORRESPONDIENTES AL RECONOCIMIENTO DE PARTICIPACIÓN Y FUNCIÓN DE TODO EL EQUIPO DE TRABAJO, PARA LA REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL.</p>		<p>SONIDO / EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>
<p>ESCENA 13. EXT. IMAGOTIPO. FINAL</p> <p>- PLANO GENERAL - EFECTO IMAGEN - ZOOM - MÁXIMA PROFUNDIDAD DE CAMPO</p>		<p>(Voz Off) Especie “ ...”</p>
<p>ACCIÓN / SE MUESTRA EL IMAGOTIPO DE ANTIGUA EXOTIC CON UN EFECTO DE TRANSICIÓN - ZOOM; PARA FINALIZAR EL VIDEO. CON EL OBJETIVO DE MANTENER LA PRESENCIA A QUIEN PERTENECE EL MATERIAL.</p>		<p>SONIDO / EL BUFO DE UNA MAZACUATA (BCI)</p>

## **Capítulo X: Producción, reproducción y distribución**

## Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

La elaboración del material audiovisual conlleva costos que permiten su producción, reproducción y distribución. Por lo tanto, se efectúa un presupuesto en el que se establece el costo de los recursos económicos y tecnológicos para respaldar económicamente el proyecto.

### 10.1 Plan de costos de elaboración

Corresponde a la elaboración de la propuesta preliminar, lo cual incluye el proceso creativo para definir el concepto, línea gráfica, bocetaje, storyboard, guiones, digitalización y propuesta preliminar. El costo por hora es de Q30.<sup>00</sup>.

<b>Costo de elaboración</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>
Semanas laboradas	10 semanas
Días laborados	20 días (2 días por semana)
Horas laboradas	80 horas (4 horas por día)
Costo total	80 horas x Q30. <sup>00</sup> cada hora
	<b>Q.2,400.<sup>00</sup></b>

## 10.2 Plan de costos de producción

Esta etapa corresponde al tiempo de producción que conlleva la propuesta final del gráfico animado.

<b>Costo de producción</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>
Semanas laboradas	4 semanas (1 mes)
Días laborados	24 días (6 días por semana)
Horas laboradas	240 horas (10 horas por día)
Costo total	240 horas x Q30.00 cada hora
<b>Q.7,200.00</b>	

## 10.3 Plan de costos de reproducción

La reproducción del material audiovisual para dar a conocer acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator); no representa costo alguno, ya que la exportación del video final se realiza a través del programa Adobe Premier y no requiere ningún costo adicional para reproducirlo. De tal forma, que el centro de rescate Antigua Exotic cuenta con una USB de 16GB en donde se guarda el audiovisual.

<b>Costo de reproducción</b>	
Costo total	
<b>Q.0.00</b>	

#### 10.4 Plan de costos de distribución

La distribución del material audiovisual final no tiene costo alguno. El centro de rescate Antigua Exotic cuenta con laptop, desktop, bocinas amplificadas, cañonera y pantalla para reproducir el video; se dispone de uno o varios expositores con gran experiencia en educación ambiental encargado de la reproducción del material dentro de las instalaciones del centro ubicado en la Calle al Guayabal 1-b San Felipe de Jesús, Antigua Guatemala.

<b>Costo de distribución</b>	
Costo total	<b>Q.0.00</b>

#### 10.5 Margen de utilidad

El porcentaje de margen de utilidad es del 20% del total de los costos.

<b>Margen de utilidad</b>	
Descripción	Cantidad
Costos de elaboración	Q.2,400.00
Costos de producción	Q.7,200.00
Costos de reproducción	Q.0.00
Costos de distribución	Q.0.00
Subtotal	Q.9,600.00
Total del 20% de margen d utilidad	<b>Q.1,920.00</b>

## 10.6 IVA

El monto del impuesto sobre la renta se obtiene del 12% del plan de costos de elaboración, producción, reproducción, distribución y margen de utilidad.

<b>IVA</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>
Costos de elaboración	Q.2,400.00
Costos de producción	Q.7,200.00
Costos de reproducción	Q.0.00
Costos de distribución	Q.0.00
Subtotal	Q.9,600.00
Margen de utilidad 20%	Q.1,920.00
Subtotal	Q.11,520.00
Total del 12% de IVA	<b>Q.1,382.40</b>

### 10.7 Cuadro con resumen general de costos

En el siguiente cuadro se presenta el resumen general de costos, que incluye los costos de elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad e IVA.




**Resumen general de costos**

Descripción	Cantidad
Costos de elaboración	Q.2,400.00
Costos de producción	Q.7,200.00
Costos de reproducción	Q.0.00
Costos de distribución	Q.0.00
Subtotal	Q.9,600.00
Margen de utilidad 20%	Q.1,920.00
Subtotal	Q.11,520.00
IVA	Q.1,382.40
<b>Total del 12% de IVA</b>	<b>Q.12,902.40</b>

## **Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones**

## Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

### 11.1 Conclusiones

Se logró producir un material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

Se recopiló información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el centro de rescate, la cual respalda el contenido del material audiovisual.

Se investigó información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual, por lo que se logró el desarrollo adecuado del proyecto.

Se estableció una línea de planos y movimientos en cada secuencia, logrando que el material audiovisual genere mayor interés del grupo objetivo.

Se eligieron efectos de sonido lo cual permite que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica.

Se diseñaron los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente el contenido.

## **11.2 Recomendaciones**

Reproducir el material audiovisual en las capacitaciones que brinda el centro de rescate, para que el grupo de personas que asisten, puedan conocer, aprender e informarse acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

Utilizar una desktop o laptop, contar con cables VGA y HDMI, cañonera, proyector y bocinas para garantizar que las personas puedan ver y escuchar el material audiovisual.

Compartir el material audiovisual en la red social de Facebook con la que cuenta el centro, para quienes asistan a las capacitaciones y demás usuarios puedan visualizar el material desde cualquier dispositivo electrónico.

## **Capítulo XII: Conocimiento general**

## Capítulo XII: Conocimiento general

### 12.1 Demostración de conocimientos

# CONOCIMIENTO GENERAL

#### Técnicas de investigación

A través de las técnicas de investigación, se comprende la problemática y se desarrolla una solución que transmite el mensaje que se desea enviar al grupo objetivo.

#### SOFTWARE

El aprendizaje obtenido en los cursos acerca de las herramientas como Adobe Photoshop, Premiere Pro, Audition y Media Encoder facilitan el desarrollo de la propuesta del material audiovisual.

#### VISUALIZACIÓN GRÁFICA

El conocimiento adquirido en el curso de visualización gráfica facilita la conceptualización en cada una de las ideas para bocetar, lo que permite ejemplificar mayores detalles en la propuesta de cada escena específica del Storyboard.

#### FOTOGRAFÍA DIGITAL

El arte de la fotografía, comprende los elementos de enfoque, apertura, velocidad de obturación y balance; aspectos principales que se consideraron para la realización de cada escena de la propuesta preliminar.

#### ADMINISTRACIÓN

El conocimiento administrativo a través del curso, matemático y estadístico permite la comprensión y la presentación correcta de planificar, interpretar, validar datos y resultados acerca del proyecto.

#### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

El curso está orientado a construir una experiencia audiovisual; permitiendo crear emociones empleando los elementos al emplear como la dirección, producción, guión y postproducción dentro del desarrollo de la propuesta final.

#### ANÁLISIS DE CONTENIDO

Esta área permite analizar el contenido para garantizar que el grupo objetivo pueda interpretar el mensaje enviado a través de los elementos gráficos.



## **Capítulo XIII: Referencias**

## Capítulo XIII: Referencias

### 13.1 Referencias de libros

- Andrade, H. (1ra. Edición). (2005). *Comunicación organizacional interna: procesos, disciplina y técnica* (pp. 35-38). España: Gesbiblo S.L.
- Boerboom, P. (1ra. Edición). (2019). *El color como material y recurso visual* (pp. 23-31). Gustavo Gili S.L.
- Bustos, G. (1ra. Edición). (2012). *Teorías del diseño gráfico* (pp. 19-27). RED TERCER MILENIO.
- Cabrisses, R. (1ra. Edición). (2013). *Diseño audiovisual y motion graphics* (pp. 64-69). OUC.
- Farb, P. (2da. Edición). (2010). *Las familias: BCI* (pp. 12-29). TimeLife
- Irwin, S. (2008). *Los Reptiles: introducción* (pp. 81-89). TimeLife
- Lupton, E. (1ra. Edición). (2014). *Tipografía en pantalla – Guion Literario* (pp. 18-25). Gustavo Gili, SL
- Lupton, E. (1ra. Edición). (2014). *Tipografía en pantalla – Guion Técnico* (pp. 27-39). Gustavo Gili, SL
- Lupton, E. (1ra. Edición). (2014). *Tipografía en pantalla – Storyboard* (pp. 41-55). Gustavo Gili, SL
- Medina, P. (1ra. Edición). (2014). *Descubre el Diseño* (pp. 27-33). IED Madrid.
- Santos, D. (1ra. Edición). (2012). *Fundamentos de la comunicación* (pp. 21-30). RED TERCER MILENIO.
- Tinbergen, N. (1ra. Edición). (2006). *El Bosque: Boa común* (pp. 45-51). TimeLife
- Tory, R. (2006). *La importancia de la Fauna: rescate de especies* (pp. 35-41). TimeLife

### 13.2 Referencias de sitios web

Adobe. (2020). *Adobe Product: Adobe Photoshop*.

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

Adobe. (2020). *Adobe Product: Adobe Illustrator*.

<https://www.adobe.com/la/products/illustrator.html>

Adobe. (2020). *Adobe Product: Adobe Premiere Pro*.

<https://www.adobe.com/la/products/premiere.html>

Adobe. (2020). *Adobe Product: Media Encoder*.

<https://www.adobe.com/la/products/media-encoder.html>

Adobe. (2020). *Adobe Product: Adobe Audition*.

<https://www.adobe.com/la/products/audition.html>

Bembibre, C. (2011). Definición de Zoología. DefiniciónABC.

<https://www.definicionabc.com/ciencia/zoologia.php>

Capriotti, P. (1999). *Comunicación Corporativa, una estrategia de éxito a corto plazo*. Reporte C&D-Capacitación y Desarrollo. (13), 30-33.

<http://www.revistalatinacs.org/072paper/1177/RLCS-paper1177.pdf>

Carrasco, J. (7 de abril de 2011). *Las distintas denticiones en las serpientes*. Serpientes Venenosas.

<http://serpientes--venenosas.blogspot.com/2011/04/serpientes-venenosas.html>

Cobos, P. (2019). *Qué es comunicación audiovisual*. Bamboo Audiovisual.

<http://www.bambooaudiovisual.com/que-es-comunicacion-audiovisual/>

Ferrés, J. (1994). La comunicación de los sentimientos a través del lenguaje audiovisual. Universidad Palermo

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/546.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/546.pdf)

Friego, E. (s.f). *¿Qué es la Capacitación?*. Foro Latinoamericano de Seguridad.

<http://www.forodeseguridad.com/artic/rrhh/7011.htm>

Fundación Neuronilla (2020). *Brainstorming o Lluvia de Ideas*. Neuronilla

<https://www.neuronilla.com/brainstorming/>

González, A. (s.a). *Fauna Silvestre de México: uso, manejo y legislación*. (s.e).

<http://www2.inecc.gob.mx/publicaciones2/libros/717/cap1.pdf>

Grajeda, C. (s.f). *Vida silvestre en Guatemala*. Aprende Guatemala. Recuperado el 3 de marzo de 2020

<https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/general/vida-silvestre-guatemala/>

Grau, J. (2012). *Antropología audiovisual: reflexiones teóricas*. ALTERIDADES.

<http://www.scielo.org.mx/pdf/alte/v22n43/v22n43a11.pdf>

Instituto Nacional de Estadística Guatemala (2020). *Censo población del 2018*. INE

<http://www.censopoblacion.gt>

Instituto Nacional de Estadística Guatemala (2020). *Niveles Socio Económicos 2015*. INE

<http://www.ine.gob.gt/np/>

King, K. (2012). *Comunicación organizacional: tipos, flujos, barreras y auditoría*. Gestipolis.

<https://www.gestipolis.com/comunicacion-organizacional-tipos-flujos-barreras-y-auditoria/>

Martínez, J. (s.f). *Fundamentos de la Educación Ambiental*. Unesco Etxea.

<https://www.unescoetxea.org/ext/manual/html/fundamentos.html>

Merino, M. (2008). *Definición de Sociología*. Definicion.DE. Recuperado 2012

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

National Geographic. (s.f). *Serpientes: Características*.

<https://www.nationalgeographic.com.es/animales/serpientes>

Noticiero Ambiental. (24 de marzo de 2020). *Centro de Rescate de Fauna Silvestre*.

<https://noticiasambientales.com/animales/centro-de-rescate-fauna-silvestre/>

Pérez, M. (3 de septiembre de 2019). Definición de Psicología. Concepto Definición. Recuperado el 7 de julio de 2020.

<https://conceptodefinition.de/psicologia/>

Rodrigo, E. (s.f). *Conservación de especies animales*. Icarito.

<http://www.icarito.cl/2009/12/63-2158-9-conservacion-de-especies-animales.shtml/>

Sánchez, F. (27 de septiembre de 2018). *La relación de aspecto o la proporción*. Xataka Foto. Recuperado el 21 de septiembre de 2019

<https://www.xatakafoto.com/tutoriales/relacion-aspecto-proporcion-fotografia>

Sevilla, B. (Vol. 24). (2013). *Recursos audiovisuales y educación*. C.D.M.

<https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/46367/43565>

Uriarte, J. (27 de abril de 2020). ¿Qué es la fotografía? Características. Recuperado el 8 de julio de 2020

<https://www.caracteristicas.co/fotografia/>

Uriarte, J. (6 de abril de 2020). ¿Qué es el cine? Características. Recuperado el 8 de julio de 2020

<https://www.caracteristicas.co/cine/>

Vega, E. (2013). *Tipografía Digital*. Recuperado el agosto de 2018, de

<http://www.eugeniovega.es/asignaturas/digital/digital.pdf>

## **Capítulo XIV: Anexos**

## Capítulo XIV: Anexos

### Anexo A: Censo 2018, realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas -INE-

#### 1. TAMAÑO, TENDENCIA Y ESTRUCTURA DE LA POBLACIÓN

##### 1.1 TENDENCIA CON RELACIÓN A CENSOS ANTERIORES

La población censada en Guatemala por el XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda, en 2018, ascendió a 14,901,286 personas.

Gráfico 1 Evolución de la población y tasa de crecimiento intercensal, censos de 1950 a 2018



Fuente: censos 2002 y 2018.

Resultados del XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda

15

##### 1.2 ESTRUCTURA DE LA POBLACIÓN POR SEXO Y EDAD

La población censada en 2018 está repartida en 7,678,190 (51.5%) mujeres y 7,223,096 (48.5%) hombres. Los porcentajes de población por sexo variaron en comparación con los censos de 1994 y 2002, cuando se registraron 4,228,305 (50.7%) y 5,740,357 (51.1%) mujeres; así como 4,103,569 (49.3%) y 5,496,839 (48.9%) hombres, respectivamente.

Cuadro 2 Población por sexo e Índice de Masculinidad

	1994				2002				2018			
	Total	Hombres	Mujeres	IM	Total	Hombres	Mujeres	IM	Total	Hombres	Mujeres	IM
Personas	8,331,874	4,103,569	4,228,305	97.1	11,237,198	5,496,839	5,740,357	95.8	14,901,286	7,223,096	7,678,190	94.1
Porcentaje	100	49.3	50.7		100	48.9	51.1		100	48.5	51.5	

Fuente: censos 1994, 2002 y 2018.

16

Resultados del XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda

*Nota.* Gráfica del censo año 2018, obtenida del Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE), 2020.

## Anexo B: Encuesta realizada a personas del grupo objetivo

Se realiza una encuesta a 20 personas; para dar a conocer acerca de sus pasatiempos y si conocen la especie de serpiente Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*).

 <p>Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM) Licenciatura en Comunicación y Diseño Encuesta de validación - Grupo Objetivo</p>	<p>10) ¿Ha participado en alguna capacitación de Educación Ambiental? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>11) ¿Considera que una capacitación busca mejorar la actitud, conocimiento, habilidades y la conducta personal? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>12) ¿Piensa que las capacitaciones son una gran inversión? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>13) ¿A que familia pertenece una serpiente? <input type="checkbox"/> Mamíferos <input type="checkbox"/> Reptiles <input type="checkbox"/> Aves <input type="checkbox"/> Peces <input type="checkbox"/> Anfibios</p> <p>14) ¿Sabe a que especie pertenecen las Boas? <input type="checkbox"/> Viperidae <input type="checkbox"/> Elapidae <input type="checkbox"/> Boidae <input type="checkbox"/> Colubridae <input type="checkbox"/> Pythonidae</p> <p>15) ¿Conoce la serpiente Mazacuata (<i>Boa Constrictor Imperator</i>)? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>16) ¿De qué país es la serpiente Mazacuata (<i>Boa Constrictor Imperator</i>)? <input type="checkbox"/> México <input type="checkbox"/> El Salvador <input type="checkbox"/> Guatemala</p> <p>17) ¿La Mazacuata es venenosa? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p>
<p>Género: <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino      Edad <input type="text"/></p> <p>Nombre: <input type="text"/></p> <p>Profesión: <input type="text"/></p> <p>Puesto: <input type="text"/></p> <p>Perfil: <input type="checkbox"/> Cliente <input type="checkbox"/> Personal del Centro <input type="checkbox"/> Grupo Objetivo</p> <p>1) ¿Cuáles son sus pasatiempos personales? <input type="text"/></p> <p>2) ¿Cuáles son sus pasatiempos en familia? <input type="text"/></p> <p>3) ¿Qué redes sociales utiliza? <input type="checkbox"/> Facebook <input type="checkbox"/> Instagram <input type="checkbox"/> WhatsApp <input type="checkbox"/> Twitter</p> <p>4) ¿Conoce la labor que realiza el Centro de Rescate Antigua Exotic? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>5) ¿Conoce el concepto de que es fauna silvestre? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>6) ¿Conoce el concepto de manejo de fauna? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>7) ¿Conoce el concepto de protección y conservación? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>8) ¿Ha participado en actividades de educación ambiental que realiza Antigua Exotic? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>9) ¿Ha formado parte del voluntariado de Antigua Exotic? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p>	

Modelo de encuesta utilizada

## Anexo C: Tabla de los Niveles Socio económicos

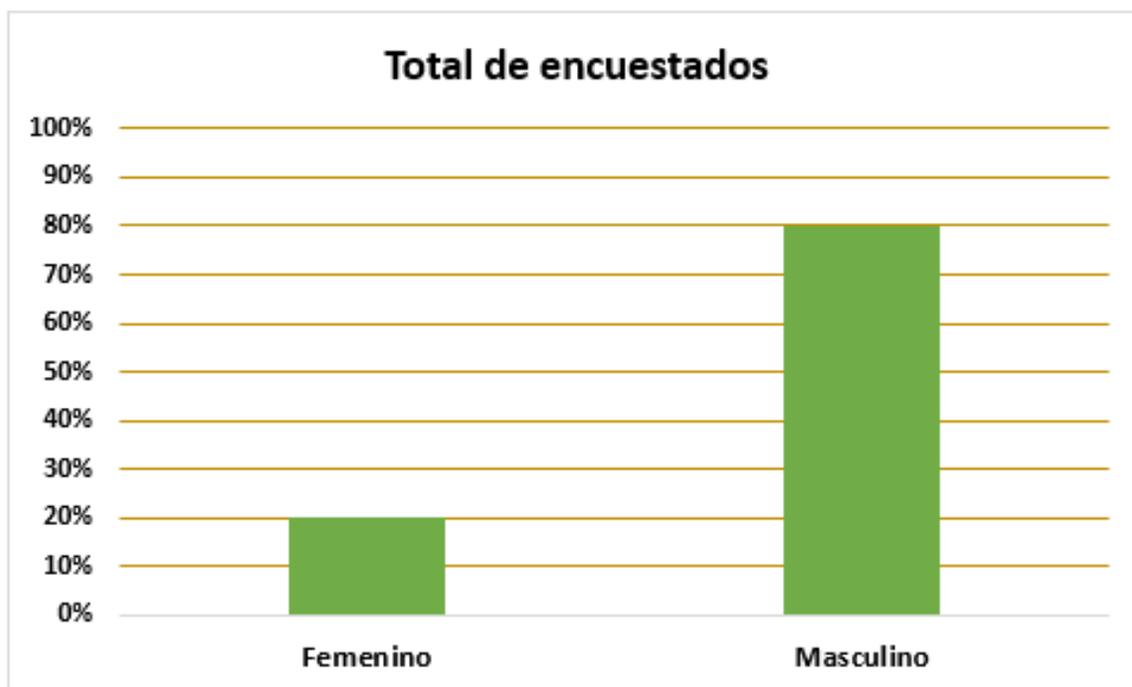
**Tabla Niveles Socio Económicos**  
Actualización 2015

CARACTERÍSTICAS	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1
<b>Ingresos</b>	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00
<b>Educación padres</b>	Superior, Licenciatura,	Licenciatura	Media completa
<b>Educación hijos</b>	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela
<b>Desempeño</b>	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente
<b>Vivienda</b>	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1, 2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1, 2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala
<b>Otras propiedades</b>			
<b>Personal de servicio</b>	Por día, eventual	Eventual	
<b>Servicios financieros</b>	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro
<b>Posesiones</b>	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo
<b>Bienes de comodidad</b>	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos
<b>Diversión</b>	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio

*Nota.* Tabla de los niveles socio económicos año 2015, obtenida del Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE), 2020.

**Anexo D: Resultados de encuesta del grupo objetivo**

	<b>Femenino</b>	<b>Masculino</b>
<b>Respuesta</b>	2	18
	20%	80%

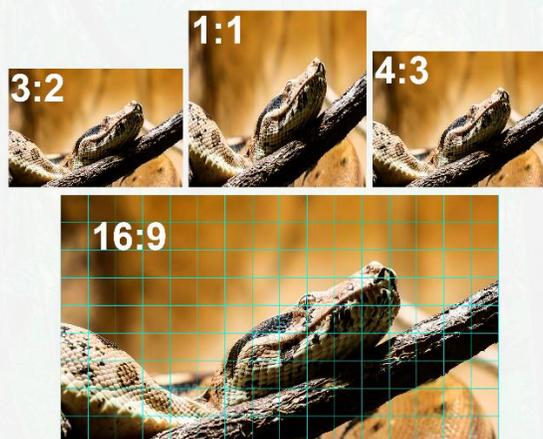


**Anexo E: Resultados de encuesta acerca de la participación del grupo objetivo**

<b>Respuesta</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Procentaje SI</b>	<b>Procentaje NO</b>
R// No. 1	20	0	100%	0%
R// No. 2	18	2	90%	10%
R// No. 3	17	3	85%	15%
R// No. 4	12	8	60%	40%
R// No. 5	11	9	55%	45%
R// No. 6	3	17	15%	85%
R// No. 7	16	4	80%	20%
R// No. 8	11	9	55%	45%
R// No. 9	2	18	10%	90%
R// No. 10	10	10	50%	50%
R// No. 11	20	0	100%	0%
R// No. 12	20	0	100%	0%
R// No. 13	11	9	55%	45%
R// No. 14	2	18	10%	90%
R// No. 15	7	13	35%	65%
R// No. 16	5	15	25%	75%
R// No. 17	11	9	55%	45%

Tabla de valores obtenidos

## Anexo F: Tablero de tendencias acerca del uso y aplicación



### Relación de aspecto 16:9

Esta tendencia brinda una mejora en cuanto a la proporción de altura y anchura para la reproducción del contenido y así lograr un aprovechamiento en centrar la atención en el expositor quien dará a conocer diferentes aspectos de zoología acerca de la especie Mazacuata. Dando importancia a lo que rodea al protagonista, lo cual enriquece la composición de máxima y mínima profundidad de campo dentro del material audiovisual.

Calidad HD / Resolución 1280x720 / Píxeles 921.6

Calidad FullHD / Resolución 1920x1080 / Píxeles 2,073,600



### FullHD

La resolución es uno de los aspectos más importantes para generar contenido que sea adaptable a las nuevas tecnologías sin importar el medio en el que se proyecte y así, no perder la calidad tanto en detalles que permita tener un mayor alcance visual al espectador.

### Anexo G: Tablero de inspiración

Basado en el material audiovisual para el centro de rescate, Antigua Exotic.



## Anexo H: Captura de pantalla, correo para la validación con expertos

Solicitud - validación de Proyecto Tesis (FACOM) Recibidos x

 **Héctor Gustavo Jolón Álvarez** <gustavo.alvarez...> vie, 2 oct 21:11 ☆ ↶ ⋮  
para Ingrid ▾

Buen día Licenciada, la saludo cordialmente.

A través de este medio, solicito de su apoyo y experiencia para poder optar a la revisión y validación de mi proyecto de graduación, presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación; titulado "Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator). Antigua Exotic. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala, 2021".

De antemano agradezco su tiempo y colaboración; quedo a la espera de su respuesta. ¡Saludos!

Solicitud - validación de Proyecto Tesis (FACOM) Recibidos x

 **Héctor Gustavo Jolón Álvarez** <gustavo.alvarez...> vie, 2 oct 20:59 ☆ ↶ ⋮  
para Karla ▾

Buen día Licenciada, la saludo cordialmente.

A través de este medio, solicito de su apoyo y experiencia para poder optar a la revisión y validación de mi proyecto de graduación, presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación; titulado "Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator). Antigua Exotic. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala, 2021".

De antemano agradezco de su tiempo y colaboración; quedo a la espera de su respuesta. ¡Saludos!

Solicitud - validación de Proyecto Tesis (FACOM) Recibidos x

 **Héctor Gustavo Jolón Álvarez** <gustavo.alvarez...> mar, 6 oct 9:51 ☆ ↶ ⋮  
para Carlos ▾

Buen día Licenciado, lo saludo cordialmente.

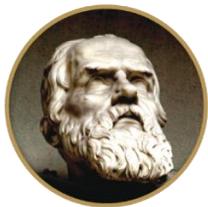
A través de este medio, solicito de su apoyo y experiencia para poder optar a la revisión y validación de mi proyecto de graduación, presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación; titulado "Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator). Antigua Exotic. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala, 2021".

De antemano agradezco su tiempo y colaboración; quedo a la espera de su respuesta. ¡Saludos!

## Anexo H: Captura de pantalla, correo para la validación con expertos



## Anexo I: Diseño de encuesta de validación



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo  
Facultad Ciencias de la Comunicación (FACOM)  
Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Edad: \_\_\_\_\_

Género: F  M

Cliente:

Experto:

Grupo Objetivo:

Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Puesto: \_\_\_\_\_

Años de experiencia: \_\_\_\_\_

### Encuesta de validación

Producción de material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*). Antigua Exotic. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala, 2021.

### Contexto

Antigua Exotic, es un centro de rescate de fauna silvestre y exótica; ha brindado sus servicios de rescate, conservación y educación ambiental en muchos de los departamentos del país; con una trayectoria de 12 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, enfocada en el respeto hacia los seres vivos y la relación que estos tienen con el medio ambiente.

### Antecedentes

En el Centro de Rescate de Fauna Silvestre y Exótica - Antigua Exotic, se detecta que no cuenta con material audiovisual informativo. Dicho centro de rescate, dentro de sus servicios está el brindar capacitaciones, debido a que la mayor parte de las personas no tienen conocimiento acerca de la especie de serpiente Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*). La cual habita en los diferentes Municipios del Departamento Sacatepéquez; debido a la falta de información esta especie es cazada para matarla a raíz de que se le confunde con una especie venenosa.

En consecuencia; se determina que es necesario presentar la información a través de un material que llame su atención, que brinde conocimiento acerca de la especie, promueva la protección y la importancia acerca de la fauna guatemalteca.

## Anexo I: Diseño de encuesta de validación

### Instrucciones:

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.



*Código QR*

### Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (*Boa Constrictor Imperator*)?

Si  No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual?

Si  No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto?

Si  No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo?

Si  No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para transmitir el material de manera dinámica?

Si  No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente el contenido?

Si  No

## Anexo I: Diseño de encuesta de validación

### Parte Semiológica

7) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual?

Mucho  Poco  Nada

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a?

Relacionar el material con el centro de rescate

Generar credibilidad en lo que hace el centro

Todas las anteriores

9) ¿Cómo considera el material audiovisual?

Nada interesante 1 2 3 4 5 Interesante

### Parte Operativa

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es?

Corto 1 2 3 4 5 Largo

11) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual?

Si  No

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)?

Muy apropiado  Poco apropiado  Nada apropiado

### Observaciones / Recomendaciones:

---



---



---



---



---

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.

**¡Muchas gracias!**

## Anexo J: Encuesta de validación

Del cliente Lic. Danny Mazariegos – director del centro de rescate Antigua Exotic

**Instrucciones:**

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.

Nombre \*

Danny Mazariegos

Genero \*

M

Edad \*

31

Profesión \*

Administración / Educación Ambiental

Puesto

Director - Antigua Exotic

Años de experiencia

14

Perfil \*

Cliente

## Anexo J: Encuesta de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)? \*

Si  
 No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual? \*

Si  
 No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto? \*

Si  
 No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo? \*

Si  
 No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica? \*

Si  
 No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información? \*

Si  
 No

**Anexo J: Encuesta de validación**

**Parte Semiológica**

7) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual? \*

Si

No

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a? \*

Todas las anteriores

9) ¿Cómo considera el material audiovisual? \*

Nada interesante      1      2      3      4      5      Interesante

**Parte Operativa**

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es? \*

Corto      1      2      3      4      5      Largo

11) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual? \*

Mucho

Poco

Nada

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)? \*

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

## Anexo J: Encuesta de validación

### Observaciones / Recomendaciones:

Todo el personal agradece a Gustavo Alvarez, por haber tomado en cuenta a nuestra entidad, Antigua Exotic es un centro de rescate de fauna silvestre y exótica; que ha brindado sus servicios de rescate, conservación y educación ambiental en muchos de los departamentos del país. Estamos muy satisfechos y emocionados al saber que es el primer material audiovisual informativo que se tendrá para seguir brindando capacitaciones; de antemano agradecemos la oportunidad a las autoridades de FACOM de la Universidad Galileo por haber aprobado este proyecto para que se llevara a cabo como también al estudiante de la Licenciatura en Comunicación y Diseño quién tuvo que viajar desde Palencia hasta Antigua Guatemala fueron 3 días donde se mostró el compromiso y la responsabilidad que lo caracteriza. ¡Felicitaciones y éxitos en tu proyecto de graduación!

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.  
¡Muchas gracias!

## Anexo J: Encuesta de validación

Del experto Lic. Fernando Orellana – Docente Universitario

**Instrucciones:**

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.

**Nombre \***

FERNANDO ORELLANA

**Genero \***

M

**Edad \***

55 AÑOS

**Profesión \***

DOCENTE UNIVERSITARIO

**Puesto**

DOCENTE DE UNIVERSIDAD GALILEO

**Años de experiencia**

15

**Perfil \***

Experto

## Anexo J: Encuesta de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)? \*

Si  
 No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual? \*

Si  
 No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto? \*

Si  
 No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo? \*

Si  
 No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica? \*

Si  
 No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información? \*

Si  
 No

**Anexo J: Encuesta de validación**

**Parte Semiológica**

7) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual? \*

Sí

No

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a? \*

Todas las anteriores

9) ¿Cómo considera el material audiovisual? \*

1 2 3 4 5

Nada interesante      Interesante

**Parte Operativa**

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es? \*

1 2 3 4 5

Corto     Largo

11) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual? \*

Mucho

Poco

Nada

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)? \*

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

**Anexo J: Encuesta de validación**

Observaciones / Recomendaciones:

FELICITACIONES HÉCTOR. INTERESANTE TU PROYECTO DE GRADUACIÓN.

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.  
¡Muchas gracias!

## Anexo J: Encuesta de validación

Del experto Licda. Ingrid Ordoñez – Directora

**Instrucciones:**

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.

**Nombre \***

Ingrid Ordoñez

**Genero \***

F

**Edad \***

44

**Profesión \***

Mercadóloga

**Puesto**

Directora

**Años de experiencia**

20

**Perfil \***

Experto

## Anexo J: Encuesta de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)? \*

Si  
 No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual? \*

Si  
 No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto? \*

Si  
 No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo? \*

Si  
 No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica? \*

Si  
 No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información? \*

Si  
 No

**Anexo J: Encuesta de validación**

**Parte Semiológica**

7) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual? \*

Sí

No

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a? \*

Todas las anteriores

9) ¿Cómo considera el material audiovisual? \*

1 2 3 4 5

Nada interesante      Interesante

**Parte Operativa**

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es? \*

1 2 3 4 5

Corto     Largo

11) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual? \*

Mucho

Poco

Nada

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)? \*

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

## Anexo J: Encuesta de validación

### Observaciones / Recomendaciones:

Felicidades Gustavo! me parece un material muy apropiado para los objetivos propuestos.  
Solamente considero que está un poco largo, y podría llegar a perder la atención del grupo objetivo.  
Por lo demás considero que está excelente, yo misma aprendí mucho de la Mazacuata viendo el video, gracias!  
la información es clara y muy informativa. Muchos exitos!

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.  
¡Muchas gracias!

## Anexo J: Encuesta de validación

Del experto Licda. Karla López – Diseñadora

**Instrucciones:**

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.

**Nombre \***

Karla López de Ayala

**Genero \***

F

**Edad \***

36

**Profesión \***

Diseñadora gráfica

**Puesto**

Docente

**Años de experiencia**

10

**Perfil \***

Experto

## Anexo J: Encuesta de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)? \*

Si  
 No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual? \*

Si  
 No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto? \*

Si  
 No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo? \*

Si  
 No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica? \*

Si  
 No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información? \*

Si  
 No

**Anexo J: Encuesta de validación**

**Parte Semiológica**

7) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual? \*

Si

No

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a? \*

Relacionar el material con el centro de rescate ▾

9) ¿Cómo considera el material audiovisual? \*

Nada interesante    1    2    3    4    5    Interesante

**Parte Operativa**

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es? \*

Corto    1    2    3    4    5    Largo

11) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual? \*

Mucho

Poco

Nada

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)? \*

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

**Anexo J: Encuesta de validación**

Observaciones / Recomendaciones:

Me parece un excelente material, bastante completo y bien realizado. Considero que al final del video  
convendría colocar créditos, siempre deben ir en un material audiovisual

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.  
¡Muchas gracias!

## Anexo J: Encuesta de validación

Del experto Licda. Alejandra Rodríguez – Administración

**Instrucciones:**

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.

Nombre \*

Alejandra Rodriguez

Genero \*

F

Edad \*

39

Profesión \*

Docente/Admon

Puesto

Docente/Admon

Años de experiencia

15

Perfil \*

Experto

## Anexo J: Encuesta de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)? \*

Si  
 No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual? \*

Si  
 No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto? \*

Si  
 No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo? \*

Si  
 No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica? \*

Si  
 No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información? \*

Si  
 No

**Anexo J: Encuesta de validación**

**Parte Semiológica**

7) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual? \*

Sí

No

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a? \*

Todas las anteriores

9) ¿Cómo considera el material audiovisual? \*

Nada interesante      1      2      3      4      5      Interesante

**Parte Operativa**

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es? \*

Corto      1      2      3      4      5      Largo

11) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual? \*

Mucho

Poco

Nada

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)? \*

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

**Anexo J: Encuesta de validación**

Observaciones / Recomendaciones:

Datos del contacto. Contraportada.

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.  
¡Muchas gracias!

## Anexo J: Encuesta de validación

Del experto Lic. Carlos Jiménez – Diseñador

**Instrucciones:**

En base a la información previa del contexto y antecedentes, observe el material audiovisual informativo que se le presenta (debe escanear el Código QR para visualizarlo). Según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro en blanco con una X.

**Nombre \***

Carlos Antonio Jiménez Ramírez

**Genero \***

M

**Edad \***

28

**Profesión \***

Diseñador Gráfico

**Puesto**

Catedrático, Universidad Galileo

**Años de experiencia**

11

**Perfil \***

Experto

## Anexo J: Encuesta de validación

Parte Objetiva

1) ¿Considera que es importante producir material audiovisual para dar a conocer a personas, entre 22 a 35 años de edad; información acerca de la especie Mazacuata (Boa Constrictor Imperator)? \*

Si  
 No

2) ¿Cree que es indispensable recopilar información acerca de la identidad corporativa y servicios que ofrece el Centro de Rescate para el respaldar el contenido del material audiovisual? \*

Si  
 No

3) ¿Considera necesario investigar información acerca de las tendencias de comunicación audiovisual y producción audiovisual para desarrollo adecuado de este proyecto? \*

Si  
 No

4) ¿Cree que es importante establecer una línea de planos y movimientos en cada secuencia, para que el material audiovisual llame la atención del grupo objetivo? \*

Si  
 No

5) ¿Considera indispensable elegir efectos de sonido para que el contenido del material audiovisual se presente de manera dinámica? \*

Si  
 No

6) ¿Cree que es necesario diseñar los cintillos con los nombres de los diferentes temas y experto en el área, para que el grupo objetivo pueda identificar fácilmente la información? \*

Si  
 No

**Anexo J: Encuesta de validación**

**Parte Semiológica**

7) ¿Considera importante el uso del imagotipo en la parte inicial del audiovisual? \*

Si  
 No

8) ¿Considera que incluir el imagotipo en los cintillos del audiovisual le ayuda a? \*

Relacionar el material con el centro de rescate ▾

9) ¿Cómo considera el material audiovisual? \*

Nada interesante      1      2      3      4      5      Interesante

**Parte Operativa**

10) ¿Considera que la duración del material audiovisual para capacitación es? \*

Corto      1      2      3      4      5      Largo

11) ¿Con que facilidad comprende la información brindada en el audiovisual? \*

Mucho  
 Poco  
 Nada

12) ¿Cómo considera la variación de escenas en el audiovisual (planos, movimientos e inclinación de cámara)? \*

Muy apropiado  
 Poco apropiado  
 Nada apropiado

**Anexo J: Encuesta de validación**

Observaciones / Recomendaciones:

La principal recomendación es que la persona entrevistada tiene una playera o camiseta con una textura que se asemeja al fondo

---

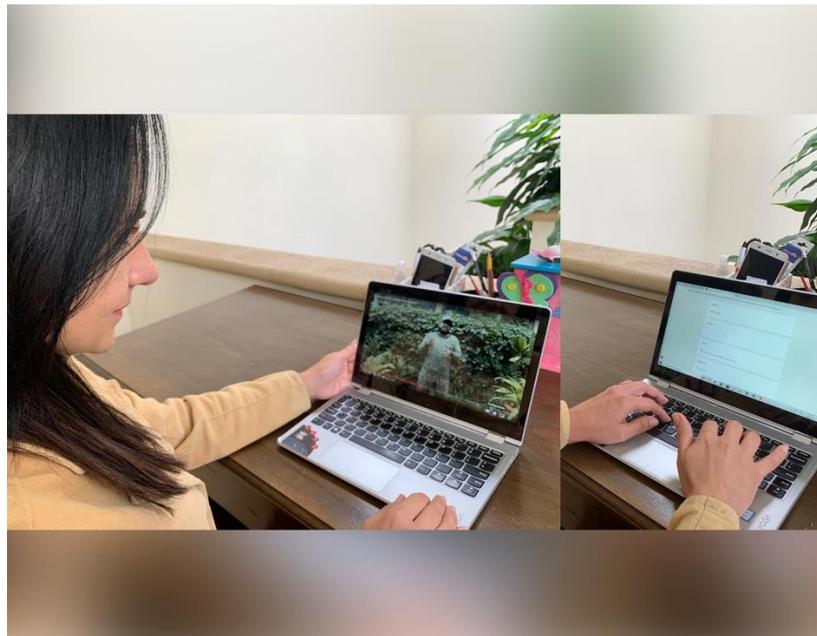
De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.  
¡Muchas gracias!

**Anexo K: Fotografía de validación del cliente**

Lic. Danny Mazariegos – director del centro de rescate Antigua Exotic

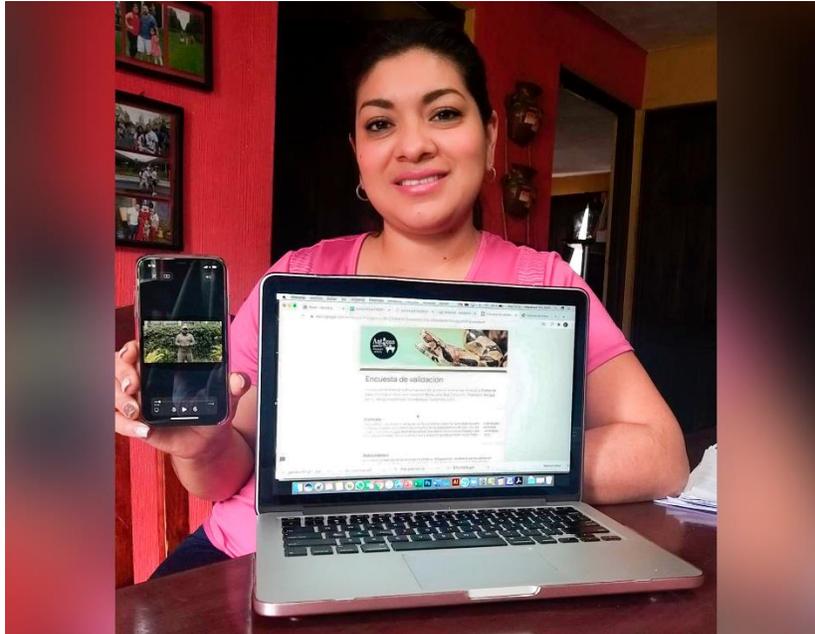


Licda. Ingrid Ordoñez – Directora



## Anexo K: Fotografía de validación del cliente

Licda. Karla López – Diseñadora



Lic. Carlos Jiménez – Diseñador



## Anexo K: Fotografía de validación del cliente

### Lic. Fernando Orellana – Docente Universitario

Solicitud - validación de Proyecto Tesis (FACOM) Recibidos x ↕ 🗨 📧

**Héctor Gustavo Jolón Alvarez** 2 oct. 2020 21:07 (hace 11 días) ☆  
 Buen día Licenciado, lo saludo cordialmente. A través de este medio, solicito de su apoyo y experiencia para poder optar a la revisión y validación de mi proyec

**Luis Fernando Orellana Bonilla** 2 oct. 2020 21:45 (hace 11 días) ☆  
 Claro Héctor, estoy para apoyarte. Enviarlo. Saludos cordiales.

**Héctor Gustavo Jolón Alvarez** 2 oct. 2020 22:06 (hace 11 días) ☆  
 Agradezco su apoyo, al finalizar solicité 2 fotografías para evidenciar la validación. En la primera fotografía donde se muestre que está observando el material

**Luis Fernando Orellana Bonilla** 3 oct. 2020 18:45 (hace 10 días) ☆  
 FELICITACIONES HÉCTOR.

**Héctor Gustavo Jolón Alvarez** 4 oct. 2020 20:17 (hace 9 días) ☆ 🔍 ⋮  
 para Luis ▼  
 ¡Gracias Licenciado, agradezco el apoyo!  
 Solo lo molestaría si pudiera enviarme 2 fotografías para evidenciar la validación. En la primera fotografía donde se muestre que está observando el material, en la segunda donde esté respondiendo a la encuesta. Para colocarlas como evidencia de validación, saludos.  
 \*\*\*

### Licda. Alejandra Rodríguez – Administración

Solicitud - validación de Proyecto Tesis (FACOM) Recibidos x ↕ 🗨 📧

**Héctor Gustavo Jolón Alvarez** vie., 2 oct. 21:11 (hace 11 días) ☆  
 Buen día Licenciada, la saludo cordialmente. A través de este medio, solicito de su apoyo y experiencia para poder optar a la revisión y validación de mi proyec

**Maria Alejandra Rodriguez Pau** sáb., 3 oct. 8:52 (hace 10 días) ☆  
 CON MUCHO GUSTO.

**Héctor Gustavo Jolón Alvarez** sáb., 3 oct. 12:37 (hace 10 días) ☆  
 Agradezco su apoyo y su respuesta para la confirmación, al finalizar solicité 2 fotografías para evidenciar la validación. En la primera fotografía donde se mue

**Maria Alejandra Rodriguez Pau** dom., 4 oct. 10:58 (hace 9 días) ☆  
 Listo Gustavol

**Héctor Gustavo Jolón Alvarez** dom., 4 oct. 20:19 (hace 9 días) ☆ 🔍 ⋮  
 para María ▼  
 Muchas gracias Licenciada, agradezco el apoyo que siempre me brinda.  
 ¡Bendiciones; saludos!  
 \*\*\*

**Anexo K: Fotografía de validación del cliente**

Bomberos Departamentales – Estación No. 46

